

MANQUE DE CHANCE

Présentation de l'aventure

C'est sous le signe du manque de chance pour nos voyageurs que se déroulera cette aventure. Tout d'abord, ils trouveront le corps d'un homme dont le bras est séparé du tronc. Ensuite, en manipulant ce dernier, ils contracteront tous une maladie extrêmement rare : la Déconfiture osseuse rampante. Ils s'en apercevront trop tard et devront partir à la recherche de l'antidote : un bain de fraîcheur. Pour finir, la recherche des ingrédients nécessaires les mettra aux prises avec un glou poète et un peu fou, un essaim d'abeilles des montagnes agressives, une famille d'ours bruns et une Frustration.

Leurs bains de fraîcheur pris, les voyageurs pourront savourer un repos bien mérité, en assistant à une partie d'échecs un peu particulière...

Rencontre macabre

Ces jours derniers, les personnages ont voyagé à travers les montagnes, leurs flancs boisés, et les verts pâturages. Tout commence par un beau jour de printemps (par exemple le 1er du mois de la sirène), alors que nos voyageurs cherchent un endroit pour camper à la tombée du jour. Ils découvrent, vers le nord, une petite falaise d'une quinzaine de mètres de haut. Le seul moyen de continuer dans la même direction est de franchir cet obstacle.

En s'approchant, ils discerneront bientôt un corps inanimé, près d'une corde encore suspendue et reliée au haut de la falaise. Il y a fort à parier que les voyageurs iront voir : certains pour porter secours, d'autres pour vider le sac à dos ; à

chacun sa philosophie ! Il est alors mi-Lyre

Il s'agit du corps d'un homme mort depuis une dizaine de jours (Intellect / Médecine à 0). Une méchante blessure à la tête permet de penser que la chute a été rude. Mais le fait le plus singulier est que le bras droit repose un peu plus loin entre les rochers, et qu'il est détaché du tronc. Plus curieux encore, il n'y a aucune trace de saignement autour du bras ou de l'épaule. Il semble que celui-ci se soit détaché sans heurt ni violence. Un jet d'Intellect / Médecine à -9 permettra d'identifier la maladie.

En ce qui concerne les possessions de l'homme, ce sont celles d'un voyageur traditionnel qui ne porte, à première vue, que le strict nécessaire : habits, couverture, nourriture, gourde, bougies et briquet, épée à une main, dague, parchemins vierges, plumes et encre, entre autres. La nourriture est abondante et elle a été préparée (les voyageurs devraient en déduire que l'homme a quitté un village peu avant de mourir). Une fouille plus en détails révélera quelques objets particuliers : un jeu de cartes et cinq dés, qui se trouvent chacun dans une petite sacoche conçue sur mesure et accrochée à la ceinture ; un second jeu de cartes et deux autres séries de dés se trouvent dans une poche du sac à dos ; et enfin, une magnifique statuette en métal blanc, ornée de 12 gemmes, est enroulée dans la couverture, à l'intérieur du sac à dos.

A ce point du scénario, tous les voyageurs auront très probablement approché le corps. Certains l'auront touché, d'autres manipulé (pour un diagnostic par exemple). Pour tous, c'est un jour de malchance : ils viennent de

TOUT AU DÉBUT

Au début du scénario, le Gardien pourra être un peu directif : il est nécessaire pour l'homogénéité du scénario que tous les personnages attrapent la maladie. Même si par la suite certains s'en sortent par chance et sans l'antidote. De même, il est impératif que l'un des voyageurs identifie la maladie et connaisse ainsi l'antidote.

LA STATUETTE

La statuette représente une femme élancée. Un jet d'Intellect / Orfèvrerie à -4 permettra de voir qu'elle date du second âge. Une détection d'enchantement donnera une réponse positive. Une lecture d'aura magique indiquera le fleuve sans plus de précision. La statuette est en argent et les 12 gemmes sont de pureté 7 et de taille 7 pépins. Un jet d'Intellect / Orfèvrerie à -3 permettra de les identifier : émeraude (vert), rubis (rouge), saphir (bleu), diamant (incolore), topaze (orange), agate (vert), agate (bleu), améthyste (violet), péridot (vert clair), citrine (jaune), grenat (rouge sombre), et aigue-marine (bleu clair). La valeur de la statuette peut être estimée à au moins 150 pièces d'or.

contracter une maladie sans pitié, la Déconfiture osseuse rampante. Dès qu'ils l'apprennent, les voyageurs effectueront un jet de morale en situation malheureuse.

La Déconfiture osseuse rampante

Cette maladie extrêmement rare est particulièrement virulente. Le seul lieu d'infection recensé est situé dans les marais de Miasme, à un endroit particulier qui a servi de charnier il y a fort longtemps. Malheureusement, il existe une autre manière d'être infecté : toucher ou être à proximité de quelqu'un qui manipule une personne morte de la Déconfiture. De son côté, un simple malade ne peut pas transmettre la Déconfiture.

Cette maladie est un peu particulière : elle commence par un temps d'incubation nécessaire à la Déconfiture pour se fixer sur une articulation. Cette période dure, à la base, la moitié de la Constitution en jours (arrondie à la valeur supérieure). Tous les jours, à l'heure à laquelle la contamination a eu lieu (mi-Lyre), le malade tire un jet de Constitution à -9. En cas de réussite normale, la maladie n'évolue pas et le prochain jet aura lieu le lendemain (la période d'incubation durera donc un jour de plus). Avec une réussite particulière ou mieux, le personnage guérit spontanément. Néanmoins, durant la période d'incubation, il est impossible de dire si la personne est atteinte ou non par la maladie. Aucun symptôme ne prête à diagnostic.

Ensuite, les premiers effets se font sentir très rapidement. Il est alors possible d'effectuer un diagnostic. La maladie agit de la manière suivante : elle se concentre autour d'un membre, près d'une articulation. Les os et les ligaments sont

rongés. A ce moment, le malade ressent des picotements, mais sans plus. Puis, il aura de plus en plus de mal à utiliser le membre en question. Il n'y a aucune douleur, ni aucun saignement : les veines sont obstruées petit à petit et les nerfs sont anesthésiés. L'étape ultime se produit lorsque le membre tombe (à la suite d'un effort pour l'utiliser ou lors d'un choc). A ce moment, il y a de nouveau une période égale à la durée de l'incubation avant que la maladie ne s'en prenne à un autre membre. Lors de la mort du malade, ou lorsque les quatre membres sont détachés, la Déconfiture cherche à se fixer sur quelqu'un d'autre. Elle se propage par le contact, aussi bien que par la respiration.

