La Pierre de Lune

Introduction

Ce scénario est prévu pour un groupe assez quelconque de voyageurs, avec des joueurs expérimentés de préférence... Il vaudrait mieux que les joueurs soient prêts à accepter la perte de la plus grande partie de leur matériel.

Première partie: les félins

Le village abandonné

Les personnages se sont enfoncés dans une région de collines escarpées, couvertes de forêts brumeuses. La région est totalement inhabitée et le gibier de tout poil abonde. Un jet de vue/survie en forêt à +3 permet de découvrir les ruines d'un village.

Un examen des habitations donnera les conclusions suivantes:

- le village a été abandonné il y a environ 50 ans, la végétation a recouvert les pierres, mais le temps n'a pas encore trop rongé les murs,
- les habitants ont disparu sans emporter le moindre objet, tout est encore là: outils, meubles, restes de vêtements,
- les habitants ne sont pas morts d'une attaque, ou d'une maladie, il n'y a pas un seul cadavre, pas la moindre trace de fosse, ni de signe quelconque de combat.

En fait, on dirait que les villageois se sont volatilisés, mais pas leurs animaux: il est aisé de découvrir les carcasses de moutons, de cochons, et de chiens. Un jet de vue/zoologie à -3 permet de remarquer que tous les animaux semblent avoir été tués par des prédateurs. Une réussite particulière ou mieux permet de savoir qu'il s'agissait toujours de félins.

La transformation

Elle n'aura lieu que la nuit suivante après que les voyageurs aient bu de l'eau d'une des rivières qui coulent dans la vallée. L'eau est chimiquement irréprochable, seule une détection d'enchantement permet de voir qu'elle est spéciale...

Le lendemain, les personnages se réveilleront en se sentant bizarre. En fait, l'univers semblera peuplé de sons et d'odeurs d'une intensité incroyable, et, levés, leur vision ne sera pas à plus de 50 cm du sol. Se dépêtrer des éventuels vêtements risque d'être compliqué. La réalité s'imposera vite, tous ont été transformés en félins d'à peu près leur taille et de pelage correspondant à leur chevelure.

Aussi longtemps que durera leur métamorphose, les personnages verront leurs caractéristiques modifiées comme suit: Vue, Ouïe, Odorat, Goût +5, Agilité +3, Dextérité = 0. Les félins peuvent communiquer entre eux, et comprennent les humains. Ils acquièrent aussi les compétences suivantes : mordre +3, griffer +3, toutes deux sont des compétences de mêlée. Ils conservent toutes leurs autres compétences, leur utilisation risque par contre de devenir difficile. La magie est encore possible. Une lecture d'aura magique ne donnera comme TMR que le fleuve et révélera qu'il faudrait détruire la source de l'enchantement qui coule dans l'eau ou le maîtriser.

La rivière enchantée

Il faudra sans doute peu de temps aux personnages pour réaliser que l'eau est à l'origine de leur métamorphose. En toute logique ils comprendront que la solution à leur problème est la source des cours d'eau. Il y a de fortes chances pour qu'un personnage ou l'autre rechigne à laisser son matériel en arrière, la seule solution consiste à cacher ses affaires et à venir les chercher plus tard.

En remontant le cours d'eau qui les a transformés, les personnages s'apercevront que toute la région est irriguée par un seul cours d'eau qui se fractionne en méandres coulant entre les collines, son origine semble provenir d'un haut plateau plus au nord.

Remonter la rivière ne pose pas de problème, se nourrir pas trop non plus, car la forêt est très giboyeuse. Par contre, la santé mentale des personnage risque d'être mise à rude épreuve car leur nouveau corps semble vouloir s'imposer à leur esprit. De plus en plus souvent ils rêveront "félin": de course, de chasse etc... Alors qu'ils auront de plus en plus de peine à penser, leur esprit se contractant de plus en plus sur le présent jusqu'à ce que futur et passé ne soient plus que des abstractions dénuées de sens. Au bout de volonté * jours, ils passeront la quasi-totalité du temps à penser en félin l'esprit humain ne dominant qu'en situation de stress.

Les chasseurs

Alors que les personnages auront débouché sur le haut plateau depuis quelques jours, ils deviendront la cible d'une troupe de chasseurs. Ceux-ci habitent dans une ferme fortifiée, au milieu de la forêt, ils ne sont pas affectés par l'eau enchantée car le puits de la ferme plonge profondément dans une nappe phréatique qui n'entre pas en contact avec la rivière enchantée.

Les chasseurs sont au nombre de six, ce sont des bandits sans scrupules qui connaissent les propriétés de la rivière et profitent des métamorphosés en les "dressant" et, s'ils sont trop récalcitrants, en vendant leurs fourrures. Ne pas oublier que les personnages-félins ont sans doute un pelage d'une couleur assez peu commune (blond, roux) et sont quand même plus facile à dresser que les félins habituels. Leur capture est quasi inévitable les bandits, "rodés", chassent avec des arbalètes dont les carreaux sont enduits d'un puissant soporifique et tirent très bien. L'un d'eux Ronécliand est un haut-rêvant d'Oniros accompli. Le terrain de chasse risque fort d'être truffé de zones de sommeil ou d'illusions géographiques. De plus, il ont une meute de neuf chiens parfaitement habitués à chasser le félin. Les personnages risquent donc fort de se réveiller dans une cage de fer suspendue dans la ferme et fermée pas un gros cadenas.

