Sur le Bord de l'Aile

Un scénario Rêve de Dragon

Au palais

Nos personnages sont convoqués par le Comte Buffert Ziro, dans son palais de campagne au bord de l'Aile. Il les reçoit dans un petit bureau meublé avec goût et luxe. Il expose la situation : «Ma fille a disparu. Il y a deux jours sa gouvernante, Glivia, l'a attendue en vain devant sa chambre, elle semble s'être évaporée. On n'a rien retrouvé dans sa chambre, je suspecte une fugue. J'avais sermonné Araine hier, car elle fouillait dans mes papiers. Vouloir faire de la politique à son âge... Elle prétendait avoir découvert un complot terrible. Enfin, je l'ai consignée dans sa chambre en attendant le bal, et elle a disparu.

Mais fugue où pas, je m'inquiète et j'ai des ennemis pour qui ce serait une proie facile, retrouvez-la et vous aurez droit à ma reconnaissance.

La chambre

La chambre d'Araine est située au deuxième étage, le balcon donne plein sud et domine un étang avec des flamands roses, le mur est très lisse et grimper jusqu'au balcon semble difficile. La chambre est somptueusement meublée et décorée, avec un lit à baldaquin tout blanc. Par terre se trouve une robe de soie bleu ciel, une paire d'escarpins, bref tous les vêtements que portait Araine lors de sa disparition. Sous la robe se trouve une fiole poussiéreuse, son cou est brisé, comme si on l'avait laissé tomber, elle semble avoir été vidée il y peu de temps, l'intérieur est encore humide. Il y a, sous le lit, un petit trou de souris (c'est par là qu'Araine est sortie). Si l'on interroge la gouvernante au sujet de la robe, elle affirmera que c'est celle qu'elle portait le jours de sa disparition. Aucune robe ne manque dans la penderie.

La fiole

Si l'on se renseigne au sujet de la fiole, personne ne saura rien. Si l'on demande où Araine à bien pu la trouver, la gouvernante parlera des escapades que faisait Araine dans tous les coins et recoins du palais. Elle aurait même déchiré sa robe le jour précédent sa disparition. Nombre de serviteurs ont déjà remarqué qu'Araine rodait à travers le palais. Dernièrement, on l'avait souvent vue près de l'entrepôt à chariots.

Le repaire

En fouillant l'entrepôt à chariot, on peut découvrir une trappe de bois qui débouche sur un escalier qui s'enfonce, en le suivant, on débouche sur une cave poussiéreuse. Y voir des traces d'escarpins ne sera pas difficile, il y a même un lambeau de soie bleue accroché dans les décombres et les débris qui remplissent la cave. Derrière ceux-ci, on peut trouver, (vue maçonnerie à +2) un panneau qui coulisse pour révéler une sorte d'alcôve. A l'intérieur, on peut voir plusieurs fioles du même aspect que celles trouvées dans la chambre d'Araine, mais remplies. Il y a une fiole de plus qu'il n'y a de voyageurs.

La potion

Sur le haut des fioles ont peut lire en draconique «Drinkmylalastiphel». Un jet réussit de légende à -6 permet de se souvenir d'un extrait de La chanson de Grimond:

Grimond le téméraire
Tomba dans un noeud de vipères,
Des groins au long nez,
Ne pensant qu'a le tuer.
N'ayant à perdre que sa vie
Il but l'eau de Drinckmy.

Un autre jet de légende à -6 pourra apprendre que Drinkmylalastiphel était un dragon particulièrement farceur qui créait des pièges diaboliques chaque fois qu'il le pouvait. Dans notre cas s'était une fontaine au milieu d'un gouffre boisé, qui rendait les buveurs minuscules pour une bonne semaine. (Le temps de se faire dévorer par un écureuil).

