

"Je rêvais d'une autre mort..."

Un scénario pour Rêve de Dragon par Benjamin Schwarz

Ce scénario convient à tout type de personnage, la plupart des difficultés pouvant être modulées... Néanmoins, compte-tenu du contenu peu représentatif de l'univers, ce scénario constitue certainement une mauvaise introduction à Rêve de Dragon.

En outre je ne saurais que trop recommander un maître expérimenté, l'essentiel du scénario reposant en effet sur des rendus d'ambiances et certaines parties pouvant dégénérer sur des situations réclamant une bonne pratique des règles essentielle à la fluidité du jeu (des mêlées ou des batailles rangées par exemple).

Prévoir une dizaine d'heures de jeu pour parvenir au bout de ce voyage.

Comme tous les dragons, durant le Second Âge Cioransirorisan a eu la fâcheuse tendance à rêver un peu trop de hauts-rêvants. Or pour son plus grand malheur son rêve devait compter Necrov, un homme qui devait élever la science thanataire au rang des arts. Depuis lors, Cioransirorisan n'a plus le sommeil tranquille.

Les personnages débiteront leur aventure dans un marais hostile où ils trouveront refuge dans une auberge cossue. Cette auberge ayant la faculté de se mouvoir erratiquement à travers les rêves, ils se retrouveront en Zoïe, patrie de Necrov. Dès leur arrivée en Zoïe, les personnages seront assaillis de cauchemars inspirés par le dragon et ayant pour but de les amener à l'aider à se débarrasser des morts-animés. En chemin vers les collines Èère où ils se rendent sous le coup d'un rêve, les personnages feront la connaissance de villageois bien sympathiques. Après une longue course-poursuite au travers de collines infestées de groins, les PJs découvriront le fameux laboratoire toujours habité par ses morts bien sympathiques.

Point sur le vocabulaire

Durant le scénario, pour des raisons de compréhension, deux termes seront utilisés avec une signification différente.

Les **morts-animés** désigneront des créatures capables de mouvements, mais sans réelle intelligence.

À l'inverse, les **morts-vivants** sont doués de raison.

LA ZOÏE

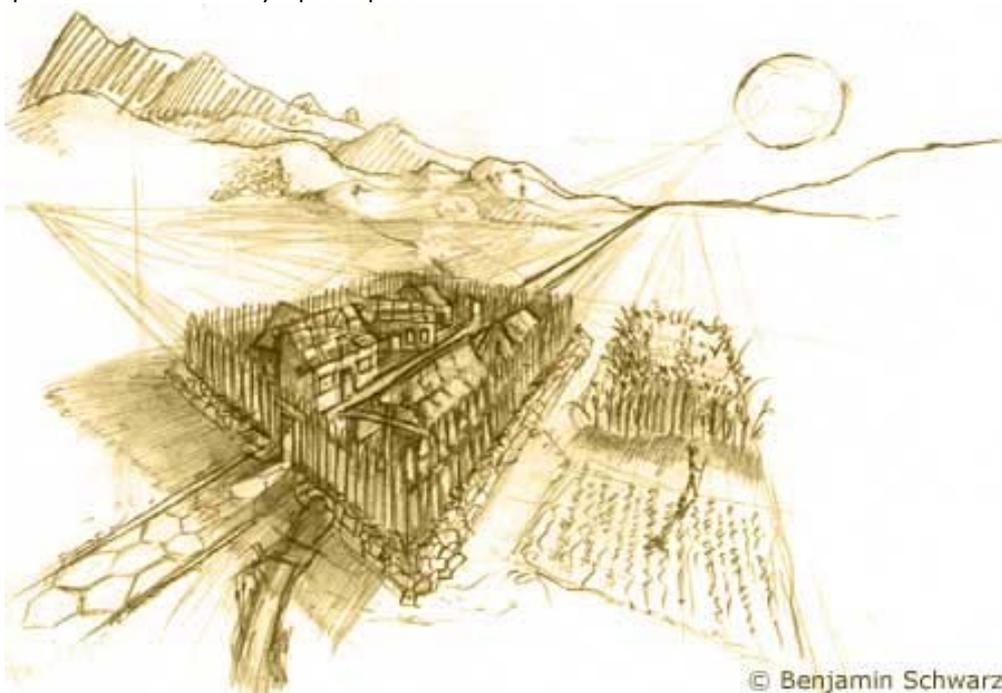
◆ Géopolitique de Zoïe

La région s'appelle la Zoïe, et ses habitants les zozios... Oui, j'ai honte. Elle est sous le contrôle de l'empereur de Zoïe, aussi appelé l'aigle, ou l'aigle de Zoïe ou encore le grand Zozio.

La capitale Perchouare est reliée au port de Poulaye par une route rectiligne pavée datant du Second Âge et sur laquelle il est très agréable de circuler. Le voyage d'une ville à l'autre se fait en 6 jours. Sur cette route se trouvent quelques villages à un peu moins d'un jour de marche les uns des autres.

La grande volière de Perchouare est un haut bâtiment de pierre de la forme du Colisée à Rome. En son centre se tient un monument de l'art de la fin du Second Âge : une gigantesque cage hémisphérique de près de 200 mètres de diamètre ornée de volutes de ferronneries des plus complexes et des plus raffinées.

À l'intérieur de la cage on peut admirer toutes sortes d'oiseaux des plus beaux au



© Benjamin Schwarz

plus laides, des plus raffinés aux plus dangereux... C'est aussi là qu'ont lieu les exécutions publiques, dont la plus spectaculaire, le picot. Le picot consiste à être conduit en la grande volière enduit de graisses et de graines afin de se faire picorer jusqu'à ce que mort s'ensuive.

◆ Poussins et aiglons

Chaque grande ville comprend une école des poussins, la basse-cour, où sont formés les futurs cadres de l'empire. Les poussins, en sortant, seront amenés à effectuer des tâches dans les villages allant de la sécurité à la gestion des ressources. La plupart du temps le ou les poussins officiant dans un village sont issus de ce village. Dans les villes, les poussins effectuent généralement des tâches de police et parfois de justice.

La haute cour de Poulaye permet aux poussins méritants de devenir des aiglons, les cadres d'élite de l'empire. Ils peuvent alors choisir entre une carrière militaire ou politique. Entre autre, ils peuvent entrer dans « l'aire », le conseil juridique et politique de l'empire, il leur revient entre autre de choisir les futurs poussins et aiglons, de juger les grands cas, de conseiller le grand Zoio.

◆ Villages de Zoie

Chaque village comporte une auberge tenue collectivement par les villageois et dont le bon fonctionnement est laissé à la discrétion du poussin local.

La porte de ces auberges est surmontée d'un écu sur lequel on peut lire un nom différent suivant la direction dans laquelle on marche. En allant vers Poularde, l'auberge s'appelle « auberge de Poularde », en allant vers Perchouare « auberge de Perchouare ».

◆ Les derniers hivers

Depuis quelques années les hivers à groins sont de plus en plus virulents.

Cioransirorisan qui dort de moins en moins bien à cause de ses locataires thanataires, a bien du mal à conserver une unité dans le tissu de son rêve. Depuis quelques années une brèche dans les collines d'Eères ne cesse de s'agrandir, laissant passer de plus en plus de groins.

Les villages avoisinants, Chardon et Lin, se sont naturellement préparés aux exactions hivernales en dressant des petites murailles de palissades et de pierres. Ces mesures sont bien suffisantes pour se protéger des petites bandes, mais cette année cependant une menace bien plus importante plane sur les villageois.

La déchirure ayant atteint une taille critique, elle a depuis quelques temps laissé pénétrer un nombre croissant de groins, et surtout Greunthaar empereur des groins a lui aussi malencontreusement franchi la

déchirure au début de l'hiver, suivi de nombreux partisans. Il a alors fédéré tous les groins qui sortaient de la déchirure, ce qui explique que l'hiver n'a pas été trop dur pour les villageois. À l'heure actuelle, ayant perdu l'espoir de rentrer chez lui, il a décidé de « conquérir » la Zoie.

◆ Greunthaar

Si on arrive vivant devant lui, il est tout à fait possible de s'entendre. Greunthaar s'ouvrira de ses problèmes aux personnages :

Il a besoin de régner, mais pour cela il lui faut un peuple sur lequel exercer son pouvoir... « Or ces humains sont fades et se cassent si vite. »

« Et puis ici il n'y a pas assez de sujets. »

« Et puis c'est vrai, c'est amusant la conquête, mais j'ai peur que ce soit fini trop vite... Chez moi au moins il y a Grah l'empereur D'Oubl avec lequel je fais régulièrement la guerre... D'ailleurs je suis certain que ce salopard profite de mon absence pour me piquer mon royaume. »

De fait, Greunthaar a quitté sa patrie en plein conflit et serait très heureux d'y retourner.



DEBUT DE SCENARIO

◆ Promenade dans les marais

C'est le crépuscule. Les PJs sortent mollement du gris-rêve, ils ont les pieds dans une boue saumâtre et végétale, l'air est frais et moite. Tout autour d'eux ils peuvent constater la présence d'arbres pourrissants phagocytés par des plantes parasites ou grimpantes. Ils peuvent déceler derrière eux une légère lueur jaune au travers de la brume montante. Le soleil décroît rapidement, les PJs commencent à avoir froid et leurs vêtements sont imbibés par l'air humide,



mais plus que tout les bruits étranges qu'on commence à entendre augmentent le sentiment d'urgence.

Commence donc une marche nocturne au milieu du plus putride des marais. Le MJ a toute latitude pour émailler la nocturne promenade. Voici quelques idées toutefois pour ceux qui en auraient besoin :

Il pourra par exemple les laisser trouver un petit îlot d'herbes sur lequel ils établiront un campement de fortune... Qui commencera à s'enfoncer dans l'eau après qu'ils aient dormi une petite heure... Et quoi encore de mieux que de les confronter à une ombre gigantesque qui passe à quelques mètres d'eux sans les voir. Les marais sont très fréquentés, on peut y voir le quota légal d'yeux luisants et y entendre moult bruits inconnus.