Il y a deux manières de se débarrasser de la Déconfiture osseuse rampante. La première, qui ne sera pas retenue par nos voyageurs est l'ablation. Il faut couper le membre infecté au-dessus de l'articulation attaquée et le jeter au feu (Pour l'opération : Dextérité / Chirurgie à -6, 8 points de tâche, minimum fatal -5, période 10 minutes ; pour le malade, la perte en points de Vie dépend des méthodes employées pour l'opération). La seconde est connue automatiquement si la maladie est identifiée : l'antidote est de prendre un bain de fraîcheur.

Le bain de fraîcheur

Le bain de fraîcheur se prend dans une baignoire en Groyer. L'eau doit être à température fumante (environ 45 degrés) pendant toute la durée du bain. Les membres et le tronc doivent rester immergés 24 - Constitution + points de Vie manquants heures draconiques.

Sa composition est la suivante : 5 feuilles de trèfle frais par litre d'eau, 1 cuillère draconique de poudre de Rougeades fleuries par décalitre, 1 pied

JOUER LA MALADIE

Le stress que cette aventure procurera aux voyageurs sera proportionnel à la capacité qu'aura le Gardien des Rêves à inquiéter ses joueurs. Ainsi, tous les jets liés à la maladie pourront être joués cachés, ou tirés à l'avance par le Gardien. Seule la guérison lors du bain devrait être jouée par les joueurs eux-mêmes.

LA DÉCONFITURE

- Gravité : -9.
 - Malignité : -9.
 - Périodicité : 1 jour.
 - Remède : le bain de fraîcheur donne un bonus de +19. Il soigne définitivement en cas de réussite du jet, quel que soit l'avancement de la maladie.
 - Dommages : après 5 jets ratés, le membre tombe de lui-même. Suite à chaque échec, voici ce que pourra ressentir le malade : dans un premier temps, il sentira des picotements (premier jet), puis un fourmillement pratiquement continu (second jet), ensuite son membre sera comme engourdi (troisième jet), après il ne pourra plus s'en servir du tout (quatrième jet), et finalement le membre tombera (dernier jet).
 - Particularités : la période d'incubation dure la moitié de la Constitution jours (arrondie à la valeur supérieure).
- SE REPORTER A L'ANNEXE POUR TOUS LES DETAILS.

entier de menthe verte poivrée pour chaque tranche de 10 kilos que pèse le malade, et 1 sucre de Dragon jaune-bleu pour chaque bain. Les proportions ne doivent être altérées le moins possible pendant toute la durée du bain. Une base de 50 litres pour une personne de taille moyenne (entre 9 et 11) sera nécessaire, avec une petite baignoire sur mesure.

Les ingrédients

- Le Groyer est un arbre fruitier commun qui pousse dans les hautes plaines. Ses fruits ressemblent à des noix, mais servent généralement de nourriture aux cochons tant ils sont durs et amers. Il n'y aura aucun problème particulier pour en trouver. Un jet d'Intellect / Botanique à 0 permet d'identifier l'arbre.

- Le trèfle est également très courant dans les pâturages environnant. Si les voyageurs regardent de près, ils s'apercevront qu'il n'y a que des trèfles à trois feuilles..

- La Rougeade est une fleur rouge, comme son nom l'indique. Elle pousse dans des lieux humides et peu ensoleillés, souvent au pied du versant nord d'une montagne. Chaque pied fleurit au printemps et donne deux petites fleurs. Les Rougeades poussent très serrées, formant un tapis rouge sur l'herbe verte. Il suffit de remuer la fleur pour en extraire son pollen, qui est très volatil. Il convient de faire attention, car le pollen teinte la peau pendant plusieurs jours.

- Le sucre de Dragon jaune-bleu est une préparation alchimique de complexité -2. Pas de chance, pour réaliser le sucre, il est nécessaire d'avoir accès à un four à cristallisation, que l'on peut trouver dans tout bon laboratoire de niveau +4 (le déroulement de l'expérience et les composants nécessaires sont décrits plus loin).

Il est certain que les personnages devront trouver de l'aide. Et le plus tôt sera le mieux. Après avoir escaladé la falaise (difficulté -2), la vue est magnifique : on peut embrasser une grande vallée verdoyante où coule une rivière. Il semble même qu'il y ait un village situé à une journée de marche vers le nord.

Léblent

De la falaise au village, les personnages ne manqueront pas de remarquer les nombreux Groyers, le trèfle abondant, mais ils ne verront pas de Rougeades. S'ils sont partis le matin, les voyageurs arriveront en fin d'après-midi au village. En s'approchant, ils discerneront qu'il existe en fait deux villages, un de chaque côté de la rivière. Le plus au sud, par où les personnages arriveront, s'appelle Léblent. Ils y remarqueront deux tours de pierre blanches à l'architecture très particulière. Elles semblent stylisées, incurvées en leur milieu, avec de larges créneaux dans leur partie supérieure. De l'autre côté de la rivière, il existe deux tours semblables, construites en pierres sombres. Toutes les autres constructions sont en bois.

Les voyageurs seront les bienvenus. Dès que leur arrivée sera connue de tous, ils seront priés de dîner au château à l'invitation du Roi et de la Reine. Ils dormiront à "l'auberge du Grand Roque", la première nuit leur étant offerte. Pour les autres nuits, les voyageurs ne paieront pas avec de l'argent (qui n'est pas utilisé), mais en faisant du troc.

La manie des villageois se remarque vite : ils ont la passion du jeu, et plus particulièrement des échecs. Les personnages pourront apercevoir des villageois jouant dehors sur les bancs, par terre, à l'auberge, etc. Même les enfants encore très jeunes jouent. Les plus

GÉOGRAPHIE

Voici une présentation des environs selon les habitants des deux villages Léblent et Lainouar. Leurs villages sont séparés par une rivière s'appelant l'Adoube. Au Sud se trouve la Grande Cassure, résultat du Grand Réveil. Au Nord s'étend la plaine du Grand Echiquier. C'est en fait une vaste vallée, encaissée dans les montagnes. Pratiquement aucun villageois n'est sorti des limites de la plaine. Les contacts avec l'extérieur sont inexistantes. Seuls quelques voyageurs passent de temps à autre.

