Tic-Tac

Ce scénario est un peu spécial. En effet, les personnages y sont confrontés à un univers insolite et écrasant et en même temps doivent contrôler leur fantasmes...

Balzane

lors que les voyageurs sont en train de traverser une chaîne montagneuse aride, ils trouvent, assise sur le bord de la route, une jeune fille visiblement perdue. Elle se présentera sous le nom de **Balzane**, et demandera aux voyageurs s'ils veulent bien qu'elle se joigne à leur groupe. Elle leur expliquera qu'elle cherche le *Plateau d'Onyr* afin d'accomplir la dernière volonté de son père mourant, **Julius Grégorius**. **Balzane** est de constitution assez frêle, ni belle, ni laide, des cheveux noirs mi longs. En fait, elle a comme particularité de ne pas en avoir...

Un jet d'*Intellect/Légendes à -5* permet de se rappeler que le Plateau d'Onyr était, durant le Second Age, un lieu mystique important, ayant la réputation d'être plus «près» des Dragons. La légende dit encore que ce lieu fut particulièrement touché par le réveil qui précéda le Troisième Age.

Un voyageur réussissant un jet d'*Intellect/Légendes* à -7 se rappellera que **Julius Gregorius** fut, en son temps, un grand haut-rêvant au caractère très aventureux, grand séducteur, qui eut bien des aventures. Une réussite significative permettra de se souvenir d'un détail particulier: sa carrière semble s'être arrêtée après qu'une amazone se soit vengée de son infidélité d'une manière définitive... (cf. encadré)

Alors que l'équipée continue son petit bonhomme de chemin au fond d'une vallée encaissée, les voyageurs peuvent entendre (jet d'Ouïe à 0) deux voix rauques:

- Chef, chef pourquoi on les attaque pas?
- Ta gueule, c'est moi le chef et j'ai décidé qu'on ferait une embuscade subtile!
- Mais y s'en vont! Heu, subtil c'est quoi?
- Y m'énerve... BAM!

Ce dernier bruit sera entendu par tous les voyageurs, suivi d'une cavalcade annonçant l'arrivée de beaucoup de Groins (trop pour les affronter). Les vertus prophylactiques de la fuite n'étant plus à démontrer, un sauvequi-peut général devrait s'ensuivre. La course-poursuite, agrémentée de jet de divers projectiles, devra amener les voyageurs face à un fleuve leur barrant le passage. Le débit est rapide, mais les Groins ne vont pas tarder. Le plongeon semble être le seul salut...

Le fleuve

Première constatation, l'eau est salée et chaude. Elle provient d'une déchirure ayant sa source dans une mer, comme l'atteste l'aileron qui les poursuit. Le courant étant puissant, les voyageurs auront beaucoup de peine à faire autre chose qu'à éviter la noyade et, éventuellement, les rapides et les pierres qui affleurent. Finalement, ils aboutiront dans un défilé dont le fleuve ne semble pas sortir et, alors que la falaise se rapproche dangereusement, un tourbillon engloutit fleuve, requin et voyageurs. Un jet de *Vue à -5* permet de percevoir une lueur mauve au fond, puis se sera la nuit.

Lorsqu'ils auront repris leurs esprits, ils seront dans un gigantesque filet, parmi divers poissons, algues et requin, le tout abondamment arrosé d'eau de mer qui semble tomber d'une lueur jaune.

Un grincement se fait entendre et tout le filet se met en mouvement. Peu à peu, on distinguera les lueurs de plusieurs torches au bord...

Les voyageurs s'en tirent sans trop de dégâts (jet d'*encaissement à -7*), par contre **Balzane** est inconsciente et très pâle.

En fait, l'enchantement du collier de **Balzane** n'était pas suffisant. Si **Balzane** existe encore, tout ce qui la définissait, son caractère, ses particularités étaient rêvées par **Julius**. Dans son agonie bien des détails furent perdus, d'où l'aspect «commun» de **Balzane**. Or la magie est impossible d'un rêve à l'autre, ce qui fait que le passage de la déchirure a définitivement effacé toutes les particularités de **Balzane**, toute son âme.