Bref je laisse soin au MJ d'émailler son récit de petits détails visant à rendre cette promenade nocturne éminemment désagréable. Que les personnages se sentent bien misérables, cela ne les rendra que plus heureux de trouver l'auberge.

◆ L'auberge des derniers voyageurs

Au moment où tout semble perdu, un des PJs croit déceler une lumière dans la nuit. Une lumière fixe, rassurante, vraisemblablement une lanterne, pas un feu. En s'approchant de la source lumineuse, les personnages découvriront une auberge cossue juchée au-dessus d'un petit îlot de terre ferme. L'auberge est entourée d'arbres qui la protègent des regards. Au-dessus de la porte entre-ouverte il y a un panneau indiquant « Au dernier voyageur ».

Les personnages découvriront un intérieur cossu et accueillant. Après une rapide investigation ils trouveront une personne couchée à même le sol ronflant à qui mieux mieux dans la cuisine de l'établissement au milieu de quelques cadavres de bouteilles d'alcool. L'homme, visiblement ivre, sert dans ses bras une gamelle en argent sur laquelle on peut lire en lettres dorées « carnax ». Autour de lui quelques feuilles de laitues blettes traînent sur le sol.

◆ Description de l'auberge

Cette auberge fait l'objet d'un scénario que j'ai eu bien du plaisir à jouer (« L'auberge des derniers voyageurs » de Denis Gerfaud, réédité dans « Trois reflets d'anciens rêves » par Multisim). Elle a la faculté de se déplacer entre les rêves. Pour les besoins du scénario je pars du principe que ce déplacement est régulier et a lieu toutes les semaines. Afin d'éviter que les personnages n'aient la possibilité de tomber dans le scénario lié à l'auberge, un éboulement a obstrué l'entrée aux caves.

◆ Alonzo et Carnax

Alonzo est un humain d'une trentaine d'années. Il est habillé de vêtements excentriques et criards (vestes à jabot, pantalons bouffants, grand chapeau, fraise, ...). De caractère cordial et de nature aimable il se

fait parfaitement à son nouvel emploi d'aubergiste commerçant.

Alonzo a tout fait dans sa vie, de l'ébénisterie à l'horlogerie en passant par la médecine et la cuisine. Pour son plus grand malheur il a appris toutes ces choses dans les villes spécialisées, là où l'enseignement est certes le meilleur, mais aussi là où la concurrence est redoutable.

Il y a un an une opportunité s'est offerte à lui : on lui proposait une superbe auberge à un prix très faible. Aussi s'est-t-il reconverti dans l'hôtellerie. Quelle ne fut pas sa surprise de découvrir un matin que son auberge « voyageait » toutes les semaines.

Alonzo s'est néanmoins rapidement fait à cette existence nomade, d'autant que l'auberge semblait douée d'un certain flair pour se « poser » aux endroits les plus propices pour le commerce. Doté d'un bon sens du commerce, Alonzo s'est donc rapidement créé un stock important de denrées de tous les pays et de tous les rêves qu'il troque, vend et achète au hasard de ses voyages. Son hospitalité attire aussi les clients qui paient content de petites fortunes (30 deniers la nuit) pour ses services (cuisine excellente, bain chaud parfumé, tout confort, vêtements remis à neufs et horions soignés).

Au cours de ses voyages Alonzo s'est entiché d'un animal de compagnie qu'il gâte éhontément. Carnax, qui lui a été vendu au marché des animaux de Ranag pour 3 pièces d'or, est un merveilleux « furlong » de compétition, pedigree garanti, en témoigne un épais dossier qu'Alonzo exhibe avec fierté et qui lui a été vendu en même temps que l'animal. Un jet aisé de zoologie permettra d'ailleurs aux personnages de comprendre qu'en fait de furlong, Carnax est une zyglute commune.

Le premier jour de son arrivée dans les marais, Alonzo ouvrant la porte assista avec effroi au départ de sa protégée. Reconnaisant son environnement naturel Carnax dans un grand cri de klaxon s'est précipitée dans les marais et depuis elle ère comme une âme en peine, en essayant de retrouver l'auberge.

Sachant que l'auberge devait repartir le sur-lendemain et se désespérant de voir revenir son animal de compagnie, Alonzo s'est mis à boire avec le résultat qu'on connaît... C'est dans cet état là que les PJs découvriront le tavernier malheureux.

Se réveillant avec une bonne cuite Alonzo n'en sera pas moins aimable. Il proposera naturellement ses chambres et ses services au PJs sans jamais parler d'argent. Si on lui demande ses prix il répondra 30 deniers. Si les personnages sont dans l'incapacité de payer Alonzo n'en fera pas toute une histoire, l'argent il en a bien assez, pour peu que les personnages lui soient sympathiques ou qu'ils l'aident dans quelques tâches qu'il ne maîtrise pas (réparer le muret de la cour, remettre en place une ou deux tuiles, ...) ce sera parfait. Si en outre ils lui ramènent Carnax, Alonzo se considérera comme leur éternel débiteur.

Pour ma part, afin de rendre le personnage un peu plus sympathique j'en ai fait un bavard impénitent



qui ne perd pas un instant pour se répandre sur ses très nombreuses expériences passées et je l'ai affublé d'un accent argento-roumain.

◆ Rallonger la sauce ?

Pour délayer le scénario on pourra par exemple temporiser l'arrivée des personnages en Zoïe en faisant aboutir préalablement l'auberge voyageuse sur une île sans rapport avec la Zoïe. Cela aura en outre l'avantage de leur donner une indication sur la période statique de l'auberge : une semaine.

Cela fait certes une semaine à passer avant de rentrer à franc-parler dans le scénario, ce qui peut motiver des aventures intermédiaires ou une période de convalescence tranquille pour un blessé ou encore la possibilité de refaire un stock de plantes et de fruits séchés, ou tout simplement des vacances bien méritées.

Quoiqu'il en soit, au cours d'une nuit tranquille l'auberge atterrit en Zoïe, sur une hauteur dominant la grande route de commerce reliant Perchouare à Poulaye.

LES REVES

Que serait un scénario « Rêve de Dragon » sans rêves de dragon ? Ce scénario comprend de nombreux rêves tous inspirés par le dragon neurasthénique.

Cioransirorisan est dérangé par la présence en masse d'éléments de cauchemar dans son rêve. Son état d'esprit déteint sur les habitants de la région provoquant des rêves morbides.

Les premiers rêves que les personnages feront seront assez diffus. Mais plus ils s'approcheront du laboratoire de Necrov et plus leurs rêves deviendront précis en même temps que leur animosité envers les morts grandira.

Pour garder une sorte de cohérence dans la trame

onirique et sous-entendre que ces rêves sont les émanations d'un dragon on pourra par exemple faire en sorte que pour chaque personnage un nouveau rêve est la suite logique de celui de la nuit passée, enrichi de nouveaux détails.

Au cours de ces rêves les personnages pourront tenter un jet de Rêve de plus en plus facile au fil des nuits (-6 pour le premier et augmentant de 2 chaque nuit jusqu'à 0). Ce jet réussi leur permettra de ressentir une présence tangible dans leur rêve : celle de Cioransirorisan. Une réussite particulière permet en outre de se douter que cette présence est celle d'un dragon. Concrètement, les personnages auront l'impression de ne pas être seul, d'être observé, cela se concrétisera par exemple par un souffle chaud et lent, comme celui d'une personne endormie et dont ils sentiront encore les effets au réveil. Ils pourront aussi par exemple avoir la nette impression que la lune est un oeil et qu'elle les observe... Petit à petit et au cours des réussites ils auront des indices sur la tangibilité de la présence et sur son identité.

Exemple : fin du rêve, un nuage passe devant les étoiles, le noir est total... soudain un mouvement. Ce qui ressemble à une paupière immense se relève lentement. Oui, c'est un œil... Et il fixe le personnage.

Ou bien faire se déplacer un nuage composé d'écailles...

◆ Conséquences des rêves

Dès le second rêve, les PJs commenceront à ressentir une gêne envers tout ce qui a trait à la mort. Cette gêne ira grandissante au fil des nuits à tel point qu'en journée, il faudra faire un jet de Volonté à 0 pour ne pas céder à l'énerverment, voir à la haine en présence d'un non-vivant.

Exemples de rêves

Les exemples qui suivent sont des bases pour comprendre la structure générale des rêves inspirés par Cioransirorisan. Ils sont de plus en plus dévoilés au fur et à mesure de leurs répétitions.

Premier rêve : la scène présente un lieu relativement lugubre (un cimetière aux tombes fraîches avec une silhouette indistincte en train de pelleter ; un gibet auquel pend un corps en état de décomposition avancée avec un homme encapuchonné l'observant de près ; promenade sur un champ de bataille jonché de corps où seul se meut une silhouette lointaine...). Le rêve se clôt inévitablement sur la vision de collines aux formes particulières à l'arrière-plan.

Second rêve : la silhouette semble prendre conscience de la présence du rêveur. Elle se retourne vers lui au moment où les morts s'animent (une fois la tombe ouverte, une main putréfiée en surgit et s'interpose entre le rêveur et la silhouette ; une échelle est posée contre le gibet et le corps suspendu se tord sous l'effet de convulsions ; la silhouette poursuit sa promenade et à sa suite les morts s'animent et rampent derrière lui). Ce rêve, qui devrait se manifester à l'auberge de Lin finira quasi invariablement par un cauchemar qui réveillera le personnage.

Troisième rêve : les morts s'en prendront au personnage. La silhouette n'est plus présente à partir de ce moment (un être putréfié quitte lentement sa tombe sous le regard impuissant du rêveur paralysé de peur tandis que tout autour la terre s'agite ; la corde se rompt et le pendu tombe au sol sans bruit avant de se mouvoir en direction du rêveur ; les morts se mettent lentement sur pied avant de marcher puis courir en direction du personnage).