Une détection d'enchantement faite sur les potions sera affirmative. La lecture d'aura montrera le fleuve sans rien de plus. Une lecture d'aura magique en Fleuve apprendra ses effets et aussi le fait qu'on ne peut annuler cette magie. Tout personnage maîtrisant l'alchimie saura que toutes les potions sont les mêmes. La potion de ces fioles rapetisse celui qui la boit à la taille d'une allumette, c'est ce qui est arrivé à Araine. Mais attention, leur matériel ne changera pas de taille, les personnages risquent donc d'être ensevelis sous leur propres vêtements et leur paquetage.

Si les personnages boivent la potion dans la cave, ils vont au devant de gros ennuis, les rats par ici sont nombreux et affamés. De plus, pour retrouver la trace d'Araine, il faudra traverser tout le palais, ce qui risque d'être compliqué. Le plus malin c'est d'avaler les potions dans la chambre d'Araine. Un personnage rétréci ne pourra plus parler aux grands. Et, à moins que ceux-ci fassent vraiment attention à leurs pieds, ils risquent de ne plus voir non plus leur confrère de petite taille. Ce qui encouragera peut-être les autres à boire.

Au pays des petits

Voici donc nos voyageurs changés en Tom pouce, ensevelissez les sous leurs propres vêtements (armure ?), décrivez leur l'immense lit, les pieds de lits comme des colonnes de bois. Ils auront beau s'époumoner, leur compagnons ne les entendront pas. Sous

le lit, ils peuvent distinguer un sombre trou de souris. Et, sur la fine couche de poussière, des petites traces de pas. Il faudra aussi s'équiper (et s'habiller). La plupart des tissus comme la laine et le velours seront trop lourds pour nos petits personnages. Seule de la soie serait acceptable.

Essayer de trouver de l'aide dans le palais ne mènera pas à grand chose : les personnages risquent de se faire manger par les petits chiens de ces dames, où de se faire écraser par un serviteur pressé. Le trou de souris est sombre, et fabriquer des torches risque d'être amusant, n'oubliez pas que les briquets des personnages n'ont pas changé de taille. À ce sujet, les sorts de zone d'Oniros et de Thanatos ne voient pas leur tailles changées (minimum 30 cm), et les invocations non plus, si un Haut-rêvant à des ennuis et invoque un Guerrier Sorde, un Guerrier Sorde de taille normale apparaîtra. Il ne verra sans doute même pas son invocateur et s'en ira se balader dans les cuisines.

Dans la souricière

Le trou de souris descend et mène à un labyrinthe de galeries sombres d'où surgissent des rats en masse. Ils attaqueront les personnages dès qu'ils les auront encerclés. Le combat risque d'être dangereux, surtout que les personnages seront sans doute très mal équipés. Dès que les personnages seront dans une posture critique, faites intervenir quelques ouvrières des Polyssons armées de lances.

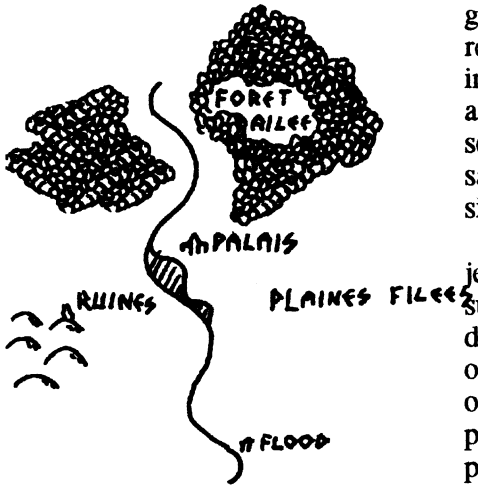
Les Polyssons

Ce sont des êtres de la taille des personnages (rétrécis) avec des ailes dans le dos. Leur société est fondée sur le principe d'une ruche. Il y a donc une reine, d'une beauté surnaturelle et dotée de quatre ailes de papillon, une demi douzaine de mâles, avec quatre ailes de libellules, ce sont les plus forts et les plus rapides, et les ouvrières, portant deux ailes d'abeilles, qui ont toutes le même visage.

