

Voir Oblivion et Mourir

Scénario Rêve de Dragon de Matthias «Thias» Wiesmann

S scénario Rêve de Dragon pour un groupe de personnage de niveau moyen. Il vaut mieux que les joueurs soient relativement débrouillards et qu'ils soient assez malins pour ne pas tomber dans le *piège* et bêtement tuer le haut-rêvant thanataire.

LE SCÉNARIO DANS LES GRANDES LIGNES

Les personnages rencontrent le fantôme d'une aventurière de légende, *Lamia* la Téméraire. Celle-ci les charge de débarrasser la ville d'Oblivion du haut-rêvant qui l'opprime : *Panique*.

C'est un piège : ce n'est pas un fantôme, mais une illusion créée par le haut-rêvant. Le but de son plan désespéré est de faire des personnages des héros, et de faire oublier *Lamia*. En effet l'admiration des habitants d'Oblivion est telle qu'une partie de *Lamia* est captive de la cité.

Sa réincarnation maléfique n'a donc qu'un but : détruire la ville et redevenir complète. Les personnages devront donc se rendre dans un autre rêve, dans la ville d'Oblivia, où *Lamai* ourdit son plan.

Le scénario en lui même peut-être résolu de diverses manières - l'une d'entre elles est d'affronter *Lamia*, une autre de détruire sa statue. Dans tous les cas, il faudra faire oublier *Lamia* aux habitants d'Oblivion. La *seule* approche qui ne fonctionnera pas sera la plus évidente : tuer le haut-rêvant de Thanatos.

LAMIA LA TÉMÉRAIRE

Aventurière voleuse de légende, les exploits qui lui sont associés sont aussi nombreux que rocambolesques : Elle aurait les deux éléphants du Maradjha de Halabaille la Titanesque, le diadème de la première courtisane de Spasme, le dentier du roi de gnomes Ou'al, la gemme rouge du chef Cyan éclair de Folie, et bien d'autres. À Hubblos, la cité des astrologues, on prétend qu'elle aurait, pour une nuit, volé la lune. D'une manière générale les histoires de *Lamia* regorgent d'action et d'érotisme.

Toutefois le point le plus intéressant de la légende, c'est qu'à la fin de ses mille aventures, elle aurait retrouvé son rêve et sa ville natale et s'y serait installée et y aurait coulé ses vieux jours. D'après la légende et les statues, *Lamia* était une femme de taille moyenne mais plutôt fine, avec un visage très délicat, de grands yeux bruns et de longs cheveux noirs.

Dans ce scénario les voyageurs seront confrontés à un personnage mythique, *Lamia*, une aventurière de légende. *Lamia* est tellement adorée dans sa ville natale, Oblivion, que tout ce qui est bon en elle est retenu dans une statue à son honneur.

En conséquence, Lamia n'est pas complète. Inconsciemment elle sait que le problème se situe à Oblivion, et elle cherche donc à détruire cette ville. À cette fin Lamia c'est rendu dans un autre rêve, dans une ville nommée Oblivia, qui est habitée par des *mort-vivants*, avec leur aide elle compte raser Oblivion. Une seule personne à Oblivion connaît les plans de Lamia, c'est le haut-rêvant dénommé *Panique*. Il va chercher à obtenir l'aide des voyageurs à sa manière.

SUR LA ROUTE

Les voyageurs cheminent dans un paysage de forêt et de collines. Ils se dirigent vers le nord-ouest et savent peut-être que la route qu'ils suivent va à Oblivion. Nous sommes en plein mois de la Lyre, la saison des moisson et un fort méchant orage s'approche depuis l'ouest. Les voyageurs se trouvent sur une vieille route qui émerge de la grande forêt et serpent entre les collines, recouvertes en leur sommet de forêts. S'ils ne veulent pas se retrouver complètement détrempés, les voyageurs ont intérêt à chercher un abri.

Heureusement pour eux, ils pourront deviner des toits qui dépassent des frondaisons sur l'un des collines proches. En se rapprochant ils verront qu'il s'agit d'un palais, visiblement à l'abandon. Le parc est redevenu forêt mais on y devine encore quelques statues recouvertes de mousse que les premiers éclairs rendent inquiétantes, les dalles de l'escalier de marbre sont fendues en maints endroits. En haut de la colline, ils deviennent un bâtiment complexe et ornementé. Malgré son abandon, il semble encore en relativement bon état et devrait faire un bon abri pour la tempête et la nuit.

C'est un bâtiment élancé et très ornementé, vu la finesse des colonnes, des architectes gnomes ont probablement participé à l'ouvrage. La qualité de l'ouvrage devait être d'excellente qualité, car même s'il semble abandonné depuis des années, les murs et le toit sont presque intacts. Le vent de l'orage fait claquer les vieux volets, grincer la charpente et bruiser les feuilles de la forêt. Les éclairs dessinent dans les vitraux brisés mille créatures inquiétantes.

La porte principale en bois massif et on devine encore des restes de peinture verte. La porte s'écroulera si un imprudent utilise le heurtoir en forme d'éléphant. Le hall d'entrée contient en son centre une fontaine qui s'est changé en marécage. Des tentures pourries cachent à moitié des fresques passées représentant les aventures d'une femme fort belle. Un jet d'intellect/légende à zéro permettra de reconnaître *Lamia la Téméraire*.

Le palais en lui-même est en relativement bon état, les murs sont sains et la toiture à peu près étanche. Les voyageurs trouveront sans peine un endroit où passer la nuit au sec. S'ils cherchent à fouiller le palais de nuit avec un orage au-dehors, faites leur peur avec des ombres causées par les éclairs, le tonnerre et les volets pourris qui claquent. Puis fait en tomber un dans un vieux piège (Lamia étant quand même un peu méfiante). Lors les voyageurs seront installés, Panique agira.

LE PLAN DE PANIQUE

Panique

Grand et maigre, les cheveux poivre et sel, l'air soucieux, il a effectivement l'air d'un ermite maladroit. Son numéro de haut-rêvant maléfique est assez au point,

mais Panique est en fait totalement et viscéralement incapable de faire quoi que ce soit de mauvais. D'abord car il n'est pas méchant, mais surtout car c'est une terrible froussard (d'où son nom). Il tend d'ailleurs à s'oublier et à être aimable avec les gens de Planton. Si on le découvre il apparaîtra assez honteux, surtout en ce qui concerne son affection pour Lamia donc il est totalement amoureux.

Même s'il n'est pas méchant, Panique est un haut-rêvant fort puissant. Simple-ment il tend à plus utiliser ses pouvoirs pour régler les petits problèmes des gens de Planton. Il tend à minimiser l'usage du haut rêve, car il trouve que les queues de dragon qui en résultent le mettent dans des situations embarrassantes.

Panique est un haut-rêvant de puissance respectable. C'est un grand individu maigre à l'allure toujours inquiète qui semble toujours craindre quelque chose. Panique est éperdument amoureux de Lamia, qu'il a côtoyé durant un certain temps, il a compris que Lamia a un problème, et que ce problème était lié avec la ville d'Oblivion. C'est pour cette raison qu'il s'y est installé. Cela fait près de dix ans que Panique vit à Oblivion et il a fini par s'y faire accepter et aimer, car malgré le fait que ce soit un haut-rêvant de Thanatos, ce n'est pas un mauvais bougre, tout le contraire, en fait. Récemment, il a eu une série de rêves qui l'ont convaincu que Lamia était à présent prête à agir contre Oblivion.

