Le Clou des Souvenirs

Laissez les joueurs décrire leurs personnages, leurs vêtements et leur matériel, ce sera la première ébauche de leur personnages. Le truc étant de «faire» les caractéristiques selon ce que le joueur essayera de faire. Les premières choses qu'ils tenteront de faire donneront leurs premières capacités.

Pour cela il faudra soigneusement observer les joueurs et attraper la moindre perche qu'ils pourraient vous tendre. Un truc pour pousser les joueurs à se poser des questions sur leur passé est de leur donner l'impression qu'il leur manque des choses à leur matériel, cela vous permettra de compléter les éventuels «manques à gagner» entre l'idée floue qu'ils ont à présent et le personnage que l'on improvisera.

Un autre truc consiste à rajouter des objets de prime abord insolites dans leur paquetage: une petite clef, une fleur en cristal de roche et cela en apparente contradiction avec leur première classe. (La fleur chez le guerrier par exemple). C'est aussi un truc pour donner du poids à des joueurs moins bavards. Un dernier truc serait d'imposer un détail à un personnage: un tatouage par exemple... De toute manière il faudra donner régulièrement des impressions et des souvenirs très flous de sa vie antérieure. Pas la peine d'avoir une idée très précise de son passé, la manière dont l'interprétera le personnage donnera l'histoire véritable.

Note

Ce scénario est un peu spécial, l'idée de base est de jouer sans personnages tirés à l'avance, les personnages se créant au fur à mesure de l'histoire. Cela peut être pratique pour des parties d'initiation ou de convention... Évidemment, il demande une bonne part d'improvisation. Il serait bon de relire les règles additionnelles sur les Cyans dans le Miroir n°4.

Introduction

Les personnages se réveillent couchés dans l'herbe devant une sorte de bloc de cristal de roche. A l'intérieur luit encore faiblement une lueur jaune. La conscience leur revient par étapes, d'abord la conscience de leur corps, puis un à un leurs différents sens. Sinon une chose s'impose rapidement à leurs esprits embrumés: ils ne se souviennent de rien sinon de la vision fugace du visage d'une femme à la peau bleue, une Cyanne, de nombreuses gemmes incrustées dans le front et le nez orné d'un clou de nez où est enchâssé un petit cristal.

Le paysage alentours est celui d'une vallée de montagne, visiblement un matin de printemps, la vallée est entourée de montagnes acérées, au fond, on entend un torrent que l'on voit se perdre dans la rocaille à une des extrémités de la vallée.

Le Debut de l'Histoire

En fait, les personnages ont traversé la Forêt de Cristal, un endroit mythique où toute la végétation est constituée de cristaux. Ce lieu a comme propriété de drainer les souvenirs qui se retrouvent coincés dans les cristaux. La Cyanne, **Regard Tempête**, a, au cours d'une de ses pérégrinations, tué un Haut Rêvant de Narcos et lui a pris un objet magique un peu spécial: un clou de nez qui transmet à celui qui le porte tous les souvenirs volés par la forêt. Grâce à cet objet, Regard Tempête a acquis des pouvoirs bien en-dessus de la normale (même pour Cyanne avec plusieurs Gemmes incrustées), elle est donc naturellement devenue Chef d'une immense tribu: **les Chasseurs de Vent**. De plus certains souvenirs humains commencent à l'influencer, la poussant à vouloir envahir la cité la plus proche et d'une manière générale à se comporter erratiquement.

Une Quete de Souvenir

Alors que les personnages se dévisagent, une silhouette s'approche prudemment. Il s'agit visiblement d'un Cyan qui semble perplexe et curieux. Il s'approchera calmement, visiblement dénué d'intentions agressives. Il se présentera comme étant **Merle Rêveur**, chasseur de la Tribu de la **Corne Bleue**, souhaitera aux personnages la bienvenue dans la région, leur venue lui semblant relativement normale. En effet, il a rêvé qu'une Quête l'attendait au Cristal de Roche. Il semble convaincu que les personnages sont cette Quête... Évidemment les présentations risquent d'être un peu compliquées, les personnages ne se souvenant pas même de leur nom...

