La licorne

Le parc

Il est à Stradivaria un parc, ou plutôt une forêt, nommé le «bois blanc» situé entre les falaises constituées par les quartiers hauts. Nombre de rumeurs courent à son sujet. Vue des terrasses, elle semble minuscule, quand on est à l'intérieur, on a l'impression qu'elle s'étend à perte de Rêve.

Ses habitants sont tout aussi bizarres: leur regard semble flamboyant et sauvage, ils craignent le feu et ne l'utilisent jamais. Ils parlent bas et peu, se déplacent silencieusement et sont généralement très beaux. Et puis, ce sont des chasseurs: les peaux qu'ils amènent au marché sont superbes. En fait, ils ramènent beaucoup de peaux pour un si petit bois, et parfois de bien curieux animaux: des peaux rayées, striées, pas des bêtes connues ça c'est sûr. On parlerait même d'une licorne...

Le village

En s'enfonçant pendant presque une demi-heure (60') dans une végétation très dense, on tombe sur un village de tentes rondes. Les habitants sont très hospitaliers et accueilleront chaleureusement les visiteurs. Ils se nomment eux-mêmes les «doux» (en ville, on parle plus volontiers de sauvages). Ils sont habillés de peaux et de fourrures travaillées et teintes avec délicatesse. Ce qu'on dit en ville est vrai, pas un seul feu dans tout le village, pas une trace de fumée et ces gens ont un regard curieux. Pour tout chauffage, il y a des fourrures et de la compagnie.

Les visiteurs sont rares à Pourlourou, les villageois s'enquerront donc des motifs et des buts des voyageurs. La plupart des gens qui les précédaient voulaient voir ou chasser la Licorne. Si les premiers sont généralement revenus satisfaits, les seconds n'ont jamais été revus.

Tous les jeunes du village passent, à leur majorité, voir la Licorne. Ils y reçoivent les capacités de chasser dans la forêt de la Licorne. Quel que soit le but des personnages, ils seront les hôtes du village: toutes les tentes leur sont ouvertes. S'ils déclarent vouloir chasser la Licorne, on les traitera avec respect et pitié, un peu comme s'ils étaient condamnés à mort.

Le lendemain, on leur indiquera où se trouve la Licorne. On les avertira aussi de ne pas prendre avec eux d'objets précieux, ceux-ci pourrissant et rouillant à une vitesse faramineuse.

La corne

L'antre de la Licorne est situé au fond d'une sorte d'immense puits dans lequel s'engage un chemin spiralé. Il semble descendre bien plus bas que le niveau de la Fugue. Le tout baigne dans une obscurité quasi-totale et les gerbes d'eau des cascades. La descente prendra environ quatre heures draconiques. Au fond, le chemin se dissout dans un curieux bois, dont les végétaux semblent légèrement lumineux... C'est sans doute là que les personnages se décideront à passer la nuit. Une forte aura de bienfaisance règne. *D'une manière ou d'une autre, les personnages devront s'endormir. C'est en effet le seul moyen d'entrer dans le rêve de la Licorne...*

