

Tee (Pièce II)

Un scénario Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

Sauvés d'une agonie certaine dans le désert par une cyanne, les joueurs sont chargés de lui rendre la pareille en l'accompagnant dans sa quête. Une occasion pour eux de vivre le rituel le plus secret des cyans après avoir sauvé la grande shaman des flots jaunes, de visiter une cité légendaire, et de se rendre complices d'un non-meurtre. Le tout sous le soleil accablant d'un été sans fin.

Ce scénario est réalisable rapidement. Quelques éléments présentés en annexe permettent néanmoins d'envisager une résolution plus longue mais aussi plus intéressante. La résolution du scénario reste assez libre et demandera un peu d'imagination. Gardien des rêves débutant ou joueurs attentistes s'abstenir.

UN PEU DE TEE DANS VOTRE OASIS ?

Dans cette partie, les joueurs auront le plaisir de partager l'oasis de Tee avec une tribu cyanne qui les considéra tout au plus comme des invités imposés et n'aura de cesse que de se débarrasser rapidement et le plus poliment possible de ces importuns.

◆ Réveil des joueurs à Tee

Les joueurs se réveilleront doucement à l'abri de ce qui semble être une tente. L'air est étouffant, comme s'il était compact. Des bribes de souvenirs se mêleront à leur récent rêve : cette longue marche dans le désert, accablés par la soif, l'ont-ils vécue ou est-ce un cauchemar ?

Leur état de fatigue et l'état de leurs muqueuses seront autant d'indices pour répondre à cette question : les joueurs auraient pu mourir dans le désert si on ne les avait pas secourus. Si besoin est, comptez 3 points de vie et 10 d'endurance en moins pour chacun d'eux au moment de l'éveil afin de simuler une période de fièvre et de malaise consécutive à une déshydratation, ils regagneront rapidement ces points sous l'effet des médicaments et des soins qui leur sont prodigués. Ils ne tarderont d'ailleurs pas à rencontrer leur mystérieux bienfaiteur dont ils occupent la tente. Il y a fort à parier qu'ils seront surpris par sa peau bleutée... Mais dans l'état où ils se trouvent, même ceux qui auront déjà été au contact avec ces habitants du désert ne sauraient être capables d'autre chose que d'essayer de ramper quelques mètres pour s'évanouir au milieu de ce qui s'avère être un authentique campement cyan...



◆ Pur'Nee la philanthrope

Le bienfaiteur est une bienfaitrice, et si dans leurs brefs moments de conscience, les joueurs auront pu lui prêter des traits féeriques, ils ne seront pas déçus à leur réveil définitif. La jeune Pur'Nee (prononcez « peurnie ») est en effet réputée pour sa beauté parmi les tribus du désert. Ne serait son caractère étrange, elle aurait d'ailleurs déjà fait l'objet de bien des demandes.



Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur les cyans...

Les informations et interprétations que vous trouverez ci-après ont été extraites du quatrième miroir des terres médianes « Le sacré pinceau à barbe » auquel vous pourrez vous référer pour des informations plus précises sur les cyans.

Dans leur quotidien les cyans ont conscience de leur multitude d'archétypes, ce qu'ils désignent par le terme de **mémoire bleue**. Une implication directe de cette étrange propriété est leur manque de mémoire au sens humain. Obnubilés par leurs propres existences, les cyans perdent le souvenir des gens et des lieux non rencontrés depuis sept semaines ! Une autre implication de cette conscience d'archétype est leur manière de considérer la mort comme un simple passage d'un état de l'archétype dans un autre. De ce fait, ils affrontent la mort sans crainte, de même qu'ils peuvent la donner sans haine ni réelle volonté de nuire.

Il arrive cependant qu'un cyan se focalise sur son existence présente, et plus particulièrement sur une de ses composantes. Il perd alors sa mémoire bleue et entre dans ce qu'on appelle le **rêve lumineux**. Obnubilé par l'amélioration de cette composante, le cyan peut basculer dans le **sombre rêve**, une folie meurtrière ou suicidaire. Pour éviter ce dénouement tragique les cyans ont recours au **double rêve**, un rituel d'hypnos au cours duquel une gemme enchantée est greffée à un os du cyan atteint de **rêve lumineux**. Concrètement, ce rituel permet au cyan de focaliser son attention sur une cible : la première personne qu'il rencontrera et qui aura un meilleur score dans la caractéristique convoitée activera la pierre. A partir de cet instant le cyan ne pourra arrêter le processus qu'en tuant la cible dans un combat à l'arme blanche à l'issue duquel il sera gratifié d'un coup de la caractéristique de son malheureux opposant. Dans la traque de la cible, le cyan est aidé par une caractéristique de la gemme enchantée : celle-ci a en effet la bonne idée d'être d'autant plus chaude que la cible est proche.

Pour ces raisons, les cyans en double rêve quittent généralement leur village pour partir en **quête**, à la recherche d'une cible... Ce qui explique certainement la mauvaise réputation de ce peuple par ailleurs méconnu.

