

Les Mirages voilés

INTRODUCTION

THÈME CENTRAL

Tout ce scénario tourne autour du thème des apparences trompeuses, des voiles qui masquent la réalité et des mirages qui la font apparaître différente. Il faut veiller à entretenir une ambiance étrange tout au long de l'histoire, les Inspirés ne doivent pas vraiment savoir si ils sont dans une réalité brumeuse ou dans un rêve réaliste. Il doit toujours y avoir un doute. La réflexion finale sur la réalité de l'Harmonde n'en sera que plus forte.

MIRAGES

De passage dans le Désert de Keshe, les Inspirés vont vivre une expérience étrange, de celles que racontent parfois les habitants du désert. Il y est question de visions nébuleuses, de mirages, d'hallucinations... on ne ressort pas indemne de ce genre de voyage dans ces régions désolées, et souvent on en revient avec une profondeur nouvelle dans le regard, comme si l'on avait vécu quelque chose de fascinant et de terrible.

De nombreux secrets vont se croiser sur la route des Inspirés, mais ils ne sauront peut être pas écarter tous les voiles qui les recouvrent et ils ne les verront donc sûrement pas tous. Les découvertes suivantes sont pourtant possibles :

- ❖ Ils vont revivre une bataille de la **Guerre des Eternels** à travers un mirage plus vrai que nature.
- ❖ Ils vont rencontrer une des **danseuses aux sept voiles**, peut être **Sophonyse** elle-même si vous le souhaitez, et, éventuellement, découvrir sa nature d'automnin.
- ❖ Ils vont sans doute découvrir un **Tableau-Monde** abritant la retraite un puissant Harmoniste.
- ❖ Ils peuvent récupérer un **Danseur Ailé**.
- ❖ Ils vont peut-être sentir passer au dessus d'eux l'**Invisible Demeure**...
- ❖ Enfin, ils peuvent éventuellement rencontrer l'Harmoniste reclus dans le Tableau Monde et discuter avec lui de **la réalité de l'Harmonde**...

A chaque fois le doute est permis. Est-ce vraiment réel ? Ne suis-je pas en train de rêver ? Est-ce que ce que je vois existe bien ? Ainsi est le désert...

INSPIRATIONS

L'ambiance des déserts évidemment, les mirages et les légendes qui tournent autour, mais également un certain nombre de lieux précis. Le **Ribat des Mirages** est inspiré de certains grands complexes égyptiens tels que le temple funéraire d'Hatchepsout à **Deir el-Bahari**. Les ruines de la flamboyance sont magnifiquement illustrées par le site archéologique de **Palmyre** (Tadmor) en Syrie (ci-contre).

Tous les secrets d'Agone sont, quant à eux, issus des différents suppléments de la gamme.



SYNOPSIS

LA RETRAITE DU VIEUX SAGE

Tout commence quand un jeune Inspiré Jorniste, **Moun Awir**, apprend que son maître, **Abdelim Bakri** va se retirer de l'Harmonde pour méditer pendant quelques années, peut être jusqu'à sa mort. Ce vieil Harmoniste, grand spécialiste du Decorum, pense avoir trouvé la retraite parfaite dans un petit Tableau-Monde représentant une île. Il s'y réfugie et confie la toile au jorniste.

LE DANSEUR AILÉ

Plus tard, **Moun Awir** désormais gardien du refuge de son maître, découvre par hasard l'existence des Danseurs Ailés et réussit à en dérober un. Il s'enfuit dans le désert et, cherchant à le remettre au Conseil des Décans, contacte le géant **Masser** (voir l'Art de la Magie pages 6-7) qui lui remet une dague particulière. Celle-ci, identique à celles utilisées pas les **danseuses aux sept voiles**, lui permettra de se faire reconnaître par **Sophonyse** (voir Dramatis Personae) et d'ainsi entrer en contact avec le **Sérail de Soléïdin** plus rapidement.

LE CENSEUR

Mais **Moun Awir** n'atteindra jamais le caravansérail du **chameau assoiffé** où il doit rencontrer les danseuses. Il est en effet rattrapé dans le désert par le censeur Obscurantiste chargé de récupérer le Danseur Ailé en toute discrétion et quel qu'en soit le prix. Celui-ci ayant une dent contre les Jornistes n'hésite pas à tuer **Moun Awir** pour récupérer son bien. Mais les Inspirés passaient par là...