Une petite explication

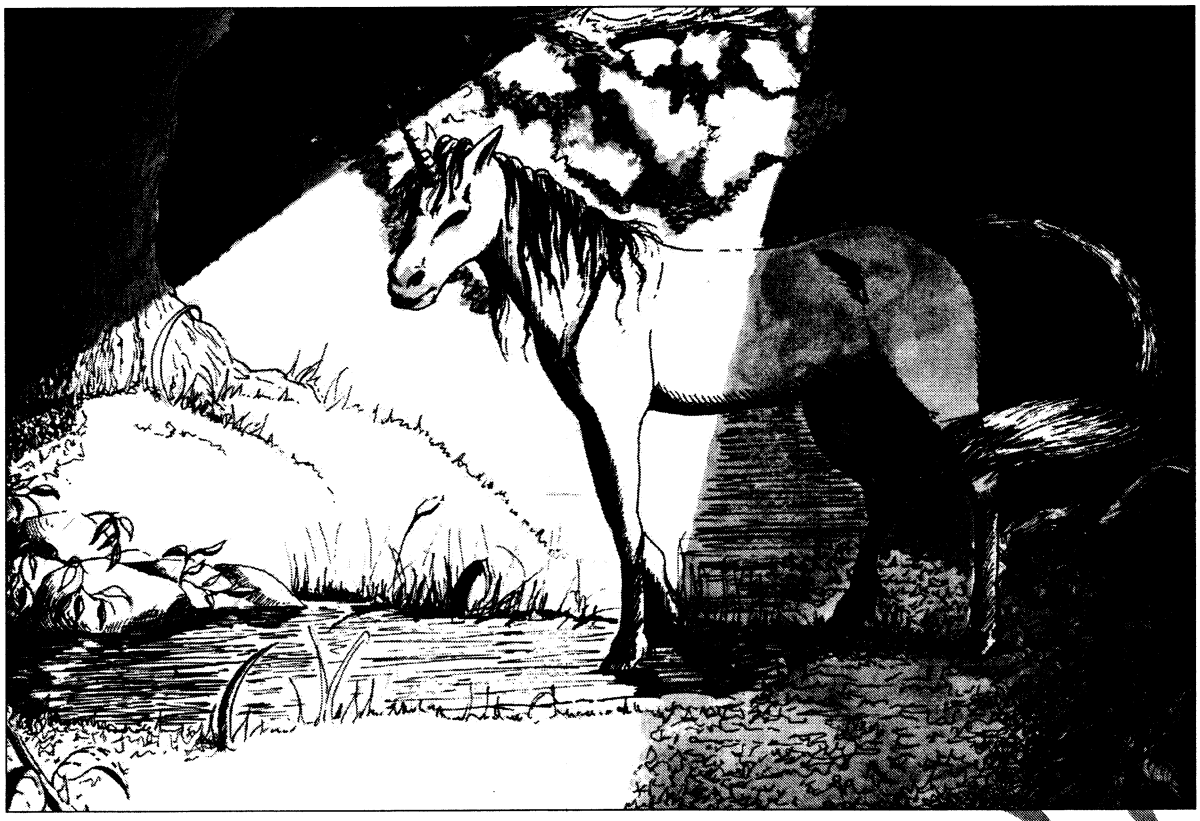
Une Licorne est une entité de Rêve. Très similaire aux Quauquemaires et autres Vaseux. Elle résulte de courants de rêve redevenus sauvages pendant les grands cataclysmes qui marquèrent le passage des Ages. Toutefois, une Licorne n'est pas à proprement parler incarnée; elle possède généralement un animal, souvent un cheval. De plus, une Licorne ne peut posséder une créature non consentante. Elle n'influe pas sur la capacité de rêver de son hôte (en clair, il peut regagner des points de rêve). Une créature possédée par une Licorne devient plus farouche, plus belle, plus sauvage. La dernière capacité d'une Licorne est de déformer le rêve jusqu'à permettre le passage vers de micro-rêves sauvages. Vous vous en doutez, le bois blanc est sous l'influence d'une Licorne et tous les habitants de Pourlourou sont possédés par cette entité.

Les personnages vont passer, en rêve, de micro-rêve en micro-rêve pour parvenir à celui où réside la Licorne. A chaque «niveau» son influence augmente. La possession de la Licorne permet d'ailleurs aux chasseurs de Pourlourou de glisser d'un rêve à l'autre, et ainsi de chasser dans un territoire bien plus grand.

Dès le moment où les personnages se sont endormis au fond de la corne, les Terres Médianes sont changées par l'influence de la Licorne: remplacez les cités par des forêts, les nécropoles par des gouffres, les sanctuaires par des monts et les ponts par le fleuve (les noms ne changent pas : la Cité vide deviendra la Forêt vide). Les sorts mis en réserve dans une cité ou sur un pont ne sont pas perdus, ils sont simplement ailleurs... Dès que les personnages se réveilleront au fond de la Corne, elles redeviendront normales.

Le rêve froid

Les personnages se réveillent après une nuit sans rêves (même pas dans les hautes terres, car en fait, ils *sont* en train de rêver.). Ils sont dans une forêt de conifères enneigée et il fait très froid (-30°). Un vent froid et sec hurle dans la cime des arbres. L'endroit où ils se trouvent est une sorte de combe entourée de crêtes. Si les personnages montent sur ces crêtes (cela prend deux bonnes heures), ils auront une vision terrible: ce rêve



n'est qu'une petite île qui flotte dans les Limbes...

Assez vite le ciel s'assombrira et la température chutera: la nuit approche. Il va falloir s'improviser un abri.

Toute la difficulté de ce rêve consiste à survivre, ce schéma se reproduira d'ailleurs dans chaque micro-rêve. Les seuls adversaires seront les éléments et la nature.