Les rêves suivants iront crescendo dans l'horreur et mettront toujours plus à mal l'intégrité mentale du rêveur.

LA ZOZIE, LA OU TOUT COMMENCE

◆ Premier rêve

Au cours de la nuit de leur arrivée en Zozie, les PJs seront assaillis par un rêve très prenant (voir encart « Exemples de rêves »).

La seule chose qui soit réellement importante c'est qu'au moins un des personnages focalise sur la forme des collines d'Eères qu'il reconnaîtra au premier regard par la fenêtre à son réveil. Il aura alors une irrépressible envie de s'y rendre.

◆ Arrivée à Lin

Après une demi-journée de marche en direction des collines, les PJs arriveront au village de Lin. Le village est entouré d'une palissade de bois de 3 mètres fixée sur un socle de blocs de pierre de 2 mètres de haut. (Il en va de même des villages de Chardon et Tournesol qui subissent les hivers à groin depuis 8 ans.) Une route bien droite de pavés plats traverse le village.

La Zozie a une tradition d'hospitalité ancestrale et les PJs seront extrêmement bien accueillis par les

villageois. Toute personne rencontrée sera ouvertement aimable et serviable. Elle abandonnera volontiers son travail pour rendre service aux personnages et sera très heureuse de discuter avec eux. Les Linéins seront curieux de tout ce que les PJs auront à raconter et leur fourniront toutes les informations désirées.

Les villageois tenteront certainement de garder les PJs pour la nuit afin de faire plus ample connaissance. Si les PJs décident de rester, ils seront le centre de l'attention des villageois et une petite fête s'improvisera à l'auberge.

Dès qu'ils apprendront la destination des PJs ou si on les interroge sur leur mur, les villageois parleront des attaques qu'ils subissent depuis 8 ans tous les hivers. Des grands hommes à tête de cochon, par groupes de 5 à 10 en général, deux ou trois fois l'hiver. Mais l'année dernière on a eu droit qu'à un groupe et au début de l'hiver ! Ils doivent venir des montagnes... puisqu'ils viennent que quand il fait froid !

□ L'AUBERGE DE POULAYE

L'auberge est située en bordure de la route. Sur une pancarte au-dessus de la porte on peut lire « auberge





de Poulaye » lorsqu'on est dans la direction de Poulaye et « auberge de Perchouare » lorsqu'on vient de Poulaye.

À l'intérieur on trouvera des éléments de décoration hétéroclites : une grouine ainsi que des éléments d'armure grouine accrochés aux murs. Trois armures (datant de l'hiver passé) sont ornées d'un signe distinctif peint de manière fruste à la peinture rouge : la marque de Greunthaar.

□ LE POUSSIN DE LIN

Le poussin de Lin est un tout jeune homme, il n'est de retour dans son village que depuis trois jours et prend son rôle très à cœur, s'intéressant à toutes les discussions et ayant son mot à dire sur toutes les questions. Il passe ses journées à parader fièrement dans la seule rue du village, orné de sa tenue d'apparat et des signes distinctifs de sa fonction : le petit bec orange et la toque plumée.

□ LIN, VILLE DE CAUCHEMARS

Les habitants de Lin n'en sont pas fiers, mais si on leur en donne l'occasion ils s'exprimeront volontiers sur le sobriquet que leurs donnent les autres Zozios : « les cauchemardeux ». Depuis la nuit des temps les voyageurs qui passent par Lin sont affligés de cauchemars, ils voient des scènes de squelettes, de gibets, de cimetières.

Les habitants de Lin sont affligés des mêmes rêves, mais habitués à eux depuis leur enfance ils ne considèrent pas ces rêves comme des cauchemars.

Pour les habitants, cela doit être lié à la présence dans les environs (quoique certainement natif de Chardon... Rien de bien ne saurait venir de Chardon !) d'un ancien haut rêvant du nom de Necrov qui avait,

Ce que les joueurs peuvent savoir de Necrov

Un jet d'Intellect/Légendes/-4 permet de se rappeler cette figure légendaire du Second Âge. La qualité de réussite détermine l'étendue des connaissances :

Réussite normale : Necrov était un fou sanguinaire du Second Âge qui a mis la région à feu et à sang grâce aux armées de squelettes qu'il créait à l'aide de haut-rêvanterie.

Réussite significative : Necrov se doublait également d'un chercheur dans le domaine de la mort. Il a mené de nombreuses expériences et on dit que certaines de ses créations étaient même douées d'intelligence. Les légendes indiquent qu'il aurait survécu à sa propre mort.

Réussite particulière : Mais ce que peu de gens savent, c'est que cette image est pervertie par la peur de l'inconnu. Le haut-rêvant, savant incompris, menait ses études dans un but de compréhension de ce dernier mystère. Mis en marge de la société, ses études, menées sous le sceau du secret, étaient paraît-il des plus exhaustives. Pour poursuivre ses recherches onéreuses, il devait vendre ses services (comprendre « créations »).

Pour plus d'informations sur Necrov, consultez les annexes.

dit-on, commerce avec les morts. À la fin du Second Âge il aurait assujéti les villages de Zozie avec des armées de morts-vivants.

Le fait est que le dragon tente vainement d'attirer l'attention des passants sur la région, mais que le commun des mortels n'est pas en mesure de comprendre ce dont il s'agit... Les PJs seront-ils plus perspicaces ?

◆ Second rêve

Pendant la nuit qu'ils passent à Lin les personnages ne seront pas épargnés par les traditionnels cauchemars. Il s'agira d'une continuation du cauchemar précédent ; cela leur permettra de comprendre que leur rêve n'est peut être pas entièrement lié à la ville comme cela semble le cas généralement chez les voyageurs habituels.

Le cauchemar est si prenant qu'ils se réveilleront en criant et en sueur. Les plus émotifs d'entre eux refuseront même de se recoucher de suite. Leurs hôtes, réveillés par les cris, et forts de leur expérience se précipiteront à l'étage pour rassurer les mauvais rêveurs et leur proposer tisane et réconfort, « vous n'êtes certes pas les premiers à mal rêver dans mon auberge... Tenez prenez donc un peu de cette tisane, elle aide à faire dormir, vous voulez discuter ? »

Pour bien mettre en avant la nature draconique du rêve, on peut imaginer certains détails qui permettront des échanges d'informations entre personnages : les vêtements du mort sont bien les mêmes, cette personne encapuchonnée (Necrov) qui apparaît en arrière-plan... « Maintenant que tu en parles, oui, je l'ai vu dans la foule qui amenait le condamné, c'était le seul qui ne hurlait pas. »

DEPART DE LIN

Après une bonne demi-journée à marcher dans la campagne les personnages arrivent enfin aux environs de la colline. Là, au détour d'un des rochers ils surprennent un petit groupe de groins. Les groins sont en train de jouer aux échecs, un jeu qu'ils ont volé l'an passé à des marchands entre Lin et Chardon et dont ils ne connaissent manifestement pas les règles. « Tiens je jette le cheval sur ton truc... Hop, j'ai gagné... — Non, tu triches attends j'vais t'montrer moi... ». Ils sont vraisemblablement trop occupés pour repérer les PJs... À la discrétion du MJ.

Fait troublant pour des PJs observateurs, les armures des groins ainsi que leurs boucliers sont ornés d'un sigle peint, le même que celui qui aura pu être observé à l'auberge de Lin.

Quelle que soit la décision que prendront les personnages (continuer vers la colline ? revenir sur leurs pas ? éradiquer les groins ?), ils se rendront rapidement compte qu'ils sont entourés de tous côtés par de petits groupes de groins. Ils ont eu une chance éhontée d'arriver aussi loin sans se faire repérer... Mais la suite paraît compromise. Après



quelques heures de cache-cache, les PJs se feront immanquablement remarquer et devront rapidement fuir après d'éventuels combats dont les bruits attireront inévitablement d'autres groupes de groins. Les groins sont très inquiets de ce que l'on puisse ébruiter leur « attaque surprise ». Ils ont surtout très peurs de se faire botter le derrière par Greunthaar s'il venait à apprendre que la surprise est éventée.

Cette fuite (éventuellement nocturne et à la lueur de torches) se fera aux sons de « à mort les espions », « ils sont partis par-là », « là bas, je les vois ». Au bout d'une course-poursuite plus ou moins longue les PJs seront mis au pied du mur ; ou plutôt d'une falaise. Quelques mètres plus loin ils devinent l'entrée d'une grotte. Des bruits de battue venant de tous les côtés devraient motiver les personnages pour entrer dans la caverne.

Au bout d'à peine quelques mètres l'entrée se resserre et l'on est obligé de passer un par un. Derrière cet étroit boyau on découvrira une caverne d'environ cinq mètres de diamètre. Les groins se masseront devant l'entrée et tenteront de rentrer, mais seront rapidement découragés par l'étroitesse du boyau dans lequel ils ne peuvent rentrer qu'un par un et ont un malus de 4 pour se battre tant qu'ils n'arrivent pas à pénétrer dans la grotte.

De fait, les groins camperont devant la grotte et aucun d'entre eux ne préviendra Greunthaar de peur de se faire tabasser. Après avoir essayé la ruse « Sortez, on vous fr'as pas d'mal... », la pitié « Si vous sortez pas on va s'faire engueuler... », la menace « ça suffit maint'nant, si vous sortez pas on vous tue », les groins tenteront d'enfumer la caverne.

S'ils n'en avaient pas eu l'idée auparavant, la fumée commençant à pénétrer la grotte devrait motiver les personnages pour explorer le site. Un « N » gravé dans un mur devrait accaparer leur attention un bon moment alors que le véritable intérêt se trouve dans le mur en vis-à-vis. En effet, juste en face de la marque se trouve une illusion masquant un orifice dans le mur.