LA VIE AU VILLAGE

Les habitants de Léblent et de Lainouar vivent de l'élevage, de la culture maraîchère et de la pomiculture (culture des arbres fruitiers à pépins). Ils utilisent le bois pour le chauffage, la construction, les meubles, certaines armes et certains outils. Tout le monde sait jouer aux échecs. Ils connaissent également d'autres jeux, de cartes, de dés, etc. La monnaie n'est pas utilisée, et tous utilisent le troc. Ainsi, un repas pour six à l'auberge vaut bien une heure draconique de rangement et de nettoyage, ou de cuisine. On peut payer avec service équivalent, avec un objet, ou en chassant, en pêchant, etc.

impressionnants sont ceux qui jouent près de la rivière, sans échiquier, en utilisant des pierres uniformes pour figurer les pièces. Imitent-ils les grands ou sont-ils experts ?

Le dîner

Le château est une maison en bois, plus grande et plus ouvragée que les autres. Toutes les personnes présentes sont vêtues de blanc. Il y a là le Roi et la Reine, leurs amuseurs (les Fous), deux chevaliers (les Cavaliers), et 6 hommes en arme qui se tiendront à l'écart (les Pions). Le Roi présentera également Maître Sécur, l'homme de savoir du village. Pour plus de détails, voir l'encadré sur l'organisation sociale du village. A noter que tous ces personnages se font appeler "le Fou du Roi" ou "le Pion du Cavalier de la Reine". On ne leur connaît pas d'autres noms.

La discussion sera tout d'abord des plus banales. Le couple royal voudra savoir d'où viennent et où vont les personnages. Ils parleront de leur village, de leurs voisins et amis de Lainouar, de leur marotte, de la région, et ainsi de suite. Néanmoins, il sera aisé de s'apercevoir qu'au-delà de la politesse d'usage toutes ces personnes sont préoccupées. A partir de là, tout dépend de l'attitude des personnages. S'ils sont courtois et respectueux, s'ils s'intéressent au village et posent des questions sensées et intelligentes, la conversation deviendra moins formelle. Parler de jeux en général et des échecs en particulier sera une bonne manière d'y arriver.

Dans ce cas, le Roi prendra la parole lors du digestif (un alcool de poires sauvages des montagnes), et annoncera la mauvaise nouvelle. "Chaque année, nous disputons une partie d'échecs contre les villageois de Lainouar. Le village vainqueur a le privilège de jouer contre

les Dragons. Cette année, le rituel ne pourra être accompli. Il y a pratiquement un mois, un voyageur est arrivé dans notre village. Il s'appelait Joke. Il s'intégra très vite à la vie du village. Environ deux semaines après son arrivée, il nous annonça son départ pour le lendemain midi. Mais à l'heure dite, notre homme avait disparu, probablement depuis la veille au soir."

Le Roi arrive alors à la partie sensible de son récit. Très théâtral, il se lève et se place derrière le fauteuil de la Reine. "Ce Joke est parti en volant la Reine des Blancs." Devant la mine mi étonnée ou mi satisfaite des personnages, il enchaînera. "Il s'agit de l'une des 32 pièces nous permettant de jouer contre les Dragons. Cette pièce maîtresse manquante, la partie ne pourra pas être jouée." Il décrira la pièce si les voyageurs le demandent : c'est l'image exacte de la statue d'argent que les voyageurs ont trouvée la veille.

Sécur et la légende

Maître Sécur et son apprenti Arije ont un rôle très important au village : ils représentent la mémoire, et sont considérés comme des sages et des guérisseurs. Tous les villageois ont la plus haute considération pour le maître et son apprenti.

C'est Sécur qui est en charge de la conservation du "jeu d'échecs draconique", c'est-à-dire celui qui est utilisé pour les parties annuelles entre les deux villages puis contre les Dragons. De la soirée du vol, il n'a souvenir de rien ; si ce n'est de s'être réveillé avec une énorme bosse sur la nuque le lendemain matin. Son logis avait été fouillé de fond en comble. Mais chaque pièce du jeu est soigneusement dissimulée dans une cache particulière (et protégée par une zone de Miroir permanente). Résultat, une seule

L'ORGANISATION SOCIALE

Le village est dirigé par le Roi et la Reine. Ils reçoivent les doléances ensemble, dans la salle du trône, et rendent leurs avis qui ont valeur de lois.

Le Roi et la Reine ont chacun un Fou, qui les amuse, les conseille, et les critique. Les Fous peuvent se permettre d'être beaucoup plus insolents que n'importe qui d'autre au village.

Deux Cavaliers sont affectés aux personnes royales. Ils sont à la fois les messagers et les représentants du Roi et de la Reine. Ils assistent à toutes les cérémonies ayant lieu au château.

La Tour du Roi est celle où se trouvent les armes. La Tour de la Reine sert de réserve pour les récoltes et d'entrepôt pour les matériaux (le bois par exemple).

Il y a 16 Pions. Ce sont des soldats qui suivent le Roi, la Reine, les Fous et les Cavaliers partout où ils vont. Deux pions gardent les Tours. Ils se relaient par période de 6 heures.

Tous sont nommés à vie.

L'organisation des deux villages, Léblent et Lainouar, est strictement la même.

Un sage, tout à la fois savant, médecin, s'occupant de l'école et porté sur la connaissance du monde habite chaque village. A Léblent, il s'appelle Maître Sécur et à Lainouar Maître Dorasne.

pièce avait disparu : la Reine des Blancs, qui se trouvait sous le foyer de la cheminée.

Les personnages poseront certainement la question : "pourquoi ces parties annuelles ?" C'est Maître Sécur qui répondra. "Cette pratique dure depuis le début du troisième âge, et est peut-être même plus ancienne. A l'époque, les bouleversements étaient nombreux et beaucoup de Dragons se réveillaient. Un sage imagina une méthode afin d'attirer leur attention et les empêcher de se réveiller. Il conçut un jeu magique qui permettait de jouer aux échecs avec les Dragons. Pendant ce temps là, les Dragons ne pensaient pas à autre chose. Et en effet, à part la Grande Cassure au sud du village, rien de bien important ne toucha cette région. Depuis, nous perpétuons cet usage afin de ne pas troubler les grands rêveurs."

