Dans les Brumes

Scenario Reve de Dragon de Thias

Le couple de citadins

Ce sont les PNjs que les personnages risquent de trouver les premiers car ils ne se cachent pas.

Skalma

Née à l'heure du Dragon. 26 ans 1m85 cheveux noirs, yeux vert-gris signes, particuliers: gauchère.

Taille: 13	Volonté: 12
Apparence: 15	Intellect: 15
Constitution: 10	Eloquence: 15
Force: 8	Empathie: 13
Agilité: 13	Rêve: 15
Dextérité 10	Chance: 13
Vue: 10	Mêlée: 10
Ouïe: 13	Tir: 10
Odorat: 10	Lancer: 9
Goût: 8	Dérobée: 10
Vie: 11	Endurance: 23
+Dom: 0	Malus Arm: 0

Survie en cité: +7
Thanatos, Hypnos +6
Comédie, Séduction: +5
Musique, Chant: +4
Dague, Esquive: +3
Serrurerie, Pickpocket, Escalade, Cuisine: +2

Sorts Connus:

Prodigalité (H), Suggestion (H), Sommeil (H) Humanoïde en Humanoïde (H), Possession (T), Envoûtements: tâche, interdiction, cauchemar.

Sorts en Réserve:

Entités de cauchemar: Haine (15r), Peur (10r), Peur (10r), Bêtise (13r)
- Prodigalité (couronne)
- Sommeil (couronne)
- Humanoïde en Humanoïde (en jeune fille blonde et innocente)

Matériel:

Pantalons de peau bleu nuit, bottes hautes de cuir rigide, chemise de soie blanche, ceinture d'argent, gilet de cuir souple bleu nuit brodé d'argent (prot 1), quelques bijoux en argent, une bourse (15 PB), une dague ornée d'un diamant (T4 P5), une besace avec des provisions pour une semaine et 14 doses d'herbe de lune (force 6) et une pipe très ouvragée. Très voyante...

Profil Psychologique

Très belle, avec un long corps fuselé et un visage très délicat, elle en est parfaitement consciente. Jusqu'à l'arrivée de Rhadon elle vivait dans les villes, généralement entretenue par un homme follement amoureux d'elle (et généralement contrôlé par des sorts)... Elle est tombée sur Rhadon et n'a pas pu le dominer. Insensible à ses charmes et ses sorts, c'est à présent lui qui la domine, ce qui lui plaît et la gêne en même temps.
Elle jouera généralement le rôle de l'aventurière franche, libre et provocante, menant Rhadon par le bout du nez... Elle n'attaquera jamais les personnages à moins d'être acculée, elle préférera les utiliser.
Skalma est une citadine parfaite et quelque peu mal à l'aise dans cet environnement sauvage. Et acceptera volontiers toute aide, surtout masculine.

Introduction

Ce scénario est surtout basé sur l'ambiance et les interactions entre personnages et PNJs, il est surtout destiné à un petit groupe assez expérimenté.

Silme

Après plusieurs jours de voyage à travers des plaines désertes, les voyageurs arrivent en vue d'une petite bourgade. Visiblement le lieu est en pleine effervescence. On y construit et rénove à tour de bras. Le rempart est déjà terminé sur tout le côté ouest avec une herse et de lourdes portes de bois. L'auberge n'échappe pas à cette fièvre de construction et son propriétaire, Gescond, travaille sur une nouvelle aile qui contiendra des chambres (pour l'instant il n'y a qu'un dortoir commun au premier). Malheureusement, Gescond est très maladroit et il interrompt régulièrement son travail pour se panser. C'est sa femme débordée qui tente de servir les clients malgré le chantier ambiant. Assis devant leur chope, se trouvent quelques paysans discutant de vaches et quelques gardes. Visiblement certains viennent d'être engagés, le plus âgé viendra sans doute parler quelque peu avec les voyageurs.

