L'Oasis des Deux Lunes

Scénario pour Rêve de Dragon de Matthias « Thias » Wiesmann

Le Scénario dans les Grandes Lignes

Les personnages sortent du gris rêve alors qu'ils traversent le désert, entre Ab El Saud et le col dans la barrière de Bloch. Ils découvrent un pont datant probablement du second âge. Arrivés à l'Oasis de Bel Saud, une vieille conteuse les fera aller en « rêve » vers la légendaire cité d'Al Virtua où ils doivent sauver une princesse d'une curieuse maladie. La magie de la conteuse étant interrompue, ils devront trouver l'accès à Al Virtua qui se trouve à l'Oasis des deux lunes.

Une fois arrivés « *pour de vrai* » à Al Virtua, ils devront empêcher la ville de sombrer dans la guerre suite à la folie de la princesse. La personne leur demandant de l'aide n'est autre que la femme qui les a sauvés dans un rêve d'archétype précédent. Cette folie est provoquée par un prétendant éconduit, un bijoutier qui veut arrêter de pratiquer la magie de Thanatos.

Le Pont dans le Désert

Les voyageurs sortent du gris rêve. Ils se trouvent sur une piste dans le désert, ils marchent en direction du Nord-Est. Nous sommes au début de l'heure du Dragon. Les voyageurs se sont visiblement équipés pour traverser le désert et possèdent même une mule commune qui porte leurs affaires les plus lourdes et des réserves d'eau.

Devant eux se trouve un vieux pont qui enjambe une dune. Ironiquement la piste passe sur le pont, comme pour traverser un fleuve imaginaire. Le tablier du pont est couvert de bas-reliefs, largement érodés par le sable poussé par le vent. On peut néanmoins reconnaître quelques scènes navales. La qualité de l'ouvrage, l'érosion avancée et la position absurde indiquent que c'est certainement un ouvrage du deuxième âge.

Au Sud, on distingue une chaîne montagneuse imposante qui se prolonge à l'est. Au Nord-Est on devine une série de collines rocailleuses, à moins qu'il ne s'agisse d'un mirage.

À propos du scénario

Ce scénario est originellement paru dans le fanzine « *Le Tinkle Bavard* » n°40 avec des illustrations de Philipe Schutz, aka *Phi*. Malgré son âge, c'est un scénario que j'aime beaucoup et que je fais souvent jouer en convention, il a l'avantage d'éviter le thème médiéval fantastique classique. Le thème des 1001 nuits s'est toujours bien prêté à Rêve de Dragon, je trouve.

Même si le scénario a très peu changé sur le fond depuis l'époque du Tinkle, j'ai un peu remanié la forme du texte. Croyant les illustrations de *Phi* perdues à jamais, j'ai demandé à Fiorella d'en faire de nouvelles, ce qu'elle a fait. Peu de temps après, Roboduck a retrouvé dans ses cartons les illustrations de *Phi* et me les a données.

En fin de compte, j'ai décidé de garder les illustrations des personnages de Fiorella, et de mettre les illustrations de *Phi* pour les scènes. L'illustrations de la tour en fin de scénario a aussi été numérisée en couleurs afin de rendre les nuances de bleuté utilisées.

Je remercie Phi pour les illustrations, même si j'ai complètement perdu sa trace, Roboduck pour son aide à l'époque du Tinkle Bavard et pour m'avoir gracieusement donné les illustrations originales, enfin un grand merci à Fiorella pour les illustrations et les travaux de relecture et ses critiques constructives concernant le scénario.

L'oasis d'Ab el Saud

Les collines ne sont pas un mirage et les personnages les atteindront en début de soirée. Après une petite montée, ils découvriront l'Oasis d'Ab el Saud. Constituée d'un petit lac entouré d'une palmeraie. Au bord du lac il y a une dizaine de petites maisons en boue blanche. La plus imposante semble être la maison des voyageurs. Il y règne une certaine activité, une petite caravane vient

d'arriver de Kar Refoul, chargée d'objets divers et de fruits que l'on ne trouve pas à l'Oasis.

Les voyageurs seront les bienvenus à la maison des Voyageurs et seront logés et nourris gratuitement. Pour la mule il faudra payer deux pièces de bronze (il faut bien que l'aubergiste vive). L'aubergiste et les caravaniers parlent surtout affaires, notamment des rumeurs de pillards situés dans les ruines d'Ig Drasil, à moins qu'ils ne se cachent à l'Oasis des deux Lunes.

Au fond de la salle, dans le coin le plus frais, une vieille femme tisse. Suspendu à proximité se trouve la carte de la région. Interrogée elle affirmera qu'il n'y a des pillards que dans la tête de son benêt de fils. L'oasis des deux lunes cacherait une porte qui mènerait à Al Virtua.

La Conteuse

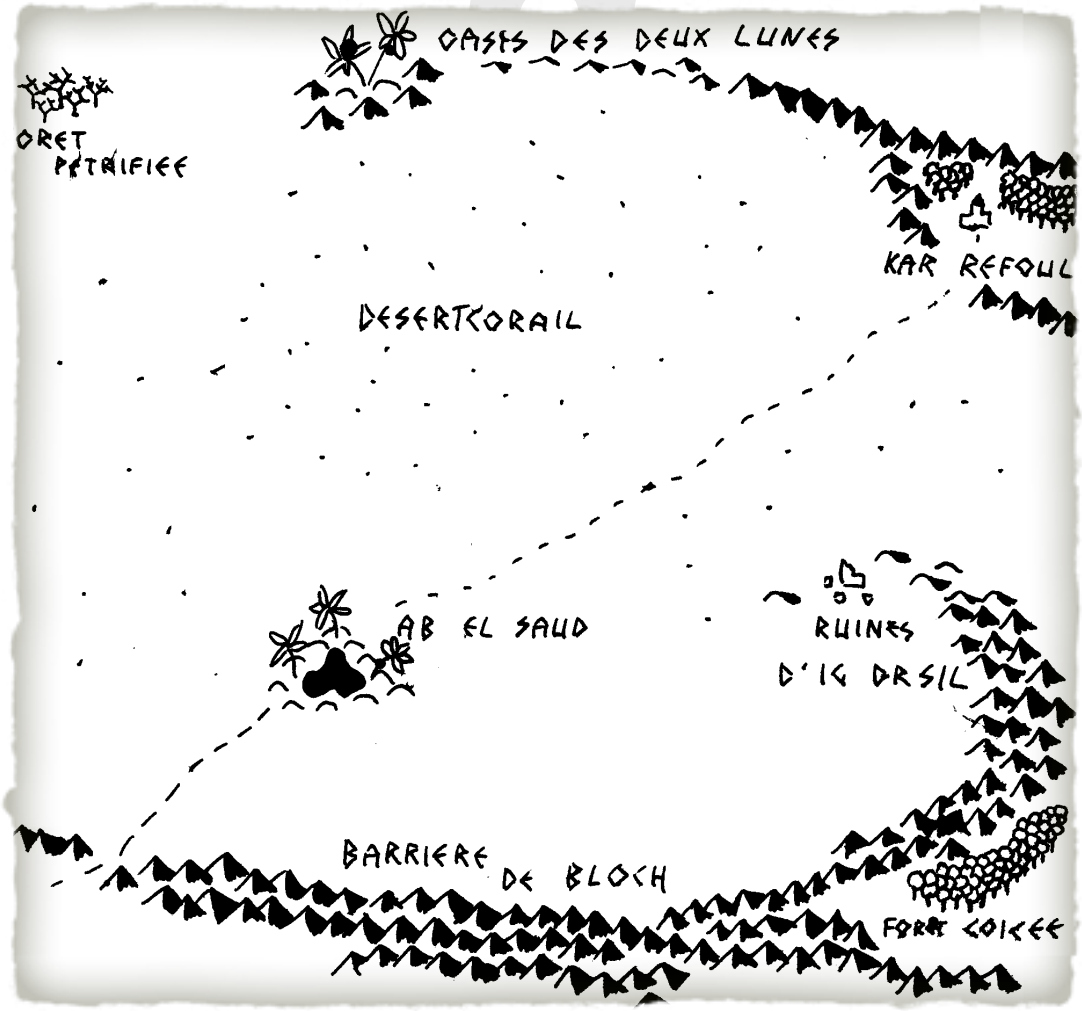
Pour peu que des personnages lui prêtent attention, elle commencera à raconter l'histoire d'Al Virtua. Son talent de narration est tel que les personnages réussissant un jet de rêve à +3 se retrouveront transposés dans l'histoire. La narration sera interrompue lorsque l'Aubergiste criera que le repas est servi.