Il est impératif que les personnages soient capturés, d'abord parce qu'Aerlia possède une bague sertie d'un diamant fort utile pour la suite du scénario, ensuite parce que leur capture servira de thérapie de choc aux félins et les rendra de nouveau mentalement humains.

Une thérapie de choc

Les jours qui suivront risquent fort d'être très désagréables: les bandits vont dresser les félins. Le dressage est une suite d'exercices idiots, de punitions et d'humiliations. Une sorte de mélange entre le "assis-debout-couché" pour chien, une séance de sado-masochisme et le drill de l'armée... Les bandits commenceront par le plus beau des félins (apparence la plus élevée). Chaque heure, tirer un jet de volonté à -5. Un échec fait "perdre" 4 points de volonté, une réussite deux, une particulière 0 et une critique permet d'en regagner un. Ces points ne sont pas réellement perdus! A 0, le félin est simplement dressé. Dès ce moment il devra faire un jet de volonté à -5 pour désobéir aux ordres d'un humain et un jet de volonté à -7 pour les attaquer.

Si un des félins est "sage", c'est à dire dressé et assez beau, il risque d'être adopté comme animal de compagnie par les chasseurs. Cela veut dire qu'il aura droit de manger les restes sous la table de la salle commune et de dormir près du feu. Il sera aussi gratifié d'un collier de métal orné de pointes et sera enchaîné par celui-ci au mur de la pièce.

Avec les chasseurs vit une jeune fille, Aerlia. C'est une voleuse qui a voulu les escroquer et s'est retrouvée à leur service, autant comme bonne à tout faire que comme distraction. Il est évident qu'elle n'apprécie pas sa condition et viendra trois jour après leur capture essayer de les convaincre les félins de l'aider. Si ceux-ci peuvent la comprendre, la réciproque n'est pas vraie, le dialogue risque d'être difficile. S'ils promettent de tuer tous les chasseurs, elle tentera de voler la clef et de les libérer.

L'évasion

Il faudra encore deux jours à Aerlia pour voler la clef. L'évasion ne sera pas si facile! Dès que les félins quitteront la cage, les chiens se mettront à aboyer, et il y a toujours un garde dans le pigeonnier. Les chasseurs sont bien armés et leurs rangs risquent bien d'être renforcés par les félins dressés. Le premier geste du garde sera de libérer les chiens. Aerlia attaquera uniquement par derrière et tentera de donner des contre-ordres aux animaux dressés... Dès qu'ils sentiront qu'ils ont le dessous, les chasseurs se réfugieront dans le bâtiment principal.

La source des félins

En compagnie d'Aerlia les personnages partiront en direction de la source, Aerlia prétend qu'un de ses tortionnaires y a déjà été, il s'agirait d'un petit lac parfaitement circulaire, au centre duquel se trouverait une gigantesque pierre précieuse. Les affirmations de la jeune femme sont parfaitement exactes, malheureusement, dès qu'Aerlia sera à moins de 100 m. du lac le diamant de sa bague, ainsi que toute pierre précieuse, qui serait là par hasard, se désenchassera et filera vers le centre du lac. Dès qu'elles l'atteindront, toute la zone de 200 mètres de rayon centrée sur le Lac sera enrobée de brouillard mauve alors qu'un éclair jaune signalera la disparition de la gigantesque gemme.

En fait, les personnages viennent de découvrir une gigantesque pierre de lune qui contient un micro-rêve. Elle a en outre la capacité d'aspirer les gemmes. Le diamant d'Aerlia, qui s'y est ajouté, a causé l'aspiration d'une portion de rêve, avec, à l'intérieur, les félins et la jeune fille.

Deuxième partie: la Gemme

Dans le blizzard

Désormais, les personnages sont dans la gemme, un micro rêve coincé dans un joyau truffé d'enchantements qui peuvent tous être appelés, il suffit de toucher un morceau de gemme. La consommation de rêve est drainée de tous les êtres rêvants à l'intérieur. Ceux-ci perdent 1D4-1 points de rêve par jour à l'heure de la couronne...

La brume jaune se dissipera pour laisser place à un brouillard gris et à des flocons. Toute la zone autour du lac vient de réapparaître "ailleurs", en plein blizzard. Alentours, le sol est dissimulé sous un épais manteau de neige. Evidemment il fait très froid (-10°). Un jet de vue/survie en glace à -4 ou vue/survie en montagnes à -6 permettra de distinguer une forme sombre à l'horizon, sans doute une forêt. Deux heures de marche permettront d'atteindre à la tombée de la nuit ce qui est effectivement une forêt, mais de palmiers gelés... Ce petit morceau de jungle est parfaitement circulaire. Les plantes tropicales couvertes de glace sont encore vertes et on peut encore trouver quelques fruits congelés parfaitement consommables (évidemment il ne s'agit pas du met préféré des félins, mais quand on a faim.). Au centre de la forêt, les sommets de cases de paille dépassent de la neige, elles peuvent offrir un abri pour dormir, à condition de se pelotonner et de sortir les cadavres bleus et congelés qui s'y trouvent.

