

Introduction

Ce scénario peut sembler très linéaire, en effet toute l'action est très "épique", et, en tant que tel, très dirigiste. Le pivot de ce scénario n'est pas la quête, mais celui qui la fait: Germand. Le rôle des voyageurs sera autant de l'assister physiquement que de le soutenir moralement.

Il serait bon que les voyageurs sachent monter à cheval.

Il etait un fois...

C'est le mois du Dragon, les voyageurs marchent depuis quelques jours vers le Sud, suivant un sentier qui a débuté au pied des Monts Alourds. Ils arrivent au soir à Ramine, un village de paysans fortifié. L'auberge de maître Prognose est comble: tous les paysans sont venus se désaltérer après une dure journée de labeur, car il faut faire les moissons. Ici on n'a pas l'habitude de voir passer des voyageurs, car la route venant de Sygnophyle s'arrête ici. Au dire des villageois, Sygnophyle est une grande cité et un centre commercial important, d'où nombre de routes partent vers d'autres horizons. Si les voyageurs se renseignent sur la raison des fortifications, on leur répondra que l'on craint les abominations des Ruines de Drim, qui parfois quittent leurs décombres. Note: ces ruines n'ont aucun rapport avec le scénario, les attaques des entités de cauchemar venant de Drim sont très rares (une fois tous les dix ans) mais si les Voyageurs veulent s'embarquer dans une exploration des ruines, pourquoi les empêcher... Les villageois sembleront intrigués par les éventuels arcs. flèches et arbalètes des vovageurs, ces objets semblant inconnus par ici.

LA PREMIERE ROUTE

"Où tout commence"

Comme l'ont annoncé les villageois, une route commence à l'autre bout du village, mais quelle route! 6 chariots pourraient y tenir de front. Elle semble relativement bien entretenue et dater d'un certain temps, mais sûrement pas d'un autre âge... En marchant en direction de Sygnophyle, on arrivera, au

soir, à Limon, le village jumeau de Ramine. Lui aussi est fortifié contre les attaques des monstruosités de Drim. Deux autres jours additionnels seront nécessaire pour arriver Sygnophyle. Le voyage ne devrait pas comporter d'incidents notables.

En fin d'après midi, les Voyageurs pourront apercevoir les collines où se trouve la ville. Avant d'arriver à Sygnophyle, la route se subdivise en trois, la branche centrale se surélève pour passer la route perpendiculaire que les deux branches latérales rejoignent, puis redescend et est rejointe par deux routes latérales venant de cettemêmerouteperpendiculaire. Tous les tronçons de route sont larges d'une douzaine de mètres et pavées. Si vous n'avez pas compris la description de l'embranchement, c'est un échangeur autoroutier. Mais le plus étonnant reste deux chariots qui se sont rentrés dedans sur un des embranchements, l'accident à eu lieu au milieu de la chaussé, alors qu'il y avait de chaque côté cinq mètres pour éviter l'autre... Les deux conducteurs sont en train de copieusement s'engueuler. Mis à part cela les routes sont vides. Les voyageurs seront pris à témoin par chacun d'eux. «Mais c'est évident j'avais la priorité j'ai deux essieux!» «Peut-être, mais c'est moi qui venait du nord !» Les deux chauffards semblent inventer les règles de circulation au fur et à mesure de la discussion. Evidemment, il ne sera jamais question de rouler sur les bords de la route, de priorité de droite etc... Les voyageurs ne devrait rien tirer de cette rencontre, sinon une idée de l'état d'esprit des gens de la région.

Sygnophyle

Comme pour nombre de cités, les gens de Sygnophyle sont légèrement cinglés, et ils font une fixation sur tout ce qui a trait à la circulation: les soldats sont des agents de la circulation, la souveraine, Erlaine des Deux Fanions, la maîtresse de la roue.

Celle-ci, justement, s'est récemment aperçue que la boule de cristal magique qui lui servait à connaître l'état des frontières se voilait. Elle fait encore des cauchemars à cause de la dernière

Scenario Reve de Dragon.

Thias

Il y a bien longtemps, alors que le second âge ne faisait que commencer, apparurent des humanoï des curieux. Ils semblaient être le fruit de la magie, des êtres de haut-rêve. Physiquement, ils ressemblaient aux humains, avec un corps plus fin, un visage plus triangulaire, mais ce qui les caractérisait aux yeux des hommes, c'était leur immortalité: ils pouvaient être transpercés de mille dards, après quelques heures ils se réveillaient guéris de toute blessure et même rajeunis mentalement (physiquement, ils ne vieillissaient quasiment pas). Seul le feu semblait pouvoir les annihiler (c'est sans doute de là que vient la fâcheuse habitude de brûler les haut-rêvants). Nul ne sait si, une fois brûlés, ils se réincarnaient. On les appelait les Sings.

Les sages racontent que les Sings sont le fruit des rêves de certains dragons exceptionnels (encore plus que les autres, s'entend) et c'est pour cela qu'ils sont d'essence magique. D'autres prétendent que les Sings sont des Dragons qui se rêvent euxmêmes. Ils auraient pris, pendant le Premier Age, l'habitude de se changer en humains pour se mêler à eux et auraient gardé cette forme lors de l'avènement du Second Age. C'est pour cela que les Sings pouvaient pratiquer la magie, pas celle des humains qui consiste à changer le rêve en général, mais une magie qui modifie le cours du rêve qu'ils sont eux-mêmes et leur permet d'altérer leur être et ce qui a rapport avec. Cela rendait leur magie beaucoup moinspuissante, mais aussiplus «propre» que celle des mortels, ne mettant pas en jeu toute la réalité. Personne n'a revu de Sings depuis la fin du Second Age... Les légendes racontent qu'ils se seraient retirés dans une ville merveilleuse.

En termes de jeu, pour créer un Sing utilisez la méthode habituelle sauf pour les caractéristiques suivantes.