Bienvenue à Synchrone

Les voyageurs viennent de débarquer à *Synchrone* d'une manière des plus singulières. *Synchrone* est une immense cité englobée dans un vaste mécanisme, et le ciel n'est que roues dentées, engrenages, poulies, etc.

En effet, il n'y a pas de jour ici, comme l'atteste le teint blafard des habitants. Il n'y a pas de place pour cultiver quoi que ce soit et la source principale de nourriture est le gigantesque filet qui recueille poissons, algues et, occasionnellement, voyageurs. Le bois provient de scieries magiques qui font apparaître des boules de bois dans des bassins d'eau et il est destiné aussi bien au chauffage et à l'éclairage, qu'à la construction des demeures et aux réparations du Grand Mécanisme.

Les voyageurs trempés et **Balzane** - toujours inconsciente - sont emmenés par un gamin à l'*Auberge du Pignon*. Durant le trajet, les voyageurs pourront se rendre compte de l'incroyable cité dans laquelle ils se trouvent: les quartiers se déplacent, les décors mouvants grincent, renouvelant perpétuellement le paysage.

L'Auberge du Pignon est un grand bâtiment dont le propriétaire, **Maydin Iapan**, est fort aimable et très apprécié par les citadins, malgré ses idées révolutionnaires sur la miniaturisation des mécanismes. Quant à **Balzane**, elle est toujours inconsciente et personne ne sera capable d'identifier la nature du mal (un jet d'*Empathie à -5* réussi donnera l'impression qu'elle est en train de se «dissoudre») et, bon gré mal gré, il faudra se résoudre à la laisser se reposer, sans savoir de quoi il en retourne exactement.

En ce qui concerne les voyageurs, après un bon bain (l'eau de mer irrite bien la peau) et un repas à base de poisson, d'algues et de fruits de mer, ils auront droit à un repos réparateur et un rêve bien curieux.

Le rêve de Balzane

Les voyageurs feront tous un rêve similaire, mais il faudra prendre chaque joueur en aparté. Le personnage rêve de **Balzane**. Elle se tient devant lui, immobile, comme en transe. Une impression de vide se dégage d'elle, comme si elle était dépourvue de tout caractère, de toute passion, de tout passé. En fait, elle apparaît plus comme une esquisse qu'une personne véritable, aucun détail n'apparaît (même pas la couleur de cheveux).

Ce rêve est causé par l'appel de rêve dû à l'absence de personnalité de **Balzane**. Si, d'une quelconque manière, les personnages essaye de changer **Balzane**, que se soit en se concentrant, en la peignant ou quoi que ce soit, il verra la silhouette se transformer. Les personnages ont à la dispostion tout ce qu'ils désirent; il suffit d'y penser, après tout c'est un rêve...

Certaines modifications sont impossibles: **Balzane** ne peut pas changer de sexe et de nom. Elle doit conserver une forme humanoïde. Bien qu'elle puisse être dotée d'ailes, d'une queue, de fourrure, elle ne pourra pas avoir deux têtes, un corps de chenille, etc. De plus, il est impossible de lui faire oublier son but et son nom. Ce sont les rares informations qui sont fixées dans le collier.

Notez toutes les modifications, puis prenez une feuille de personnage et modifiez-la chaque fois que de nouveaux éléments se grefferont à sa personnalité. Tout peut être modifié: son apparence, ses caractéristiques, ses compétences (dans les limites imposées précédemment). A l'origine, toutes les caractéristiques de **Balzane**

sont à 10. Attention toutefois, les descriptions doivent être précises. Par exemple, si un personnage veut qu'elle devienne «comme avant», il devra la décrire comme elle était avant (ce n'est sûrement pas au Gardien de le lui dire, d'ailleurs, par expérience; les joueurs ne s'en souviennent que rarement).

