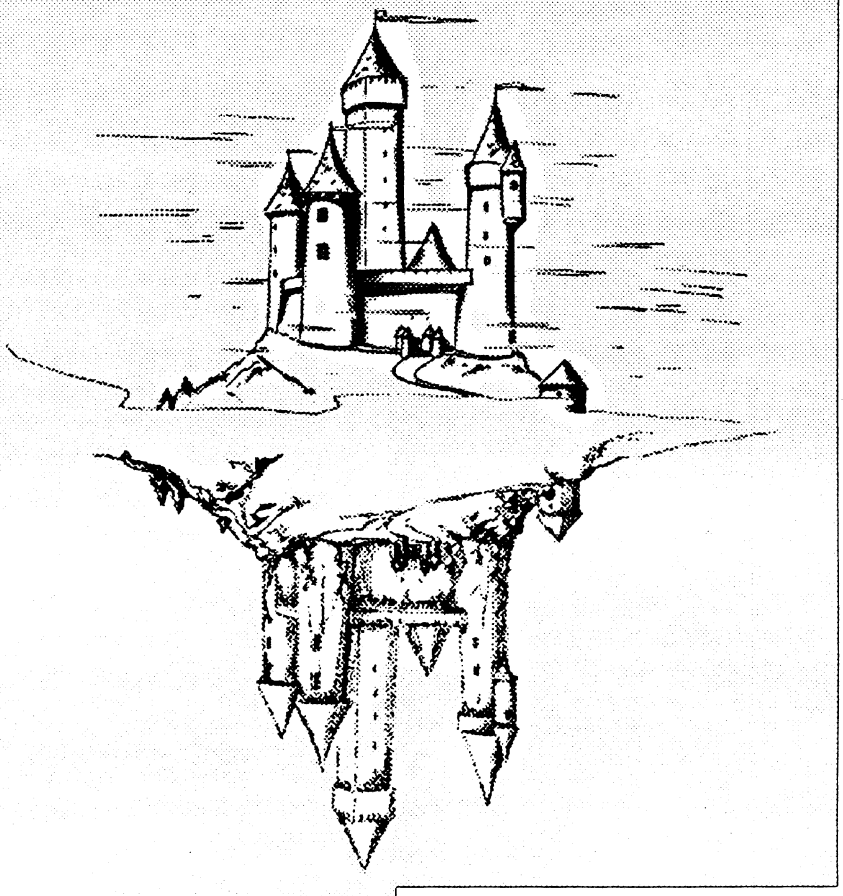
Les Reflets du Lac

Scénario Rêve de Dragon de Matthias Wiesmann, joué au FSO 1994 à Toulon

Introduction

Les voyageurs arrivent à Courrebaie, capitale de la petite baronnie des Milles-Eaux. Le bourg est sis au bord du Grand-Lac, le château sur une éminence qui surplombe la baie des reflets. L'auberge du Poisson-Chat est située au abords du port. À l'heure de la Lyre, les voyageurs verront arriver à l'auberge un page en livrée. Il discutera quelques instants avec l'aubergiste. Les voyageurs n'entendront que les mots suivants «... pas les bons, et puis ils devaient être huit...» (évidemment s'il y a huit voyageurs ce sera un autre nombre).



Les voyageurs se feront néanmoins accoster par le page nommé Sigismond, visiblement embêté. Il expliquera que le baron cherche des personnes étrangères au royaume pour mener une enquête délicate. Ayant entendu dire par le chef de la garde qu'un groupe de huit étrangers était arrivé au bourg, il a été envoyé les recruter.

Visiblement, le groupe en question n'est pas descendu à l'unique auberge du bourg et visiblement personne ne sait où ils sont passés, ce qui l'ennuie profondément. Ma foi, si les voyageurs sont intéressés par l'importante récompense qu'offre le baron, il ne voit pas pourquoi ils ne feraient pas l'affaire. Le page ne sait rien de plus.

Au Château

Le château a visiblement vu des jours meilleurs, la mousse pousse en certains endroits des remparts. Le garde n'est visiblement pas très brillant, mais dès qu'il aura compris que les voyageurs sont là pour l'enquête il se ruera dans le château en soufflant de toutes ces forces, des cris retentiront, et le cor ne se taillera qu'après que son porteur soit assommé.

Deux chevaliers viendront chercher les voyageurs, probablement restés au portes. Les chevaliers, Albert et Gilbert, se présenteront et conduiront les personnages auprès du Baron. Visiblement, les deux chevaliers ne s'aiment pas. Durant le trajet il se disputeront au sujet du crétin qui a engagé Roland...