Rêve : Empathie :

1D10+10 1D10+10

Apparence : Constitution :

1D10+7 1D10+3

Pour ce qui est des compétences, répartissez 3000 points, aucun Draconic n'est autorisé sauf la voie des Sings, qui fonctionne et se développe comme une compétence normale à -11. Un Sing n'a pas de Terres Médianes, il est sa Terre Médiane, ni de sort à proprement parler. Leur magie ne peut les affecter qu'euxmêmesetleurmatériel. Danslamême sphère d'influence que pour le gris rêve. Elle leur coûte bien des points de rêve, mais les Sings régénèrent leur points de rêve comme les vrais rêvants, seul un échec total leur inflige une queue.

Blessé, un Sing régénère deux points de blessure par heure, et cela au prix d'un point de rêve et cela même si le Sing est "mort".

Quelques notes

- Il me semble peu recommandé de faire des Sings personnages joueurs, à moins d'avoir des joueurs particulièrement adultes. En effet leur puissance et leur nature représenteraient un trop grand déséquilibre pour le jeu.
- Mentalement les Sings sont à mi-chemin entre humains et Cyans, leur conscience de leur archétype est relativement aiguë vu qu'il ne meurent pas réellement, toutefois leur mort est un choc tel qu'ils perdent la mémoire précise de leur existence antérieure. Il ne leur reste qu'une idée vague. Quand à leur personnalité elle peut subir de sérieux écarts. Plus que tout être les Sings craignent la mort, car s'ils savent qu'ils s'en relèveront, ils savent aussi qu'ils ne seront plus vraiment eux-mêmes.
- Les Sings sont des êtres rares, s'ils se mêlent parmi les humains, il seront <u>très</u> discrets, la différence physique n'est pas si importante. Leur crainte de la mort les pousse à être très prudents et très réfléchis.
- Un objet magique Sing n'est qu'une extension du Sing, qui investi son rêve dans l'objet, c'est aussi le Sing qui régénère le rêve de l'objet. Une lecture d'aura ne donnera que le fleuve.

Y

vision: un immense oeil de dragon mauve qui luisait de milles feux dans la nuit. Elle craint que quelque chose de grave ne se passe, bien au-delà de la simple perte de la boule de cristal. Elle a donc consulté un oiseau oracle trouvé par hasard. A la question «comment remettre en marche la boule de cristal, l'oiseau répondit «Il faut chevaucher assez, puis ne pas suivre les flèches.» Inutile de dire qu'Erlaine ne fut pas satisfaite, d'autant plus qu'on ignore tout des arcs et des flèches dans la région Elle se plongea donc dans des livres, lut et lut encore. Enfin, elle trouva une illustration de flèches et d'arc. Elle ordonna donc que tout voyageur, susceptible de connaître ou d'avoir un tel objet lui soit amené.

La Cite

Initialement construite sur le sommet d'une colline, elle en déborde à présent largement: le flanc ouest est complètement recouvert. A l'entrée, si un des voyageur a un arc, les gardes les inviteront à les suivre chez la maîtresse de la roue, car elle a une énigme comprenant une flèche à résoudre. Si les voyageurs n'ont pas d'arc on leur demandera avec courtoisie si ils connaissent de tels objets, si oui ils seront invités chez Erlaine, sinon ils sortiront du scénario...

Les rues de la cité sont encombrés de tous les véhicules et de toutes les montures et animaux de traits imaginables: chevaux, boeufs, anes, chameaux, éléphants, aligates, zyglutes, etc... Le rez-de-chaussé de toutes les maisons contient des écuries et des hangars, les auberges fourmillent et des caravanes de marchands tentent de traverser l'embouteillage ou vendent leur produits sur la grande place. Le vacarme est total. Une jet d'empathie /lire & écrire à -2 permet de remarquer que les habitants ont des problèmes d'orthographe: «Auberge de la Kouronne», «Kharkuterie du gros Kokhon».

La Maitresse de la Roue

Les voyageurs seront finalement accueillis par Erlaine dans sa bibliothèque. Ses longs cheveux d'un blond vénitien encadrent à merveille un visage d'une douceur infinie, elle serait la princesse de conte idéale, si elle n'avais pas ce regard profond, froid et inquisiteur qui la rendent glaciale et effrayante. Elle leur expliquera rapidement la situation: elle veut qu'ils accompagnent

Germand, son chevalier le plus fort et le plus courageux afin de découvrir la raison de la défaillance de sa boule de cristal, elle avouera qu'en temps normal, elle ne lancerait pas une telle expédition pour cet objet, mais elle a le sentiment qu'il y a quelque chose de plus gros, comme si l'oeil qu'elle a vue en rêve était celui d'un dragon qui se réveille, parler d'une catastrophe serait un euphémisme. La présence des voyageurs est surtout désirée car eux connaissent mieux que Germand les subtilités du voyage et les risques inhérents aux contrées sauvages. Elle leur rapportera aussi les paroles de l'oiseauoracle. Sur une grande table est étendue une immense carte du royaume. Ou aller? En fait, l'oiseau-oracle l'a dit: «il chevaucher assez (à C)». Il n'y a qu'un seul C sur la carte, au niveau des monts Crasses, au nord de Damned. En fait ce caractère n'est pas utilisé dans cette région, mais toujours remplacé par un s ou un k. (D'où «Kharkuterie du gros Kokhon»). La carte n'a un c qu'en raison de son grand âge. Un indice supplémentaire pourrait venir du greffier qui note la conversation «Je vous ai fait venir kar...» Etc... Une autre chose que les voyageurs pourront remarquer sont les curieux symboles gravés sur le socle de la boule de cristal à première vue on dirait des signes draconics, mais la lecture se révélera très ardue (ft/int. *15') et donnera, quelle que soit la voie utilisée, «Arsyn, gardienne d'Arlarynn». Ce texte ne sera pas tant une compréhension claire du texte qu'une intuition floue, comme lorsqu'on essaye de comprendre une langue en se basant sur les rudiments d'une langue similaire. Ces symboles sont bien du draconic, mais de la voie des Sings. Un jet d'intellect légendes à -7 permet de faire le rapprochement. Un second à -6 permet de se savoir ce que sont les Sings. Des caractères similaires forment la trame de la roue qui orne le blason d'Erlaine dans sa bibliothèque, la lecture donnera le même résultat avec, en plus, une idée «d'alliance».

