

Introduction

Ce scénario s'intitulait à l'origine « *La Reine des Elfes* », mais après quelques discussion en-ligne, j'ai adopté un terme suggéré par Vermer : les amazelles. Il a l'avantage de donner assez bien l'idée des créatures présentes dans ce scénario, sans tirer avec soi tout le lourd héritage qu'ont les elfes la culture du jeu de rôle et le médiéval fantastique en général.

J'ai toujours été un peu suspicieux envers les gens qui ajoutent des elfes à tous les jeux de rôles, je soupçonne que c'est une des raisons pour lesquelles j'apprécie Rêve de Dragon : on joue surtout des humains. S'il y a des créatures humanoïdes, elles restent rares, et portent souvent des noms plus francophones, qui les séparent de habituels orques, elfes et nains.

Cela ne veut pas dire qu'on ne puisse introduire des elfes dans le jeu – rien ne s'y oppose formellement – il suffit d'un rêve isolé et le tour est joué. Mais dans la pratique je n'ai jamais vu de scénario intéressant avec des elfes. Les elfes sont un cliché puissant de l'imaginaire médiéval-fantastique, le problème central est d'en faire quelque chose d'intéressant.

Une approche que je trouve intéressante – qui semble souvent avoir été suivie lors de la conception des scénarios officiels de Rêve de Dragon – est de prendre un cliché et de le rendre fonctionnel dans l'univers, c'est ce que j'ai essayé de faire avec ce scénario.

Nous avons des humanoïdes éternellement jeunes, très sensuels, visiblement capable de relations avec des humains : chaque fois qu'il y a des elfes, la question des demi-elfes pointe son nez. En même temps, ces elfes ne semblent jamais réellement se reproduire, d'avoir d'enfants. Sans surprise, les images d'elfes sont surtout féminines, vu le nombre de demi-elfes, on peut se dire que les elfes masculins sont plutôt décoratifs.

Dans ce scénario, les personnages se retrouvent confrontés à de telles créatures et dans le processus comprendre leurs mœurs un peu étranges.

Le scénario dans les grandes lignes

Les voyageurs rencontrent un groupe de créatures mystérieuse : des amazelles. Leur reine qui se fait appeler la Comtesse Helga, les engage de force dans une quête curieuse : entrer dans la bibliothèque de la ville voisine Scam, y réparer la fresque et remonter grâce à elle dans le temps pour retrouver un amazelle mâle et obtenir enfin une descendance. En effet, toutes les amazelles du groupe sont en apparence des femmes.

Les amazelles ont un mode de reproduction étrange, mal compris, y compris par les amazelles eux-mêmes : ils se reproduisent reproduisent un peu à la manière des coucous, qui pondent leurs œufs dans les nids d'autres oiseaux, leur laissant le soin d'élever les petits. Dans le cas des amazelles, seul la reine peut se reproduire. Elle commence par séduire un humain, et s'accouple avec lui, puis elle change d'apparence, trouve une humaine et lui transfère l'enfant. C'est l'humaine qui tombe enceinte, et élèvera l'enfant, croyant que c'est le sien. Après entre six et douze mois, les amazelles viennent récupérer leur enfant.

Toutes les filles de la comtesse sont stériles. Helga croit que cela provient du père : chaque fois un humain, et que si elle trouve une amazelle mâle, elle pourra donner naissance à une nouvelle « *reine* ». Elle va donc forcer les personnages à chercher un amazelle mâle pour son compte. Elle compte profiter du chaos qu'ils vont sans aucun doute provoquer pour récupérer sa dernière fille.

La situation est compliquée par le fait que la femme qui fut sa victime, Esther, est entre-temps devenue la reine de la ville de *Scam*. Ce que la comtesse ignore c'est que cette dernière fille est une reine amazelle, ayant été élevée elle-même par une reine – un amazelle mâle n'est pas nécessaire, cette créature n'existe d'ailleurs probablement pas. La naissance d'une nouvelle reine fait que la comtesse commence à dépérir.

Lorsque les personnages remonteront dans le temps grâce à la fresque, ils réaliseront que l'elfe mâle n'est en fait qu'un haut-rêvant d'Hypnos, désireux de conquêtes exotiques et dénué de tous scrupules. Les personnages risquent fort de se retrouver sans l'objet de leur quête, dans une ville assiégée par des amazelles guidés par une reine mourante.

Ce scénario est assez libre : le seul réel objectif pour les personnages est de se sortir du pétrin. Un haut-rêvant pratiquant hypnos capable de lancer humanoïde en

humanoïde peut rendre le scénario plus intéressant.

Rencontre dans les Marais

Où les personnages rencontrent des amazelles au détour d'un buisson...

Les personnages sont dans une région de plaine, à la fin de l'automne, la région est humide et vallonnée. Alors qu'ils traversent un bosquet touffu, ils sont intercepté par une patrouille de créatures féminines en armure. Elles sont plutôt fluettes, belles, et ont des oreilles pointues : des amazelles. Elles sont armées d'arc longs et ont l'air plutôt menaçantes. Elles se présenteront comme étant des amazelles, la garde de la comtesse Emma et expliquent que leur maîtresse désire instamment les voir.

Les amazelles ont une allure magique, leur vêtements sont immaculés et très élégants. En même temps, elles ne donnent pas une impression réellement humaine, plutôt des prédatrices ayant une forme féminine. Leur apparence est assez variée : formes de visage, couleurs de cheveux sont très différentes, un peu comme si on avait collectionné des femmes d'origine diverses et on les avait transformées en amazelles.

Elles n'ont pas réellement le sens de l'humour, et si elles ont l'impression que les voyageurs s'enfuient, elles n'hésiteront pas à en blesser un pour donner l'exemple. Si les personnages les suivent sans faire d'histoires, elles se détendront quelque peu. Toute tentative de charme ou de séduction se soldera par un échec. Par contre si un voyageur ou une voyageuse dispose d'une armure ou d'une armure intéressante, cela éveillera leur curiosité. Si on leur demande où sont les hommes, elles expliqueront que c'est justement l'objet de la mission que la comtesse veut leur confier.

Les amazelles ont beaucoup de peine à appeler leur reine « *comtesse* »; si on les interroge à ce sujet, elles expliqueront que c'est ça dernière lubie, que cela lui donne l'impression d'être plus jeune. Cet état de fait n'amène chez les amazelles qu'un haussement d'épaule résigné : visiblement ce n'est pas la première lubie de la reine.

Légendes sur les Amazelles

Où l'on apprend les légendes sur les elves...

Un jet d'intellect/légende à -5 permet de se savoir que ces créatures sont ce que *Paf le bref* appelle des *Grandes Elves d'Amaze* dans son *encyclopédie des créatures onirologiques*. Dans cet ouvrage, il raille les textes aujourd'hui perdus de ses confrères, et affirme que ces créatures ne sont pas une sous-espèce de sirène, malgré la similarité de leurs illusions et leur nature prédatrices. Selon Paf, il s'agirait d'humanoïdes dont les mœurs rappellent les lions : les femelles, guidées par une reine, chassent sur un territoire immense alors que le mâle unique passe ses journées à dormir dans son antre.