Pour ceux qui ne seront pas pris dans la narration, ils entendront la description de la ville, mais trouveront la suite tellement incohérente qu'ils se détourneront et s'intéresseront à autre chose.

Al Virtua

Al Virtua était une des plus belles villes du second âge. Contrairement à ses consœurs, la magie n'y avait qu'une importance mineure. La chose la plus importante était le commerce. Des multitudes de voiliers colorés y amenaient des objets magiques merveilleux issus des villes alentours pour repartir chargés des fruits et des étoffes exotiques amenées par les caravanes.

Vers la fin du second âge, une haut-rêvante prit le pouvoir et remplaça le conseil des marchands. Elle se fit nommer la princesse de la Lune. Afin de



s'enrichir encore plus, elle décida d'ouvrir des voies de commerce au moyen de déchirures de rêve. Le résultat ne fut pas celui escompté. Des brèches entre les rêves surgirent des hordes de Cyans mécontents qui attaquèrent la ville et la pillèrent, enlevant la princesse et réduisant nombre d'habitants en esclavage. Certains purent être délivrés, d'autres pas. La paix avec les Cyans ne put être faite qu'en leur offrant un quartier où s'appliquerait la loi Cyan.

Certains affirment que lors des cataclysmes qui marquèrent la fin du second âge, la cité aurait sombré dans la maurêve. D'autres disent qu'elle aurait éclaté et se serait dispersée entre les rêves. D'autres enfin affirment que la ville se trouverait dans un rêve où l'on ne trouve que des océans sans fin et qu'elle serait situé sur l'île unique.

Premier Voyage à Virtua

Les voyageurs (ceux qui sont pris dans l'histoire s'entend), viennent de passer une porte magnifique constituée de deux dragons entrelacés. Les étals de la ville reluisent des marchandises les plus variées. Ils déambulent dans les rues. L'un d'entre eux a une lettre qui comporte un petit plan. L'écriture est féminine et peu claire. Le plan est chargé d'annotations minuscules. Un jet d'intellect/lire & écrire à -4 sera nécessaire pour comprendre le texte.[1]

Finalement les voyageurs arrivent à une porte massive en bois, quelques instants après qu'ils aient frappés à la porte, elle s'entre-ouvrira pour laisser passer un visage féminin : Tsah. Voyant les voyageurs elle s'écrira : « Je *ne vous attendais plus… entrez la situation est grave !* ». C'est à cet instant que la voix de l'aubergiste brisera le rêve d'un « *À table…* » retentissant.

Une Nuit, un Rêve

Cette nuit, dans le dortoir de la maison des voyageurs, les personnages feront tous le même rêve. Un jet de rêve à 0 donnera la qualité et la précision du rêve. Si le jet est raté, le rêve sera flou, ils ne se souviendront d'aucun détail, mis à part du visage de Tsah.

Les personnages marchent en colonne, enchaînés. Des cavaliers encadrent le groupe et font avancer les traînards à coups de fouet. Les cavaliers portent des vêtements de cuir bleu et leur peau à la même teinte. Les personnages arrivent en vue d'un pont qui n'est autre que celui qu'ils ont vu durant la journée. La végétation aux alentours est une forêt, on devine en arrière -plan des