Si malgré son physique plus qu'avenant Pur'Nee dégoûte ses congénères, c'est qu'atteinte de rêve lumineux depuis sa plus tendre enfance, la jeune fille n'a jamais réellement connu la mémoire bleue. De ce fait, elle a eu un développement intellectuel différent qui fait d'elle une incomprise et un être mystérieux pour ses semblables. N'est-elle pas souvent intervenue au conseil pour rappeler des faits qui se seraient prétendument produits bien que personne ne s'en souvint ? Et malgré toutes ses étrangetés la jeune fille n'avait jamais révélé aucun don pour le haut-rêve.

Les villageois la considèrent donc avec autant de crainte que de condescendance, et plus comme une malade que comme l'idiote du village.

Le statut des joueurs comme « invités » de Pur'Nee n'en est que plus précaire. On ne viendra certainement pas les mettre dehors manu militari, après tout ils sont ici par la volonté d'un des leurs, mais on leur fera sentir au quotidien qu'ils ne sont pas les bienvenus, par des propos blessants ou des brimades auxquelles il ne vaudrait mieux pas répondre. On pourra par exemple leur empêcher l'accès à l'oasis ou encore la participation aux veillées. Les brimades seront toujours moindres s'ils sont accompagnés de Pur'Nee qui prendra toujours leur défense.

Les joueurs devraient rapidement désespérer de quitter le campement, mais cernés de toute part par le désert, leur seul espoir réside dans le passage d'une caravane à laquelle ils pourraient se joindre, ce qui arrive de temps en temps... Et de toute manière, il leur faut encore récupérer des forces.

Pur'Nee

Jeune cyanne de 25 étés, Pur'Nee est très consciente de sa grande beauté. Qu'il s'agisse de monter à dos d'aligat ou de bander son arc, tous ses gestes sont réalisés avec grâce et de la manière la plus appropriée pour mettre son ahurissant physique en valeur. S'il lui arrive souvent de passer des heures devant un miroir à mettre tel ou tel trait de son anatomie en valeur elle n'en est pas pour autant cabotine ; simplement elle est belle et elle le sait.

Depuis sa plus petite enfance, elle a été regardée à la fois avec admiration et dégoût par tous ses congénères car si son physique attire, son esprit « détraqué » dérange. N'ayant pas été soumise à la mémoire bleue depuis bien longtemps la jeune fille a en effet développé une conception de l'existence assez éloignée de celle de ses congénères. C'est ainsi par exemple, qu'elle n'a pas conscience de ses autres formes d'archétype, qu'elle craint la mort, redoute de la donner et connaît même une certaine forme de compassion dont profiteront les joueurs.

Beauté : 17 Charme : 17 Dextérité : 16 Force : 8
 Agilité : 13 Taille 8
 Mêlée : 10 Dérobée : 14
 Esquive : +3, Dague : + 2, Arc : + 5
 Equitation chameau : +5, Equitation aligat : +5,
 Danse : +6

◆ Philanthrope mais irascible

Si Pur'Nee n'a pu se débarrasser de son rêve lumineux, c'est qu'un facétieux destin a voulu que l'objet de son obsession soit sa beauté, qualité qui chez elle atteignait déjà des sommets. Aussi, depuis sa plus tendre enfance, son rêve lumineux ne s'est-il jamais exprimé que par des marques poussées de coquetterie ; autant de détails qui contribuaient à la rendre encore plus incompréhensible à ses semblables sans toutefois constituer des preuves suffisantes de son état de rêve.



Mais l'âge venant, la jeune fille s'est mise à douter de son charme et l'apparition d'une fossette dans le creux d'une de ses joues, l'avait considérablement déstabilisée. Elle en était restée prostrée des jours dans sa tente sans oser sortir et avait finalement résolu de s'enfuir dans le désert pour ne plus jamais revenir. Au cours de sa fuite, elle devait découvrir les personnages évanouis dans le sable et hésita peu de temps avant de les ramener au campement pour les soigner. Le sort de ces malheureux inconnus devait détourner la jeune cyanne de son obsession... pour un temps au moins ! D'ailleurs, tout ce que les joueurs pourraient lui dire concernant sa beauté sera interprété de travers et enfoncera la jeune fille un cran en dessous dans sa dépression.

Depuis que les joueurs sont sortis d'affaire, les idées noires ont repris leur emprise sur l'esprit de Pur'Nee. La jeune fille devient plus lunatique chaque jour à tel point qu'un après-midi, alors que quelqu'un lui aura fait un compliment anodin mais sincère sur sa beauté, Pur'Nee, hystérique, prenant le compliment pour une marque d'ironie se mettra à molester l'individu et finira par s'évanouir après une crise qui pourrait passer pour de l'épilepsie. Mais ces signes seront très clairs pour les cyans. Ils comprendront que la jeune fille est en train d'entrer dans le sombre rêve, et parleront de l'envoyer à la célèbre shaman Bagamaga qui habite sur les bords de la mer.

Craignant de rencontrer la vieille femme et heureux de se débarrasser d'un coup d'une folle et d'étrangers, les cyans chargeront les voyageurs de mener Pur'Nee chez la shaman ; après tout, depuis qu'elle les a sauvés de la morsure du sable le destin de Pur'Nee et des étrangers ne sont-ils pas liés ? Les personnages seront étonnés de voir avec quelle sympathie on leur parle tout à coup... Ils devraient comprendre que c'est l'occasion de pouvoir s'éclipser. S'ils ont la bonne idée de poser des questions sur ce qui doit advenir de Pur'Nee on répondra à toutes leurs questions du mieux qu'on pourra. S'ils s'enquière de la pierre précieuse qu'on doit généralement fournir pour la cérémonie on leur en remettra une, trop heureux de voir tous ces trouble-fête déguerpir.