L'Affaire

Le Baron Arnold est une personne souriante aux cheveux châtains, de carrure et de mâchoire assez forte mais plutôt petit. Avant de pouvoir parler, il hurlera aux deux chevaliers de la fermer et expliquera la situation.

Le conseiller Tarmac semble avoir été enlevé la nuit dernière. Il y a eu du bruit dans sa chambre et quand les serviteurs sont arrivés, il n'était plus là. Le Baron a ordonné que l'on ferme la chambre en attendant d'une enquête valable. Le conseiller était une personne de constitution très frêle à la voix rauque. Il était au service du baron depuis près d'une année.

De l'avis de tout le monde, c'était une personne très calme et discrète qui généralement passait son temps à étudier les vieux documents de la baronnie. Il avait récemment déclaré avoir trouvé quelque chose de très important mais qu'il désirait avoir des preuves avant de se prononcer. Il avait demandé au Baron le miroir magique de la famille qui aurait, selon les légendes, des pouvoirs magiques véritables.

La Chambre

Les deux seuls accès à la pièce sont la porte en lourd chêne et une fine meurtrière dominant le lac d'une quinzaine de mètres. La chambre est dans un chaos indescriptible: tout a été renversé et certains livres ont même partiellement brûlés par des tisons. Il y a visiblement eu combat. Il y a même un peu de sang sur certains livres.

En fouillant soigneusement, les personnages trouveront, glissés dans un livre à moitié calciné, un parchemin au trois quarts brûlés. C'est visiblement une lettre adressée au Baron. (cf annexes). Le reste de la lettre est brûlé...

Si l'on analyse le sang (intellect/alchimie à -5), on découvrira qu'il s'agit de sang de cochon. De même un jet de vue/maçonnerie à -5 permettra de découvrir une armoire cachée. Dans celle-ci se trouvent des vêtements de femme assez divers, ainsi que certains effets personnels (petits bijoux etc...)

La gouvernante, Mélâtre, affirmera que ces vêtements doivent appartenir à la maîtresse du conseiller qu'elle a une ou deux fois vu rôder dans les couloirs du château, et qu'à son âge c'est parfaitement scandaleux et qu'elle avait toujours dit que c'était un pervers et un haut-rêvant, ce qui est la même chose.

Les seuls qui se souviennent avoir vu une femme ressemblant à la description que donnera Mélâtre sont les chevaliers Albert et Gilbert, évidemment ils se contrediront en permanence. Il s'agissait d'une voleuse, non d'une diseuse de bonne aventure! Non elle voulait acheter quelque chose! Non vendre! se faire engager peut-être? etc... Dans tous les cas, cela remonte à plusieurs années. Le Baron ne se souvient de rien.

Le Miroir magique est bien entendu introuvable.

L'Enquête

Des traces de sang sont visibles dans le couloir et mènent à une panneau de bois qui se révélera sans peine être un passage secret. Derrière ce passage se trouve un labyrinthe de couloirs, passages et doubles portes semblant mener un peu partout dans le château. Il n'y a plus de traces de sang visibles.

SI l'on se plonge dans les livres de récits et de légendes qu'avait le conseiller dans sa pièce, l'on pourra apprendre les choses suivantes:

- La lac en dessous du château est dangereux, ses reflets tiennent prisonniers des abominations d'un autre âge, pourquoi croyez vous que le reflet est en meilleur état que le château?
- Un des ancêtres du baron Arnold et son épouse étaient haut-rêvant; le mari désirait conquérir la contrée alentours au moyen d'armes magiques. Sa femme l'en dissuada et les armes magiques furent lancées dans le lac et protégées par de puissants sortilèges.
- Le Miroir était la propriété d'une baronne d'une beauté sans pareille, il était magique et la protégeait des mauvais rêves.
- En des temps plus reculés, les brisants sous le château étaient le repère d'un dragon marin. Celui-ci assurait au gens du bourg une bonne pêche en échange du sacrifice d'une jeune vierge.
- Les caves du château sont un labyrinthe de tunnels piégés et de passages secrets.

Un villageois a vu partir les aventuriers qui étaient au village avant les voyageurs en direction du château mais personne ne les a vu arriver. Un jet de vue/survie en extérieur permettra de découvrir que plusieurs personnes sont parties à travers les buissons en direction d'une paroi rocheuse sous les murailles du château. La paroi en question cache un passage secret [intellect/maçonnerie -2 pour l'ouvrir], il mène dans les souterrains du château et été utilisé depuis peu.