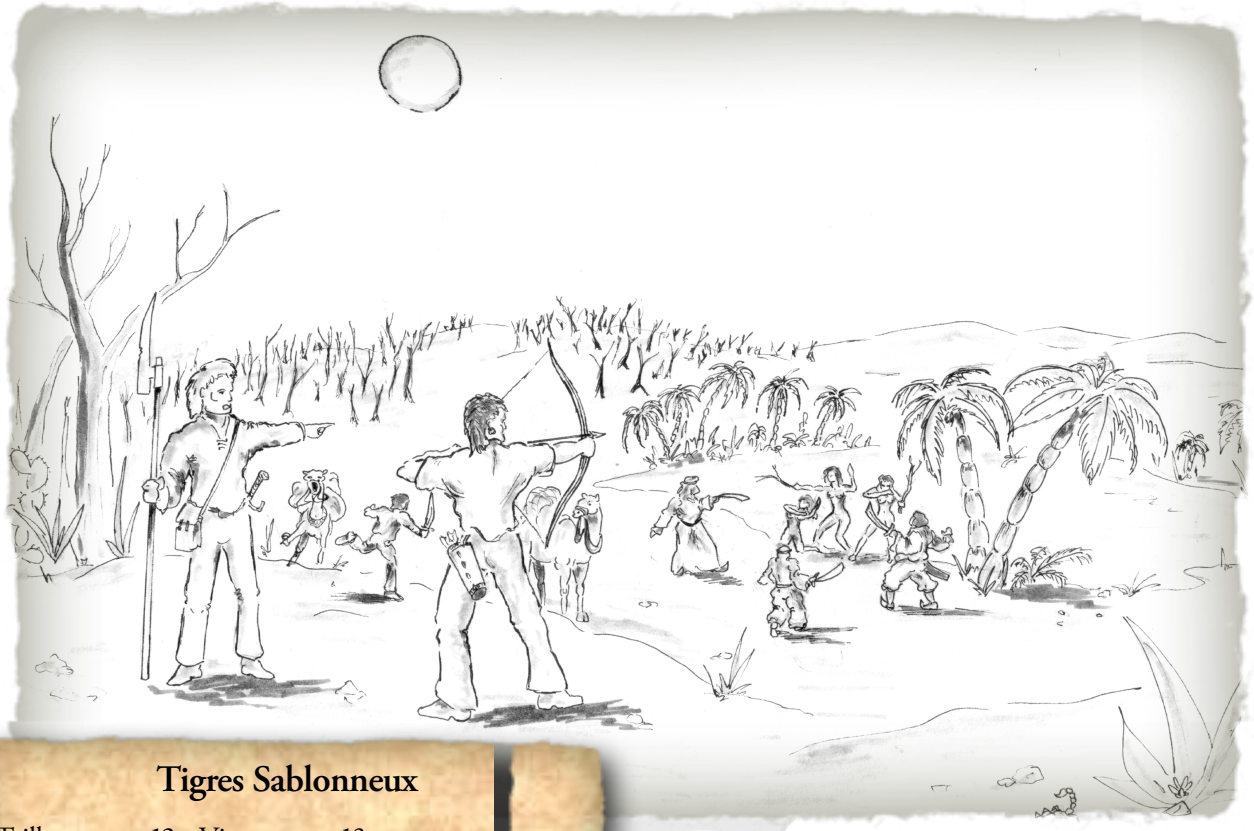
La Lettre

Amis voyageurs, c'est par rêve que je vous envoie cette lettre. Que les Dragon fassent qu'elle vous atteigne. Au nom de notre amitié passée je vous en conjure j'ai besoin de votre aide : mon amie la princesse souffre d'un mal mystérieux. Son esprit et son âme semblent s'emplir de ténèbres, et je tremble autant pour elle que pour notre belle cité.

Votre servante à travers les rêves.

Tsah Idnah

[1] Si l'épisode du rêve narratif ne fonctionne pas bien, le texte de la lettre peut toujours être présentée aux joueurs en rêve.



Tigres Sablonneux

Taille :	12	Vie :	13
Constitution	14	Endurance :	31
Force :	18	Vitesse :	14/28
Perception :	19	+dom	+1
Volonté	18	Protection :	3
Rêve :	15		
Griffes :	16	+5 init 13 +dom +4	
Morsure :	14	+3 init 10 + dom +5	
Esquive :	16	+6	
Course, Saut :	16	+6	
Discrétion :	15	+5	
Vigilance :	19	+4	

Ces tigres très effilés aux longues oreilles duveteuses se trouvent surtout dans les montagnes et les désolations rocailleuses. Ils vivent en bandes de 3 à 5 individus et se nourrissent de tous ce qu'ils peuvent trouver. Ils ne s'attaquent généralement qu'à des individus isolés, un ou deux individus font parfois diversion. Leur pelage gris-brun leur permet de passer totalement inaperçus dans leur environnement.

traces de combat, et même la fumée s'élevant d'une tour dépassant de la cime des arbres.

Alors qu'ils traversent le pont, d'autres cavaliers surgissent des fourrés et attaquent les gardes du convoi de prisonniers, les criblant de flèches. Alors que le cavalier le plus proche tombe une cavalière lui arrache les clefs de fers et les jette aux personnages en leur criant : « *Fuyez, vous me remercierez dans un autre rêve !* ». La femme n'est autre que Tsah. Les rêveurs se réveillent.

En Route

Les seules pistes dont disposent les voyageurs sont les histoires de la vieille conteuse. Selon elle, en traversant le désert Corail plein nord on aboutit à l'Oasis des Deux Lunes. Là se trouve une des portes d'Al Virtua. La traversée du désert Corail devrait prendre une journée. L'aubergiste mettra en garde les voyageurs, selon lui, l'Oasis est un repère de brigands : des commerçants imprudents s'y sont aventurés, ils ne sont jamais revenus.

Le désert corail est un endroit surprenant. Surgissant du sable on trouve des structures colorées érodées par le vent, du corail datant d'un autre âge. Ces sortes d'arbres pétrifiés offrent une certaine ombre bienvenue. On trouve toute une série de buissons et de plantes là où le corail protège du soleil et du vent. Selon l'humeur du gardien, les personnages pourront se faire attaquer par des tigres sablonneux ou tomber dans des crevasses formées par des voûtes coralliennes recouvertes de sable.

En fin d'après-midi, alors que les collines des Deux Lunes sont proches, un jet d'odorat/survie en désert à -3 permettra de trouver des excréments de chameau, discrètement recouverts de sable, comme si des personnes cherchaient à cacher leur présence. Les personnages passeront les crêtes des

Flacid

Nous devrions trouver un terrain d'entente.
Les règles ne sont que le point de départ pour la négociation.
Né à l'heure du serpent. Cheveux noirs, yeux noirs.

Taille	9	Volonté :	9
Apparence	12 (9)	Intellect	15
Constitution	14	Empathie	13
Force	13	Rêve	13
Agilité	9	Mêlée	11
Dextérité	13	Tir	11
Vue	9	Lancer	12
Ouïe	15	Dérobée	10
Odorat-Goût	14	Chance	9

Sabre niv +0 init 6 +dom +2
Esquive niv +3

Course +0, Discrétion +1, Comédie +5, Commerce +6, Orfèvrerie +3, Écriture +1, Équitation +0, Survie en Cité +0, Survie en désert +3.

Raki

Je suis charmé !
Aucun problème !
Cette étoffe met particulièrement en valeur la beauté de vos yeux.
Né à l'heure de l'araignée. Cheveux noirs, fin et rapide.

Taille :	12	Volonté :	14
Apparence	14 (15)	Intellect	12
Constitution	12	Empathie	13
Force	12	Rêve	9
Agilité	13	Mêlée	12
Dextérité	11	Tir	11
Vue	11	Lancer	11
Ouïe	13	Dérobée	10
Odorat-Goût	9	Chance	14

Sabre niv +3 init 9 +dom +2
Esquive niv +3

Course +3, Discrétion +2, Séduction +4, Comédie +3, Commerce +4, Lire & Écrire +2, Équitation +3, Pickpocket 0, Serrurerie +2, Survie en Cité +2, Survie en désert +2.

collines des deux lunes peu avant le coucher du soleil pour voir en contrebas l'Oasis.

L'Oasis des Deux Lunes

L'Oasis est très similaire à celle d'Ab el Saud. Le lac est plus petit (25 mètres dans sa plus grande longueur), les collines plus escarpées et la végétation est complètement sauvage. Alors qu'ils passeront les crêtes, les voyageurs pourront voir en contrebas, dans le petit lac, des individus habillés d'amples vêtements blancs affronter au sabre des jeunes filles nues. Au bord du lac on peut distinguer des chameaux chargés de marchandises. Les jeunes filles appellent au secours.

En fait, les jeunes filles sont des sirènes et les individus sont d'honnêtes marchands (enfin raisonnablement honnêtes). Le gardien des rêves est bien sûr invité à maintenir le quiproquo. Les sirènes ont fait paniquer un des chameaux, Raoul, qui s'est précipité au galop sur l'étroit sentier menant sur les crêtes. Les personnages chargeant pour sauver les frêles jeunes filles devront réussir un jet de dérobée/esquive à +1 pour éviter le chameau fou.[2] Les marchands essayeront d'expliquer en plein combat que ce ne sont pas eux les méchants, mais les jeunes filles. Naturellement si un des person-

Kilmer

Je vous écoute, exposez vos griefs.
Née à l'heure de la Sirène. Cheveux gris, yeux verts.