Il y a quelques années, Ce village se trouvait encore au milieu de sa jungle sous des climats bien plus cléments. Un jour, un étranger vint pour vendre au chef un joyau de dimension incomparable, bien plus impressionnant que le crâne taillé dans une émeraude que celui-ci possédait.

Le lendemain matin, la tempête se sera calmée, quoique que le temps soit resté nuageux, et l'on pourra donc distinguer la région alentours: Dans une direction, on distingue que le terrain descend entre des crêtes et des rochers, ce qui pourrait annoncer une vallée, partout ailleurs on ne voit que neige et glace.

Quelques heures d'errance et d'escalade dans les rochers, les pierriers et les ravines permettront aux personnages d'arriver en vue d'un village de montagne.

S'ils suivent une autre direction, ils se retrouveront devant une parois de cristal lisse qui semble monter indéfiniment. C'est la limite du micro-rêve, au delà, s'étend la parois de la gemme.

Premières surprises

Au village, les personnages seront accueillis chaleureusement, ou plutôt, Aerlia le sera, n'oublions pas la forme des personnages. Heureusement, les rudes habitants de la région ne s'inquiéteront pas de voir Aerlia accompagnée par une demi-douzaine de félins de taille respectable. Il en ira de même à l'auberge, vu qu'on ne voit presque personne par ici, Glocus le marchand étant le seul autre étranger. Il est venu chercher les derniers barils d'herbe à façonneur, on ne va se priver d'une histoire pour quelques animaux de compagnie, et puis les enfants pourront jouer avec. Evidemment les personnages devront bien se tenir, sinon, personne ne crache sur une fourrure... A l'heure du dîner, la soupe n'est pas servie, comme on s'y attendrait dans de vulgaires bols en bois, mais dans des coupelles de cristal. Il en va de même pour la soupière, des cuillères et même les écuelles des

félins. Toute personne maîtrisant l'orfèvrerie pourra dire que c'est du diamant... En fait, la plupart des objets qui, habituellement, sont constitués de métal ou de bois, sont, ici, ciselés dans du diamant pur... Qui a fait cela? Les façonneurs bien sûr, ceux-là même qui consomment autant d'herbe à leur nom. (Il s'agit en fait d'herbe de lune, mais, vu qu'ici, la lune on ne la voit pas souvent...) Voyant qu'Aerlia ne comprend rien au façonnage, un villageois lui fera une démonstration, il prendra dans sa main une coupe de cristal, se concentrera et la coupe se changera en fourchette. Chacun

peut le faire (même les félins), il suffit de se concentrer. En termes techniques, il s'agit de maîtriser un objet à 4 ailes, car c'est une partie de la pierre de lune que l'on tente de maîtriser, une nouvelle utilisation demandera une nouvelle maîtrise, car dans l'intervalle quelqu'un dans la Gemme a façonné un objet quelconque. N'oubliez pas les pertes de point de rêve... Un autre pouvoir de la pierre de lune est d'enchanter à 7 points de rêve tout liquide en contact duquel elle entre (à l'intérieur), c'est pourquoi les alcools sont rares... De plus la magie qui a transformé les personnages est aussi issue de la gemme, aussi, s'ils touchent la gemme et désirent redevenir humains et réussissent un jet de rêve à -7 (sept ailes actives pour ce pouvoir) ils retrouveront leur forme humaine, ils risquent aussi de faire une entrée remarquée à l'auberge. Heureusement, ces rudes montagnards, en n'ont vu d'autres. "Et bien, toi, tu as trop façonné !!!". Ne pas oublier que le façonnage engendre une perte d'un point de rêve (en plus de ceux drainés par la gemme) et par là même, des rêves et des queues de Dragon, aussi les comportements bizarres sont relativement bien acceptés. On donnera aux éventuels métamorphosés quelques vêtements. Le lendemain, Glocus proposera aux personnages de l'accompagner dans la vallée, il a un chariot où sont chargés trois tonneaux de cristal remplis de décoction d'herbe à façonneur. Les éventuels félins non transformés sont aussi les bienvenus, mais ils devront être sages, et ne pas faire peur au cheval...