Il est très simple de se rendre chez Bagamaga : il suffit de pousser une demi-heure à l'est du campement puis de suivre les sables coulants qui se jettent dans la mer. Pur'Nee ne reprendra pas connaissance avant une demi-journée, mais les instants sont comptés avant qu'elle ne sombre définitivement dans le marasme. Les voyageurs devraient utiliser l'aligote de la jeune fille pour la transporter jusqu'à Bagamaga.

Pour leur rappeler et leur dette et leur état, vous pourrez compter qu'à leur départ de Tee les personnages ont encore un point de vie à récupérer.

De surcroît, s'ils ne pensent pas aux dangers que constitue le soleil dans cette contrée, ils risquent fort de se remettre dans une situation délicate...

TOUT LE MONDE VA A LA PLAGES...

Les voyageurs atteindront rapidement ces fameux sables coulants. Un spectacle étonnant s'offrira alors à leurs yeux : imaginez au milieu du désert, un fleuve constitué non pas d'eau mais de sable, qui s'écoulerait un peu à la manière des grains dans un sablier. Étrangement, les bords du courant semblent bien définis, il ne serait néanmoins pas très intelligent de vouloir s'approcher de trop près, les « berges » étant tout de même assez fragiles. Vouloir piquer une tête ou naviguer sur cette rivière pourrait aussi s'avérer très dangereux pour des non habitués aux sables. Un jet d'Intellect/ Survie désert à -2 suffira à prendre conscience du danger et à ramener un personnage à la raison.

Des jets de Force (ou Agilité)/ Survie désert à 0 pourront servir en cas de « baignade » intempesive.

Après avoir suivi le cours sablonneux pendant une petite heure, les personnages apercevront la mer de Tee. S'ils n'ont pas été préparés à cette vue ils risquent d'être fort surpris de constater qu'il s'agit d'une mer de sable. D'immenses dunes semblent se former à l'horizon et s'avancer lentement pour se briser à quelques centaines de mètres de la plage pour refluer en moutonnant paresseusement vers le large.

A quelques lieues d'eux les voyageurs pourront deviner des installations situées sur une surface visiblement plus sombre. De fait, le village a été édifié il y a bien longtemps sur un ban rocheux. Les quelques dix cabanes bien espacées les unes des autres sont d'ailleurs toutes construites dans la même roche friable. Il s'agit plus d'empilements de pavés mal dégrossis que de véritables édifices, mais elles remplissent convenablement leurs deux offices en projetant

une ombre bienfaisante et en protégeant des rares mais dévastatrices tempêtes de sable. Les personnages pourront aussi remarquer deux installations particulières. La première, au milieu du village, constitue la seule architecture véritable et pourrait faire office de moulin. A ses pieds, on distingue un immense tas de sable. La seconde, visiblement gigantesque, semble reposer sur la mer à quelques lieux du village et présente une forme chaotique.

CAR IL EST BIEN GENTIL

Le village semble désert, et pour cause, la majorité de ses habitants l'a quitté au cours des dernières décennies, si bien qu'il n'est plus peuplé que de deux cyans : Bagamaga et Tcha'Laï son jeune amant. Mais pour l'heure Tcha'Laï est seul au village où il taille une pointe de lance dans ce qui ressemble à une grosse défense de morse. En discutant avec le jeune homme les joueurs apprendront que Bagamaga est partie à la pêche au vers à dent de sable. C'est d'ailleurs son esquif tentaculaire qu'on aperçoit là-bas à la surface des flots. Partie il y a quelques heures déjà, la sorcière est sur le retour, et au juger Tcha'Laï pourra annoncer qu'elle sera là avant une heure.

Des habitants des profondeurs de la mer de Tee

De part ses propriétés particulières la mer de Tee regorge d'animaux plus monstrueux les uns que les autres et que l'on ne peut observer qu'ici. Des experts en haut-rêve iraient de leur théorie pour expliquer qu'ils sont tous issus de cette étrange lueur qu'on voit sourdre dans les profondeurs ensablées. Néanmoins une seule chose demeure certaine, ces monstres ont cela en commun qu'ils sentent tous affreusement mauvais et qu'en dehors de la mer de sable il leur est difficile de mouvoir leur corps trop lourd.

Le ver à dents de sable

On ne sait pas grand chose de cet animal, si ce n'est que sa carapace siliceuse est réputée pour être des plus dures, et que les deux dents dont il se sert comme de défenses sont constituées d'une sorte de marbre-ivoire très résistante et très convoitée.

La langouste géante des sables

Muni de pinces de marbre d'une dureté remarquable cet animal peut atteindre dans les six mètres de long. Les lapidaires des cités du désert affectionnent particulièrement sa carapace de marbre dans laquelle ils taillent des objets allant du simple bijou jusqu'à la baignoire

En l'attendant les joueurs auront l'occasion d'inspecter le village et l'étrange construction aperçue en venant ou de converser avec le jeune cyan...