Taille	15	Volonté :	13
Apparence	9 (13)	Intellect	11
Constitution	13	Empathie	15
Force	14	Rêve	14
Agilité	13	*Mêlée*	13
Dextérité	15	*Tir*	14
Vue	14	*Lancer*	14
Ouïe	12	*Dérobée*	10
Odorat-Goût	11	Chance	11

Sabre niv +5 init 11 +dom +2
Arc niv +3 init 10 +dom +1
Esquive niv +5

Course +3, Discrétion +3, Commerce -1, Écriture +2, Légendes +3, Botanique +2, Zoologie +3, Médecine +2, Équitation +3, Survie en Cité -1, Survie en désert +5.

[2] Un voyageur ratant son jet d'esquive ne sera pas blessé directement, mais se trouveras pris dans les sangles qui dépassent de tous les côtés du chameau.

nages tourne le dos aux sirènes elles ont en profiteront.

Si les personnages ne les blessent pas trop gravement, les marchands ne leur tiendront pas rigueur de leur méprise. Ils avoueront qu'ils cherchent eux aussi la porte menant à Al Virtua. Selon les indications qu'ils ont obtenues d'un vieux voyageur, un certain *Algoriphmus*, la porte se trouverait à l'Oasis et s'ouvrirait si elle était frappée par la lune et son reflet dans l'Oasis.

Les trois marchands sont des frères : *Raki*, *Flacid* et *Kilmer*. Raki, le benjamin, est fin et rusé, c'est un séducteur irrécupérable et un beau parleur. Flacid est plus petit et plus enrobé, c'est l'archétype du marchand : sympathique et malin sous une apparence de bonhomme jovial. Kilmer est l'aîné et le guerrier du groupe, grand imposant et silencieux. Ils ont six chameaux, chargés principalement d'étoffes et d'épices. Il leur faudra encore une bonne heure pour récupérer le chameau caractériel, Raoul. Ils offriront aux voyageurs le repas du soir, et selon l'intervention des personnages une gemme bleutée de pureté 4 et de taille 2.

Un jet de vue/survie en forêt à -3 permettra de retrouver la porte en question. Il s'agit d'une arche de pierre ayant la forme de deux dragons entrelacés. La porte est complètement recouverte de végétation. Il faudra une bonne heure de travail pour dégager la porte. Un jet d'intellect/astrologie à -3 permettra de calculer l'heure à laquelle la lune et son reflet toucheront la porte : à la moitié de l'heure du poisson acrobate.

L'arrivée à Al Virtua

À l'heure prévue, les rayons de lune et leur reflet frapperont la porte. Lorsque les rayons atteindront les yeux des dragons l'espace sous la porte se troublera pour devenir du *Blurêve*. Il n'y a que quelques mètres de *Blurêve*, au-delà on devine une rue d'une imposante cité.[3] Les personnages viennent d'ouvrir la porte Ancienne dans le Quartier des Érudits. Cette porte est peu usitée et son ouverture est rare, ce qui attirera un certain nombre de curieux. Le quartier est très similaire à celui du rêve et s'ils suivent le même trajet, les personnages arriveront en vue de la porte en bois du rêve, à l'arrière du Palais de la princesse de Lune.

Comme dans le rêve, Tsah leur ouvrira et répètera les mêmes paroles que dans le rêve. Elle les conduira à travers le palais. La tenue de voiles fins et la débauche de bijoux qu'elle portera contrastera très fortement avec l'armure de cuir que les personnages ont vu en rêve. Elle amènera les personnages dans un petit salon décoré de tapis et de coussins brodés et leur expliquera la situation.

Depuis près de trois semaines, la princesse de la Lune, *Seshpid Alourh* se comporte de manière de plus en plus étrange. Elle avait déjà auparavant de petites manies, comme de danser nue sous la pluie ou de briser les vitraux du palais, mais cela n'avait jamais altéré son caractère. Depuis trois semaines elle devient de plus en plus distante et froide. Comme si elle était sous l'emprise d'un sortilège. La politique de la ville s'en ressent, la princesse a décrété des lois de plus en plus dures et sévères et la révolte gronde. Même ses goûts vestimentaires s'en ressentent, fini les fins voilages élégants, elle porte des tenues noires, strictes.

Éventuellement Tash pourrait obtenir une entrevue auprès de la princesse pour les personnages encore faudra-t-il trouver un prétexte. La prin-

[3] Si le gardien désire un trajet plus périlleux dans le blurêve, les blurettes peuvent prendre la forme des cyans du rêve.

cesse sera distante et désagréable. Et fera jeter au cachot les personnes impudentes.

Les Suspects habituels

Tsah affirmera que trois hommes sont venus rendre visite à la princesse la semaine précédant le début de son changement d'humeur. Tous trois ont demandé sa main à la princesse, tous trois se sont fait éconduire. À cela il faut évidemment ajouter le vil conseiller, Debran, qui depuis toujours ourdit des complots dans l'ombre du pouvoir de la princesse.

Kasparh

Un alchimiste philosophe, il est réputé à travers la ville autant pour ses élixirs que pour ses bons conseils et ses jugements. Si on ne va pas jusque'à dire que c'est un haut-rêvant, il ne fait aucun doute que ses élixirs fonctionnent.

On lui a récemment demandé de mettre un terme aux agissements d'une aventurière prénommée *Léona* un peu trop remuante, au goût de la guilde des marchands : elle ne cesse de provoquer en duel les escortes et a chaparder des montures.

Normalement, Kasparh aurait tenté une conciliation, ou forcé Léona à quitter la ville par un quelconque stratagème, mais sa rancœur envers la princesse est forte, et sur un rebond il s'est entiché de Léona, qu'il a séduite à renfort de potion : elle est à présent éperdument amoureuse de lui, au grand plaisir de la guilde des marchands.

Kasparh répondra aux questions des voyageurs, mais ne ferra rien pour aider la princesse ou la ville qu'elle dirige. Il quittera la cité deux jours après l'arrivée des personnages, avec une caravane et sa nouvelle amante. En attendant Kasparh et Léona se trouvent dans son échoppe dans le quartier du Sérail.

Kasparh est un individu d'une quarantaine d'années à l'allure élégante. Ses cheveux sont noirs, longs et noués d'aucune manière. Il porte en général une tunique sombre bordée de motifs d'or avec par dessus une toge.

Léona est une femme athlétique de petite taille avec des cheveux châtains. À l'origine, elle portait une armure de cuir bouilli sombre patinée par l'usure, mais depuis qu'elle a bu la potion de Kasparh, l'armure s'est passablement allégée.

Il est clair que Kasparh est une bonne fausse piste pour les voyageurs. Au Gardien de soigneusement décrire comment il a transformé la tempétueuse Léona en amoureuse docile, cela devrait rendre les voyageurs méfiants. Son refus de coopérer ne devrait que les conforter dans leur idée.

Philémon de Courte Paille

Chevalier noble, courageux, blond il a beaucoup de peine à s'adapter à cette ville à la géographie particulière. Philémon a quitté sa baronnie natale pour chercher l'aventure et une princesse à épouser.