Le nombre d'ailes du Polysson donne aussi son nombre d'ailes du point de vue draconique (par exemple, une reine a quatre ailes, et donc entre 22 et 28 points de rêve). La Reine actuelle, Tryania, est une haut rêvante d'assez haut niveau, cela l'aide a maintenir la communauté hors de vue des grands.

Cette communauté de Polyssons est liée au château par un serment ancestral, si vieux que les habitants de celui-ci en ont oublié l'existence; cela n'a pas empêché les Reines d'aider à la survie du roi légitime et à maintenir la cohésion du royaume.

La Reine pourra soigner et équiper les personnages. Mais une mauvaise nouvelle les attend: Araine avait réellement découvert un complot visant à destituer son père, elle avait donc décidé, une



fois arrivée chez les Polyssons, de fouiller la chambre d'une des conspiratrices, Simone de Montaïgu. (Elle n'avait pas la moindre idée de la durée d'effet de la potion de Drinkmy). Malheureusement Simone est revenue dans sa chambre au moment où Araine était dans le coffre, et croyant avoir été distraite, l'a refermé car il contient des documents très compromettants. Araine est donc à présent enfermée dans le coffre depuis deux jours. Les ouvrières ont réussi à lui faire passer de la nourriture par le trou de serrure, mais si elle reprend sa taille normale dans le coffret, cela risque d'être catastrophique.

La Reine n'a, elle non plus, la moindre idée de la durée de l'effet de la potion. Si les personnages lui en fournissent un flacon, elle pourra faire la lecture d'aura magique.

La chambre de Simone

Les personnages arriveront dans cette chambre vers l'heure de l'Araignée. Le voyage depuis la ruche des Polyssons leur aura fait traverser tout le palais. Le trajet est très compliqué, car, comme les Polyssons volent, certains passages ne sont pas prévus pour la circulation pédestre.

Les personnages déboucheront près du plafond, au dessus du lit dans lequel dort Simone. En face, se trouve une huche sur laquelle se trouve un coffret. C'est là qu'Araine est enfermée. Leur guide, une ouvrière envoyée par la Reine, pourra aider les personnages a descendre sur le lit, mais cela représente pour elle une effort immense et elle ne pourra plus aider les personnages après. Elle se postera au débouché du passage, prête à chercher du secours si c'est nécessaire.

Descendre du lit demandera 3 jets d'escalade à -3 pour arriver sur le tapis. Grimper sur la huche demandera 5 jets d'escalade à -2, ouvrir le coffret demandera 1) un outil pour le crochetage 2) deux personnes au moins pour le manipuler (Vu la vision qu'ils ont de la serrure, l'ouvrir demandera un jet de dextérité/serrurerie à +1. La clef est accrochée à une chaînette accrochée au cou de Simone. La chercher risque d'être compliqué: Simone ayant le sommeil léger, elle se tournera dans son sommeil pour se débarrasser de ces insectes qui la dérangent. Mourir écrasé par une jeune fille en tenue légère endormie dans son lit serait un grand déshonneur pour un aventurier digne de ce nom. Au fait... La vue est splendide.

Quand tout allait si bien

Dès que les personnages auront la clef et se seront échappés de la luxuriante chevelure de Simone (ou qu'ils auront enfin atteint ce sale pêne) ils entendront des pas venir dans le couloir, ils auront juste le temps de se cacher avant qu'on ne frappe à la porte. Simone se réveille. L'homme derrière la

porte semble paniqué, et crie à Simone de se préparer à partir. Le complot a été découvert. Simone s'habille en quatrième vitesse s'empare du coffret et s'en va avec.

Soit les personnages interviendront rapidement, soit Simone s'enfuira (et comment arrêter une personne qui fait cent fois votre taille?). Dès que les personnages sortiront de leur cachette, la fenêtre volera en éclat. Une immense créature vrombissante se posera devant eux, c'est une libelle. Sur son dos se trouve Krim, un des mâles de la ruche. En effet, l'ouvrière qui a servi de guide aux personnages a été chercher du secours. Les personnages seront invités sur le dos de la libelle, qui est harnachée et équipée: il y a même une sorte de baliste à l'arrière. Avec cette monture, rattraper Simone et son complice devient de nouveau possible. Krim est un pilote très doué mais pressé, ce qui fait qu'il ne se préoccupe pas vraiment des divers obstacles qui lui barrent la route, et vu que sa libelle pense la même chose...