A moins que Pur'Nee, revenue à elle entre temps, ait entrepris de s'enfermer dans une cabane « afin que personne ne constate sa laideur et son dépérissement ».

◆ La sorcière qui se noie

Alors qu'elle est arrivée à une vingtaine de mètres du rivage l'embarcation de la sorcière se disloque sous l'action invisible d'un traître lichen de coucou (cf. l'aide de jeu « Des Champignons et des rêves » parue dans le numéro 12 du webzine Eastenwest). Les joueurs assisteront impuissants au lent naufrage de l'embarcation et de son unique passagère qui s'affaire en vain à grimper sur les débris de bois au fur et à mesure qu'ils s'enfoncent.





Tcha'Laï demandera alors aux joueurs de l'aider à manœuvrer le mystérieux appareil qu'ils ont eu tout loisir de voir au centre du village maintenant.

Il s'agit d'une « *barque à aller sous le sable* », un véhicule de bois armé de fer et muni d'un mécanisme complexe qu'il n'est malheureusement pas possible de manœuvrer seul. Pendant qu'un individu (Tcha'Laï) dirige le véhicule à l'aide de systèmes de gouvernails, les autres doivent actionner de grandes manivelles (quelques jets de Force pour l'ensemble de l'équipe ne seront pas de trop) pour faire avancer l'appareil. Optionnellement, à l'extérieur d'autres personnes doivent veiller à ce que le mécanisme d'arrivée d'air et d'expulsion du sable fonctionne correctement.

D'après le jeune homme, Bagamaga est suffisamment coriace pour tenir longtemps sous le sable, mais le problème viendrait plutôt de la lumière ou des bêtes... Une lumière magique tapisse en effet le fond de la mer et il ne fait pas bon y rester trop longtemps exposé. Quant aux bêtes... Mais les joueurs ont-ils le choix ? Seule Pur'Nee semble à même de les faire sortir de ce désert ! Et puis Tcha'Laï est catégorique, il connaît parfaitement cette partie des fonds marins pour y avoir plongé plus d'une fois avec son père étant jeune. Qui remettrait ses compétences en doute s'exposerait certainement à son courroux.

◆ Aïe aïe Cap'tain

Voilà donc notre équipage occupé à souquer ferme dans une atmosphère moite et propice à la claustrophobie. Sous la direction du jeune cyan le sous-sablin s'enfonce dans la mer et on entend le sable crisser le long de la coque dont les plaques de bois s'ajustent en produisant des craquements sinistres. Rapidement, les joueurs perçoivent une lumière pulsée hésitant entre rouge et bleu qui filtre au travers des jointures puis au travers même du bois. Tcha'Laï positionne le lent véhicule au juger et l'attente commence. Faisant silence, les joueurs seront à l'affût de la moindre nuance (Ouïe/ Survie désert/ -4) dans le bruit de fond que produisent la lente houle de sable sur la coque et le mouvement plus ou moins lointain d'animaux.

Finalement un bruit mat apprend aux marins que la sorcière vient d'arriver juste au-dessus d'eux. Après une fastidieuse manœuvre Tcha'Laï positionne la porte devant l'endroit présumé où elle se trouve.

Il ne reste plus qu'à ouvrir la porte et à évacuer tout le sable qui entrera. Après un travail acharné contre le sable les joueurs auront la joie de voir apparaître un pied, rapidement suivi du reste du corps de Bagamaga. La sorcière semble morte mais elle n'est qu'évanouie. Les aventuriers peuvent penser au retour à un coup de manivelle.

Bagamaga

On prétend que cette sorcière cyanne a plus de 600 ans. Etrangement cette assertion est vraie même si physiquement on ne lui en donnerait pas plus de 120. Curieusement tous les Cyans se souviennent d'elle bien qu'ils ne l'aient pas vue depuis très longtemps. C'est qu'il n'est pas une veillée à laquelle on n'évoque des histoires terrifiantes la concernant.

Bagamaga vit sur les plages de la mer de sable depuis près de 200 ans et reçoit parfois la visite de cyans qui nécessitent ses onéreux services. Avec son front incrusté de multiples pierres elle fait peur à tout le monde et sait très bien en jouer. Sa réputation tant de mauvais caractère que d'efficacité dans les arts draconiques n'est d'ailleurs pas usurpée.

Véritable personnage du désert de Tee, Bagamaga s'attend à être respectée et ménagée. Gare aux personnages qui ne le comprendraient pas. A l'inverse, bien qu'elle ne soit pas dupe, la flatterie aura l'heur de lui plaire. Surtout si elle provient de beaux jeunes hommes, fussent-ils humains. A 800 ans la vue n'est plus si bonne.

Alors qu'ils ne sont qu'à quelques encablures du rivage un coup violent ébranle la chétive embarcation de bois. Avant qu'ils n'aient le temps de reprendre leurs esprits un second coup est porté à l'arrière et l'on voit apparaître le bout d'une immense pince de marbre à travers les planches du navire qui menace de se disloquer sous l'impact. Les joueurs redoublent d'efforts pour faire avancer le véhicule cependant que le sable s'infiltré et que la langouste géante des sables tente d'extraire sa pince coincée. Elle sera traînée malgré elle sur la plage, bloquant aux joueurs la sortie du véhicule. Il faudra certainement décoincer l'animal ou attendre que ce dernier finisse de disloquer le navire pour effectuer une fuite plutôt aisée. En dehors de son milieu le crustacé siliceux n'étant pas à son aise.