Erlaine ne parlera jamais de récompense, mais la ville est riche et ça se voit. Si les voyageurs s'enquièrent elle leur promettra 7 pièces d'or chacun. S'ils n'en ont pas des montures, il leur en sera fournies.

Le Voyage

A première vue, Germand ressemble au parfait paladin, grand, beau, fort et intelligent, le problème c'est son enthousiasme qui est indestructible, un

peu trop même, ce qui fait qu'il ne peut pas ne rien faire. Germand est totalement retourné sur lui-même et ne désire qu'une chose: Erlaine; le problème, c'est que c'est quasiment la seule femme de la contrée qui le repousse et aussi la seule qui un caractère plus obstiné que lui. Avant le départ il voudra parler à Erlaine de «choses importantes» mais Erlaine le repoussera: «tu a une mission à accomplir...». Germand est en permanence accompagné par son faucon, Prosper, qui a été dressé pour la chasse, mais aussi pour transporter des nouvelles.

Le voyage jusqu'à Damned ne devrait pas poser de problèmes sérieux. La route est aussi large et bien entretenue que celle qui relie Ramine à Limon. N'hésitez pas à meubler le voyage d'incidents (voleurs, problèmes de chevaux, queues de dragon des éventuels haut-rêvants). Cela leur permettra de réfléchir sur cette histoire d'yeux de flèches qui n'existent pas mais qu'il ne faut pas suivre Les personnages devraient aussi sentir que l'humeur de Germandchange, l'enthousiasmeflamboyant du départ se change lentement en noire obstination. Il ne croit pas vraiment à cette histoire de dragon qui se réveille, et soupçonne toute cette quête de n'être qu'un moyen pour Erlaine de se débarrasser de lui. Son attitude envers les voyageurs est un mélange de dédain pour les instruments des machinations d'Erlaine et une amitié le rapprochant de gens aussi déracinés que lui, car sans Erlaine, il aurait déjà commencé son voyage.

Damned

Damned est un petit village de bergers, les voyageurs y arriveront à la fin de l'heure de la lyre. Le village est désert, la porte de «chez Laurbian» bat au vent, un fumet de soupe s'en échappe. Personne à l'intérieur des maisons. Tous les villageois sont à un quart d'heure (30') de marche plus haut, sur un surplomb rocheux d'où l'on voit une vallée parallèle, 50 mètres de paroi verticale plus bas.

En bas, il y a une tribu de Cyans complète (250 individus) avec femmes et enfants, les hommes sont en train de construire une immense scène circulaire. Les villageois sont en train de regarder, fascinés. Germand, appuyé sur sa grande épée, arbore un sourire de jubilation. Il refusera d'en expliquer la raison. En fatt, il s'aperçoit que cette mission n'est pas «bidon», qu'Erlaine a besoin de lui et il la défendra. Dût-il

tuer un dragon (idée au demeurant assez stupide...) Les voyageurs pourront voir que l'épée porte les mêmes symboles que le blason, gravés sur le plat de la lame (ils ont pu le voir plus tôt si Germand à dégainé son épée). Dans la vallée inaccessible, le podium est presque terminé alors que le soleil se couche. Un brasier est alors allumé à côté et les Cyans se mettent à attendre; les villageois aussi... Des provisions ont été cherchées afin de ne pas devoir rentrer avant de comprendre le sens de cette scène, surtout que les Cyans ignorent totalement les villageois qui ne se cachent plus. Une demi heure (60') plus tard, le point lumineux d'une torche apparaîtra au nord de la vallée, puis un autre et un autre et encore un... Au bout d'une autre demi heure, pas moins de 300 points sont visibles et se rapprochent, le premier se change en une caravane d'une centaine de Cyans, chaque torche précède entre 50 et 300 individus bleus: hommes, femmes, enfants, vieillards etc... Ce qui fait que la vallée finira par être remplie par 90'000 individus massés autour de la scène, chacun ayant allumé une torche. La lumière rougeâtre du feu se reflète sur les vêtements teints en bleu pour donner l'impression d'un immense oeil mauve dont la pupille est formée par la scène circulaire où ne se trouve aucune source de lumière. Cet immense oeil regarde vers le ciel et

EPEE DE GERMAND

Gravée de symboles Sings qui donnent en draconic une vague idée «d'alliance» ainsi que le nom «Arsyyn, gardienne d'Arlarynn»

Epée bâtarde (for12/dex10) +DOM 4 résistance 30

- 1 gemme bleue t5 p7 inertie 0 alliée à l'acier de l'épée
- Enchantement en Cité Vide (A1) avec 77 points de rêve dont 50 actifs (7 ailes actives) le même nombre de points de rêve total que le Sing auquel il est lié.
- Permanence en Sanctuaire Blanc (G4)
- Autonomie dans le Lac Laineux (L3)
- Alliance au Pont de Fah (K4)
- -Grande écaille de Narcos : écaille de liaison Sing (r-10 r3)

liaison avec Arsyyn, gardienne d'Arlarynn, située en Cité Mauve (I.4)

- effets de la liaison : résistance augmentée , régénération d'un point de résitance par heure (peut donc se recoller si elle se brise...)
- +DOM +8 contre les créatures magiques

Influe les rêveurs alentours en cas de forte émotion du porteur.

Disparaît en cas de mort d'Arsyyn. Réagit en sa présence

Du point de vue des sorts, doit être considérécommeunhumanoïdeSing Ne pas oublier qu'il s'agit d'une extension d'un être vivant, la continuation hors d'elle même, d'Arsyyn...



Le Dragon

Taille: 30 Volonté: 20
Constitution: 30 Empathie: 15
Force: 30 Intellect: 16
Agilité: 5 Rêve: 70
Perception: 20 Dérobée au s

Perception: 20 Dérobée au sol: 1 Mêlée : 17 Dérobée vol: 12 Endurance: 60 Tir : 17

Vie : 30

Vitesse marche 10/20/—

Vitesse vol: 40/80/— attaque de souffle +3 (tir) -3 pour esquiver/parer avec un grand bouclier, si la cible rate un jet de rêve à -7: elle reçoit un souffle, échec total: 2 souffles.

