La Trame des Reves

Scenario solo reve de dragon

Il y a bien longtemps

Ce scénario va faire rencontrer au Personnage un groupe de voyageurs dont un de ses archétypes précédents a fait partie. Le scénario est prévu pour un Personnage masculin, vu la population des joueurs... Le scénario me semble particulièrement adapté à un personnage débutant.

Le groupe dont faisait partie le Personnage avait tué un haut-rêvant peu sympathique et avait trouvé un objet qui était visiblement magique: la dague de Tansaaflurgcnepersonnageal. Cette dague a été imaginée il y a bien longtemps par ce Dragon pour punir un haut-rêvant qui essayait de lui voler du pouvoir. Cette arme peut-être considérée comme ayant 4 écailles d'activité, la particularité de ce jouet est qu'il récupère ses points de rêve en présence de mort: si une personne meurt dans la proximité de l'objet, elle absorbe les points de rêve du défunt. La dague a surtout le pouvoir de s'attacher à son possesseur et de l'attirer avec d'autant plus de force au fur et à mesure qu'il s'éloigne. De plus la dague a le pouvoir de rendre les gens un peu dingues et de les pousser à s'énerver et à sa disputer. Comme si ça ne suffisait pas, elle provoque des plissements dans la trame du rêve, causant quelques absurdités.

Or donc, après d'âpres discussions, le Personnage (enfin son avatar précédent) a finalement pris cette dague avec lui, mais ayant découvert les vrais pouvoirs de l'objet il s'est suicidé avec ses dernières forces. L'objet est toujours dans sa cache secrète: une maison en ruine. Les compagnons du Personnage ont bien entendu trouvé le corps, mais pas la dague. Ils en ont donc déduit que le Personnage a été tué à cause de la dague (ce en quoi ils n'avaient pas tout à fait tort), mais eux seuls en connaissaient l'existence, donc le coupable se trouvait parmi le groupe. S'en est suivi un nombre de brouilles et d'engueulades monstrueuses et chacun est parti dans son coin de l'île.

Arrive du monde

Vingt ans plus tard Le Personnage, en plein voyage, vient de débarquer sur l'île de Kroisse, il se trouve dans le bourg principal du lieu: Aliane. Le temps est assez mauvais et le bateau semble devoir faire escale pour plusieurs jours, en attendant un temps plus clément. Un orage tonne en permanence sur la montagne du lieu. La seule auberge est celle de la Baleine Pendue et tous les passagers du navire s'y pressent. Un jet d'intellect à -4 permet de remarquer deux curieux phénomènes: l'enseigne pend contre le vent et les volets changent de couleur. Ce sont les premiers effets de la dague qui se réactive, puisque son possesseur revient. Comme la grande griffe de Thanatos, la Grande griffe de Tansaafl... agit par delà les réincarnations.

A l'auberge

Le Personnage entre dans l'auberge bondée, accueilli par le cri « ▼✻✘✻✘ La Porte!» Quand enfin il peut commander à l'aubergiste (c'est une) un repas où une chambre, celle-ci le regarde avec un drôle d'air. Le Personnage sait qu'il a déjà vu cette tête, peut-être en rêve. Lorsqu'il est servi, l'aubergiste s'assied à sa table. Un jet de rêve à 0 aura permis au Personnage de se souvenir que la personne s'appelle Lubelle. Dans ses souvenirs ,toutefois, elle était bien plus jeune et avait combattu à ses côtés. Lubelle à l'air soucieuse. Elle souhaite la bienvenue au Personnage et se présente. Puis elle lui explique ce qu'elle sait de la situation: l'histoire de la troupe d'aventuriers, le rôle qu'il y jouait (il exerçait la profession d'assassin), la découverte de la dague et le vol de celle-ci et son assassinat. De plus, selon elle, le possesseur actuel de la dague est au courant du retour du Personnage et tente de contrôler celle-ci afin de le tuer une fois de plus. Il faut donc le démasquer et