En franchissant l'illusion les PJs auront la surprise de glisser sur un toboggan de pierre en spirale. Après une descente qui leur semblera interminable, ils prendront pied dans un couloir droit aboutissant dans le laboratoire de Necrov. Les parois de ce couloir, comme celles du toboggan, sont aussi lisses qu'un miroir, c'est certainement du haut-rêve ! De fait il est impossible de remonter par le conduit. Une petite heure de marche dans le couloir amènera les personnages aux portes du fameux laboratoire.

◆ De l'évolution des rêves

À partir de la troisième nuit les rêves faits par les personnages se précisent, de même que la présence du dragon.

Continuant le rêve de la nuit précédente, les personnages se rêveront par exemple entourés de morts-vivants et poursuivis par eux. Au fil du rêve ils sentiront une haine des morts grandir en eux, et ceux d'entre eux qui auront senti la présence du dragon auront l'impression que cette haine ne leur appartient pas vraiment, mais plutôt qu'elle leur est offerte. Le rêve s'achèvera sur la destruction des morts-vivants... Le PJ pourra par exemple se sentir transporté dans les airs et balayer les morts avec ses bras ou... sa queue.

Ces rêves sont tellement présents que reveillés les PJs continueront à ressentir cette haine envers les morts-vivants. Concrètement il faudra par exemple qu'ils réussissent un jet de Volonté à 0 pour ne pas insulter ou simplement se précipiter belliqueusement sur tout ce qu'ils pourront assimiler à un mort-vivant.

DANS LE LABORATOIRE DE NECROV

◆ Arrivée dans le laboratoire

Après une heure de marche dans un couloir lisse et étroit dans une obscurité totale (à moins qu'ils n'aient réussi à allumer une torche ou une lanterne) les PJs percevront d'abord une lumière feutrée qui se réfléchit sur les murs lisses, puis des voix :

« Allez, je relance de deux boutons de culotte... — et moi d'un verre du patron... Pour voir... — Brelan de squelette... — full aux crânes par les vers... — Sacré pépé Ravaches, si t'en avais encore une j'dira bien qu'tas une veine de cocu... — mouairf ch'uis sûr qu'l'as encore triché... »

Dans une pièce carrée quatre personnes (pépé Ravaches, pépé Mornique, papi Vardiougue et le Pt'it dernier) sont en train de jouer aux cartes à la lueur d'une torche autour d'une table. Dans le coin opposé on devine la présence de deux portes, une dans chacun des murs en angle. Dans un autre coin de la pièce, négligemment balayée, un tas d'os. Un examen attentif des joueurs de cartes permettra de déceler qu'ils ont un air... mort ! Cet examen sera assez bref étant donné que le Pt'it dernier n'est rien moins qu'un squelette...

Voilà comment les PJs entreront en contact avec le monde de l'au-delà dans les profondeurs d'une cave.

Les PJs pourront avoir peur ou être pris de tremblements devant cette vision macabre, mais les quatre joueurs de cartes ont l'habitude de ce genre de réaction. Ils n'auront alors de cesse que de rassurer les PJs :

« Salut les jeunots, moi c'est papi Vardiougue, et ça c'est mes copains pépé Ravaches, pépé Mornique et l'Ptit dernier... » dira t'il de sa voix enrouée en tendant une main amicale et momifiée. Il tentera un sourire amical ce qui aura pour effet de tirer ses chairs asséchées et fera craindre qu'elles ne craquent sous la tension.

Interrogés sur le tas d'os, pépé Vardiougue commencera à dire « ce sont des collègues... » alors qu'au même instant pépé Ravaches qui ne brille pas par son intelligence commencera à déclamer mornement « ça c'est de visite... » et se taira sous le coup de coude de son voisin Mornique.

Vardiougue reprendra alors... « Bah, à quoi bon vous le cacher, la plupart des visiteurs ont des réactions... Pour le moins... hostiles. Que voulez-vous, dans ces cas là nous sommes obligés de défendre chèrement notre vie... si vous me permettez l'expression ». Après quelques échanges de paroles pas trop hostiles les morts inviteront les vivants à les suivre afin de « les présenter aux autres ».

Si les personnages s'obstinent dans une attitude hostile, les morts se mettront à hurler « alerte » et se jetteront contre les envahisseurs. Seul le pt'it dernier possède une arme, les trois autres n'en ont pas.

Après cinq rounds de combat d'autres morts entreront dans la pièce et commenceront par s'équiper dans la salle d'arme avant de rejoindre la mêlée.

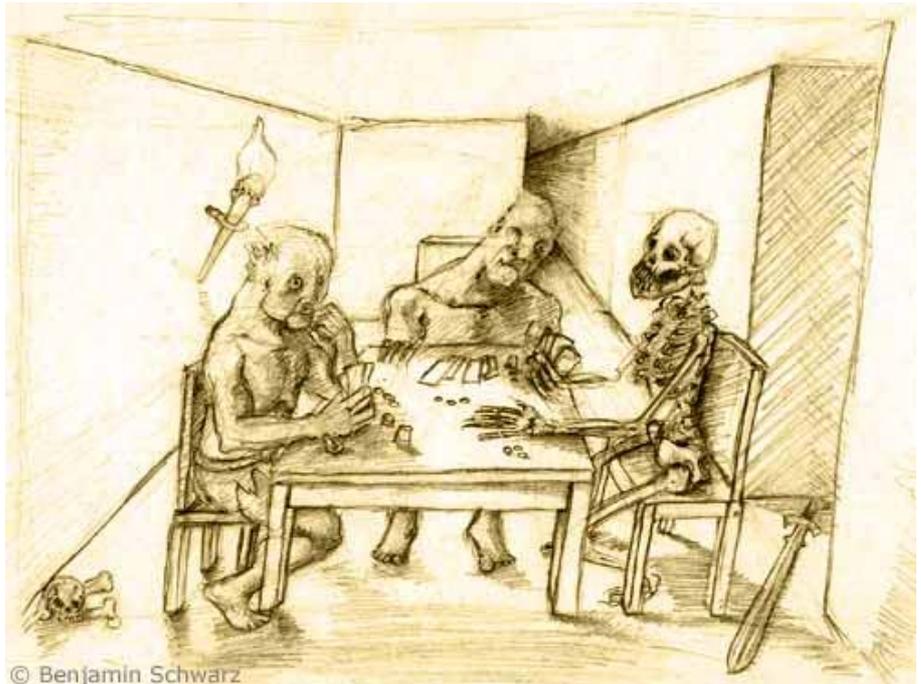
Le combat devrait être pitoyable car la plupart des morts ne sont pas très doués dans le maniement des armes. Même Pépète, Léonce, Léonide, Mathilde et Chloée (les 3 poules et le cochon) seront de la partie.

Si les personnages tuent tous les habitants du laboratoire, il faudra qu'ils se débrouillent tous seuls pour glâner des informations et se sortir du laboratoire...

♦ La faune du laboratoire

Le laboratoire de Necrov est habité par toutes sortes de morts issus de ses expériences.

Ces habitants sont principalement humains, mais il y a aussi des animaux : le chat de Necrov, quelques poules ainsi qu'un cochon mort qui gambadent aussi gaiement que leur regard glauque et inexpressif le leur permet (La plupart de ces animaux ont servi à la mise au point des sorts de personnalité et de



© Benjamin Schwarz

pensée). Il y a aussi Pépète, un puzzle organique qui claudique sur trois pattes de chien mal cousues de gros fil poissé à un corps de chèvre et possède une tête de cochon et une pensée humaine. Sa quatrième patte s'est décousue depuis un siècle et les habitants du laboratoire n'ont rien pour la recoudre. Ils seront ravis si les personnages leur proposent du matériel de couture pour la réparer, voilà qui serait de nature à détendre l'atmosphère.

Les visites sont rares, et les résidents sont heureux de toute nouvelle présence. De manière générale, le moindre cadeau apporté par les personnages sera accueilli avec force joie par ces morts qui sont sans moyen depuis des siècles, tout ce qui pouvait être utilisé l'ayant déjà été, de la toile de lit en passant par le bois des meubles.

De manière générale, les habitants du laboratoire sont dans un assez piteux état. Leurs vêtements sont en lambeaux et leurs chairs sont sèches et calleuses, les réserves leur permettant de se tenir en forme ayant été épuisées depuis longtemps. En dernière instance, les plantes nécrophyles à la base de leurs remèdes ayant fanées, ils se sont résolus à utiliser la terre de leurs pots pour faire leurs cataplasmes... Mais depuis, longtemps les draps ont disparus et il leur est impossible de faire des compresses.

Seul pépé Mornique a gardé un peu de fraîcheur grâce à un baume qu'il a méticuleusement conservé et caché dans un seau renversé dans les latrines... auxquelles il n'a malheureusement plus accès depuis que papi Moldan y a élu domicile.

Ils auraient pu partir me direz-vous... C'est malheureusement sans compter sur la catastrophique prolifération des plantes nécrophages qui, parties du laboratoire, ont rapidement envahi la corniche. Ou de la plaque nécrofuge qui empêche tout mort de passer par le puits.



Les morts seraient très heureux de partir enfin de ce « trou à rat », ils ont envie de voyager, de voir du pays. Ils essaieront d'ailleurs de faire déblayer la corniche à leurs nouveaux amis en trouvant le moindre prétexte. Une fois la voie dégagée vers la corniche, s'ils voient que les PJs ont le moyen de s'en aller, un bout de corde ou des vêtements à nouer pour faire une corde, ils essaieront de s'en emparer d'une façon ou d'une autre. En effet, La falaise dans laquelle la corniche est taillée est particulièrement lisse, offrant peu de prises et il sera très difficile même à un bon grimpeur de la descendre (20 mètres, difficulté -6, un point de tâche par mètre).