Selon Paf, ces *Elves* sont des chasseuses redoutables. Heureusement, ces créatures sont extrêmement rares. Paf met cela sur le compte de mœurs reproductives terriblement compliquées et perverses, démolissant au passage la théorie sur la parthénogenèse de *Pyros l'Enthousiaste*. L'explication détaillée de ces mœurs se trouverait dans une marge aujourd'hui perdue.

Le campement

Les personnages sont escortés jusqu'à un campement d'une demi-douzaine de tentes bariolées qui entourent une très belle caravane. L'allure générale ressemble plus à un cirque ambulante qu'à un camp de base de chasseresses. Le nombre de tentes ne semble pas correspondre à la quantité d'amazelles qui s'y affairent.

Les autres amazelles du camp ne portent pas des armures, mais des tenues diverses : paysannes, voyageuses, messagères. Toutes les amazelles sont clairement féminines et ont une allure très avenante. Un œil averti pourrait voir dans les activités du camp le tri de diverses petites rapines dans la région : poules, jarres de nourriture, rouleaux de tissus.

La mer de sel

Les amazelles font entrer les personnages dans la caravane qui se révèle ne contenir que du *blurêve*.¹ Le blurêve semble traverser un labyrinthe souterrain aux murs

exudant des vapeurs bleues. Les amazelles semblent à l'aise et bien connaître le blurêve. Si les personnages profitent de la transition pour fausser compagnie à leur accompagnatrices, ils erreront quelque temps dans le blurêve pour émerger dans les geôles du palais de sel. Toute traversée du blurêve sans la direction d'une amazelle se terminera inmanquablement dans ces geôles.

De l'autre côté du blurêve, l'air est frais et il règne une forte odeur de sel. Les voyageurs débouchent dans la cour intérieure d'un château de pierre noire et de sel blanc. On devine par les meurtrières une plaine glacée et stérile. Les murs du palais ont été érodés par le vent, et malgré plusieurs amazelles occupées à plâtrer les murs avec une pâte blanche, le palais a clairement vu des jours meilleurs, il y a longtemps. Malgré leur beauté, les amazelles donnent l'impression d'être comme l'air dans ce rêve ou leur château : ténues, usées. Sur une paroi, on devine des armoiries usée, elles représentent un oiseau niché dans une couronne. Un jet d'intellect/zoologie à -6 permet de reconnaître un coucou.

Les remises qui donnent sur la cour semblent elles-aussi encombrées de marchandises diverses et variées, probablement le fruit de rapines diverses. Toute insinuation que les amazelles ont peut-être dérobé ces biens sera ignorée avec le plus grand mépris.

La Comtesse

La dirigeante de l'endroit se présente comme Emma, comtesse Amazelle. Elle est blonde, très belle, et a un air de prédateur. Elle porte une chemise blanche à jabot et un pantalon en cuir noir.

La comtesse oscille entre deux personnalités : en surface c'est une jeune femme charmante et charmeuse, mais en dessous, c'est une créature fatiguée et inquiète. Si son apparence est impeccable, sa mémoire est encombrée et défaille. Jusqu'à présent, ses interactions avec des humains se résument à jouer avec des humains isolés; elle doit à présent organiser une opération compliquée avec eux.

La comtesse sent qu'elle est affaiblie, et sa magie n'agit pas à Scam, cela l'inquiète – elle pense qu'un haut-rêvant fort puissant s'y trouve. Pour la première fois de sa vie,

elle doit affronter un véritable problème ce qui la stresse beaucoup; elle n'a pas réfléchi proprement à la situation, d'où les conclusions erronées sur la situation.

Les personnages devront faire montre d'un peu de diplomatie pour obtenir des informations; pour la Comtesse, les humains sont avant tout des créatures à embrouiller et à garder dans l'ignorance. Si les personnages sont trop arrogants, elle n'hésitera pas un instant à blesser, voire en tuer l'un d'entre eux pour donner l'exemple.

La quête

La comtesse impose aux personnages la quête suivante : s'infiltrer à Scam, réparer la fresque de la bibliothèque et l'utiliser pour rejoindre l'elfe mâle qui s'y trouvait. Grâce aux champignons, les voyageurs pourront guider l'elfe pour qu'ils rejoigne les siens. Si les voyageurs réussissent, elle les récompensera royalement, s'ils cherchent à s'enfuir, la ville est cernée par ses amazelles qui ont ordre de tirer à vue. La reine mettra en garde les personnages contre toute plan d'embrouille, les amazelles sont maîtresses dans ce domaine.

Si on lui demande pourquoi les amazelles n'entrent pas en ville pour remplir la mission elles-mêmes, la comtesse admettra qu'il y a dans la ville une force qui bloque sa magie, elle soupçonne un haut-rêvant thanataire. Il y a effectivement une force qui limite les pouvoirs de la reine, il ne s'agit en aucun cas de magie thanataire, mais de la présence de la nouvelle reine.

Pour remplir leur mission, la reine fournit aux personnages deux choses : une boîte de craies magiques, et une bourse de champignons séchés. Si on lui demande où elle a obtenu ces objets, elle dira qu'il s'agit d'un *don* du peuple des gnomes. Elle refusera de donner plus de détails.

La Craie Magique

La craie est contenue dans une boîte en fer blanc, et comprend des bâtons dans les couleurs principales. Un jet d'intellect alchimie à -4 permet de reconnaître de la craie d'Offraie, une préparation alchimique qui permet d'attacher à une illustration le rêve qu'elle représente. Un jet d'intellect/armurerie à 0 permet de reconnaître le style de l'étui comme étant de l'artisanat gnomique.

L'utilisation de la craie est très simple, il suffit de dessiner et de réussir un jet de rêve à 0.

Les Champignons

La bourse contient deux sortes de champignons : les premiers sont de couleur mauve avec des tâches jaunes, alors que les seconds sont jaunes avec des tâches mauves. Un jet d'intellect/botanique à -5 permet de reconnaître des *annamites artistiques*. Le champignon mauve est à consommer dans la réalité, et fait entrer le rêveur dans l'œuvre, de même lorsque qu'il consomme le champignon jaune dans le rêve, il en sort.

Dans ses notes sur la *Critique Artistique Avancée*, Bloutok *l'Incompris* met explicitement en garde contre une consommation asymétrique de ces champignons. Coincé sans champignon jaune dans une œuvre, le critique sera dépendant du fait qu'une personne le réveille, ce qui cause un syndrome ennuyant (queue de dragon). La consommation d'un champignon jaune dans la réalité, ne fait pas disparaître, comme on pourrait s'y attendre, l'expérimentateur – dans le cas mentionné, l'assistant de Bloutok qui s'était porté *volontaire* – mais lui cause un fort traumatisme (souffle de dragon).

Bloutok avait d'abord pensé avoir trouvé un moyen objectif de découvrir la nature exacte de la réalité jusqu'à ce qu'il découvre sa propre présence, discrète, mais indiscutable, dans les différentes œuvres qu'il avait critiqué au moyen des champignons, une violation imprescriptible du code des critiques. Cela le plongea dans une terrible dépression, son œuvre fut terminée par son assistant, qui

mentionne dans une note de bas de page que Bloutok est mort empoisonné par une trop grande dose d'annamites artistiques alors qu'il cherchait à entrer dans une œuvre érotique.