Il les guidera donc vers le village, sis au fond de la vallée, près du petit lac que forme le torrent. Il est constitué d'une quinzaine de tentes rondes et bleues, et de grands enclos où paissent des chevaux. Les étrangers sont accueillis avec une certaine surprise, **Merle Rêveur** ayant bien entendu annoncé la Quête, mais personne ne se doutait qu'elle prendrait la

forme d'humains. Assez rapidement ils seront entraînés dans la tente du chef, **Herbe Folle**. Celui-ci voudra savoir quelle est leur quête. Sans doute peu impressionné par la clarté des personnages, il désirera mettre à l'épreuve la détermination des personnages: il proposera donc à chacun une épreuve. Le domaine de l'épreuve est au choix de chacun. Il s'agira de battre le meilleur Cyan dans ce domaine. Ils ont jusqu'au coucher du soleil le lendemain pour se décider...

Le Clan de la Corne Bleue

Il composé d'une cinquantaine de Cyans. Le village est organisé en cercle autour de la tente du chef. Les quinze tentes sont des dômes de cuir bleu ornés de divers motifs, la plupart servent d'habitation, deux ou trois de fumoirs. Du côté opposé au torrent se trouvent les enclos des chevaux. Ceux-ci n'ont visiblement jamais été sellés, les Cyans montant avec à peine une couverture. Sinon il y a quelques animaux dans le village: chiens et chats surtout. Le tout a un certain «look» d'Indiens d'Amérique du Nord. D'ailleurs les Cyans nommeront les humains «Visages Pâles»... D'une manière générale la tribu possède très peu d'objets de métal, par contre peaux et cuirs abondent...

