Les Brumes du Ouatif

Un scénario Rêve de Dragon

Introduction

Les personnages se retrouvent dans les monts de la Chaîne de Haine. Là, dans les ruines de la cité de Ouatif, ils attireront l'attention d'une entité de cauchemar particulière, le Ouatif. Cette entité prend la forme d'un brouillard malsain qui attaque les personnes d'une manière très particulière: le Ouatif mine le rêve, change le passé et de par là le présent. Le Ouatif traquera donc les personnage et tentera de les détruire...

Les Ruines de Ouatif

Les personnages émergent du gris rêve dans un massif montagneux passablement érodé. Les vallons sont en permanence nimbés dans une brume malsaine. La végétation est principalement constituée d'arbres rabougris recouverts de mousse grise.

Plus ou moins par hasard, les voyageurs aboutissent dans une clairière, où émergent quelques rochers qui se révèlent être des ruines. On peut encore deviner la forme d'habitations et même trouver des arches recouvertes de mousse encore intactes. Un jet d'EMPATHIE permettra aux voyageurs de sentir qu'une présence malsaine semble se réveiller. Le Ouatif est effectivement en train de se lever: il apparaît comme un brouillard gris-bleuté presque vivant, changeant en permanence, sans toutefois donner l'impression de bouger. À travers le Ouatif, on ne voit pas les choses comme elles sont, mais comme elles pourraient être.

Faites sentir aux voyageurs que le Ouatif est une mauvaise chose, toucher le Ouatif est particulièrement dangereux, ce qui touche le Ouatif est transformé, son passé devient différent. Une épée sera ébréchée par des combat qu'elle n'a jamais vécus, une personne sera dépouillée par des voleurs qu'elle n'a jamais rencontrés (mais dont elle rêvera la nuit, la réalité du Ouatif s'imposant peu à peu).

La Première Nuit

Les personnages fuiront probablement le Ouatif, une fuite qui risque d'être effrénée. Ils pourront toutefois profiter de la vieille route de Ouatif, et notamment un vieux pont traversant une gorge.

Cependant, tôt ou tard, les personnages devront s'arrêter pour dormir. Le feu semblera repousser quelque peu le Ouatif, mais il s'insinuera quand même dans les rêve des voyageurs. Ils revivront en fait le moment où ils ont commencé à s'enfuir devant le Ouatif. Cette fois-ci les choses iront moins bien, les voyageurs se feront attaquer par des brigands et le vieux pont qu'ils ont emprunté durant la journée se sera écroulé. Au matin, leur matériel sera affecté par les événements de leurs rêve, comme si ça avait été la réalité... Le lendemain, vers l'heure du Dragon, les voyageurs quitteront la Chaîne de Haine et atteindront la belle ville de Sari. Le Ouatif les suit...

Sari

Cette cité est située aux portes d'une riche région, les plaines d'Hofyle. C'est une région très fertile et très paisible protégée à l'est par la Chaîne de Haine et au sud par le haut plateau de Vista. La zone entre la falaise de Vista et la chaîne de Haine est fermée par le Mur de Sla. Sari compte un grand port fluvial, la Borante étant navigable jusqu'à cette ville. L'autre grande source de richesse est le pont sur la même Borante et sur la Boure.

La ville s'étend au pied de la Chaîne de Haine, où aboutit la vieille route de Ouatif. Les remparts longent les rives de la Borante et de la Boure. La citadelle est située sur une petit colline de limon et entourée d'un deuxième rempart. Le port se trouve à la jonction des deux rivières et est fermé par un autre rempart. Le pont sur la Boure peut se lever.

Comme d'autre villes, Sari a son obsession, ici il s'agit des textiles et des vêtements. La garde porte de la dentelle pour rehausser les plastrons luisants, et la dernière servante est habillée avec le plus grand soin. Décrire les robes des élégantes reviendrait à expliquer les voiles des grands navires d'Esparlongue, aussi nous en abstiendrons nous. Toutefois, la suprême merveille est le Dragon Veilleur, cette superbe statue de dragon qui assure la paix dans la ville. Armand Brodequin, conseiller de la princesse et chef de la guilde des tisserands d'alors, l'a fait venir à grand frais des mystérieuses villes du Sud il y a maintenant de cela une quarantaine d'années. C'est elle qui protège la cité des maléfices et a permis de repousser le grand assaut Groin.