La montagne tronquée

Au fur et à mesure de la descente on verra se préciser dans la vallée une curieuse montagne: on dirait que son sommet a été coupé afin de former un dôme parfaitement circulaire, au pied duquel est sise une petite bourgade solidement fortifiée. Glocus expliquera à ses compagnons que les habitants de cette ville, nommée Adamante, rejettent en bloc tout ce qui a trait au façonnage, nommant cela de la sorcellerie, du haut-rêve, des draconneries... Les objets en gemme y sont interdits. Il paraîtrait que cette ville se serait trouvée, il y a longtemps, "au dehors", les dragons seuls savent ce que c'est... Le marchand n'entrera pas dans la ville , s'arrêtant à l'"Auberge des gens raisonnables" quelques mètres avant la porte de la ville. La visite d'Adamante n'est pas nécessaire, mais les personnages pourront sans doute y trouver des renseignements, les scribes du comte Tarynn, les dirigeants de la ville connaissent la situation. Et toute la population connaît la légende de l'arrachée.

Un méchant haut-rêvant

Cette histoire raconte comment un haut-rêvant pervers et bourré de mauvaises intentions (ils le sont tous), lança une malédiction au comte de l'époque, lequel refusait de lui donner un joyau de la taille d'une porte, extrait à grand peine de la montagne cornue (l'actuelle montagne tronquée). Par sa malédiction, le sorcier détruisit la montagne puis enferma la ville dans une prison de gemme maléfique. Les scribes connaissent évidemment la vraie histoire, même s'ils ne le crient pas sur les toits. Le haut-rêvant ne voulait pas avoir, mais vendre l'immense gemme (ses dimensions ne sont pas tellement exagérées). Arrivé dans le palais, la présence du trésor du comte causa un nouveau phénomène d'aspiration qui s'amplifia au point d'arracher de la montagne toute les gemmes, aspirant ainsi une sérieuse portion du grand rêve (une zone d'environ 3 km de rayon). Heureusement d'ailleurs que les mines étaient presque épuisées, sinon tout le rêve aurait pu y passer. Le haut-rêvant fut le premier à comprendre ce qui s'était passé, il prit la tangente avant que les autres ne lui tombent dessus...

De méchants citadins

S'ils peuvent trouver quelques informations dans la ville, les personnages risquent surtout de trouver des problèmes. Les citoyens sont tous à l'affût de la moindre trace de haut-rêve, toute manifestation suspecte se terminera au donjon, qu'elle ait un rapport ou non avec le haut-rêve. Les étrangers sont des étrangers!!!

Un autre problème risque de venir du comte Taryn qui se balade souvent dans les auberges et chez ses scribes. Très curieux et détestant les haut-rêvant il possède la tête de Dragon, "détection des haut-rêvants"... C'est un guerrier farouche, pas très malin, qui crois dur comme fer que les magiciens sont méchants et en veulent à sa cité etc... Si un

des personnages se fait pincer, tous ses compagnons (félins y compris) seront suspects, c'est à dire coupables (la distinction entre les deux mots est très floue ici).

Tous les suspects vont à l'arène, c'est le spectacle favori des Adamants. Que ce soient les combats de guerriers, de haut-rêvants acculés, ou de belles voyageuses en tenues "légères", l'important c'est le spectacle. Paradoxalement les futurs combattants seront des "stars" pour quelques jours et logés, nourris et vêtus dans le luxe. Le temps de tout organiser... Evidemment on ne veut pas qu'ils prennent la tangente. Les hauts-rêvants que Taryn aura détecté, seront enchaînés afin de ne pas lancer de sorts...

Il n'est pas exclu de faire se battre entre eux plusieurs personnages. Ou de faire s'affronter Aerlia et l'un d'entre eux. Ce qui permettra de coller un problème de conscience au personnage et, pour les Gardiens paresseux, de se débarrasser d'un personnage-non joueur. Une chose toutefois importe, c'est le spectacle. Tout sera donc fait pour que les combats soient équilibrés et durent un peu...

Le jour des combats ce sera une liesse générale, banderoles, drapeaux, fleurs, stands de saucisses etc... Les gagnants recevront selon la qualité du spectacle, de rien à une ou deux pièces d'or... Les perdants seront vendus aux enchères.

Une des autres choses que les voyageurs apprendront sans peine, c'est que la capitale du pays, Prisme, se situe à sept jours de marche de là...

En route vers Prisme

Le voyage se passera sans incident, à moins que les personnages n'aient d'idées particulièrement idiotes. *Ou des queue... Ne pas oublier la perte de rêve journalière...*

Au fur et à mesure qu'ils avanceront, ils pourront remarquer que l'utilisation de la gemme devient de plus en plus généralisée, les fenêtres deviennent de plus en plus grandes, la route aura des bornes en gemme, puis quelques pavés, puis ils seront tous en cristal. Les personnages pourront sans doute faire plein d'expériences avec la gemme, et profiter de cette région relativement calme, pour éventuellement renflouer leurs poches. Les gardes de Prisme sont très rares, mais excessivement bien armés: armure de plate en gemme, bouclier et bâtarde du même métal... Chaque jour ils verront un fil lumineux reliant l'horizon la voûte devenir de plus en plus précis. Il s'agit de la tour de Prisme, qui sortirait, paraît-il, de la gemme. Comme le temps deviendra de plus en plus clair, les personnages pourront aussi voir la Voûte, ils sont bel-et-bien enfermés....