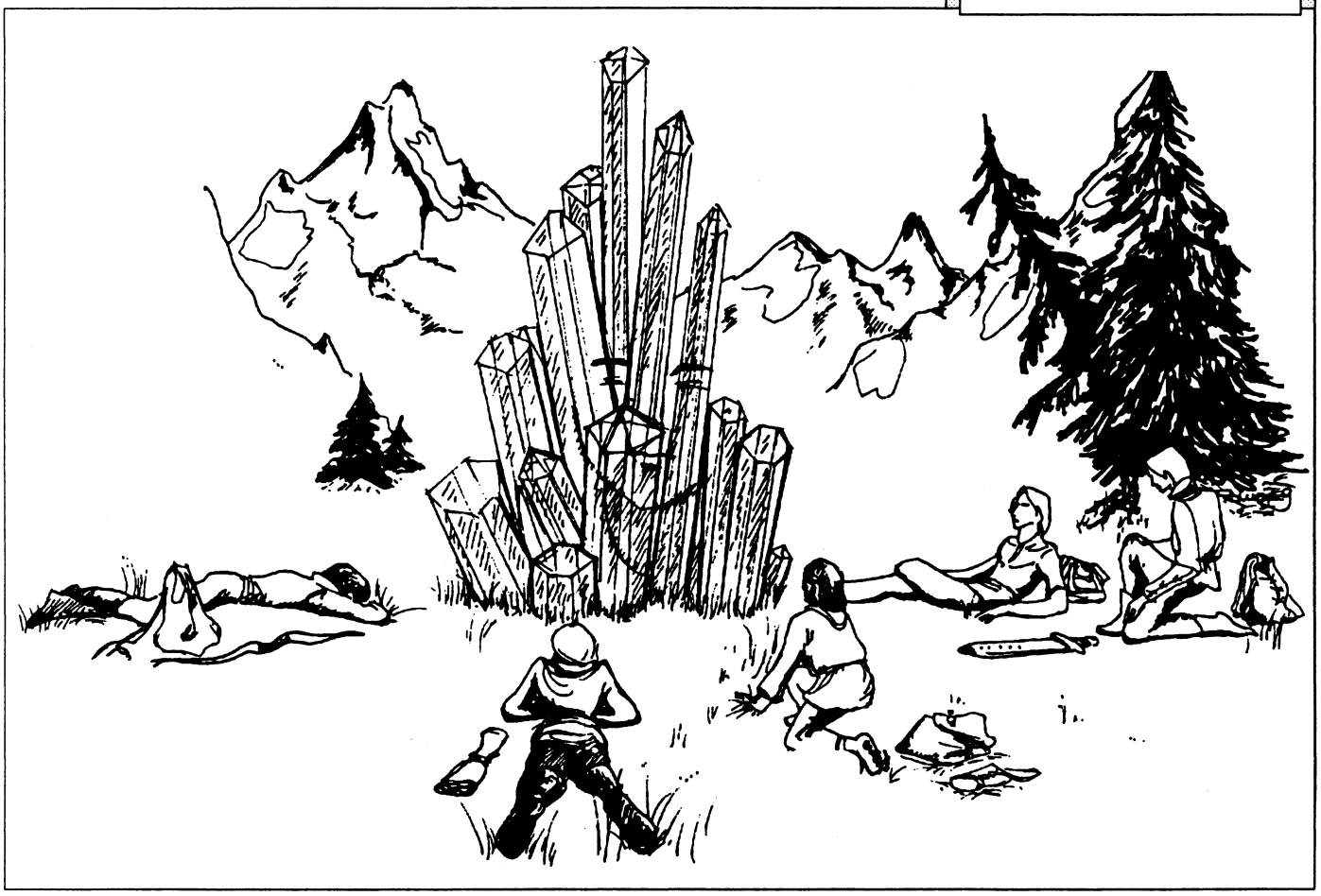
Membre de la Tribu

Les personnages ayant triomphé non sans mal de leurs épreuves, ils seront acceptés au sein de la tribu. **Herbe Folle** leur laissera même le commandement après un combat symbolique. Lui et sa tribu seront prêts à les suivre dans la Quête. Une fois intégrés, les personnages désireront peut-être trouver un moyen de vaincre leur oubli. On les guidera vers la tente de **Sommet Blanc**, un Cyan dont la chevelure est blanche. Celui-ci aura bien une potion déclenchant des rêves intenses, mais il mettra en garde contre les effets secondaires: une personne mal préparée pourrait rester bloquée dans un cauchemar... Si le personnage maîtrise son rêve, il verra d'abord la Cyanne, puis la vue plongera sur le Cristal dans les reflets duquel on peut deviner les silhouettes, entres autres, des personnages. Puis un nouveau plan: eux, à la tête d'une immense troupe de

On s'en doute, le domaine choisi par chaque personnage servira à donner ses affinités. Laisser planer le suspense mais en fin de compte que chacun gagne son épreuve.

Si le but de la quête des personnages (retrouver leurs souvenirs) est évident, celui des Cyans peut sembler obscur. En fait, quelque part, Regard Tempête est une «abomination», une perversion de l'état d'être Cyan. Le but de la quête des Cyans n'est que de remettre les choses en ordre...

Il serait bon de pousser grâce à ce rêve un des personnages dans une voie un peu mystique. Ce peut-être celui qui s'est intéressé à la fleur de cristal, où le personnage d'un joueur discret de ceux qui tendent à se faire oublier en bout de table.



Un autre truc pour ajouter du piment au scénario est de s'arranger pour que, dans leur vie antérieure, (par rapport à la perte de souvenirs donc) les personnages aient été en conflit. Cela peut-être n'importe quoi: trahison, concurrence, dépit amoureux, malédiction, captivité. À vous de voir en conséquence des personnages... Pour l'équilibre du jeu il serait bon que tout le monde ait au moins quelque chose à se reprocher, cela évite l'habituel poncif Bien/Mal...

Cyans chevauchant à travers les plaines. Si le personnage n'est pas prêt, il se retrouvera coincé dans un cauchemar, adapté à sa personnalité. (Un guerrier, attaqué par les innombrables fantômes de ses victimes).

Tiens, des Glous

Bien, les personnages auront sans doute compris qu'il faut retrouver la Cyanne au clou de nez pour récupérer leurs souvenirs. Toutefois il y a un problème: sortir de la vallée. En effet la vallée est entourée de cimes enneigées, impossibles à passer avec armes et bagages. Il doit bien y avoir un col, caché derrière le labyrinthe que forment gorges, rochers et falaises, ce qui fait que les Cyans ont oublié la sortie...

Si les personnages ne trouvent pas d'idée brillante, on pourra faire intervenir le **Mystique** qui rêvera du chemin de sortie...