Les joueurs pourraient être intéressés d'apprendre que les yeux de l'animal sont des gemmes rouges de grande pureté et qu'on y décèle très souvent des signes draconiques.

◆ Rituel

A son réveil l'ingrate Bagamaga sera de fort méchante humeur, et les joueurs ne devront leur salut qu'à l'intersession de Tcha'Laï. Une fois les explications données sur la raison de leur visite, Bagamaga s'adoucira un peu et acceptera de procéder au rituel de double rêve. Définitivement amadouée, elle pourrait même utiliser une de ses propres gemmes d'excellente qualité pour réaliser la cérémonie. Soit dit en passant, un œil de langouste géante ferait aussi très bien l'affaire... Et un paiement attendu par la sorcière.

Après s'être purifiée à force d'encens dans sa hutte fermée Bagamaga procédera à l'encastrement de la gemme dans le crâne de la jeune fille. Immunité scénaristique, on supposera que la cérémonie se passe bien et qu'il n'est nul besoin de la recommencer avec une autre gemme. Pur'Nee sortira donc en fin de soirée de la hutte de la sorcière, un joyau enchâssé dans son front. Si son état s'est stabilisé, elle n'en est pas moins toujours obnubilée par sa beauté.

Elle sait devoir commettre un meurtre, et cela ne l'enchanté guère. Elle pourra s'en ouvrir aux joueurs au cours du repas qu'ils feront tous ensemble le soir en compagnie de leurs hôtes Bagamaga et Tchai'Laï. Pour remercier ses sauveurs Bagamaga pourra leur offrir (leur vendre ?) un précieux objet qu'elle tient de son père : une dague qui permet de tuer sans tuer.

Dans la mesure où il est rare que les gens soient heureux qu'on occise leurs proches, cette dague a déjà rendu bien des services lors de quêtes dans la famille

de Bagamaga. Elle-même y a eu recours plus d'une fois.

La dague de non meurtre

Il s'agit d'une dague visiblement ordinaire munie d'un manche en ivoire. Son pouvoir réside dans un double enchantement réalisé au Second Âge par un cyan philanthrope et prévoyant. Dans un premier temps, la dague agit comme une arme normale et permet d'occire son adversaire. Réveillé par le sang de la victime le premier enchantement retient l'âme, l'archétype (où quel que soit le nom qu'on donne à la chose) au moment où il quitte le corps. Un second enchantement inspiré des potions de soin guérit les blessures infligées à l'individu temporairement revenu de chez les morts. Pour que chacun de ces enchantements puisse réussir il faut que la victime rate ses jets de résistance (points de rêve à -8, comme d'habitude). A l'instar des potions de soin, ce dernier enchantement s'il est réussi entraîne une courte période de catalepsie pendant laquelle l'individu qui en subit les effets semble mort... Impression renforcée par la présence des blessures.

Pour les petits malins qui gardent la dague dans leurs vêtements au cas où "ça pourrait resservir"... Sachez que comme tout objet magique, cette dague nécessite des points de rêve pour fonctionner. En l'occurrence il n'en reste plus qu'un, aussi, à moins de la recharger toute seconde utilisation n'enclenchera pas les spécificités magiques de la dague et causera des dégâts normaux !



Rien n'est encore arrêté quant à la suite des événements. Pur'Nee hésite entre errer dans le désert à la recherche d'autres tribus cyannes ou bien se rendre dans la civilisation, dont elle sait vaguement que quelques villes bordent le désert.



JE SUIS DE NULPAHR, ET VOUS DEVRIEZ Y ALLER !

Alors que la soirée est déjà bien avancée et qu'on a pas encore décidé des activités du lendemain, une caravane arrive au village. Voyageant dans la soirée et dans la matinée pour éviter les rigueurs du climat de la journée et de la nuit, la dizaine de commerçants nomades s'est vue repoussée au sud de sa route habituelle par une petite tempête de sable. Ils seront accueillis par une Bagamaga revêche et maîtresse des lieux qui compte bien profiter de cette manne commerciale pour s'approvisionner à l'œil.

Alors que la majorité des nomades organiseront le campement pour la nuit, Per-Sohn (un vendeur de riz hun, une variété de riz peu commune mais très nourrissante) leur chef viendra partager un thé avec ses hôtes autour du feu. Une fois Bagamaga rassurée sur ses gains la vieille dame ne tardera pas à s'ennuyer et à s'endormir.

Il sera alors possible de discuter plus sérieusement avec Per-Sohn et d'autres nomades qui l'auront rejoint. On apprendra que la caravane se rend à Nulpahr, une ville bâtie en bordure d'un oasis en plein désert et réputée tant pour la richesse que pour la beauté de ses habitants. A l'évocation de la grande beauté des femmes de cette ville, Pur'Nee souhaitera se joindre à la caravane afin de se rendre compte par elle-même.