Les Aventuriers

Vieux routards qui n'en sont pas à leur premier coup tordu. Ils sont plutôt malins et lâches. S'ils voient que la situation tourne en leur défaveur, ils s'enfuiront ou tenteront de s'arranger avec les voyageurs. Leur principal défaut est qu'ils sont trop sûrs d'eux.

Ils sont équipés de cuir rigide, d'épées et d'arbalètes. Ainsi que de sérieuse réserves de nourriture et de vin.

Taille: 12	Volonté: 14
Constitution: 14	Empathie: 10
Force: 14	Rêve: 12
Agilité: 12	Mêlée: 13
Dextérité: 12	Tir: 12
Vue: 14	Lancer: 13
Ouïe: 13	Dérobée: 10
Vie: 13	Endurance: 26

Esquive: +6, Épée 1 main: +5, Arbalète: +4, Dague mêlée et lancer: +3 Course, Saut: +4, Discrétion: +3, Se cacher: +3, Escalade: +4, Natation: +2

Tarmac/Syrne

Haute-Rêvante d'Hypnos née à l'heure de l'araignée. Adepte des plans tordus et secrets, prête à sacrifier bien des gens pour arriver à ses fins, très rancunière. Elle ne combattra jamais avec des armes et préférera se rendre et essayer d'apitoyer les voyageurs.

À vous de choisir ses caractéristiques en fonction des personnages et de la présence parmi eux d'un haut-rêvant. Elle connaît tous les rituels d'invocations d'Hypnos et en use et abuse.

Luifan

Beau blond né à l'heure du poisson volant, la langue bien pendue et l'œil vif, vêtu de vêtements de soie sombre et armé d'une simple dague, il a l'air parfaitement inoffensif. Il incapable de laisser quelque chose de féminin ou qui brille tranquille.

Après avoir fait quelques coups d'éclats à Capistoliane, il s'est enfui, poursuivi par une escouade de la garde. Après avoir rencontré les Cyans et leur avoir volé une gemme il s'est jeté dans la première déchirure qu'il a vue...

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

Vie: 12 Endurance: 26

Esquive: +8, Acrobatie: +5, Escalade: +7, natation: +6

Séduction: +7, Comédie: +6, Discours: +3

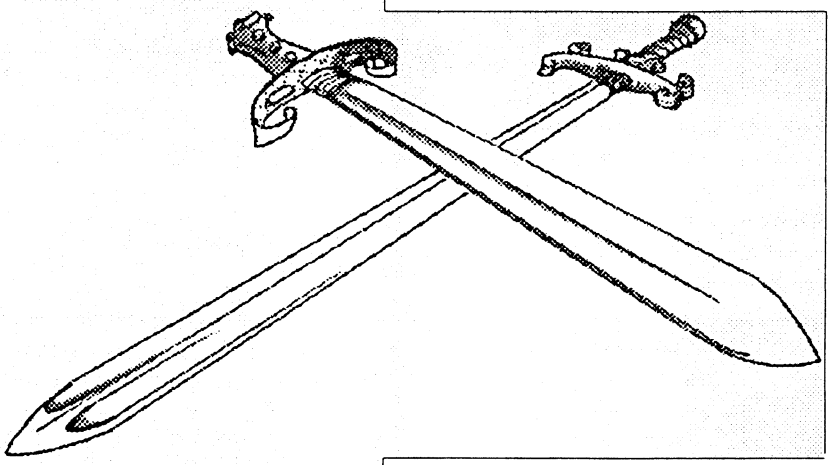
Pickpocket: +5, Serrurerie: +6

Bon d'accord mais qu'en est-il vraiment?

En fait, pour une fois, la légende est relativement vraie. Un des ancêtres du baron était en effet un puissant haut-rêvant de Narcos et avait fabriqué les fameuses armes magiques. Sa compagne, réussit à convaincre son époux que mettre en œuvre ces objets ne serait pas d'une grande sagesse. Étant elle-même aussi haute-rêvante, elle enchanta le reflet du château qui devint une sorte de copie vide du château située dans un micro-rêve et y remisa les armes.

Avec le temps, les gens perdirent le souvenir de la nature du reflet du château mais tous savaient qu'il était d'une manière ou d'une autre magique. On peut accéder de deux manières à ce reflet. La première consiste à plonger dans les eaux situées sous le château, après deux mètres de descente on se retrouve dans les mêmes eaux, mais sous l'autre château. Cela est parfois arrivé a des pêcheurs malchanceux, et de là viennent les légendes sur les eaux sous le château.

