

EastenWest

Le Monolithe

Un scénario Rêve de Dragon
par Olivier Dupuis

Illustrations : Ghislain Thiery

Scénario pour Rêve de Dragon destiné à des joueurs non débutants mais pour des personnages de tous niveaux, inspiré d'une scène de la BD "La Cité du Dieu Perdu" du cycle de Thorgal de Rosinski et Van Hamme.

Introduction:

Les joueurs sortent du gris-rêve en entrant dans une verte forêt poussant sur une vaste colline. La seule chose qu'ils sachent, c'est qu'ils viennent d'une ville et se dirigent vers une autre sans but précis ni important.

Après une longue marche sous la voûte boisée, ils tombent sur un grand monolithe rectangulaire d'un gris foncé et uni (un gros pavé de basalte (INTELLECT/maçonnerie à -2), pierre volcanique très rarement taillée) recouvert de mousse, les bords abîmés à quelques endroits. Une rigole peut se distinguer légèrement sur la face supérieure provenant d'une vague cavité que l'on peut juste deviner au toucher. De même des bas-reliefs se devinent sur les faces latérales mais aucun n'a de forme précise.

La pierre est posée sur un socle de dalles épaisses formant un carré au centre de la clairière et deux anneaux épais mais complètement friables en bronze (INTELLECT/métallurgie à 0) peuvent être trouvés (s'il y a fouille), un de chaque côté de la face latérale la plus longue.

Peu après la découverte, la nuit tombe alors que les PJ's sont encore dans la forêt et un orage se déclare assez brusquement. La seule clairière qu'ils aient découverte est celle du monolithe où ils se rendront sûrement s'ils ont une bâche. Sinon, ils doivent se contenter de bosquets moins élevés que

les grands arbres.

Où qu'ils soient, un phénomène étrange va se produire à plusieurs reprises de plus en plus précisément :

A la faveur des éclairs apparaît une silhouette drapée, dressée à côté du monolithe.

(et ce, même si les PJ's sont ailleurs). Au début, ce sera assez incertain et un jet d'EMPATHIE/vigilance à -4 sera nécessaire pour l'apercevoir. Mais au bout d'une heure, seuls les incrédules et les aveugles ne le verront pas.

Les haut-rêvants détectent aussi un signe draconique de difficulté -4, situé en forêt, sanctuaire ou nécropole de 25 points.

Puis un éclair plus violent vient frapper un arbre non loin des joueurs, les obligeant tous à fermer les yeux, puis c'est le passage.

Histoire :

Au Deuxième Age, une grande ville d'humains rétrogrades, nommée Gouatchictuca, s'élevait en ces lieux, possédant une architecture proche de celle des incas (mais comme ce ne sont pas des incas, le MJ est libre d'imaginer ce qu'il veut, ça n'a pas d'importance). Le monolithe est une pierre sacrificielle sise sur le haut d'une pyramide de 36 mètres, auquel on



Olivier DUPUIS
Calme et adepte du rêve, il est toujours prêt, même s'il n'a jamais été scout. Chevalier dans la réalité comme dans la maîtrise des jeux.

ZYLVER :

imaginez un haut-rêvant extrêmement puissant, c'est lui.

ELOISE :

beauté 11, 1,63m, 50kg, cheveux blonds longs coiffés en deux nattes, yeux marrons
App 15, Tai 8, For 8, Con 12, Agi 14, Dex 10, Vue 13, Ouïe 13, Od-Go 13, Vol 15, Int 14, Emp 13, Rêv 15

Endurance 25, PdV 10

esparlongue +5, esquive +4, dague +5, équitation +6, survie ext et forêt +6

GARDES DU CORPS :

Tai 12, Con 14, For 14, Agi 13, Dex 10, Sens 10, Vol 12, Int 9, Rêv 9,

PdV 13, Endurance 26

esparlongue +5, esquive +5, dague +5, arbalète +5, Corps à Corps +3, équitation +5, course +2, vigilance +4, survie ext +3. Ils portent une armure de cuir (prot. 2)

accède par un escalier abrupt sur un des côtés.

Cette civilisation a déjà subi les affres du grand cataclysme et a perdu jusqu'à l'usage du fer. Le bronze est l'alliage le plus connu et sert pour la fabrication des armes et armures. L'étrier est une invention qui s'est perdue aussi et l'équitation devient réellement un sport et ce même au pas.