Mais alors, si la partie n'est pas jouée ? Maître Sécur poursuivra. "Elle doit avoir lieu. Sinon, il faudra que Léblent et les Lainouar fassent une partie dans la plaine du Grand Echiquier. Chaque pièce devra être remplacée par la personne qui la représente. Si cela ne contente pas les Dragons, le Grand Réveil se produira pour toute la région. Quant à jouer la partie contre les Dragons..."

Le Roi ajoutera qu'il n'est pas possible de confectionner une pièce pour remplacer la Reine. C'est une pièce très ancienne et trop particulière. La première partie doit débiter dans 10 jours.

L'arrangement

La situation est donc la suivante : le village a besoin de la pièce que les personnages ont retrouvé sur le corps de Joke, et les personnages ont besoin d'aide pour leur bain de fraîcheur. Ils devront

donc proposer au Roi de rechercher la pièce en échange de menus services.

Pour leurs bains, les personnages peuvent cueillir le trèfle, troquer la menthe en pied, rechercher des Rougeades et fabriquer le sucre de Dragon. Mais il est plus que probable qu'ils apprécieront de l'aide pour la construction des baignoires, et pour le bain lui-même (l'eau doit toujours être fumante). Bien sûr, il faudra que les voyageurs parlent de leur maladie, ou qu'ils inventent une histoire plausible.

Le Roi acceptera le marché suivant : la Reine des Blancs contre des baignoires en Groyer et une assistance durant toute la durée du bain pour maintenir la bonne température. Si les voyageurs refusent et en veulent plus, le Roi restera inflexible. "Vous subirez le réveil des Dragons vous aussi."

Par contre, si d'aventure nos voyageurs affirment avoir la pièce mais ne veulent pas la donner maintenant, ils se retrouveraient face aux villageois de Léblent et de Lainouar fort en colère. Et s'ils ne brillent pas par leurs capacités au combat, ils auront le nombre et la détermination pour eux. Cela ne les empêchera peut-être pas d'aider les voyageurs par la suite, mais la discussion sera plus difficile.

Rassembler les ingrédients

- Les villageois prépareront les baignoires. Elles ressembleront à de grands tonneaux pouvant contenir une personne assise. Les arbres seront abattus, élagués, sciés puis le bois sera travaillé et assemblé. Chaque baignoire demandera 1 journée de travail. Cette durée est très courte pour deux raisons : les habitants maîtrisent bien le travail du bois et plusieurs personnes travailleront

JOKE LE JOUEUR

Joke a beaucoup voyagé, y compris dans les lointains marais de Miasme où il a contracté la Déconfiture osseuse rampante. Ce joueur a eu de la chance dans son malheur, car sa forte constitution a freiné très longtemps l'évolution de la maladie. Il a continué son voyage puis s'est retrouvé dans les montagnes en passant par une déchirure mauve à son insu. Peu de temps après, il arrive à Léblent. C'est un village qu'il apprécie car on y pratique ce qu'il aime par-dessus tout : le jeu. Mais peu à peu, il ressent les effets de la maladie sur son bras droit. Il a de plus en plus de mal à s'en servir. Il s'inquiète et décide de partir à la recherche d'une grande cité pour se faire ausculter. C'est en parlant avec un gamin qu'il apprend l'existence du jeu que Sécur garde chez lui. Il décide donc de voler les pièces pour pouvoir payer les soins qui lui sont nécessaires, puis vivre tranquille et longtemps. Après avoir assommé Sécur, il ne trouve qu'une seule pièce, la Reine des Blancs. Il s'enfuit de nuit. Pour descendre la falaise, il s'aide de son bras droit. Trop affecté par la maladie, celui-ci se détache. Joke tombe au pied de la falaise, et sa tête heurte violemment les rochers. Les voyageurs le retrouveront une dizaine de jours plus tard.

en même temps sur la même baignoire. Ils concevront autant de baignoires que les voyageurs en auront commandées. Si les personnages pensent à en faire la demande, les fonds seront doublés de métal et un couvercle s'adaptera autour de la tête du baigneur. Ceci permettra à la fois de conserver la température du bain un peu près constante, et d'éviter une évaporation trop rapide de l'eau, qui modifierait la concentration des ingrédients.

- Le trèfle : en comptant qu'un bain nécessite environ 50 litres d'eau, il faudra 250 feuilles de trèfle par bain. Une heure tout au plus suffira aux voyageurs pour rassembler le trèfle nécessaire. Le trèfle doit être frais, donc cueilli juste avant le bain.

- Pour localiser un endroit où des Rougeades sont susceptibles de pousser, il faut réussir un jet d'Empathie / Survie en Montagne à -1 ou d'Intellect / Botanique à -5. Si les personnages n'ont pu déterminer un endroit propice, un berger pourra leur indiquer un val qui en abrite un tapis, à 4 heures de marche en direction du nord-est.

- La menthe verte poivrée en pied pourra être troquée aux villages. Il y aura assez de pieds de menthe pour couvrir les besoins des voyageurs (et même un peu plus s'ils le désirent).

- Pour le sucre de Dragon, un petit problème se pose : il n'existe aucun laboratoire d'alchimie au village. Par contre, un Ancien se souviendra d'une "grotte des Dragons" à deux jours de marche à l'ouest du village. C'est l'endroit le plus éloigné où il s'est aventuré dans son jeune âge. Il n'y est pas entré, ne souhaitant pas rencontrer un Dragon. Tout le monde ne parlait plus que de cela au village à son retour. Le nom de la grotte provient de deux phénomènes : les ronflements du Dragon

qu'il est possible d'entendre parfois, et la fumée de ses naseaux qui a été observée parfois sortant par la montagne. Malicieux, le vieux finira par dire : "vous devriez y aller, un Dragon vous prêterait peut-être l'un de ses sucres ?" Pour y arriver, le vieux expliquera qu'il faut "suivre partir vers l'Ouest à travers la vallée, passer le col se trouvant entre le Mont Visage et le Mont Pointu, puis escalader la Pierre Blanche jusqu'à mi hauteur. C'est là que se trouve la grotte les petits gars. Je souhaite de vous revoir. Ah ! Si j'avais 20 ans de moins, je serai bien venu avec vous."

