Manque de Chance

Un scénario Rêve de Dragon

Introduction

Ce scénario est destiné à un groupe de voyageurs assez expérimentés. Il vaudrait mieux que le groupe ne comporte pas de personnage capable de lever un gros enchantement.

Les personnages vont visiter la ville de Slope. Cette ville est habitée par des Antrax, un peuple de Cyans sédentaires à la peau foncée. Mais avant d'arriver, ils se feront prendre à parti dans une dispute entre une haute-rêvante trop chanceuse et les spadassins du grand directeur de la ville, avant de se retrouver transformés par une magie pas tout à fait au point. Pour annuler le sortilège, ils n'auront d'autre solution que de libérer la haut-rêvante.

Slope

Slope est une gigantesque cité située dans un massif de collines couramment appelé "Les pentes de Slope". La ville elle-même est située sur le cours de la Visqueuse, qui s'élargit pour former une bassin marécageux propice aux cultures. Les pentes de Slope sont à la fois fertiles, riche en minerais et sont donc couvertes de cultures en terrasses et transpercées de mines.

Toute l'activité de la ville est axée autour de la guerre, les mineurs extraient des métaux dont les forgerons fabriquent des armes et des armures, les menuisiers des engins de siège et des navires. La ville est défendue par trois remparts et surtout un labyrinthe d'une complexité draconique, qui s'étend sur près de cinq lieues dans les pentes de Slope.

Les Antrax

Mais la principale caractéristique de Slope reste qu'elle est habitée en grande partie et dirigée par des Antrax, un peuple de Cyans sédentaires, aux mœurs guerrières et à la peau foncée. Si physiquement, les Antrax sont des Cyans, psychologiquement ce sont des sédentaires. Ils sont donc plus structurés, mieux organisés que les Cyans. Chaque Antrax a un grade et une position dans la cité et s'y tient. La culture Antrax est centrée sur la guerre et les artisanats guerriers. La pratique du haut-rêve est très courante, Narcos et Thanatos sont les voies les plus usitées. Les Antrax portent généralement des armures en cuir épais et sont armés d'Antracytes, des épées courbes, barbelées, très délicates à fabriquer.

A part cela, les Antrax restent très proches des Cyans. Ils ne pensent pas en termes de tribus, mais de cités. Ils ont aussi une connaissance intuitive de leur archétype, mais moins forte que leurs cousins Cyans. Il arrive parfois, mais rarement, que les Antrax passent en mémoire noire, s'incrustent une gemme et partent à la recherche d'une victime. Ils sont généralement accompagnés par tous leurs subordonnés. Selon le grade de l'Antrax, cela peut vouloir dire une simple patrouille ou la ville toute entière. Le problème c'est que le rituel tend à encore baisser la chance de l'Antrax.