l'arrêter, car la dague est une arme terrible... Si on lui demande qui elle suspecte, Lubelle répondra tout le monde sauf Morlivier. En effet, c'était le haut-rêvant du groupe et on l'a longtemps soupçonné. Mais il y a cinq ans, il a subit une attaque de pillards qui lui ont tout pris et l'ont rendu borgne. S'il avait eu la dague, il l'aurait maîtrisée depuis longtemps et l'aurait utilisée pour se défendre contre ses assaillants. Or il s'est défendu avec un morceau de bois. Par contre, Jaline a toujours beaucoup trop d'argent pour une simple échoppe de couturière et a beaucoup tourné autour du Personnage au moment où il avait la dague. C'est qu'elle était cupide cette garce!

L'auberge est à la disposition du Personnage.

L'Enquête

Je ne vous donnerai pas de structure fixe, puisque le Personnage pourra interroger les membres de la compagnie dans l'ordre qu'il voudra. Tout ce qu'ils disent est la vérité ou ce qu'ils croient être la vérité.

Karabule

Karabule était le marchand du groupe, pas très courageux, mais assez malin, et très bien fait de sa personne. Il est a présent un riche meunier dont le moulin se trouve un peu au-dessus du bourg. Karabule a été très touché par l'éclatement du groupe et a un moment sombré dans la boisson. C'est à présent un homme bedonnant et respecté, qui brigue le pouvoir sur l'île, le régent actuel se faisant vieux. Au début, il risque de faire des effusions de tendresse envers le Personnage (embrassades, fête). Il n'a pas encore remarqué les curieux phénomènes qui troublent la vie de l'île. Il suspecte particulièrement Lubelle, qui est restée beaucoup trop en contact avec des voyageurs, des marins et ce genre de gens louches. D'ailleurs, on ne l'a pas vue pendant les jours qui suivaient l'assassinat du Personnage, comme si elle avait quelque chose à cacher. Et les jours suivant, elle voulait nous faire repartir en quête pour trouver je ne sais quel oiseau pour découvrir le coupable, alors qu'il se terrait parmi nous. S'il y en a un qui est innocent c'est Rossian, le charbonnier, qui, le soir du meurtre a été vu par un des commis du meunier en train de cuver une quantité impressionnante de boisson.

Morlivier

Il était le haut rêvant. Croyant être suspecté par tous les membres du groupe, vu qu'il avait manifesté son profond désir d'analyser la dague, il s'est retiré dans une crique de la plage nord de l'île. Là, il vit de ce que la mer lui rejette (les naufrages sont communs dans cette région à cause de nombreuses déperditions). En fait, Morlivier commence à souffrir de l'âge et l'attaque de pillards qui lui ont quasiment tout volé n'a rien arrangé, surtout qu'ils lui ont fait perdre un oeil. Morlivier sera le moins surpris de la visite du Personnage, il est en train de sombrer dans un fatalisme des plus profonds. Il refuse d'accuser qui que ce soit, mais prétendra qu'en tout cas ce n'était pas Jaline, qui aurait été incapable de faire le moindre mal au Personnage. En effet, elle était très jeune (18 ans) et éprouvait pour le Personnage de très forts sentiments...

Morlivier ne pratique presque plus de haut rêve, mais ses parchemins sont à la disposition du Personnage (la plupart des sorts d'Hypnos, tous les sorts individuels d'Oniros, Enchantement et Guérison pour Narcos, La Voix d'Hypnos, qui pourrait se révéler utile)

Rossian

Ancien guide, pisteur-chasseur du groupe, Rossian avait misé tout son argent dans un élevage d'oiseaux rares qui périrent lors d'un hiver très rude. Lui qui était très bavard (il fallait l'envoyer seul en éclaireur, sinon il parlait tellement qu'un ivrogne l'aurait repéré) est maintenant très silencieux. Il faut dire que son emploi de charbonnier ne le fait pas souvent visiter le monde. Il ne sera pas surpris de l'arrivée du Personnage. En effet, il a beaucoup observé les phénomènes bizarres qui pleuvent sur la ville et il les reconnaît.