A l'Ouest, du Nouveau

Le chef de la garde, qui s'appelle Sigarstin, expliquera volontiers les raisons de tous ces chamboulements: Le vieux baron est mort et c'est son fils qui a repris le pouvoir. Le fils était parti étudier les dragons seuls savent quoi dans une lointaine cité à l'ouest, et il est revenu avec pas mal de drôles d'idées, dont celle d'utiliser la fortune amassée par ses ancêtres très avares pour faire de Silme une grande cité. Remarquez, ce n'est pas l'idée la plus saugrenue qui lui soit venue: il cherche des aventuriers pour aller retrouver une chanson, oui une bête chanson, et il offre sept pièces d'or à celui qui la lui rapportera. Remarquez que si personne n'est encore allé la chercher, c'est qu'il paraît qu'elle est dans les crins de brume, cette chanson, et tout le monde sait bien que le monde s'arrête là, alors...

Chez le Baron

Il y a fort à parier que les personnages iront rapidement voir le Baron, que ce soit par avidité ou par curiosité. La tour de celui-ci est elle aussi en pleine rénovation, ce qui cause une certaine confusion. Le Baron est un jeune homme de 25 ans, aux cheveux blonds et aux yeux bleus et froids, d'une corpulence frêle, presque féminine, il contraste énormément avec ses sujets plus massifs, que ce soit par sa finesse, sa grâce ou sa beauté. Il confirmera volontiers l'offre du chef de la garde. Il est prêt à payer sept pièces d'or à celui ou ceux qui lui rapporteront la chanson qu'il a commandité à une baladine fort connue, Baytes, il y a environ trois mois. Elle s'était retirée au sommet des crins de brume et avait, en partant, promis de donner de ses nouvelles avant deux mois. Son retard n'est pas normal, et le baron Silmin a besoin de cette chanson pour conquérir le coeur d'une belle...

Un jet d'intellect / légende à -6 permettra d'effectivement avoir entendu parler de Baytes, maîtresse-baladine, connue pour ses airs tristes. Jouer le baron Silmin comme quelqu'un de froid et calculateur, très mal à l'aise lorsqu'il parle de cette histoire de chanson et en tout cas très avide de la recevoir. C'est un homme très éduqué et pas idiot non plus. Si les personnages le mettent en confiance, il sera prêt à les équiper.

Les Crins de Brume

Au bourg, chacun a sa petite histoire sur les Crins-de-Brume. Ce sur quoi tout le monde s'accorde, c'est que ce n'est pas un bon endroit, oh non. Des esprits les hantent, la forêt qui les recouvre est hantée, et la brume perpétuelle qui les nimbe n'est autre que les derniers souffles de ceux qui y sont morts... De toute façon pourquoi y aller puisqu'ils marquent la fin du monde et que si on les traverse, on sort de la carte...

D'un point de vue plus pratique, les Crins-de-Brume sont un arc montagneux situé à cinq jours de marche à l'Est, on peut les apercevoir du bourg, ou plutôt, on peut voir la brume qui les recouvre. Il paraît qu'elle est là en permanence...

Le Voyage

Le long du sentier qui va vers les Crins-de-Brume se trouvent quelques grandes fermes clairsemées. Les paysans qui les habi-

Le couple de citadins

Ce sont les PNjs que les personnages risquent de trouver les premiers car ils ne se cachent pas.

Rhadon

Né à l'heure du Poisson Acrobate, 26 ans, 1m95, cheveux châtain-clair, signes particuliers: petite balafre au coin de l'oeil, droitier.

Taille: 15	Volonté: 15
Apparence: 15	Intellect: 15
Constitution: 14	Eloquence: 10
Force: 14	Empathie: 9
Agilité: 14	Rêve: 14
Dextérité 12	Chance: 15
Vue: 10	Mêlée: 14
Ouïe: 9	Tir: 11
Odorat: 8	Lancer: 12
Goût: 7	Dérobée: 10
Vie: 14	Endurance: 29
+Dom: +2	Malus Arm: 0

Comédie, séduction, marchandage: +6
Arc, Esquive, Dague mêlée et lancée: +6
Alchimie, Botanique, Lire & Ecrire: +5
Toutes survies en extérieur: +5
Natation, escalade: +5
Discrétion, se cacher, Travestissement +5
Chirurgie, Médecine: +4
Corps à corps, course, saut, épée à une main: +3.
Rhadon a eu la tête de Dragon immunité à la magie deux fois son JR est donc de 34%.