Faits sur les Amazelles

Où l'on apprend que les amazelles ne sont pas très malins...

Aucun livre ne décrit clairement les mœurs des amazelles. Et mêmes les principales intéressées ignorent certains détails concernant leur propre reproduction, c'est une des raisons pour lesquelles elles se dépérissent.

Les amazelles sont par nature des créatures magiques, capables, comme les sirènes, d'illusions. Elles peuvent changer leur apparence générale, même si cela reste toujours une femme à l'aspect avenant; elles peuvent aussi changer l'aspect d'objets, à la manière du sort d'hypnos *objet en objet*. Enfin, elles peuvent aussi invoquer des feu follets, inoffensifs, mais utiles pour détourner l'attention.

Les amazelles vivent de chasse, mais surtout de rapines. Par bien des aspects, elles sont l'opposé des *Groins*,² subtiles, discrètes, elles font un minimum de dégâts et ne prennent que ce qu'elles sont venues chercher. Elles entourent leur opérations d'illusions d'objets et de personnages hauts en couleur pour ajouter à la confusion. Pour les amazelles la chasse et le vol sont un jeu. En apparence, les amazelles ne vieillissent pas, mais elles ne sont pas immortelles pour autant : elles décèdent généralement de manière violente durant leurs activités de chasse.

Les amazelles sont dirigées par une reine, qui reste généralement à l'abri, servie et protégée par les *drones*, ses filles stériles. La reine est la seule capable de produire des illusions où elle a une apparence masculine. Surtout, elle est la seule capable de se reproduire, un peu à la manière d'un coucou. Elle commence par séduire un homme, de préférence isolé. Puis elle change d'aspect et prend une apparence masculine, et séduit une femme. C'est cette victime qui portera l'enfant, convaincue que c'est le fruit de l'union avec un mystérieux inconnu.

Lorsque l'enfant – toujours une fille – atteint entre six et douze mois, les amazelles l'enlèvent pour lui faire rejoindre les siens. Pour simplifier ce processus, les reines ont tendance à prendre comme victimes des femmes vivant isolées ou ayant une

basse position sociale. L'enfant devient normalement une drone, une amazelle stérile qui servira la reine. Dans de rares cas, elle se révolte et vit parmi les humains. La condition nécessaire pour qu'une enfant amazelle devienne une reine est qu'elle doit être élevée par une reine (quelque soit sa race). Une fois une nouvelle reine engendrée, la reine en place se déprimente et quitte la tribu, ou plutôt la tribu ne la suit plus. Il n'est pas rare que durant la dernière phase de leur vie, isolée, l'ancienne reine parvienne à avoir un nouvel enfant qu'elle élèvera elle-même, donnant ainsi naissance à une nouvelle reine.

Si les reines ne vieillissent pas physiquement, elles ont tendance à devenir folles – même si elles n'ont pas engendré de descendance – les souvenirs s'emmêlent, la reine imagine des choses qui ne sont pas, l'instinct de la chasse prend le dessus et elle devient psychopathe; le résultat est souvent une fin violente.

Scam

Où l'on découvre la ville de Scam, connue pour sa lotterie...

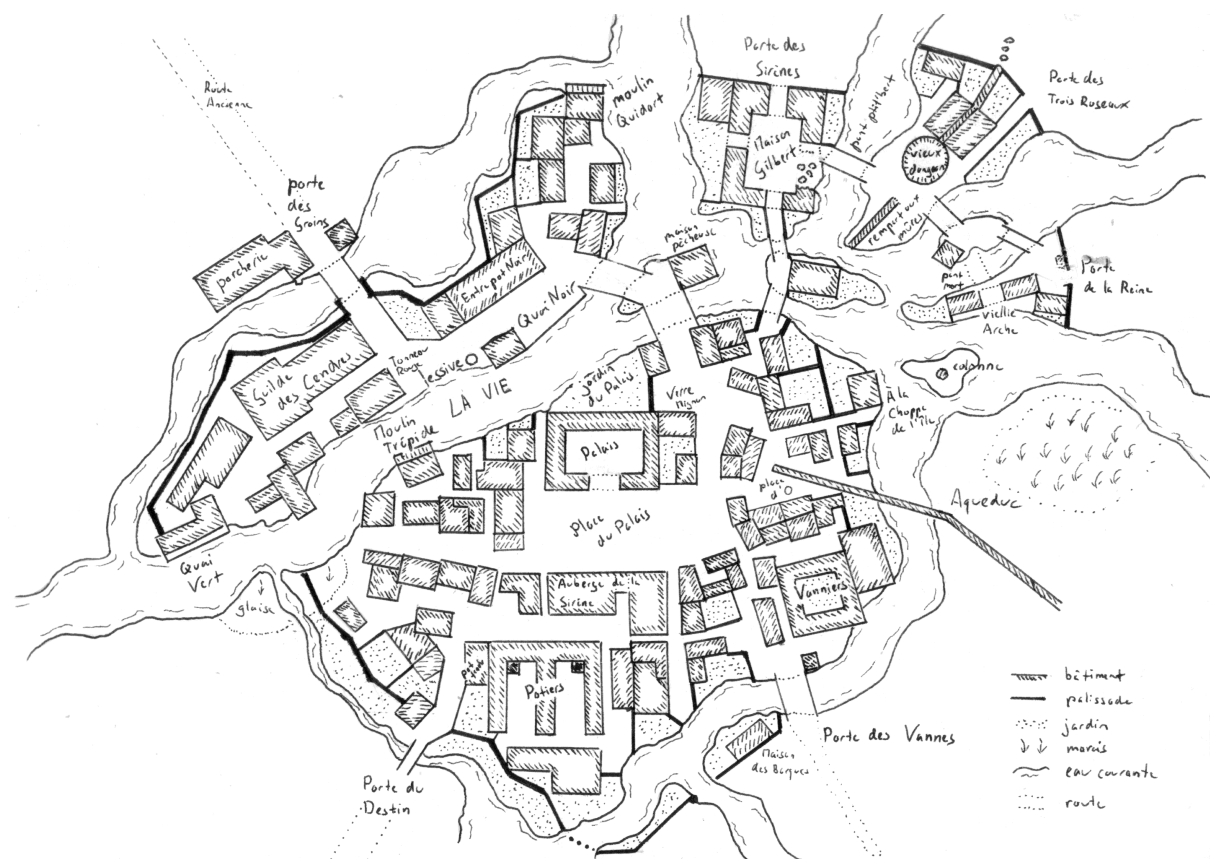
Scam est une bourgade plutôt riche située à cheval sur un large fleuve, la *Vie*. Celui-ci est navigable en aval de la ville. La ville s'étend sur plusieurs îles reliées par un système de ponts, elle est entourée d'immense marais qui sont le centre de l'activité économique : élevage de porcs tannerie, vannerie, extraction de tourbe, céramique et récolte d'herbes de soins.