On peut aussi la doter de tout le matériel voulu, à un détail près: les objets magiques. Essayer de la doter de tels artefacts est possible, hais le rêveur s'expose à tous les risques d'une telle création, même s'il n'est haut-rêvant. Le joueur (ou le gardien fera alors tous les jets de dés néce saires à la création de l'objet sous les conditions suivantes: si le personnage à un score négatif dans une voie utilisée, le considérer égal à 0. Il n'est pas utile de tenir compte des points de rêve dépensés, mais, une fois la création de l'objet entamée, impossible de faire marche arrière ou de s'arrêter.

Encore un détail amusant: si, une nuit, un élément a été défini, il ne peut plus être effacé. Il peut être modifié, voire caché, mais ne pourre plus être détruit, car il a été fixé dans le collier.

Le lendemain, surprise, régénérée par les rêves des poyageurs, est en pleine forme (mais quelle forme au fait?) et aussi quelque peu modifiée. Son aspect correspond au mélange de toutes les modifications apportées par les personnages, ce qui peut donner des résultats curieux. A tout propos visant à lui faire remarquer qu'elle a changé, elle répondra qu'elle a toujours été ainsi.

Jouez soigneusement **Balzane**. II est hors de question de laisser les personnages discuter ouvertement des modifications qu'ils veulent lui faire subir sans qu'elle soit curieuse...

Mistoire et visite de

Synchrone

Durant le deuxième âge, Synchrone était une ville florissante, entre autres à cause de sa situation privilégiée: en plein centre du Plateau d'Onyr. Nombre de hauts-rêvants vinrent s'y installer.

Les habitants, passionnés d'astrologie, décidèrent de construire une grande horloge et le grand mécanis-

La triste histoire du hautrêvant châtré

Ce fait était justement d'autant plus malheureux que Julius Gregorius rêvait d'avoir une fille. Mais n'étant pas haut-rêvant pour rien, il décida de la créer par magie. Nul ne sut jamais ce qu'il avait en tête, une invocation particulière ou une illusion parfaite, toujours est-il qu'après plusieurs années de queues, de souffles et de larmes, il y parvint. Balzane était née... Tout aurait été pour le mieux dans le meilleur des mondes s'il n'y avait eu le Temps. Julius Gregorius n'était plus dans sa prime jeunesse lorsqu'il commença ses travaux. Sa «fille» eut un père agé de 60 ans. Bientôt, il sentit sa mort venir. Comme il voulait que sa fille lui survive, il l'enchanta dans un collier qu'il lui donna, avec comme dernière instruction de se rendre au Plateau d'Onyr et d'envoyer cet enchantement auprès des Dragons pour qu'elle soit rêvée par ceux-ci. C'est au cours de cette quête que les personnages la trouvent.



me qui allait avec, afin de savoir à tout instant de la journée quel allait être le moment le plus favorable à leur personne.

Puis, peu à peu, la situation se dégrada: une ville voisine déclara la guerre et, bientôt, des batailles de hautrêve se succédèrent. Le Grand Mécanicien paniqué ordonna la construction du Grand Réveil, dont le but n'était pas de réveiller les Dragons, mais simplement d'agiter suffisamment leur sommet pour que toute pratique du hautreve devienne impossible.

Alors que la guerre dégénérait, que la trame du Rêve s'affaiblissait, le Grand Réveil fut terminé et mis en action. Malheureusement, sa puissance fut bien trop grande et précipita la région dans le chaos provoqué par un réveil massif de Dragons.

Actuellement, Synchrone a pansé les plaies du passé et seuls quelques vieux se souviennent de vieilles histoires contant:

«Synchrone la magnifique, aux mille rêveurs

Du haut du Plateau d'Onyr elle donnait l'heure

Jusqu'au jour où carillonna pour son malheur Le Grand Réveil qui dérangea les Vrais Dormeurs.»