À la sortie du col, la tribu se fera attaquer par deux ou trois **Glous**. En bons chasseurs, les Cyans sont surtout armés d'Arcs, relativement inefficaces envers les **Glous**.

Tiens, des Humains

Après quelques jours de chevauchée, la tribu commencera à manquer de vivres. Heureusement sur le chemin se trouve un petit village isolé et fortifié. Les Cyans n'ayant pas d'argent, acheter des provisions (surtout pour un groupe de 50 personnes) ne sera pas possible. Il faudra donc d'une manière ou d'une autre forcer les villageois à abandonner une partie de leurs vivres.

Tiens, des Cyans

Après quelques jours encore, les éclaireurs annonceront qu'une autre tribu formée de quatre clans se trouve sur le chemin. Ces clans sont plus des pillards que des chasseurs. Comme le veut la tradition les tribus doivent s'entre-tuer ou s'allier. Autant dire que pour la dernière option l'avantage est au **Bouclier d'Argent** à moins bien sûr de gagner un combat rituel... Si les personnages réussissent à réunir les deux tribus sous leur contrôle. Ils auront derrière eux plus de 300 Cyans. Un avantage à faire jouer est le haut-rêvant des Boucliers d'Argent, **Soleil d'Araignée**, qui lui aussi a rêvé de **Regard Tempête** et intuitivement sent que quelque chose cloche. Malheureusement il est très discret de nature surtout avec des humains...

Le Clan des Boucliers d'Argent

Bien plus important que celui de la **Corne Bleue** (environ 250 personnes), les quatre clans qui le composent sont **Herbe de Flammes**, **Arc qui Chante**, **Brise-Pierre** et **Mer au Nord.** Ils viennent du Nord, de la région de **Stradivaria** où ils ont abondamment pillé avant de se faire repousser dans les **Plaines de Rage** par les humains. Tous les membres de la Tribu sont bien armés, et habillés d'étoffes aux couleurs vives, souvent des rapiéçages de vêtements de nobles. Ils considéreront les humains comme des curiosités, ceux-ci étant pour eux plutôt du gibier que les instigateurs d'une Quête. Le Clan a d'ailleurs quelques esclaves humains, généralement attachés aux basses besognes... Les Cyans respecteront néanmoins la volonté du clan de la Corne Bleue jusqu'à ce que le combat rituel ait eu lieu...

La Ville de Toile

Alliés, espérons-le, au Clan des Boucliers d'Argent, les personnages pourront continuer leur voyage vers l'Est. Le Voyage peut s'émailler de divers épisodes, pillage, attaque de Groins, problèmes d'arbitrage (la tâche du chef), rêves lumineux. Ne pas oublier que la Tribu a une vie propre et que c'est la tâche du chef que de la maintenir.

Après une semaine de chevauchée, la troupe arrivera en vue d'une immense concentration de tentes constituée par une gigantesque Tribu, **les Chasseurs de Vent**, constituée de pas moins de 25 tribus. L'agglomération a

d'ailleurs pris des allures de Ville de Tentes et accessoirement de port pirate (certains Cyans usant de bateaux pour piller la région). Le tout baigne dans la fièvre de l'organisation de la conquête d'une cité humaine située plus au Nord: **Algue**. Des Caravanes entières ont été détournées jusqu'ici.

Comme avec **les Boucliers d'Argent,** un combat rituel est nécessaire pour savoir qui va s'affilier à qui. Malheureusement pour les personnages, le champion que choisira **Regard Tempête**, n'est autre qu'elle-même. Or c'est elle qui a vaincu les chefs de toutes les autres tribus et elle possède les souvenirs de bien des personnes. Comme si les choses n'allaient pas assez mal, **Regard Tempête** n'a même pas envie de risquer son projet pour de simples humains, aussi essayera-t-elle de les discréditer, de les remettre à leur place d'humains (comprendre comme esclaves à nettoyer les chevaux...) ou pour finir de les tuer. Normalement aucun Cyan ne penserait à agir ainsi envers le chef d'une Tribu, mais les personnages sont humains, cela suffira à les faire hésiter. Un rien suffira à faire pencher la balance. **Regard Tempête** quant à elle est devenue suffisamment proche d'une humaine avec ses souvenirs volés qu'elle n'en a cure...