La route qui traverse la Vie à Scam est la voie du destin, c'est une ancienne route pavée à moitié engloutie par les marais et elle connaît un trafic très modéré. Elle entre dans la ville au nord-ouest dans la *Porte des Grouins* et en sort au sud-ouest dans la *Porte du Destin*. La ville comporte quatre autres portes, chacune donnant sur une langue de terre séparée par un des affluents de la Vie : la *porte des Sirènes* (au nord), la *porte des trois roseaux* (nord-est), la *porte de la reine* (est), et la *porte des vannes* (sud-est).

La ville est défendue par une palissade de bois, et surtout les méandres de la Vie. La

plupart des maisons ont des fondations et parfois un rez-de-chaussée en pierre. Les étages supérieurs et les annexes sont en bois et en torchis. Les structures en pierre datent clairement du second âge : la pierre est taillée avec soin, et décorée de bas-reliefs représentant des oasis, des palmiers et des chameaux : le climat à l'époque était quelque peu différent. Les cheminées ainsi que certains grands bâtiments sont en briques de terre cuite. Quelques structures complètes datent du second-âge : quelques maisons, un ancien aqueduc et surtout le palais. La majorité des rues de la ville sont pavées avec un mélange de pierres et de débris de céramique.

L'aqueduc dépasse à présent d'environ 1 mètre du niveau du sol, on l'appelle le canal. C'est la seule source d'eau fraîche de la ville. Il se termine à la *Place d'O*.³ Le palais est un bâtiment rectangulaire qui se trouve au centre de la ville, et abrite les appartements de la reine, la caserne de la garde et la bibliothèque. La devise de la ville est « *l'or se trouve dans la boue* », elle est gravée en runes triangulaires sur le fronton de l'entrée du palais.



Le Palais

Le palais est une structure rectangulaire avec une cour intérieure, une gigantesque arche perce la partie sud, qui héberge au premier étage la bibliothèque de la ville. Le rez de chaussée des ailes ouest et nord font office de caserne, la garde de la ville y loge. Le premier étage de l'aile ouest contient les appartements de la reine. L'aile du côté est fait office de salle commune, et le toit en pente comporte un grenier.

Le Général Odious

Si les vaste marais assurent la richesse de Scam, ils ne sont pas sans dangers : groins, aligates, et parfois même des vaseux menacent régulièrement la ville. La ville est donc défendue par une palissade en bois qui est très bien maintenue, et défendue par une garde composée de trois douzaines de robustes gaillards équipés de haches, dirigés par un ancien voyageur qui se fait nommer le général *Odious*.

Vilfred Odious a vu pas mal de rêves et a effectivement été – durant une courte période – général d'une petite armée. Malgré son embonpoint, c'est un très bon combattant, et un chef jovial et apprécié de sa troupe. Il se bat à l'épée et porte sur le dos un petit bouclier targe qu'il utilise souvent comme petite table. Dès l'arrivée des voyageurs, il les invitera à boire un verre de bienvenue et cherchera à obtenir des informations, il leur demandera explicitement s'ils ont rencontré des créatures ou des personnes spéciales dans les marais. Il expliquera très volontiers les particularités de la ville qu'il aime beaucoup.

Le général est loin d'être idiot, et il sait qu'il se passe quelque chose dans les alentours de la ville : il y a trop de menu larcins, trop d'éclaireurs qui voient des jeunes femmes très jolies mais inoffensives. Il a suffisamment voyagé pour se douter qu'il y a anguille sous roche. De plus, même s'il ne l'admettra à personne, l'enfant de la reine le chiffonne : à peu près au même moment où l'enfant a été conçu, il a rencontré une très belle aventurière dans les marais, alors qu'il enquêtait justement sur une autre vague de larcins. La belle s'est naturellement évaporée.

Le général cherche donc à comprendre ce qui se passe. Vu les rumeurs qui affirment que la fille de la reine lui ressemble, il reste très discret sur sa propre escapade, et se concentre sur les disparitions de poules et les voyageurs qui débarquent au milieu de tout cela. Une de ses hypothèses est que la reine était une haut-révante, soit que la véritable Esther l'a toujours été, soit qu'elle a été remplacée par quelqu'un qui a

pris son apparence, mais il n'y croit pas vraiment.

Durant ses voyages, le général a interagi de près avec la magie, il a eu une amante qui était une haut-révante puissante. Il a donc une assez bonne idée de son fonctionnement, et il est aussi plutôt hostile envers la magie (la séparation fut douloureuse). Odious n'est pas du genre à provoquer une émeute, mais s'il suspecte qu'un voyageur est un haut-révant il cherchera à discrètement confirmer ses soupçons, et, si c'est le cas, demandera à la personne concernée de quitter la ville au plus vite.

La Bibliothèque

La bibliothèque est une pièce au premier étage du palais. Pour y accéder il faut passer devant l'officine générale de la ville, au rez-de-chaussée. L'accès est gratuit pour les habitants. Pour peu qu'ils y aient pris une chambre, les visiteurs peuvent recevoir à l'auberge une plaquette d'invité qui leur donne accès. La bibliothèque ouvre à l'heure de la sirène et ferme à l'heure des épées. Il est interdit d'y amener des armes ou des instruments aratoires de plus d'une coudée (45 cm). La consommation de toute forme de nourriture ou de boisson y est prohibée.

La bibliothèque est une pièce traversante, dotée au sud de fenêtres en ogive fermées par des vitraux jaunes et vert qui laissent entrer la lumière du soleil, mais qui sont trop troubles pour qu'on puisse voir à travers. Le long des fenêtres on trouve des tables de lecture, dont une à laquelle sont enchaînées deux copies du livre de zoologie qui contient le chapitre sur les chameaux.

Les murs est et ouest sont composés d'étagères qui contiennent les livres, mais aussi divers trophées liés à la vie de la ville, notamment de très belles céramiques ornée chacune d'un portrait d'une des reines de la ville. Les livres sont classés par couleur de la couverture. Les livres de botanique et de mycologie sont très prisés, il y a une liste d'attente pour les deux ouvrages de zoologie.

La fresque se situe sur le mur nord, elle représente l'histoire de la ville. La partie gauche (ouest) a été recouverte de plâtre et seule la section à partir de la guerre des cochons jusqu'il y a quelques années est encore visible. Il manque clairement le couronnement de reine actuelle. Si on se renseigne sur la raison de tout ceci, on

expliquera que c'est un ordre de la nouvelle reine, qui n'aime pas cette fresque : elle a refusé qu'on l'y dépeigne et ordonné que l'on recouvre le tout de plâtre bien blanc. Les villageois n'exécutent cet ordre qu'à contre-cœur et cela prend donc du temps.

Reine de Scam

La principale particularité politique de Scam, c'est que la ville et sa région sont dirigés par une reine, choisie au moyen d'une loterie qui a lieu tous les cinq ans. Peuvent participer à la loterie toutes les femmes qui n'ont jamais été reine auparavant et qui ont passé les épreuves pratiques et théoriques : égorger un cochon, et expliquer les caractéristique d'un chameau. On appelle les femmes qui ont passé les épreuves les *Mistralles*. La reine est parfois appelée la *Mistrale Gagnante*. La reine est marquée au fer d'un petit M afin de s'assurer qu'elle ne se représente jamais.