Les Synchronisés sont accueillants et comptent dans leurs rangs les meilleurs orfèvres, car, du fait de sa situation souterraine, *Synchrone* abrite plusieurs mines d'or, d'argent et de métaux moins nobles. Parmi les curiosités locales, on peut signaler:

- le théâtre mécanique, dont la totalité des acteurs sont de gracieux automates. La seule trace de leur origine mécanique sont certains mouvements improbables (tour complet de la tête par exemple). L'entrée coûte cinquante deniers;
- les orgues de barbarie et les carrousels qui se trouvent sur toutes les places (les tours de carrousels coûtent quelques deniers);
- les clepsydres et autres sabliers mécaniques, qui parsèment les rues et qui ne devraient pas manquer d'attirer l'attention des voyageurs n'en ayant jamais vus;
- les spectacles des «Aléatoires», curieuses machines sorties tout droit de l'imagination de quelque ingénieur fou, ne servant à rien, ayant un comportement

bizarre et imprévisible, combinant effets visuels et sonores, dont l'auteur, **Tink Gly** tire une certaine fierté;

- les scieries magiques ne sont pas considérées comme un spectacle par les Synchronisés, mais peuvent intéresser les voyageurs: il s'agit de scieries dont la source de matière première provient d'une cascade et de quelques zones de transmutations élémentales permanentes (Eau en Bois).

Les voyageurs désireux d'acheter une horloge trouveront toutes sortes de modèles, dont malheureusement le plus petit fait bien ses deux mètres de haut et pèse dans les quarante kilos.

Quitter Synchrone

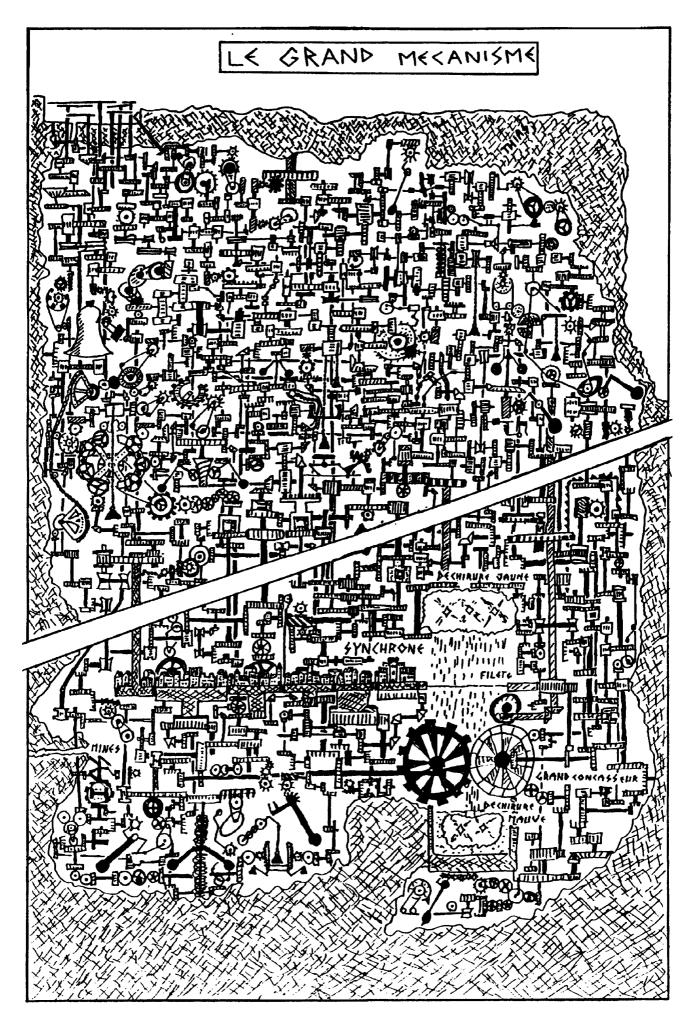
Aussi sympathiques que soient les habitants, les voyageurs ne s'en sentiront pas moins enfermés dans cette caverne remplie de courroies et de rouages. Qui plus est, **Balzane** poussera les voyageurs à repartir pour le *Plateau d'Onyr* qu'elle sent proche.