Tout cela fera que pendant les 12 heures précédentes le duel lui-même, offensives de charme (**Regard Tempête** n'en est pas dénuée et elle n'hésitera pas à envoyer du monde), de corruption et finalement tentatives d'assassinat se suivront. **Regard Tempête** n'hésitera pas à faire des offres différentes à chacun, histoire de diviser les personnages, n'oubliez pas qu'elle possède les souvenirs de chaque personnage et par conséquence ses points faibles... Sinon au cours du combat **Regard Tempête** trichera; aucun Cyan ne pourrait faire cela, mais elle n'est plus vraiment une Cyanne dans sa tête. Il sera par contre impossible de faire avaler à un Cyan qu'une de ses soeurs de race triche lors d'un combat rituel. C'est grâce à des tricheries principalement que **Regard Tempête** a gagné les combats précédents...

Conclusion

S'ils triomphent de Regard Tempête, les personnages pourront récupérer leurs souvenirs en brisant le clou de nez. Si l'un d'entre eux est assez fou pour le porter, il recevra d'un seul coup tous les souvenirs de dizaines de personnes. À vous de voir quels effets précis cela représente.

Il y a aussi un effet secondaire assez simple, chaque jour, le personnage devra jouer un jet de volonté/moral à -5. Sur un échec il reçoit une Queue de Dragon, sur un échec particulier deux, sur un échec total quatre. Certaines personnes auront d'ailleurs pu témoigner que **Regard Tempête** avait souvent de curieuses lubies, ce qui pourrait faire croire qu'elle est un haute-rêvante, ce qu'elle n'est pas.

Sinon, les personnages seront aux commandes d'une immense Tribu, enfin pendant trois semaines, passé ce délai, personne ne se souviendra de la Quête et les personnages redeviendront de simples humains aux yeux des Cyans. Espérons qu'ils se seront enfuis avant...