Les habitants de Scam sont très attachés à ce système, qui date de la *Guerre des Cochons*. Il a l'avantage d'être équitable et de ne pas trop mal marcher : personne ne voudrait être dirigé par quelqu'un qui ne sait pas égorger un cochon. L'élection qui a lieu tous les cinq ans est naturellement l'occasion d'une grande fête, comme chaque participante doit égorger un cochon, c'est aussi l'occasion d'une grande boucherie.

Esther

Il y a un an et demi, Esther n'était qu'une humble porchère, depuis, deux évènements ont complètement chamboulé sa vie. Le premier fut la rencontre, il y a 17 mois, avec un très beau chevalier près du bois des Tattes, au nord-est de la ville. La rencontre fut brève, mais intense; Esther rougit encore quand elle se remémore cette nuit. Elle n'en a parlé à personne, et est restée obstinément muette concernant le père de la fille qui est née il y a 8 mois. Elle a appelée l'enfant Ulmarie.

Le second évènement fut la loterie, qu'Esther a gagné. Elle est donc devenue reine de la ville. Le fait d'avoir comme dirigeante une mère célibataire a été la raison de pas mal de quolibets et de rumeurs. L'hypothèse la plus populaire fut longtemps

qu'Esther avait été violée par un groin dans les marais, qu'elle avait trop honte pour en parler. Entre temps tout le monde s'accorde à dire que si la petite fille ressemble à quelqu'un, c'est plutôt au général Odious.

Ester est une femme aux formes généreuses, elle a les cheveux bruns et un petit nez en trompette. C'est une personne simple qui prend à cœur tout ce qu'elle entreprend, que ce soit la tenue de sa porcherie, l'éducation de son bébé ou son rôle de reine. Pour elle il ne fait pas l'ombre d'un doute qu'elle a gagné la loterie à cause de son entrevue avec son prince charmant. Clairement sa fille doit être élevée comme une princesse.

En tant que reine, Esther a décrété que Scam entrerait dans une nouvelle ère : son rêve est que sa ville devienne un exemple d'ordre et de propreté. L'idée a été plutôt bien reçue, les pavés de la place ont été remis en ordre, la palissade rendue plus régulière, et les volets des différentes maisons peints selon un système de couleur bien défini.

Toutefois les velléités de rangement régaliennes ne se sont pas arrêtées là, et commencent à ennuyer : les gens aimaient bien la fresque dans le palais et si les membres de la garde ont bien accepté l'idée d'avoir une veste de cuir avec les armoiries de la ville, l'idée de devoir tous porter les mêmes bottes et les mêmes braies les contrarient; les chaussures, c'est quelque chose de personnel.

Vu la situation, les habitants se contentent d'attendre un peu pour voir si la reine mettra de l'eau dans son vin. Après-tout, il n'y a pas urgence.

Le bébé d'Esther est une petite fille de 8 mois. Fine et élancée, elle n'a pas la moindre ressemblance avec sa mère, elle ressemblerait plutôt à la comtesse (Vue à 0) ou au général Odious (Vue à -3). Ses oreilles sont certainement un peu pointues. Ses préoccupations sont celles d'un bébé normal. Une détection d'aura révélera que le bébé a une nature magique, un sort de lecture ne révélera que le Fleuve (magie naturelle).

L'Auberge de la Sirène

Il n'y a qu'une seule auberge dans la ville, l'hostellerie de la sirène, qui se trouve sur la place en face du palais. C'est une grande bâtisse en bois, dotée de dix chambres et de trois salles communes. L'endroit est propre et bien tenu, mais les locaux avertiront les voyageurs que la propriétaire est un peu spéciale, on l'appelle *l'Amazone*.

Les tarifs de l'auberge sont les suivants:

- Chambre pour une ou deux personnes 30 deniers.
- Chambre pour trois ou quatre personnes 50 deniers.
- Dortoir commun des hommes : 5 deniers
- Dortoir de la sirène (pour les femmes et les enfants) : 3 deniers par femme, 1 denier par enfant.
- Repas du soir : 5 deniers.

Les repas à l'auberge de la sirène n'ont comme viande que celle de créatures marines : poissons, crustacés et mollusques.

L'enseigne de l'hostellerie est une sirène classique (une femme avec une queue de sirène), mais au dessus des fenêtres sont suspendus les crânes de six véritables sirènes.⁴

L'Amazone

La propriétaire actuelle de l'établissement s'appelle en fait *Mélusine*, mais personne n'utilise son vrai nom. On a trouvé son corps inconscient à la porte de la ville, il y a maintenant six ans. Elle était gravement blessée et portait les haillons d'une cotte de mailles. Elle fut recueillie par le propriétaire de l'auberge, le vieux Gontrand. Une fois remise, Mélusine a repris en main l'établissement qui partait un peu à vau-l'eau.

À la mort du vieux Gontrand, il y a trois ans, c'est elle qui hérita de l'auberge. Il n'y avait pas d'héritiers directs et les cousins éloignés qui prétendaient reprendre l'auberge furent déboutés par la reine de l'époque : Mélusine s'était illustrée en exterminant les sirènes du marais au sud de la ville, sans parler du fait que la reine était une ancienne serveuse de l'auberge.

Mélusine doit son surnom au fait qu'il lui manque un sein. Un soir, ivre, elle a prétendu que c'était la coutume pour les guerrières dans sa tribu d'origine, pour

pouvoir mieux tirer à l'arc. Ainsi est née la légende. Certains membres perspicaces de la garde ont remarqué que vu la manière dont elle tire à l'arc, c'est le mauvais sein qui manque, mais cela n'a pas suffi à éteindre la légende.

Mélusine porte en permanence une armure de cuir souple bleu nuit donc la culotte et les bottes sont marquées avec un motif d'écailles. C'est un cadeau de Marik après l'extermination des sirènes. Elle porte en général une simple dague à la ceinture, mais elle possède une épée esparlongue qui est rangée derrière le comptoir.

C'est une tenancière sévère, mais juste, et si elle n'est peut-être pas une véritable amazone, elle est parfaitement capable de mettre en déroute un groupe de bateliers ivres : elle l'a déjà fait à plusieurs reprises. Mélusine ne mange pas la moindre viande de créatures terrestres; depuis qu'elle est devenue la propriétaire de l'hostellerie de la sirène, on n'y mange que de la viande de poisson, des écrevisses ou des moules d'eau douce.

Mélusine a une relation intermittente et tempétueuse avec le général Odious; les habitants de Scam ont depuis bien longtemps perdu le compte de leur séparations et réconciliations. Depuis qu'il est apparent que l'enfant d'Esther ressemble à Odious, la situation est devenue encore plus orageuse.

Expliquer la situation

Si les personnages se comportent de manière intelligente et essaient d'expliquer aux gens de Scam la situation dans laquelle ils se trouvent (i.e. coincé par des amazelles), Mélusine est la seule personne qui les écouterait (surtout si c'est un personnage féminin qui lui explique la situation). Une fois qu'on lui aura indiqué l'emplacement du campement, elle s'y rendra en reconnaissance, et si ce qu'elle observe corrobore les explications des voyageurs, elle acceptera de les aider.