La Ville est dirigée par la Princesse-Tisseuse, Malena, une femme d'une cinquantaine d'années. La Garde est

Les étals

Sari est avant tout une ville commerçante, ses rues sont en permanence encombrées d'étalset stands où l'on vend les marchandises les plus diverses. Il est clair que vêtements et étoffes y ont la part belle. Les voyageurs pourront ainsi acquérir de très beaux vêtements à bas prix (compter la moitié des prix des règles). Par contre, qu'ils ne se fassent pas d'illusions, les mots "sombre" et "pratique" ne font pas partie du vocabulaire des tailleurs de Sari.

Chercher le haut-rêvant

Visiblement seul un haut-rêvant peut détruire le Ouatif qui poursuit les voyageurs (si un personnage est haut-rêvant, ajustez la difficulté pour qu'il n'y arrive pas).

On dirigera rapidement les voyageurs vers la Princesse Malena, qui est certainement la personne plus à même d'aider les personnages. Elle est actuellement partie en voyage.

Note au Gardien

Ce scénario est en fait une série de variations sur la même histoires, avec, on s'en serait douté, toute une série de "What If", c'est à dire d'histoires parallèles, bâties sur l'hypothèse qu'un événement donné s'est passé différemment.

divisée en trois corps, la Garde Robe assure la protection de la princesse et par extension de la citadelle, la Garde Fluviale surveille le port et encaisse le péage des ponts. La Garde Commune assure la sécurité de la ville en général. On les distingue aisément par leurs diverses broderies.

Une Nuit à Sari

Les voyageurs trouveront certainement leur bonheur dans une des différentes auberges de la ville. Le Ouatif semblera ne pouvoir entrer dans la ville, comme si le Dragon Veilleur l'en empêchait.

C'est vrai en partie, le Ouatif va donc s'attaquer au Dragon. Les personnages vont rêver de Sari. Ils arrivent sur le pont de la Boure en plein mois du Dragon. Il fait chaud, très chaud, les routes sont encombrées de chariots et mules recouverts des marchandises les plus variées. Les voyageurs sont eux-mêmes habillés comme de riches voyageurs: négociants importants, ou nobles. Ils portent les plus beaux vêtements que Sari puisse offrir.

Un sérieux désordre règne sur le pont, où un grand chariot est très lourdement chargé: il transporte la statue du Dragon Veilleur. Tout à coup, une jeune demoiselle déchire sa longue robe, dévoilant ses atours aux divers hommes tentant de garder la statue du Dragon stable. Déconcentrés, ils ne voient pas la statue se préparer pour un grand plongeon dans les eaux troubles de la Boure.

Au réveil des voyageurs, la ville aura changé: la statue du Dragon

La légende de Ouatif

Ouatif était, au Second Âge, une très belle cité juchée fièrement sur des pics élancés. Ses murs majestueux et nobles accueillirent de nombreux érudits, et notamment les historiens-rêveurs.

Ces haut-rêvants étaient passionnés par l'histoire, le passé du rêve. Malheureusement, lorsqu'ils surent tout ce qui s'**était** passé, ils cherchèrent à savoir ce qui **aurait pu** se passer.

Les anciens crièrent au scandale, qu'il s'agissait d'une perversion du passé, mais les historiens-rêveurs continuèrent leurs recherches en y mêlant de plus en plus leurs connaissances de haut-rêve.

Certains affirment qu'un dragon particulièrement curieux aurait décidé de jouer un tour à ces érudits prétentieux, d'autres que la magie ne put être contrôlée, et que d'autres passés, d'autres rêves apparurent, invoqués par les historiens-rêveurs. Toujours est-il que la ville fut du jour au lendemain réduite en ruines. Certains affirment qu'en fait elle n'avait jamais existé, son passé ayant été emporté par une évocation particulièrement osée.

Jouer le Ouatif

Le Ouatif n'attaque jamais franchement le passé de quelqu'un, il le mine, le sape. De rencontre avec des voleurs en accident de route, il cherchera toujours à mettre les voyageurs dans une situation plus inconfortable.

Miner les joueurs

Ne mettez pas les personnages en danger de mort. N'oubliez pas, le Ouatif mine. Ennuyez-les, endommagez ou faites-leur perdre leur précieux matériel. Faites-leur surtout sentir que cela empirera chaque nuit.