Thias

Regard Tempête

Cyanne née à l'heure du Vaisseau, 27 ans, 1m78, 65 kilos

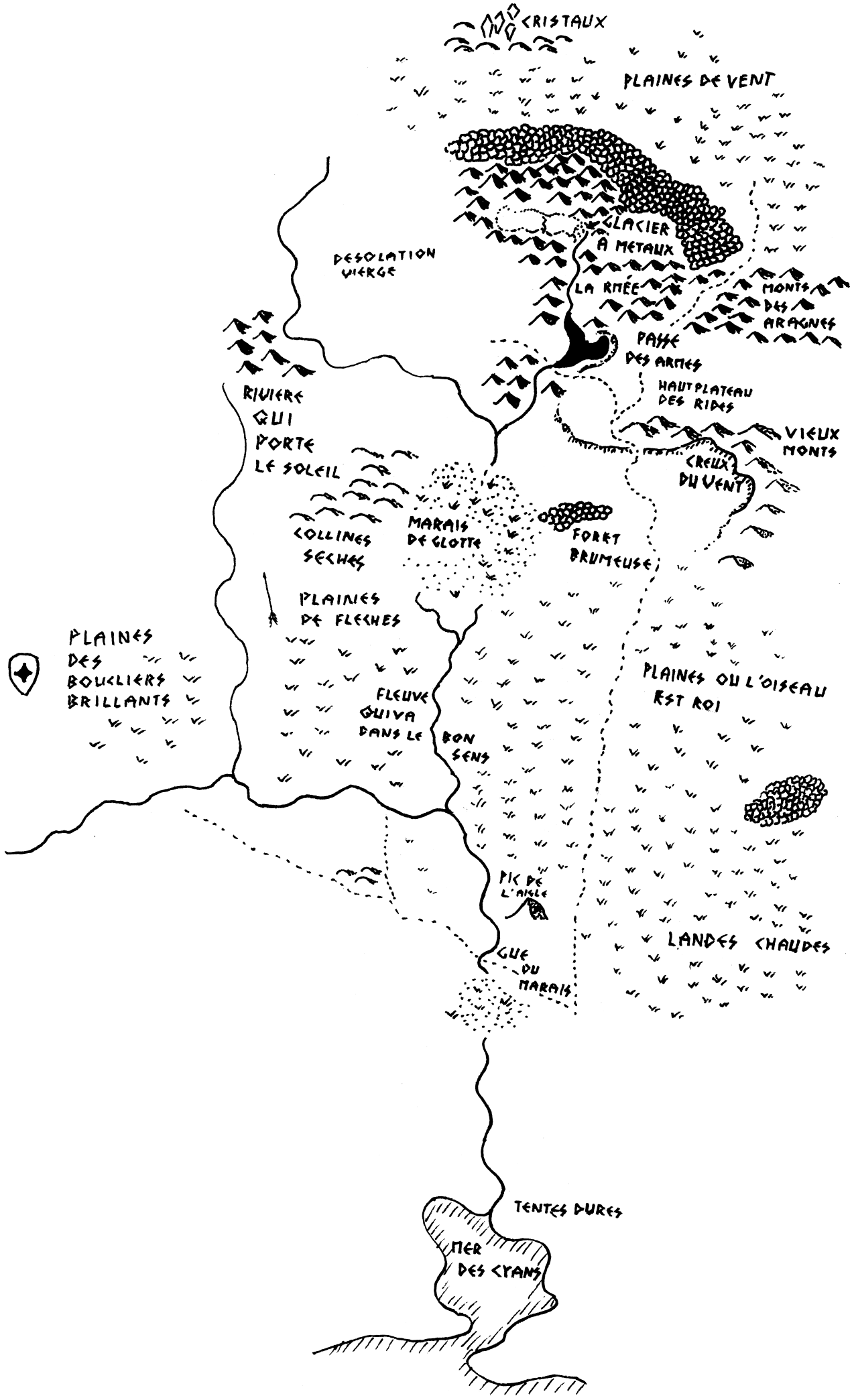
Taille:	11	Volonté:	17
Apparence:	15	Intellect:	13
Constitution:	12	Empathie:	9
Force:	13	Éloquence:	11
Agilité:	16	Rêve:	14
Dextérité:	14	Chance:	14
Vue::	16	Mêlée:	14
Ouïe:	14	Tir:	15
Odorat:	13	Lancer:	14
Goût:	10	Dérobée:	13