Elle peut convaincre Odious de laisser les personnages accéder à la fresque, surtout s'il est clair que les Amazelles ont quelque chose à voir avec l'enfant d'Esther. Même s'il désapprouve de la magie, Odious préfère que les personnages aillent chercher un amazelle dans un autre rêve que de devoir gérer un assaut des amazelles.

Pendant que les personnages seront dans la fresque, Mélusine, Marik et Odious continueront à espionner les amazelles, et un éventuel raid : Odious n'a qu'une confiance limitée dans la capacité des personnages à remplir leur mission. Au retour bredouille des voyageurs, Mélusine suggèrera un stratagème : les voyageurs seront emprisonnés et exposés, forçant les amazelles à attaquer le village.

Dès ce moment tout se déroulera comme décrit dans le paragraphe « *À l'assaut* », mais les amazelles souffriront de lourdes pertes, et même si elle parviendront à enlever Ulmarie et les personnages, le raid du général Odious et de ses compagnons surviendra plus rapidement.

Le Marché

Tous les trois jours a lieu le marché de Scam; la majorité des étals sont dressés dans la cour du palais, mais la place n'étant pas suffisante, les stands avec des produits agricoles, ainsi que les enclos à cochons se trouvent sur la place centrale, au sud du palais. Si l'état du fleuve le permet, des marchands remontent la Vie pour venir acquérir les marchandises pour lesquelles la ville est renommée : céramique, herbes de soins, vanneries, charcuteries et tannerie.

La veuve Gioffreda

La veuve Gioffreda possède une distillerie en bordure de la ville et, les jours de marché elle tient un petit stand où elle vend différents alcools et essences de sa fabrication. Son plus grand succès est sans conteste la crapaudine, un alcool à base de crapauds. Il faut pas moins de sept sortes des batraciens différents pour fabriquer de la bonne crapaudine, sans parler du savant mélange d'herbes qui composent la recette secrète. Le résultat est un alcool très fort, hallucinogène, qui est autant consommé localement qu'il est exporté. L'abus de crapaudine est une des raisons pour lesquelles les habitants de Scam ont tendance à garder secrètes les rencontres étranges faites dans les marais. Une autre spécialité de Gioffreda est l'essence de clopinettes, qui, consommée avec de grande quantités d'eau, est un remède souverain contre la gueule de bois.

Gioffreda est une femme maigre avec des cheveux noirs et un nez aquilin. Elle n'est

veuve que depuis trois ans, et vit avec la ribambelle d'enfants que lui a donné son défunt mari. C'est une personne à l'allure sévère et cynique, mais qui a un bon fond et adore les enfants. Elle est au courant de nombreux ragots dans la ville, et est très intriguée par l'enfant de la reine. Elle sait pertinemment que ni Esther, ni le général Odious ne sont des amateurs de crapaudine et ne croit donc pas à une rencontre fortuite entre ces deux personnes suit à la consommation de cette substance.

Une fiole de crapaudine coûte 15 deniers. Une fiole d'essence de clopinette coûte 6 deniers. Dans les deux cas, Gioffreda rachète les fioles vides pour 2 deniers.

Les Herbes d'Annie

La vieille Annie tient un stand d'herbes et de sels qui pourra intéresser les voyageurs. Elle vend les marchandises suivantes:⁵

- Ortigal à 7 deniers le brin.
- Ortigal noir à 14 deniers le brin.
- Ortigal Glauque à 6 deniers le brin.
- Obyssum vert à 3 deniers le pépin.
- Obyssum gris à 8 deniers le pépin.
- Obbadion à 4 deniers le pépin.
- Huile de pierre à 2 deniers le pépin.
- Chramæle à 4 deniers le pépin

Si on discute un peu avec elle, elle se plaindra de ses rhumatismes, mais aussi des feu follets qui semblent être comme fous dans les marais. Elle prétend aussi qu'il y a de nouveau des sirènes dans les marais au sud de la ville (faux : il s'agit des amazelles).

Marik le Tanneur

Marik est un voyageur qui s'est établi à Scam il y a maintenant dix ans, en même

temps que le général Odious, dont c'est un compagnon de campagne. C'est un gaillard large d'épaule, qui porte une courte barbe noire, il est presque chauve. Il s'est établi comme tanneur et a épousé une fille de la ville, Fay.

Marik est réputé dans toute la région pour son cuir souple, qu'il prépare grâce à un procédé dont il garde jalousement le secret. À chaque marché, il vient vendre ses plus belles pièces, c'est pour lui l'occasion de discuter avec le général Odious.

Les cuirs de Marik sont souples, très lisses, avec un vague brillant, il les teint soit en rouge sombre, soit en bleu nuit. Ce cuir est principalement acheté par des maroquiniers venus du sud, et qui l'utilisent pour fabriquer des armures très élégantes. Les autres tanneurs de la ville ont, avec le temps, identifié l'ingrédient principal du procédé de Marik : du sel de lune, mais ils n'arrivent pas encore à produire d'aussi beaux cuirs.

Étant devenu un homme respectable, Marik s'ennuie quelque peu, et il s'intéressera probablement aux voyageurs pour peu qu'ils soient pittoresques. Il le fera d'autant plus volontiers si le général lui demande de se renseigner sur les nouveaux venus. Dans tous les cas, il restera loyal au général. Il gardera ses distances envers d'éventuelles voyageuses, Fay étant très jalouse.

Une armure de cuir préparée avec le cuir de Marik coûtera 10 sols, elle offre une protection de 3 pour un encombrement de 1.

Les Guildes

La Guilde des Potiers

La guilde la plus influente et la plus riche de Scam est la *Confrérie des Défenseurs de la Poterie*, ses membres sont surnommés les *potriotes*. Le bâtiment de la guilde, une impressionnant bâtisse en briques rouge en forme de M, se trouve derrière l'auberge de la sirène. La guilde est la seule habilitée à fabriquer des fours et des cheminées dans la ville; elle possède d'ailleurs les deux fours les plus grands et tous les potiers et céramistes en sont membres.

Toute céramique produite à Scam porte à sa base la marque d'un poinçon, chaque artisan en possède un différent et la guilde maintient à jour un annuaire des

différent poinçons de la ville, mais aussi des plus célèbres de par les rêves.

Si la pratique de la poterie est très strictement réglementée, la vente et l'achat de céramiques en tout genre est totalement libre. De fait, la guilde achètera pour un bon prix toute forme de céramique qui lui est étrangère (compter le double du prix des règles, triple si le voyageur est capable d'expliquer le principe de fabrication).

Une annexe non-officielle de la guilde est le *Pot Fendu*, une petite taverne accolée au bâtiment de la guilde. La particularité de l'endroit est que le service est fait exclusivement dans les ratés des apprentis potiers. Les gens s'y rendent principalement pour boire, mais on peut y manger un pot au feu qui n'est pas mauvais.

