

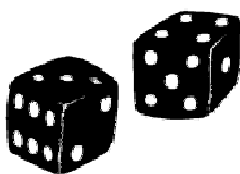
Un Conte :

Ballade au clair de lune

Préambule : « Ballade au clair de lune » est un conte qui se déroule sur l'archipel des Frissons qu'on peut découvrir dans *Contes ensorcelés Volume 2*. Il est destiné au conteur. Des encadrés « A lire aux joueurs » sont prévus à certains passages clefs.

Synopsis

Les personnages sont amenés à se rendre sur l'archipel des Frissons afin de cueillir lors de la pleine lune toute proche, quelques brins d'herbe de lune qui ne poussent qu'ici et pas ailleurs. Lors de leur séjour, ils vont vivre diverses aventures typiques. Vont-ils y mourir de trouille ? Vont-ils s'y perdre dans la pénombre quasi perpétuelle.



Chapitre Premier :

Ordre de vol

Les personnages ont été conviés par Mélissa, doyenne des sorcières de l'archipel des Sourires.

A lire aux joueurs

Mélissa les attend dans un petit bureau cosu. Un chevalet supporte une planche de botanique. Elle les invite à prendre place autour de la table face au tableau. Elle vous explique alors sa volonté de vous voir partir vers l'archipel des Frissons. « Détrompez-vous ce n'est pas le froid qui vous fera attraper la chair de poule mais la peur. » sourit-elle finalement après s'être montrée impressionnante. Elle semble satisfaite de son petit effet. Ensuite, elle vous décrit l'herbe de lune et vous demande d'en cueillir suffisamment pour constituer quelques réserves suffisantes. Elle finit par leur souhaiter bon voyage.

Un personnage curieux peut à l'aide d'un jet de Pouvoir **Alchimie** avec une difficulté **Moyen** réussi reconnaître l'herbe particulière qui est représentée (page 23, Volume 2). Les personnages disposent d'un enchantement pour s'y rendre. Une fois leur tâche accomplie, ils n'auront plus qu'à poliment solliciter leur retour auprès de Balivern Domidéor (page 22, Volume 2).

Chapitre Deuxième :

A bord de l'express de minuit

Les personnages arrivent à Dresspoil et doivent se rendre jusqu'à Hérissé en bordure de la Forêt de l'effroi. C'est de là qu'ils pourront rejoindre les collines sur lesquelles pousse l'Herbe de lune. Il leur faut attendre que le soir tombe pour que les personnages avec un jet de **Méninges** de difficulté **Moyen** déterminent avec précision quand ce sera la pleine lune. Ils

se rendront compte que c'est demain soir ! Heureusement l'express de Minuit démarre à Dresspoil sous peu et leur permettra d'arriver sans encombre jusqu'à Hérissé. Le trajet se déroule dans de confortables voitures feutrées tractées par une locomotive à vapeur.

A lire aux joueurs

L'express de Minuit est un long train à vapeur. Plusieurs chauffeurs l'alimentent en charbon à partir d'un wagonnet rempli jusqu'à ras bord, juste derrière la locomotive de tête. Les voitures sont garnies de feutrines et les couchettes moelleuses. Tout le personnel de bord vous est dévoué. Le wagon-restaurant vous sert à manger à tout heure. Dans la plaine de Courbéchine, il file à toute allure laissant dans son sillage un panache de fumée caractéristique.

Pour une Frousse par personne, ils économiseront bien des labours car il est **Difficile** voire **Abracadabrant** d'utiliser son pouvoir de **Balotage** en pleine nuit.

A bord, certains fantômes farceurs, bien décidés à confirmer aux touristes que l'archipel des Frissons mérite son nom, projettent de transformer celui-ci en train fantôme.

Le Conteur découvre ci-dessous quelques tours à jouer aux personnages.

- Lors d'un passage dans un tunnel, un fantôme peut souffler la lumière et un autre leur lancer un terrible « bouh » alors qu'ils sont désorientés perdus dans l'obscurité et qu'ils peuvent paniquer quelque peu.