Protection: 1D4-1+DOM: +1

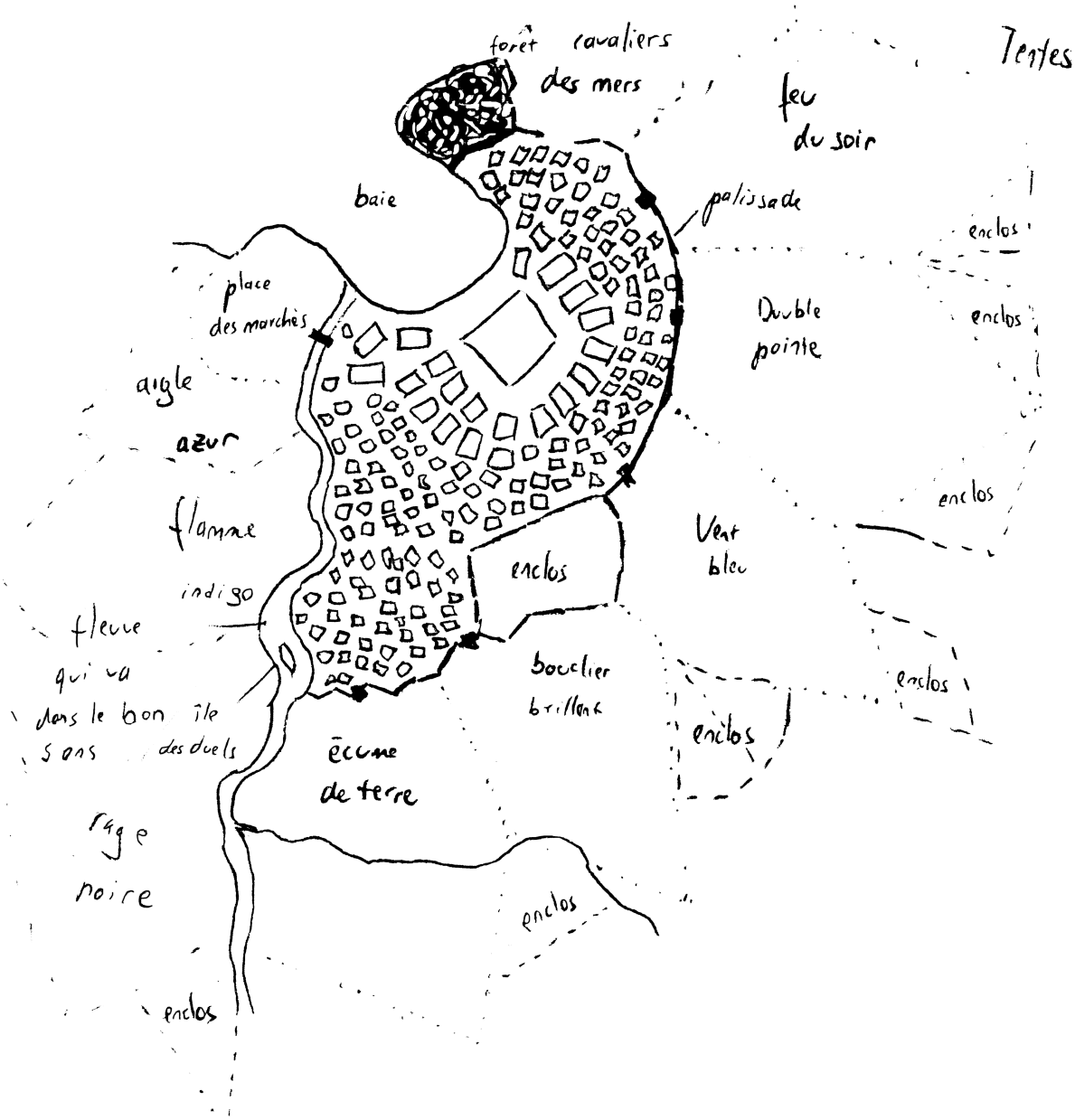
Endurance:	30	Vie:	12
Vitesse:	12		

Équitation, Saut, Esquive, Acrobatie: +8
Survie en Plaines: +7
Corps à Corps, Dague, Épée une main: +6
Commerce, Discours: +4
Survie en cité, forêt, marais: +3
Orfèvrerie, Armurerie: +2
pickpocket, Serrurerie: +1

Aventurière Cyanne, elle a dû rester chronique relativement longtemps, car son rêve lumineux l'avait conduit sur un voleur particulièrement évasif d'Esparlongue. Il lui fallut donc plusieurs mois pour arriver à le tuer. Ce n'était pas son premier rêve lumineux, elle porte à présent sept gemmes incrustées dans son front. Depuis qu'elle a mis la main sur le clou de nez, elle se comporte de manière de moins en moins rationnelle, aux multiples queues engendrées se greffe un grave problème de personnalité (plus grave que celui inhérent à tout Cyan).


CRISTAUX
PLAINES DE VENT
GLACIER A METAUX
DESOLATION VIERGE
LA RIVÉE
MONTS DES ARAGNES
PASSE DES ARMES
HAUT PLATEAU DES RIDES
RIVIERE QUI PORTE LE SOLEIL
VIEUX MONTS
CREUX DU VENT
COLLINES SECHES
MARAIS DE GLOTTE
FORET BRUMEUSE
PLAINES DE FLECHES
PLAINES DES BOUCLIERS BRILLANTS
FLEUVE QUIVA DANS LE BON SENS
PLAINES OU L'OISEAU EST ROI
PIC DE L'AIGLE
LANDES CHAUDES
GUE DU MARAIS
TENTES DURES
MER DES CYANS

Textes


forêt
cavaliers
des mers
feu
du soir
baie
palissade
enclos
place
des marchés
Duble
pointe
enclos
aigle
azur
enclos
flamme
indigo
Vent
bleu
enclos
fleuve
qui va
dans le bon
sens
île
des duels
bouclier
brillant
enclos
enclos
écume
de terre
rage
noire
enclos
enclos