La Guilde des Vanniers

Située à l'extrémité sud-est de l'île principale, c'est un bâtiment carré entièrement construit en bois doté d'une cour intérieure qui abrite un très beau jardin. La guilde est beaucoup moins influente que celle des potiers, et ne contrôle rien à proprement parler, chacun à Scam est libre de pratiquer la vannerie.

Néanmoins de nombreux artisans sont membres de la guilde, cela leur permet d'avoir accès à de grandes claies sous les toits de la guilde où sont séchées les branches de saule et les jeunes pousses de peuplier.

Le chef de la guilde, le vieux Romuald est renommé pour les flûtes de pan qu'il fabrique avec beaucoup de dextérité.

La Guilde des Cendres

Située au niveau du rempart ouest près de la porte des Groins, c'est une immense halle enfumée où l'on sèche la tourbe et où l'on produit le charbon. Le charbon d'aulne est le plus prisé par les potiers.

La guilde des cendres n'a qu'une influence très faible, mais c'est un très bon endroit pour apprendre ce qui se passe dans la ville et dans les alentours. Beaucoup de gens passent par ici : les bûcherons et les extracteurs de tourbe livrent leur marchandise, les potiers viennent acheter du charbon pour leur fours, les lavandières viennent

acheter de la cendre pour leur lessive, et les autres viennent acheter de la tourbe séchée pour la cuisine et le chauffage.

Tous profitent d'être dans le coin pour faire un tour au *Tonneau Rouge*, située en face de la guilde. Une particularité de cette taverne est qu'elle ne ferme jamais, durant la journée elle ne désemplit jamais, et durant la nuit, c'est le lieu de ralliement de la garde.

Entrer dans la Fresque

La première chose que devront faire les personnages pour remplir la mission que leur a confié la reine des amazelles, c'est de compléter la fresque actuelle. Pour cela les voyageurs devront agir discrètement et avec des informations partielles. Même s'ils sont plutôt bonne pâte, les habitants de Scam n'apprécieront que très peu qu'on fasse des graffitis dans la bibliothèque. Selon l'allure générale des personnages, le général Odious peut fort bien décider qu'il ne s'agit pas d'une simple lubie, mais de l'expression d'une queue de dragon. Ce qui implique qu'un ou plusieurs voyageur est un haut-révant.

Durant la journée, il y a toujours des gens dans la bibliothèque, donc à moins de faire une grosse diversion, il sera impossible d'agir. Venir la nuit posera moins de problèmes, la bibliothèque n'est pas à proprement parler gardée, les gardes tendent plutôt à surveiller la palissade, mais la caserne se trouve dans le même bâtiment. La serrure qui bloque l'accès à la bibliothèque est très simple (Dextérité/Serrurerie à 0).

Le gardien des rêves prendra soin de noter ce que les personnages ajoutent à l'époque actuelle. Cela aura son importance lorsque les voyageurs y reviendront. Une fois les champignons consommés, les personnages se réveilleront à l'époque où la fresque commence : la guerre des cochons.

La Guerre des Cochons

Les voyageurs se réveillent dans la scène la plus ancienne dépeinte dans la fresque :

ils sont à l'extérieur du palais, qui est assiégé par des émeutiers. Si, à priori, les émeutiers seront neutres par rapport à des voyageurs égarés, ils resteront suspicieux : s'ils ont des raisons de penser que les personnages sont de mèche avec la princesse ou simplement une menace, ils n'hésiteront pas à les lapider.

La ville de Scam dans laquelle les personnages se sont réveillés est très similaire à celle qu'ils ont quitté, la structure de la ville est identique. La principale différence, c'est que la ville se trouve au milieu d'une riche chênaie et que les structures en pierre sont plus hautes.

La princesse

Les personnages n'auront aucune peine à comprendre que la ville est dirigée par une princesse amazelle, haut-révante de surcroît : elle est la raison des émeutes. C'est une souveraine caractérielle qui est plus motivée par son amusement que le bien de son peuple. Dernièrement, princesse Lampediel a pris la mauvaise habitude de transformer en pourceau ses opposants politiques. Même si cela fait des merveilles pour la qualité du cheptel, et que les principaux intéressés n'ont pas l'air très malheureux, le citoyen de Scam en a gros : cela ne peut plus durer.

La princesse est bien une amazelle, mais une drone, qui s'est rebellée contre sa reine il y a bien longtemps. Elle a vécu chez les humains, et y a appris le haut-rêve (par opposition à la magie naturelle dont elle bénéficie). Elle a fini par venir à Scam, et grâce à une bague magique retrouvée dans le marais à peu près là où elle l'avait cachée, elle a convaincu ses habitants que la ville a toujours été dirigée par une princesse, et qu'elle était la personne idéale pour ce rôle.

Cela fait à présent deux générations que Lampediel dirige la cité de Scam, l'âge et l'ennui font qu'elle se comporte de manière de plus en plus tyrannique et arbitraire. Sa lubie précédente était d'attribuer les différents offices de la ville au moyen de loteries, à son grand étonnement, cela n'a pas causé de changements notable au fonctionnement de la ville, cette décision a même la populaire parmi celles qu'elle a pris ces dernières années.

Pour peu que les personnages l'aident un peu, elle pourra leur donner des explications sur les amazelles, leur reproduction. Si à priori elle croit en l'existence

des amazelles mâles, elle commence à avoir quelques doutes. C'est une haut-révante très capable, en particulier dans les voies d'Hypnos et de Thanatos, même si elle connaît aussi les deux autres voies.

Le Palais

Logiquement, le principal objectif des personnages sera d'avoir accès à la fresque et de continuer leur voyage. Le problème c'est que le palais est assiégé par les émeutiers. La princesse Lampediel a invoqué des Nonechalepasse⁶ pour défendre les différentes entrées du palais. On en trouve trois devant la grande porte, et deux à l'entrée de service. Les émeutiers n'ont pas le cœur à affronter les Nonechalepasse et se contentent de lancer des légumes pourris sur ceux-ci (sans grand effet).

La princesse se trouve dans sa chambre et est essaye de jouer de la harpe avec les pieds (conséquence malheureuse d'une queue de dragon), autant dire que la situation est bloquée. Les personnages ont deux options : s'allier avec les émeutiers ou s'introduire en douce. Ils n'ont que deux contraintes : d'abord le temps; tôt ou tard ils vont être réveillés, soit parce que des gens vont trouver leurs corps inconscient dans le rêve de départ, soit les champignons vont cesser de faire effet.

La seconde contrainte est que la fresque doit rester intacte : si elle est détruite, elle le sera aussi dans le futur, et les personnages se réveilleront dans un "présent" où la fresque a été détruite, et une méchante migraine (et une queue de dragon).

Impossible, donc, de faire une "diversion" de type incendiaire, par exemple.

La Fresque

Dans ce rêve, la fresque est en bien meilleur état, elle débute avec la représentation d'un souverain, clairement masculin, et à l'allure elfique. À ses pieds, une créature féminine, elle-aussi à l'allure elfique, clairement subjuguée. Le dernier évènement qui est dépeint est Lampediel qui sort du marais une épée magique et qui devient la princesse régnante de la ville. Le style de la fresque implique une relation entre l'elfe du début et la princesse Lampediel.