Il y a deux moyens de quitter *Synchrone*: soit le Grand Concasseur, où passent toutes les ordures et le fleuve, soit remonter le mécanisme en entier, passer à travers le Grand Réveil et atteindre le Cadran qui se trouve sur le *Plateau d'Onyr*.

La meilleur source de renseignement est encore le Bureau des Brevets, qui fait aussi office de bureau des archives, de cadastre et de bibliothèque. Tout ce qui concerne l'histoire de Synchrone y est consigné quelque part et, pour peu que les voyageurs se montrent soigneux et versent une dizaine de deniers par personne pour frais administratifs, ils pourront découvrir l'histoire de Synchrone et même quelques plans concernant les niveaux d'engrenage les plus proches. Ils apprendront aussi, ce qui déjà plus inquiétant, que plus on s'éloigne de Synchrone, plus le mouvement des engrenages est erratique donc potentiellement dangereux. D'autre part, le mécanisme est hanté par de nombreuses créatures, en particulier des Chafouins.

La Montée

Le Grand Mécanisme est un immense labyrinthe, complètement



Tic-Tac 19



Note

Ce scénario a été joué plusieurs dizaines de fois, notamment en convention. Cela entre autres car les personnages n'ont pas vraiment d'importance, ce qui permet aux joueurs d'amener leurs personnages...

La multitude de **Balzanes** étaient curieusement souvent similaires et ce même avec une majorité de joueuses. Si certains aspects sont évidents (que Balzane soit très belle par exemple), d'autre le sont beaucoup moins (qu'elle ait des ailes, ce qui est arrivé presque une fois sur 3). Un des points essentiels est de suffisamment acculer les personnages (et les joueurs) pour qu'ils n'aient pas l'occasion de trop réfléchir à ce qu'ils font. Pour cela, il est important de bien insister sur l'ambiance oppressante du Mécanisme.

Ce scénario présente encore un avantage purement technique: il permet de prendre des voyageurs qui se trouvent n'importe où et de les amener n'importe où, c'est pourquoi nous l'avons placé en premier dans l'enchaînement de scénarios proposé ici.

changeant et dangereux. Voici quelques incidents qui pourront émailler la lente ascension des voyageurs:

- la roue sur laquelle se trouvent les voyageurs se met brusquement à tourner. Ceux qui ratent un jet d'*Agilité/Acrobatie à 0* se retrouvent dans un bassin rempli d'une graisse à l'odeur fétide dans lequel tourne lentement un axe immense;

- les oyageurs arrivent sur le plateau d'une gigantesque roue sur laquelle crouve le squelette d'un éléphant et e son cavalier (issus pour leur malheur d'une déchirure jaune, il y a bien longtemps de cela). Dans le cadavre du cavalier se trouve un Désespoir à 12 points de rêve;

- traversant un couloir tapissé de rouages (attention à ne pas se coincer un pied), les personnages peuvent voir une horloge avec une petite porte audessous. A l'heure pile, un oiseau-oracle sortira. Lui demander le chemin pour sortir n'est pas une si bonne idée que cela, car la réponse est du genre: vous montez l'échelle, vous preneza gauche, puis à droite, vous traverse la passerelle, etc. Pendant que trues heures draconiques, il énoncers des it tous les chemins possibles pour sortir d'ici...

- les voyageurs arrivent au niveau du Grand Réveil. Là, ils se font attaquer par des Chafouins et, durant le combat, le mécanisme de sonnerie se mettra en branle. Les voyageurs essayeront en vain d'arrêter cet engrenage thanatique (diabolique n'a guère de sens, non?). Un marteau frappera une des cloches, mais, heureusement, sans avoir pris tout son élan; la cloche, déjà fêlée par le premier réveil éclatera, émettant un son insuffisant pour réveiller les Dragons, mais bien assez fort pour assommer les voyageurs et pour semer un certain désordre dans le sommeil de Dragons. Résultat: tous les voyageurs font un jet de chance. un échec total occasionne un souffle, un échec deux queues, une réussite normale une queue, une réussite particulière rien du tout, et une réussite critique une tête (Balzane, du fait de sa nature, ne sentira rien). De plus, un jet de rêve à -8 (plus draconique) doit être effectué pour chaque sort en réserve. En cas d'échec, le sort se déclenchera sur une cible quelconque (modifié en cas d'échec total);