« Oui, vous pouvez prendre les livres dans la chambre du patron, mais laissez-nous vos capes et vos vestons... Et puis vos pantalons aussi... Ah ! j'avais oublié comme c'est beau un corps sain... »

Ils pourront même aller jusqu'à menacer les personnages avec des armes prises dans la salle de garde. Ils les traiteront d'ailleurs sans ménagement s'ils sentent que les PJs ont l'intention de partir en les laissant sur place !

« Ça fait quatre siècles qu'on est là... On peut pas vous laisser partir comme ça, comprenez, on est pas des monstres, mais on en a marre, alors filez-nous vos fringues, nous on se casse... »

Les morts-vivants partagent tous la propriété de pouvoir contrôler à vue leurs cousins morts-animés à raison de deux fois leur caractéristique Rêve en nombre d'individus.

S'ils sentent qu'ils peuvent proposer le contrôle des squelettes contre leur départ ils le feront très certainement, en échange de quoi ils demandent aux personnages de retirer la plaque nécrophage qui leur bloque le passage par le puits.

Les habitants du laboratoire sont à la frange entre des créatures vivantes et des créatures de cauchemar. En bref, elles ne disposent que de deux caractéristiques, Rêve et Taille mais ne disposent pas de l'intangibilité et aucun jet de rêve n'est à réaliser pour réussir à leur causer des dégâts. De même, ils disposent de niveaux de compétences indépendant de leur caractéristique Rêve.

Pour l'ensemble considérer qu'ils des compétences aux niveaux suivant : corps-à-corps +2, épée +1 pour les humanoïdes, les autres sont à la discrétion du MJ.

□ PAPI VARDIOUGUE

Après pépé Ravaches, papi Vardiougue est le plus vieil habitant du laboratoire. C'est aussi un des mieux conservés. Sa peau s'est néanmoins beaucoup asséchée ces derniers temps par manque de soins, la matière première pour les préparations adéquates étant depuis bien longtemps épuisée. C'était un gaillard de 45 ans lorsque la mort l'a fauché. Il avait attrapé la crève pendant l'hiver de 788... « Vous vous souvenez, le fameux hiver où on a eu plus de deux mètres de neige ». De cette affection il a gardé la

voix enrouée. Son potentiel intellectuel est par contre resté intact et il se pose en maître des lieux... Après « le patron » bien sûr !

Rêve 15 Taille 12 Endurance 27.

□ PEPE RAVACHES

imaginez un ballon de baudruche dégonflé. Maintenant imaginez qu'en regonflant ce ballon il garde son aspect « fripé »... Gonflez ce ballon à bloc et vous aurez pépé Ravaches. Gras et lent tant physiquement qu'intellectuellement, pépé Ravaches est le doyen de la petite compagnie. Lorsque sa grosse carcasse l'a lâché à l'âge de 82 ans il n'y voyait plus très bien, ce qui explique les grosses lunettes à quadruple foyers toujours sales et grasses qui ornent son visage inexpressif. Pépé Ravaches est très lent et très bête, il tombera certainement dans tous les pièges que pourront lui tendre les PJs et il faudra systématiquement lui répéter toute question un peu trop difficile... Attention cependant à ne pas se moquer trop ouvertement de lui car en dehors du fait que cela risque de déplaire à ses amis, pépé Ravaches est très susceptible et très méchant ! S'il se rend compte (ou s'il croit) qu'on se moque de lui il peut subitement devenir colérique, agressif et dangereux... Les autres habitants tenteront vraisemblablement de le calmer en aidant les personnages à trouver les mots qu'il faut !

Rêve 10 Taille 14 Endurance 24.

□ PEPE MORNIQUE

Petit, chauve aux membres étonnamment longs, une orbite vide, pépé Mornique est un véritable petit machiavel, d'ailleurs il triche au poker en cachant des cartes derrière les omoplates du P'tit dernier. Si pour sauver sa peau parcheminée il lui faut trahir ses compagnons il le fera sans réfléchir. Attention cependant, car sous le coup d'un départ il voudra certainement récupérer les baumes d'entretien qu'il a cachés aux commodités, ce qui déclenchera la colère de papi Moldan et attirera vraisemblablement tout le monde.

Rêve 10 Taille 8 Endurance 18.

□ MAMIE WALLA

Ancienne institutrice de son vivant, mamie Walla est morte à l'âge de soixante-quinze ans. Assez corpulente, elle a du mal à se déplacer et bien que la moitié de son visage apparaisse comme effondrée, les dents cassées et l'œil bas, elle compense sa relative surdité par une très bonne vue (ses yeux ont été remplacés !).

Necrov sauva son corps et son âme pour en faire sa cuisinière. Depuis le départ du patron elle reste oisive à la fenêtre. Regardant les étoiles la nuit et le soleil le jour. Elle pourra informer les personnages dans les

moindres détails quant aux activités de ces étrangers à faciès porcins qui sortent de la lueur jaune depuis quelques temps et qu'on peut observer depuis sa fenêtre. Elle n'accordera que peu d'importance à ce qui se passera dans le laboratoire même.

Rêve 10 Taille 11 Endurance 21.

□ MADAME HELAYNE, LA PATRONE

Helayne était une dame de compagnie d'un quelconque château du coin, morte de tuberculose à l'âge de 17 ans. Necrov récupéra le corps et y insuffla l'âme de sa nourrice qu'il avait pieusement conservée. Les soins que Necrov apporta à ce corps l'ont rendu presque humain, et encore maintenant il faut beaucoup d'attention pour déceler qu'Helayne n'est pas vivante, seul son teint cireux et le terne de ses yeux peuvent la trahir.

Compagne platonique du « patron », Helayne attend son « doux ami » depuis des siècles. En son absence, c'est elle qui représente « le patron » en ces lieux et qui se pose en cheftaine sur les morts.

Malgré l'attachement qu'elle accorde toujours au souvenir de Necrov elle n'hésitera pas beaucoup à quitter le laboratoire qui la retient prisonnière. Comme le reste de ses amis, elle a la possibilité de contrôler les morts-animés et en particulier les squelettes du fond de la cave.

Rêve 15 Taille 8 Endurance 23.



□ LE PT'IT DERNIER

Seul exemplaire connu de squelette pensant et parlant, le Pt'it dernier est une des dernières expériences de Necrov qui avait enfin réussi à s'affranchir de tout organe vocal pour soutenir la parole.

L'expérience lui avait en outre permis de démontrer qu'au cours du rituel de retour de pensée la raison et l'âme insufflées au corps se situaient dans la graine de nécrophyle, non dans le crâne. Il en déduisit en outre que tout objet devait pouvoir posséder une âme.

Rêve 10 Taille 12 Endurance 22.

□ PAPI MOLDAN

de son vivant Moldan était affligé d'une maladie mentale touchant sa mémoire proche. Avec sa transformation en mort-vivant sa maladie ne devait pas se soigner et il devint ainsi le premier mort atteint de la maladie d'Alzheimer. Oubliant qu'il était mort, il s'est bouclé aux cabinets depuis près d'un siècle.

Attendant que « ça vienne », il passe ses journées à lire la même page d'un livre tombé en poussière depuis. Autour de son cou on pourra remarquer une grosse clé en parfait état, la clé du coffre de Necrov dont le maniaque Moldan s'est emparé « pour ne pas la perdre ». Il faudra des trésors de patience pour réussir à se la faire prêter.

Rêve 10 Taille 10 Endurance 20.

□ PEPETE

Un esprit humain habitant une tête de cochon juché sur un corps de chèvre et trois pattes de chien (la quatrième s'étant décousue). Une grande réussite sur le plan purement scientifique et métaphysique s'entend... Une vaste blague vous répondra Pépète qui n'a de cesse de geindre contre ce « cochon de Patron » qui aurait au moins pu lui refiler des mains... Malgré sa physionomie, Pépète n'a pas une « tête de cochon », elle est même plutôt sympathique pour peu qu'on réussisse à discuter avec elle... Ses cordes vocales ne sont toutefois pas très adaptées à la diction humaine. Ô MJ qui n'a pas peur du ridicule, je préconise de coller ta langue contre les dents de ta mâchoire inférieure pour rendre cette diction malaisée. Véritable mascotte de la petite société du laboratoire, Pépète est prise en charge par tous les autres...

Rêve 15 Taille 5 Endurance 20.

□ LEONIDE, MATHILDE ET CHLOEE

Les premières poules mortes-vivantes du monde... Et possédant en outre toutes leurs (faibles) capacités intellectuelles de la période « pré-mortem ». Ceci



acheva de prouver pour Necrov que même les animaux avaient une âme. L'état physique de ces volatiles n'est cependant pas extraordinaire. L'une d'elle a le bec défoncé.

Rêve 5 Taille 2 Endurance 7.

□ LEONCE

Après les poules, Necrov s'est occupé de son cochon. La peau est quelque peu sèche par endroits, et on peut voir une grosse couture sur le crâne de l'animal.

Rêve 5 Taille 5 Endurance 10.

□ MARTIN

Une fois le processus bien rôdé sur les poules et le cochon Necrov l'a appliqué à Martin, son vieux chat. L'animal a l'air bien vivant.

Rêve 10 Taille 2 Endurance 12.

□ RAYMOND ET MELUSINE

Facétieux et surtout curieux, Necrov a insufflé la pensée d'un cochon dans le corps d'une poule et vice et versa. En 400 ans d'existence les deux individus n'ont toujours pas réussi à s'accommoder à leur corps... Si les personnages restent un peu longtemps dans ces lieux macabres ils pourront voir un cochon caqueter lourdement et tomber lamentablement tous les deux mètres en essayant de battre de ses pattes avant, ainsi qu'une poule tête baissée, claudiquant de gauche et de droite et produisant de drôles de sons en fond de gésier... « Cronk cronk ! »

De manière générale, ayant un âge bien plus important que les animaux vivants et dépourvus des soucis liés à l'alimentation, les animaux mort-vivants font montre d'une intelligence un peu supérieure à la normale. Ils sont en outre très affectueux et particulièrement solidaires de leurs colocataires.

