

## Le drame à la licorne

Ce scénario a été écrit pour participer au concours annuel de la convention Montagne de jeux pour l'édition 2024, sur le thème *Licorne et tronçonneuse*.

### Respect des consignes :

L'acte I de ce scénario a été écrit pour le jeu de rôle BIA publié chez les XII singes, tandis que l'acte II a été écrit pour le jeu de rôle Palimpseste, publié chez Krysaliid Editions. Les deux actes peuvent être joués séparément comme deux très courts scénarios d'initiation distincts ou bien réunis en un seul grâce à l'Interlude et Notes prévus à cet effet.

Doit comporter entre 30 000 et 50 000 caractères, hors annexes : **30 462 caractères**

Doit se dérouler en deux séances de 2 à 3h chacune, jouables de façon indépendantes, interchangeables et sans ordre chronologique entre les deux.

Doit prévoir au moins 4 personnages prêtirés : **4 personnages joueurs par acte**

**Fond** : doit s'inscrire dans le thème « Licorne et tronçonneuse »

Le thème doit être présent dans les deux scénarios : **Présence de licorne et de tronçonneuse dans les deux actes**

Les deux parties doivent être résumables en un mot, qui s'oppose au mot résumant l'autre partie : **Acte I « Réalisme » / Acte II « Onirisme »**

### Précision :

Bien qu'utilisant le système du jeu BIA et sa création de personnage pour l'acte I, les joueurs ne sont pas des agents du BIA pour autant, mais le scénario utilisera des éléments de l'univers BIA et des secrets liés à cet univers.

### Synopsis :

Les joueurs sont confrontés à une société secrète souhaitant réaliser un antique rituel. Ledit rituel étant si ancien et sa traduction si vague que joueurs comme membres de la société secrète seront bien étonnés de son effet. L'accomplissement du rituel va créer une déchirure entre les mondes, provoquant la translation des joueurs vers un univers inconnu, étrange et radicalement différent du leur. Les joueurs devront alors réussir un lot d'épreuves initiatiques et résoudre une énigme pour pouvoir retourner dans leur monde.

### Les dessous de l'enquête :

La société secrète des Tawiscaras, dans sa quête de nuire et de détruire définitivement les tribus natives dans le cadre de la guerre secrète qu'ils leur livrent depuis des siècles, a mis la main sur de très anciens documents rédigés par un alchimiste français du XVIème siècle. Parmi ceux-ci la retranscription d'un rituel censé « révéler les vérités cachés ». En réalité, la tentative de traduction d'une tentative de traduction, de peintures rupestres du Néolithique décrivant un procédé chamanique pour rompre la frontière entre le monde de la chair et le monde des esprits. Malheureusement, les approximations et les écarts font que le rituel est désormais capable de plus que cela. Il peut désormais aller au-delà du monde des esprits, vers d'autres mondes plus étranges encore. Mais ça, les Tawiscaras n'en ont pas conscience.

Les Tawiscaras souhaitent mener à bien le rituel en espérant que les « vérités cachées » qui leur seront révélées pourront leur servir pour mettre un terme définitif et victorieux à la guerre secrète, éradiquant une bonne fois pour toutes les descendants de la tribu Iosekwa.

La veille de la Scène 0 de l'Acte I, les Tawiscaras ont commencé à préparer le terrain pour le rituel. La première étape consistant à profaner un site tellurique sacré, ils ont abattu les arbres du parc de Petrified Forest, terre sacrée des Indiens de la tribu des Apaches. Et commencé à y graver les symboles, jusqu'à ce que l'irruption de Jack Lumb et Dean Samuelson les fasse fuir.

## Acte I

### Scène 0 : la scène de crime au Jour 1

Les personnages se trouvent tous réunis, pour des raisons qui leurs sont propres et définies dans leurs biographies respectives, dans la clairière qui a été saccagée la veille au soir. Des arbres ont été abattus à la tronçonneuse pour dégager toute une zone du parc national de Petrified Forest. Des arbres pluri centenaires gisent au sol, terrassés alors qu'ils étaient encore sains. Malheureusement, le terrain est sec et aucune empreinte de pas ne sera exploitable pour être moulée, ni même pour tenter de pister la route qu'ont pu prendre les vandales à l'aller comme au retour.

Sur un jet de Fouille moyen (difficulté 15), les joueurs vont remarquer que dans l'écorce de certains troncs abattus, d'étranges symboles ont commencé à être gravés avec une lame de couteau. Sur un jet de Connaissances (occultisme) difficile (difficulté 20), le joueur peut même avoir déjà vu ces symboles lors d'un documentaire sur l'alchimie.