- les voyageurs rencontrent un vieillard accroupi contre un immense pupitre à dessins, sur lequel on peut voir d'innombrables plans de mécanismes. Le vieil homme est en fait le concepteur du Grand Mécanisme, condamné à toujours maintenir les plans du mécanisme à jour (on ne réveille pas les Dragons s'en encourir de fâcheuses conséquences). Si on lui demande où se trouve la sortie, il dira qu'il l'ignore, mais que si quelqu'un veut bien prendre sa place, il n'aura qu'à en concevoir une. Si un voyageur accepte de prendre sa place, il aura droit à un dernier jet de volonité. En cas d'échec, il est condamné à maintenir les plans à jour jusqu'à ce que quelqu'un le remplace. Le vieillard, libéré de sa malédiction, s'écroulera après quelques instants, mourra et tombera en poussière. Il a bien assez attendu...

- durant leur période de sommeil, les voyageurs sont «attaqués» par des Kanaillous fous. Ces Kanaillous n'en veulent pas vraiment aux voyageurs, mais ne font que les intégrer silencieusement dans un nouvel élément du Mécanisme: il est assez désagréable de se réveiller axe, barreau de roue ou contrepoids, ou dans une crémaillère, avec une lourde roue dentée approchant rapidement. Les Kanaillous fous disparaissent s'ils sont touchés par une arme.

- dans un recoin du Mécanisme, un individu fou essaye d'animer un être mécanique. Dans cette région du Mécanisme, on trouve aussi des câbles avec des éclairs et des étincelles ainsi que des tubes et des tuyaux et pleins de trucs hydrauliques. Il est bien entendu que les personnages n'y comprennent rien. La créature mécanique vit et se comporte comme un gamin: elle veut tout toucher. Heureusement, elle est très maladroite. Malheureusement, elle est très forte et cause des écroulements dans l'engrenage.

Cette montée doit être harassante: il faudra grimper le long d'échafaudages instables, traverser en équilibriste des vides sur des courroies, etc. Le «soir» (ne pas oublier qu'il fait toujours noir), les voyageurs seront épuisés, sales, gras, couverts de plaies et de bosses (provoquées par des bielles folles, des roues ovales, des pistons sauvages, etc). Tous ce voyage doit

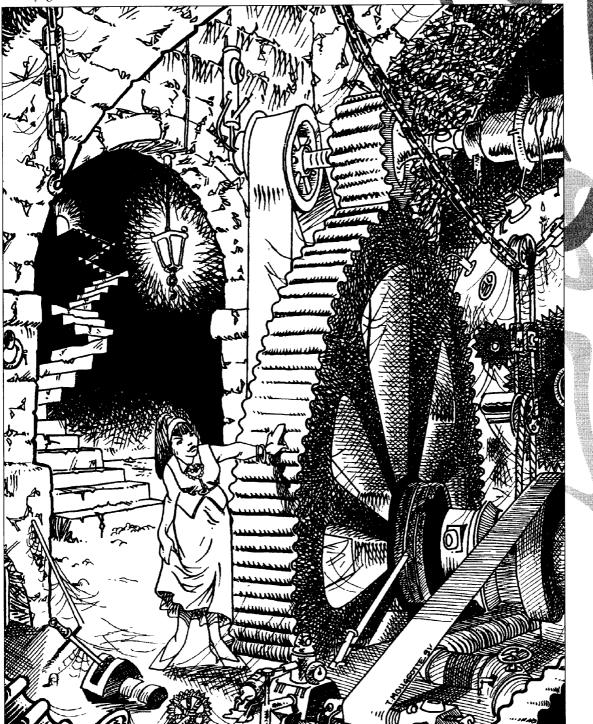
être très désagréable. Et, chaque nuit, ils rêveront de **Balzane** (ou feront-ils des cauchemars?).