Prisme

C'est une ville merveilleuse, entièrement coulée dans la gemme. La végétation y est incluse dans les bâtiments, les formes les plus élancées sont rendues possibles par la solidité de la gemme. Le tout croule sous des entrelacs de passerelles, balcons, chemins suspendus et aqueduc divers. La lumière ne connaît, dans cette ville, que peu d'obstacles. Cela risque de déranger les personnages, en effet la notion de pudeur est quasi étrangère dans cette cité. A force de vivre à la vue de tous, cette notion disparaît vite. De même les habitants sont généralement vêtus d'un tissu très fin constitué de gemme, il s'agit en fait d'une sorte de cotte de mailles extrêmement fine. *Sa texture est a mis chemin entre la soie et les bas nylons...* Les vêtements les plus fantasques et les plus fous sont à la mode, une seule règle: la quantité de couleurs. Ce nombre, en effet, représente la classe sociale de la personne. Le peuple n'a droit qu'à une couleur, le Grand Arc-En-Ciel et sa famille seuls ont droit au spectre complet. Ensuite viennent les architectes, les grands marchands, les militaires, après l'ordre n'est plus très clair... La présence des architectes en tête de la hiérarchie peut surprendre, mais à Prisme leur rôle est particulier, car tous les mois, toute la ville est refaçonnée, c'est à dire que les maisons changent de forme, les rues de place etc... La rendant toujours neuve et intéressante...

Ce qui risque cependant d'intéresser les personnages par dessus tout, c'est la tour, il paraîtrait qu'elle sortirait même de la gemme. Malheureusement, y accéder est le privilège du Grand Arc-En-Ciel, qui s'y rend chaque nuit claire (c.à.d de pleine lune à l'extérieur...) pour repenser la ville. Pour qu'il laisse des étrangers monter dans cette tour, il faut qu'il leur doive une fière chandelle. Mais justement, sa fille, Ninjach, doit se marier, et il veut lui offrir comme cadeau pour l'occasion une robe en plume d'oiseau-tonnerre. Ces volatiles sont très difficiles à attraper. Et si on lui en ramenait un ou deux, il serait sûrement très obligé. Les oiseaux devront être ramenés vivants, car ils disparaissent à leur mort et seul les meilleurs façonneurs savent les tuer et les traiter de manière appropriée...

La chasse aux Oiseaux-Tonnerre

Ces volatiles vivent dans un petit bois à une demie journée de Prisme. Le vacarme qui en provient explique l'absence d'habitations à moins d'une heure de marche... Attraper ces oiseaux risque d'être très compliqué, car non contents de voler très vite et avec de grands bruits, les oiseaux tonnerres ont la capacité de traverser la gemme. Si les premières propriétés sont couramment connues à Prisme, la dernière ne l'est pas. Tout au plus considère-t-on les oiseaux-tonnerre comme un peu sacrés car il paraît qu'ils sont, en quelque sorte, issus de la gemme... En *fait on pourrait plutôt les assimiler à des entités de cauchemar pleinement incarnées.*

La chasse risque donc d'être émaillée de catastrophes en tout genre, vu la rapidité du gibier. Cela risque d'être encore pire si les personnages ont des idées brillantes quant à la création de pièges en gemme. La magie risque de ne pas être très utile car en tant qu'entités de cauchemar pleinement incarnées, les oiseaux tonnerres sont immunisés contre la magie. Et il faut les ramener vivants...

A qui la tour ?

S'ils reviennent avec un ou deux oiseaux -tonnerres, les personnages seront reçus avec beaucoup d'égards au palais. Celui-ci a la forme d'une jeune femme agenouillée, ses deux mains jointes sont tendues en direction de la tour. Celle-ci ne possède aucune entrée à la base, mais une porte en face des mains.

Le Grand-Arc-en-Ciel, leur déclarera qu'ils pourront monter dans la tour le lendemain, mais il refusera cependant de répondre à toute question au sujet de celle-ci: «Je vous ai déjà accordés un privilège exceptionnel, vous verrez ce que vous verrez...»

Le lendemain, le Grand-Arc-en-Ciel leur fera remettre des provisions, et les accompagnera sur les mains, qu'il façonnera pour qu'elle s'allongent et forment une passerelle

vers l'entrée de la tour. L'intérieur de la tour est très simple: un escalier en colimaçon spirale jusqu'à perte de vue autour d'un puits vide. Il n'y a ni niche, ni fenêtre, ni décoration, rien que des marches et le mur de gemme dépolie...

La montée risque de prendre une semaine. Le seul événement intéressant sera le passage d'une bulle volante contenant le Grand-Arc-en-Ciel vers le haut, puis dans l'autre sens. *Il est un haut-rêvant et ne va pas se fatiguer à monter à pied.*

Il est évident que si les personnages entrent de force ou par subterfuge, ils feraient mieux de se dissimuler ou alors il y aura explication orageuse: le Grand-Arc-en-Ciel est très (trop) sûr de lui, il essayera d'éliminer les intrus.