Ses compétence martiales exceptionnelles ont fait qu'il a traversé les aventures et les rêves sans trop d'encombres et il n'a pas eu besoin de remettre en question sa vision du monde jusqu'à présent. Il a même trouvé la princesse de ses rêves.

Le rejet de *Seshpid* lui apparaît logique : il n'a pas encore prouvé sa valeur, il n'est pas encore di-

gne. Il cherche donc un monstre quelconque à occire pour valider sa candidature.

À force d'errer dans le dédale de la ville, lui et son écuyer ont échoué dans la ville Cyan, un de ses habitants a naturellement défié Philémon pour sa force exceptionnelle. Le chevalier a gagné le duel, et confronté pour la première fois à une comportement qu'il comprend (un duel), il a décidé que c'était un signe, que le monstre tant cherché apparaîtra ici.

Lui et Théo, son écuyer peureux et bavard, se sont installés dans une maison abandonnée de la ville Cyan. Théo a noué des contacts avec la garde médiocre (qu'il envisage de rejoindre) et Philémon attend son monstre en s'entraînant avec les Cyans.

Lorsque les personnages découvriront Philémon, il sera a nouveau engagé dans un duel avec un Cyan en rêve lumineux. Duel qu'il gagnera. Philémon est quelqu'un de franc et de totalement honnête, et expliquera sans le moindre problème sa situation a quiconque le traitera avec la politesse et le respect dû à son rang. Même s'il ne l'a pas encore réalisé lui-même, il éprouve une certaine attirance pour le mode de vie des Cyans, il se reconnaît bien plus dans les étranges humanoïdes bleus que dans les marchands qui peuplent le reste de la ville.

Au Gardien d'adapter les caractéristiques de Philémon pour qu'il soit sans conteste invincible et par les voyageurs et par un Cyan en rêve lumineux.

Riken Ab Karoun

Il s'agit d'un bijoutier itinérant très riche. Certains affirment qu'il possède assez de gemmes pour racheter la ville. C'est un individu grand, élégant et maigre, avec des cheveux poivre et sel, de fines moustaches et une barbichette. Avant de se faire éconduire pour la princesse il résidait au *Relais du Chameau Blanc*, dans le quartier des artisans. Il a visiblement été ébranlé par le rejet de la princesse et s'est sérieusement soulé avant de disparaître dans la ville.

En fait, Riken a décidé de se venger de la princesse et de recommencer une nouvelle vie, en abandonnant la magie et surtout la voie obscure (il a une mauvaise période en magie aussi). Son idée était donc de se débarrasser de toutes les in-

Le Puits de Lune

Ce sceptre léger est l'insigne de la fonction de la princesse de la Lune, la marque de son pouvoir.

Il s'agit d'un objet magique datant du deuxième âge, son principe de fonctionnement est similaire à celui d'un puits de rêve, mis à part qu'il collecte le rêve dans la lune. En fait il ne s'agit pas tant du rêve de la lune que des gens qui regardent la lune.

Outre une réserve quasi-inépuisable de rêve, cela donne aussi à la princesse empathie avec la ville et ses habitants. Elle ressent ainsi les désirs, les souhaits et les sentiments de la population d'Al Virtua.

Évidemment, ce lien fait aussi qu'elle est influencée par un sortilège qui affecte la ville et la Lune. Le puits de Lune est associé à la ville d'Al Virtua et ne fonctionne que là.

Vianala

Cette charmante courtisane est une des personnes de confiance de Debran, même si Tsah l'ignore. Dans le cas où les personnages se ferraient remarquer elle tentera d'obtenir leur confiance afin d'en savoir plus sur leurs desseins.

Vianala est une belle femme aux cheveux noirs et aux yeux bruns intenses. Elle affectionne les voiles de teinte mauve.

fluences thanataires et de les envoyer sur la princesse.

En rêve, mais aussi en consultant les archives, Riken a appris le fonctionnement du spectre de la princesse, un artefact magique qui fonctionne comme un puits de lune.

Le plan de Riken est simple, il a volé avec l'aide d'un groupe de voleurs entreprenants la grande lunette du grand astrologue. Puis il l'a transformée pour qu'elle absorbe toutes les énergies thanataires et les envoie sur la lune. Pour cela il s'est installé dans le quartier maudit, dans une des tours les plus hautes.

Son plan fonctionne à merveille, trop, peut-être. L'installation ne débarrasse pas seulement Riken des influences thanataires, mais aussi tous les haut-rêvants du quartier blême. Toute ces énergies thanataires sont canalisées sur la princesse qui change à vue d'œil.

Si les voyageurs cherchent à obtenir l'aide d'un haut-rêvant de la ville, ils seront accueillis par des gens leur expliquant qu'ils ont arrêté, que c'est malsain et qui refuseront de pratiquer le plus simple enchantement.

Le Conseiller Debran

Ce n'est pas un amoureux transi, mais un vieillard qui se plaint toujours d'avoir mal aux pieds. C'est lui qui gère nombre d'aspects pratiques de la vie de la ville. Il connaît toutes les personnalités de la cité. Debran n'a pas la moindre intention de remplacer la princesse, mais de par sa position, il ne se gêne pas pour la critiquer. Comme il est fondamentalement misogyne, il est peu aimé des femmes du palais dont Tsah qui prétendra qu'il aspire à prendre le pouvoir.

L'observatoire

Il s'agit d'un grand édifice lézardé. La plupart des Astrologues de la ville (et ils sont nombreux) viennent régulièrement vérifier l'état de certaines constellations particulières. La colère grogne, en effet il y a trois semaines la grande lunette a été volée et la garde ne l'a toujours pas retrouvée.

Si les personnages veulent suivre la piste du vol de la lunette. Ils pourront apprendre que le vol a été commandé à la guilde des voleurs locale, mais les membres du groupe chargé de l'opération, les *frères de la hyène*, semblent avoir disparus.

Dans le milieu, on est convaincu que les frères de la hyène ne sont pas morts, mais soit qu'ils ont décidé de doubler le commanditaire, soit de ne pas payer sa quote-part du contrat à la guilde. Ce qui est sûr, c'est qu'on a vu certains des frères de la hyène au marché il y a quelques jours.

Dans les faits, en guise de payement, les frères de la hyène ont été empoisonnés par Riken et changé en zombies. Riken les a ainsi envoyé faire quelques courses au marché quand ils n'étaient pas encore trop décomposés. À présent qu'ils ne sont plus présentables, ils servent de garde.

La Lune

N'importe qui observant sérieusement le ciel (par exemple pour faire une lecture astrologique) observera que la lune est sombre et teintée de rouge. Un haut-rêvant sentira qu'il y a quelque chose de draconique la dessous. Il s'agit d'un signe draconique (TMR : Nécropole de Zniak Difficulté -5 Valeur 5 points).