MORT D'UN INSPIRÉ

UN DUEL AU SOLEIL

Les Inspirés traversent le désert depuis quelques jours, seuls ou en escortant une caravane, et arriveront, le soir, à un caravansérail nommé **Le chameau assoiffé**. En début d'après midi, alors que le soleil est au zénith, à l'heure où la chaleur est insoutenable et où le désert semble danser en miroitant sous la lumière aveuglante, ils remarquent deux personnages, au loin sur une dune, en train de s'affronter. Plus précisément, un individu en noir attaque au moyen de sorts obscurantistes un homme en blanc qui est manifestement moins efficace.

C'est le moment de commencer à installer l'ambiance étrange de ce scénario... les joueurs se précipitent sûrement, au moins quelques uns. Ils vont peiner à courir dans le sable brûlant, escaladant laborieusement les quelques dunes qui les séparent. Les mirages du désert leur jouent des tours, il leur semble que les combattants changent de dunes, reculent au fur et à mesure qu'eux avancent. Parfois, on jurera les voir s'affronter dans le ciel, comme s'il ne touchaient plus terre, etc. En fait, il ne se passe rien de tel mais la fatigue plus la chaleur et les illusions d'optiques rendent la scène surréaliste...

Finalement, ils atteignent le lieu du combat pour voir le Jorniste s'écrouler et l'obscurantiste s'emparer du sac de sa victime.

EXPLICATIONS ENFLAMMÉES

Le danseur du mage est épuisé après l'affrontement et celui-ci n'a que peu d'options face aux Inspirés dont il ne connaît ni l'identité ni les motivations. Il essaye donc d'impressionner les joueurs en jouant la carte autoritaire. Il est Censeur, il représente la justice magique, il n'a pas à se justifier devant des étrangers. Si certains sont membres du cryptogramme, il ne leur donne pas plus d'explications, sa mission est secrète et il n'a pas à se justifier.

En fait, tant que la Flamme de **Moun Awir** ne s'est pas libérée de son corps, il y a de grandes chances que les joueurs hésitent sur la conduite à tenir. Ce Censeur est en mission et personne ne doit s'en mêler. Laisser les donc s'expliquer avec l'Obscurantiste un peu et, quand vous jugerez le moment le plus approprié, décrivez leur la Flamme fragile qui semble s'élever au dessus du corps du Jorniste et errer autour de son corps... Il devrait alors comprendre qui vient de mourir et avoir tendance à s'opposer au censeur. Celui-ci ne connaît pas l'existence des Inspirés, il est surpris par l'apparition de la Flamme mais considère cela comme un « truc » de Jorniste. Pour le moment, il n'y prête que peu d'attention, se concentrant sur ces adversaires potentiels. Si les Inspirés deviennent trop agressifs, il lance le sort « Adieux » (voir Art de la Magie page 102) et se retrouve téléporté, à l'insu des joueurs, au **Ribat des Mirages**, l'académie Eclipsiste assez proche.

MISSION POSTHUME

Les Inspirés vont sûrement chercher à enterrer le corps du Jorniste, ils vont peut-être aussi chercher à récolter la Flamme (ce qui est impossible si aucun Donneur de Flamme n'est parmi eux). Si ils ne pensent pas d'eux-même à fouiller le corps, faites apparaître dans cette Flamme des Souvenirs de **Moun Awir** qui pourront leur mettre la puce à l'oreille : Masser lui donnant la dague, lui en train d'écrire dans son carnet...

En fouillant le corps, ils découvrent très facilement la **dague** damasquinée dont il ne s'est pas du tout servi pour tenter de se défendre, ainsi qu'un **journal** (fichier annexe à télécharger sur le site).

Ils apprennent ainsi l'existence d'un rendez-vous au **Chameau assoiffé**, mais sans savoir avec qui.

LA DANSE DES VOILES

LE CARAVANSERAIL

Bâtie aux abords d'un oasis, la structure massive, fortifiée, est à la fois une auberge géante, un souk permanent où l'on trouve de tout et une forteresse surveillant la région. Tout autour, un village s'est petit à petit développé, et de nombreuses cultures s'étalent sur les bords du lac qui forme le centre de l'oasis.