Une idée désespérée

Désespéré, Panique est venu se recueillir dans le Palais de Lamia. L'arrivée des voyageurs l'a d'abord terrorisé, mais lui a donné d'un plan désespéré. La clef

du problème, selon Panique, est l'admiration sans borne que prête les habitants d'Oblivion à l'égard de Lamia. Il suffirait qu'il y ait des héros en ville pour que les gens oublient Lamia. Les voyageurs feraient de bon héros, mais il leur faut une quête. La seule quête que l'on puisse raisonnablement entreprendre à Oblivion, c'est de tuer le vilain haut-rêvant, i.e Panique.

Pour cela, Panique va créer une illusion d'un fantôme de Lamia, et demander au voyageurs d'aller en ville tuer le méchant haut-rêvant qui oppresse les pauvres gens là bas. Pour aguicher les voyageurs, il leur montrera une cache de bijoux de Lamia et affirmera que le haut-rêvant possède beaucoup de richesse (ce qui est somme toute vrai).

Le plan de Panique a un gros défaut. Il assume que les gens d'Oblivions verront d'un bon œil que des voyageurs le trucident, hors c'est tout le contraire : les Obliviens aiment beaucoup Panique, et font semblant de le craindre pour lui faire plaisir. Donc, si les personnage le tuent, ils risquent fort de se faire lyncher. Le plan de Panique est donc le fil conducteur, mais aussi le *piège* du scénario.

Le fantôme de Lamia

Il apparaîtra sous une forme éthérée et parlera d'une voix faible aux voyageurs. La forme, définitivement féminine, cherchera d'abord à rassurer les visiteurs et à s'enquérir à leur sujet. Elle se présentera comme étant le fantôme de Lamia, la propriétaire des lieux. Lamia ressemblera beaucoup au personnage de légende que s'imaginent les voyageurs, peut-être un peu trop (Panique tend à l'idéaliser un peu). Elle expliquera aux visiteurs qu'elle

est condamnée à hanter son fastueux palais jusqu'à ce que la ville soit débarrassée de la personne qui l'opprime : un terrible haut-révant de Thanatos nommé panique. Elle ne pourra connaître le repos que lorsque ce monstre aura été éliminé ou au moins chassé de la ville.

En échange de l'aide des personnages, Lamia leur expliquera que la cave regorge de trésors, et qu'une fois que son fantôme connaîtra le repos, rien n'empêchera les personnages de s'en emparer. Si les voyageurs mettent en doute la richesse du palais, elle leur dévoilera une cache contenant un ou deux objets magiques mineurs. Les objets sont véritables et en bon état (Panique a conservé ces objets comme des reliques).

Le fantôme disparaîtra à l'heure de la lyre, et des personnages pourront remarquer qu'un gros hibou quittera les ruines au même moment - c'est Panique qui retourne à Oblivion.

OBLIVION

Un personnage réussissant un jet d'intellect/légende à 0 aura le refrain suivant coincé dans la tête¹ :

*Oblivion, Oblivion, Oblivia, ah,
C'est de là que vient Lamia.*

Le pays d'Oblivion

Oblivion est une ville sur la côte ouest de la *mer des Brouillards* au nord-nord-est de Spasme. Géographique, Oblivion est relativement isolée, au nord et au sud, le long de la côte se trouvent les marais qui

Les Yasses

Les Yasses sont de petit oiseaux dont la forme rappelle le martinet. Leur particularité est un plumage très coloré qui donne l'impression que les oiseaux portent des surcots ornés d'armes héraldiques. Les plumes de Yasses servent d'ingrédient à plusieurs recettes alchimiques, où elles peuvent notamment remplacer les plumes de Zyglute.

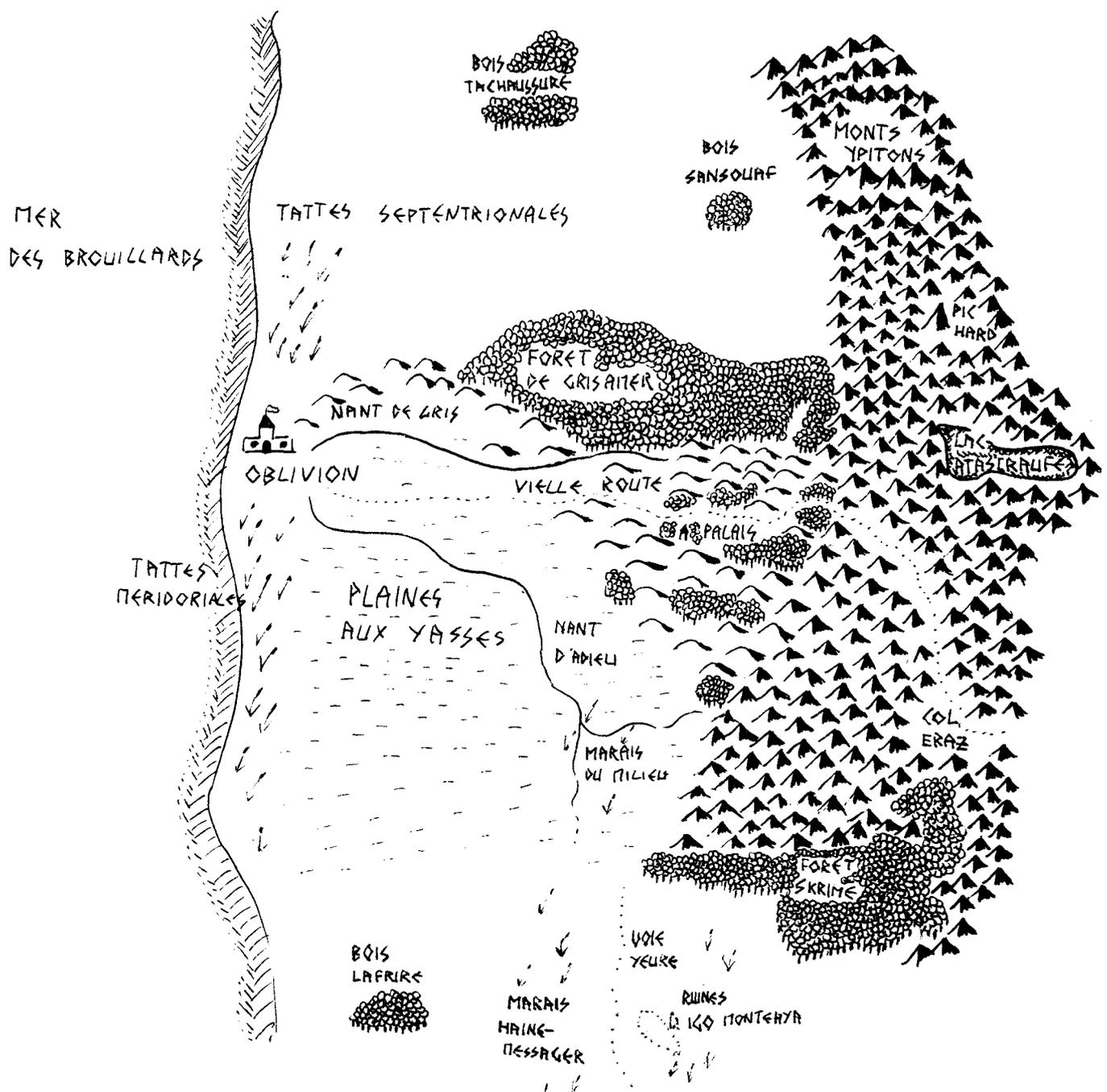
forment la majeure partie de la côte de la mer des Brouillards, on les appelle les *Tattes*² orientales et septentrionales. Enfin à l'ouest, on trouve la grande forêt de Grisamer. Au sud au trouve les *plaines aux Yasses*, une région céréalière très riche, et les collines boisée à l'ouest sont riches en minerais. Une rivière rejoint Oblivion depuis les collines, le *Nant*³ de Gris.