Matériel

Pantalons de peau verts, bottes souples, chemise de soie verte, veste de cuir souple verte (prot 1D2), cape laine brune, chapeau feutre gris, sacoche avec une semaine de provision et dix mètres de corde bourse avec 15 pièce de bronze et deux gemmes grise (T3 P4). Il est armé d'un grand arc d'un épée courte et d'une dague. Toutes ses affaires sont de très belle facture, toutefois très discrets...

Profil Psychologique

Aventurier irrécupérable, sous ses dehors de costaud silencieux se cache (bien) un individu retors et rusé; spécialisé dans les arnaques complexes, il utilise tout et tout le monde. Séducteur très délicat, il considère ses conquêtes comme des outils, mais ne le laissera jamais transparaître. Il a bien l'intention de trouver le chant. En cas de rencontre, il feint d'être sous la domination de Skalma dont il serait amoureux. En fait il serait prêt à la sacrifier pour parvenir à ses fins.

Le Couple de Chasseurs

Ils sont les deux définitivement amoureux l'un de l'autre et ne se sépareront pas facilement. Ils ont développé pour la chasse tout un code pour communiquer sans parler...
Au début ils se borneront à essayer de comprendre quel est le rôle des Pjs dans cette histoire. En fait ce sont un peu les justiciers de l'histoire, ils cherchent à trouver le chant et à le détruire. Ils ne tueront une personne qu'en cas de nécessité.

Orianne

Née à l'heure de l'Araignée, 23 ans 1m75, cheveux bruns, yeux vert foncé. Signes particuliers: tâche bleue en forme de coeur sur le front, ambidextre.

Taille: 12	Volonté: 12
Apparence: 13	Intellect: 12
Constitution: 13	Eloquence: 10
Force: 13	Empathie: 17
Agilité: 14	Rêve: 12
Dextérité 14	Chance: 11
Vue: 15	Mêlée: 13
Ouïe: 12	Tir: 14
Odorat: 11	Lancer: 13
Goût: 12	Dérobée: 11
Vie: 12	Endurance: 25
+Dom: +1	Malus Arm: 0

Survie en forêt, collines, marais, plaines: +8
Arc, esquive, se cacher, discrétion, acrobatie: +7
Escalade, natation, saut, course: +6
Botanique, zoologie: +4
Bricolage, maroquinerie, cuisine +3.

Matériel

Pantalons courts de peau verte, veste de peau brune avec des franges, bottines de cuit souple, Arc, carquois, dague, besace avec nourriture pour dix jours, outils de maroquinerie.

Profil psychologique

Assez belle, son silence et la marque sur son front la rendent très énigmatique, ce qui lui a déjà valu une tentative d'exécution pour haut-rêve. Très sensible, elle se méfiera facilement de nouveaux venus, surtout qu'elle arrive facilement à savoir quand on lui ment (empathie à 0). Elle hait Rhadon, qu'elle commence à bien connaître. Elle ne survivrait pas à la mort de son compagnon.

tent seront de prime abord méfiants envers les voyageurs, mais si ceux-ci se montrent amicaux, il les accueilleront finalement chez eux. Une chose ressortira de toutes les discussions: il y a tout à coup beaucoup de monde qui va vers les Crins-de-Brume. D'abord, cette chanteuse, il y a quelques mois, puis ce clown, puis ce couple de la ville, et hier quelqu'un a pillé le poulailler et le chien a ramené un fond de culotte, ce qui prouve bien que ce n'était pas un renard.

Dans la Brume

Finalement, les personnages arrivent aux contreforts de ces monts. Assez vite, une brume froide et humide empêche de voir à plus de 50 mètres, souvent moins à cause de la végétation très dense. Le sol est recouvert de mousse et très humide. Les sons sont eux aussi très rapidement assourdis. S'orienter n'est vraiment pas évident et la progression est lente; inutile de penser à prendre des chevaux.

Ce que personne ne sait, c'est que les crins de brume sont habités par de curieux oiseaux: les Rhumeurs. Ces oiseaux sont très agiles et très discrets, particulièrement bien cachés dans la forêt par leur plumage vert. Leur capacité la plus intéressante est de répéter les voix humaines qu'ils entendent et cela à la perfection. Il est très important que les personnages ne comprennent que très tard l'existence et la nature de ces volatiles.