Attaque de griffes +6 (mêlée) mêmes effets qu'un griffe de Thanatos

Le dragon est évidemment d'une cruauté sans bornes, très sur de lui (il a de quoi!) et assez joueur (devinettes etc...) Les voyageurs feraient mieux d'essayer de ruser...

semble vouloir absorber les voyageurs qui le regardent depuis le surplomb. Quand la dernière caravane est arrivée, le brouhaha inhérent à une telle foule cesse pour se changer en un lourd silence qui semble durer une éternité. Un Cyan au centre de la scène prend la parole: "Moi Nevair, chef de la Tribu des Flèches, je prend désormais votre commandement, s'il y a ici quelqu'un qui s'y oppose qu'il le dise... {silence} Je sais que vous êtes impatients... Nous partironsdemainàl'aubepourArlarynn, (il désigne la direction de Sygnophyle) reposez vous, nous en aurons besoin... Puis chacun se dirigera vers sa tente ou sa caravane.



Le Reve de Germand

"En parlant de Dragon"

L'enthousiasme de Germand sera tel qu'il causera un curieux rêve aux voyageurs, et cela par l'intermédiaire de la magie de son épée. Libre à vous de raconter cette épisode aux joueurs ou de le faire jouer (cela peut devenir un scénario dans le scénario).

Les voyageurs se réveillent dans une plainede pierres, sans la moindre plante alentours, devant eux se dresse un curieux pic. Il s'agit du repère d'un dragonsanguinaire qui a enlevé Erlaine. Les voyageurs doivent la délivrer. Ils sont seuls, et n'ont avec eux que ce qu'ils avaient lorsqu'ils se sont endormis, montures et paquetage de selle compris. Germand n'est pas là. L'absurde de la situation pourrait apparaître aux voyageurs, comment pouvoir tuer les grands rêvants, ils sont à un autre niveau du rêve, comment cela pourraitil être possible, ailleurs que dans un rêve? Il faut encore pouvoir sortir de ce rêve et le seul moyen semble de délivrer la captive qui est enchaînée à la parois du fond du repère du dragon. Ellen'estvêtue que de quel que shaillons qui cachent à peine... (Les sentiments que portent Germand à Erlaine se limitent pas à l'amour platonique) Si un voyageur meurt pendant ce rêve, il arrêtera simplement de rêver (le rêve peut donc se terminer par un massacre général). S'ils délivrent la captive, et qu'ils sortent du repère, la captive ouvrira la bouche... Et la voix de Germand retentira «Réveillez-vous, ils vont partir...»

C'est Reparti!

"90′000 Cyans un problème ?"

La caravane des Cyans se prépare à partir. Il va falloir les devancer (Il ne faut pas suivre les flèches). Germand partira au galop avec son cheval. Déjà, derrière, la longue caravane s'ébranle. Après une heure de cheval, la colonne de poussière soulevée par les Cyans obstruera l'horizon et cachera le soleil, alors que les premiers cavaliers ne sont pas loin derrière les voyageurs. A la fin de l'heure de la Couronne, Pont Ivoire sera en vue, heureusement car les chevaux sont épuisés. Germand et les voyageurs disposeront de deux heures pour faire évacuer le bourgade incrédule et dégager les péages du pont. La garnison de vingt hommes n'est pas de taille à arrêter la colonne de Cyans et les fonctionnaires du péage seront difficilesà convaincre. «Maisj'ai pas d'autorisation du maître du pont supérieur

pour faire une telle chose, et il est a Sygnophyle... Germand enverra Prosper avec un message à Erlaine, on change de chevaux et on repart, la colonne de Cyans arrive à ce moment en masse dans la ville, tout ce qui n'a pas été dégagé est piétiné par les cavaliers, puis par les chariots.

L'Auberge de la Voie Fleurie.

"Une Auberge où l'on revient!"

Les voyageurs risquent bien de continuer de chevaucher pendant toute la journée, ils auront à peine le temps de changer de chevaux à Sygnophyle. Les Cyans emprunteront les routes de contournement. Au soir ils arriveront aux environs de la fin de la route, celle-ci semble se dissoudre entre les mousses et les buissons. Le temps est maussade, la pluie menace et seules les ruines d'une auberge pourraient abriter nos cavaliers. Les Cyans semblent avoir été distancés.

L'intérieur des ruines est en piteux état, visiblement les derniers jours de cet établissement furent troublés: ossements, débris rouillés d'armes sont autant d'indices d'un combat violent. Un jet d'intellect/charpentrie à -3 permettra de dater l'abandon de l'auberge à plusieurs siècles. Dans un coin, traîne la vieille enseigne: "Auberge de la Voie Fleurie, la dernière avant le pays des Sings." Alors que chacun s'apprête à s'endormir. Prosper revient avec un message, après l'avoir lu, Germand semble déprimer à nouveau. Les ordres d'Erlaine sont aussi simples qu'évident: précéder ces Cyans et voir de quoi il en retourne... Evidemment cela ressemble à nouveau à une mission inutile...

Les Reves Souvenir

"Je suis déjà venu ici..."

Il y a quatre rêves, répartissez-les entre les personnages.

Premier rêve:

Le personnage est en armure, il est dans l'auberge et fête un victoire qui ne fut pas facile. Dans la joyeuse assemblée, se trouvent des humains, mais aussi des gnomes, des ogres, des Cyans (qui semblent être regardés avec beaucoup curiosité) et des Sings. Par moult libations, on semble sceller une alliance pour défendre Arlarynn, la cité des Sings.

Un premier jet de rêve à -4 permet de se souvenir que les Cyans avaient, brodée sur leurs pourpoints, une flèche. Un deuxième aussi à -4 permet de se souvenir, que dans l'assemblée se trouvait un guerrier recevant des Sings comme cadeau l'épée de Germand et la boule de cristal d'Erlaine.