Les joueurs peuvent prendre des chambres dans la partie « auberge » du bâtiment, à moins qu'ils ne s'installent à l'extérieur, avec la caravane qu'ils accompagnent par exemple. En tous cas, ils se rendent rapidement compte que, le soir, tous les voyageurs se retrouvent dans la cour principale où ils attendent la représentation de la célèbre troupe des danseuses aux sept voiles, présente depuis quelques jours au caravansérail. Les danseuses sont des hôtes de marque de la forteresse et sont très protégées, inaccessibles, durant la journée.

LE RENDEZ VOUS

Le soir à lieu la représentation, le spectacle est magique, sensuel au possible, d'une beauté saisissante. Si l'un des Inspirés a posé la dague sur la table, une danseuse, en passant entre les tables, abandonne l'un de ses voiles parfumé sur son visage, l'invitant ainsi à venir le lui rendre après le spectacle... Le joueur en question risque de faire des jaloux dans l'assistance.

L'Inspiré peut se rendre dans les appartements de la danseuse, les gardes le laissent passer puisqu'il possède l'un des voiles. Aucun ne fait de commentaires, mais ils le suivent des yeux avec envie. Finalement, on le laisse pénétrer dans la pièce richement décorée, pleine de voilages vaporeux et de coussins moelleux, où les danseuses ont leur quartier.



RÊVES ET MIRAGES

LES SECRETS DERRIÈRE LES VOILES

La danseuse qui reçoit l'Inspiré peut être **Sophonyse** elle-même (qui se présentera cependant sous un autre nom), une autre morgane ou une « simple » danseuse. Cela dépend de ce que vous voulez permettre à votre Inspiré de découvrir. Dans tout les cas, s'il s'agit d'une automnine, elle ne le révèle pas d'elle-même... mais peut-être que le Joueur s'en rendra compte. D'autres danseuses sont là mais elles ne se laissent pas voir.

La danseuse reste très énigmatique, affichant toujours un léger sourire amusé, elle parle de manière détournée de ce qui concerne la mort de **Moun Awir**, car elle est très prudente et ignore si personne ne les espionne. Elle se place en permanence dans un rapport de séduction, quel que soit le sexe ou la race de son interlocuteur, et s'amuse de l'émoi qu'elle peut faire naître. En revanche, elle deviendra subitement froide et dure face à un Inspiré discourtois ou trop entreprenant...

Grâce au **Nufud** (voir *Dramatis Personae* page 63), les danseuses ont suivi le combat dans le désert et la progression des Inspirés. Elles ont également cherché le censeur après sa disparition et l'ont retrouvé dans le **Ribat des Mirages**.

RENCONTRE AVEC UNE DANSEUSE

Quand l'Inspiré arrive, une servante le fait s'installer dans un salon agréable entouré d'une multitude de voilages extraordinairement fins, finement brodés d'arabesques délicates. Ils ne cessent de se déplacer lentement au moindre souffle d'air, créant une atmosphère vaporeuse et vaguement irréelle. Le visiteur a à sa disposition tout ce qu'il désire : vin, fruits, gâteaux et de nombreux coussins pour attendre confortablement la demoiselle. Celle-ci l'observe un instant a son insu puis commence l'entretien en restant de l'autre côté des voiles pendus au plafond. Ainsi, on ne devine que sa divine silhouette. Elle demande au joueur de rester à sa place. Si l'entretien se déroule bien, si l'Inspiré sait être charmant, elle se rapproche de plus en plus, franchissant un à un les voiles qui les séparent, jusqu'à être en tête à tête avec lui, lui laissant espérer que, peut être... mais non, dans tout les cas, ce ne sera qu'un entretien et rien de plus.

Elle explique, à mot couvert, que **Moun Awir** possédait une toile très importante et que le Censeur est réfugié avec le tableau au **Ribat des Mirages**, une académie éclipsiste non loin du caravansérail (2 jours de marche). Les joueurs devraient récupérer ce précieux objet à tout prix.