Pour y comprendre quelque chose

Le baron Silmin a effectivement commandité une chanson à Baytes, mais pas exactement une chanson d'amour. Il s'agissait en fait d'un chant si beau, si triste, qu'il tuerait celui qui l'entend. Baytes n'aurait évidemment jamais accepté de faire ce chant, si elle n'était désespérément amoureuse de Silmin, qu'elle a rencontré lors de ses études. La raison qui pousse Silmin à désirer un tel chant est évident: le pouvoir.

En fait, les recherches de Bayes ont abouti. Malheureusement, une Rhumeur a entendu le premier essai et l'a mémorisé et chanté à Baytes dans son sommeil: elle en est morte. Tout n'est cependant pas si simple, car d'autres personnes connaissent l'existence de ce chant: Skalma et Rhadon, un couple de citadins. Lui est alchimiste et assassin, elle haut-rêvante de Thanatos. Ils sont prêt à tout, mais alors à tout, pour trouver ce chant. Lors de leur venue dans la contrée, ils ont attiré l'attention d'un autre couple, des chasseurs, qui ont très vite compris leurs buts et sont bien décidés à les arrêter.

Enfin, pour tout compliquer, une petite bande de pillards à eu vent de l'offre mirobolante du Baron et compte bien rapporter ce chant. Dussent-ils massacrer tout le monde. Ah j'oubliais, il y a aussi un baladin malchanceux et romantique qui désirerait trouver ce fameux chant d'amour...

Dans la confusion

Toute l'ascension (qui est en fait le coeur du scénario) reposera sur la confusion et les interactions entre les différents groupes, le nombre de personnes diminuant au fur et à mesure. Le brouillard, la densité de la forêt et surtout les Rhumeurs devront complètement désorienter tout le monde. A vous de voir dans quel ordre les différents groupes se rencontreront

Les incidents possibles

Voici quelques incidents qui peuvent émailler l'ascension à travers la forêt:

- Une voix féminine crie "Au secours", la voix semble venir d'un buisson qui recouvre une faille de trois mètres de profondeur. Un peu plus loin un squelette dépasse de l'humus...

- Au détour d'un surplomb, les personnages tombent sur les pillards, le combat se résumera à un échange de projectiles de derrière les buissons, la bagarre est rendue encore plus confuse par des "rendez-vous, vous êtes cernés" ou "Va sur le gauche Jacques!" ou toute autre phrase de ce genre criée par un personnage et répétée par les Rhumeurs. Le combat peut encore être compliqué par des flèches tirées discrètement par les chasseurs afin d'aider les voyageurs, évidemment personne ne sait qui les a tirées et d'où...

- La personne de garde s'endort durant son tour. Au réveil, il trouve dans un fourré un peu plus loin le cadavre d'un des pillards qui semblait prêt à tirer: impossible de dire de quoi il est mort, seul fait curieux, des larmes à ses paupières... *Les Rhumeurs ont encore frappé.*

- Des bruits affreux: semblent provenir de la gauche... Il s'agit de Micram et de sa cornemuse, en voyant les personnages arriver il courra vers eux pour les mettre en garde contre un des pièges qu'il a installé... et se prendra dedans.

- Alors qu'il faut escalader une falaise d'un dizaine de mètres, ceux d'en haut se font attaquer par les pillards survivants. La roche est friable, ce qui fait que des pans de falaise peuvent s'écrouler si les combats sont trop violents.

La Maison

Après bien des péripéties, le groupe atteint l'orée de la forêt. Une dizaine de kilomètres de lacets plus haut se trouve une ancienne tour de guet en ruine. L'humidité est plus faible et il fait nettement plus froid, la visibilité est en conséquence un peu meilleure (200 m). Il règne un impression de sérénité.

La tour est carrée avec des côtés d'environ sept mètre, des meurtrières et une seule porte.