Nulpahr (Intellect/ Légende -4)

Ville légendaire, joyau du Second Âge. On ne connaît pas un seul voyageur qui ait pu s'y rendre plus d'une fois tant les chemins qui y mènent sont sinueux. Réputée pour sa richesse, et pour la beauté de ses habitants, c'est le rêve des voyageurs que de pouvoir un jour la contempler.

Réussite significative : Cette ville fût bâtie en plein désert par Sheikh Yerbouti, un roi collectionneur de femmes qui voulait créer une cage dorée à ses épouses afin de les ravir au regard des autres hommes. On prétend que les habitants actuels de la cité sont tous des descendants de ce roi et de ce gynécée... ce qui tendrait à expliquer leur extraordinaire beauté, leur joie de vivre ainsi que la légèreté de mœurs qu'on leur prête...

Réussite particulière : Afin que la cité soit viable, pas moins d'une centaine de hauts rêvants furent employés à la transformation d'une grande zone de sable en eau.

Un oasis qu'on peut encore voir à l'heure actuelle et qui constitue certainement le plus beau trésor de la cité.

Les marchands lèveront le camp bien avant que le soleil ne fasse son apparition. Les joueurs seront bien entendu, les bienvenus dans la caravane, et le fait d'avoir une cyanne qui semble civilisée parmi eux achèvera de rassurer les commerçants. Qui mieux qu'un cyan pourrait traiter avec les occasionnels pillards cyans ?

◆ **La courte traversée du désert**

Après avoir remonté les sables coulants une bonne demi-heure, les marchands s'arrêteront pour franchir le gué de sable. Un jet de Vue/ Survie désert à -3 permettra de constater qu'à cet endroit le sable semble en effet plus mat et qu'il semble s'écouler un peu moins vite. Les voyageurs apprendront des nomades qu'une surélévation rocheuse permet ici de passer à pied, mais que la traversée est fatigante et dangereuse. De fait, les commerçants dérouleront des tapis d'un bout à l'autre du cours de sable en guise de pont.

La marche reprendra aussitôt l'obstacle franchi et les tapis re-enroulés. Le GR désireux de faire durer la traversée pourra le faire à loisir en alternant des phases de repos en journée (couchés sous les tapis enterrés sous le sable) et de nuit (sous les tentes et les tapis) avec des phases de marche au matin et au soir. Il pourra aussi imaginer une attaque de la caravane par des cyans d'une autre tribu que celle de Pur'Nee.

Enfin, à l'horizon on distinguera à la fois la silhouette d'arbres et de remparts : les voyageurs, crasseux et fourbus, atteignent enfin Nulpahr.

NULPAHR

◆ L'oasis de Nulpahr

La ville s'est construite autour d'un oasis artificiel présentant une forme hexagonale d'une trentaine de mètres de côté. Sur un des bords on peut admirer un palais de marbre blanc et d'or dont l'architecture et la facture remontent visiblement au Second Âge.

En face de cet édifice des canaux creusés bien plus récemment drainent l'eau du bassin vers des jardins potagers. De part et d'autre de la pièce d'eau l'oasis semble laissé à l'abandon ; ces allées sauvages servent en fait de lieu de promenade et de rencontre pour les autochtones.

Les habitations se sont construites autour du palais et se sont étendues sur sa droite le long du bassin (en particulier le quartier des plaisirs est construit au bord de l'oasis.). Au début du Troisième Âge des remparts de bois et de marbre (le bâtiment arrière du palais a été démoli pour réaliser l'enceinte) ont été érigés pour se protéger des attaques des nomades du désert et des cyans. Par la suite quelques maisons se sont construites contre les murailles externes.

Chaque année et de manière continue des milliers de caravanes se retrouvent en effet ici pour y vendre, y acheter ou y échanger des marchandises.

Nombre d'autochtones ont ouvert échoppes où ils stockent des marchandises et font les intermédiaires entre les diverses caravanes s'échelonnant dans le temps, si bien qu'en définitive on peut trouver quasiment de tout dans cette ville perdue au milieu de nulle part.

◆ Les gens de Nulpahr toujours se marrent

Comme on le devine, la vie dans cette ville est particulièrement facile. On y croise une foule bigarrée et heureuse. La place du marché est toujours bondée par des commerçants nomades et les échoppes des commerçants Nulpahriens. Les natifs sont eux-mêmes très différents les uns des autres en raison des étoffes et des multiples autres denrées auxquelles ils ont accès. Ils partagent cependant quelques caractéristiques tels qu'une flagrante beauté et un hédonisme forcené vraisemblablement lié avec leur existence aisée et la bonne santé.



Actuellement le palais est occupé par la Ondrya Fidelouve, dirigeante officielle de la ville et prétendue descendante de son fondateur. Ce n'est cependant un secret pour personne que les décisions sont prises par Ima Levach son ventripotent conseiller. Cela dit tout le monde s'en fiche dans la mesure où la garde royale fait son travail en n'intervenant que très peu dans les affaires quotidiennes si ce n'est pour faire respecter l'ordre.

En outre, les impôts sont inexistantes, la plus grande source de revenus provenant des taxes prélevées sur les commerçants étrangers, car fait incroyable, bien qu'elle n'ait rien à vendre, la ville est un grand centre de commerce.