Certains affirment qu'Oblivion est un quartier d'une ville bien plus importante de l'époque du Grand Empire, plus précisément le quartier des alchimistes. Ce qui est certain, c'est que l'alchimie occupe une place importante à Oblivion. La proximité de marais riches en herbes rares et de collines renfermant des minerais en abondance (on parle même de mines de sucre) y sont probablement pour quelque chose et contribuent à l'activité florissante de la ville. Les marchands viennent de loin pour les teinte d'Oblivion, mais aussi pour *l'Oblivienne*, une bière à la teinte pourpre enrichie de paillettes d'or.

¹ Sur la mélodie de «*Ob-la-di, ob-la-da*» des Beatles.

² *Tattes* est un terme qui désigne un marais dans les dialectes issus du Franco-Provençal.

³ *Nant* est un terme qui désigne un cours d'eau dans les dialectes issus du Franco-Provençal.



Carte de la Région d'Oblivion

Si la pêche est importante, le commerce maritime reste limité. La navigation sur la mer de brouillards est considéré comme extrêmement dangereuse, et les rares marchands marins se cantonnent au cabotage. La région au nord-ouest d'Oblivion est considéré avec les plus grandes craintes, certains affirment que la mer s'y déverse dans des tumultes dans les limbes, et que les vapeurs de cette réaction sont la cause des brouillards.

La statue de Lamia

C'est le plus grand bâtiment de la ville. Elle représente Lamia en train de porter ce qui peut être généreusement appelé une cotte de maille minimaliste, elle tient d'une main tendue vers le ciel une gemme, et de l'autre une dague. La partie 'gemme' de la statue est une sorte de cage vitrée qui contient une lampe complexe. On l'allume les soirs de mauvais temps pour guider les navires. La lampe fonc-

La Brasserie Oblivienne

Albert Unepierre, Maître brasseur

C'est la brasserie principale de la ville, on peut y manger boire, et il y a même cinq chambres tout à fait convenables. C'est naturellement l'endroit où l'on peut déguster une bonne pinte d'Oblivienne accompagné des fameux biscuits à la saumure cuit sur la braise, les *braises-tels*.

tionne avec des poudres inflammables qui sont le secret de la guide des alchimistes. Les mélanges de poudrent permettent de contrôler la couleur du phare.

La ville d'Oblivion

La ville est nichée entre les plaines, les marais, les collines et la mer. Elle est protégée par des remparts qui sont en fait des maisons avec dont les façades extérieures sont dénuées de fenêtres au bas étages. Un chemin de rond sommaire passe parmi les toits. Un fossé rempli d'eau, le canal au larmes double les murs nord et ouest. La partie nord de la ville est la moins clairement délimitée, on trouve en effet des maisons au delà des ramparts, et la ville, sous forme de ruines anciennes, s'enfonce profondément dans les marais. Ces ruines formaient visiblement le port de l'ancienne cité dont Oblivion est issu.

La plupart des habitations ont trois étages, un rez-de-chaussée en pierre, un premier étage, et des combles en bois. Les murs sont généralement peints de couleur pastel et les tuiles vernies font souvent des motifs abstraits. D'une manière générale, la ville est colorée, mais reste dans un ton très sobre.

La ville elle même est découpée en quatre quarts par deux canaux qui se croisent au niveau de la place Lamia. Les noms des quatre quarts sont citrique, azur, acier et coquille. D'une manière générale, la ville comporte un imposant système d'égouts. L'eau potable provient d'un antique aqueduc qui s'enfonce dans une caverne dans les collines à l'ouest.

Les Obliviens

D'une manière générale, les locaux sont d'un caractère très bon enfant, généreux, aimables, bref les victimes idéales pour un méchant haut-rêvant. Les Obliviens sont des gens aimables et industriels. Ils n'aiment pas le désordre et les aventures et ont peu de respect pour les gens qui ne travaillent pas. Selon comment ils se présentent, les voyageurs auront droit à des réactions très différentes. Des artisans ou des érudits auront droit à tous les égards, alors que baladins seront plutôt considéré comme des grands enfants.

Malgré (ou à cause de) cette attitude, les Obliviens sont complètement fascinés par les aventures et en particulier celles de leur héroïne – Lamia – qu'ils traitent quasiment comme une déesse. Si la ville est très sobre, il n'y a pas de rue qui ne comporte une statue ou un bas relief dépeignant ses aventures. S'il s'agit d'art respectable au premier abord on réalise qu'ils sont très détaillés. Lamia est souvent dans des tenue qu'aucune Oblivienne n'envisagerait de porter.

Martine

C'est une voisine de Panique, une veuve de quarante ans qui l'a pris en pitié et s'occupe de lui. C'est une femme solide doué d'une double dose de bon sens. Phy-

siquement c'est une femme massive au visage rond et aux cheveux blonds. Elle tient une charcuterie avec l'aide de Grilbert, son commis de 15 ans. Martine n'est pas une notable à proprement parler, mais parfaitement capable de monter toute la ville contre les voyageurs en cas d'agression contre Panique.

Débusquer Panique

La résidence de Panique est une tour sinistre, avec moult gargouilles, des meurtrières défendues par des pointes acérées, des lourds volets bardé de métal. D'une potence sortant d'un mur pend une méchante cage en métal dans laquelle se trouve un squelette. D'une manière générale, l'endroit est en total contraste avec la ville : sinistre et menaçant.

Si les personnages examinent soigneusement le repère et disposent de quelques compétences comme maçonnerie, charpenterie ou armurerie, ils s'apercevront que l'installation est récente et complètement artificielle (il s'agit en fait d'un ancien grenier rénové). D'immenses efforts ont été déployés pour donner un aspect lugubre aussi soigné. Le squelette a été soigneusement moulé dans du plâtre.

Si les voyageurs interrogent les locaux au sujet de Panique, ils pourront que c'est effectivement un terrible haut-rêvant, se livrant à de terribles rituels se changeant en bête nuit, bref, la totale. Non seulement l'antre contraste complètement avec le reste de la ville : une tour sinistre dans un coin de la ville, mais en plus la réaction des habitants à la présence du haut-rêvant est complètement absurde : ils trouvent cela tout à fait normal, après tout c'est un haut rêvant, c'est le genre de choses qu'ils font.