Poursuite en forêt

Les Fuyards sont en train de chevaucher vers la forêt qui borde le château. La libelle leur fonce derrière mais n'arrive pas à les rattraper à cause des branches qui barrent le passage. (Rien n'empêche les personnages de paniquer!) Les collines succèdent à la forêt, là, les personnages devront trouver un moyen de récupérer Araine. Une solution consisterait à passer de la libelle en vol au cheval, d'ouvrir le coffret, de sortir Araine et de remonter sur la libelle (facile !). Tout cela sans se faire toucher par les coups d'épées de Simone et les flèches de son complice. Vos joueurs auront sûrement plein d'autres idées.

Une fois Araine récupérée, Krim ramènera tout le monde au château (dans un pigeonnier qui sert «d'écurie à libelles». Evidemment si la libelle est morte, il faudra rentrer à pied (3 jours de marche). Tenez compte du temps, en effet Araine reprendra sa taille normale après qu'une semaine se soit écoulée depuis sa transformation.

Conclusion

Les personnages eux, risquent de devoir attendre quelques jours chez les Polyssons, qui les accueilleront chaleureusement. Revenus dans le monde des «grands» ils se verront récompensés par le Comte (je vous laisse juger de la nature de la récompense). Araine a inventé une histoire invraisemblable de Magiciens Noirs alliés aux conspirateurs, de monstres effrayants et de forêts enchantées. Les personnages devront répondre aux questions de la cour curieuse sans trop se contredire. Cela risque d'être une autre aventure.

Thias

Les caractéristiques des rats, des libelles et des Polyssons n'ont un sens que si les personnages sont rétrécis...

Les Rats

Taille: 24	Rêve: 10
Force: 12	Perception: 10
Agilité: 12	Vie: 21
Endurance: 18	+dom +3
Mêlée: 12	Dérobée: 8

Attaque griffes: +4
Attaque dents: +3
Esquive: 3
Si une particulière est obtenue avec l'attaque de griffes, une attaque de dents est possible le même round

Les Polyssons

Ouvrières : Toutes les caractéristiques 1d10+5 sauf le rêve qui est de 1d7+7.
Mâles : Idem sauf volonté et constitution qui sont à 1d10+10. Le rêve est à 1d7+21.
Reine : Comme ouvrières, rêve comme mâles, l'apparence et la taille sont à 1d10+10

La Libelle

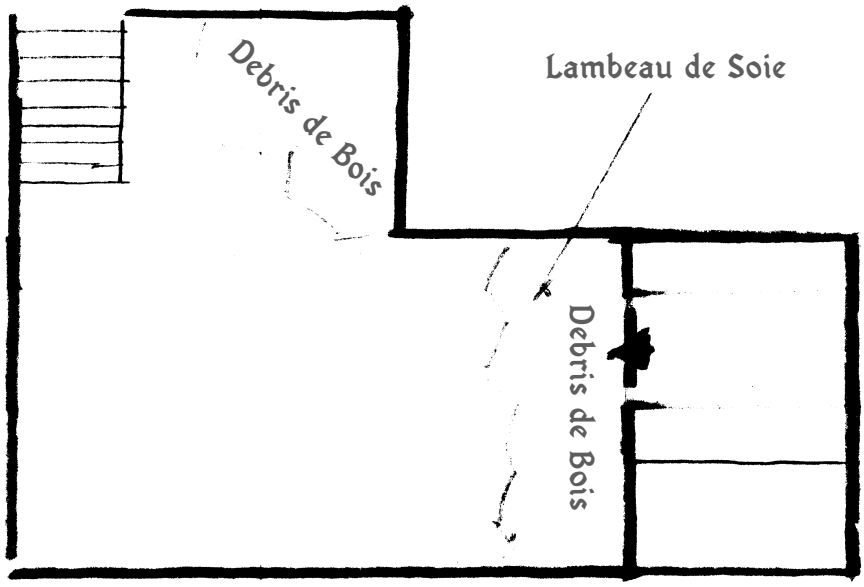
Taille: 30	Rêve: 12
Force: 15	Perception: 15
Agilité: 13	Vie: 32
Endurance: 22	+dom +5
Mêlée: 14	Dérobée: 15