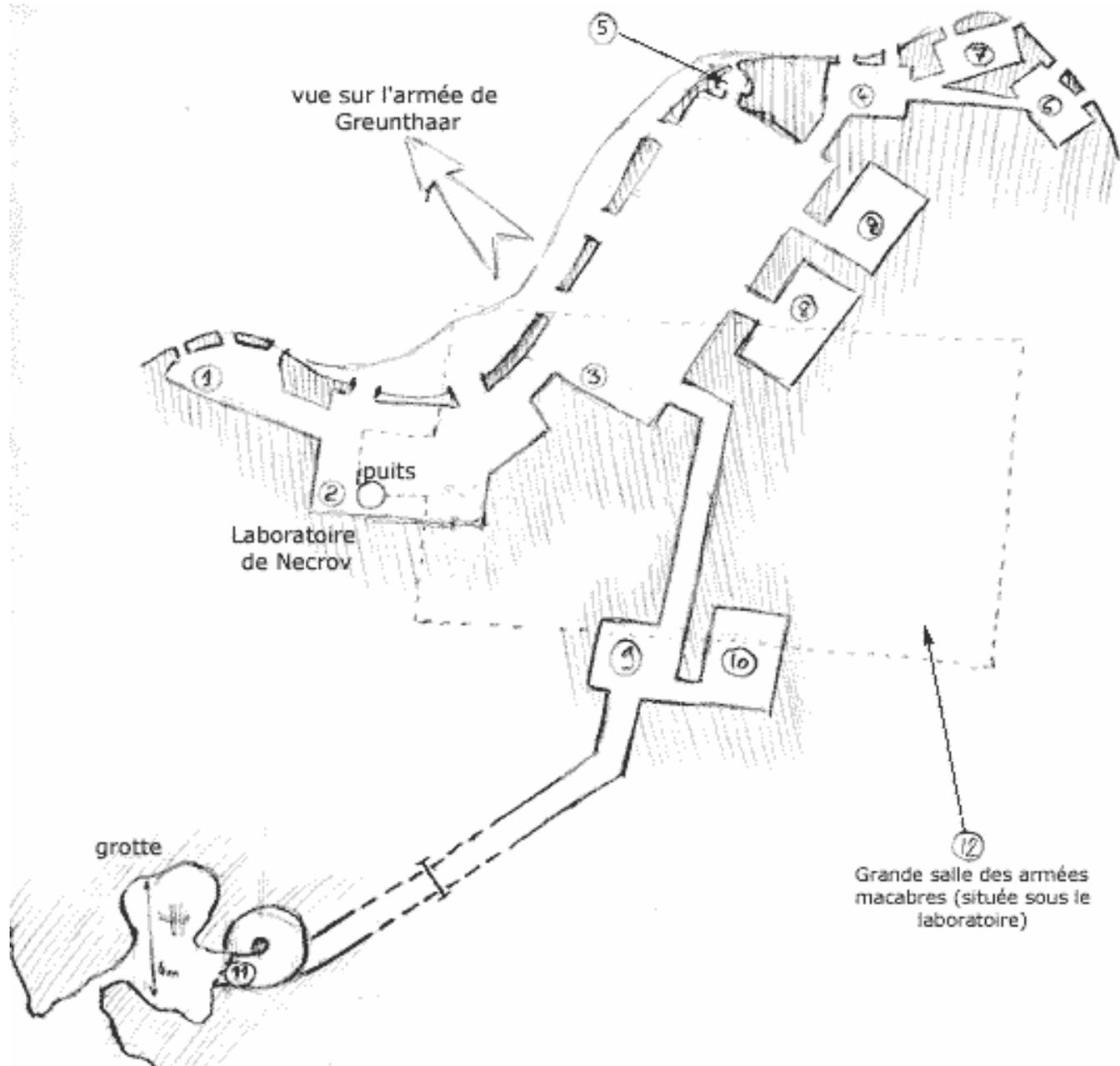
Rêve 5 Taille 2/5 Endurance 7/10.

◆ Le laboratoire de Necrov

1. **Chambre et bureau de Necrov.** On y trouve en particulier une bibliothèque creusée à même la roche et contenant l'ensemble des ouvrages de Necrov, ainsi qu'un lit et une table en fort mauvais état... Tous les ouvrages de Necrov sont dans la bibliothèque sauf "Le petit apothicaire des morts" et "Le mort riant" qui se trouvent au salon. "La petite lumière au bout du couloir" se trouve sur le sol à côté de la table. Necrov devait visiblement être en train de travailler dessus à l'époque car l'ouvrage n'est pas achevé. Dans le coin opposé à la bibliothèque, sous les restes du lit, on trouvera un coffre en parfait état de conservation. Il s'agit du coffre enchanté de Necrov que seule sa clef accrochée au cou de pépé Moldan peut ouvrir.
2. **Laboratoire de Necrov.** Un puits donne accès à une cave souterraine (12), le palan est toujours bon, mais la corde est élimée et cèdera à tout

excès de poids. Il y a par contre moyen de descendre grâce à des échelons creusés à même la roche. De petits bacs aux fenêtres abritaient des plantes de toute sorte, ils ont depuis été totalement phagocyté par une seule de ces plantes qui se contente des faibles eaux de pluie qui l'atteignent : la moritoine (voir encadré). De nombreux outils sont accrochés aux murs et jonchent le sol. La plupart sont d'origine et d'utilité inconnue et sont en très mauvais état : fioles brisées, scalpels rouillés, etc.

3. **Grande salle.** Une grande pièce avec des fenêtres creusées dans la roche et aboutissant sur une corniche. Mamie Walla est constamment à la fenêtre nord-est.
4. **Cuisine.** Plus grand chose... Une table en marbre pour les pâtisseries dont « le Patron » était friand, quelques couteaux rouillés, des tessons de vaisselle.
5. **Latrines.** Siège privilégié de papi Moldan depuis bientôt un siècle, les commodités ne sont rien qu'un trou dans la roche aboutissant quelques mètres plus bas dans la paroi. Un seau retourné contenant le baume de papi Vardiougue est posé dans un coin.
6. **Porcherie.**
7. **Poulailler.**
8. **Chambres des morts.** Quelques effets personnels des résidents.
9. **Hall d'entrée.** C'est là que les PJs rencontreront les joueurs de poker. Ils y trouveront aussi une torche magique. À l'origine ce hall d'entrée servait à protéger le laboratoire de Necrov.
10. **Chambre des gardes.** On y trouve trois épées et trois boucliers.
11. **Passage secret et descente en spirale vers le laboratoire.** Un cercle parfait de murs extrêmement lisses (impossible de remonter...) descend en spirale sur quelques 300 mètres.
12. **Grande salle des armées macabres.** Une première petite salle vide de tout mort-vivant fera un parfait abri pour des PJs imprudents. À l'entrée de la seconde salle luit une autre torche magique. La porte entre les deux salles est protégée par une plaque de métal enchantée prévenant tout passage des morts-vivants d'une salle dans l'autre. Il faudra la déceler pour laisser passer les habitants du laboratoire. La seconde salle est infestée de morts-animés : les 50 morts-animés (squelettes sans intelligence) que Necrov comptait vendre à son contact. Une meule de pierre au fond de la salle bouche une sortie permettant de déboucher au pied d'une falaise, à quelques centaines de mètres de la déchirure des groins. Les armées macabres obéiront sans problème aux habitants du laboratoire. Il y a donc possibilité d'utiliser l'armée de squelettes contre les groins (voir partie « que faire ? »).



◆ Petits événements dans le laboratoire

Cette liste n'est pas exhaustive, elle pourra servir de base au MJ.

□ PAPI MOLDAN AUX LATRINES

Un PJ pourra être intrigué par la seule porte de tout le laboratoire. Cette porte protège l'entrée des cabinets d'aisance ; ils sont le lieu privilégié de papi Moldan qui aux cris de « Occupé... » ou de « Dites-donc, faut pas vous gêner jeune homme... », « satyre », « voyeur » ameutera certainement toute la faune du laboratoire. Le malheureux PJ pris en défaut pourra remarquer la grosse clé au cou de papi Moldan.

Remarquons que l'alerte sera donnée indifféremment qu'il s'agisse d'un PJ ou d'un PNJ. Ainsi, pépé Mornique tentant de récupérer son baume sera inmanquablement repéré.

□ OPERATION JARDINAGE

Les morts essayeront d'inciter les PJs à faire disparaître toute trace de moritoine (voir l'encadré ci-dessus). Pour cela tout les prétextes seront bons.

« Oui, euh, vous comprenez, euh... J'ai peur du vide », « Et puis, le soleil c'est pas bon pour la peau », « eh puis ces plantes, euh... Walla aime pas la couleur, pas vrai Walla ? »

Lorsqu'on connaît le pouvoir de ces plantes, on ne s'étonnera pas de savoir que les morts seront très tatillons sur la présence de la moindre trace de plante encore existante sur la corniche.



Moritoine ou Grande Mortifuge

Le monde des plantes recèle de nombreux secrets et mystères. Necrov s'est particulièrement intéressé aux plantes en relation avec les morts-vivants. Dans « Fleurs fanées, plantes séchées et desséchées » il dresse un inventaire assez exhaustif de l'ensemble de ces plantes, alors que dans « Le petit apothicaire des morts » il s'intéresse plus particulièrement aux effets de certaines d'entre elles.

Au cours de ce scénario les joueurs pourront entrer en contact avec certaines de ces plantes. L'une d'entre elles a envahi une bonne partie du laboratoire. Les joueurs ne manqueront pas de la remarquer, ils pourront la reconnaître (botanique -3) sous le nom de moritoine comme étant une plante couramment utilisée pour le soin des plaies (accélération de la dessiccation des chairs mortes, une bonne alternative aux sangsues) ou en infusion pour donner du goût à certains médicaments. Ce que les joueurs ne savent pas c'est que la moritoine est aussi une plante fortement nécrophage. Outre son pouvoir de dessiccation des chairs mortes, elle agit comme un catalyseur permettant de détacher l'âme des morts-vivants de leur corps.