La robe d'Évanana

Cette robe fut portée – d'après la légende – par Lamia pour séduire le prince de l'émirat des milles oasis. Personne ne sait exactement à quoi elle ressemblait, on dit qu'elle était très près du corps et avait une couleur noir chatoyant. La bibliothèque de la guilde des alchimistes contient un vieux texte qui explique comment fabriquer une telle robe. Si la plupart des ingrédients comme le soufre peuvent être trouvés dans une ville d'alchimistes comme Oblivion, le principal, la sève d'Évanana est introuvable.

Un jet d'intellect / botanique à zéro permettra de savoir que l'Évanana est un arbre tropical qui affecte les marais. Certaines légendes affirment que cet arbre adorerait pousser dans les charniers.

Toutefois en creusant un peu, on s'apercevra que le terrible haut-rêvant ne terrorise personne. En fait il est plutôt gentil et fait souvent de la magie pour aider ceux qui en avaient besoin, typiquement en enchantant des potions de soins ou des préparations alchimiques (c'est le seul haut-rêvant de la ville). Cette dernière information ne sera toutefois lâchée que sous la promesse du secret le plus absolu, Panique ayant demandé aux habitants de Planton de parler de lui comme d'un terrible haut-rêvant. Ceux-ci ont accepté de bon cœur - après tout ils savent qu'il a régulièrement de curieuses lubies comme de se passer le visage à la suie.

Si par malheur, les personnages tuaient Panique, ils se retrouveraient avec toute la ville montée contre eux par Martine. À moins d'expliquer très clairement leurs motivations ils risquent de se retrouver

lynchés. Tout le monde sait bien qu'il n'y a pas de fantôme de Lamia dans son ancienne résidence et aura donc tendance à considérer l'histoire des personnages comme une mensonge ridicule.

LUTTER CONTRE LAMIA

Tôt ou tard les personnages finiront par découvrir le pot aux roses : Panique n'est pas un méchant haut-rêvant et Lamia s'apprête à détruire la ville. Si Panique est vivant, ils pourront donner plus d'informations sur ce que prépare Lamia, dans le cas contraire, et si les personnages ont échappé au lynchage, ils trouveront ces informations dans le journal intime de Panique.

D'après les rêves de Panique, Lamia se trouve dans une région proche d'Oblivion et prépare une armée de morts-vivants pour anéantir la ville. Panique ne sait pas exactement où cela se trouve, mais est convaincu qu'il faudra moins d'un jour pour que l'armée de Lamia atteigne Oblivion - dans certains rêves elle s'y trouve déjà. Panique est convaincu que la raison pour laquelle Lamia veut détruire la ville est liée à l'admiration que les habitants de la ville lui portent.

Vu la situation isolée de la ville, et la proximité des armées de Lamia, la fuite n'est pas une bonne option, Lamia ne laissera personne s'échapper. Deux solutions s'offrent fondamentalement aux personnages : soit tuer Lamia, soit faire oublier aux Obliviens leur égérie. La première solution ne ferait que repousser le problème (l'incarnation de Lamia aura le même problème), la seconde est plus complexe mais moins dangereuse (et implique plus de jeu de rôle).

Mais comment faire pour faire oublier à une ville son idole? D'une manière générale cette partie du scénario est assez ouverte, il y a plusieurs manières de résoudre le problème : mettre en avant une nouvelle héroïne, faire prendre conscience aux habitants que Lamia n'est pas si admirable que cela, ou simplement faire oublier Lamia aux habitants, par exemple en organisant une défense héroïque. Une bonne stratégie cumulerait les différentes approches.

Martine pourra donner un indice pour une approche : elle est une des rares personnes de la ville qui ne soit pas une admiratrice de Lamia, elle décrètera qu'il suffit de trouver une jolie fille avec une robe en sève d'Évanana pour diriger les défenses de la ville pour que les citoyens d'Obliviens oublient leur idoles précédente. Le problème, c'est de trouver de la sève d'Évanana. En se renseignant dans la ville on arrivera à la conclusion qu'aucun commerce n'a une telle substance. Par contre, il est fort possible qu'on puisse trouver une telle chose dans les ruines entrepôts de l'ancienne ville. Les gens n'aiment pas y aller car l'endroit est infesté de créatures étranges.

Quelque soit la stratégie suivie, il y aura toujours une raison pour laquelle les personnages se rendront à Oblivia, soit pour chercher la sève d'Évanana, soit pour se renseigner sur Lamia. Si les personnages cherchent plutôt à fuir, un gardien retors peut aussi leur mettre à disposition une déchirure, qui les amènera à Oblivia.

D'OBLIVION À OBLIVIA

Au nord de la ville se trouvent des ruines de l'ancienne ville d'Oblivion qui

datent du second âge. C'est un labyrinthe d'ancien quais et d'entrepôts situé dans un marais toujours embrumé. L'endroit est plutôt mal fréquenté, on y trouve notamment des vaseux et des craque-haines. En fouillant, les personnages trouveront un bâtiment à peu près intact, un entrepôt rempli en partie de marchandises divers dans divers états de délabrement. Un escalier mène vers des niveaux souterraine. À peine visible dans la brume, cet escalier est en fait une déchirure qui mène à Oblivia.

Les voyageurs auront donc l'impression de descendre dans les étages d'un gigantesque entrepôt rempli de denrées diverses (mais pas de sève d'Évanana), au premier sous-sol (i.e après la déchirure), la qualité des marchandises s'améliorera sensiblement, et l'entrepôt semblera plus utilisé. En fin de compte, les voyageurs sortiront au rez-de-chaussée d'un entrepôt, dans un autre rêve : Oblivia.

Les Zilas

Les Zilas sont des entités de cauchemar pleinement incarnées. Ils ont l'apparence de créatures reptiliennes géantes : salamandres, serpents, mais surtout lézards. Les plus plus grandes de ces créatures peuvent atteindre quarante mètre de longs, on parle alors de *gros-Zila*. Les Zilas n'attaquent pas les humains à proprement parler mais les bâtiments et les ouvrages humains, cela ne les empêche pas d'écraser en passant un humain ou de le dégager à coup de pattes, mais en général, ils ne considèrent pas les humains comme digne d'attention. Les Zilas sont très solides, et ne peuvent en général être détruits qu'avec grand renforts de troupes et d'armes lourdes (balistes, catapultes), ils

sont totalement insensibles à la magie. S'ils sont détruits, les Zilas se réduisent en un petit agglomérat d'une substance visqueuse et verte, la Zilliatine.

Le rêve d'Oblivia

Oblivia est situé dans un micro-rêve cauchemardesque. Il s'agit d'un fragment de l'ancienne cité qui fut Oblivion qui a abouti un marais maléfique et pestilentiel hanté par une foule d'entités de cauchemar. Dans ce décor s'est installé toute une société assez singulière. On distingue deux groupes fondamentaux à Oblivia, les morts et vifs. En effet une majorité des habitants d'Oblivia sont techniquement morts, des zombies forment la masse ouvrière alors que les élites vivent éternellement grâce à des rituels thanataires.