Sur un jet d'Idée difficile (difficulté 20), les joueurs peuvent se rendre compte que les arbres n'ont pas été abattus et disposés n'importe comment. Depuis le ciel, l'enchevêtrement des troncs n'est pas sans rappeler la forme stylistique des chevaux que l'on peut voir sur des peintures rupestres du parc national. A une différence près. Un tronc supplémentaire dépasse du front de l'animal.

**Les indices :** sur certains troncs abattus on peut voir des symboles gravés → Scène 1

Les symboles se retrouvent dans des traités d'alchimie du XVIème siècle → Scène 1

Les troncs forment le dessin d'un cheval comme sur certaines peintures rupestres du site. → Scène 2

### Scène 1 : les étranges symboles

Que ce soit par une recherche Google Image, par des soirées passées devant des documentaires ou bien par leurs connaissances académiques, les joueurs vont pouvoir faire le lien entre les symboles gravés et les travaux des alchimistes du XVIème siècle. Or, il se trouve justement que le Maxwell museum of anthropology d'Albuquerque, proche du parc, accueille une exposition temporaire sur la période médiévale en Europe. De nombreuses pièces sont l'objet de prêts de la part de musée du vieux continent. Entre autres, le musée de Cluny, qui, outre la célèbre fresque de tapisseries *La dame à la licorne*, a prêté des carnets codés traitant d'alchimie, attribués à André Guillard. Du moins d'après le catalogue du musée. Car ces carnets sont introuvables dans l'exposition.

Les plus attentifs des personnages (test de Vigilance très difficile (difficulté 25)) pourront remarquer que les arbres et fleurs présents sur les tapisseries de *la dame à la licorne* sont une version artistique des symboles que l'on retrouve gravé sur les arbres abattus la nuit précédente. Entre autres, l'oranger, le pin, le chêne et le houx, souvent utilisés en alchimie pour leur forte valeur symbolique (Annexe I).

En enquêtant, les joueurs peuvent découvrir que les fameux carnets sont portés disparus depuis la veille de la mise en place de l'exposition temporaire. Ils ont bien été réceptionnés, référencés et ajoutés au catalogue, mais entre leur référencement et la mise en place de l'exposition, ils disparaissent. Le musée n'a pas prévenu les autorités et a tenté de résoudre l'affaire en interne pour ne pas avoir mauvaise presse auprès des musées prêteurs, qui

pourraient faire jouer les clauses de leurs contrats de prêt et ruiner le succès de l'exposition, ce que ne souhaite pas le conservateur. Les soupçons de l'enquête interne du musée ont pesé sur Joseph Blake, le gardien de nuit de service au moment de la disparition des carnets, mais faute de preuve, ils n'ont pu aller plus loin.

**Les indices :** les carnets ont été volés. On suspecte le gardien de nuit Joseph Blake → scène 3

Les symboles se retrouvent de manière dissimulée dans la tapisserie *la dame à la licorne* → scène 4

### Scène 2 la grotte et les peintures néolithiques

Le parc national abrite un réseau de grottes et de cavernes, dont certaines portent encore les vestiges de peintures rupestres assez classiques du Paléolithique : aurochs, bisons, chevaux...

Les joueurs qui s'intéressent aux peintures ne tarderont pas à être accostés par Rupert Doyle, spéléologue et responsable du site. Rupert Doyle est un passionné qui connaît l'histoire du site sur le bout des doigts. Il est très prolixe, peut-être trop, et a tendance à vite saouler les gens qui ne sont pas aussi passionnés que lui par le monde cavernicole. Mais si les personnages sont patients et font l'effort de supporter son babillage, il se décidera à leur parler des « étrangetés » du site, qui le rendent si unique dans le petit monde des sites rupestres. Et mieux encore, à les faire visiter. Après un petit moment pour s'équiper et parler des règles de sécurité, le groupe pourra pénétrer dans la partie interdite au public, car sensible aux émissions de carbone qui agressent les vestiges.

En s'enfonçant dans les entrailles de la grotte, à la lueur des lampes torches, les personnages vont pouvoir constater que les dessins d'animaux et de scènes de chasse laissent place à des scènes plus « religieuses » et à des représentations anthropozoomorphes : hommes à bois de cerf, animaux représentés en bipèdes, licornes, chimères (au sens large, pas nécessairement le modèle grec)... (Annexe II).