A lire aux joueurs

Les personnages sont soudain éblouis. Devant eux, un mage des Frissons, discret mais aimable vient de faire apparaître un orbe lumineux au creux de sa paume. Il a lancé l'un de ses Enchantements typiques basés sur des effets lumineux.

- Pendant leurs sommeils, ils peuvent entendre de lourds pas résonner dans les couloirs, ce qui devrait les intriguer. Le Conteur n'oublie pas le côté exigü du train, son cahotement et secousse. Faites déambuler les personnages dans les corridors à la poursuite d'un fantôme muni de grosses bottes...
- Sous leur lit ou derrière la porte du placard, on s'agite, on gratte ou on cogne celui-ci de bruits étranges et effrayants.

Chapitre Troisième : *Ame en peine*

Les personnages débarquent à Hérissé au petit matin. Il fait encore bien sombre comme souvent en ces contrées. La pleine lune est pour ce soir, il leur faut encore traverser la Forêt de l'effroi.

A lire aux joueurs

Sur les quais, un marchand ambulant vous interpelle. Il transporte avec lui des lanternes aux lumières étincelantes. Ça n'a pas l'air d'être de la magie pourtant. Il a pour vous, touristes, peu habitués à ce manque de clarté l'objet qu'il vous faut !

Ces magnifiques lanternes sont garnies d'un être minuscule, quasi féérique qui brille de mille feux, tel un feu follet.

Ce marchand est bien peu scrupuleux. Il retient prisonnier une âme perdue qu'il prend pour une vulgaire luciole. Les personnages peuvent vite se rendre compte de la présence ce pauvre être au fond du globe de verre.

Un jet de **Méninges à Difficile** (ou **Moyen** s'ils possèdent quelques connaissances de l'archipel des Frissons) permet de reconnaître une âme qui devrait normalement rejoindre l'Île des âmes. Si ce n'était le cas, le mage précédent s'indigne de cette pratique cruelle. Aux personnages de réagir.

Quoi qu'il en soit, l'âme ainsi délivrée leur est reconnaissante et les questionne sur leur venue ici. S'ils lui expliquent tout, elle leur propose avant de rejoindre les siens de leur servir de guide pendant leur traversée de la Forêt de l'effroi.

Chapitre Quatrième : *La Forêt de l'effroi*

Guidés par l'âme, les personnages traversent la sombre forêt. Les pins cliquetis au moindre souffle se mettent à vibrer et résonner dans un bruit sinistre. Les cris de loups achèvent ce tableau bien lugubre. Des loups affamés seraient-ils en chasse ? Auraient-ils repérés les personnages ?

A lire aux joueurs

Dans une petite clairière qu'ils traversent d'un pas pressé, les personnages se retrouvent bien vite encerclés par des loups menaçants.

Le conteur laisse quelque peu les personnages faire face et réagir.

A lire aux joueurs

Alors que l'un ou l'autre fait mine de bondir ou s'approche dangereusement, un loup de forme humanoïde, un loup-garou intervient et les rappelle à l'ordre.

Le loup-garou rappelle ses choristes, il est en pleine répétition et la venue des personnages et l'instinct primaire de ceux-ci les a poussés à quitter la répétition. Il réprime sévèrement ce manque de discipline. S'excusant encore, il leur indique la direction à prendre.

Chapitre Cinquième : *La Crique des Pirates sans souffle*

Traversant la Forêt de l'effroi, les personnages atteignent la Criques des Pirates sans souffle. Là où les pirates fantômes trinquent à leur épopées héroïques et fantastiques d'antan. Tout est raison de se rincer le gosier d'une bonne rasade de rhum fantôme.

A lire aux joueurs

Tout autour du foyer, ils sont bien une dizaine. Mais à la lueur des flammes qui dansent sur leur mine, on voit bien que l'humeur n'est pas à la fête...

Si les personnages tendent l'oreille ou s'invitent autour du feu, il fait si froid et si noire que c'est presque une invitation automatique et innée, ils apprennent ceci.