Deuxième rêve:

Le personnage discute, accoudé au comptoir, d'un sort particulièrement difficile avec un jeune femme habillée de lourdes robes. Elle-même avoue sa préférence pour les illusions et se réjouit des avantages qu'elle pourrait tirer du puits de rêve. Sur une table, apparait soudain un vieillard habillé de noir qui s'écrie: «Le puits, le puits de rêve est bloqué». L'assemblée semble paniquée, puis des disputes éclatent, les jeunes semblent accuser les anciens d'avoir abusé du puits.

Troisième rêve:

Le personnage est attablé dans l'auberge, la conversation, joyeuse, tourne autour du métier de maçon. En effet, lui et ses compagnons sont des apprentis en voyage, allant à Arlarynn pour y perfectionner leur art. Quand soudain, la porte s'ouvre et arrive un voyageur paniqué Ils'écrie: «Le portail, ils ont fermé le portail». L'assemblée éclate en cris et en discussion étonnés. *Quatrième rêve*:

Le personnage est en pleine mêlée, il combat des groins en surnombre; la situation semble désespérée. Un dague dans chaque main, un troubadour s'exclame «ainsi se ferme donc la dernière auberge oùl'on sesouvient des Sings...»

Chaque rêve rapporte 5 points de stress. Un jet d'intellect/légende à -6 permettra de se remémorer l'hymne d'Arlarynn. (Cf encadré)

LE PORTAIL

Après un demi-journée d'errances dans les buissons et la végétation qui obstruent la vallée où se trouvait la route, les voyageurs débouchent sur une clairière. On dirait que la forêt à peur d'aller plus loin. La route est réapparu et file en ligne droite dans le fond de la vallée, passant craintivement sous l'arche formée par deux dragons entrelacés dont les têtes effrayantes fixent la route encombrée de débris calcinés, nichée, comme effrayée, sous leur yeux de pierre. L'ensemble dégage une aura d'oppression et d'agressivité qui semble défendre l'accès à la route...

Le portail est, bien entendu, magique, le passer était à l'époque de sa construction un acte suicidaire: Les dragons "sentaient" la présence de l'intrus et le vaporisaient dans une boule de flammes bleues et blanches. Aujourd'hui, l'enchantement s'est usé, le portail peine de plus en plus a

Hymne d'Arlaryn

Eslat de l'une tombé des étoiles Oeil triste qui résonne dans la nuit Reflets de givre qui tissent une toile Galaxie pâle qui tourne et s'enfuit.

Le vent souffle, le chemin file, Lune de soie...

Les pas sonnent, les rêves défilent Lune de soie...

Serpent fleuve noir en cercle glisse. Un anneau bleu de murs et de glaces. Un vieux pont, qui dans le vent crisse, Une grande porte que le temps casse.

Le vent souffle, le chemin file, Lune de soie...

Les pas sonnent, les rêves défilent Lune de soie...

Statues de neige ou bien de marbre, Amantes oubliées aux baisers perdus Colonnes brisées qui comme des arbres Bordent les rues aux pavés fendus.

Le vent souffle, le chemin file, Lune de soie... Les pas sonnent, les rêves défilent

Lune de soie...

Portiques ruinés mirés par les flaques Luisent comme les bijoux d'une Dame. Fontaines muettes privées de ressac Brillent de la flamme des lames.

Le vent souffle, le chemin file, Lune de soie...

Les pas sonnent, les rêves défilent Lune de soie...

Trop de vents violents ont soufflé, Les arches sous le froid éclaté. Des murs et des toits enfoncés Des portes et des fenêtres arrachées.

Le vent souffle, le chemin file, Lune de soie...

Les pas sonnent, les rêves défilent Lune de soie...

Y a-t-il quelqu'un dans ces ruines? L'écho seul hante ces lieux. La lune azur y pleure sa bruine, Sa voix épouvante et puis ses yeux...

Le vent souffre, le chemin file, Mais pourquoi? Les pas sonnent, les rêves s'effilent Mais pourquoi?

Tradamus le noir-aimé

Reve Solitaire

Appelée aussi reflet sombre ou mirrorite limbique.

Maladie onirique, causée par l'exposition à un reflet de limbes.

La contraction est automatique.

Gravité : 4
Malignité : 8
Remède : spécial

0. Durée 1h

1. Durée 1h Effet: désolidarisation par rapport

au rêve.

2. Durée 2h Effet: idem + "phasage" d'un rêve à

l'autre.

3. Durée 6h Effet: idem mais stabilisé.

4. Durée 12h Effet: idem + perte de sensibilité par

rapport au monde. Empathie -5.

5. Durée 6h Effet: idem + perte de consistance

F. Durée 6h Effet: idem + dissolution.

De par sa nature onirique, on utilisera rêve en lieu et place de constitution. Le seul remède connu consiste à se fixer à quelque chose ouquelqu'unavecsuffisamment d'intensité pour contrer l'effet du rêve solitaire.

Le "phasage" d'un rêve à l'autre est similaire à ce qu'éprouve un hautrêvant en demi rêve toutefois, il n'y a pas de contraction du temps, une heure reste une heure. Extérieurement le malade semble être distrait ou inconscient. Lui aura l'impression de voir le rêve ou il se trouve réellement se dissoudre et une autre réalité se former. Là, il apparait normalement, sauf qu'il semble un peu trouble, un peu inconsistant. Cette inconsistance va en progressant et dans les dernières heures, il n'est qu'un fantôme immatériel et insensible.

Il est bien entendu que cette maladie est mortelle, heureusement elle n'a pas les capacités des limbes dont elle est le reflet.

Chien de la Mort Geant

Taille: 28 Rêve: 22

Endurance: 50

Mêlée: 25 Dérobée: 8

Protection (jet de rêve de l'attaquant -4)

Vitesse 16/32/64

Morsure: niv +4 init 16 +DOM +10

Esquive: niv +4

A sa vue jouer un jet de moral en situation malheureuse. Ce monstre a été engendré par les puissants courants de rêve qui s'échappent d'Arlaryn. régénérer son rêve. Faites faire un combat de rêve contre rêve à chaque être passant sous le portail (son rêve est de 15) Si l'être échoue, il tombe inconscient (0 points de rêve) et subit une attaque de flammes. Le taux de chaleur dépend d'un jet de chance à +2 : critique : pas de dommages, particulière 1, significative 5, normale 10, échec 15, échec total 20.