MIRAGE DU PASSÉ

Alors qu'ils sont au milieu de la deuxième journée de marche dans le désert, alors qu'ils franchissent une crête et s'engagent sur un plateau rocheux, le monde autour d'eux semble changer. Tout devient soudain plus sombre, le sable se mue en cendres, le ciel s'emplit de nuages noirs zébrés d'éclairs. Sur la droite, une armée fantastique constituée de créature fabuleuse, d'excellences et de Merveilles. Les Phénix tournent dans le ciel avec quelques dragons, des licornes et des centaures s'alignent sur les hauteurs au côté des salamandres. De grands êtres aux formes changeantes, fait de lumière pure les accompagnent : ce sont des Lueurs. Au dessus, de nombreux traits de lumière percent les nuages et éclairent cette armée fantastique surgie de nulle part.

A l'opposé, une armée effrayante de démons, de créatures corrompues et de milliers d'humains belliqueux se dresse et se prépare à la bataille. Et au milieu : les joueurs.

Il ne faut pas lésiner sur les moyens : ils sont en train de revivre une bataille de la guerre des Eternels qui opposa le Masque aux Muses. La puissance destructive de cette bataille a profondément meurtri l'Harmonie qui redonne vie à ses souvenirs de nombreux millénaires après les événements. Il est à noter qu'aucun saisonin n'est visible dans les rangs de ces armées, ni d'un côté ni de l'autre.

Finalement, les armées se lancent l'une sur l'autre, le combat, indescriptible, se déroule en contrebas de la position des Inspirés. Mais, bientôt, une colline se déplace et s'approche d'eux comme une vague : c'est un Titan. Là où il passe, les plantes poussent et il laisse derrière lui un sillage de forêt. Arrivé à quelques distance des Joueurs, il prend sa forme humanoïde, se dressant de plusieurs centaines de mètres de haut. Il est alors assailli par une multitude de démons, dont des obsidiens, qui, petit à petit le corrompent de l'intérieur. La créature fantastique, assaillie comme un animal par une légion de fourmi, fini par s'abattre de toute sa hauteur, tombant irrémédiablement sur les Inspirés dépassés par tout ce qui les entoure, bataillant sûrement avec quelques démons. La scène doit être apocalyptique. Tout cela n'est qu'un mirage, évidemment mais les dégâts qu'ils reçoivent leur semblent pourtant bien réels. Et ils finissent tous par périr.

LE RIBAT DES MIRAGES

RÉVEIL NAUSÉUX

Ils se réveillent finalement avec une sensation vaporeuse, sans savoir si ils rêvent encore où s'ils sont bien éveillés. Ils sont dans une grande pièce aménagée en dortoir. De larges ouvertures donnent sur un balcon dont la vue domine une région parsemée de ruines.

On frappe discrètement à la porte et un jeune mage éclipsiste entre, portant un plateau avec des collations. Il se présente comme étant **Mourad** et leur demande comment s'était ?



Hein ? Comment s'était à l'intérieur du mirage ? Qu'est ce que vous avez vu ?

Et, sinon, entre plusieurs questions sur leur expérience dans le mirage, il leur explique où ils sont, que la nourriture est payante, que les chambres aussi, que c'est lui qui leur servira de guide tout au long de leur séjour au **Ribat des Mirages**, qu'ils sont attendus dans la grande salle de la Pyramide pour exposer ce qu'ils ont vécu aux maîtres de l'académie, et est-ce que je peux toucher vos cornes monsieur minotaure ?

Alors qu'ils doivent commencer à s'impatisier, un mage plus vieux fait son entrée ce qui fait taire immédiatement le jeune mage. Le Maître ; **Azim**, leur explique qu'ils ont été pris dans un **Mirage Rémémorant**, un phénomène magique spontané, généré par le désert et correspondant à une illusion parfaite de très grande ampleur. C'est justement le sujet d'étude des éclipsistes du **Ribat** et ce qui a motivé l'implantation de l'académie dans la région. Cependant, comme il est rare de rencontrer des témoins ayant vécu et survécu à l'un de ces Mirages, leur témoignage est précieux pour l'académie. Ils peuvent éventuellement négocier avec lui leur témoignage en échange de l'hospitalité (sinon, tout est payant).