Rossian suspecte Morlivier, car c'est un haut-rêvant et il avait failli se battre avec le Personnage pour avoir cette maudite dague. Et selon Rossian, toute cette affaire de pillage pourrait très bien n'être qu'une histoire montée par Morlivier, car Sylvebert, le capitaine de la garde, le seul autre homme à avoir vu les pillards, avait toujours eu beaucoup d'admiration pour ce haut-rêvant, peut-être même est-ce un sort... En tout cas ce n'est pas Lubelle, car le soir du meurtre, elle était alitée, souffrant d'une grave blessure qui s'était infectée. Elle ne l'a jamais avoué, car elle avait honte de cette blessure qu'elle avait reçue d'un des sbires du haut-rêvant maléfique (dont Morlivier a pris tous les livres).

Rossian pratique un peu la musique et si le Personnage se montre amical avec lui, il pourra appeler un Oiseau-Oracle avec les «Trilles de Bjwal». Interrogé, l'Oiseau-Oracle affirmera que le coupable est «Le membre du groupe que l'on soupçonne le moins». (Le Personnage). Si, au bout de deux jours depuis l'arrivée du Personnage sur l'île, il n'a pas trouvé le coupable,

Rossian ira régler son compte à Morlivier, déclenchant la riposte de Sylvebert et une bataille rangée entre tous les partis de l'île dont les passions sont exacerbées par l'influence maléfique de la dague.

Sylvebert

Sylvebert est le chef de la milice qui maintient l'ordre dans l'île. Depuis le début des troubles dus à la dague il ne sait plus où donner de la tête : une nervosité grondante a remplacé la panique générale. Tous sont nerveux, et spécialement chaque membre de l'ex-compagnie d'aventuriers. Or ils ont tous une très grande influence sur l'île. En plus, le phare du bourg, qui se trouve sur la plus haute tour du castel, a été brisé par des vents très violents. Il faut réparer et vite. Il ne pourra donc vraisemblablement pas parler immédiatement au Personnage et se montrera très pressé... Sylvebert est un homme très calme (style British) doté d'un sens de l'humour inexistant. Selon lui, le coupable c'est Karabule, cet ivrogne enrichi, qui n'espère qu'une seule chose, remplacer le vieux régent qui dirige l'île. L'argent ne lui suffit plus, il veut le pouvoir. Et quoi de mieux pour l'obtenir que cet objet maléfique? Il ne peut, quant à lui disculper personne, si ce n'est ça propre personne. En effet, il a passé la nuit du meurtre en présence du régent et de sa famille. Il suspecte Jaline d'être à la tête d'un réseau de cambrioleurs, mais n'a pas encore réussi à la coincer.

Jaline

Jaline tient une échoppe de couturière qui semble très bien marcher. C'était la spécialiste en bourses et serrures du groupe, toujours en butte avec Sylvebert et ses fichus principes. La vue de Jaline risque d'être un choc pour le Personnage. En effet, il sera mis en présence d'une femme qu'il a aimée dans un autre rêve et qui est toujours très belle, même si elle vieillit: cheveux châtain foncé, coupés assez courts, démarche souple et regard de flamme inquisiteur. Mais son trouble sera bien faible comparé à celui de Jaline, qui revoit celui qui fut son premier amour et qu'elle a pleuré pendant plusieurs années.

Il faudra un bon moment pour que Jaline puisse articuler un mot et encore plus pour pouvoir aider le Personnage dans son enquête. Elle suspecte surtout Rossian, qui est devenu de plus en plus agressif et ténébreux. Personne ne sait ce qu'il trame dans sa forêt. Jaline l'a déjà vu acheter des ingrédients alchimiques à un marchand venu des îles du Sud (en fait, ces ingrédients servent à la fabrication d'un infâme tord-boyau). La vue de Jaline apportera au Personnage 10 points de Stress et un sérieux désir de terminer ce qui a été commencé un rêve plus tôt. Jaline est généralement considérée comme une personne très indépendante et impétueuse. Elle fait quelquefois de petits cambriolages pour lui permettre d'aider les pauvres de l'île.