Le haut de la tour est occupé par une bulle de verre, où l'on découvre une immense maquette de cristal représentant la ville. Pas la moindre trace de sortie ou de passage. Les personnages risquent d'être assez frustrés.

Observer le panorama superbe leur montrera cependant un fait curieux: si le pays à l'intérieur de la gemme est parfaitement circulaire, la tour et Prisme ne se trouvent pas au centre... Au centre se trouve une immense forêt, avec aucune trace de vie humaine autour.

Revenus en bas, les personnages pourront apprendre qu'il s'agit du MalBois, une forêt sombre hantée de cauchemars. Personne ne s'y aventure.

Zircania

Les personnages devineront aisément que le noeud du problème se trouve dans cette forêt. En fait, c'est là que se trouvait la ville dont les habitants de Prisme sont originaires. On l'appelait Zircania. Il s'agissait d'une ville de Joailliers réputés loin aux alentours. Ils pratiquaient leur art avec d'autant plus de facilité que les pierres précieuses abondaient dans la région. Et bien entendu aussi les hauts rêvants...

A l'apogée du Second Âge, l'un d'entre eux décida de faire don à la cité d'une fontaine merveilleuse qui aspirerait l'eau et la purifierait. Et pour qu'elle soit en permanence nouvelle la statuette de rubis enchanté qui en serait le centre serait remodelable à volonté...

Un Gros Fumble

Malheureusement ce haut-rêvant, dont le nom fut perdu, se trompa. Alors que l'enchantement de remodelage était déjà en place, il voulut y ajouter celui d'aspiration. Trop sûr de lui, il ne l'avait jamais essayé. Son erreur lui fut fatale, car au lieu d'aspirer de l'eau son gros rubis aspira les gemmes; et celles-ci, grâce au sort de modelage furent aussitôt incorporées dans le rubis. Certaines étaient enchantées et augmentèrent le pouvoir mis en jeu. Peu à peu toutes les gemmes de la cité furent aspirées, transperçant le haut-rêvant. Puis arriva un seuil critique: la gemme était si grosse qu'elle causa un appel de rêve: toute la région disparut dans un nuage mauve.

Au lieu de passer dans un autre rêve, les alentours de la cité passèrent dans la gemme. Celle-ci se retrouva en plein centre du cratère circulaire, là où fut la cité de Zirconia. Avec le temps, d'autres gemmes furent aspirées, d'autre morceaux de rêve absorbés. Les enchantements des nouvelles pierres précieuses ajoutés à ceux d'origine.

A moins que les personnages n'aient eu d'objets magiques qui aient été ingérés, les pouvoirs suivants sont "disponibles" dans la gemme. Avec entre parenthèses le nombre d'ailes à maîtriser.

- Modelage (4 ailes)
- Transformation en félins (7 ailes)
- Enchantement (automatique)
- Croissance végétale (1 aile)
- Brouillard (3 ailes, 24 r)
- Miroir d'Hypnos (2 ailes, 20 r)
- Guérison des Maladies (1 aile, 13r)

Pour une curieuse raison, tout liquide en contact avec l'extérieur transforme celui qui le boit en félin. Si le pouvoir de modelage est connu de presque tous, les pouvoirs de brouillard et de Miroir d'Hypnos ne sont connus que de quelques personnes (dont le Grand-Arc-En-Ciel). Il n'y a pas de limite d'utilisation car les points de rêve sont pompés à l'intérieur (i.e des habitants de la gemme).

Le MalBois

Il s'agit de la forêt qui entoure les ruines de Zirconia. Elle n'est pas particulièrement hantée, mais comme la ville représentait un mauvais souvenir pour les rescapés de l'accident, il l'abandonnèrent et n'en parlèrent plus. D'ailleurs, quasiment personne ne se souvient encore de l'histoire de Zirconia. En fouillant profondément dans la bibliothèque de Prisme, on pourrait trouver de très vieux livres, les seuls en parchemin, qui datent de l'époque de cette ville. Les ruines sont dans un état lamentable.

Les voyageurs pourront rapidement voir que nombre de bâtiments portent des traces d'éclats, comme si des projectiles les avaient transpercés. *Il s'agit des impacts des multiples gemmes disséminées dans toute la ville, qui furent attirées par la pierre de lune.*

Si les personnages suivent la direction des objets ayant causé tous ces dégâts, ils découvriront les ruines d'une boutique. L'ancienne enseigne, à moitié couverte d'herbes, porte encore le nom "Au diamant liquide". La trace des impacts mène à la cave. Celle-ci est encombrée de poussières et de décombres, le tout a dut être un laboratoire d'alchimie. Des murs pendent encore les restes de plans et de diagrammes, ils représentent une fontaine et sa position dans la ville. Les cartables regorgent de textes de recherche draconnique. Mais le plus impressionnant est quand même la gangue de gemme qui émerge du sol dallé de la cave et englobe le cadavre putréfié de celui qui fut la source de tous les problèmes de Zirconia. Son corps est transpercé des mêmes impacts que les bâtiments. Devant lui, dans la gangue de gemme, se trouve un vide: un espace rempli de rien, de la forme d'une énorme gemme taillée (environ la taille d'une citrouille). Lire les textes de recherche sera pénible (intellect/Narcos à -6, ft intellect heures) mais instructif et devrait permettre de reconstituer tout l'histoire. Il devrait alors devenir évident que la solution de toute cette histoire réside dans la fontaine.