L'ACADÉMIE ÉCLIPSISTE

L'école de magie est installée dans un grand bâtiment carré surmonté d'une pyramide, vestige de la flamboyance. Le fronton de ce bâtiment présente une fresque presque effacée, aux couleurs du printemps, présentant la région telle qu'elle était il y a bien longtemps, au milieu d'une forêt épaisse et avec même quelques arbres-roi Modéhens.

A l'intérieur, la pyramide est creuse et occupée par une grande bibliothèque avec, au milieu, un amphithéâtre où les Inspirés sont attendus pour expliquer leur expérience. Tout autour, de nombreuses salles sont installées : salles d'études, bureaux des maîtres... d'autres bâtiments se situent autour de ce bâtiment central : logement des novices, logements des mages, quartiers des visiteurs (près de l'entrée, là où sont les Inspirés), cuisine, réserves, quartier des visiteurs de marque (là où est le censeur).

LES RUINES FLAMBOYANTES

Régulièrement, les apprentis sortent avec un maître explorer les ruines de la cité de la Flamboyance qui s'étale devant le Ribat. On peut facilement rencontrer entre les colonnes abattues des apparitions transparentes, sortes de souvenirs d'habitants de la ville, refaisant silencieusement un geste millénaire. Les éclipsistes étudient longuement ces illusions venues du passé, ces artistes fantômes donnant des concerts dans des bâtiments disparus, ces passants discutant silencieusement de problèmes oubliés... La région est chargée d'Eclat dont se dégagent des émotions complexes faites de nostalgie, de perte des repères temporels, de tristesse calme et résignée...

Il en ressort une impression, encore une fois, d'irréalité.



RÉCUPÉRER LE TABLEAU-MONDE

LE CENSEUR

Juvald, le Censeur Obscurantiste qui a tué **Moun Awir** n'est pas Keshite mais Janrénien. Il a récupéré un danseur une fois de retour dans l'académie et a immédiatement prévenu l'**Invisible** Demeure du succès de sa mission. Depuis, il attend qu'on vienne le récupérer, lui et son précieux butin. Le Danseur Ailé est dans une cage recouverte d'un drap (genre cage a canari). Pour le reste, l'Obscurantiste y a jeté un coup d'œil mais n'a pas trouvé grand-chose d'intéressant si ce n'est que le tableau représentant une île est particulièrement beau et doit avoir une certaine valeur. Evidemment, il ne sait pas ce qu'est un Tableau-Monde. Il a réfléchi à son affrontement avec le Jorniste, à l'irruption des Inspirés et à l'apparition de cette étrange Flamme et il compte bien chercher à en savoir plus.

Apprenant que des étrangers ont survécus à un Mirage Réminiscent, il se rend à l'amphithéâtre pour écouter leur témoignage par pur intérêt intellectuel. Quand il reconnaît les Inspirés, il comprend qu'ils l'ont suivi mais n'arrive pas à savoir comment ils ont pu le retrouver. Cela le convainc qu'ils sont plus puissants qu'il n'y paraît, et éventuellement dangereux pour oser venir le chercher à l'intérieur même d'une académie. Il retourne étudier alors avec attention les biens de **Moun Awir** mais ne découvre rien de plus. Il considère que les Joueurs doivent être intéressés par le Danseur Ailé.

MISE EN SCÈNE

Cette partie est assez libre et les joueurs peuvent tenter un certain nombre de choses :

- ❖ **Négocier avec le Censeur Juvald.** Ils peuvent facilement le rencontrer, ne serait-ce qu'en demandant à un mage de les mener à lui. Il les reçoit comme si de rien n'était mais visiblement sur la défensive, cherchant à savoir quelles sont leurs intentions. Il se sent malgré tout en sécurité se sachant dans une académie regroupant de nombreux mages qui, en cas de problèmes, prendront le parti du Censeur. Les joueurs, quant à eux, ne savent pas quelle est la particularité du Danseur et ne cherchent qu'à récupérer le Tableau. Si ils insistent sur ce tableau, le Censeur comprendra qu'il a plus de valeur qu'il ne le pensait. Pire, sachant la valeur du Danseur Ailé, et voyant que les Joueurs ne s'y intéressent pas, il commencera à se demander quel secret peut bien cacher la toile, et refusera donc de la rendre.
- ❖ **Tenter de voler la toile.** Ce ne sera sans doute pas facile, dans une académie éclipse, alors qu'ils sont dans un bâtiment surveillé (ils sont étrangers quand même et n'ont pas un accès libre) et que le censeur se méfie. De plus, il faudra ensuite s'enfuir dans le désert, comme **Moun Awir**...
- ❖ **Espionner l'Obscurantiste** n'apporte pas grand-chose. Il ne fait rien, évite les autres mages, et semble attendre quelque chose ou quelqu'un.