La Maison du Personnage

Tôt ou tard, le Personnage viendra visiter son ancienne demeure. Elle n'est plus à présent qu'une ruine sans toit où quelques meubles pourrissent Il faudra une fouille en règle de ces décombres pour trouver un passage secret qui s'enfonce sous terre. Personne sur l'île ne connaît l'existence de ce repaire caché. Le passage est gardé par de multiples pièges que le temps n'a malheureusement pas tous désamorcés.

Au bout du couloir, se trouve une pièce où sont cachés tous les outils de l'ancienne profession d'assassin du Personnage: couteaux, outils de crochetage, sarbacane etc... Parmi ces délicieux jouets se trouve la Dague de Tansaafl. Elle a un manche orné de symboles astrologiques et une lame qui ressemble à un rayon de lune noire.

Et maintenant ?

Dès qu'il verra la Dague, le Personnage se souviendra de tout ce que son archétype avait appris à son sujet: qu'elle se nourrit de morts humaines (et les provoque), qu'elle engendre de curieux phénomènes et que son possesseur ne peut s'en débarrasser qu'en la détruisant. Jaline sera la seule à pouvoir aider le Personnage, et il faut quitter l'île au plus vite afin d'arrêter la guerre qui y fait rage.. Le navire qui transporte les Personnages les débarquera au premier port alentours car une mutinerie a eu lieu (devinez pourquoi). Un sage pourra apprendre au couple (Jaline ne va pas laisser tomber le Personnage maintenant!) que le seul moyen de détruire la dague est de l'amener dans un endroit où il fait si froid que le rêve gèle et que les objets magiques se brisent. Un tel endroit ne peut se trouver que dans un des coins de la Gemme-Mère, là où l'influence des Limbes est la plus importante. Comment y aller ? C'est relativement simple... Il suffit de descendre au Sud pendant cinq jours pour atteindre un village, surplombé par une tête de dragon. Il parait que les gens sont tous sourds dans ce village car la bouche du dragon s'ouvre et se referme régulièrement en faisant moult fracas. Derrière la tête du dragon, se trouverait une déchirure qui mènerait au pays du Froid.

Ce que dit le sage est l'exacte vérité si ce n'est qu'il y a un système actionné par le vent qui provoque d'abominables hurlements....

Au pays du Froad

Le Froad est quelque chose de bien plus grave que le froid. Le froid n'est que l'absence de chaleur. Le Froad est la manifestation de l'influence négative et gèle tout: les êtres, le rêve et le cours du fleuve de l'oubli, c'est à dire le temps.

Passé la déchirure Mauve, le Personnage et Jaline se retrouveront chacun à l'intérieur d'un bonhomme de Neige, le gamin qui les a faits ira aussitôt se plaindre à son Papa qui est costaud...

Perce-Glace, la bourgade proche, est la dernière ville avant le désert de glace. C'est là que le Personnage pourra acheter traîneau et provisions. Ici, les gens connaissent la nature du Froad, mais l'expliquer aux étrangers est toujours un problème à cause de leur incompréhension des subtilités de prononciation....

Sur les Plaines Glacées

Vous pouvez émailler ce voyage d'autant d'agréments que vous le désirez, le Froad n'est pas encore sensible. Mais on peut trouver des Ours Blancs et d'autres animaux tout aussi pacifiques... Au bout de deux semaines de voyage qui risquent d'être pénibles (surtout que la dague fera tout pour que Personnage et Jaline se disputent dans l'espoir qu'ils se tuent et fournissent ainsi un peu de rêve).