La réussite de Germand dépend pour beaucoup de son état moral, s'il est sûr de lui, il passera sans problème, sinon...

Derrière le portail s'étend la route.

LA SECONDE ROUTE

La voie pavée semble être vivante, épier les voyageurs, faites faire un jet de moral en situation malheureuse. Vers le soir, ils pourront voir arriver une importante troupe de Groins. Ils semblent paniqués et ne veulent pas combattre, cela les retarderait, ils semblent fuir des trucs monstrueux, gigantesques pleins de dents et de griffes. Cela devrait inquiéter les connaisseurs en groins que sont les personnages: faire peur à un groin est quasiment une abstraction, il faudrait beaucoup de dents et de griffes pour arriver à cela.

Le voyage sur la route devrait durer quelques jours et être émaillés de petits incidents causés par l'état abîmé de la chaussée, mais il devrait surtout peser sur les nerfs de voyageurs. Libre au Gardien des rêves de mettre sur la route tous les pièges diaboliques qui lui passent par la tête, ils ne devraient cependant pas être mortels, après tout cela fait quelques siècles qu'ils attendent. Le moral de Germand est en chute libre, il ne comprend plus, ne sait plus s'il doit adorer ou détester Erlaine. Il suit l'action, énervé den 'être d'aucune utilité au milieu de ces pièges.

Enfin, un soir, les voyageurs s'apercevront qu'il y a deux troncs devant le feu, qui sont en fait les pattes d'un immense chien de la mort, intelligent mais belliqueux.

"Je vais vous détruire, écraser vos misérables corps, vous n'avez aucune chance car seule une arme issue du puits de rêve peut sérieusement me blesser"; sur cette tirade Germand tire son épée et attaque, seule réponse du chien "Oh meeerde...". Un combat titatnesque s'engage; que les voyageurs s'en mêlent ou non, Germand sera tué, le chien aussi. On pourra difficilement reprocher aux voyageurs de fuir un tel monstre. S'ils restent Germand dans un dernier souffle tendra son épée aux

voyageurs. Mais déjà des hurlements graves et sinistres annoncent la venue d'autres monstres, et aucun des voyageurs n'a la trempe de Germand... Il va falloir chevaucher toute la nuit. Vers l'heure de l'Araignée, après avoir traversé un immense tunnel encombré de vapeurs gris-bleues et de curieux fantômes, les voyageurs seront en vue d'Arlarynn, la ville des Sings. Le tunnel est en fait un passage en Blurêve (Cf miroir des terres médianes nº 11, Arlarynn se trouvant en fait dans une sorte de micro-rêve entouré de montagnes. Toutes les routes y menant passent par le Blurêve.

La Premiere Arlarynn

La cité s'étend, blanche, entourée d'un immense fleuve de limbes de plusieurs centaines de mètres de largeur dans les points les plus resserrés. Ses habitations semblent toutes être construites en dur, dans une sorte de granit cristallin d'un blanc de neige. Nombres d'habitation ont plus de trois étages et des formes audacieuses: arches, voûtestrèsfines, passerelles, etc... Plusieurs routes mènent à cette cité. toutes débouchant des montagnes. La voûte céleste étoilée est déchirée par les limbes. Lorsque les voyageurs voudront passer le pontenjambant le fleuve de limbes, ils seront attaqués par des Cauquemaires qui détruiront le pont. précipitant les voyageurs dans les limbes. Des limbes? Non, simplement dans leur reflet dans les eaux noires et immobiles du fleuve.

LE REVE SOLITAIRE

En sortant des eaux glacées, les voyageurs verront des taches vert clair sur leur corps. Un jet d'intellect/légendes à -6 leur apprendra la nature de ce mal très rare. Il est contracté par l'exposition à un reflet de limbes. Les limbes étant du non-rêve, le reflet du non-rêve a tendance à désolidariser celui qu'il touche du reste du rêve. En résumé, il semble se dissoudre et se disperser entre les rêves.

Peu à peu, les ruines de la ville d'Arlarynn sembleront se troubler pour être remplacé par une ville similaire mais vivante et habitée, une autre Arlarynn, ou peut-être sa continuation, car cette cité est constituée un peu comme un escalier en colimaçon à travers les rêves: tour après tour, on passe insensiblement de rêve en rêve, d'Arlarynn en Arlarynn, un peu comme

le quartier du mal-rêve à Glumeln. C'est pour cela que la cité est entourée de montagnes au delà desquelles on ne trouve que les limbes: c'est en fait un micro-rêve qui s'étend à l'infini par de multiples couches. En reprenant l'analogie de l'escalier, les voyageurs sont arrivés dans une des spires supérieures d'Arlarynn, de celles qui sont abandonnées depuis longtemps. Car peu à peu les facettes d'Arlarynn se vident une à une. A cause de leur maladie, les voyageurs vont pouvoir passer dans les niveaux plus bas de l'escalier, encore habités, où l'exode des Sings n'a pas encore commencé.

L'Exode des Sings

A la fin du deuxième âge, alors que la magie était de plus en plus utilisée et commençaità miner les fondements du rêve, les Sings décidèrent de fonder leur cité. Ainsi naquit Arlarynn, qui, à l'époque n'était pas encore coincée entre les mondes. Mais ils ne coupèrent pas tous les ponts avec les autres peuples, ils s'assurèrent l'alliance d'une cité humaine proche et donnèrent accès à leur immense puits de rêve, le fleuron de la ville, à tous les magiciens alentours. Vu leur capacités, la cité se développa tant en beauté qu'en taille. Le cataclysme approchant, et les Sings, de par leur nature, le pressentant avec beaucoup plus de clairvoyance, ils refermèrent le puits de rêve, puis finirent par se couper totalement du reste du monde, ne gardant que des contacts avec des Cyans avec lesquels ils lièrent une nouvelle alliance. Puis survint le deuxième réveil des Dragons, projetant la ville dans ce micro-rêve et enroulant la cité sur elle même à travers les couches du rêve. Cela ne déplut pas excessivement aux habitants qui se trouvaient ainsi isolés des humains et de leur folie de magie destructrice (que les Sings avaient encouragée et admirée à l'époque ou le puits de rêve était en accès libre, mais que voulez-vous, personne n'est parfait.).