Les voyageurs n'auront pas d'autres indices. Ils devront se fier aux apparences, et partir pour la grotte des Dragons chercher un sucre du même nom.

Petit rappel : la direction de la grotte est à l'opposée de celle du val des Rougeades. Vous pensez bien !

Le glou et les Rougeades

Nos voyageurs devront donc partir ramasser le pollen des Rougeades. Il leur faudra 4 heures pour atteindre le val indiqué par le berger (ou celui qu'ils auront localisé eux-mêmes). En approchant, un jet d'Ouïe à -3 leur permettra d'entendre des bruits étranges. Une réussite significative leur indiquera que quelqu'un utilise un instrument à corde sans parvenir à en tirer un accord correct. Une particulière identifiera les autres bruits comme des grognements, probablement ceux produits par un animal, mais sans plus de précisions. Une critique permettra de reconnaître un glou essayant probablement de chanter.

Lorsque les voyageurs jetteront un oeil vers le lieu d'où proviennent ces sons, ils auront la stupéfaction de voir un glou

LES ÉCHECS

Pour gagner, un joueur doit obtenir 7 points de tâche avec au moins 2 points d'avance sur son adversaire. La différence entre les points de tâche des adversaires indique si la partie a été gagnée facilement ou non. La périodicité des jets est de 10 minutes.

Une partie se déroule comme suit. Le joueur ayant l'initiative effectue un jet d'Intellect / Echecs (ou Jeu) + le nombre de points de tâche déjà obtenus, et ajusté négativement à une difficulté librement choisie. Si le jet est raté, l'initiative change de camp (en cas d'échec total, le joueur perd 4 points de tâche).

En cas de réussite, l'adversaire effectue le même jet (avec ses propres points de tâche et le même ajustement négatif), et l'initiative change de camp.

En cas d'échec, l'attaquant marque ses points de tâches et conserve l'initiative.

Comme lors d'un combat, une réussite particulière appelle une réussite significative, etc. La partie est considérée comme nulle si les 7 points de tâche ne sont pas atteints en 12 jets (une heure draconique), ou si la différence des points de tâche entre les adversaires est inférieure à 2 points.

déclamant avec application des syllabes gutturales en massacrant une petite harpe. Le tout en se roulant dans un magnifique champ de Rougeades. D'ailleurs, il en est tout rouge.

C'est en fait un glou un peu particulier. Il est amoureux d'une dame glou, et plutôt que de le lui montrer simplement, à la méthode glou, il cherche à séduire la belle avec un poème. Il est en pleine verve créatrice lorsque les personnages le surprennent. Il ne sera pas agressif, mais étonné face à la présence des voyageurs. Si ceux-ci l'attaquent, il s'enfuira, pour ne revenir que lorsqu'ils auront quitté les lieux. De temps à autre, les voyageurs pourront l'apercevoir : il observe leurs faits et gestes, en attendant qu'ils aient fini. S'ils le forcent à combattre, par exemple en l'encerclant, il se battra avec l'énergie du désespoir (+1 à l'attaque, +2 aux dommages, et -2 à l'esquive). D'ailleurs sa mort créera un Désespoir, qui attaquera celui qui a porté le dernier coup (12 points de Rêve). Les caractéristiques du glou et celle du Désespoir se trouvent en annexe.

Laisser les joueurs imaginer comment recueillir et conserver le pollen très volatil de ces fleurs. Ce qui est certain, c'est qu'ils finiront tout rouges. La couleur reste une dizaine de jours sur la peau et les vêtements, même s'ils sont frottés et lavés.

Sur le chemin de la grotte des Dragons

Le premier campement des voyageurs se situe en altitude, près des bois. Environ 30 minutes après que leur feu soit allumé, ils pourront entendre un bourdonnement (Oùie à -2). De plus, ils pourront voir quelques insectes, de la taille des bourdons. Ce sont en fait des abeilles des montagnes (Vue / Zoologie à -2). Et instantanément, c'est une nuée

d'abeilles qui s'abattra sur les pauvres voyageurs. Une abeille seule n'est pas dangereuse, seul leur nombre les rend néfastes pour l'être humain. Elles n'attaquent que rarement, à l'approche d'orages par exemple, ou lorsqu'elles sont menacées.

Au premier round, les voyageurs perdront 1d4 d'endurance. Les abeilles attaqueront sans relâche, mais ne s'éloigneront pas de plus de 30 mètres du campement. Chaque round passé dans ce périmètre causera une blessure légère aux personnages. Ils devront donc courir (Agilité / Course à 0, déplacement en fonction de la vitesse). Ceux qui prendront le temps de ramasser leurs affaires passeront plus de rounds sous l'attaque des abeilles.

Le lendemain, il sera possible aux voyageurs de reprendre leurs affaires. Ils devront être prudents, regarder où ils marchent, et éviter les gestes trop brusques. Chaque voyageur qui ne réussira pas un jet de Chance à +3 se fera piquer par une abeille (1d4 points d'endurance). Ils pourront alors s'apercevoir que la fumée de leur feu, poussé par un petit vent, enfumait probablement le nid des abeilles installé dans un arbre proche.

La grotte des Dragons

La grotte se trouve bien à l'endroit annoncé par le vieux du village. Le Mont Visage et le Mont Pointu sont immanquables car ils portent fort bien leurs noms. De même que la Pierre Blanche, mont arrondi couvert d'une roche blanchâtre (mais non friable).

Dans la grotte des Dragons vivent un couple d'ours et leur petit. Si les voyageurs entrent dans la grotte et y rencontrent les ours, ces derniers attaqueront pour protéger l'ourson. Ils surprendront les voyageurs si ceux-ci

LA PÊCHE

Elle est pratiquée sur le pont, essentiellement par des jeunes. Ils pêchent tout en traversant le pont dans un sens puis dans l'autre. Cette technique s'appelle "pratiquer la prise en passant".

LES ENVIRONS

On accède à la plaine du Grand Echiquier en partant vers à l'est à partir de Zophale. Sur la plupart des cartes cette région s'appelle le Plateau de l'Adoube.

La montagne est très agréable. La faune (et donc le gibier) est abondante. La plupart des flancs des montagnes sont boisés et les arbres y sont très variés. Par contre, en altitude on trouve essentiellement des résineux. Ce sont dans ces lieux qu'évolueront nos voyageurs.