Les rêves chauds

Les personnages se réveilleront (de nouveau sans avoir rêvé) dans une forêt très dense. C'est ici que se trouve la Licorne. Laissez les personnages errer, la forêt est pleine de dangers (prédateurs, plantes, etc...). Au fil des nuits, la forêt deviendra de plus en plus vivante, de plus en plus dense et dangereuse pour finir par ressembler à une jungle tropicale. Le matériel des personnages se dégradera rapidement. Tout objet en bois, cuir ou tissu sera pourri, sans parler des provisions. Là encore, le problème sera de survivre, la végétation de jungle est sans doute inconnue aux personnages, les plantes exotiques les plus délirantes se trouvent ici. Lesquelles sont comestibles? C'est seulement lorsque les personnages seront pleinement privés de leur matériel et «intégrés» à la forêt que la Licorne apparaîtra.

La licorne

Les personnages voient un éclat blanc à travers les branchages. S'ils se rapprochent, ils peuvent voir un superbe cheval avec une corne filée sur le front, en bref, une licorne. Si les personnages s'approchent d'elle avec des armes ou des intentions agressives, elle reculera pour les maintenir à une distance d'environ quinze mètres. Elle est merveilleusement agile et rapide, aucune arme de trait ou de lancer ne peut la toucher, elle n'est affectée par aucun sort. Si les personnages réussissent à la toucher, ils percevront son immense pouvoir de rêve et le sentiront commencer à s'infiltrer en eux. Un haut-rêvant de Thanatos sentira cela comme une agression, la magie de la Licorne étant fondamentalement opposée et hostile à la voie morbide. Les personnages devront à ce moment faire un choix: soit rejeter entièrement ce rêve (aucun effet pour le PJ), soit détruire ce rêve avec leur voie de Thanatos (30 points en Thanatos), soit d'en accepter un seul aspect: beauté, agilité, endurance, capacité de survivre, etc. Cela se traduit pour le personnage par un gain dans la caractéristique (1 point) ou dans la compétence (45 points d'expérience). La dernière solution consiste à se laisser pénétrer par le rêve de

L'armure

- 3 Ecailles de protection contre les Lames
- 2 Ecailles de protection contre griffes et crocs
- 3 Ecailles de protection contre la magie
- Ecaille d'activité: Peur thanataire
- Grande Ecaille de Narcos: Invisibilité magique (Sanctuaire Blanc, G4, R-12, r12). Cette Ecaille bloque toute Lecture d'Aura Magique. Autrement dit, la Lecture est possible, mais elle ne donne aucun résultat.
- Grande Griffe de Thanatos: Obligation péremptoire. Cette Grande Griffe fonctionne comme une Possession d'Esprit et un Envoûtement: Tâche. Elle oblige le porteur de l'armure à ramener une corne de licorne à **Kraya**.

Epée bâtarde

- 4 Ecailles d'efficacité (init +4 / +4 dom)
- Grande Griffe de Thanatos: Obligation péremptoire. Voir ci-dessus.

La possession par la Licorne

- détruit toute magie de Thanatos active sur la personne (possessions, envoûtements, malédictions)
- +1 (définitif) en Apparence et en Agilité
- Peur du feu
- Ne supporte pas l'alcool, ni la fumée
- Fait descendre à -11 la voie de Thanatos
- Donne 60 points d'expérience
- Empêche la possession par une entité de cauchemar.

Un personnage possédé devra être joué comme une personne sauvage et libre, relativement mal à l'aise en milieu urbain. La possession peut être rompue par une Annulation d'Aura magique, mais il faut savoir que la Licorne possède 20 points de rêve (Forêt Fade, I2).

la Licorne et devenir semblable aux villageois de Pourlourou.

Pour compliquer un peu

Cette partie est facultative, mais a l'avantage de compliquer un peu l'histoire et d'occuper les parties de survivalisme.

Au même moment, une autre personne erre à travers les micro-rêves de la Licorne: il s'agit de **Joaldine**, une frêle jeune fille qui a eu le malheur de tomber sur **Kraya**, un haut rêvant abominablement laid. Celui-ci a découvert dans une sombre grimoire que la poudre de corne de Licorne pourrait le rendre beau. Il décida donc d'envoyer une pure jeune fille (tout le monde sait que les licornes aiment ça) lui en chercher. Pour combattre la créature et, accessoirement, obliger **Joaldine** à effectuer cette mission (elle n'était pas très volontaire), il lui a donné un armure magique qui a transformé la frêle jeune fille en combattante terrible. La *Griffe de Tâche* qu'a mise **Kraya** sur l'armure ne fonctionne d'ailleurs pas très régulièrement: par moments, **Joaldine** est une gentille jeune fille, à d'autres c'est une tueuse psychopathe. Elle connaît sa condition et essayera de convaincre les personnages de l'aider...