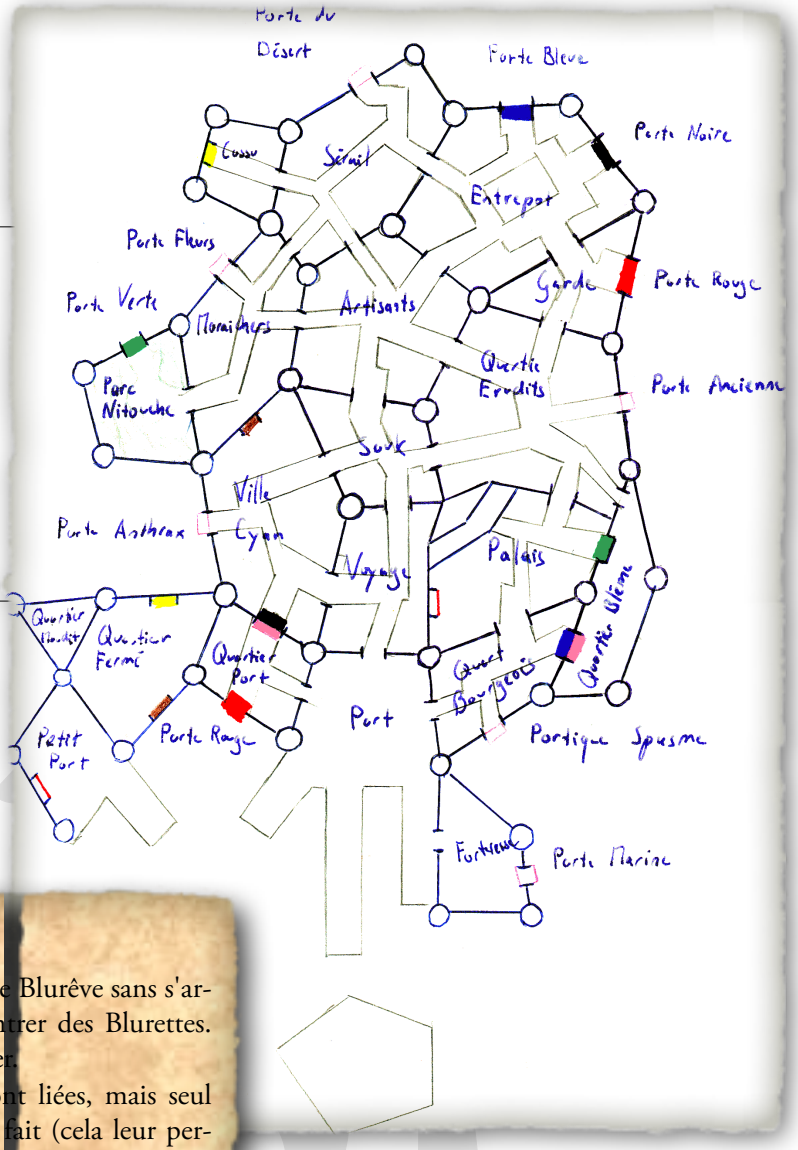
Les astrologues de la ville n'ont rien remarqué, car ils refusent de regarder le ciel sans leur lunette. Ils considèrent que travailler à l'œil nu est dégradant, tous, sauf le grand astrologue, se considèrent en grève et le grand astrologue est bien trop occupé à négocier avec la guilde des voleurs.

Évidemment Debran a aussi vu que quelque chose clochait et a donc commencé a enquêter de son côté. Pour sa part il soupçonne un peu tout le monde, mais il est convaincu que tout cela cache un complot politique complexe. Si les voyageurs ne sont pas discrets, ses soupçons se tourneront sur Tsah. Debran emploie une série d'enquêteurs recrutés parmi le personnel du palais et des membres de la garde. Il verra d'un mauvais œil l'arrivée

de francs-tireurs engagés par Tsah, mais s'ils se révèlent utiles, il pourra leur donner un coup de pouce discret.

Al Virtua

La ville d'Al Virtua est découpée en quartiers, chacun protégé par des remparts et séparé par des portes similaires à celle empruntée par les personnages pour atteindre la ville. Certaines de ces portes mènent aussi sur le Blurêve, d'autres sont tout à fait normales.



Le Quartier des Érudits

Ce vieux quartier, par lequel les personnages sont arrivés est le plus grand de la ville. On y trouve écrivains publics, vendeurs de parchemins, mais aussi les échoppes des prêteurs et des scribes et autres comptables.

C'est certainement le quartier le plus calme, probablement aussi du fait qu'il est coincé entre le quartier de la garde et le palais. On trouve dans ce quartier des portes menant au Souk, au Palais au quartier blême et au quartier de la garde.

Le Quartier des Artisans

Ce quartier contient la plupart des échoppes des artisans, généralement regroupés par rue et par corporation. Les principales corporations sont les armuriers, les tisserands, les bijoutiers, les maîtres épiciers et les tanneurs.

Ce secteur est très agité durant la journée, mais très calme la nuit, étant patrouillé par la garde princière et divers mercenaires employés par les corporations. On y trouve des portes menant au quartier des Érudits, au Souk, ou quart Maraîcher, au Sérail et au secteur des Entrepôts.

Le Souk

Principalement composé de la place des échanges, ce quartier est l'endroit où tout se vend et tout s'achète. Plus particulièrement c'est là que les caravanes et les navires exposent leurs plus belles marchandises. Le vacarme est total.

Le Quartier comporte quatre portes menant respectivement à la ville Cyan, au Quartier des Érudits, au Quartier de Voyage et au quartier des Artisans.

Le Voyage

Ce quartier comporte la plupart des auberges et hôtels fréquentables. C'est aussi dans ce quartier que vit la communauté gnome (qui est officielle-

Traverser le Blurêve

Si les personnages traversent les portes de Blurêve sans s'arrêter ils ont très peu de chances de rencontrer des Blurettes. Naturellement il vaut mieux ne pas s'attarder.

En fait toutes les portes du Blurêve sont liées, mais seul certains voleurs aventureux profitent de ce fait (cela leur permet de passer d'un quartier et de semer la garde). C'est aussi le seul moyen d'accéder au Quartier Maudit sans escalader les remparts.

ment de passage pour ne pas avoir de problème avec les différentes corporations).

Le quartier comporte trois portes menant à la ville Cyan, au Port et au Souk.

Le Quart Bourgeois

Plus irrespectueusement nommé le quart gras. C'est le lieu de résidence des maîtres artisans et des grands commerçants. Ce quartier est exclusivement constitué de propriétés protégées par force gardes et murailles.

Le quartier comporte deux portes simples menant sur le quartier du Palais et sur le Port. Il y a aussi une porte de Blurêve, la porte bleue, menant sur le secteur des entrepôts.

Le Quartier Blême

Adossé au quart Bourgeois et au Palais, ce quartier est habité par tous ceux que la chance a déserté : vieilles familles ruinées ou voyageurs désargentés venant d'arriver dans la ville. Ce quartier comporte les plus belles bâtisses d'Al Virtua, la plupart datant d'ailleurs du second âge. La plupart sont aujourd'hui en piteux état. Certains affirment que le quartier est hanté par les anciens habitants.

Ce quartier n'est relié au reste de la ville que par deux portes, la première mène directement sur le quartier des Érudits. La seconde est une porte de Blurêve, la porte mauve, qui mène dans le quartier du port. Certains affirment que c'est la porte de la déchéance et que cette porte ne peut être passée que dans un seul sens.