La présence d'une abondante main d'œuvre ainsi que le fait qu'une bonne partie de la population n'a pas besoin de se nourrir fait qu'Oblivia est une ville fort industrielle : manufactures, mines et carrières abondent et les dirigeants de la cité n'ont de cesse de s'enrichir encore plus et de soigner l'économie de la ville. Dans les faits, cette richesse reste très abstraite car la ville commerce peu et que la majorité des habitants ne sont que des corps sans âmes incapable d'apprécier le fait que leur cité soit riche.

Ces détails n'arrêtent naturellement pas les marchands et les notables, qui font tout pour que cette mécanique continue à fonctionner. Les zombies qui n'en ont cure, se font donc équiper d'outils en acier et de vêtements teints et finement tissés. L'important étant naturellement que ces vêtements et ces outils soient produits dans d'autres manufactures (elles aussi doté d'employés morts-vivants), et

que l'économie tourne. L'économie est une obsession locale.

De fait, la ville reste relativement stable pour une raison simple, les entités de cauchemar : en effet les marais qui entourent Oblivia sont hantés de hordes d'entités de cauchemar : des vaseux, des craque-haines mais surtout des Zilas, ceux-ci viennent régulièrement saccager la ville, détruisant tout sur leur passage. L'ambiance de cauchemar si propice à la création de zombis zélés qui permettent à la ville de produire beaucoup de biens et de bâtiments est aussi la cause des entités de cauchemars qui n'ont de cesse de détruire ces mêmes biens et bâtiments. En fin de compte, les deux s'équilibrent.

Par contre, un effet de cette course à la production est une sérieuse distorsion sur les prix. En général les prix de la nourriture sont doubles par rapport à la normale, les prix des autres biens sont similaires, mais la qualité est bien meilleure. En effet il est impossible de trouver du matériel de qualité inférieure à Oblivia.

Industrie

On produit tout à Oblivia, et on le vend à vil prix, à des morts. Oblivia comporte de nombreuses manufactures qui produisent en masse vêtements, outils, objets divers, matériaux de construction. Les bâtiments portent tous des inscriptions gravées comme « *quand le bâtiment va, tout va* ». Les manufactures emploient de nombreux serviteurs morts-vivants. Chaque manufacture est contrôlée par un *capitaine d'industrie* qui est en général entouré d'une équipe de cadres, morts (généralement des appelés, parfois des convertis).

Trouver de l'Évanana

Il est probable que les voyageurs s'enquière sur la production d'Évanana. Cette plante n'est pas beaucoup cultivée car elle ne sert que pour de rares productions alchimiques. En creusant plus avant, les voyageurs pourront apprendre que les rares stocks ont tous été achetés par une nouvelle venue dans la ville, une haut-révante nommée Lamia.

Les matières premières pour toutes ces manufactures proviennent de deux sources : les marais et les îles. Le marais qui entoure la ville à perte de vue ne fournit directement comme ressources que de la glaise, des poissons et des plantes utilisées pour la vannerie.

Ce qui rend le marais réellement productif, ce sont les nombreuses déchirures jaunes qui le parsèment. Ces déchirures communiquent avec des déperditions et régulièrement des épaves apparaissent dans la fange du marais. Commence alors une chasse au trésor pour récupérer le contenu de ces navires avant qu'il ne soit perdu dans la boue.

Que l'équipage soit mort ou vif, il est vendu lors du marché de la marée, les cadavres rejoindront les rangs des Blais, les vivants deviendront des convertis. Les épaves de navires amènent aussi de nombreux biens exotiques à Oblivia.

Les îles sont une série d'îlots qui parsèment le marais. Certains sont rocheuses et abritent mines et carrières, les autres sont couvertes de cultures diverses. Vu qu'une grande partie de la population ne

mange pas, la production de matières premières domine : chanvre, coton, bois divers.

La société obliviennne

Parmi les morts-vivants, il existe différentes castes, ayant des rôles et des fonctions clairement définies. On distingue les *Blais*, la *Castagne*, les *Convertis*, les *Appelés* et les *Élus*.

Les Blais

Ce sont des morts-vivants similaires à ceux décrits dans les règles, des zombis. Ils sont employés pour toutes les tâches simples de la ville, ainsi que dans les cultures et certaines manufactures. Ces êtres n'ont pas d'âme à proprement parler et sont considérés comme du bétail.

Cela ne veut pas dire qu'ils n'ont pas de droits - en particulier ils ont le droit de consommer, c'est d'ailleurs pour cela qu'on les paye. Malgré leur status, ils ont de très beaux uniformes et des outils magnifiques.

Leur corps est en général traité pour ne pas se décomposer et avoir un aspect agréable. Un des effets secondaires de cela est qu'ils ont une forte odeur d'alcool et tendent à brûler très bien. Quand on dit d'un vif qu'il est blai, cela implique qu'il n'est pas très malin.

La Castagne

Les castagneurs sont des morts-vivants qui forment la garde de la ville. Similaires aux Blais, les membres de la castagne sont en général plus solides et plus autonomes (plus de points de rêve). On les emploie pour faire régner l'ordre, lutter contre les entités de cauchemar.

Les Convertis

Il s'agit d'humains qui ont subi le rituel de conversion thanataire, il s'agit d'un rituel qui est imposé aux prisonniers et aux criminels. La particularité du rituel de conversion thanataire est qu'il inclut un certain nombre d'envoûtements comme des *tâches* ou des *interdictions*.

Si ces envoûtements étaient annulés, le rituel de conversion le serait aussi, et le converti redeviendrait un cadavre. Les convertis sont en général des serviteurs intelligents et loyaux, même s'ils ont tendance à devenir fous assez vite.

Les Appelés

Il s'agit d'humains qui ont subi le rituel de la seconde vie thanataire. Ils sont devenus volontairement des morts-vivants. Ils n'ont en général pas besoin de manger ou de boire, mais leur corps demande néanmoins des soins permanents - vu qu'il ne se régénère pas.

En général les appelés préservent leur corps au moyen d'essences et le régénèrent au moins de potions magiques. Les appelés n'ont pas besoin de dormir ou rêver, sauf si c'est pour régénérer leur rêve. Les appelés forment en général la bourgeoisie d'Oblivia, le rituel d'appel étant relativement coûteux, ils sont en général très fiers d'avoir été appelés.

Les Élus

Il s'agit d'appelés qui sont passés à nouveau stade. Leur corps physique est devenu similaire à celui des entités de cauchemar pleinement incarnées. Il se régénère au moyen du rêve, et ses capacités sont conditionnées par le rêve (en clair, ils utilisent le rêve en lieu et place des caractéristiques physiques).

De fait, les élus peuvent contrôler dans une certaine mesure leur apparence. S'ils sont puissant, les élus souffrent de devoir soutenir leur corps par le rêve, ils perdent un point de rêve par heure. Les élus forment naturellement le haut de la société oblivienne, et sont en général très riches - c'est pour cela qu'on les appelle les *liches*.