Brodequin

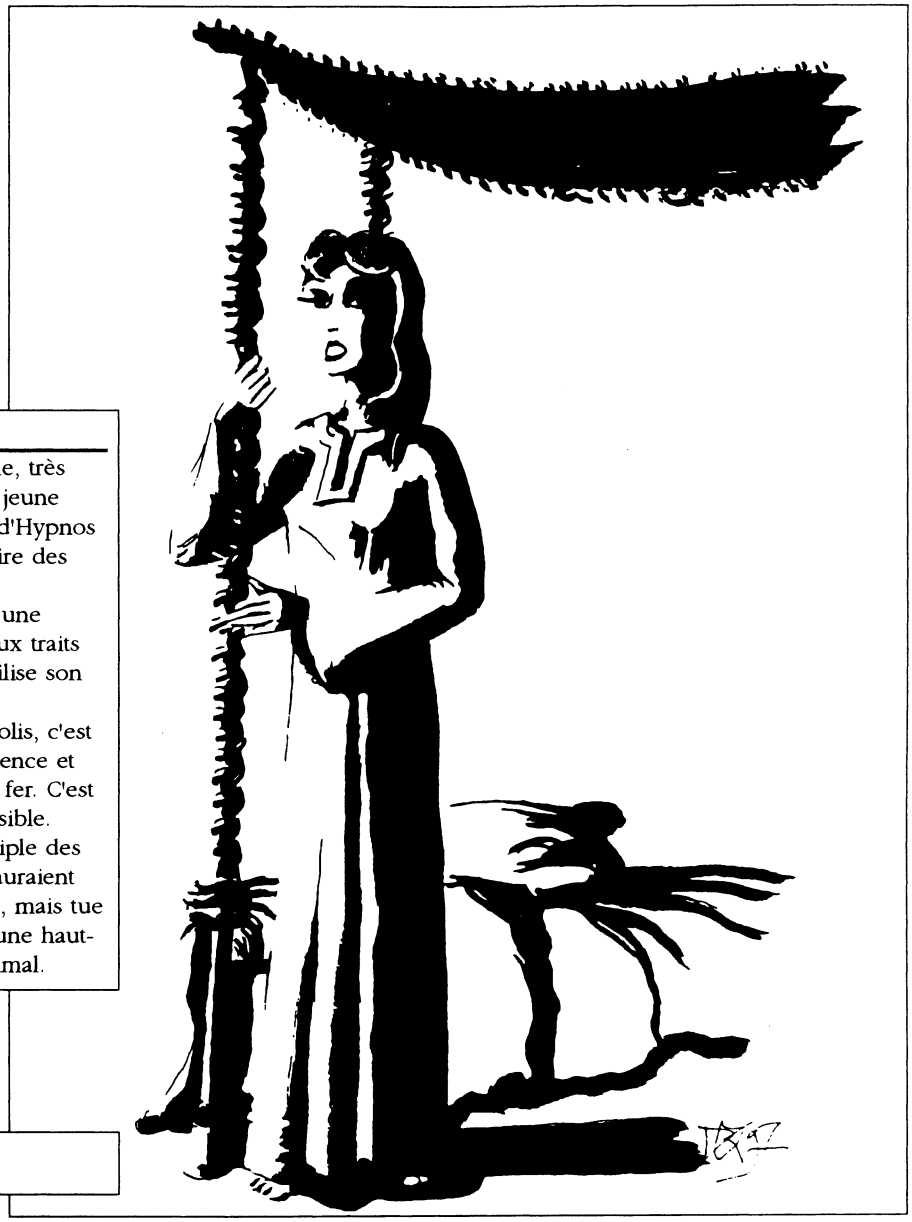
Si les personnages enquêtent un peu dans le ville, histoire de voir ce qui a changé, ils s'apercevront que Gilles Brodequin, fils d'Armand Brodequin, lui aussi chef de la guilde des tisserands, n'a pas tout le prestige qu'il avait dans l'autre Sari. Il souffre visiblement de l'humiliation familiale causée par la perte du Dragon Veilleur.

La Princesse Malena

Gamine, c'est une jeune fille espiègle, très maligne et très énergique. Malgré son jeune âge, elle connaît déjà plusieurs sorts (d'Hypnos surtout), qu'elle utilise surtout pour faire des blagues.