A lire aux joueurs

Ils parlent du fantastique trésor enterré plus loin qu'ils n'ont pas eu le temps de déterrer quand la pipe du capitaine est tombée allumée par mégarde dans la chambre à poudre de leur navire... Ils s'esclaffent alors de la belle explosions et pétarade que ça a été mais très vite, ils reviennent bien mélancoliques.

Si les personnages leur proposent leur aide, ils leur expliquent que c'est bien facile pour eux, sous un parterre d'herbes de lune en forme de croix, ils ont enterré délicatement leur trésor. Peuvent-ils le trouver et le ramener ? Ils seront récompensés comme il se doit, bien entendu, fois de pirates.

Fraternellement, s'ils acceptent, ils leur remettent l'accolade et leur souhaitent bonne chance.

Chapitre Sixième : Herbe de lune

Les personnages atteignent enfin les flancs de colline où pousse l'herbe de lune.

Dès les premiers rayons de celle-ci, elles se révèlent à eux, sous leurs yeux ébahis. Il n'y a plus qu'à sortir leur faucille et sac pour y enfourner de grosses poignées.

L'âme prend congé d'eux et s'en retournent alors sur l'Ile des âmes.

Les personnages n'oublieront pas non plus les indications des pirates fantômes. Il suffit de prendre un peu d'altitude avec leur balai pour repérer la croix en question. Quelques coups de pioches et ça y est, on met à jour le fantastique trésor.

En retournant à la Crique des Pirates sans souffle, ils peuvent leur remettent leur trésor. Comme tout travail mérite salaire, on leur remet la fabuleuse somme de 666 Frissons qu'on puisse à pleines mains dans le coffre rempli !

Chapitre Septième : Balivern Dornidéor

De retour à Hérisse, il n'est pas dur de repérer le Haut Collège.

A lire aux joueurs

C'est une haute battisse tout branlante en pierre. Des mages s'y affèrent tout autour, rentrent et sortent.

Les personnages doivent s'y présenter au responsable, le Haut mage Balivern Dornidéor (page 22, Volume 2). De toute façon, dès qu'ils auront pénétré dans l'enceinte de l'établissement, il sera déjà au courant de leur présence et viendra à leur rencontre.

Il leur demandera ce qu'ils ont appris durant leur séjour, en tant que directeur de cette prestigieuse de magie, il s'inquiète de

l'apprentissage de ces p'tites sorcières et mages. Aux personnages de narrer leurs aventures. Pas de jet ou autres, aux joueurs à raconter tout cela.

Relevant son front, tenant ses lorgnons, il s'exclame par un tonitruant « Très bien, je vais vous renvoyer sur Pile. Vous remettrez mes hommages à Dame Mélissa. ».

Néanmoins, avant de vous renvoyer, il vous pose une dernière question : « pour notre bonne relation entre nos deux mondes, permettez-moi de vous solliciter quelques herbes de lune, on en a toujours besoin ».

S'ils acceptent, il sera très reconnaissant et proposera suivant les compétences ou passions des personnages de leur enseigner l'une ou l'autre chose, voire même de jouer de la flutte à frissons, correctement il va s'en dire !

S'ils refusent, il est quelque peu contrarié et stupéfié... Qu'est-ce que cela aura comme importance, seul le Conteur le sait... A lui de décider, même pour la suite.



Epilogue

Les personnages reviennent avec l'Herbe de lune à la satisfaction de Mélissa. L'âme perdue a su rejoindre son île et virevolte maintenant avec ses camarades. Les pirates fantômes peuvent joyeusement fêter le retour de leur trésor d'antan autour du bivouac... même s'ils ne savent plus rien en faire...

Les personnages ont exploré une partie de l'archipel des Frissons (forêt de l'Effroi, crique des Pirates sans soupir) et rencontré quelques uns de ses personnages typiques (fantômes pirates, loups-garous et Balivern Domideor) ça leur permet de gagner 7 p'tits points qu'ils pourront utiliser conformément aux Règles additionnelles d'Expérience (page 33, Volume 2).



**Pitche
Août 2007**

**Illustrations (Arnü West)
tirées de Contes ensorcelés
et du site web : <http://toinito.free.fr>**