Outre les morts, Oblivia compte aussi des *vifs*. En général, les vifs ne le restent en général que parce qu'il sont trop pauvres pour être appelés. Il y a quelques vifs qui ne veulent pas être appelés, malgré le fait qu'ils en ont les moyens, ils sont considérés comme des excentriques. La principale exception concerne les haut-rêvants, vu la facilité à rêver des vifs, il est parfaitement normal qu'un haut-rêvant reste vif.

L'auberge du passage

Maître Guylème, Appelé

<i>Tarifs</i>	
Nuitée, mort ou vif	5 deniers
Fricassée du marais	3 deniers
Sang frais, bolée	2 deniers

Située non loin de l'entrepôt ou déboucheront les personnages, c'est la seule auberge de la ville. Le propriétaire est un excentrique qui rêve d'avoir comment client les zombis de la ville. Malgré des efforts multiples, la vente de *services* aux blais n'est pas encore une activité commerciale importante de la ville. Maître Guylème a récemment été appelé, et il en est extrêmement fier.

Guylème a l'apparence d'un homme de grande taille à la peau matte avec des petits yeux noirs renforcés et rapprochés. Il porte des riches vêtements en velour rouge

La légende du miroir des morts

Un jet d'intellect/légendes à -6 permettra de souvenir de certaines légendes concernant cet objet, une réussite simple donnera une des légendes (au hasard), une particulière les trois.

- La première légende affirme que le miroir est issu d'un rêve lointain et produits par des êtres mystérieux aux corps effilés et aux oreilles pointues, aujourd'hui disparus.
- La seconde affirme que c'était à l'origine un merveilleux miroir qui reflétait la beauté intérieure des gens, mais lorsque Vladimir le bellâtre, général triomphant de la ville d'Esparlongue voulut se regarder dedans, il se brisa et donna le jour à une armée de morts-vivants.
- La dernière affirme qu'il fut créé par erreur par un gnome particulièrement ivre qui se tua en tombant à travers et fut ainsi le premier mort-vivant créé par celui-ci.

Toutes les légendes s'accordent pour dire que le miroir transforme des cadavres en guerriers mort-vivants invincibles (ce qui est exagéré).

avec des galoches dorées. Très bavard, il pourra expliquer sans problème les particularités de la ville aux voyageurs.

Guylème possède cinq servantes, des femmes mort-vivantes maquillées, parfumées et portant d'exquis uniformes de soubrettes. Guylème les appelle *Tina*, *Anna*, *Sonia*, *Wonda* et *Chabra*. Vu qu'elles portent le même uniforme et la

même coiffure, il n'est pas aisé de les distinguer. Leur conversation se résume à «*Oui mon seigneur*».

La Ville

La ville d'Oblivia est construite dans un marais. Les bâtiments sont construits sur ce que furent anciennement les quais du port d'une ville plus ancienne. D'autres sont en bois et ont pris l'emplacement, parfois la forme des navires qui furent ancrés ici naguère. Les directions sont d'ailleurs encore donnée en terme marins, proue, bâbord, poupe, tribord.

D'une manière générale, les bâtiments ont une allure torturée avec de nombreux ornements. Malgré l'humidité, les multiples insectes issus du marais, sans parler des incessantes attaques de Zilas, les bâtiments sont toujours dans un état irréprochable, entretenus par des zombis.

Les maisons en pierre sont en général construite comme des forteresses, capable de supporter l'assaut d'un Zila. Celle en bois sont en général mobiles (ce sont en fait des navires), afin de pouvoir éviter la trajectoire de l'entité de cauchemar vengeresse.

Cette différence de maison est d'ailleurs la base de la principale division politique entre les deux partis de la ville : les chênes et les roseaux. Les chênes sont partisans de

bâtiments renforcés, les roseaux des navires. Malgré les nombreux discours politiques des partisans des deux partis, ainsi que les efforts d'éducation (pamphlets, affiches, crieurs publics) les deux types de bâtiment se font régulièrement écraser par les Zilas.

Chaque parti entretient une *garde* importante. Outre quelques officiers vifs, le gros de la troupe est composé par la castagne, des troupes de morts-vivants. Les deux gardes ont les mêmes rôles : maintenir l'ordre, mais surtout lutter contre les entités de cauchemar, et les Zilas en particulier. Les nombreux postes de gardes comportent des tours de guets, qui annoncent l'arrivée de ces monstres, il n'est pas rare d'entendre crier « *Zila à bâbord* ». Pour des raisons politiques, la garde des chênes et celle des roseaux ne sont pas toujours très bien coordonnées, il n'est donc pas rare qu'il y ait des dégâts collatéraux. Pour ces diverses raisons, lorsque le cri du guetteur retentit, tout le monde va se mettre à l'abri.

Le conseil noir

C'est lui qui préside aux destinée de la cité, il est composé, assez simplement, des individus les plus puissant d'Oblivia. Ce sont en général des élus, mais il compte aussi quelques haut-révants qui sont encore vivants. En théorie, le conseil noir a

*Blêmes enchantements qui fument et qui blastent
Et déchirent le rêve en grincements funèbres!
Rire des ossements et rire de Mortèbre
Grand-œuvre de malmort du Noir Oniroclaste!
Au fond de la forêt comme grouillants cloportes
Veillent sur son non-rêve les Sentinelles Mortes*

tous les pouvoir et de comptes à donner à personne, dans les faits, la situation est plus nuancée : le conseil noir est très divisé et n'arrive en général jamais à prendre de décision, de plus les membres du conseil s'intéressent peu aux détails de la gestion de la ville, qui est en fin de compte, dirigée par les capitaines d'industrie.

La principale prérogative pratique du conseil noir c'est que celui-ci contrôle le miroir des morts. C'est l'objet magique qui permet de créer facilement les hordes de Blais qui font vivre la ville. L'objet n'est pas un miroir à proprement parler, c'est une sorte de cadre carré de 2 mètres de côté construit à partir d'ossements humains et décoré de ferrures en argent. Il est fixé au sol dans une salle souterraine du palais du conseil. L'utilisation du miroir est ouverte à tous, à condition de payer la taxe que perçoit le conseil. Cette taxe est la seule source de revenu du conseil. Le prix courant de la taxe est de 10 deniers.

Le composition du conseil est restée stable depuis des années, mais vient de changer récemment, en effet Lamia, qui est arrivé il y a peine deux mois, est déjà parvenue à s'y faire admettre. Lamia ne compte pas s'arrêter en si bon chemin, elle veut lever une armée de morts-vivants à Oblivia et marcher sur Oblivion pour l'anéantir. Pour cela elle doit convaincre le conseil de la suivre, ce qui n'est pas une mince affaire - vu que le conseil n'a pris aucune initiative depuis des siècles.