Le rez-de-chaussée était anciennement une salle de garde, on y accède par une vieille porte à moitié pourrie, qui a été réparée il y a peu de temps. C'est là que s'était installée Baytes. Dans la pièce mal éclairée par les petites meurtrières, il y a un âtre, une table et une grande couche où repose Baytes, morte. Elle semble être morte dans son sommeil et dans une très grande sérénité, elle ne porte pas de marque de coup ou de blessure, ni de traces d'empoisonnement ou de maladie, en fait, le froid l'a parfaitement conservée. Sur la table se trouvent des notes et des partitions ainsi qu'une petite harpe. Sur une chaise reposent ses vêtements, une jupe de laine mauve et une tunique bleue...

Le reste de la tour ne semble pas avoir été exploré. Le premier aussi est encore intact; on y accède par un escalier qui passe par une trappe. S'y trouvent trois pièces, sans doute des chambres; on y voit encore les restes

Arthurien

Né à l'heure du Roseau, 29 ans 1m79, cheveux roux, barbe brune, signe particulier: droitier

Taille: 12	Volonté: 12
Apparence: 13	Intellect: 13
Constitution: 14	Eloquence: 13
Force: 15	Empathie: 12
Agilité: 14	Rêve: 13
Dextérité 13	Chance: 10
Vue: 14	Mêlée: 14
Ouïe: 12	Tir: 13
Odorat: 12	Lancer: 14
Goût: 10	Dérobée: 12
Vie: 13	Endurance: 26

+Dom: +1 Malus Arm: 0

Arc: +9

Survie en forêt, collines, marais, plaines: +8

Esquive, se cacher, discrétion: +6

Acrobatie, escalade, saut, course, natation: +5

Botanique, zoologie: +4

Bricolage, menuiserie, musique, chant, cuisine +3.

Matériel

Pantalons de peau bruns, chemise de lin beige, gilet de laine grise, cape de laine brune, bottines de cuir souple, arc, carquois, dague, besace avec provisions pour dix jours, petit couteau, divers appeaux.

Profil psychologique

Partie communicante du couple, Arthurien est un solide gaillard qui apprécie les bonnes histoires au coin du feu. Franc et bon vivant, son unique souci dans la vie est Orianne qu'il chérit et protège de toute son âme.

Les Pillards

Ils parlent fort, ils sont sales, grands, lourds et armés jusqu'aux dents. Leur nombre est leur force, heureusement, ils ne sont pas trop organisés. Ils sont au nombre de sept: Grosrion, Simiel, Karpath, Stuka, Shêquer, Courte-jambe et Carporin.

Taille: 14	Volonté: 13
Apparence: 10	Intellect: 9
Constitution: 15	Eloquence: 12
Force: 15	Empathie: 9
Agilité: 15	Rêve: 11
Dextérité 11	Chance: 13
Vue: 12	Mêlée: 15
Ouïe: 12	Tir: 11
Odorat: 12	Lancer: 11
Goût: 12	Dérobée: 11
Vie: 14	Endurance: 35

+Dom: +2/+3 (2 mains) Malus Arm: -2

Epée/Hache/Masse à deux mains: +7

Arc/arbalète: +6

Esquive, corps à corps, dague, épée/hache/masse à une main: +5

Casser des objets à main nue, jurer, boire de l'alcool: +4

Equitation, natation, saut, course, escalade: +3

Toutes les survies: +2

Matériel

Armures de cuir & métal sales, leur arme, deux ou trois dagues additionnelles, une besace avec des provisions pour quinze jours, plus une belle quantité d'alcool. Une bourse contenant une trentaine de pièces de bronze. Carporin, lui, a un trou dans ses vêtements au niveau du derrière...

Profil Psychologique

Mercenaires aventuriers ou pillards selon les occasions, dénués de tout scrupule et prêts à tuer tout ce qui se trouve entre eux et de l'argent ou une jolie fille. Ils se connaissent depuis suffisamment de temps pour se faire confiance, toute leur force réside dans leur nombre et il le savent. S'ils sentent qu'ils ont le dessous ils s'enfuiront.

Malins mais superstitieux, la forêt les mettra mal à l'aise. Il n'ont pas compris le fin mot de cette histoire de chant et s'en fichent: le baron le veut, on pourra sûrement marchander pour faire monter les prix. Si l'on veut traiter avec eux, attention, ils sont très méfiants, surtout si leur interlocuteur semble honnête.