On y trouve également des végétaux dessinés autour des offrandes faites dans les scènes « religieuses ». Les joueurs pourront reconnaître des représentations de houx, oranger, pin et chêne (Annexe I).

En prenant du recul, l'ensemble de la paroi semble dégager l'impression que les scènes « religieuses » sont en fait des hommes offrant des présents et accueillant ces chimères, comme des voyageurs d'une lointaine contrée.

**Les indices :** certaines peintures rupestres représentent d'étranges créatures fantasmagoriques et semblent décrire un autre monde → Ne permet pas d'aller plus loin pour l'instant

Des symboles proches, quoique légèrement différents de ceux des carnets et gravés sur les arbres ont été peints dans les zones les plus reculées de la grotte → Ne permet pas d'aller plus loin pour l'instant

### Scène 3 les carnets volés

Les joueurs trouveront le suspect à son domicile. Ou du moins le cadavre de ce dernier. Ainsi que les carnets volés (Annexe III). L'appartement semble en bon ordre. Rien n'a été déplacé, aucune serrure n'a été forcée, aucune vitre brisée. Le corps du suspect repose, immergé dans sa baignoire, les veines du poignet tranchées. Une lettre de suicide est posée en évidence sur la table du salon aux côtés de lettres de relances, de factures impayées et de réclamations de pension de divorce.

En fouillant l'appartement, les joueurs retrouveront les carnets volés dans un sac à dos, rangé dans la penderie à côté de chaussures de randonnées encore pleines de terre d'une sortie récente. Il faudra une réussite à un jet difficile (difficulté 20) de Survie ou moyen de Connaissances (géologie) pour déterminer que la terre sur les chaussures est la même que celle que l'on retrouve dans certaines grottes du parc réputées pour leurs peintures rupestres.

Si les carnets ont l'air intacts de prime abord, une observation minutieuse (jet de perception difficile) permet de se rendre compte que certaines pages ont été prélevées, avec une extrême précaution, de manière à laisser le moins de traces possibles de leur amputation, sans doute avec un cutter ou un scalpel, découpées au plus proche de la reliure et de manière minutieuse.

La lecture des carnets permet de comprendre que l'alchimiste qui les a rédigés pensait avoir trouvé le moyen d'accéder à la connaissance universelle et à la révélation de tous mystères et tous secrets. Si les pages manquantes semblent être celles consacrées au rituel détaillé, les grands principes sont toujours présents dans les pages restantes. Le rituel nécessite d'abattre des arbres de grande signification symbolique (chêne, pin ou oranger) et de les disposer précisément, puis de se tenir au centre du symbole lors d'une lune rouge et de procéder à la lecture d'incantations, qui doivent débiter au plus noir de la nuit et se poursuivre jusqu'à la première lueur de l'aube. Or il se trouve que la prochaine lune rouge est justement prévue pour cette nuit.

**Les indices :** Le veilleur de nuit s'est rendu dans les sites de peintures rupestres peu de temps avant sa mort → scène 2

Il semblerait que les arbres abattus soient une partie d'un rite mystique devant être parachevé cette nuit-même → scène 5

#### Scène 4 les secrets cachés dans les tapisseries

Sans les carnets de l'alchimiste, difficile de voir dans les cinq tapisseries de la Dame à la licorne autre chose qu'une vierge entourée d'animaux se côtoyant pacifiquement. Mais après avoir lu les carnets, difficile de ne pas noter l'omniprésence du rouge et de l'Etranger. En effet, qu'il s'agisse de la licorne ou des fauves, ces animaux ne sont pas natifs de l'Occident qu'incarne la Dame au centre. Elle symbolise donc celle qui a reçu la visite et les révélations de l'Etranger, qui a percé le voile des mystères et acquis la Connaissance. Et à travers les symboles cachés dans la tapisserie les enseigne à qui les cherche et saura les trouver.

Sur le drapeau, une lune qui va de son apogée vers son déclin, indique que le rituel doit être exécuté du plus fort de la nuit jusqu'à la disparition de la lune.

Sise entre les deux arbres de la connaissance avec un miroir réfléchissant l'image de la licorne, la Dame indique que le rituel doit être exécuté au milieu des bois, dans une image de la licorne.

#### Scène 5 le rituel de la lune rouge

Lorsque les joueurs se rendent là où les arbres ont été abattus et disposés en forme de licorne, de nuit, le soir de la lune rouge, ils peuvent voir sept (qui symboliquement est le chiffre de la connaissance) individus en train de psalmodier dans une langue inconnue, le visage tourné vers la lune, qui rayonne dans le ciel dégagé d'une lueur cuivrée.