Mortèbre

Réincarnation du haut-rêvant thanataire légendaire, ce vieillard fut autrefois grand et maigre. Aujourd'hui, il est voûté au point qu'il ne peut se déplacer sans le soutien de ses deux serviteurs morts vivants. Techniquement, Mortèbre est un *vif* pas un mort vivant, mais dans les faits il est complètement grabataire et son esprit est décrépi. Il passe ses journées à discuter de poésie minimaliste avec le crâne d'un poète d'un lointain rêve, là où le soleil se lève. Malgré cela, Mortèbre reste le plus puissant haut-rêvant de la ville, ce qui lui vaut un respect unanime et une grande tolérance envers ses lubies. Un jet d'intellect / légendes à -3 permettra de se souvenir d'un passage de la légende de Mortèbre⁴ ci contre :

Mortèbre vit dans maison somme toute modeste entièrement décorée d'ossements. Une bonne partie des meubles sont d'ailleurs des morts-vivants expérimentaux. Quiconque serait assez stupide pour entrer dans la demeure a de grande chance de finir dévoré salement par le premier porte-manteau. Victor est l'homme à tout faire de Mortèbre, c'est un humain vivant qui porte toujours une livrée impeccable. On dit que rien ne peut le choquer ou le surprendre.

Mortèbre soutient mollement le plan de Lamia, quand il la remarque, il la trouve charmante, et envoyer des morts-vivants à l'attaque d'une ville de vivants lui semble un plan sympathique. Néanmoins il est trop vieux et distrait pour offrir un soutien digne de ce nom.

⁴ Cf « *La forêt des sentinelles mortes* », Casus Belli n°30 ISSN 0242-1327

Douille

Douille est un vampire - il a l'apparence d'un beau jeune homme avec de longs cheveux noirs bouclés et des traits délicats. Malgré ses airs charmeurs, c'est une créature dure et inflexible. Il n'a aucun sens de l'humour et torturera cruellement toute personne qui penserait faire de l'esprit en rajoutant le son '*an*' devant son nom. Douille se nourrit en volant le rêve d'autres êtres, pour cela il doit toucher la tête ou le cou de sa victime et celle-ci doit échouer à un jet de rêve à -8 (plus Thanatos), si c'est le cas le rêve de la victime tombe à zéro.

Douille est le chef du parti des *roseaux*, il utilise toute son influence politique pour maintenir Oblivia telle qu'elle a été durant à présent des siècles. Il voit d'un mauvais œil toute forme de changement et n'aime *pas du tout* Lamia et ses plans de conquête. À cause de cela, il pourrait bien être le principal allié des voyageurs s'ils cherchent à s'opposer à Lamia. Douille ne contrera jamais ouvertement Lamia, mais cherchera à l'affaiblir et la trahira au moment le plus opportun. Il sacrifiera sans arrière pensées les voyageurs et la ville d'Oblivion.

Douille vit dans un navire tout blanc qui a des allures de vaisseau fantôme. Outre quelques serviteurs, il est toujours accompagné par la *garde gothique*, un groupe de sept femmes converties qui lui sont dévouées corps et âme (en cachette on les appelle parfois les *Douillettes*). Très belles, elles portent toutes voilettes, corsets, long gants et longue robes noires avec beaucoup de dentelles. Ce sont des intrigantes et des séductrices de premier rang. Chacune porte, outre le noir, une couleur

favorite qui est aussi son nom, il y a *Rose*, *Violette*, *Azure* (bleu), *Sanguine* (rouge), *Doriane* (or), *Sinople* (vert), *Flamme* (orange) et *Argentine* (blanc). Si la situation devient *vulgaire*, Douille peut compter sur la totalité de la garde des roseaux.

Helectronvolte

De son vivant Helectronvolte fut un guerrier craint sur tous les champs de bataille. Plutôt que de connaître la décrépitude et la vieillesse, il a choisi de devenir un mort-vivant. Il a donc conservé l'apparence d'un guerrier d'âge mur, le visage couturé de cicatrices. Il porte en permanence une armure de plates. Un observateur attentif pourra noter que l'emplacement des cicatrices de son visage ont tendance à changer avec le temps. Helectronvolte est un élu, et de ce fait il est plus une entité de cauchemar pleinement incarnée qu'un simple humain - il est pratiquement indestructible. C'est une des seules personnes à Oblivia qui peut espérer affronter un Zila de petite taille sans y rester.

Helectronvolte est le chef incontesté des chênes. C'est sous son impulsion que la garde des chênes s'est équipé d'armes de sièges pour lutter contre les Zilas. D'une manière générale, Helectronvolte est partisan d'une politique plus active et est le principal soutien de Lamia. Néanmoins il ne voit en elle qu'un moyen, et compte bien s'en débarrasser une fois la conquête d'Oblivion terminée. Helectronvolte est misogyne et trouve que la guerre est une affaire d'hommes.

Helectronvolte vit seul dans un tour fortifiée dans le marais, mais il passe le plus clair de son temps dans les différentes tour de gardes des chênes à entraîner les troupes. Il cherche régulièrement à obte-

nir des informations sur Lamia, sans grand succès jusqu'à présent. S'il réalise que des étrangers intriguent contre ses plans, ils n'hésitera pas à les faire disparaître par la garde.

Le prince Dipôle

Personne ne sait exactement d'où vient Dipôle, ni si son titre de noblesse a une quelconque véracité. Toutefois, personne n'a osé ouvertement les mettre en doute. Les gens du conseil considèrent cela comme un détail, et les gens de la ville n'oseraient pas se mettre à dos le mort le plus riche de la ville. Dipôle est un élu qui a depuis longtemps cessé de respirer, mais dont l'obsession pour l'argent maintient en vie depuis des lustres. Dipôle a l'apparence d'un homme d'âge mûr aux cheveux long et blancs et au visage buriné par les voyages. Il se plaît à raconter milles et voyages passés et se vet des plus fines étoffes et des plus beaux bijoux que la ville peut offrir.

Dipôle n'est pas affilié au Chênes ou aux Roseaux, ils considère que deux partis sont nécessaires pour assurer la concurrence. Il voit les plans de Lamia d'un bon œil, l'économie d'Oblivia est stagnante et une bonne opération militaire serait une bonne stimulation pour les affaires. Par contre, il a compris que le but de Lamia est de raser Oblivion et cette idée ne lui plaît pas, une ville rasée offre peu d'opportunités mercantiles. Dipôle entretient un complexe réseau d'amis, de clients et d'agents. Plus que tout autre il sait ce qui se trame dans la ville, il a notamment appris que Lamia a acquis beaucoup de sève d'Évanana, il ne sait pas ce qu'elle compte en faire, mais à entrepris d'en acquérir discrètement pour lui même.

La guide des Transcendeurs

Cette guilda regroupe tous les médecins de la ville, mais aussi et surtout les haut-révants qui s'occupent des divers transformation d'humains. Les Transcendeurs préparent les cadavres pour en faire des Blais ou des castagneurs, transforment les vifs en convertis et, art suprême, s'occupent des appelés.

La guilda est très jalouse de ses prérogatives, toute forme de soin, embaumement que ce soit par des moyens alchimiques, d'herbes ou de magie sans licence est une raison suffisante pour une conversion sommaire. Une licence pour pratiquer coûte 30 deniers par mois. Elle est un bon moyen pour se faire des contacts dans la guilda.