Mais à force de vivre repliés sur eux mêmes, les Sings dépérirent, et, peu à peu, ils partirent. Laissant le puits de rêve sans contrôle. Il y a une infinité de puits, un pour chaque "niveau" de la ville, mais tous sont liés (ou ne font en fait qu'un...). Aussi, quand certains commencèrent, n'étant plus maîtrisés, à lâcher du rêve sauvage dans la nature, les autres se mirent à en faire autant, ou a ne plus être maîtrisable, ou encore à ne plus fonctionner, bref, à semer le chaos.

Oui, mais qu'on à faire nos voyageurs dans tout ca? Et bien c'est simple, la boule de cristal et l'épée de Germand sont des objets Sings, si l'épée a gardé ses capacités magiques, la boule, elle, a vu ses pouvoirs s'affaiblir considérablement depuis que le puits de rêve auquel elle est irrémédiablement liée n'est plus maîtrisé. Les Cyans, eux sont les victimes du serment qui les lie à la cité. Ils sont tous irrémédiablement appelés par la ville en détresse. Leur but est de maîtriser le puits de rêve afin d'enrayer le flot d'abominations qui s'en échappe. Cela risque bien de devenir aussi le but des voyageurs, même si eux ne sont pas liés par un serment. A remarquer que la fuite ne les mettrait pas à l'abri des abominations et des cauchemars, bien au contraire.

Encore un mot sur le Cyans, ils ont passé en force les entités de cauchemar qui hantaient la route, ce qui les a sérieusement attardé et légèrement décimé... Des 90'000 individus rassemblés dans la plaine sous Damned, il ne reste qu'un couple. Nevair et sa compagne. Mais la mort importe peu pour un Cyan, surtout quand il faut honorer un serment.

La Seconde Arlarynn

Au fil de l'évolution de leur maladie, les voyageurs vont tout doucement passer dans une autre Arlarynn d'où les Sings ne sont pas encore partis. Ils se solidifieront sur une de ses multiples places, à moitié immatériels. Ils seront regardés avec étonnement, mais bienveillance. Toutes les personnes dans les rues sont des Sings. Si les voyageurs n'en ont sans doute jamais vu, eux ne semblent pas en être à la première vue d'un humain. Tous sont richement habillés, les étals débordent de marchandises rares et délicates, bref la cité semble riche et prospère, quoique que l'on puisse sentir que des préparatifs soient en cours. Les voyageurs seront cordialement accueillis, mais on les avertira: "méfiez-vous, votre rêve solitaire va bientôt prendre fin..."

Un peu plus tard ils recevront la visite d'une Sing, qui se présentera comme étant Arsyn, gardienne d'Arlarynn. C'est elle qui a créé la boule et l'épée, si un des voyageurs a l'épée, elle s'inquiétera du sort de son propriétaire et semblera sincèrement attristée de son décès, mais elle avouera ne pas être surprise, ne le "sentant" plus. Elle marmonnera quelque chose comme «Il

Entite de Cauchemar: Solitude

r : 1d10+10

Les solitudes sont des entités de cauchemar, au même titre que les peurs ou les désespoirs. Elles sont crées lorsqu'une personne meurt seule, dans un profond sentiment de solitude. Une personne possédée par une solitude ne peut plus supporter les gens et semble privée de toute force de toute volonté, tout ce qu'elle veut s'est se retirer dans un coin pour s'y laisser mourir seule...

En termes de jeu, le moral passe à -7. Traiter le désir de solitude comme un désir lancinant.

Germand

25

Age:

Né à l'heure des épées

Sexe: M Cheveux: Blonds Yeux: Gris Taille: 15 Volonté: 16 Apparence: 16 Intellect: 12 Empathie: 13 Constitution: 15 Eloquence: 9 Force: 17 Agilité: 13 Rêve: 8 Dextérité: 15 Chance: 5 Vue: 12 Mêlée: 15 Ouïe: 9 Tir: 13 Odorat: 8 Lancer: 15 Goût: 8 Dérobée: 9

Vie: 15 + DOM: +3

Epée 1 main: +9, épée 2 mains: +9

Endurance: 35

Dérobée: +7, Dague +7 Equitation: +7, Zoologie: +5 Armurerie: +4, Maroquinerie: -2

Escalade, Saut, Acrobatie, Discrétion, Se

Cacher: 0 Survie en cité: +1

Matériel:
- Son épée (voir encadré)

- Armure cuir & métal:

- prot D4+2, M.A. -2, enc 3

- 2 Dagues

Dans les sacoches de selle de son cheval:

- Lanterne + huile

- briquet, silex, amadou

- 10 m de corde solide

- 1 grappin

- 15 pitons + marteau

Ne sachant que prendre, il a pris un peu de tout...

Prosper

Le faucon de Germand, né à l'heure du dragon.