Les cultistes sont des fanatiques, pas des combattants expérimentés. Ils seront armés, mais désorganisés et pas toujours téméraires.

Si les joueurs n'interrompent pas le rituel, ce qui se percera ne sera pas le voile des mystères, mais celui de la nuit. La lune rouge s'ouvrira comme une paupière, révélant un œil géant dans le ciel, son regard porté directement sur les cultistes et les joueurs. Une brume étrange commencera à suinter de la forêt et à englober tout. Et des bruits étranges et inquiétants viendront siffler aux oreilles des joueurs.

Toutefois, le rituel peut être interrompu à tout moment dès lors que plus aucun des cultistes ne psalmodie.

#### **NOTES :**

Ce scénario peut se terminer ici dans le cadre d'une courte partie d'initiation, sur la victoire des joueurs contre les cultistes, ayant réussi à les interrompre avant qu'ils ne mènent à son terme leur rituel.

Dans le cadre d'une partie plus longue, alors il est à considérer que le rituel s'accomplit, que ce soit parce que les joueurs n'ont pas pu empêcher les cultistes de le mener à terme, ou bien parce qu'à un moment ou un autre,

un joueur va verser le sang d'un cultiste en les combattant et que ce sang va officier comme offrande propitiatoire qui achèvera de sceller le rituel.

### Interlude

A la première goutte de sang versée, le rituel s'active. Le temps semble alors s'arrêter. Les personnages s'interrompent dans leurs actions, pris de confusion. Le ciel au-dessus d'eux se déchire, laissant apparaître une flaque cuivrée. Leur environnement immédiat se trouve prisonnier d'un brouillard impénétrable. Alors que le brouillard les enveloppe, le ciel même disparaît à la vue des joueurs, qui ne peuvent plus se voir et s'entendent comme étouffés à travers des protections auditives.

### Acte II

#### NOTES

Ce scénario peut être joué indépendamment de l'Acte I, voire jouer avant ce dernier. Dans ce cas, il est possible de le jouer comme un rêve étrange et nébuleux, qui laissera une trace floue, comme sous l'effet de mauvais champignons hallucinogènes.

#### Scène 1 un monde étrange

Les joueurs reprennent conscience, désorientés, confus, enveloppés d'une brume ouateuse qui joue avec leurs sens. Pareil à un manteau, elle les enveloppe et les isole les uns des autres. Ils errent quelques temps, perdant toute notion de temps et d'espace, mais pouvant toujours s'entendre, sans jamais réussir à se toucher, ni à s'atteindre. La brume est un adversaire conscient qui ne se dissipe qu'après avoir été vaincue dans un duel de Sens.

Puis se lève une brise légère qui emporte avec elle, doucement, brin par brin, effilochant des écharpes de brume comme autant de brins d'une barbe à papa. Les joueurs peuvent petit à petit se distinguer, puis se voir, réalisant qu'ils n'étaient qu'à une longueur de bras les uns des autres.

Le décor autour d'eux rappelle une forêt, mais aucune dont ils pourraient avoir connaissance. Les arbres sont extraordinairement tordus et noueux. Leurs troncs se donnent beaucoup de mal pour paraître torturés, sombres et agiter leurs branches griffues dans le vent.

Mais en se découvrant, le brouillard révèle autre chose. Une licorne. Immaculée. Rayonnante. Majestueuse. Envoûtante.

Le premier joueur à résister au Parfum de la licorne la verra sous son vrai jour, c'est-à-dire les sabots et le pourtour de la mâchoire imbibés de sang, du sang de cadavres qu'elle a piétinés et était en train de dévorer. Alors la licorne attaque les joueurs car il est temps pour elle de passer au dessert.

Si les joueurs meurent lors du combat, ce n'est pas grave. Ils seront ramenés à la vie par Sir Armand Ichor, Grand Porte-étendard de la Compagnie des Valeureux Joueurs de l'Ordre Emérite de l'Allochtone Ecarlate. Si les joueurs ont vaincu la licorne, alors le chevalier arrivera après la bataille, chantant leurs louanges dans un langage aussi emphatique qu'ampoulé.

Sir Armand est pour le moins déroutant aux yeux des personnages, débarqués de leur monde presque sans magie. En effet, il s'agit d'un lion dressé en bipède, portant cotte de maille et tabard aux armoiries d'un manticore piétinant une licorne terrassée. Il porte à la ceinture une épée à deux mains et dans son dos flotte un étendard aux armoiries identiques. Et il s'exprime dans un anglais shakespearien parfaitement compréhensible par les personnages.