L'autre méthode consiste à utiliser le miroir magique qui a été conçu à cet effet. En se concentrant, l'on peut passer dans l'autre château.



En ce qui concerne les Affaires plus Récentes...

Le conseiller n'en est évidemment pas un. En fait il s'agit de Syrne, une haut rêvante, qui avait brigué le poste de conseillère et que le Baron Arnold fit mettre à la porte de manière fort peu cérémonieuse par les deux chevaliers, ne voulant pas d'une femme comme éminence grise.

Syrne décida donc de se venger et entra au service du Baron déguisée en Tarmac. Entre les yeux d'Hypnos et les fards, tout le monde se laissa berner. De tout manière le Baron Arnold ne voulait pas un conseiller qui interfère avec ses affaires, les deux chevaliers lui suffisaient. Tarmac qui ne s'intéressait qu'aux vieilles histoires était parfait.

Jusqu'au jour ou Tarmac/Syrne découvrit le miroir et le moyen de s'en servir, elle prépara donc son opération. Elle vit venir un groupe d'aventuriers peu scrupuleux et le jour de leur arrivée met en scène son enlèvement et cache le miroir dans les souterrains du château. Elle fait venir les aventuriers par un passage secret et les fait passer dans le miroir.

À présent elle en train d'examiner les armes magiques dans le miroir, elle y restera deux jours depuis l'arrivée des voyageurs au château.

Dans les Souterrains

Les souterrains du château sont en effet un dédale de couloirs. Entre les vieux pièges et les passages qui menacent de s'écrouler, il y a de quoi amuser les voyageurs un bon moment.

Le miroir est dans une petite salle avec un seule porte au plus bas. On y accède par un long escalier étroit. Les traces ne laissent pas de doute, un groupe de personne est entré et personne n'est sorti. Pour utiliser le miroir il suffit de vouloir passer à travers et de réussir un jet de rêve actuel à +3.

De l'Autre Côté du Miroir...

Les voyageurs se retrouveront dans une salle identique à celle qu'ils ont quitté, sauf que la gauche et la droite on été inversée. L'endroit est en bien meilleur état et bien mieux gardé, un individu en lourde armure monte la garde au milieu de l'escalier. Il s'agit d'un guerrier Sorde que Syrne à invoqué pour monter la garde. Elle repasse une fois par jour pour le renouveler.

Si le guerrier Sorde est impressionnant de muscles et de fer, il a deux gros défauts: il est plutôt stupide et vraiment pas à l'aise en

armure de plaque dans ces escaliers aux marches étroites. S'il meurt, une déchirure jaune apparaîtra, mais rien ne semblera en sortir.

Le Deuxième Château.

Il est en parfait état, tous les objets et le mobilier sont propres et neufs, comme s'il n'avaient jamais été utilisés. Les aventuriers ont établi leur quartiers dans la cuisine. Syrne se trouve dans la chambre du baron, elle est gardée par deux guerriers Sordes. Évidemment les aventuriers montent la garde, sont très prudents et bien armés.

Des Visiteurs

Le gros problème, c'est que les personnages sont suivis. En effet peu après la mort du guerrier Sorde, Luifan, voleur de son état est passé dans la déchirure causée par sa sa mort, suivi de près par une tribu de Cyans qui lui en veut, puis enfin une patrouille complète de la garde royale de Capistoliane, menée par un officier buté qui a décidé d'arrêter les Cyans.

Tout ce petit monde apparaîtra dans diverses parties du château au gré des passages secrets. Les aventuriers se méfieront de tout le monde et tenteront de tuer tous ceux qui s'introduiraient dans la château. Ils auront plutôt tendance à faire des embuscades et de se servir de leur arbalètes.

Luifan n'en veut à personne en particulier mais ne veut pas que les Cyans le trouvent; non seulement un des Cyans en veut à son éloquence, mais en plus il a volé sa plus grande gemme au chef, il tentera de s'arranger avec les voyageurs quitte à s'éclipser au moment critique avec une ou deux bourses.

Les Cyans seront prêts à faire alliance avec les voyageurs, surtout s'ils peuvent leur expliquer un peu se qui se passe. Les gardes n'en veulent de prime abord qu'aux Cyans qui sont soupçonnés de troubler l'ordre public. Le lieutenant est un parfait abruti qui n'a pas remarqué qu'il a changé de rêve, c'est néanmoins un combattant hors pair et ses hommes le craignent.