Micram "les belles histoires"

Né à l'heure des épées, cheveux blonds courts, yeux gris, 1m55

Signes particuliers: gaucher.

Taille: 8	Volonté: 13
Apparence: 12	Intellect: 15
Constitution: 10	Eloquence: 15
Force: 10	Empathie: 12
Agilité: 15	Rêve: 13
Dextérité 14	Chance: 5
Vue: 13	Mêlée: 12
Ouïe: 13	Tir: 13
Odorat: 11	Lancer: 11
Goût: 11	Dérobée: 14
Vie: 9	Endurance: 22

Comédie, discours, marchandage: +7

Bricolage, serrurie, armurerie: +6

Acrobatie, saut, esquive, escalade: +5

Chant, danse, musique (cornemuse): +3

Survie en cité, souterraines, maçonnerie: +2

Dague lancée & mêlée, jonglerie: +2

Natation, course, survie en forêt, plaines, collines: +1

Matériel

Pantalons rouges et bleus bouffants, veste à épaulettes rouge et bleue, chapeau à cornes. Cornemuse, dague, besace avec provisions pour dix jours et diverses potions, matériel de bricolage.

Profil psychologique

Clown baladin romantique et bricoleur, attiré par la rumeur d'une très belle chanson d'amour. Parfaitement inoffensif, son arme la plus efficace est sa cornemuse qu'il protège comme la prunelle de ses yeux. Spécialiste dans les pièges compliqués, il les utilisera surtout pour semer d'éventuels poursuivants. Il est prêt à plus ou moins tout pour se faire accepter. Il est toujours débordant de bonne volonté et de bonnes intentions, il est par contre marqué par un manque de bol total. Sa besace regorge de potions magiques et de philtres bidons. A force de raconter les histoires les plus mirobolante, il commence à les croire, il en va de même pour ses potions...

de meubles. Le deuxième n'a plus que deux murs sur quatre, d'ailleurs il est très difficile d'ouvrir la trappe qui y mène car elle est bloquée par des gravats...

Il y a aussi une cave (on y accède aussi par une trappe) il semblerait par contre que Baytes l'ait explorée. Le sous-sol se divise en trois parties: la principale, où se trouve le puits et, il y a longtemps, les provisions; une annexe avec du matériel de construction et des râteliers, sans doute pour des armes; la troisième partie est constituée d'un couloir avec des cellules et, au fond, une salle d'interrogation. Les portes des cellules sont encore très solides et le matériel de la salle du fond encore prêt à servir...

A ce point du scénario, une des situations les plus intéressantes serait que le couple de citadins accompagne les personnages. Ils essayeront, de nuit, d'immobiliser les voyageurs et de les enfermer à la cave afin d'avoir les mains libres pour chercher le chant. Evidemment, il se peut que quelques pillards attendent encore à l'extérieur, ou le couple de chasseurs, convaincus que les personnages sont alliés au citadins.

C'est aussi à ce point du scénario que le nature des Rhumeurs peut se révéler; en effet, leur couleur verte les rend beaucoup plus visibles. Normalement, ils ne viennent pas ici, mais les déchets de Baytes les y ont attirés et ils reviennent encore souvent. Quelques-uns connaissent le chant.

A propos de chant, il n'y a pas de partition définitive, seulement des notes peu compréhensibles pour qui que ce soit d'autre que Baytes. Par contre, elles suffiront pour deviner le but du chant: tuer... Si à ce point les personnages ne s'enfuient pas ils sont stupides et morts...

Conclusion

Ce scénario doit se terminer en course épique à travers la forêt; évidemment se boucher les oreilles ne suffit pas pour se protéger. En fait, comment ils finissent le scénario dépend beaucoup de leur relations avec les PNJs, s'ils ont fait confiance aux citadins, ils devront peut-être se libérer de leur geôle, leurs tortionnaires morts d'émotion à cause du chant. À vous de faire intervenir les Rhumeurs lorsque la situation devient bloquée. En bref, il faudra beaucoup improviser.