La Fontaine

Encore encombrée d'échafaudages, elle devait se situer à 6 mètres sous le niveau de la ville, quatre escaliers plus ou moins croulants y mènent, mais il faudra d'abord dégager le toit qui devait couvrir l'ensemble. En lieu et place de fontaine se trouve la même gangue de gemme que dans le laboratoire, toutefois une sorte de tunnel irrégulier semble mener jusqu'à dans les entrailles de la terre (ce qui est presque vrai). En suivant le tunnel pendant quelques heures, on débouche dans une cave en forme d'oeuf. A l'intérieur se trouve une créature curieuse: un ensemble de plaques lumineuses soutenues par des ailes vibrantes. La bête n'a ni yeux, ni le moindre organe, et pourtant, elle semble vivante, méfiante et ne se laissera pas approcher.

Certains haut-rêvants tordus l'auront peut-être deviné, les personnages ont devant leur nez un enchantement, ou plutôt l'assemblage des enchantements de la Gemme. Dans ce monde il a une existence tangible au même titre que tous les objets rêvés. En inspectant un peu plus la créature on pourra deviner que l'une des plaques (qui a dit écaille ?) semble tordue, ratée et semble maintenir toutes les autres ensemble. Il y a autant d'écailles que de pouvoirs (voir plus haut).

La seule solution pour quitter le monde de la Gemme est de détruire l'écaille qui maintient le tout ensemble. Dès qu'elle sera anéantie, tous les éléments de la gemme se mettront à diverger et chaque morceau de rêve sera expulsé et retournera dans un grand rêve. L'endroit où se retrouveront les personnages dépend des désirs du Gardien. Le matériel fait de gemme pourra accompagner les personnages mais reprendra sa taille normale (i.e une armure de plates vaudra, disons, un demi pépin). Si le scénario s'arrête ici, les personnages risquent de prendre un certain temps pour récupérer des queues qu'ils risquent fort d'avoir encaissé.

☞ Thias

Notes

Aerlia

Cheveux aubruns, yeux verts, 23 ans, née à l'heure du Dragon, jadis une personne joyeuse et sans scrupules. Son séjour chez les chasseurs l'a assombrie et rendue aigrie et cruelle. Si elle est assez belle, elle se néglige complètement depuis qu'elle est prisonière, on ne lui ne laisse ni le temps ni les moyens... Elle aime Ronécliand malgré le fait qu'il la traite comme une esclave. Elle sera incapable de lever la main contre lui...

Taille: 10	Volonté: 14
Apparence: 14	Intellect: 12
Constitution: 11	Eloquence: 14
Force: 12	Empathie: 13
Agilité: 14	Rêve: 12
Dextérité: 13	Chance: 10
Vue: 13	Mêlée: 13
Ouïe: 14	Tir: 13
Odorat: 12	Lancer: 12
Goût: 12	Dérobée: 12
Vie: 10	Endurance: 24

Dague: +6, Esquive & Acrobatie: +7, Séduction: +5, Saut & Course +5, Escalade: +4, Pickpocket:+3, Natation: +3, Comédie & Discours: +3

Ronécliand

Cheveux blonds en tresse, visage fin, regard bleu profond. Chef et haut-rêvant de la bande, il est autant respecté pour son intelligence, sa magie ses capactiés de combatants et sa cruauté. C'est aussi un dandy (il adore la fourure)...

Il n'ignore pas les sentiments qu'Aleria éprouve pours lui, et n'hésitera pas, le cas échéant, d'en jouer.

Oiseau Tonnerre

L'oiseau-tonnerre est un volatile fin et élancé de la taille d'une pie, au plumage brillant et irisé. Il possède certains pouvoirs sur la gemme et est capable de modeler (il fabrique son nid en volant de la gemme des habitations) et peut aussi traverser les parois de gemme (en réussissant un jet de rêve à zéro). Il vole très vite et il est très curieux. C'est son chant atroce et très bruyant, qui lui a valu son nom. Il se nourrit surtout d'insectes.