De fait, une bonne moitié de leur existence et de leurs journées tourne autour des loisirs et des plaisirs en tous genres. En journée par exemple, lorsque la chaleur se fait plus accablante, bon nombre de Nulpahrien se réfugient dans les sentiers et les frais bosquets de l'oasis où ils convolent galamment et à loisir. En soirée, ce serait plutôt les fraîches ruelles et les chauds établissements du quartier des plaisirs qui trouveraient leur assentiment.

Ce quartier qui fait à lui seul près de la moitié de la cité est entièrement dévolu aux loisirs. On y trouve de tout, des établissements les plus huppés à la simple auberge.

Ceux qui sauront chercher (ou se faire plumer) découvriront même des tripots clandestins incroyablement mal famés. Les divertissements sont eux-mêmes très divers, du chant et de la déclamation de poésie le visiteur pourra passer à la nourriture (et il y a le choix...), aux bains, aux jeux en tous genres pour finir dans une des nombreuses maisons de passe, spécialité de la ville. Tout ici est fait pour le plaisir tant des riches habitants que des nombreux voyageurs. A savoir néanmoins, les mœurs ont beau être légères on en est pas moins pudique. S'il n'est pas indécent de convoler avec qui vous plaît, il est incorrect et facilement réprimandé d'être trop démonstratif. La garde de la ville est là pour faire place nette.



De quartier en quartier ils finiront par rencontrer la seule personne qui puisse satisfaire la cyanne : Dona Yr, une magnifique demoiselle de 17 ans et surnommée "la perle du désert" par tous ses clients.

Dona Yr

Originnaire de la vallée de L'Aïka Dona, Yr est arrivée à Nulpahr il y a trois ans avec une caravane de vendeurs de champignons. Attaqués par des brigands du désert seuls quelques rescapés parvinrent à destination. La grande beauté de cette étrangère devait attirer et intriguer bien des Nulpahriens, si bien qu'en à peine un an on lui a connu une cinquantaine d'aventures. Afin de ne pas laisser faner cette jolie fleur du désert, Mme Claude, une brave dame que le gâchis de tant de potentiel attristait, proposa à la jeune fille de venir exercer dans son établissement. A l'heure actuelle, Dona Yr officie toujours dans l'auberge de doux minou, une des plus huppées de Nulpahr où un tête à tête avec la belle peut valoir bien de l'or. Son passé récent d'arpenteuse de trottoirs lui a en outre offert

une notoriété certaine ainsi que le doux surnom de perle du désert.

◆ Arrivée en ville

Les voyageurs trouveront certainement de la place dans les auberges de la ville dont une bonne partie sont attenantes au quartier des plaisirs. Dès ce moment ils pourraient commencer à se désintéresser du sort de Pur'Nee pour reprendre la route avec une autre caravane ou simplement vivre leur vie dans la grande cité. Néanmoins, s'ils ne sont pas trop ingrats ils comprendront qu'il leur faut maintenant agir comme chaperon de la jeune cyanne pour qui la vie citadine est une totale inconnue.

Nul doute en outre que livrée à elle-même, elle finisse rapidement droguée et vendue comme attraction érotique et exotique dans un quelconque établissement à quelques pas de là. Qui ne paierait pas pour une créature si belle et cyanne de surcroît ? Et cette gemme qu'elle arbore au milieu du front doit bien valoir une fortune...

Les PJs devraient donc suivre une Pur'Nee de plus en plus désespérée de ne voir que des gens certes beaux mais pas au point de la stupéfier.

◆ Au doux minou

A Nulpahr ceux qui ne pratiquent pas le commerce des denrées pratiquent celui de la chair, les deux n'étant pas forcément mutuellement exclusifs d'ailleurs. Bien des voyageurs pourraient être choqués par l'ampleur du trafic et du commerce que cela représente, la plupart d'entre eux sont néanmoins très heureux de pouvoir en bénéficier en tant que clients.

De fait, dans certaines rues du quartier des plaisirs, on peut remarquer de belles dames (et de beaux messieurs) qui semblent attendre quelque chose ou quelqu'un. Néanmoins la plupart de ces commerces sont exercés dans des maisons closes de plus ou moins bonne réputation.

L'auberge du doux minou est un de ces établissements les plus huppés de la ville. On peut y avoir un peu d'intimité pour des tarifs variant de 1 à 10 sols.



Inutile de dire que pour y entrer il faut montrer patte blanche ; être introduit par un ami ou savoir s'y prendre avec Mme Claude, la patronne, qui gère son affaire d'une main de fer (dans un gant de velours, s'entend). Mme Claude, paraît-il, était académicienne dans son pays, la haute Poussye. En s'installant à Nulpahr elle a importé le savoir-faire millénaire de sa contrée d'origine qu'elle s'évertue à enseigner à ses protégées. Allant tranquillement sur la cinquantaine, elle fait montre de goûts discutables en matière vestimentaire, et porte un avis définitif sur toute chose. Bien que sensible à la flatterie, elle ne perdra pas le nord quant à ses intérêts. Maniaque de la propreté, pour le moins une manucure s'imposera avant de la rencontrer.

◆ Élargissement

Si les joueurs décident d'aider Pur'Nee dans l'accomplissement de sa quête ils vont devoir approcher Dona Yr.