En ce qui concerne la flore, une grande variété de fleurs et de plantes poussent dans ces montagnes. En cherchant bien, il est possible de trouver des herbes de soin, et de l'herbe de lune.

Une carte des environs se trouve en annexe.

n'ont pas été discrets. Sinon, les voyageurs et les ours seront aussi étonnés les uns que les autres. Détecter la présence des ours aux alentours de la grotte demandera de réussir un jet de Vue / Zoologie ou Survie en Montagnes à -3. Une particulière permettra de différencier 3 types de traces d'ours : une très large, une seconde un peu moins, et une troisième toute petite.

Lorsque les ours dorment, leurs ronflements s'entendent parfois de l'extérieur. Ce sont ces bruits qui sont assimilés aux ronflements des Dragons. Le plus sage est alors d'attendre que les occupants de la grotte en sortent : le matin à la fraîche, et le soir, avant la tombée de la nuit. Les caractéristiques des trois ours se trouvent en annexe.

De la lumière est nécessaire pour évoluer dans la grotte. Au fond de la grotte se trouve un étroit passage naturel. Tout à côté se trouve un squelette humain en partie rongé (c'est l'ancien propriétaire qui a rencontré l'ours qui vivait là à l'époque). Une Frustration de 15 points de Rêve attaquera le premier voyageur s'approchant.

Les voyageurs devront passer de profil dans cet étroit passage. Une dizaine de mètres plus loin, ils déboucheront sur une vaste pièce.

C'est l'ancien repère d'un chercheur vivant en ermite. Que recherchait-il ? De nouvelles formules d'alchimie. Il avait aménagé cette grotte en trois parties : le laboratoire, le bureau d'étude, et le lit. Visiblement, la cuisine était faite dans la partie laboratoire. L'aération se faisait par des cheminées naturelles dans la roche. Lorsqu'une expérience dégageait beaucoup de fumée, des observateurs extérieurs pouvaient penser que la montagne fumait. Ou encore que des Dragons vivaient dans la grotte. En tout

cas, la ventilation est bonne, et les voyageurs ne se sentiront pas comprimés dans un espace où l'air se raréfie. Ils pourront estimer, à la quantité de poussière accumulée, que le lieu n'est plus habité depuis plusieurs années.

Le lit, et le grand coffre se situant à son côté, ne présentent aucun intérêt. Ce dernier contient encore quelques vieux vêtements qui pourront servir aux voyageurs, pour nettoyer les instruments alchimiques, par exemple. Le bureau est un meuble en bois qui contient quelques feuilles de parchemins moisies et de l'encre séchée.

Le laboratoire est très complet (niveau +5). On y dénombre trois fours de tailles différentes, dont l'un à foyer ouvert et les deux autres à foyer fermé. Le plus grand des trois est un four à cristallisation. Tout le matériel que nos alchimistes-voyageurs recherchent se trouve ici. C'est un peu sale, mais sans plus.

Des fioles hermétiques contiennent encore des produits plus ou moins étranges qu'un alchimiste pourra chercher à identifier. Le Gardien des Rêves peut imaginer les résultats les plus divers lors de l'ouverture des fioles et de l'utilisation de leur contenu.

La préparation alchimique

Alors, qu'est-ce que le sucre de Dragon ? Les personnages se poseront la question dès le début du scénario. La caractéristique principale du sucre de Dragon est d'être personnel. Un sucre est préparé à l'attention d'une personne, en utilisant divers éléments qui lui sont personnels. Les caractéristiques exactes des sucres sont assez mystérieuses. Leurs propriétés changent en fonction de la température de chauffe, et de leur

LA FRUSTRATION

C'est une entité de rêve demi-incarnée, telle que les Haines, les Désespoirs ou les Peurs, et elle est jouée selon les mêmes règles. Elle se forme à la mort d'une personne qui était sur le point de réaliser quelque chose qu'elle avait très longuement attendue (par exemple l'obtention d'un ingrédient particulier, permettant la réalisation d'une expérience alchimique sans précédent, et dont la recherche avait déjà demandé plusieurs années d'étude). Son spectre est de couleur jaune.

Lorsque la Frustration possède une personne, cette dernière se sent frustrée et mise à l'écart dès qu'elle est en compagnie d'autres personnes. Elle peut parfois atteindre un état avancé qui ressemble à de la paranoïa. Non seulement elle pense ne rien obtenir de ce qu'elle souhaite, mais en plus elle finit par croire que tout le monde lui en veut. Pour éviter des crises trop graves, il faut abonder dans son sens lorsque s'opère un choix ou se prend une décision. Bref, ça devient quelqu'un de rapidement très fatigant.

La Frustration que rencontreront les personnages aura 15 points de rêve. Elle peut être annulée selon les règles traditionnelles. Sa terre médiane est B10, les Monts Salés.

couleur. De connaissance d'alchimiste, personne n'a recensé toutes les possibilités des sucres de Dragon en fonction de leur couleur.

Pour concevoir un sucre de Dragon jaune-bleu, les ingrédients doivent être préparés juste avant la fabrication. Pour chaque sucre les éléments doivent provenir de la même personne. Dans le cas contraire, le sucre n'aurait aucune propriété. Si une personne n'est pas présente, il ne sera pas possible de lui préparer un sucre (si on peut dire !).

Dans un ustensile propre, effectuer le mélange de 7 gouttes de sang avec une bouchée de fruit sucré imbibé de salive. En d'autres termes, il faut longuement mâcher le fruit et ne pas l'avalier. Chauffer jusqu'à obtention d'une température translucide-jaune sans cesser de mélanger. Ceci se produit en une quinzaine de minutes.

Ajouter à froid, sans laisser reposer, un quart de litre d'eau fraîche de lavage de visage jusqu'à obtenir un mélange homogène. En clair, le personnage doit se laver le visage avec de l'eau, et rien d'autre, qui sera récupérée pour l'expérience. Durée : 15 minutes.

Dès l'obtention du mélange, ajouter 7 gouttes de sueur tout en chauffant doucement. Continuer la chauffe jusqu'à la création d'une réduction. C'est-à-dire que le résultat de la chauffe commencer à se solidifier. Durée approximative de l'opération : 20 minutes.