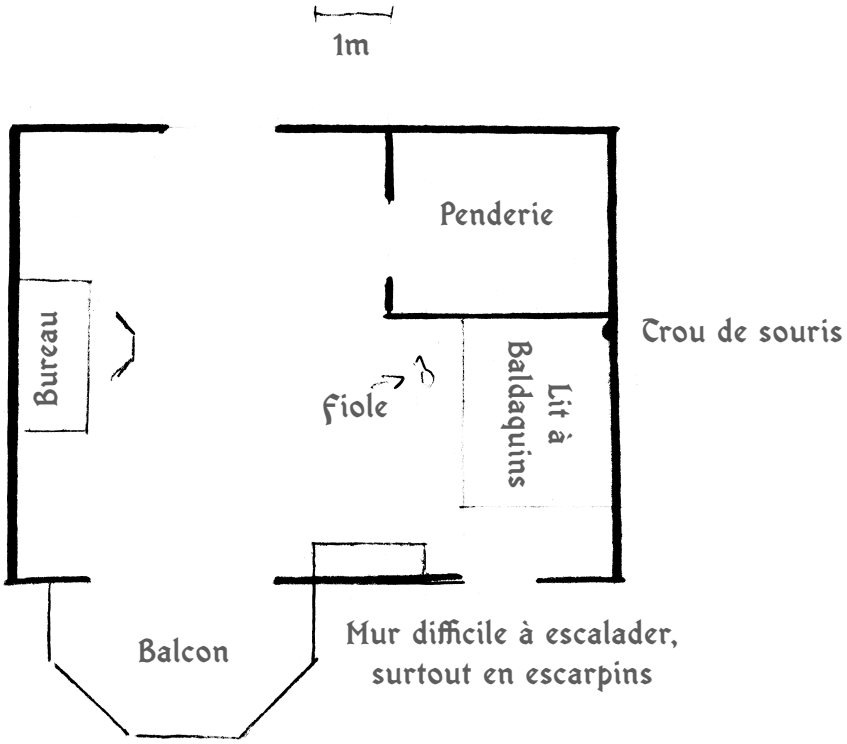
Attaque mandibules: +4
Attaque ailes: +10
Esquive: 8
Par rapport aux grands c'est une libelle comme décrite dans les règles additionnelles

Simone de Montaïgu

Taille : 10	Volonté : 16
Apparence : 12	Empathie : 12
Constitution : 9	Intellect : 15
Force : 11	Rêve : 13
Agilité : 13	Chance : 14
Dextérité : 12	Mêlée : 12
Vue : 14	Dérobée : 12
Ouïe: 14	Tir : 13
Odorat : 13	Lancer : 12
Goût : 10	Vie : 9
Endurance : 25	

Etiquette +8, Dague +5, Esquive +5, Survie en cité +3 Commerce +5, Discours +6, Comédie +5, joaillerie 0, Acrobatie 0, Natation 0, Equitation +2, Se cacher +3, Discrétion +3
Ambitieuse, très à l'aise dans les intrigues du château. Tentera toujours de s'arranger, y compris avec les personnages qui pourraient l'aider à prendre le pouvoir...


Debris de Bois
Lambeau de Soie
Debris de Bois


1m
Penderie
Bureau
Crou de souris
Fiole
Lit à Baldaquins
Balcon
Mur difficile à escalader, surtout en escarpins