

# Le Papillon des Brumes

UN SCÉNARIO POUR SONGE  
≡ AUCUN ARPEUTEUR DES BRUMES NE DOIT ÊTRE PASSEUR ≡

OÙ LES ARPEUTEURS, PERDUS DANS LE LABYRINTHE DES BRUMES, TENTERONT TANT BIEN QUE MAL DE FAIRE RETROUVER LA MÉMOIRE À LEUR PASSEUR...

## Synopsis

Dans les Brumes, le Passeur des Arpeuteurs va perdre la mémoire, puis se perdre lui-même, incapable de se souvenir des routes, culs-de-sac et pièges du chemin. Les PJ vont devoir retrouver leur Passeur, puis suivre un papillon légendaire dans le labyrinthe des Brumes, afin de faire retrouver la mémoire à leur guide et enfin sortir du dédale sans fin dans lequel ils sont piégés...

## Le départ

Les Arpeuteurs sont à la veille de leur départ d'un petit village bordant les Brumes. Ils doivent trouver le Passeur local, ayant entendu dire que le Chemin de Glace (le chemin qui passe dans les Brumes) était particulièrement dangereux. Celui-ci se trouve à la seule auberge du village, chez Papy Liau, où il se repose de son dernier voyage et raconte ses aventures aux habitants.

Lorsque les PJ arrivent, Jonc (le Passeur) est en train de raconter pour ce qui semble être la quarantième fois l'histoire du Passeur-Papillon, une légende locale selon laquelle un papillon fait de Brumes aurait guidé Jonc hors des Brumes quand il était tout petit, lui donnant la vocation de Passeur. D'ailleurs, Jonc recommencera l'histoire pour les PJ dès qu'ils lui demanderont de les guider le lendemain ! Il prétend d'ailleurs qu'un jour, il retrouvera ce fameux papillon et le suivra, et que ce sera son dernier voyage...

Le lendemain, le groupe part en direction des Brumes. Une hache double est plantée dans un rocher pour en signaler l'entrée (« C'est un très vieux signe qui signifie « danger », dans l'coin »). Et le voyage commence...

Après des tours et des détours, des dizaines d'embranchements, les PJ se rendent compte que le Chemin de Glace local est un véritable labyrinthe. Sans un Passeur, ils n'ont aucune chance de retrouver leur route... Et pourtant, ils vont bientôt perdre leur guide !



## Le Labyrinthe de la mémoire

Plusieurs reprises, Jonc signale aux PJ les pièges qu'ils vont éviter (« Et si on tourne là, on se retrouve dans la Clairière du Guerrier Roux, à éviter absolument si on tient à sa peau, moi j'm'en suis sorti que de justesse... », « Là c'est la Montée des Roses Tueuses, les derniers Arpeuteurs qui ont pas suivi mes conseils y sont morts dans d'atroces souffrances... »). Le but est d'inquiéter les PJ à cause des nombreux dangers locaux, mais aussi de leur faire comprendre qu'ils doivent rigoureusement suivre les instructions du Passeur.

La seule rencontre malheureuse qu'ils feront à ce stade est celle d'un bandit de grand chemin pitoyable et égaré depuis des semaines, à la rapière usée, dont ils arriveront sans mal à se débarrasser. Il cherchera cependant à détrousser les PJ, et plus important, à détrousser le Passeur pour lui voler ses cartes et outils.



Les PJ finissent par arriver dans une clairière où repose (chose incroyable et très rare) le cadavre d'un Guerrier des Brumes — une créature invisible et intangible sauf sous la lumière lunaire. Le Passeur s'approche, seul... et lorsqu'il se penche sur le cadavre, un papillon semble lui traverser la tête ! C'est le fameux Papillon des Brumes (en fait, l'âme du Guerrier des Brumes mort) qui s'envole... Or, tout comme les Brumes, ce papillon a la particularité de faire oublier à quelqu'un qu'il traverse toute mémoire concernant les Brumes !

Les PJ vont vite s'en rendre compte. Jonc n'a rien oublié à part tout ce qui touche aux Brumes. Il sait qu'il est Passeur, qu'il a rencontré les PJ la veille, mais ne se souvient pas être un jour entré dans les Brumes ou les avoir traversées. Il ne se souvient même plus de la fameuse histoire du Papillon des Brumes qu'il a racontée des milliers de fois ! Vu qu'il a tout oublié des chemins, raccourcis et embûches, cela ne va pas être facile pour rentrer...

A partir de là, les aventures des PJ peuvent s'enchaîner, puisqu'ils vont se perdre sans cesse. Quelques pistes :

- + ils perdent le Passeur pour une raison ou pour une autre, et doivent le retrouver
- + ils tombent dans un des pièges contre lesquels les avait avertis Jonc (peut-être même ceux qui semblaient les plus farfelus, qu'ils pensaient être une invention du Passeur)
- + ils tombent sans cesse sur le même cul-de-sac
- + ils tournent en rond... se retrouvant face à des dangers qu'ils semblaient avoir évités !

L'important est qu'ils aperçoivent à plusieurs reprises le Papillon des Brumes, et qu'ils finissent par vouloir le suivre. C'est la seule chose qui peut les guider au centre du labyrinthe que forment les Brumes.

## L'effet papillon

Comme dans tout bon labyrinthe, l'important n'est pas de trouver la sortie, mais d'accéder au centre, là où se situe son secret... en l'occurrence, une grande clairière où poussent des milliers de fleurs. Ces fleurs ne sont pas disposées au hasard : elles forment au sol un gigantesque labyrinthe à ciel ouvert. Le Papillon des Brumes ne butine qu'une d'entre elle, et cette fleur permet, une fois ingérée sous une forme ou une autre, de retrouver la mémoire de ce qu'on a vécu dans les Brumes. Il n'y a qu'une seule dose, et les PJ devront la donner au Passeur s'ils souhaitent retrouver le bon chemin... Un dernier piège à surmonter (piétiner les fleurs du labyrinthe ou sauter par-dessus blesse les PJ), et le scénario est sur le point de s'achever... Pour cette partie, il est recommandé de fournir aux joueurs un très grand labyrinthe imprimé, et de leur demander d'y trouver le chemin menant jusqu'à la fleur.

## Conclusion

Une fois dehors, les Arpenteurs ne se souviennent, comme d'habitude, de rien. Le Passeur, lui, semble songeur. En quittant les PJ, il n'accepte aucun argent de leur part, leur disant qu'ils ont réalisé son rêve d'enfant... Il ne leur laisse pas le temps de l'interroger, et repart aussitôt, des larmes de joie aux yeux.

### QUELQUES NOTES

- + Dans l'Antiquité, on disait que l'âme quittant le corps d'un mort prenait la forme d'un papillon, et que les papillons survolant les champs de fleurs étaient l'âme des guerriers morts au combat...
- + Le mot «labyrinthe» signifie «palais de la hache» (d'où celle placée à l'entrée des Brumes).
- + Le mot papillon se dit «papilio» en latin (d'où le nom de l'auberge Papy Liau).

**TEXTE ET ILLUSTRATIONS :**  
PIERRE GAVARD-COLENNY

*CE SCÉNARIO A GAGNÉ LE HUITIÈME  
CONCOURS DE SCÉNARIOS DE LA  
COUR D'OBÉRON.  
([HTTP://COUROBERON.FREE.FR](http://couroberon.free.fr)).*

RETROUVEZ LE JEU DE RÔLE AMATEUR  
**SONGE** À L'ADRESSE SUIVANTE :  
[HTTP://WWW.SONGE.FR](http://www.songe.fr)