Cette partie du scénario doit être très «ambiance» et pousser les nerfs des personnages et des joueurs à bout. D'une manière générale ne tuez pas de personnages, mais salissez-les, mettez-les dans des situations ennuyeuses...

Le Plateau d'Onyr

Après trois jours de pérégrinations, les voyageurs aboutiront finalement au Cadran, une immense horloge à ciel ouvert, avec des aiguilles indiquant heures et minutes, mois et signes astrologiques en gloire.

A l'est, se trouve une pente qui semble mener à un haut plateau: le *Plateau d'Onyr*. On y arrive après une journée de marche. Arrivés au sommet, les voyageurs, et plus particulièrement les haut-rêvants, sentiront un subtil changement dans le rêve, il est plus «fort», plus «grisant». En termes techniques, vu la nature spéciale du Plateau, tous les jets de rêve (aussi bien pour la magie que pour l'experience) ont un bonus de +3.



Tic-Tac

21

Des signes sur un Plateau

Au vu de sa nature éminemment onirique, vous ne serez sans doute pas surpris d'apprendre que le *Plateau d'Onyr* est le lieu de fréquents signes draconics. Mais s'ils sont abondants, ils sont aussi éphémères.

Globalement, vous pouvez largement faire profiter chaque personnage haut-rêvant de 2-3 signes draconics, mais avec les caractéristiques suivantes:

- Difficulté -6 à -8;
- 2 genres de TMR:
- durée de 5-6 rounds maximum;
- 10-12 points d'expérience.

Si vos joueurs, petits malins qu'ils sont, semblent vouloir s'incruster pour décrypter des signes par paquets de douze, augmentez simplement petit à petit la difficulté des signes. C'est bizarre, on dirait que plus vous restez, plus les signes sont faibles... A une demi-journée de marche de l'affichage, se trouve une grande faille. Arrivée là, **Balzane** enlèvera son collier et le jettera dans le gouffre. Au fur et à mesure que le collier tombera, **Balzane** s'estompera. Alors qu'il entrera dans la couche de brume qui masque le fond, elle redeviendra solide d'un seul coup.

L'enchantement est arrivé auprès des Dragons, qui l'ont reçu comme une sorte de proposition. D'une ceraioe manière, la faille du *Plateau* d'Onyr est une sorte de boîte à sugestions onirique. Balzane est donc fixée. Les personnages vont par contre aussi subir le contrecoup de leurs rêves. En effet, les Dragons qui se partageront la tâche de rêver Balzane ne sont autres que ceux qui rêvent les personnages. Ils vont donc recevoir le prix de leurs rêves/fantasmes/désirs: techniquement parlant, les améliorations des caractéristiques de Balzane leur rapportent autant de points d'expérience que la progression de la caractéristique (exemple: faire passer la Force de Balzane de 10 à 15 rapporte 5 points d'expérience en Force). Les diminutions cause une perte de

points d'expérience similaire (ce qui peut baisser une caractéristique).

Les compétences qui auraient été données à **Balzane** modifient les valeurs de l'archétype, si elles sont supérieures aux compétences de l'archétype de personnage.

Il est important de savoir quel personnage est responsable de quelle modification, puisque seul l'auteur d'une modification en supporte les conséquences (positives ou négatives).

Les modifications physiques directes ne s'appliquent que si elles sont mineures (couleur des yeux, des cheveux, de la peau) et que la victime reste humaine. Si cela n'est pas possible, cela signifie que le personnage a rêvé quelque chose de trop bizarre pour être le fruit d'un esprit sain et qu'il mérite la queue de Dragon qu'il reçoit (les queues de Dragons étant une forme de maladie mentale, non?).

Conclusion

La **Balzane** que les personnages ont créée est à présent une personne à part entière et, selon ce que les voyageurs ont imaginé, un personnage non-joueur de choix.