Mettre sans délai dans un four à cristallisation préalablement chauffé à température jaune. Augmenter la chauffe jusqu'à la température bleue. Le sucre prend alors une couleur dégradée allant du jaune au bleu. Cette opération nécessite au minimum 40 minutes.

En tout, la préparation d'un sucre dure environ $\frac{3}{4}$ d'heure draconique.

Laisser refroidir à l'air libre durant 2 heures draconiques. Les sucres de Dragon ne se périment pas, mais ils sont friables et craignent l'humidité.

Pour réussir l'expérience, l'alchimiste effectuera pour chaque sucre un jet de Dextérité / Alchimie à -2. En cas d'échec, la cristallisation ne se produit pas, et tout est à recommencer.

Les voyageurs seront donc occupés un moment à préparer leurs sucres. Il leur faudra réunir le bois, chauffer le four, et se prêter aux diverses manipulations nécessaires. Rien de bien dramatique d'ailleurs.

Si les voyageurs ne sont pas prudents, ils rencontreront les ours dans la grotte lors de leur sortie. A moins que cette rencontre n'ait déjà eu lieu, par exemple lorsqu'ils sont allés chercher du bois.

Le bain

Les voyageurs doivent rendre la Reine des Blancs avant le bain. En contrepartie, les habitants fourniront les baignoires et maintiendront constante la température des bains. Un seul jet de Constitution à +19 réussi suffit pour soigner définitivement la Déconfiture osseuse rampante. Sinon, il sera nécessaire de prendre un second bain. Mais il est probable que les voyageurs aient prévu cette éventualité et préparé des ingrédients en conséquence. Le jet s'effectue à la fin du bain. Un détail : les voyageurs sortiront tout rouges du bain. La teinture du pollen de Rougeades persistera pendant dix à douze jours. Les voyageurs devront penser au fait que l'eau de leur bain va s'évaporer, surtout chauffée à température fumante pendant une dizaine d'heures draconiques. Le problème sera de préserver le plus possible les proportions des composants. Néanmoins, les efforts des voyageurs devront être couronnés de succès s'ils

CHRONOLOGIE

Voici une présentation chronologique indicative pour ce scénario.

Jour 1 : les voyageurs découvrent le corps de Joke, et contractent la maladie.

Jour 2 : arrivée à Léblent. Il reste 10 jours avant le début de la partie annuelle.

Jours 3 et 4 : recherche des Rougeades et rencontre du Glou.

Jour 5 : départ pour la grotte des Dragons. Attaque des abeilles.

Jour 6 : arrivée à la grotte le soir ; éventuelle rencontre des ours, et attaque de la Frustration.

Jour 7 : préparation des sucres.

Jour 8 et 9 : retour et arrivée aux villages.

Jour 10 : cueillette et bain.

Jour 11 : fin des bains et repos.

Jour 12 : début de la partie. Il est donc probable de chaque voyageur commencera à ressentir les premiers effets de la maladie. Si les voyageurs ne traînent pas, la période d'incubation de la Déconfiture osseuse rampante est suffisamment longue pour qu'aucun des personnages ne souffre d'un trop grand "manque de chance".

tendent de maintenir l'équilibre entre les ingrédients.

Une fois soignés, les voyageurs effectueront un jet de morale en situation heureuse et gagneront du stress. Plus les voyageurs auront eu peur pour leur vie, plus le nombre de points de stress sera important. Une répartition des points d'expérience ainsi acquis dans les compétences Jeu, Alchimie, Médecine ou même Zoologie est de bon sens.

Les parties d'échecs

La partie d'échecs Léblent contre Lainouar commence le matin du 10ème jour après l'arrivée des joueurs. C'est l'échiquier draconique qui est utilisé. La partie se déroule sur le pont. Ce sont les Rois et les Reines qui déplacent les pièces. Mais tous les villageois sont rassemblés sur les deux rives et participent. Cette année, c'est Léblent qui joue les blancs lors de la première partie.

Vous pouvez faire participer les joueurs à la partie. Certains joueront Léblent, les autres Lainouar. Chaque village à +9 à la compétence jouer aux échecs, avec une caractéristique d'Intellect valorisée à 14 pour cet exercice. Il faut gagner 2 parties de plus que l'adversaire pour remporter le droit de jouer la partie contre les Dragons. Que le meilleur gagne !

Quel que soit le village qui l'emporte, les deux villages se trouveront réunis lors de la partie contre les Dragons. Les perdants seront présents en tant qu'observateurs, et les gagnants pourront participer. Les voyageurs sont invités en tant que spectateurs. La partie contre les Dragons se déroule lentement car ils ne jouent que deux, voire trois ou quatre coups par jour, mais rarement plus. Il est probable qu'ils aient d'autres choses à faire !

En réalité

Les voyageurs ont peu de chance d'apprendre ce qui suit. Et peut être est-ce mieux ainsi ? Il faut préserver le rêve et le mystère onirique du jeu.

Un jour peut-être, il y a fort longtemps, les Dragons ont joué aux échecs contre les villageois, au moyen de ce jeu exceptionnel. Mais aujourd'hui, ce n'est plus le cas. Ce sont Maître Sécur et son homologue à Lainouar, Maître Dorasne qui déplacent les pièces grâce à un sort unique d'Animation d'objet en métal. Ce qui explique que les Dragons ne jouent pas beaucoup de coups par jour : le sort coûte cher, et les nuits doivent être bonnes pour la récupération des points de rêve. Le secret se passe de Maître à apprenti. Ils sont dans "le secret des Dragons" comme ils disent entre eux. Leur Intellect est de 16, et leur compétence pour jouer aux échecs de +10. Mais cela ne suffit pas à faire gagner les Dragons chaque année.

Bien des Maîtres ont cherché à savoir si ces parties étaient utiles pour maintenir les Dragons dans leur sommeil, et éviter ainsi un Grand Réveil dans la région. Ils ont recherché dans de vieux ouvrages, tenté de percer le secret des pièces magiques, mais sans résultat concret. Alors, ils perpétuent ce rite qui ne fait de mal à personne, si jamais il ne fait pas du bien.

Dominique PREVOT

Carte : Jacques GIRALT

Version définitive jouée
à Livry-Gargan
le samedi 5 juin 1993

PRUDENCE

Le Gardien des Rêves veillera à ce que les voyageurs ne partent pas avec une ou plusieurs pièces du jeu d'échecs.