En tant que dirigeante de Sari, c'est une femme d'une cinquantaine d'années aux traits décidés et à l'allure élégante. Elle n'utilise son don que dans conditions extrêmes.

En tant que dirigeante de Grouinopolis, c'est une terrible haut-rêvante, utilisant violence et magie pour gagner sous sa poigne de fer. C'est une femme de glace, belle mais insensible. Certains affirment qu'elle serait la disciple des infâmes sœurs Salsifia, et qu'elles lui auraient transmis le sort qui préserve la beauté, mais tue les sentiments. Considérez-la comme une haut-rêvante de Thanatos d'un niveau maximal.



Malena à 16 ans

La voyageuse

Si le groupe compte une voyageuse ayant une belle apparence, ce sera sa robe qui se déchirera et qui causera la perte du Dragon.

Veilleur n'a jamais atteint la ville et gît brisée, dans le lit de la Boure. La ville semble plus terne, moins riche. Certains bâtiments portent encore les cicatrices de l'assaut des Groins qui n'a pu être repoussé que de justesse.

Les personnages pourront apprendre que la Princesse-Tisseuse est en ville, mais participe à de complexes tractations avec les émissaires des régions alentours en vue d'organiser une expédition dans les ruines de Nihilopolis, pour en chasser une fois pour toute le vermine grouine qui s'y trouve. Cette réunion devrait se terminer demain.

Une deuxième Nuit

Cette nuit, le Ouatif va tenter de se débarrasser de la Princesse-Tisseuse, Malena. Les personnages vont donc se retrouver en rêve il y a une quarantaine d'années. Le Dragon Veilleur vient d'être perdu, Gilles Brodequin est jeune (il a vingt ans) et ambitieux, il a donc monté un complot pour se débarrasser de la princesse Malena qui a peine seize ans. Il a appris que celle-ci était une haut-rêvante et a réussi à monter la population contre elle (ce qui n'est pas très difficile, c'est une peste).

Les personnages sont à Sari, il fait nuit. L'ambiance est tendue, toute une série de gens semblent se faufiler discrètement dans les rues, alors qu'en arrière-plan, un jeune homme (Gilles) harangue une foule qui rapidement se dirige vers la citadelle, armée de torches et de piques. Aux cris, il est évident qu'ils en ont après la gamine.

Les personnages n'ont que quelques minutes pour sauver la jeune princesse et eux-mêmes. Arrêter la foule est suicidaire, mais, s'ils se dépêchent, ils devraient réussir à entrer dans la citadelle (plusieurs gardes ont abandonné leur poste). Les personnages auront fort à faire pour enlever la sale gamine et la sortir vivante de la ville. S'ils échouent, ils auront perdu la seule personne qui sera capable de les sau-

ver. Dans tous les cas, la jeune fille ne sera plus princesse.

Au réveil, Sari sera une ville plus sombre. Gilles Brodequin sera régent et la Garde Robe dissoute. La princesse Malena a été exilée (la version officielle) pour haut-rêve. Elle s'est vengé en utilisant ses grands pouvoirs de haut-rêve pour unir les Grouins et reconstruire les ruines Nihilopolis, que l'on nomme à présent Grouinopolis. L'assaut des Groins a été repoussé de justesse et la ville a été sérieusement défigurée. A présent, la vile Malena cherche à detruire la cité qui l'a rejetée par une arme bien plus vile: la concurrence. Sous sa tutelle, les Groins ont appris à traiter le cuir avec énormément de precision (certains affirment que les Ovans sont derrière tout ça), et surtout ses esclaves groins produisent à plus bas prix que les fins couturiers de Sari Il n'en reste pas moins que c'est une haute-rêvante comme on en voit peu en cet âge.

Une Troisième Nuit

Que les voyageurs restent à Sari ou partent vers Grouinopolis, la troisième nuit, le Ouatif cherchera à tuer Malena Les personnages se retrouveront quelques minutes avant l'assaut de Malena et de ses Groins sur la ville de Sari. Malena se trouve sur une colline en dehors de la ville. L'assaut des Groins est simple, mais brutal. Les habitants de la ville ont pour leur part armé une baliste sur un des tours les plus hautes de la ville. S'ils ne protègent pas l'ex-princesse, celle-ci sera gravement blessée par le trait de la baliste. Les Groins seront bien incapables de la soigner.