Pour ces raisons elle fait évidemment très peur aux mort-vivants.

Les joueurs pourront néanmoins avoir une description de cette plante ainsi que de ses propriétés dans « Le petit apothicaire des morts » ou en trouver une simple description dans « Fleurs fanées, plantes séchées et desséchées » où elle est appelée « Grande Mortifuge ».

« Et enlevez bien tout, hein... Non malheureux, pas comme ça, il faut la déraciner, pas l'arracher... », « là j'en vois encore un peu... »

Les morts mentent mal, mais ils sont têtus et à moins qu'on ait gagné leur confiance ils ne divulgueront aucun secret pouvant leur être nuisible... Cela dit, il sera aisé de gagner leur confiance.

« Vous comprenez, si vous vous blessez, vous en avez pour quoi ? Cinquante ans à traîner la blessure... Nous c'est pour l'éternité qu'on va se la farcir, alors faut pas nous en vouloir si on est un peu craintif. »

□ L'OREILLE QUI TRAI NE

Pépé Vardiougue a beau être sympathique, il n'en reste pas moins suspicieux. Tant qu'il n'aura pas une absolue confiance envers les PJs il nourrira des doutes à leur sujet. Cela ne se verra pas sur son comportement toujours correct (c'était un gentilhomme tout de même) et chaleureux, mais il tentera d'en savoir plus sur les intentions du groupe. Pour cela il mettra à profit une particularité que son état lui a fait récemment découvrir : un jour qu'il jouait aux cartes son oreille est tombée... Depuis, il la tient constamment accrochée à l'aide d'un clou. Afin de connaître les intentions des personnages il pourra tout à fait faire semblant de les laisser s'isoler dans une pièce tout en y laissant traîner son oreille qui, curieusement (et Necrov serait très intéressé de l'apprendre et curieux de travailler sur le sujet) continue de remplir ses fonctions.

♦ Le départ des troupes de Greunthaar

Le lendemain de l'arrivée des personnages ou le surlendemain, mamie Wala dont le passe-temps favori est d'observer les nuages le jour et les étoiles la nuit, s'écriera : « ils font un défilé, ils font un défilé... Regardez comme c'est joli toutes ces couleurs... »

De fait, aux fenêtres on aperçoit clairement l'armée de Greunthaar en mouvement dans un ordre aussi parfait qu'on peut l'espérer de groins.

À ce sujet les morts pourront dire ce qu'ils savent : depuis la fenêtre du fond on peut voir une lumière jaune, elle est apparue il y a environ 8 ans et depuis des hommes cochons en sortent régulièrement. Généralement ils s'en vont vers le sud quand vient l'hiver... Probablement le froid. Mais cette année il y en a de plus en plus et ils ne sont pas partis vers le sud, ils se sont regroupés autour de la lumière. Et c'est la première fois qu'ils défilent. Avec un peu d'orientation, les PJs comprendront que les groins se dirigent vers les villages au sud... Lin ou plus vraisemblablement Chardon.

De fait, ce que les PJs observent c'est le départ des troupes vers Chardon. La bataille sera rapidement gagnée par les groins. Après cela, forts de leurs informations ils marcheront sur Perchouare en passant par Lin. L'armée de Greunthaar devrait arriver à Lin le surlendemain au matin.

QUE FAIRE ?

À ce point du scénario, les personnages devraient être conscients des deux principaux problèmes qu'il leur faudra résoudre : tout d'abord, le besoin impérieux du dragon de se débarrasser des morts-vivants afin de regagner un sommeil paisible. D'autre part, l'attaque imminente des groins sur la Zozie qui n'en demandait pas tant.

Les personnages peuvent imaginer des solutions radicales (tuer tous les morts et se moquer de la Zozie) et/ou originales (laissez-vous surprendre...), mais une fin idéale ressemblerait certainement à celle-ci :

Une fois ami avec les Zozios de Lin les PJs ne sauraient les abandonner face à l'armée de groins qui se prépare. En outre, la bonhomie du petit peuple mort serait de nature à empêcher les PJs de vouloir les liquider... Ce qui est pourtant plus ou moins ce que Cioransirorisan attend d'eux.

Les personnages pourraient parvenir à convaincre les morts-vivants de diriger leurs congénères squelettes dans une croisade anti-groins, comme ils en ont le pouvoir. Les morts-vivants font peu de cas des squelettes : ce sont de vulgaires marionnettes et leur destruction ne leur pose aucun problème. Cette voie satisferait tout le monde et donnerait lieu à une petite bataille qui – si vous me permettez

l'expression – devrait faire beaucoup de mort du côté des vivants comme de celui des morts.

Pour faciliter le dénouement, la bataille pourrait anéantir les squelettes et causer suffisamment de pertes chez les groins pour les mettre en fuite. L'arrivée prochaine des aiglons de Perchouare devrait achever de pacifier la région.

Cela ne règlera pas le problème de la petite troupe de morts-vivants... Mais pourquoi ne pas leur faire un peu de tourisme dans un rêve étranger ? N'y a-t-il pas justement une auberge voyageuse dans les environs ?

De cette manière tout le monde serait heureux, sauf les groins, ça va de soi. Le dragon serait débarrassé de ses cauchemars, les morts verraient enfin un peu de paysage, et la Zoïe ne passerait pas sous contrôle de Greunthaar...

Cela dit il est fort possible que les personnages supportent mal la présence des morts vivants et qu'ils décident immanquablement de les tuer plutôt que de s'en faire des alliés. Dans ce cas il leur faudra trouver un moyen de fuir le laboratoire. La sortie par la grande salle des armées macabres semble assez peu probable, reste donc la fenêtre et son assension difficile. Le scénario n'est pas pour autant compromis. Si les personnages arrivent à sortir du laboratoire ils auront l'opportunité par exemple l'aider

les zoïos à repousser les groins, gagnant ainsi une graine de millet.

En tout état de cause, quel que soit le dénouement, si les personnages libèrent Cioransirorisan de ses cauchemars, la déchirure du rêve se fermera très rapidement. Si en outre, le dragon est entièrement débarrassé de toute trace thanataire (disparition de tous les squelettes ainsi que des habitants du laboratoire) les PJs auront droit à sa grande reconnaissance : une tête de dragon.

Si en outre les personnages libèrent la Zoïe en trouvant un moyen de le faire qui permette de faire savoir que c'est grâce à eux et restent suffisamment longtemps on leur remettra à chacun une graine de millet (topaze de pureté 7 taille 3) au cours d'une cérémonie officielle à Perchouare. On leur proposera de rester en tant que grands conseillers du grand Zoïo.

Dans un autre dénouement où les personnages amèneraient leur petite armée à Lin, passé un premier moment d'effroi, les habitants s'accommoderont des morts-vivants et des morts-animés. Il faut dire que leurs cauchemars récurrents les ont un peu inhibés de ce côté là... Les autres Zoïos auront certainement plus de problèmes.



© Benjamin Schwarz

ANNEXES**◆ Necrov**

On pourrait dire de Necrov qu'il a passé sa vie à comprendre la mort. Il a laissé derrière lui un grand nombre d'ouvrages célèbres et qui ont alimenté les bûchers des grandes purges après le cataclysme. Actuellement si l'on se souvient de certains titres on se doute bien que les ouvrages ont disparu. Mais Necrov est bien plus connu pour d'autres faits que ses écrits. Bien que d'un naturel placide et plus porté vers la science que vers la conquête du monde, il dut à certaines heures vendre son art afin de poursuivre ses recherches fort onéreuses. C'est ainsi par exemple qu'il fut fournisseur de plusieurs armées de non-vivants dont on parle encore dans les chaumières. Capricieuse, l'histoire a depuis oublié le nom de ses commanditaires pour ne conserver que le sien.

Dans l'imaginaire populaire Necrov est donc un monstre assoiffé de pouvoir assouvissant les populations avec son armée. Seul l'érudit sait qu'il n'en est rien, et autant ses travaux aient pu être contestables à bien des égards, autant Necrov était doté d'un caractère placide et débonnaire n'accordant d'intérêt à rien d'autre qu'à ses recherches. On dit même que sa plus grande réussite serait d'avoir réussi à vaincre la mort en ramenant des cadavres entièrement à la vie de corps mais aussi d'esprit... On murmure aussi que sa dernière victoire serait d'avoir vaincu sa propre mort...

Quoiqu'il en soit, Necrov a disparu depuis bien longtemps, mais ses activités ont laissé des traces : son laboratoire est plein de morts pensants « tuant le temps » comme ils peuvent et ses caves pleines de morts-animés. Ces êtres de nature cauchemardesque hantent le rêve de Cioransirorisan qui menace de se réveiller.

Necrov était un thanatosien de génie. Contrairement à ses confrères, il ne fut jamais tenté d'utiliser son art pour assouvir des vellétés conquérantes. Véritablement passionné par la mort et par les morts, il se livra à un grand nombre d'expériences pas toujours bien comprises des populations. Il faut dire que les gens ne sont généralement pas heureux que l'on fourrage dans leurs cimetières, ou que l'on se promène régulièrement dans les fosses communes, que l'on parle aux morts ou que l'on s'endorme à l'ombre des gibets.

Véritable scientifique de la non-vie, Necrov s'intéressa à des sujets très divers liés de près ou de loin à la mort, laissant pour preuve un grand nombre d'ouvrages. La majorité de ses écrits ont depuis lors disparus, ceux n'ayant pas été brûlés étant depuis longtemps tombés en poussière. Ce scénario permettra néanmoins de feuilleter quelques ouvrages inestimables.

Timide à l'extrême (la peur qu'il inspirait n'aidant en rien à son intégration), Necrov ne s'entendait bien

qu'avec les morts et entretenait avec eux des relations de franche camaraderie. Tous les morts encore vivants qui l'ont connu pourront en témoigner. Le simple fait qu'ils l'appellent « le Patron » témoigne d'une certaine déférence teintée d'affection.