LE FACE A FACE FINAL

LE TRAQUEUR TRAQUÉ

Finalement, un matin, ils apprennent en se levant que l'Obscurantiste est parti avant le lever du jour, à pied... Il faut retrouver sa piste au milieu des ruines, ce qui n'est pas très compliqué puisque le vent a soufflé toute la nuit, déposant une fine pellicule de sable sur le paysage, ce qui fait ressortir les empreintes du Censeur. Il semble s'enfoncer dans le désert, marchant droit devant lui, avec quelques temps d'avance sur les Inspirés.

MESSAGE NOCTURNE

Au milieu de la nuit, un mage est venu apporter un message au Censeur : on lui demandait de se rendre au petit matin à un point isolé, à l'écart du Ribat, dans le désert. Là l'Invisible Demeure viendrait le récupérer. Le Censeur est donc parti pour son rendez-vous avec le Danseur et le Tableau-Monde.

LA CONFRONTATION

Arrivé sur place, au niveau d'un amoncellement de rochers, il attend la nacelle tout en surveillant, caché, l'arrivée d'éventuels poursuivants. Il y a donc de grandes chances qu'il repère les Inspirés. La région est en effet plutôt vide, et il n'y a aucune raison d'imaginer que l'Obscurantiste se soit arrêté ici, au milieu de nulle part. Le Censeur, grimpe au sommet des rochers et ordonne aux Joueurs de s'en aller sur le champ. Cela dit, ils sont plus nombreux que lui, il se doute qu'ils sont dangereux, et il sait qu'il doit ramener le Danseur avant tout, pas le Tableau. Il est donc plus disposé à négocier que précédemment et préfère céder le Tableau plutôt que d'en venir à un affrontement dans lequel il a finalement peu de chance d'en réchapper. Cependant, il cherchera à récupérer des informations sur qui sont les Inspirés et quel est l'intérêt de cette toile. Si jamais la situation dégénère en combat, il vaudrait mieux que tout soit réglé avant l'arrivée de l'Invisible Demeure...

L'INVISIBLE DEMEURE

Finalement, une ombre géante se répand sur la région où ils se trouvent, un peu comme celle d'un nuage, sauf qu'aucun nuage ne se trouve dans le ciel. Au dessus de leur tête, les Inspirés sentent comme un poids. A partir de là tout dépend de la situation.

- ❖ **Si le Censeur est vivant et a conclu un accord avec les Inspirés**, alors, surgissant de nulle part, une nacelle descend du ciel, pendue au bout d'un câble, et vient se poser auprès du Censeur. Celui-ci entre à l'intérieur avec ce qu'il a gardé, à priori le Danseur Ailé, et la nacelle remonte pour finalement disparaître dans le bleu du ciel. Puis, toujours masqué par son enchantement d'invisibilité, la cité secrète des mages s'éloigne.
- ❖ **Si le Censeur est Mort**, le mieux pour les Inspirés est de se cacher. Une nacelle descend avec à son bord plusieurs mages qui récupèrent le corps et tout ce qu'ils trouvent. Si les joueurs ont laissé le Danseur Ailé (on peut toujours y croire), ils le récupèrent évidemment et repartent après avoir rapidement cherché les assassins. Si le Danseur n'est pas là, du renfort descendra et ils chercheront tous les Inspirés longtemps (jusqu'au lendemain, ce qui permet de faire stresser les joueurs avec toujours cette présence inquiétante au dessus). Si les joueurs sont découverts, on peut considérer qu'ils sont morts, vu la puissance qu'ils ont au dessus de la tête. Sinon, le gros de la troupe repart au petit matin et l'Invisible Demeure s'éloignera, appelée par d'autres priorités. Seul un petit groupe de mage chargé de l'enquête reste et les Inspirés peuvent s'en débarrasser où les éviter. Ils ont alors gagné (illégalement) un Danseur Ailé.
- ❖ **Si ils ont complètement merdé** et que le Censeur leur échappe en ayant gardé le Danseur et le Tableau Monde, et bien ils n'ont quasiment aucune chance de jamais les récupérer... quasiment. Mais ce sera l'objet d'une campagne que je vous laisse le soin de concevoir ;-)