Les personnages devront donc traverser un champ de bataille où s'affrontent Groins armés (convenablement pour des Groins) et la garde de la ville. Bien sûr, les Groins voudront tuer les voyageurs, mais certains vieux gardes se souviendront peut-être des voyageurs qui ont aidé la princesse à s'enfuir.

La réaction de la princesse au vu des personnages dépend beaucoup des termes dans lesquels elle les avait quittés (plusieurs années auparavant pour elle, une nuit pour les voyageurs). Vingt ans parmi les Groins n'ont pas amélioré son caractère, loin de là. Mais si les voyageurs lui sauvent la vie, elle leur en sera néanmoins reconnaissante. En remerciement, elle leur donnera une bague ornée d'une tête de mort.

Au réveil, les personnages auront peut-être bien intérêt à déguerpir en vitesse, surtout si des gens les ont vu

L'assaut réussit...

Il est parfaitement possible que les personnages décident d'aider l'assaut. Même si ce n'est pas le cas, s'ils font une sortie en ouvrant une porte, cela peut faire que l'assaut réussisse.

Dans ce cas, Malena prendra la ville, ce qui veut dire que Grouinopolis sera abandonnée (cela peut être très énervant si cela arrive durant le voyage en direction de cette ville). Sari deviendra donc une grande cité dirigée d'une main de fer par la Princesse. Le style sera moins terrible que celui de Grouinopolis, mais l'idée restera la même.

Malena de Sari

Les Éléments Grouins Autonomes

Chassez le naturel et il revient au Galop... Même si Malena a réussi, à force de violence et magie, à vaguement civiliser les Groins, cela ne les empêche pas de régulièrement se battre entre eux, ou mieux contre des voyageurs isolés.

Montrer une forte résistance est une manière de les repousser, mais on peut aussi jouer sur leur peur de se faire prendre (il ne sont pas censés attaquer les gens, il paraît que c'est interdit). Le plus sage serait quand même d'accompagner une caravane de marchands.

Le harcèlement

Une bonne manière pour stresser un peu plus les personnages est de les faire attaquer régulièrement par le Ouatif. Dès qu'une personnage est isolé, le Ouatif se condense, l'englobe et change un aspect du passé du personnage, pour le pire bien entendu.

Ces changements doivent être logiques et surtout déstabiliser les personnages. Faites-leur subir à posteriori les blessures auxquelles ils ont échappés.

sauver la vile Malena. Oui, au réveil, ils ont la bague.

À Grouinopolis

La route vers Grouinopolis est une ancienne voie pavée, réparée par le génie civil des Groins. Bien que les pavés aient été remplacés par un peu n'importe quoi, elle reste somme toute bonne. Il faut une bonne journée et demi pour atteindre Grouinopolis, avec deux auberges sur le chemin: "Nos amis les Sangliers" et "La Bonne Semelle". Les repas y sont copieux à défaut d'être fins. La plupart des voyageurs sont des marchands amenant de la verroterie à Grouinopolis en échange de cuirs. Ils sont escortés par le genre de mercenaire qui vous fait aimer les Grouins.

La ville de Grouinopolis est bâtie dans les ruines de l'ancienne cité de Nihilopolis. La ville est entourée par un marécage qui envahit les bas quartiers de la ville. Les fiers murs de marbre blanc ont été fendus par le temps et rafistolés par les Grouins. Les superbes statues ont été repeintes avec moult couleurs et bien trop de détails anatomiques pour être décents. Les bâtiments ont été réparés un peu n'importe comment, avec toutefois une préférence pour le mauvais goût.

La ville est dirigée d'une main de fer dans un gant de fer par la princesse Malena. Grâce à une saine application de psychologie grouine (des exécutions sommaires) et de magie thanataire, elle fait régner un semblant d'ordre dans la ville et les alentours. Des fermes et des élevages de cochons assurent à la cité une prospérité suspecte pour une communauté grouine. L'ambiance de la ville est oppressante et sinistre: quelque part ce style de vie ne plaît pas tant aux Groins.