Le Quartier du Palais

Le Palais n'occupe pas tout ce quartier. Une grande partie des bâtiments sont les logements des conseillers, serviteurs et les différentes annexes. Paradoxalement c'est le quartier le plus désordonné du point de vue architectural.

Il y a deux portes simples pour accéder au Palais, l'une venant du Quart Bourgeois, l'autre du Quartier des Érudits. Il y a aussi deux portes de Blurêve : la porte verte ou porte du Parc qui mène au Parc Nitouche et la porte Lâche qui mène au petit port ou se trouve la flotte de la ville.

Le Port

À ne pas confondre avec le quartier du Port, cette zone ne comporte que quelques rares bâtiments comme la capitainerie. Le reste est occupé par des empilements de marchandises. Les quais sont rarement vides et des navires venant de par-delà les rêves chargent et déchargent les marchandises les plus merveilleuses.

Outre l'ouverture sur la mer, le quartier

comporte quatre portes menant sur le Quartier du Port, la Forteresse, le Voyage et le Quart Bourgeois.

La Forteresse

Ce quartier a dû être une forteresse imposante il y a longtemps. Certains affirment qu'elle fut construite par les Cyans pour y enfermer la princesse de la Lune. Aujourd'hui les halles et les salles de garde sont utilisées comme entrepôts par les capitaines des navires du port.

On y trouve aussi la porte Marine qui mène sur un autre rêve, en bordure de mer (à la grâce du MJ, cela peut être la côte près de Spasme ou tout autre endroit marin).

Le Quartier du Port

Ce petit quartier est l'endroit chaud de la ville. On y trouve surtout les équipages du port occupés à boire ou se distraire. On accède à ce lieu de perdition depuis le port ou par deux portes de Blurêve, la porte rouge qui vient de la Garde et la porte mauve depuis le Quartier Blême.

Le Quartier Fermé

Ainsi nommé car on ne peut accéder que par des portes de Blurêve, l'une venant du quartier cossu, l'autre depuis la ville Cyane. Ce quartier est habité par la frange de la ville : voleurs, mercenaires et même, parait-il, haut-rêvants. On y trouve

Le Rituel d'Absorption

Le rituel d'absorption de Thanatos a été commencé le jour suivant la pleine lune et se terminera avec la pleine lune (sept jours après l'arrivée des personnages à Al Virtua). Une fois terminé, il sera irréversible.

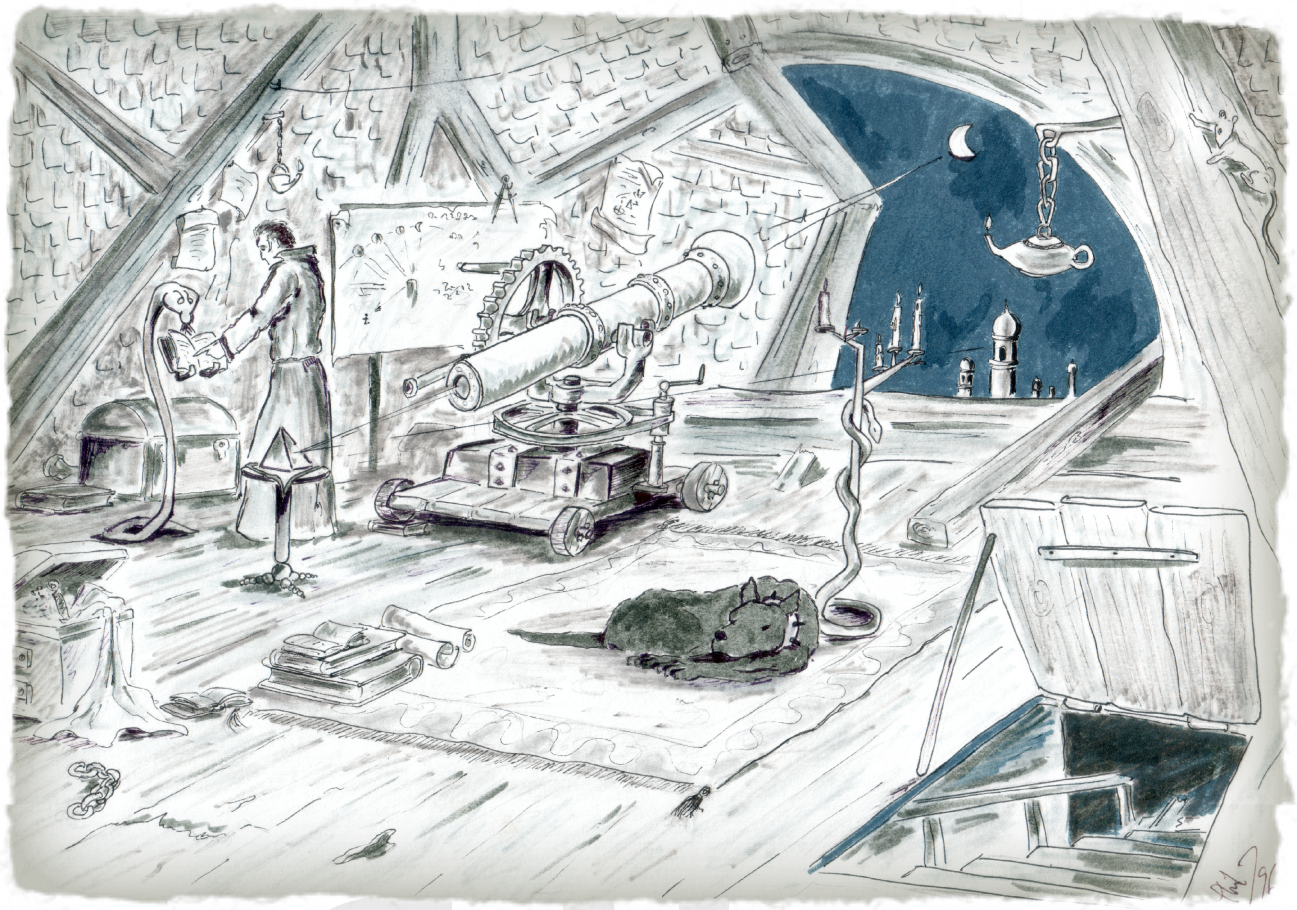
Chaque jour la princesse deviendra plus cruelle, plus perverse, plus *thanataire*. Elle édictera de nouvelles lois de plus en plus dures, instaurera le couvre-feu, autorisera l'esclavage et ordonnera la construction d'une flotte de guerre.

Si la nuit de pleine lune les voyageurs n'ont pas arrêté le processus, ils auront fort à faire pour échapper à la conscription et la guerre qui risque fort de suivre.

Si la princesse est habituée à avoir les pleins pouvoirs sur la ville, elle n'en est pas moins désemparée par les changements qu'elle vit. Elle a l'impression de perdre le contrôle d'elle-même, et se sent envahie de noirceurs inexplicables. Elle désirerait aligner son style, sa gouvernance, à quelque chose de plus sombre, de plus lunaire, de plus gothique, mais se elle se heurte aux habitudes et à l'incompréhension de son peuple, pour qui toute cette noirceur n'a aucun sens.