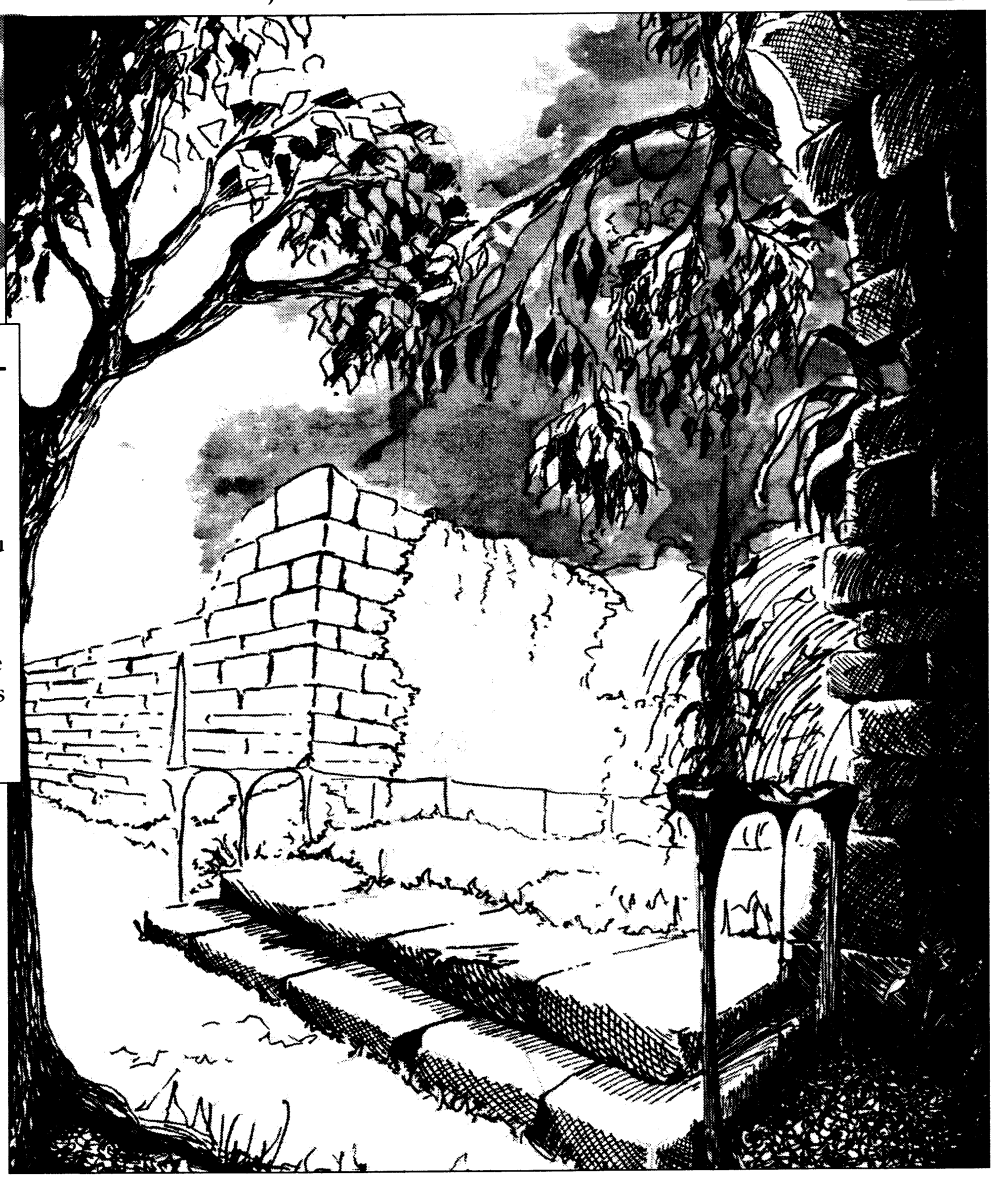
Si on ne l'arrête pas, elle tentera effectivement de combattre la Licorne. Au cours du combat, l'armure sera détruite et **Joaldine** possédée par la Licorne.