Cette cité est dirigée par un haut-rêvant puissant dénommé Zylver. Mais il est désespéré depuis qu'il perdit sa femme lors d'un bête accident de cheval, vingt ans auparavant. Depuis, il essaie désespérément de la faire revenir par le biais d'un rituel extrêmement puissant qui nécessite d'être lancé au centre d'un cercle de sept bagues enchantées.

Un des anneaux a été confectionné grâce aux pouvoirs conjugués du haut-rêvant Svirsturf, venant d'une colonie de sylvains située dans la grande forêt au nord de la ville.

Mais ce sylvain est mort et son fils, Sturflo, devenu depuis chef de la tribu, s'entêta, après une brouille avec les humains, à récupérer cet anneau.

Il le fit voler il y a de cela quinze ans, et dès lors Zylver n'a de cesse de pourchasser et de harceler les sylvains pour récupérer cet ultime anneau qui lui manque pour son incantation. Chaque sylvain capturé était d'abord

emprisonné pour servir de rançon, mais, devant l'absence de réponse, Zylver s'énerva et décida de les mettre à mort sur l'ancien autel sacrificiel.

Zylver a aussi une fille, née trois ans avant la mort de sa femme. Elle se nomme Eloise. Elle est la seule personne qui peut négocier avec lui mais sans pouvoir jouer sur ses sentiments. C'est-à-dire qu'elle est la seule personne à pouvoir marchander avec Zylver sans l'énerver. Elle sera le seul intermédiaire efficace pour les PJ. Elle est le type même de la princesse fougueuse, fière mais pas hautaine. Elle est tellement dégoûtée par les sacrifices qu'elle passe ses journées dans la forêt accompagnée de 5 gardes du corps.

Elle est au courant que son père s'est fait dérober un anneau par les sylvains et que cet objet est primordial pour retrouver sa mère. Mais elle ne l'a pas connu et ne voit que la folle destruction.



Entrée en scène des personnages :

Les joueurs ont l'impression de sortir d'un rêve et la scène ne leur apparaît que progressivement. Des casques à nasal descendant dans la nuque leur recouvrent la tête. Ils portent de même un plastron de cuirasse, une paire de grèves (des jambières) et des coudières

dans un métal cuivré (c'est du bronze poli). A leur côté pend une petite épée et ils tiennent tous en main une lance de deux mètres de haut.

Ils se retrouvent debout, en demi-cercle formant une garde de principe avec quelques soldats locaux (dans la même tenue), sur la plate-forme de la pyramide, faisant dos à l'escalier (dont ils ignorent l'existence pour l'instant) et face à l'autel sur lequel est attaché un petit être chevelu, ne portant qu'un pagne d'une barbiche et d'une paire de petites cornes (INTELLECT/légende à 0 permet de reconnaître un sylvain.). Au près de lui se trouve la même silhouette entr'aperçue pendant l'orage. C'est un prêtre et il brandit une dague au-dessus du petit être.

Les PJs ont juste le temps d'empêcher le prêtre de tuer le sylvain, mais leur action a toutes les chances de faire réagir les autres gardes et un combat s'ensuivra de façon assez certaine. Le nombre d'adversaires est à la discrétion du meneur et en fonction des compétences martiales des PJs (surtout qu'ils n'ont pas leur équipement traditionnel !).

Notes :

- les épées sont considérées comme des épées gnomes, les lances sont standards.
- Les armures protègent de 1d4 leur porteur (armure de plaque incomplète) et gênent de 1.

Le sylvain ne comprend ni ne parle un mot de la langue du voyage. Il dit s'appeler Kiwisticalifi, et pour s'enfuir, il invoquera une barque des rêves dans laquelle les PJs seraient bien bêtes de ne pas monter. De très bons combattants pourraient essayer une traversée de la ville mais il y a plutôt de grandes chances qu'ils se fassent capturer puis sacrifier.

Dans le cas contraire, la barque les mènera dans la forêt au-dessus de laquelle elle disparaîtra après que Kiwi les aura prévenu et aura sauté... Un jet de AGILITE/saut à -2 permet de s'en sortir aisément, sinon, acrobatie à - 4 serait judicieux. Au pire, le malchanceux subit une attaque de puissance 4 sur la table des coups non mortels.

La grande forêt :

Le sylvain les conduit dans sa tribu perchée dans les arbres où les PJs seront bien reçus. Ils seront soignés et nettoyés respectivement grâce à des potions et un bac d'eau chaude et des baumes. Ils seront ensuite amenés devant Sturflo, dans sa cabane.