Les personnages devront procéder de la même manière que dans le rêve précédent : peindre le présent (la révolte) et consommer les champignons mauves. La manière

dont ils dépeignent la guerre des cochons servira de base au gardien des rêves pour décider comme celle-ci s'est terminée, une fois les personnages revenus à leur rêve original (en d'autres termes le présent).

l'Oasis de Scam

L'Oasis

Les voyageurs se réveillent dans une nouvelle version de Scam. Le climat est aride, la ville est une oasis dans un désert de sable gris. Si la structure du centre ville correspond à celui de la ville du rêve de départ des personnages, tous les bâtiments sont en pierre et la ville s'étend bien au delà des palissades construites par le général Odious.

La principale activité de la ville est le commerce : les étals de la ville débordent de marchandises exotiques et précieuses : épices, soies, bijoux, même quelques livres.

Le Prince

La ville est dirigée par le prince *Alistair*, renommé pour ses compétences de haut-révant et ses conquêtes féminines. Sans être encouragée, la magie est clairement tolérée. Le prince n'est clairement pas un amazelle.

Naturellement, le prince vit dans la palais, qui est défendu par des gardes nombreux et bien entraînés. Néanmoins si les personnages y mettent les formes, ils pourront obtenir une audience avec le prince. C'est un fort bel homme, qui vit entouré d'une horde de courtisanes à l'apparence diverses. Il possède même une esclave cyan.

Interrogé au sujet d'une princesse amazelle, le prince rira aux éclats et ne se fera pas prier pour expliquer son brillant stratagème : pour séduire la princesse amazelle, il a utilisé ses brillant talents de magicien et changé son apparence pour prendre celle d'un amazelle mâle : elle n'y a vu que du feu. Le plus ironique c'est que les amazelles mâles n'existent simplement pas, mais bon, les amazelles ne sont pas très malignes.

Le prince sait tout des mœurs reproductrices des amazelles, et si les personnages sont bon publics (ou s'il y a une belle femme parmi eux), il leur racontera volontiers tout ce qu'il sait : il aime beaucoup parler de ses exploits, et invitera même les voyageurs pour le repas afin de pouvoir narrer ses exploits et exposer ses connaissances par le détail.

Selon les circonstances dans lesquelles les personnages ont consommé les champignons dans le rêve de la guerre des cochons, ils disposeront de plus ou moins de temps pour écouter le prince. À noter que si les personnages ne demandent pas audience, mais se contentent d'interroger les habitants de la ville, ils parviendront au même résultat : le prince est un vantard et toute la ville connaît l'histoire.

Conclusion

Remonter les rêves

À défaut d'avoir trouvé un mâle, les personnages auront obtenu une explication : il n'y a pas de mâles, la comtesse Emma s'est clairement fourvoyée et les personnages vont revenir dans le rêve original les mains vides. Si le groupe contient un haut-rêvant pratiquant hypnos, celui-ci peut décider de se faire passer pour un amazelle comme l'a fait le prince et ainsi berner la comtesse.

Quelques instants après avoir consommé les champignons jaunes, les personnages se réveillent dans le rêve où ils ont consommé les champignons mauves. Pour chaque heure passée dans le rêve, une demi-heure s'est écoulée dans la « *réalité* ». Il est parfaitement possible que le corps des personnages soit découvert durant leur sommeil et déplacé en conséquence.

Dans le rêve de la guerre des cochons. Si les personnages sont découverts par la princesse, ils se réveilleront dans les geôles du palais (au sous-sol), s'ils sont découvert par les émeutiers, ceux-ci assumeront que les personnages ont été endormis par la princesse, et ils seront déposé dans la salle commune de l'auberge.

Dans le rêve de départ, le général Obvious ne dispose que d'une toute petite prison avec de la place pour deux personnes. Il y fera mettre les personnages qu'il

soupçonne le moins d'être des haut-rêvants. Les autres seront enchaînés à la cheville et placés dans un pilori sur la place du château. Il n'y aura pas de projection de légumes car la reine Esther est contre ce genre de pratiques qui salissent la ville.

À l'assaut!

Si les personnages sont emprisonnés par Odious et incapables de s'évader, la reine perdra patience et ordonnera un assaut sur la ville. Les défenses de Scam, conçues pour repousser des attaques de Groins ne seront pas d'une grande aide contre les amazelles. Des éclaireuses à l'aspect d'humaines ouvriront les portes, attaquent les gardes de dos et sèment le chaos en ville. Les amazelles feront des grands efforts pour ne pas laisser les personnages s'enfuir. Ils profiteront de l'assaut pour enlever la fille de la reine Esther, Ulmarie.

Explications pour la Comtesse

S'ils se font capturer, ou s'ils se rendent chez la comtesse de leur plein gré, les personnages finiront dans le palais dans la désolation de sel, à devoir expliquer la situation à la comtesse.

À moins qu'un des personnages ne se donne l'apparence d'un amazelle, il faudra expliquer à la reine qu'elle n'a rien compris à la situation, que les amazelles mâle, ça n'existe pas. Si les personnages parviennent à convaincre Emma que la petite Ulmarie est la nouvelle reine, que celle-ci est saine et sauve et se trouve avec les amazelles, la comtesse acceptera la situation. Elle laissera partir les personnages, mais refusera de leur donner une quelconque compensation.

Si Ulmarie se trouve encore à Scam, la reine ordonnera que ses drones attaquent la ville (cf *À L'assaut*) et récupèrent la nouvelle reine. Les personnages peuvent profiter des effectifs réduits au palais pour s'enfuir.

Si un personnage prend l'apparence d'un amazelle, il devra remplir ses obligations conjugales dans les plus bref délais. Les drones interrogeront quelque peu les personnages sur leur compagnon manquant. Pour leurs services, les voyageurs

recevront une gemme rouge (pureté 4, taille 4).

Dans tous les cas, les personnages ont intérêt à ne pas trainer chez les amazelles. S'il y a eu illusion, celle-ci a durée limitée, si la petite Ulmarie a été enlevée, Odious organisera une expédition pour libérer l'enfant, aidé des survivants de la garde et de ses compagnons, Mélusine et Marik. Cet assaut peut-être l'occasion pour les personnages de changer de camp et aider leur compatriotes humains.

Une fois qu'ils auront quitté un rêve grâce aux champignons mauves, les personnages pourront observer que leurs actes ont influencé la fresque : ce qu'ils ont fait apparaît à présent dans les illustrations. De même, les esquisses qu'ils ont fait à la craie pour compléter une situation sont elles aussi devenues la base de la légende.

Au gardien des rêves d'adapter ce qui a été fait dans un rêve, et ce qui a été dessiné pour y rentrer, pour en faire l'*histoire* passée. Il n'a pas besoin d'adapter littéralement les actes et les dessins des personnages, simplement de s'en inspirer, l'important est de conserver une cohérence narrative.

¹ Livre des Rêves p. 14.

² Livre des Mondes, p40

³ Une ancienne reine de la ville dont les habitants refusent obstinément de parler.

⁴ Livre des Mondes, p53

⁵ Livre des mondes, chapitre 3.

⁶ Livre du Haut Rêve page 51