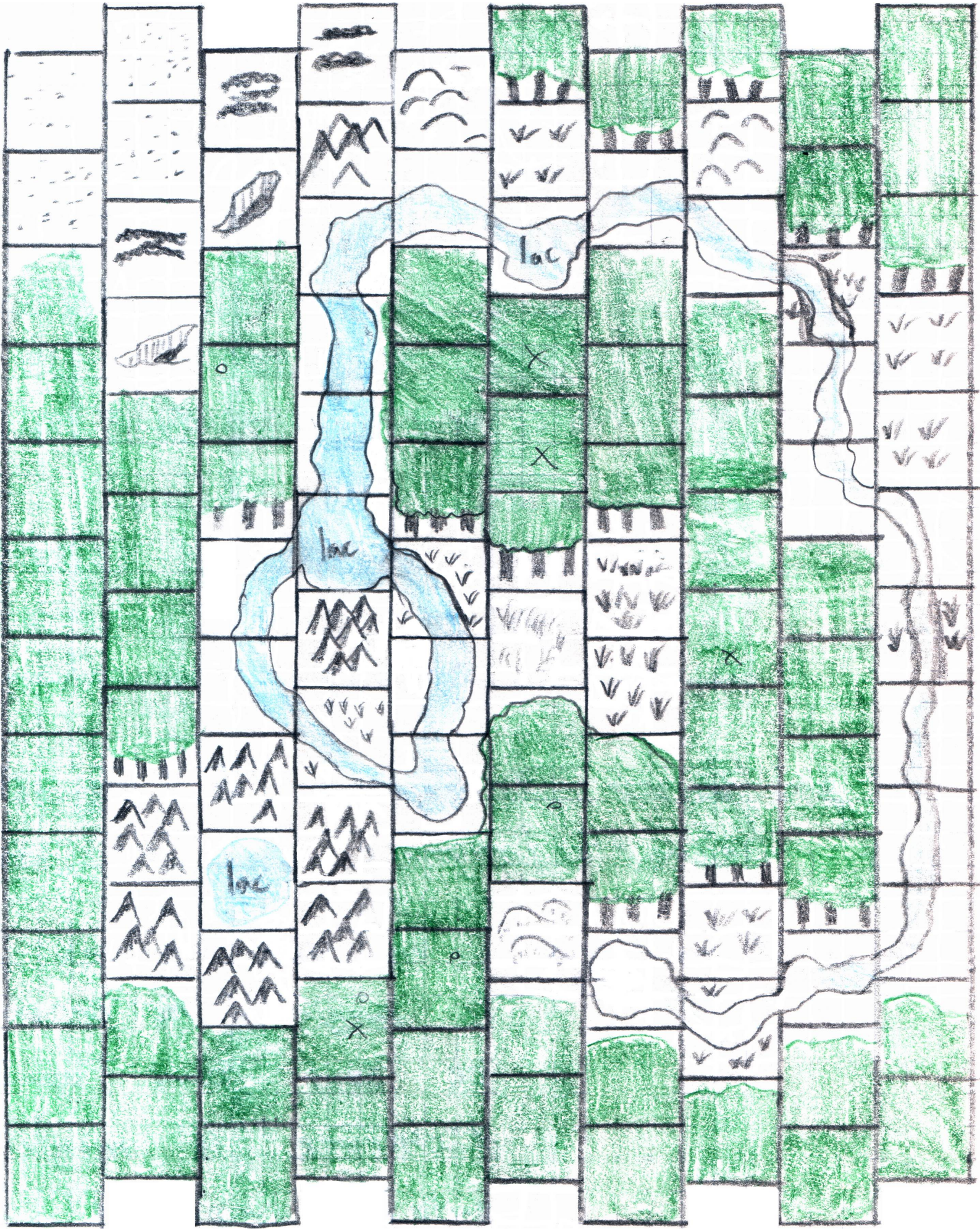
Conclusion

Les personnages finiront tous par se réveiller au fond de la Corne. Tout n'était donc qu'un rêve. Mais pourquoi leurs vêtements et leur équipement sont-ils décomposés? Les villageois accueilleront les personnages avec chaleur, leur offrant même des nouveaux vêtements...

Note

Ce scénario peut très bien se dérouler en-dehors de l'ordre chronologique proposé ici. En effet, à tout moment où les voyageurs se trouvent à Stradivaria, ils sont susceptibles de s'intéresser au quartier sauvage et d'essayer d'en explorer les mystères. Nous l'avons placé à ce moment, car c'est là que les personnages ont le plus de temps libre, pendant qu'ils profitent de l'hospitalité du nouveau Premier Violon.




lac
lac
lac