Par chance, Sturflo parle la langue du voyage. Il les remerciera pour avoir libéré Kiwisticalifi et écoutera avec intérêt tout ce que les PJs auront à lui dire et leur répondra sans hésiter. Sa version diffère évidemment de la vérité :

Pour Sturflo, c'est Zylver qui a trahi. Il serait venu en paix il y a longtemps et lors d'une soirée bien arrosée aurait appris l'existence d'une bague tutélaire des sylvains (que porte Sturflo en ce moment). Il aurait essayé de s'en emparer par cupidité et par attrait du pouvoir, et dans sa tentative aurait abattu l'ancien chef sylvain Svirsturf mais y aurait perdu sa femme qui ne le quittait jamais. Heureusement, il n'a pas réussi à la prendre, mais depuis, il voue une haine sans pareille aux sylvains et tente de tous les capturer pour les sacrifier.

Quelques pistes :

Il y a de grandes chances pour que les PJs décident d'intervenir dans cette histoire, mais d'un premier abord, rien ne paraît facile.

En fait, le plus simple pour eux est de rencontrer Eloïse, d'apprendre sa version, de tirer les vers du nez de Sturflo et par après rendre la bague à Zylver par le biais d'Eloïse.

S'ils surveillent un tant soit peu la cité avant de s'y aventurer, faites-leur rencontrer la troupe d'Eloïse s'en allant à la chasse. Les sylvains font de bons poisons somnifères à enduire les pointes de flèches. De plus, Eloïse est mélomane et ne sera pas déplue par du charme élégant.

S'ils se font emprisonner, l'escapade sera rude. S'ils n'ont pas de renseignements, ils pourront en trouver auprès de tout habitant, à leur charge ensuite de trouver Sturflo, mais il leur faudra alors être très diplomates et revenir en ville sera encore plus rude. Mais qui a dit que le voyage est un job peinarde ?

GARDES :

RÊVE 10

Endurance 24, PdV 12

mêlée 12, lancer 12, dérobée 11, épée 1m +3, lance +3, esquive +3 (-1), Corps à corps 0, saut +3, courir +2, survie cité +5

PRÊTRE :

RÊVE 13

Endurance 20, PdV 10

mêlée 9, lancer 11, dérobée 11, dague 0, esquive 0, thanatos +4

sorts : Poing de Thanatos, Thanatoeil, Invocation d'une entité de peur

SYLVAIN TYPE :

voir Le Livre des Mondes, p. 42

STURFLO :

95 cm, 25 kg
beauté 12, App 13, Con 12, For 9, Agi 13, Dex 12, Vue 15, Ouïe 12, Od-Go 15, Vol 13, Int 12, Emp 10, Rêv 12, Mêlée 11, Tir 13, Lancer 11, Dérobée 14

Endurance 22, PdV 9

comp. Du sylvain de base sauf Petite Lance +3, Esquive +3, Lire-Ecr +3, Botanique +5, Hypnos +3

Conclusion :

Si les PJs n'ont pas réussi à rendre la bague à Zylver, faites surgir un orage après quelques temps et un éclair s'abattra près des PJs. Alors ils se réveilleront brusquement dans la forêt, surpris par un éclair qui vient de frapper un arbre à côté d'eux. Une sorte de filet de sang semble alors couler dans la rigole ...

Par contre, si les PJs réussissent à rendre la bague à Zylver par quelque moyen que ce soit, Zylver se rendra sur la terrasse de son palais, installera ses sept bagues autour de lui. Il se concentrera et au moment où il ouvrira les yeux, des jets de lumière jailliront des bagues autour de lui pour se réunir en un disque de lumière qui descend auprès de Zylver. Ce dernier s'en approchera, fermera les yeux et modèlera alors le disque en une forme humaine. Puis quand il rouvrira les yeux, une belle femme de 40 ans se tiendra nue devant lui. Il la recouvrera de sa cape et l'emmènera à l'intérieur.

Le reste de la lumière alors se condensera et formera une explosion de lumière qui englobera tous les PJs qui se réveilleront à ce moment-là dans la forêt. Ils se retrouvent dans la clairière même s'ils ont dormi ailleurs. Un éclair énorme vient de frapper le monolithe. Ils s'apercevront alors que la pierre vient de se fendre et s'effrite.

Du bruit venant de l'extérieur de la forêt les surprendra. Une femme ressemblant comme deux gouttes d'eau à Eloïse, habillée en voyageuse et disant s'appeler Filetta leur dira s'être fourvoyée dans la forêt et demandera à pouvoir partager le reste de la nuit orageuse avec eux...

Selon la réussite de cette "mission", les rêveurs pourront recevoir de 20 à 50 points de stress.



Les Compagnons
d'Élendil