Finalement, on pourra voir un immense mur de glace qui fait plus de six kilomètres de haut, la chappe de glace qui marque la zone d'influence du Froad. Au pied de ce mur, se trouve un massif montagneux couvert de nuages. C'est l'Oasis de Lave, les nuages sont dus à la vapeur causée par la chaleur des sources d'eau chaude volcaniques qui se trouvent au centre de la cuvette qu'entourent les montagnes.

L'Oasis de Lave

Il est habité par des gens de types nordiques (blonds, peau pâle). Mais la société y ressemble plus à celle d'un pays du sud (Souks, Harems, etc...). Le pays est prospère car ignoré du reste du monde. Le climat exceptionnel permet deux récoltes par année, il fait très chaud. Le roi désirera immédiatement voir ces étrangers, lui qui s'ennuie mortellement. Quand le couple arrive, il aura la même posture que Conan au début de «Conan le Barbare» et la comparaison ne s'arrête pas là: le roi Igmurf a aussi la même carrure (peut-être même plus). Il voudra absolument que le couple reste quelques jours ses hôtes, afin qu'il lui raconte à quoi ressemble le monde extérieur. Jaline et le Personnage seront logés dans la plus luxueuse aile du Palais. Le lendemain matin, la dague entrera en action afin de se régénérer. Elle causera donc la révolte de toutes les femmes de la cité. S'ensuivront quelques combats qui permettront au Roi de s'amuser un peu. Vers midi, tout sera rentré dans l'ordre. Le roi remerciera le Personnage et Jaline de ce qu'ils ont fait, les comblant de cadeaux et voudra qu'ils restent plus longtemps. Par contre, le conseiller du roi pourra aider les Personnages à partir, car il ne veut pas voir son royaume réduit en champ de bataille. Il guidera donc les Personnages vers les caves inondées du château et leur expliquera qu'il y a un passage qui mène derrière le Mur de Glace.

Les Plaines de Froad

Après deux jours de marche souterraine, les Personnages déboucheront sur une plaine de glace infinie et lisse comme un miroir. Reste une longue progression vers le coeur du Froad. Les seuls êtres vivants dans cette contrée sont les Dadas, issus d'un cauchemar oublié depuis des âges, solidifiés par le Froad. Ils ressemblent à des chevaux à bascule géants, sauf que chaque patte à sa bascule et lui sert de patin à glace. Ils ne se nourrissent de rien et sillonnent les plaines sans but apparent. Ils sont capables de parler et proposeront leurs services pour convoyer les Personnages sur les plaines. Avec eux, le voyage ne durera que dix jours, à pied il durera trois semaines. Le soleil commencera à avoir une trajectoire de plus en plus basse, pour finir par ne plus se coucher, et l'horizon donnera l'impression de s'incurver, comme si on se trouvait dans une cuvette (en fait le coin de la Gemme).

Durant le voyage, le Froad commencera à faire effet: Tous les deux jours, chacun (y compris tous les objets magiques, sauf la dague) devra faire un jet de rêve à 0. S'il réussit, rien ne se passe, sinon on perd un point de rêve (qui ne pourra être regagné dans les Hautes Terres du Rêve qu'après avoir quitté la zone d'influence du Froad). Un échec total fait perdre deux points, une réussite particulière ou critique permet de regagner un point. Le rêve perdu à cause du Froad ne s'est pas envolé, mais rendu liquide et perle sur la

nuque des gens. Le froid lui aussi n'est pas absent, considérez la température comme égale à -20°.

Le seul remède efficace contre le Froad est de l'ambre que l'on enchante. Chaque pépin d'ambre enchanté avec au moins un point de rêve protégera du Froad dans un rayon de 5 mètres durant 2 heures. Un morceau d'ambre de 10 pépins devra être enchanté à dix points de rêve et durera vingt heures. Les gens de Perce-Glace et de l'Oasis de Lave connaissent cette vertu. L'ambre se désagrège en perdant ses points de rêve. Un jet de légendes à -5 permettra de connaître ces propriétés.