Une des grandes réussites de Necrov fut la découverte des mécanismes régissant la séparation du corps et de l'esprit au moment de la mort. Il établit même des protocoles permettant la capture de cet esprit pour l'insuffler dans divers corps mort, voire de morts-animés. Dans ces derniers cas il constata que l'esprit, prenant le pas sur la matière, contrôlait parfaitement le corps. Son laboratoire dans les collines Eères contient d'ailleurs bon nombre de ses dernières expériences.

Contrairement à tout ce qui a été prétendu Necrov n'était pas sanguinaire, et la plupart de ses expériences étaient réalisées sur des cadavres dont il n'avait rien à voir avec la mort. C'est pour cela que ses "amis" sont généralement vieux ou en piteux état (morts violentes).

Quelques années avant le cataclysme Necrov devait toutefois disparaître sans que personne ne sache ce qu'il était devenu. Enfermé dans son laboratoire Necrov passa en effet ses dix dernières années en autarcie, focalisé sur ses expériences. Les amis qu'il s'était fait (au sens propre) pourront témoigner de ces dix dernières années qu'il passa parmi eux.

Les derniers mois, ayant besoin d'un composé pour la poursuite de ses expériences, il accepta de travailler pour un tyran local afin d'échanger le précieux composé contre une armée d'une centaine de squelettes. N'ayant pas de nouvelle de son commanditaire au bout de quelques mois, Necrov quitta sa tanière pour se rendre sur place... Il ne revint jamais.

Pour ses amis morts-vivants il ne fait aucun doute que leur naïf géniteur est tombé sous les coups des armées qui s'affrontaient lors de cette période troublée.

◆ Les ouvrages de Necrov

Une lecture en diagonale de ces ouvrages permettra de se faire une idée du contenu. Partant de là il sera par exemple aisé de reconnaître les plantes de la corniche qui semblent importuner les morts et de lire le chapitre concerné : un point de tâche y suffira.

Certains des ouvrages contiennent des connaissances thanataires. Les hauts-révants risquent donc d'y acquérir des bribes en magie du cauchemar. Les autres passeront allègrement à côté de ces références trop absconses pour eux.



❑ « **AH LA VIE ! OH LA MORT** »

Dissertation philosophique sur ce qu'est la vie et ce que sont les morts.

Difficulté : -6 / Points de tâche : 40 / Gains : 40 philosophie

❑ « **PETIT BREVIAIRE A L'USAGE DES MORIBONDS ET DES NON-VIVANTS** »

Recettes et médecines pour entretenir sa forme après la mort

Difficulté : -4 / Points de tâche : 20 / Gains : 10 médecine, 10 chirurgie, 10 thanatos

❑ « **Y A T'IL UNE VIE AVANT LA MORT ?** »

Traite de sujets divers concernant les expériences que Necrov projetait de faire ainsi que des moyens qu'il pensait mettre en œuvre pour arriver à des résultats. Parmi ces sujets, les plus ambitieux étaient d'insuffler une âme à un objet mobile (marionnette), extraire l'âme d'un objet inanimé et tenter d'entrer en contact avec, insuffler deux âmes dans un même corps mort, insuffler l'âme d'un mort dans un corps vivant

Difficulté : -4 / Points de tâche : 10 / Gains : 5 thanatos

❑ « **MORT ET VIF** » **CHAPITRE I- ANIMATION**

Où l'on apprend les techniques de concentration de Necrov ainsi que diverses créatures qui ont servi à ses expériences (de l'animal à l'homme en passant par le groin). Les techniques exposées concernent les sorts de transformation en zombie, d'animation de squelettes, faire parler un crâne, et faire parler un mort

Difficulté : -4 / Points de tâche : 20 / Gains : 10 thanatos, +2 à la synthèse des sorts du livre

❑ « **MORT ET VIF** » **CHAPITRE II- PENSEE**

Comment redonner une pensée cohérente à un mort.

Difficulté : -4 / Points de tâche : 35 / Gains : 10 Psychanalyse, 10 botanique, 20 thanatos, +4 à la synthèse des sorts du livre

❑ « **MORT ET VIF** » **ANNEXE- DE LA MALADIE MENTALE CHEZ LES MORTS**

Difficulté : -2 / Points de tâche : 15 / Gains : 10 médecine

❑ « **FLEURS FANEES, PLANTES SECHES ET DESSECHES** »

Recueil de plantes dont la plupart ont trait aux morts. Ce livre contient de nombreuses illustrations des plantes traitées, leurs milieux, leur culture ainsi que de nombreuses références vers d'autres ouvrages où ces plantes sont utilisées.

Difficulté : -3 / Points de tâche : 8 / Gains : 5 botanique

❑ « **LE PETIT APOTHAICARE DES MORTS** » **CHAPITRE I- PLANTES NECROPHYLES**

Il s'agit des plantes qui poussent en présence de des morts ou qui leurs sont bénéfiques. C'est entre autre le cas de la nécrophyle qui permet d'insuffler la pensée à un mort ou encore qui lui permet de lui rendre un aspect vivant. Trois recettes sont décrites, deux permettant de redonner de la chaleur et des couleurs pour quelques semaines à quelques années, une troisième qui permet un entretien du corps sans limite de temps.

Difficulté : -4 / Points de tâche : 30 / Gains : 20 botanique

❑ « **LE PETIT APOTHAICARE DES MORTS** » **CHAPITRE II- PLANTES NECROPHOBES**

Les plantes qui ne poussent pas en présence des morts-vivants ou qui fanent en leur présence.

Difficulté : -4 / Points de tâche : 10 / Gains : 4 botanique

❑ « **LE PETIT APOTHAICARE DES MORTS** » **CHAPITRE III- PLANTES NECROPHAGES ET NECROFUGES**

Plantes nuisibles aux morts-vivants. Certaines, telle la népancrasie sont néfastes pour les chairs mortes, d'autres, telle la moritoine s'attaquent plus à l'esprit du mort.

Difficulté : -4 / Points de tâche : 10 / Gains : 4

❑ « **LE MORT RIAnt** »

Recueil de blagues à l'usage des morts. Rédigé par Os Karouaïde, un ancien locataire du laboratoire. D'après les résidents actuels, Os serait retourné à la poussière après une crise de fou rire qui aurait duré quelques mois...

Difficulté : -2 / Points de tâche : 20 / Gains : -30 en humour



❑ « LA BOUGIE AU BOUT DU COULOIR »

Comment survivre soi-même au-delà de la mort. Cet ouvrage n'est pas terminé, vraisemblablement c'est celui sur lequel Necrov était en train de travailler.

Difficulté : -3 / Points de tâche : 10 / Gains : 5 légende, 5 thanatos

❑ « VIE ET MORT D'UN MORT »

Ouvrage rédigé par Athanathagore Birfleshele, un ancien locataire du laboratoire. Il s'agirait de son journal de chevet, mais l'encre de mauvaise qualité s'est effacée et ne permet pas de lire plus de quelques pages... Dommage, que de choses intéressantes ce témoignage aurait pu apporter ! D'après les résidents actuels du laboratoire Athanathagore nourrissait des idées noires et aurait fini par se jeter dans le vide.

◆ De l'utilisation du haut-rêve

Cioransirorisan est au bord du réveil, le moindre déséquilibre dans sa trame de sommeil pourrait avoir des répercussions catastrophiques. De fait, toute utilisation du haut rêve sera périlleuse. Je préconise par exemple le jet systématique d'un D7. La valeur obtenue s'ajoute à la difficulté de toute action dans les Terres Médiannes (rencontres ou lancer de sort). Un échec total lors d'un lancer de sort provoquera la création d'une nouvelle déchirure du rêve.

◆ Objets enchantés

❑ LES TORCHES ENCHANTEES

Simple cône de métal orné de 3 crânes, il suffit que le porteur prononce le mot « lunem » pour qu'une flamme verdâtre et froide jaillisse des 6 yeux et recouvre les trois crânes. En prononçant « noctem » le porteur peut éteindre la torche.

❑ LA PLAQUE NECROFUGE

Dans le sous-sol du laboratoire une brique de métal enchantée à l'aide de plantes nécrofuges est incorporée dans le mur et empêche le passage de morts-vivants dans un rayon de 4 mètres. Tant qu'elle sera en place, il sera impossible aux habitants du laboratoire de sortir.

❑ LE COFFRE DE NECROV

Ce coffre de bois enchanté est d'une solidité à toute épreuve, sans la clef il est quasiment impossible de l'ouvrir. Il a en outre la capacité de se protéger lui-même ainsi que son contenu des outrages du temps.

Le coffre de Necrov contient trois noyaux de nécrophyle dont deux ont déjà été utilisés pour stocker l'âme de pendus... Malheur à qui les implantera dans un corps : il s'agit de grands bandits. Le coffre contient également sept boutures, deux plantes nécrophyles, une nécrophobe, deux nécrofuges et deux nécrophages.

❑ LA ROBE D'HELAYNE

Cadeau de Necrov à sa bien aimée, la robe d'Helayne est de facture assez simple bien que taillée dans les plus belles étoffes de l'époque. Un grand nombre de gemmes sont passées dans des enchantements qui la rendent inaltérable par le feu, indéchirable, inusable et insalissable.

❑ LE BAUME REGENERANT

Après le départ de Necrov, pépé Vardiougue et dame Helayne se sont instruits dans les livres du patron sur la confection des produits qui leur serviraient à se soigner. Au fil des ans, les plantes venant à manquer, il ne leur fut malheureusement plus possible de rien confectionner. Actuellement il ne reste qu'un pot de baume confectionné par Necrov lui-même et caché dans les latrines par pépé Mornique qui ne voulait pas partager. Ce baume a la propriété de retendre les chairs, de leur redonner couleurs et chaleurs pendant un siècle.