Si un personnage sait la guider et la conseiller durant sa transformation, sans chercher à la contrarier, il pourrait facilement devenir conseiller de la princesse.

La Princesse



en tout cas la faune la plus curieuse. La garde y pénètre relativement peu.

Le Quartier Cossu

Adossé au Sérail, ce quartier comporte surtout des habitations aisées. C'est un endroit calme niché derrière le Sérail, et ce malgré une porte de Blurêve qui mène au quartier fermé. On affirme que le quartier est l'objet d'une trêve entre gardes, voleurs, mercenaires et marchands.

Le Petit Port

Ce petit port contient surtout la flotte de la ville et les vaisseaux de la princesse. La noblesse et la bourgeoisie de la ville y amarrent aussi leurs navires. La plupart de ces bateaux semblent plus être conçus pour le plaisir de l'œil que pour leur efficacité maritime.

La ville Cyan

Certains historiens de la ville pourront expliquer aux voyageurs curieux que ce quartier a été offert aux Cyans au deuxième âge en échange de la paix. Le clan qui occupe ce quartier est celui des gardiens des gemmes Cyanes. De fait, peu de Cyans restent très longtemps en place. Les clans arrivent, se soumettent rituellement, font leurs affaires et repartent après un nouveau duel rituel.

Les Cyans ne sont intéressés que par une chose : les gemmes. Le rêve avec lequel communique la porte Anthrax est, semble-t-il, pauvre en gemmes. Les Cyans viennent régulièrement échanger les fabuleux cuirs au Souk contre les précieux minéraux. Les gardes au portes du quartier Cyan s'assurent que les individus qui passent la porte ne sont pas en rêve lumineux.[4]

Évidemment il y a ceux qui s'aventurent dans la ville Cyan, mais ils sont fous, ou alors tellement médiocres qu'ils ne peuvent intéresser personne. On accède à la ville Cyan par deux portes normales, provenant des quartiers du voyage et du Souk. La porte de Blurêve noire vient des Entrepôts, la porte brune mène dans le quartier fermé. La porte Anthrax mène sur un Rêve semble-t-il riche en Cyans mais pas en gemmes, ce qui semble un très mauvais rêve.

[4] Les gardes qui s'acquittent de cette tâche font partie de la Garde Minable, un corps de garde qui se distingue par la faiblesse de ses membres : aucun n'a de caractéristique exceptionnelle. Si cette troupe n'est pas particulièrement efficace, elle est complètement loyale au gouvernement. Quelle autre ville emploierait à dessein une troupe de minables ?

Le Quartier Maudit

Ce quartier est encore plus fermé et maudit que le quartier Fermé. On ne peut y accéder qu'en grimpant par-dessus les remparts ou en passant par des chemins secrets du Blurêve. Les fondations de ce quartier sont minées, les rues se sont affaissées et une eau sale et croupie a envahi le bas des édifices. D'une manière générale ce quartier est abandonné. Parmi les créatures susceptibles d'attirer les curieux on peut citer les vaseux dans certaines caves et des chafouins sous les toits.

Sauver la Princesse

En fait il suffira de se poster sur les plus hauts toits de la ville et de scruter la ville pour déceler la luminosité dégagée par l'appareil de Riken Ab Karoun. Entrer dans le quartier Maudit sera loin d'être aisé : deux options sont possibles: par le blurêve et en passant la muraille. Dans le blurêve, il y a des blurettes, passer la muraille implique de tromper la vigilance des gardes.

Se déplacer dans le quartier maudit n'est pas aisé, la chaussée est plus basse quand les autres quartiers (elle n'a pas été rehaussée depuis des âges) et se trouve sous plus d'un mètre d'une eau glauque et saumâtre. Les toits et les étages des bâtiments sont vermoulus.

La base de la tour est occupée par le troupe de voleurs que Riken avait engagé pour voler la lunettes. Ils ont été tués par Riken et transformés en zombies. S'ils ne sont pas très malins, ils n'ont pas besoin de respirer et se déplacent donc sans encombres sous l'eau.

Selon le niveau et la capacité des personnages, Riken Ab Karoun pourra avoir quelques sorts en réserve voire des entités de cauchemar. Si le Gardien se sent d'humeur, la tour peut en outre être piégée (peut-être par les anciens propriétaires).

Si les voyageurs sont discrets, ils devraient rencontrer Riken sur le toit à côté de la lunette transformée. Ce sera l'occasion d'un affrontement final épique. Le toit de la tour est vermoulu, ce qui signifie qu'à chaque échec de mouvement (combat, esquive, etc.) il faut faire un jet de chance à +4 pour voir si on ne traverse pas le plancher. Riken est constamment accompagné par Amadeus, un molosse vicieux (la légende dit que c'est un maître avocat de Capistoliane métamorphosé).

La méthode la plus simple pour libérer la princesse de l'enchantement consiste évidemment à briser la lunette, avec le risque de voir les courants thanataires se répandre alentours, selon l'humeur du gardien, cela peut prendre la forme de Thanatœils, d'entités de cauchemar ou de queues de dragon thanataires. Les effluves sombres s'échappant de la lunette forment un signe draconique

Amadeus

Molosse hostile

Taille :	5	Vie :	6
Constitution	14	Endurance :	13
Force :	12	Vitesse :	8/16
Perception :	9	+dom	+1
Volonté	20	Protection :	2
Rêve :	8		
Griffes :	9	+3	init 7 +dom +2
Morsure :	12	+3	init 9 + dom +5
Esquive :	12	+1	
Course, Saut :	12	+0	
Vigilance :	9	+2	

Agressif, bruyant, sa spécialité est d'attaquer les gens par derrière en leur mordant les jarrets. Son point faible est un amour immodéré pour les loukoums.

Riken

Déchiquetez moi ça!

Né à l'heure de l'araignée.

Taille :	12	Volonté :	16
Apparence	13 (11)	Intellect	15
Constitution	9	Empathie	8
Force	9	Rêve	17
Agilité	11	*Mêlée*	10
Dextérité	14	*Tir*	14
Vue	14	*Lancer*	11
Ouïe	9	*Dérobée*	10
Odorat-Goût	12	Chance	6

Dague	niv +3	init 8	+dom +1
Esquive	niv +3		

Thanatos +6, Narcos +5, Hypnos + 3, Oniros 0, Légendes +5, Écriture +4, Alchimie, +4, Botanique +2, Zoologie +1, Survie en Cité +1, Survie en désert 0.

Riken porte sur lui une bourse avec 7 doses d'herbe de lune de première qualité, ainsi qu'une pipe en argent ouvragée. Disposé sur un lutrin en forme de serpent se trouve aussi son livre de notes, qui contient les détails du rituel d'absorption.

particulièrement intense (TMR : Nécropole Difficulté -3 Valeur 30 points).

Il faudra un certain temps pour que l'effet du sort sur la princesse cesse, surtout si la lunette a été brisée à quelques heures de la pleine lune. Survivre à la tyrannie de la princesse de lune pourrait bien être un scénario à part entière.