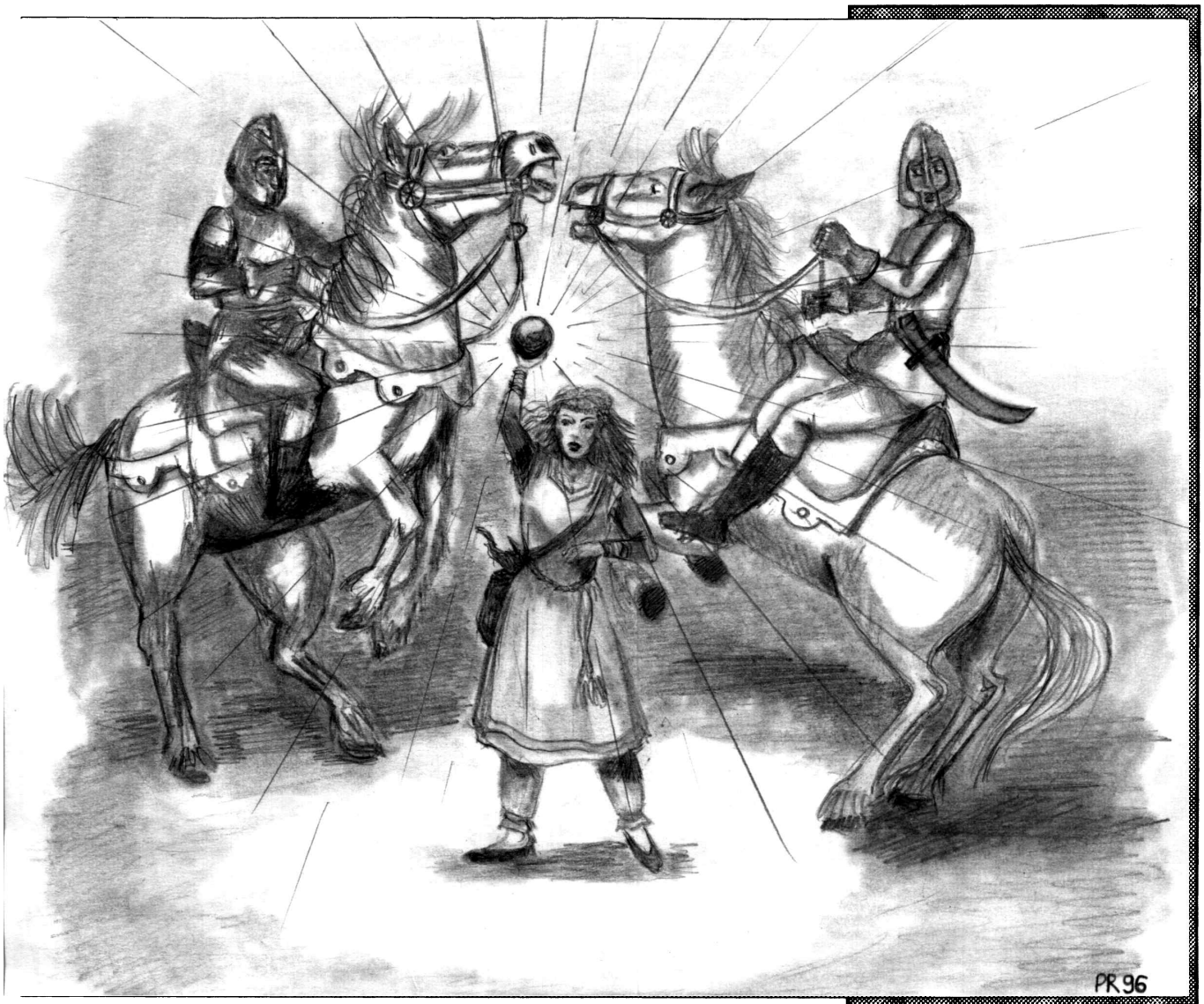
En fait, les Antrax seraient déjà maîtres du Rêve, s'ils n'étaient pas maudits. Ce peuple souffre d'une manière généralisée d'un manque de chance total. Certains affirment que les Antrax seraient une tribu de Cyans ayant trop joué avec Thanatos et qu'ils seraient en conclusion sous l'influence d'un Thanatœil permanent. De fait, si les Antrax ne craignent pas réellement la mort, ils sont tous abominablement superstitieux.

Dans tous les cas, les Antrax de Slope préparent régulièrement des armées pour partir envahir la région alentours. Généralement, les armées sont décimées avant même d'avoir atteint leur ennemis. On se souvient notamment de la flotte de l'amiral Kristoff, qui s'échoua en intégralité dans les Six Golins, ou de l'état-major complet du premier corps d'armée Antrax qui mourut bêtement quand la grande herse de la ville leur tomba dessus.

Arrivent les Voyageurs

Les voyageurs arrivent vers Slope et sont perdus dans son labyrinthe. Ils peuvent venir depuis n'importe où, sauf du sud. Alors qu'ils sont dans une longue tranchée, avec aucun endroit pour se cacher, arrive au galop une cavalière. Son cheval trébuchera juste devant les voyageurs. Par chance, la jeune femme chute sans trop se faire mal. Elle aura le temps de remercier les voyageurs et de se présenter comme Extrema avant de demander qu'on la protège, et qu'arrivent une dizaine de cavaliers Antrax en armure. Ils enjoindront Extrema et les personnages de se rendre.

Quoique fassent les personnages, Extrema rira et demandera aux cavaliers de se rendre, leur prétendant qu'ils sont en infériorité numérique (non, ils ne le sont pas!). Elle brandira alors une boule d'obsidienne et tous les personnages pourront faire un r%. S'ils ne résistent pas, ils se retrouveront réduits à un quart de leur taille originale avec une grosse tête. Par contre, il y a quatre fois plus de voyageurs. À voir la tête de la haut-rêvante, l'effet du sort n'est pas exactement celui escompté. Profitant de la confusion, les spadassins empoigneront Extrema et repartiront vers la ville.