EPILOGUE

RETOUR AU CHAMEAU ASSOIFFÉ

Si ils ont récupéré le Danseur Ailé, ils peuvent le garder ou le donner au Conseil des Décans, peu importe. Quant au Tableau-Monde, il est attendu avec impatience au caravansérail. La caravane du Sérail de Soléïdin est arrivée (voir les Cahiers Gris) pour récupérer le précieux chef d'œuvre, et le géant Masser a été contacté aussi pour ouvrir le Tableau-Monde pour pouvoir informer **Abdelim Bakri** de la mort de **Moun Awir**. Etant donné leurs exploits, on leur propose d'y aller eux-mêmes, ce qui leur permettra de rencontrer un maître du Décorum.

UN AUTRE MONDE

Sous les doigts experts du géant, le tableau semble s'animer, les vagues se mettent à bouger, les feuilles des palmiers s'agitent sous le vent, et il semble bien qu'en faisant un pas, on peut pénétrer dans cet autre monde. Ceux qui effectuent ce pas posent le pied sur un ponton qui conduit à une plage déserte. L'île semble receler naturellement tout ce dont un Harmoniste peut rêver. On y trouve des criques à l'acoustique parfaite dans lesquelles résonnent éternellement la musique de la mer et un échos du chant des sirènes. On peut y explorer également des grottes qui doivent être comme une flûte pour le vent qui y compose en permanence des musiques nouvelles. L'île est couverte de fleurs aux couleurs éclatantes, source d'inspirations infinies et de colorants enchanteurs pour un peintre. On y trouve en abondance argiles et marbres de grandes qualités pour le sculpteur. De nombreux sièges naturels creusés dans le roc et une multitude de chemin serpentant dans des paysages paradisiaques sont autant d'invitations à la lecture et à la poésie.

DE LA RÉALITÉ DE L'HARMONDE

Au centre de cette île, on peut rencontrer **Abdelim Bakri**. Le vieil Harmoniste est particulièrement attristé d'apprendre la mort de son élève et ami et il demande aux Inspirés de le laisser pendant la journée seul avec sa peine. Cependant, il aimerait les avoir avec lui ce soir pour qu'ils lui racontent les circonstances de ce drame et tout ce qui s'est passé. Les joueurs peuvent profiter de la journée pour découvrir les merveilles de l'île, dignes des Harmoniums d'un Sanctuaire.

Le soir venu, l'Harmoniste écoute leur récit avec attention puis ils parlent de la lutte contre la menace, des sacrifices que cela nécessite, des espoirs... Si ils lui demandent ce qu'il fait dans ce Tableau, il leur explique qu'il essaye de recréer des Tableaux-Mondes... de là peut partir une discussion quasi philosophique sur la réalité de l'Harmonde. En effet, depuis l'éclipse, la réalisation de Tableaux mondes est impossible, ce qui prouve selon lui que l'Harmonde n'est pas un monde réel mais un Tableau-Monde. **Abdelim** s'anime d'une passion flamboyante quand il explique à ses invités que, pour lui, le Voile qui recouvre l'Harmonde depuis l'éclipse n'est rien d'autre qu'une couche de verni sur un Tableau, atténuant ses couleurs, et qu'il existe, ailleurs, un autre monde qui est le vrai. Un monde dans lequel le Masque n'existe sûrement pas. Un monde dans le quel les Muses sont bien présentes, et les Dames des Saisons aussi sûrement...

C'est évidemment l'interprétation d'un homme, mais ses arguments sont troublants. Quand, le lendemain, ils regagnent l'Harmonde, et après une aventure aussi étrange, n'est il pas légitime de se demander si, finalement, tout cela n'est pas qu'un mirage... un mirage voilé par l'Eclipse ?