Taille 1D2 (1-2) 1	Perception 1D12+10 (11-22) 16
Constitution 1D8+1 (3-9) 6	Volonté 1D12+10 (11-22) 16
Force 1D4 (1-4) 2	Rêve 1D6+9 (10-15) 12
Vie 3	Endurance 19
attaque de bec +6	+dom 2
protection -12	
vitesse (en vol 50+3D10)	

L'Enchantement

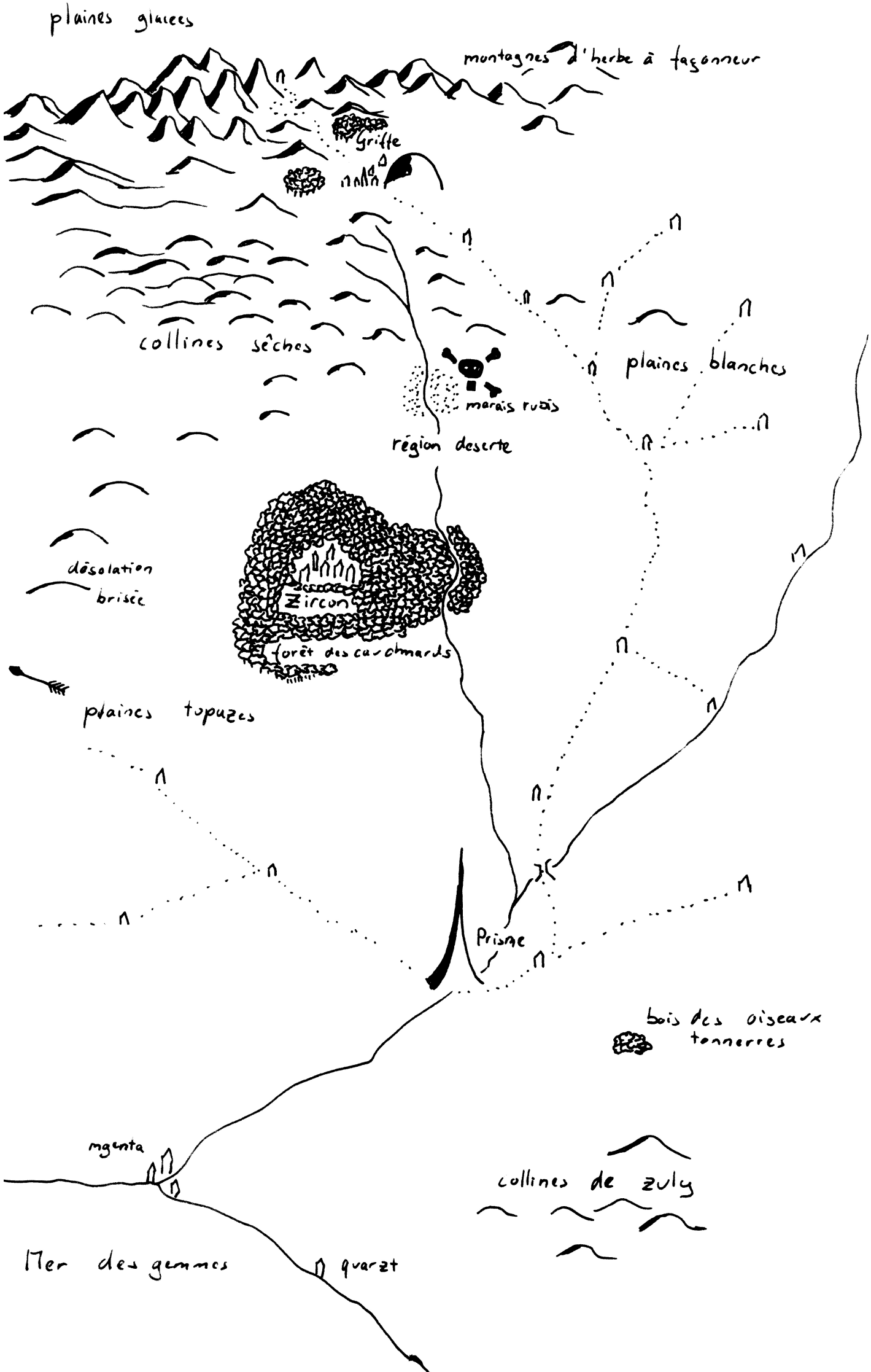
Endurance: - aile 7 points
- écailles activité & efficacité 21 points
- écailles de passivité 28 points
- grandes écailles 35 points
- écailles de résistance 42 points

mêlée: 10 + écailles d'efficacité
Dérobée: ailes actives
Bonus aux dommages: nombre d'écailles
Attaque: chaque écaille d'efficacité +3
Esquive: chaque écaille de passivité +3

Les dommages ne sont pas physiques mais résolus sous forme de queues, un encaissement se résoudra par un Rêve de Dragon avec le nombre de points de rêve majoré par le +dom.

La bête absorbe la magie, les points de rêve dépensés pour le sort seront reconverti en bonus à la prochaine attaque et au prochain +dom...

Si, par hasard, une griffe se trouve absorbée par la pierre de lune, elle affectera toute la population à l'intérieur de la gemme, de plus elle ajoutera +7 au bonus aux dommages de l'enchantement et compte comme une écaille d'efficacité.


plaines glacees
montagnes d'herbe à façonneur
griffe
collines sèches
plaines blanches
marais rubis
région deserte
désolation brisée
Zircon
forêt des cauchemards
plaines topuzes
Prisme
bois des oiseaux tonnerres
mgenta
collines de zulg
Mer des gemmes
quarzt