Extrema

Les voyageurs s'en doutent à présent. Extrema est une haut-rêvante. Mais avant d'être haut-rêvante, c'est une aventurière pleine de charme, mais surtout très chanceuse, comme si les Dragons trichaient avec leurs dés. Extrema est arrivée à Slope et a approché le Grand Noir, l'Antrax qui dirige la ville et l'a séduit. Ainsi, elle a eu accès à l'imposante bibliothèque magique du grand Noir ainsi qu'à un puissant objet magique thanataire, la Grande Boule Noire (avec laquelle elle a transformé les personnages). Ainsi équipée, elle s'est mise en tête de mettre au point la démultiplication d'Extrema. Ç'aurait dû être un échec total, mais une fois de plus sa chance l'a sauvée et donné lieu au sort qu'on subit les personnages. Extrema a été découverte par les hommes du Grand Noir et s'est donc enfuie avec la boule pour finir par tomber de son cheval, par chance, devant les voyageurs.

Quatre Fois Plus d'Ennuis

Voici nos voyageurs réduits et multipliés à la fois. À moins d'être magique, auquel cas il a lui aussi droit à un r%, leur matériel a subi le même sort qu'eux: chaque copie possède le matériel de l'original, réduit dans les mêmes proportions. Le problème, c'est que chacune des copies est évidemment convaincue d'être l'original. Le Gardien est invité à jouer les doubles, en imitant le style du personnage original.

Une détection d'aura sera positive et une lecture indiquera le sort en question, mais il est clair qu'il ne s'agit pas de petite magie. Les hauts-rêvants devront se rendre à l'évidence, seule la personne ayant lancé ce sort peut l'annuler.

Allons à Slope

Les voyageurs vont donc probablement se mettre en route pour atteindre Slope. La bonne nouvelle c'est que les spadassins, visiblement pressés, ont laissés quelques traces derrières eux, ce qui permettra aux personnages de trouver le chemin pour se rendre à Slope. La mauvaise nouvelle c'est que les personnages sont plus petits et marchent forcément moins vite. Ils arriveront donc