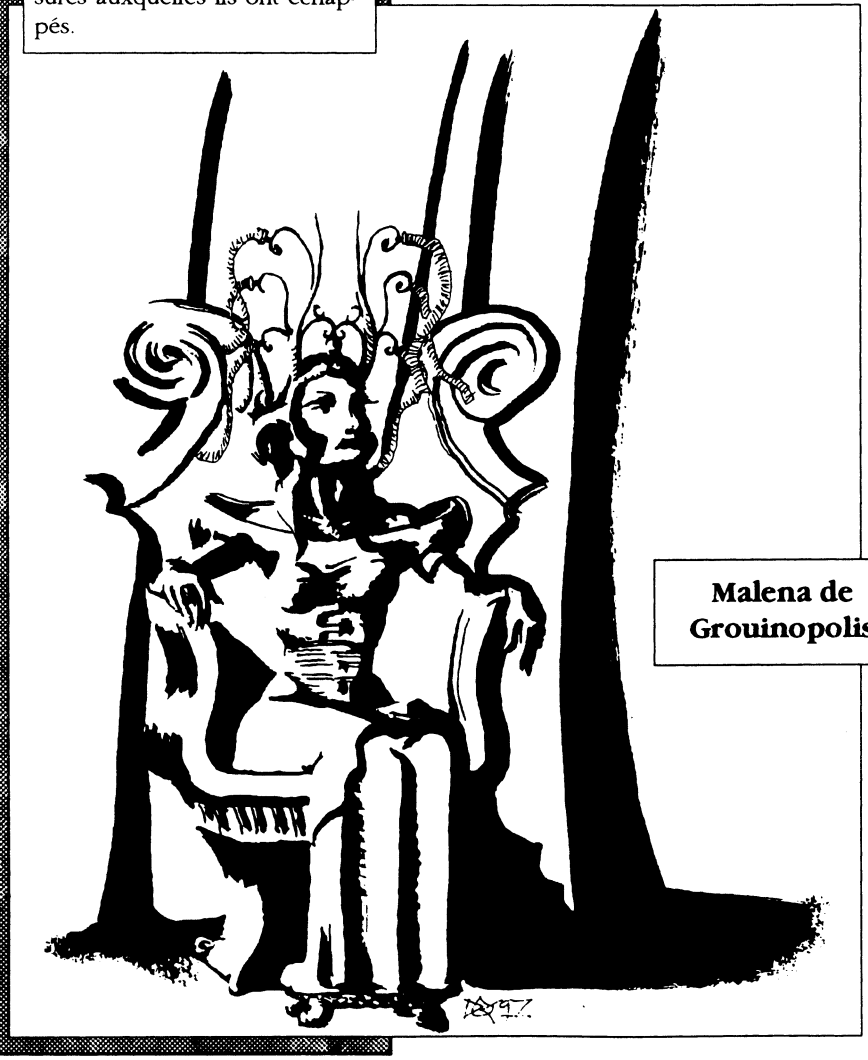
Malena se trouve dans l'ancien Palais protégée par la Garde Grouine, des Groins d'une loyauté indestructible (les possessions d'esprit aident). Outre les gardes (des Grouins en armure complète), la princesse Malena est protégée par des êtres biens pires: des fonctionnaires groins.

La bague devrait aider les personnages à passer tous ces obstacles, mais faites-leurs quand même quelques frayeurs avec les gardes et exaspérez-les avec les fonctionnaires (tout recours à la logique, la violence ou le sentiment est évidemment exclu). Malena acceptera d'exorciser le Ouatif, ce qui devrait lui prendre toute la nuit.

Conclusion & Variations

Les personnages se retrouveront donc débarrassés du Ouatif. Cela ne change rien à son œuvre (c'est-à-dire tous les changements qu'il a induit). Les voyageurs seront les bienvenus dans la cité grouine, mais il y a fort à parier qu'ils préféreront partir rapidement.

Si les personnages traînent, il faudra jouer de nouvelles attaques du Ouatif. Une possibilité serait qu'une révolte grouine éclate dans le passé et que, sans l'intervention des voyageurs, Malena se fasse renverser. Une possibilité vicieuse serait qu'un des personnages (l'avide en objets magiques du groupe) récupère dans la bagarre une arme portant une *Grande Griffe de Thanatos* dirigée contre Malena. Comme pour la bague, il la possédera encore au réveil. Si les personnages continuent à traînasser, le Ouatif peut manipuler Malena pour qu'elle fasse des choses thanataires aux voyageurs...



Malena de Grouinopolis

Scénario: Thias

Dessins: Renaud Guimbard