

DUNGEONS & DRAGONS

Le Gardien des Contes

Aux abords de la forêt de Maugrefeuille, il est un village dont le nom a été oublié, sur les cartes dressées par les nombreux voyageurs. Un tout petit village de paysans, adossé à l'immense étendue de la forêt, dont on raconte qu'elle fut autrefois le Royaume des Elfes...

Dans ce petit village, il y a une auberge accueillante, dans laquelle échouent bien naturellement tous les voyageurs égarés, et ceux qui sont venus intentionnellement. Ceux-là ont bravé les nombreux dangers qui justifient l'isolement du village parce qu'on les a prévenus de l'existence d'Eriandel, le Gardien des contes. Dans le village, tous connaissent « le raconteur », mais s'appliquent à jauger leurs interlocuteurs, pour déterminer si, oui ou non, ils sont dignes de le rencontrer.

L'Archimage:

Le repaire du mage est un véritable nid d'aigle, situé sur la cime d'un des plus grands arbres de la forêt. Un escalier immense a été taillé à l'intérieur même du formidable tronc, et mène dans des appartements luxueux. On aperçoit, par les nombreuses fenêtres aménagées dans les cloisons, l'océan d'émeraude de la forêt de Maugrefeuille.

Eriandel est un très vieil homme, au visage gris, fripé comme un parchemin trop vieux. Ses longs cheveux blancs de neige ajoutent encore à son apparence de patriarche, d'ancêtre aux portes du dernier voyage. Seuls ses yeux, d'un bleu limpide, presque aussi transparents que l'eau des torrents qui dévalent les montagnes, brillent encore d'un éclat de vie brûlant. Vêtu d'une éternelle longue robe de soie, aux innombrables entrelacs dorés, il reçoit sobrement les visiteurs, écoute leurs doléances ou leurs récits. Jamais il ne parle le premier: le vieil homme paraît boire les paroles de ses interlocuteurs, il semble s'en pénétrer. Puis il parle à son tour, et ses mots hypnotisent l'assistance. Le Gardien des contes est capable de fasciner quiconque l'entend parler. Il n'abuse pas de son pouvoir fabuleux pourtant, préférant réserver sa magie à ceux qui sont venus pour l'écouter.

Tous, dans le village, en parlent comme d'un membre de la famille, mais dans leur voix amour et crainte se mêlent étroitement: on se souvient que « le père de mon père en parlait déjà » et que « le père du père de son père le connaissait lui aussi »! Il court bien des légendes au sujet d'Eriandel. On dit qu'il s'agit d'un de ces elfes des bois, un de ces immortels venus partager la vie des humains - et sans doute les consonances de son nom y sont-elles pour beaucoup. On dit encore qu'il survit grâce à ses connaissances magiques, à ses pratiques inconnues - et probablement innommables - qui lui confèrent ses nombreux pouvoirs et lui ont permis de traverser les siècles en défiant le Temps lui-même... Ainsi, les voyageurs qui viendront à passer dans le village entendront-ils à son sujet toutes sortes de choses contradictoires, et souvent fascinantes. Si on le dit prompt à accorder entrevues et conseils, ne met-on pas sur son compte les disparitions de nombreux étrangers imprudents?

Le miroir des rêves:

Eriandel est en fait l'un des derniers survivants des premiers Elfes. Il s'agit d'un archimage qui, lassé de courir le monde, s'est retiré là, pour observer ces êtres étranges que sont les humains. Il est fasciné par le principe de vie et de mort, et ne s'est toujours pas habitué au fait qu'il peut voir naître, grandir et disparaître ceux qu'il considère parfois comme ses amis. L'Archimage s'amuse donc à faire rêver les enfants et les adolescents, à qui il raconte ses propres aventures, en travestissant le plus souvent la réalité, quand celle-ci peut choquer leur sensibilité.

Il possède un objet magique légendaire: le miroir des rêves. Appelé aussi miroir d'Eriandel, il s'agit d'un très bel objet ouvragé, de facture assez précieuse, presque maniérée et datant probablement d'un autre âge. Il repose sur un imposant pied de bronze.

Le miroir d'Eriandel possède trois pouvoirs: 1) Il permet de révéler la véritable personnalité de celui qui s'y reflète. Tout être, même travesti magiquement, apparaît tel qu'il est réellement sur la surface du miroir. On verra ainsi grimacer un être mauvais, sourire un gentil, etc.

2) Il offre aussi la possibilité d'atteindre le territoire des rêves, et mieux encore, d'y pénétrer physiquement. Il « suffit », pour ce faire, de traverser le miroir pour atteindre les contrées du rêve, qui s'ouvrent sur des contrées alternatives, très proches et très éloignées à la fois du monde que les personnages connaissent. On peut y retrouver, par exemple, des amis disparus, des personnages décédés, dont un double évolue dans cette « autre réalité »... De même, on court le risque d'y rencontrer son propre double, et celui, plus grave encore, de ne pas retrouver l'équivalent du miroir dans le monde du rêve. Eriandel est très franc, quand il évoque les dangers des mondes du rêve, il ne cherche ni à les minimiser, ni à les cacher.

Dernier pouvoir: le miroir permet de voir une personne connue et de la localiser. Cette utilisation est valable dans les deux sens, c'est-

à dire que la personne ainsi « contactée » peut apercevoir celui ou celle qui regarde dans le miroir, et la localiser. Il n'est pas possible de parler, ni d'échanger de renseignements. Par contre, on peut utiliser le second pouvoir, et traverser le miroir pour rejoindre la personne ciblée.

Idées de scénarios:

* L'Archimage a contemplé son miroir, à la recherche de quelque idée de conte... et il y a découvert une créature qui l'a plongé dans un profond état de catatonie. Les enfants du village l'ont découvert ainsi prostré. Ils supplient les aventuriers de lui venir en aide.

* Un des compagnons du groupe - ou le/la fiancé(e) d'un des aventuriers, par exemple - est décédé(e). On peut cependant retrouver son double, en le recherchant à travers le miroir. Pour le retrouver, il faudra investir le monde du rêve, où ce double vit. Mais comment revenir ensuite? Eriandel est très vague à ce sujet: a Trouvez mon double, et utilisez son miroir... Mais il m'est impossible de le localiser.»