La démultiplication d'Extrema

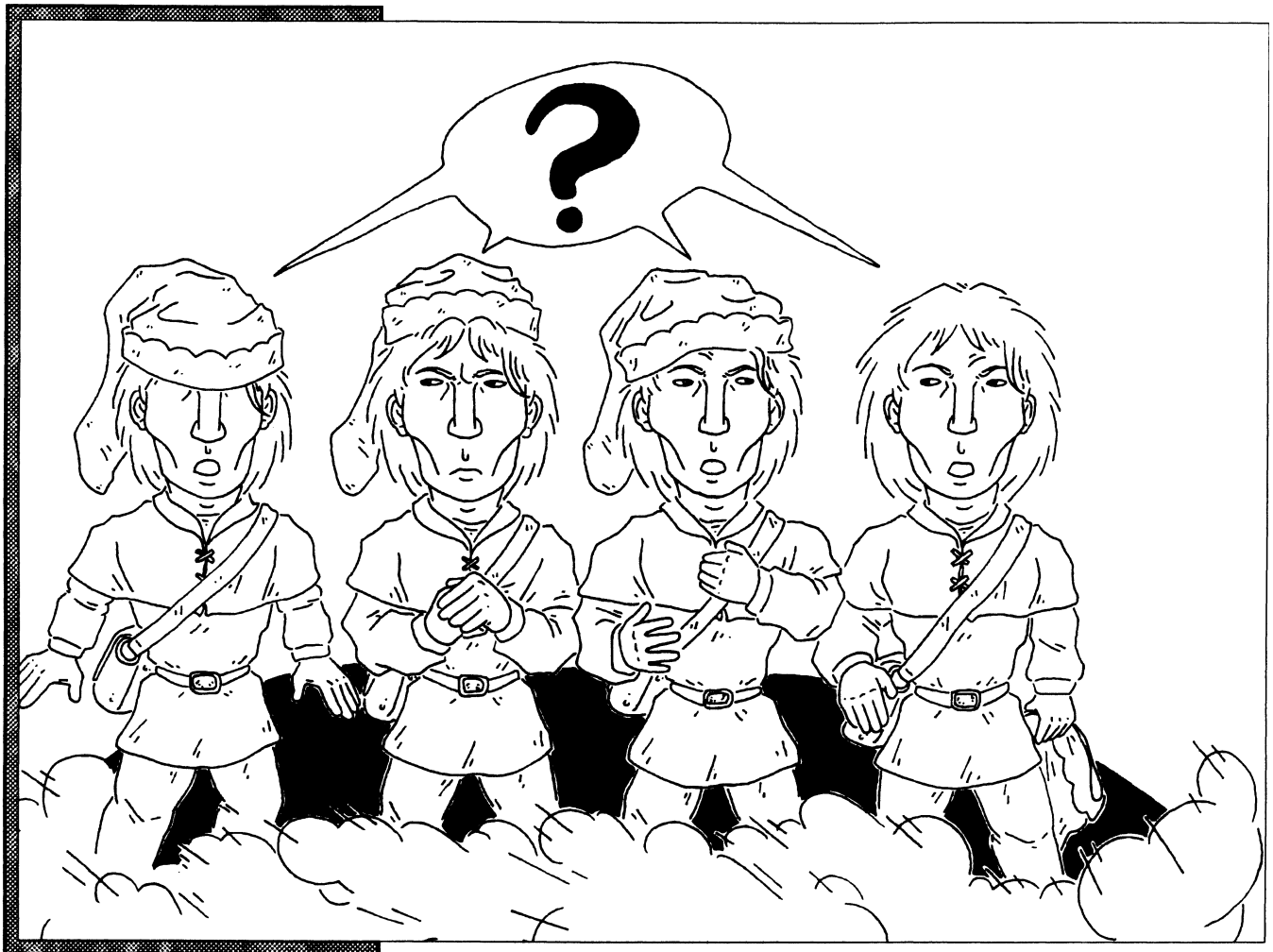
Thanatos Fleuve, R-12, r12

Ce sort ne pouvait être inventé que par Extrema: il s'agit d'un fumble, mais d'un fumble chanceux, du genre qui n'a qu'une chance infinitésimale de se produire. Naturellement c'est arrivé à Extrema.

Il affecte une personne et son matériel. La personne est démultipliée. Le nombre exact de copies dépend de la taille originale de la cible.

Taille	Copies
6-7	3
8-11	4
12-16	5

La taille après la transformation est de 5; la force, les points de vie, la dérobée sont modifiés par la nouvelle taille.



Caractéristiques des Antrax

Voici les modificateurs pour les caractéristiques des Antrax.

Taille:	0	Volonté:	+1
Apparence:	+1	Intellect:	+1
Constitution:	0	Empathie:	-1
Force:	0	Rêve:	+1
Agilité:	0	Chance:	-6
Dextérité:	0	Mêlée:	10
Vue:	0	Tir:	10
Ouïe:	0	Lancer:	10
Odorat-Goût:	0	Dérobée:	10

Antracyte: niv +6, init: 12, +dom +4
Arc

Extrema

Née à l'heure du Poisson Acrobate.
Cheveux roux foncés. Yeux noirs.

Taille	10	Volonté:	16
Apparence	15	Intellect	13
Constitution	13	Empathie	9
Force	13	Rêve	18
Agilité	15	Mêlée	14
Dextérité	15	Tir	14
Vue	13	Lancer	13
Ouie	15	Dérobée	13
Odorat-Goût	14	Chance	20

Dague niv +6init 13+dom +1
Esquive niv +7

Hypnos +7, Thanatos +7, Séduction +6, Vigilance 0, Discrétion +3, pickpocket +3 , Acrobatie +5, Course +3, Jeu +5.

bien après la tombée de la nuit aux portes de Slope.

Les portes sont fermées la nuit, mais les gardes peuvent les ouvrir si l'humeur leur en dit. La garde de la porte est composée d'un capitaine, de deux lieutenants et d'une dizaine de soldats. Les officiers sont tous Antrax, il y a généralement deux ou trois humains parmi les soldats. Les Antrax prennent leur tâche très au sérieux et seraient probablement très efficaces s'ils n'étaient pas frappés par une malchance permanente. Il y a fort à parier que le chef de la garde tombe du pont-levis, ou qu'un des soldats Antrax se fasse mal avec son arbalète.

Dans la Ville

Slope est construite autour du port et des armureries. À l'ouest, on trouve les mines qui alimentent les forges. Les pentes, au nord, sont de gigantesques jardins en étages qui fournissent une grande partie de la nourriture. La zone, au sud de la ville, est une grande forêt où les Antrax trouvent le bois pour construire leur prochaine armada.