Taille /

Taille: 4 Force: 10
Constitution: 12 Perception: 19
Rêve: 13 Vie: 8

Rêve: 13 Endurance: 16

Vitesse (vol) 16/60

Bec & serres 12 niv +3 init 9 +dom 0

Esquive (en vol): 12 niv +4 Discretion: 13 niv +5

Erlaine des deux fanions

Né à l'heure du serpent Age: 25 ans

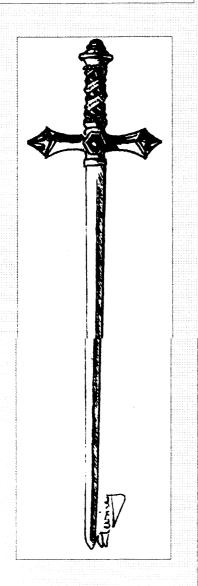
Cheveux: Blonds Sexe: M vénitien Yeux: Gris Taille: 14 Volonté: 18 Intellect: 16 Apparence: 16 Constitution: 11 Empathie: 9 Force: 10 Eloquence: 16 Rêve: 15 Agilité: 13 Dextérité: 15 Chance: 11 Vue: 14 Mêlée: 11 Ouïe: 10 Tir: 14 Odorat: 14 Lancer: 12 Dérobée: 10 Goût: 13 Vie: 12 Endurance: 30

+ DOM: +1 Dérobée: +5, Dague +5

Chant, Danse, Comédie, Discours: +6 Musique, Orfèvrerie, Serrurerie: +3 Se cacher, Discrétion, Survie en cité: +5 Escalade, Saut, Acrobatie: -1 Toutes connaissances: +3

Oniros: +3, Hypnos: +4, Narcos: 0, Thanatos: +3

Matériel: toujours armée d'une dague cachée, elle préfère les vêtements violets, noirs ou bleus...



n'a pas eu de chance, avec cette $\Diamond \Diamond \Diamond \Diamond$ d'Erlaine. Un jet d'empathie à 0 permettra de deviner qu'elle est bien plus attristée qu'elle ne voudrait le laisser paraître...

Elle amènera les voyageurs chez elle et se fera narrer toute l'aventure. Une fois cela terminé, elle répondra aux questions. Elle les conjurera d'aller maîtriser le puits, car si on ne le ferme pas, de nouveaux cauchemars s'en échapperont. Elle-même ne peut y aller car l'Arlarynn où se trouvent réellement les personnages est à des tours et des tours de ville de celle où leur rêve solitaire les a amené! Il faudrait des mois pour passer à pied de l'un à l'autre. L'épée est capitale, car seul un objet Sing peut servir de élef pour commander le puits.

Elle ne pourra rien faire pour le rêve solitaire des personnages, mais leur expliquera comment s'en guérir: il faut qu'ils trouvent une chose à laquelle s'attacher avec suffisamment de force pour contrer la maladie. Cela peut être un objet ou une personne, ou même une idée. Cette partie du scénario risque d'être du pur jeu de rôle, mais le Gardien devrait s'assurer de la sincérité du sentiment et ne pas accepter une déclaration du type "Bof, ouaip, mon épée elle me plaît bien...". Quitte a laisser tomber cet épisode et rendre Arlarynn capable de soigner le rêve solitaire.

Le Puits de Reve

Guéri de leur rêve solitaire, les voyageurs se réveilleront dans les ruines d'Arlarynn. Arsyn leur aura expliqué où se trouve le puits de rêve. La cité est devenue, sous l'influence du temps et du rêve issu du puis, un véritable enfer: fondations minées, rues encombrées, passerelles croulantes. Des entités de cauchemars hantent les lieux: peurs, désespoirs, solitudes, Craque-Haines. Toutefois, les voyageurs risquent de recevoir du secours des deux Cyans survivants, qui plus est, s'ils ont perdu l'épée de Germand, l'arc de Nevair a aussi été fabriqué par Arsyn, il peut donc aussi être utilisé pour fermer le

Le puits lui-même est situé dans une bâtisse rongée par les eaux. Elle se présente commeune plaque noire striée d'éclairs. Il y a sept degrés avec des éclairs de taille croissante et de couleur différente: rouge, orange, jaune, vert, indigo, bleu, violet. Traverser les éclairs est chaque fois plus difficile et demande une réussite à un jet de force et à un jet de rêve ajusté selon le degré

(rouge -1, orange -2 etc...). En cas d'échec, les décharges font perdre un point de vie, si quelqu'un tombe inconscient sur la plaque, il sera désintégré par les éclairs. Il n'est jamais aisé de prendre les couleurs à l'envers de passer du jaune au mauve... Arrivé au centre, le voyageur gagnera des points de rêve jusqu'a être à son maximum -7. Il sera en outre marqué d'un tête de Dragon. En se concentrant et en plantant l'objet Sing (l'épée de Germand ou l'arc de Nevair), il pourra alors commander au puits de se fermer. Privé de l'énergie qui les animait, les ruines se dissiperont, ne laissant à leur place que quelques rochers curieusement plantés: des dolmens. La plaque du puits se trouvant sous le ciel bleu, où l'on ne voit plus la moindre trace de limbes... Seul vestige de la cité Sing, les routes qui traversent sur de superbes pont le fleuve circulaire et partent dans toutes les directions; de belles voies pavées qui semblent vous inviter au voyage...

Car, finalement, les Sings aussi se sont adaptés au Troisième Age, l'âge des voyageurs, voilà pourquoi ils partent tous, et quoi de plus important pour le voyage qu'une bonne route...

Le Crepuscule

"Tout peut s'arrêter, tout doit reprendre..."

Les voyageurs pourront emprunter la route Sing en sens inverse pour retourner à Sygnophyle, la cité des routes. La voie n'est plus encombrée et le portail n'est plus qu'une statue sans effet. Ils seront bien reçus chez Erlaine, bien que la boule de cristal ne se soit pas remise à fonctionner. La maîtresse de la roue sera très intéressée par leur récit, mais peu troublée par la mort de Germand.

Ouelques mois plus tard, (cet épisode n'aura lieu que si les voyageurs ont conservé l'épée), les voyageurs rencontreront à nouveau Arsyn. Elle a troqué ses robes de gardienne contre les vêtements du voyageur, après les salutations et les remerciements. Arsyn leur demandera l'épée de Germand. Elle désire la lui la rendre. Si on lui rétorque que Germand est mort, elle haussera les épaules et dira, agacée "Vous réfléchissez vraiment comme des humains." Arsyn ne pourra rien donner en contrepartie et ne se battra pas pour récupérer son bien. Elle partira larme à l'oeil et quelques jours plus tard, l'épée se désintégrera dans un nuage de rouille salée.