Les solutions qui viennent le plus simplement à l'esprit sont de l'attendre à l'extérieur (ce qui pourrait prendre un certain temps et s'avérer assez embêtant dans la mesure où elle est systématiquement accompagnée), de la rencontrer dans son domaine (comment faire entrer Pur'Nee ? En essayant de la vendre ?) ou encore de la pousser à sortir (par un mot ou en lui parlant à une fenêtre) pour lui tendre un piège. Il faudra en outre prévoir un plan de repli dans le cas où quelqu'un interviendrait dans l'intervalle où la jeune fille sera inconsciente et que ses blessures se refermeront.

Finalement, rendue à sa nature cyane Pur'Nee deviendra rapidement distante envers ces personnages qu'elle ne comprend plus vraiment et reprendra le chemin du désert à la recherche des siens. Un jet de Vue/ Orfèvrerie à -1 aura en outre permis aux joueurs de remarquer qu'une fois la quête accomplie, la pierre de Pur'Nee s'est mise à briller d'un éclat constant.

ANNEXE (OU COMMENT DELAYER)

Ce scénario a été écrit dans l'intention de l'insérer comme second volet de la tétralogie des "Quatre pièces de rêve en forme de puzzle". Une des contraintes imposées par cette série de scénarios étant qu'ils soient tous réalisables en une soirée, c'est dans cette optique que le présent document a été rédigé.

Il est néanmoins apparu en cours de rédaction que l'adjonction de quelques éléments permettait d'envisager une aventure plus intéressante. Mais plus longue. Le GR qui souhaiterait étoffer quelque peu son voyage trouvera quelques pistes ci-après.

◆ Allonger la sauce au sable

Le scénario pourra commencer par une introduction dans le désert afin de faire sentir aux joueurs la lente agonie de leurs personnages. Cela renforcera certainement leur sensation de gratitude envers Pur'Nee, mais risque aussi de prendre un peu de temps sur la partie et pourra être senti par certains comme un peu dirigiste. Un bon compromis consisterait dans une introduction narrative de la part du MJ.

◆ A propos de la dague

D'un point de vue scénaristique, la dague n'était là que pour ôter les scrupules aux joueurs les plus réticents à commettre le meurtre ou à s'en rendre complice bien que nombre d'entre eux n'y verraient malheureusement aucun mal.

Si le plus simple est de remettre la dague à Pur'Nee directement au début du scénario, il serait bien plus intéressant d'en faire un élément clé quitte à ajouter une partie dans laquelle les joueurs chercheraient, ou simplement trouveraient cet objet.

Dans la mesure où la dague n'est plus fournie à Pur'Nee au début de sa quête il faudra trouver un moyen de masquer aux joueurs l'inéluctabilité du crime. Le plus simple est de considérer que Pur'Nee est en rêve lumineux depuis si longtemps qu'elle n'a jamais réellement été sous l'influence de la mémoire bleue. Pire que cela, elle n'a jamais été en quête ni assisté à la moindre quête de ses semblables. Aussi, une fois le rituel accompli elle aura la forte intuition qu'il lui faut rencontrer de belles personnes, ce sera même pour elle un élan irrésistible comparable par exemple à la passion de toute une vie que certains conçoivent pour l'opéra.

L'idée est que ne découvrant son but qu'une fois la cible découverte, elle ne pourra pas parler du meurtre aux joueurs. Quant aux autres cyans ils restent méprisants à l'égard des PJ, aussi sont-ils évasifs dans leurs réponses aux quelques questions que les joueurs pourraient oser leur poser.

De leurs premières enquêtes à Nulpahr les joueurs comprendront que les femmes les plus belles ne sauraient être ailleurs que dans le palais, c'est du moins ce que soutiendront la plupart des gens interrogés dans la rue. Il faudra alors s'arranger pour y pénétrer, ce qui ne sera pas bien difficile en vertu de la beauté étourdissante de Pur'Nee qui ouvre bien des portes dans une cité où l'aspect physique a vertu de clef. C'est dans le palais que les joueurs découvriront la dague de non meurtre et son mode d'emploi. Il s'agit d'un trésor de famille ayant appartenu au fondateur de la ville comme en attestent les nombreux tableaux. Quant à ses propriétés on les connaît par de nombreuses légendes, dont la principale

prétend que le sheikh se serait "donné la mort" avec cette dague devant des assassins venus le supprimer. Ayant appris l'identité des commanditaires de son assassinat il put tout à loisir se venger dès son retour au monde des vivants.

Décus de n'avoir trouvé au palais aucune beauté qui satisfasse Pur'Nee, les joueurs sont sur le point de baisser les bras lorsqu'ils entendent une rumeur concernant la présence d'une beauté sans nom surnommée la perle du désert dans un de ces lupanars de luxe réservés aux natifs. Au premier coup d'œil, ou simplement en se trouvant à une centaine de mètres de Dona Yr, la cyanne comprendra soudainement le fin mot de ses aspirations. Son appréhension particulière de la mort lui posera quelques problèmes de conscience et elle décidera de s'en ouvrir à ses compagnons avant de commettre un acte répréhensible... Pas d'autre solution que de retourner au palais pour y voler la dague.



© Ghislain Thiery