La ville fourmille comme à son habitude pour les préparatifs de la prochaine invasion du monde alentours. Les humains de la ville savent parfaitement que ce sera un fiasco complet, mais l'avis d'un visage blême n'a jamais arrêté un Antrax.

Les voyageurs pourront profiter des multiples armureries de la ville pour s'équiper. Le prix du matériel est standard, mais il est généralement plus solide de 50%.

Retrouver Extrema

Normalement, le Grand Noir aurait fait écorcher la personne qui avait osé lui voler sa boule. Heureusement pour Extrema, il est totalement épris d'elle et, à force de cajoleries, elle a réussi à se faire pardonner en partie. En fait, le grand Noir a décidé d'épouser Extrema, ce qui n'enchante pas vraiment celle-ci, mais elle espère que sa chance la sauvera une fois de plus. Pour l'instant, elle essaie de gagner du temps en demandant une robe de mariée dans les plus fines étoffes.

Les voyageurs pourront profiter des préparatifs de mariage pour entrer dans le Palais, que ce soit comme couturiers, cuisiniers ou saltimbanques. S'ils sont malins, ils pourront obtenir l'aide des Humanistes. Extrema est séquestrée dans une luxueuse suite, qui est située dans une des tours les plus hautes du palais. Elle pourra effectivement annuler ses sorts, pour peu qu'on lui enlève le bracelet magique

que le Grand Noir lui a mis. Celui-ci lui interdit toute magie. L'unique clef du bracelet se trouve sur le Grand Noire (éventuellement Dextérité/ Serrurerie à -9).

Le Grand Noir n'est quand même pas naïf et prépare un enchantement qui transformera Extrema en une créature soumise et moins remuante. Le rituel sera prêt le jour du mariage et le Grand Noir compte faire enfiler à Extrema le collier magique qui la rendra douce et docile. Arrangez-vous pour que les voyageurs arrivent en pleine cérémonie.

Les principaux alliés des voyageurs seront les Humanistes, mais surtout la Chance. Considérez que, dès le moment où ils sont en train de tenter de sauver Extrema, tous leurs jets de chance seront ajustés à +4. Selon comment les personnages se débrouillent, la malchance peut frapper les Antrax et faire tomber des lustres, débuter des incendies, etc. Extrema, pour sa part, refusera de quitter sa robe de mariée qui est plutôt encombrante, car il paraît que ça porte chance...

Conclusion

Une fois Extrema libérée, il faudra quitter la ville, soit par les remparts, soit en embarquant sur un navire au port (certains espions Humanistes ont de petit voiliers prêts pour fuir). Une fois en lieu sûr, Extrema pourra annuler sa magie. Considérez que cela lui prendra un jour par personne. En remerciement et pour s'excuser, elle offrira les deux jarretières de sa robe de mariée en cadeau, il parait que ce sont des porte-bonheur (c'est le cas, chacune donne un bonus de +2 aux jets de chance).

Scénario: Thias

Dessins: Patricia Rézé & Samuel Figuière

L'Or des Antrax

La ville de Slope bat sa propre monnaie et les mines abondent du plus précieux des métaux: l'or. Le problème c'est que l'Or des Antrax semble attirer la mauvaise chance. Pour cela, les pièces d'or sont usitées un minimum (le problème, c'est que la paye des soldats Antrax se fait en or). Chaque pièce d'Or donne un malus de 1 à tous les jets de chance.

Les Humanistes

Si les personnages entreprennent des actions illégales, notamment s'ils essaient d'entrer dans le grand palais discrètement, les voyageurs risquent fort d'attirer l'attention des Humanistes, un groupe subversif qui vise à faire un coup d'état et mettre le pouvoir entre des mains humaines.

Les Humanistes sont assez peu organisés, il s'agit d'un mélange de mécontents, de voleurs ambitieux et d'espions d'autres villes qui craignent qu'une fois les manoeuvres militaires Antrax réussissent.

Si les voyageurs parviennent à semer un certain désordre dans la ville, les Humanistes tenteront de faire un coup d'état. Celui-ci réussira jusqu'au moment où les révolutionnaires trouveront le grand trésor Antrax, une pièce littéralement pleine d'or. Ceux qui ne se seront pas entre-tués, seront frappés d'un manque de chance absolu.