Le Pic de Rêve

Au fil des jours, le couple verra grandir à l'horizon un cône volcanique de glace bleuté. Il semble immense (il mesure en fait 9000 mètres de haut) et lisse comme un miroir. Les Dadas s'arrêteront à son pied et expliqueront au couple qu'il faut chercher une grotte qui descend encore plus vers le Froad. La grotte n'est pas loin de là et parfaitement évidente à trouver. Il en émerge un vent glacial, à briser le rêve.

Le couloir derrière la grotte est naturel. Un filet de liquide y coule, qu'il vaut mieux ne pas toucher, car il s'agit de rêve liquide. Considérez tout contact comme une brûlure de facteur de chaleur 15. Le filet de rêve rencontre de plus en plus de confluents au fur et à mesure que l'on descend vers le Froad. La température descend d'heure en heure pour atteindre -50° après trois heures de descente. Il faut faire un jet de rêve contre le Froad toutes les heures. De plus le temps commence à ralentir sous l'effet du Froad. Chaque heure de descente il doublera (la troisième heure de marche semblera durer huit heures!). Endurance et fatigue évoluent tout à fait normalement.

Pour finir le cours de rêve tombera en une cascade merveilleuse où apparaissent quelques petites Gemme (du rêve cristallisé) . Il faudra escalader le flanc de glace de la cascade. Enfin, le couple arrivera au début d'une nouvelle cascade où tout le rêve se solidifie, c'est le puits du Froad. Il suffit d'y jeter la dague pour qu'elle se brise définitivement.