Et les Armes ?

Elles sont rangées comme il se doit dans l'armurerie. Syrne a ordonné qu'on n'y touche pas avant qu'elle les aie soigneusement examinées. Ce sont de très belles armes en argent, principalement des épées. Bien équilibrées, elles sont aussi très tranchantes. Le principal pouvoir est d'avoir cinq écailles d'efficacité chacune. Si cela vous amuse elle peuvent avoir d'autres pouvoirs.

Le gros problème de ces armes, c'est que si ont les sort du reflet du château, elle se feront rattraper par les années, n'étant pas enchantées pour y résister. En effet le temps ne s'écoule par normalement dans le reflet et tous les objets qui s'y trouvent sont protégés du vieillissement, cela n'empêchera pas le temps de se venger dès que l'on quitte le reflet enchanté. Le reflet du château ne vieillit pas non plus, c'est pour cela qu'il est bien plus beau que l'original.

Quitter le Reflet

Il y a plusieurs moyens, le plus simple étant de repasser par le miroir. Évidemment si l'on brise le miroir, le château reflet se transformera à nouveau en bête reflet et ses occupants se retrouveront sous l'eau. Le Château reflet est, contrairement à l'original, entièrement entouré par de l'eau et cela à perte de vue. Si l'on plonge dans cette eau l'on se retrouve dans le lac sous le château original. Évidemment c'est aussi le cas pour les aventuriers, les Cyans et les Gardes...

La lettre Brûlée

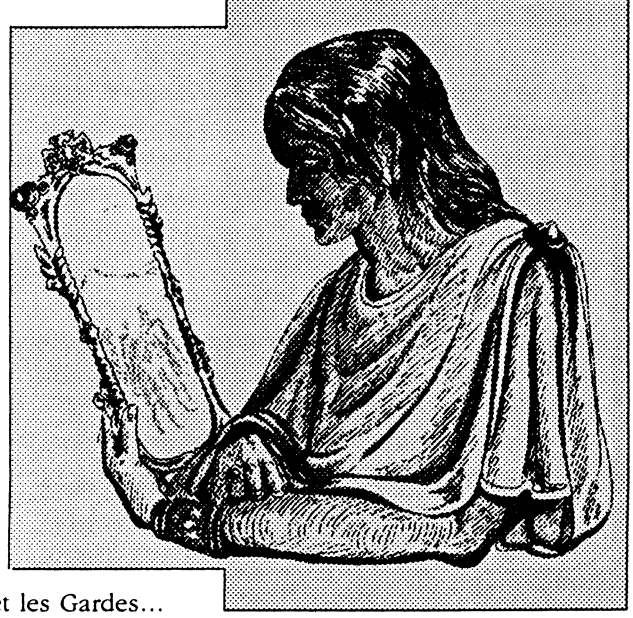
Votre majesté, si vous lisez cette lettre, c'est que le .....est arrivé. La baronnie court un danger sans .....mes enquêtes m'ont en effet permis d'apprendre que la .....on vous g....e. Il ...blerait que le C..alier .....bert se prépare à vous ren.....Vo...trouverez cette a..mation très a....cieuse, et je vous accorde qu'elle l'est. Tou..fois permettez moi de vous e.....uer ce qui m'a..ème à de telles a....tion. Un nuit, j'ai pu e.tendre, au détours d'un couloir la phrase suivante « Le c.....avance ..eu et bientôt nous .....le Bar...alors nous pourrons .....». Quelle ne fut pas ma surprise de reconnaître la .o..du .....Vous ...ez comme moi que j'ai une .ès ..onne ..ie. Mais ce ..t p..tout, j'ai aussi pu .....Cela me ....de .....

Les Soldats

Bien entraînés, mais moyennement motivés depuis qu'ils savent qu'ils ont changé de rêve, ils suivent leur chef à défaut d'idée plus brillante. Ils sont équipés de vêtements de cuir rigide renforcé de métal, de lances, d'épée et pour certains d'arcs.

Pour les caractéristique prendre celles des Aventuriers.

Les Cyans

Un peu désorientés par le passage de la déchirure, ils ne veulent qu'une chose, retrouver Luifan et vite. L'un d'entre eux est en rêve lumineux et en veut à l'éloquence de Luifan.

Ils sont vêtus de cuir souple et armés de cimeterres et d'arcs. Pour les caractéristique prendre celles des Aventuriers.