Durant les parties, le jeu est entouré jour ou nuit par les habitants, qui réfléchissent au prochain coup. Il y a toujours un ou plusieurs Fous et Cavaliers présents avec leurs pions. Après la dernière partie, le jeu et ses pièces seront rangés par Maître Sécur et son homologue. Les personnages ne les trouveront pas s'ils fouillent sa maison.

DÉVELOPPEMENT

Si le Gardien des Rêves le souhaite, il peut développer le scénario, jusqu'à en faire une campagne. Chaque ingrédient, déjà existant ou ajouté, peut faire l'objet de recherche et/ou de manipulations particulières. Bien entendu, dans cette optique, il conviendra de ralentir l'évolution de la maladie une fois déclarée. Sinon, le prochain scénario s'intitulera "la cour des miracles" !

Scénario
n°2

RENCONTRES

LE GLOU :

Les personnages rencontreront le glou en cherchant des Rougeades.

Taille	16	Empathie	15			
Volonté	10	Vue	9			
Constitution	13	Ouïe	7			
Force	15	Odorat	12			
Rêve	12	Goût	7			
Vie	14	Endurance	35	+ Dom	+2	Protection d4+2

Pierre lancée 13 (+1) niv +3 Init 9 +dom +2 (+2)

Pierre tenue 13 (+1) niv +3 Init 9 +dom +3 (+2)

Esquive 11 (-2) niveau +3

Survie en Montagnes : +5

Les valeurs entre parenthèses sont à ajouter. Elles correspondent aux modifications dues au désespoir du Glou.

SON DESESPoir (spectre verdâtre) :

Il apparaîtra si les voyageurs le tuent, et aura 12 points de rêve. Sa TMR est A3, la Désolation de Demain.

LES ABEILLES DES MONTAGNES :

Les voyageurs seront attaqués par l'essaim le premier soir, sur la route de la grotte des Dragons. Les caractéristiques individuelles des abeilles des montagnes ne sont pas essentielles pour cette aventure. Une bonne esquive et vol rapide sont leurs deux compétences les plus significatives.

Les rounds se dérouleront de la manière suivantes. Premier round : -1d4 d'endurance. Round suivants et jusqu'à ce que les personnages se trouvent à plus de 30 mètres de leur campement : une blessure légère.

LES OURS :

Ils sont au nombre de trois, et logent dans la grotte dite des Dragons. Il y a un couple et un tout jeune ourson. Si les personnages les évitent en entrant dans la grotte, il est probable qu'ils les rencontrent par la suite (en allant chercher du bois ou en ressortant de la grotte). Les ours n'accepteront pas que des intrus empiètent sur leur territoire. Néanmoins, ils rompent le combat si l'un d'eux encaisse une blessure grave.

Les ours attaquent avec leurs griffes et leurs dents. Une attaque particulière ni parée ni esquivée leur permet au round suivant d'attaquer avec les dents et d'essayer un étouffement.

Taille	19/17	Empathie	13/15			
Volonté	8/10	Vue	9/9			
Constitution	15/15	Ouïe	12/12			
Force	16/15	Odorat	11/11			
Rêve	11/10	Goût	8/8			
Vie	17	Endurance	41	+ Dom	+3	Protection d4

Griffes 16 niv +3 Init 11 +dom +2 / 12 niv +3 Init 9 +dom +2

Morsure 16 niv +5 Init 13 +dom +1 / 15 niv +5 Init 12 +dom +1

Étouffement 15 niv +5 Init 12 +dom +4 (pour les deux, mâle et femelle)

Esquive 8 niv +3 / 10 niv +3

Survie en montagnes +5

Les premières valeurs concernent le mâle, et les secondes la femelle. Le petit n'attaquera pas, il s'enfuira.

LA FRUSTRATION (spectre jaunâtre) :

La rencontre se déroulera dans la grotte. Elle possède 15 points de rêve, et sa TMR est B10, les Monts Salés.

GESTION DE LA DÉCONFITURE

EVOLUTION DE LA MALADIE

Noms des Voyageurs						
Constitution						
Durée incubation Const/2						
Incubation Jets à -9						
Maladie -5 étapes Jets à -9						
Après le bain Bonus à +19						

CARACTÉRISTIQUES DE LA MALADIE

La Déconfiture osseuse rampante est une maladie très virulente, dont on ne guérit pratiquement jamais spontanément.

- Gravité : -9.
- Malignité : -9 (pour identification avec les jets d'Intellect / Médecine).
- Périodicité : 12 heures draconiques (1 jour).
- Incubation : la base de la période d'incubation est égale à la moitié de la Constitution en jours (arrondie à la valeur supérieure). Chaque jour, à l'heure de contamination (mi-Lyre) , effectuer un jet de Constitution à -9.
 - En cas d'échec total, la maladie progresse.
 - Un second jet a lieu immédiatement (l'incubation durera un jour de moins).
 - Avec un échec ou un échec particulier, la maladie progresse.
 - Une réussite normale ou significative empêche la maladie de progresser (l'incubation durera un jour de plus).
 - Une particulière ou une critique guérit définitivement.
- Développement de la maladie : elle se déroule en cinq étapes. Effectuer chaque jour un jet de Constitution à -9.
 - Etape 1 : picotements dans le membre.
 - Etape 2 : fourmillements pratiquement continus.
 - Etape 3 : membre engourdi.
 - Etape 4 : membre inutilisable.
 - Etape 5 : le membre tombe dans la journée, surtout en cas de choc ou d'effort pour s'en servir.
 - En cas d'échec total, la maladie progresse d'une étape et en second jet a lieu immédiatement.
 - Avec un échec ou un échec particulier, la maladie progresse d'une étape.
 - Une réussite normale empêche la maladie de progresser.
 - Une significative fait régresser la maladie d'une étape et donne +8 au prochain jet.

Si la maladie régresse alors qu'elle en est à l'étape 1, le malade n'est pas guéri pour autant.
Le prochain jet aura lieu dans 12 heures.

 - Une particulière ou une critique guérit définitivement.
- Remède : le bain de fraîcheur donne un bonus de +19. Il soigne définitivement en cas de réussite du jet, quel que soit l'avancement de la maladie.
- Blessures : comme toutes les autres maladies, la Déconfiture empêche les blessures de guérir.