Bon ? et la fin

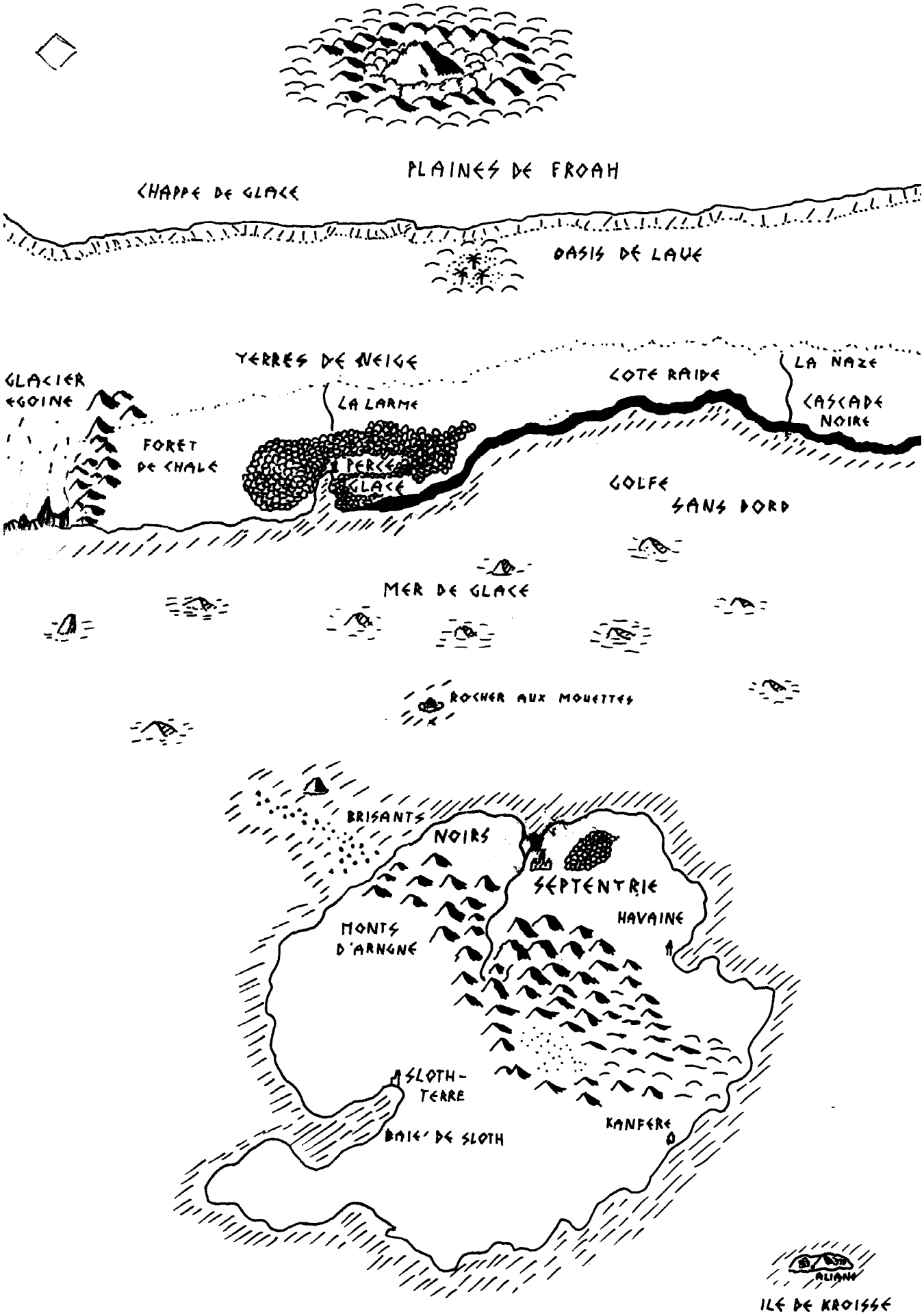
Si vous êtes méchant, vous pouvez considérer que le Personnage a déjà sauvé son archétype d'une malédiction éternelle, mais bon, faire ressortir le couple du volcan de glace ne sera pas aisé car ils sont probablement à cours de rêve. Je proposerai plutôt que la destruction forcée d'un objet aussi puissant que la dague cause une déchirure mauve, salutaire s'il en est, mais située vers le bas du puits du Froad, il faudra donc s'y jeter et subir les effets redoublés du Froad, la chute semblant quasi-éternelle, chaque mètre se rapprochant du Froad ralentissant la notion du temps des Personnages. Ils arriveront de l'autre coté de la déchirure à 0 point de rêve et il leur faudra une semaine pour que leur fleuve se dégèle, c'est à dire que leur temps se remette en marche. Toute la scène dans le cône de glace vaut bien 20 points de stress.

Thias

Table des Effets bizarres de la Dague

1-10	Un objet change de couleur
11-15	Un objet prend vie
16-20	Un objet s'envole
21-25	Un objet se met à parler
26-30	Un objet change de nature
31-35	Un animal change de couleur
36-40	Un animal s'envole
41-45	Un objet disparaît
46-50	Un animal change de nature
51-56	Un animal disparaît
57-65	Un animal devient agressif
66-70	Un objet devient agressif
71-75	Un objet apparaît
76-80	Un animal devient un humain
81-85	Un humain devient agressif
86-90	Un humain change de nature
91-95	Un humain devient un animal
96-100	Une monstruosité apparaît
101-110	Comme 1-10 mais en masse
etc...	

Note: le D100 tiré peut être majoré ou minoré selon le rêve que possède la dague.
Si vous voulez des idées de phénomènes bizarres, lisez donc du Terry Pratchett!


PLAINES DE FROAH
CHAPPE DE GLACE
OASIS DE LAUE
TERRES DE NEIGE
GLACIER EGOINE
LA LARME
COTE RAIDE
LA NAZE
CASCADE NOIRE
FORET DE CHALE
PERCE GLACE
GOLFE SANS BORD
MER DE GLACE
ROCHER AUX MOUETTES
BRISANTS NOIRS
SEPTENTRIE
HAVAINE
MONTS D'ARNGNE
SLOTH-TERRE
BAIE DE SLOTH
KANFERE
ALIANE
ILE DE KROISSE