Les frères Xydermes

Ces frères siamois sont joint au niveau du torse et ne possèdent que deux bras. Appelés, mais pas élus, ils sont néanmoins au conseil en tant que représentants de la puissante *guilda des Transcendeurs*. Physiquement, les frères Xydermes forment une grande silhouette décharnée, qui n'est pas sans rappeler une grande araignée. Les deux frères sont haut-révants de Thanatos, mais ils cherchent plus l'efficacité et le rendement que l'originalité ou la nouveauté. Ils n'ont tenté de nouveau sort depuis des lustres et souffrent de sclérose mentale, ils craignent tout ce qui est nouveau et cherchent à le détruire.

Le rêve récurrent des frères Xydermes est que la guilda des Transcendeurs devrait avoir le contrôle du miroir des morts - aucun des membres du conseil n'a la moindre intention de laisser ce plan ce réaliser, mais inlassablement, les chefs de

la guilde intriguent, argumentent à cette fin. Ce sont les adversaires les plus acharnés de Lamia, mais ils sont isolés, et très brouillons dans leur opérations. Les frères Xydermes vivent dans les bâtiments de la guilde des Transcendeurs, ou ils occupent invariablement la plus haute tour qui est la plus haute - la guilde est souvent victime des attaques de Zilas.

Galatée

Probablement une des plus anciennes habitantes d'Oblivia, c'est une élue qui a été oubliée jusqu'à son origine. Certains affirment que c'est elle qui est venue dans la ville avec le Miroir des Morts, d'autres qu'elle était la dernière reine de la ville que fut Oblivia au second âge. L'apparence de Galatée était assez floue, en général un spectre d'allure féminine.

Galatée a beaucoup changé depuis l'arrivée de Lamia. Alors qu'elle se dispersait lentement, Lamia lui a donné un but et l'a poussée à s'investir à nouveau dans le conseil. Son apparence s'en est ressentie, son corps est redevenu solide et concret, ses traits nets. Galatée apparaît comme une grande femme dotée de traits nobles, avec de longs cheveux blonds qui vont jusqu'au sol. Elle porte une longue robe blanche ornée de broderies d'or et un diadème d'or orné de rubis.

L'influence de Lamia n'est pas que sur l'apparence. En effet Galatée soutient complètement les plans de Lamia et est sa plus proche alliée, et les deux femmes semblent être des amies intimes. Les deux femmes se sont trouvées un point commun, leur désir de terminer leur vie (terme assez relatif pour Galatée) de manière flamboyante. Elles ont bien l'intention d'em-

porter un maximum de gens avec eux dans la tombe.

Lamia

Belle, intelligente, vive, c'est la réincarnation de l'héroïne d'Oblivion. Si elle apparaît plus vivante que tous les habitants d'Oblivia, son âme est plus froide que le dernier zombi. Elle n'a qu'un but, détruire Oblivion et n'hésitera devant aucune bassesse pour parvenir à ses fins. Son principal défaut, c'est qu'elle ne peut rien faire discrètement et à besoin d'attirer l'attention et d'humilier ses opposants. Pour peu que les personnages soient modestes elle aura tendance à les considérer comme part négligeable.

Vu qu'elle dispose d'une majorité au conseil (Mortèbre, Helectronvolte, le Prince Dipôle et Galatée), elle cherche à présent à préparer une armée. Le principal problème avec ce plan c'est que cela impliquerait un semblant de coopération de la part de la guilde des Transcendeurs ce qu'elle n'a pas pour l'instant, les frères Xydermes étant totalement opposés à ses plans. Lamia commence à préparer une mort spectaculaire pour ses deux empêchements d'envahir en rond.

En se renseignant un peu, les voyageurs pourront découvrir que Lamia a engagé un alchimiste, *Lisajou*, pour qu'il fabrique pour elle une robe d'Évanana. Le processus de préparation est bien avancé, mais il faudra une bonne semaine pour la substance soit prête à être moulée. Lamia a aussi commencé à acquérir, par le biais d'Helectronvolte, armes et armures en quantité. En creusant plus avant, les voyageurs pourront apprendre que Galatée a accumulé une quantité respectable de corps, assez pour faire une petite armée.

Revenir à Oblivion

Un des premiers soucis des personnages sera comment pouvoir quitter ce cauchemar. De fait, il y a plusieurs déchirures à Oblivia qui mènent à Oblivion. La plus connue se trouve dans les marécages, à proximité d'une vieille ruine de pont. Les voyageurs pourront en apprendre l'existence simplement en discutant avec Maître Guylème, l'aubergiste.

Une autre déchirure, moins connue, se trouve dans un entrepôt en ruine. À Oblivia, l'entrepôt ne comporte qu'une façade, dans laquelle reste une grande porte en bois bardé de fer. Derrière la façade, on ne voit qu'une immense pile de gravats. La porte est fermée à clef. Derrière la porte se trouve une déchirure qui mène dans des grottes à l'est d'Oblivion. Lamia connaît l'existence de cette déchirure et possède une clef de la porte, elle compte l'emprunter avec son armée pour détruire la ville. La guilde des Transcendeurs connaît elle aussi l'existence de cette déchirure qu'elle croit secrète. Elle possède aussi une clef. Crocheter la serrure demanderait un jet réussi de dextérité / serrurerie à -6.

RÉSOUTRE LA SITUATION

La fin du scénario dépend beaucoup des actions des personnages. De nombreuses variantes sont possibles. Au gardien des rêves de choisir et panacher selon ses humeurs et les réactions des joueurs :

- Les voyageurs peuvent essayer de supprimer Lamia, ce sera difficile, mais pas impossible, surtout s'ils sont soutenus par Douille ou d'autres membres du conseil hostiles à l'action de Lamia. Dans ce cas, la ville sera sauvée, mais somme toute temporairement, la réin-

carnation suivante de Lamia souffrant du même problème.

- Les voyageurs obtiennent une robe d'Évanana, peut-être en subtilisant celle que Lisajou fabrique pour Lamia. Ils retournent à Oblivion et *créent* une nouvelle héroïne qui organise la défense grandiose de la ville. L'avantage de cette approche, c'est que plus les habitants d'Oblivion croiront en leur capacités à résister à Lamia, plus Lamia sera affaiblie. Selon l'héroïsme de la ville, il se peut que Lamia récupère son âme en cours de bataille et change de côté. Le grand risque avec ce plan est que la nouvelle héroïne risque de se retrouver dans la situation de Lamia, avec son âme emprisonnée dans la ville.
- Les voyageurs prétendent s'allier avec Lamia pour prendre la ville, par exemple en ouvrant une des portes et utilisent ce piège pour détruire l'armée de Lamia. Là encore, une alliance avec Douille pour qu'il trahisse Lamia au moment stratégique peut beaucoup aider le plan. Naturellement à jouer les traîtres, il y a toujours le risque de la dague Thanataire plantée dans le dos.

Quelque soit l'approche choisie, si les personnages parviennent effectivement à sauver Oblivion, ses habitants seront reconnaissant envers les personnages et pourront leur offrir une ou deux potions alchimiques de leur choix.

Selon la manière dont les personnages ont interagi avec les membres du conseil, ils auront peut-être eu droit à une aide de leur part. Si les voyageurs ont été particulièrement convaincants, cette aide peut prendre la forme d'un objet magique. Na-

turellement, une telle aide sera à double tranchant - une bonne occasion d'introduire une grande griffe de Thanatos.