#### Scène 2 L'Ordre Emérite de l'Allochtone Ecarlate

Sir Armand conduira les joueurs à travers la forêt jusqu'à la plus proche cité, non sans conter avec grandiloquence les exploits et l'histoire que compte l'Ordre auquel il appartient. L'Ordre Emérite de l'Allochtone Ecarlate fut fondé par un très grand et puissant magicien qui participa à l'antique guerre entre l'empire Citérien et les licornes. Une guerre qui faillit voir la chute et la disparition de l'empire, dont les troupes demeuraient immobiles, sidérées par le Parfum puissant des licornes, pendant que ces dernières chargeaient en hordes magnifiques. Or le mage arriva à conclure un traité d'alliance entre l'empire et les manticores, qui acceptèrent de repousser et détruire les licornes, pour la survie de l'empire. L'empire remercia le mage en lui confiant la charge d'un ordre autonome, chargé de traquer et d'éradiquer les dernières licornes jusqu'aux limites les plus inconnues des Terres Suspendues. C'est ainsi que fut créé l'Ordre Emérite de l'Allochtone Ecarlate.

Durant le trajet, les joueurs seront confrontés à l'étrangeté de ce nouveau monde, où les villes flottent dans le ciel sur des monceaux de terre en suspension dans le vide sidéral, où la lumière provient de cristaux et non de soleil, où les Bêtes parlent, portent vêtements et marchent en bipèdes. Ils apprendront qu'ils se trouvent dans l'Empire Citérien, le regroupement de cités le plus sûr de toutes les Terres Suspendues. Et qu'ils se rendent en la cité de Noubète. Le déplacement lui-même semble échapper aux règles normales. Les distances ne semblent se réduire que si les joueurs n'y prennent pas garde. Dès lors qu'ils observent le décor, le lointain à l'air de ne plus se rapprocher quand ils marchent.

En arrivant dans la sécurité de la cité, les joueurs peuvent aller et venir librement. La ville de Noubète, siège de l'Ordre Emérite de l'Allochtone Ecarlate, est une bourgade rurale moyenâgeuse. Tous les habitants sont des animaux anthropomorphes, à l'image de Sir Armand Ichor. Lions, oiseaux, lévriers, mangoustes... La présence des humains les étonne, attise leur curiosité. D'après les chuchotements, il est aisé de comprendre que c'est la première fois qu'ils en voient. D'autres les comparent aux Fayts de l'empire, en moins beau. Si les joueurs demandent ce qu'est un Fayt, il leur sera décrit quelque chose de proche du Petit Peuple de la féerie britannique. Les Fayts dirigent l'empire, tolérant en leur sein les Bêtes, mais réduisant à l'état d'esclaves les non-citoyens et toutes les autres espèces, telles que les Ogres.

Au cœur de Noubète, l'Ordre Emérite de l'Allochtone Ecarlate loge ses chevaliers dans un manoir spacieux et luxueux, abondamment ravitaillé par une magie ambiante plus que voyante et débridée. Les objets ménagers vivent une vie indépendante, la nourriture apparaît par miracle à même la table. Tout ceci paraissant normal aux occupants des lieux.

Présentés par les discours ronflants de Sir Armand, les joueurs recevront bon accueil de la part de l'Ordre. Toutefois, le seul qui pourra les renseigner et les aider à trouver une façon de quitter ce monde pour regagner le leur est le Grand Enchanteur de l'Ordre Emérite de l'Allochtone Ecarlate.

### Scène 3 Le Grand Enchanteur

Le Grand Enchanteur vit à l'écart du reste de l'Ordre. Il siège dans une tour s'élevant à perte de vue dans le ciel. Contrairement au manoir, qui est plus vaste à l'intérieur que vu de l'extérieur, la tour du Grand Enchanteur ne comporte qu'une simple pièce à vivre modeste lorsque l'on pénètre à l'intérieur.

Au grand étonnement des joueurs, le Grand Enchanteur est le premier et le seul Humain qu'ils rencontreront dans toutes les Terres Suspendues et pour cause, il s'agit de l'alchimiste André Guillard, qui a réussi à franchir la barrière des mondes à l'issue de longues années de recherches. Depuis son arrivée dans les Terres Suspendues, l'alchimiste a profité de l'immortalité inhérente à cet univers pour poursuivre, des siècles durant, sa quête du savoir absolu.

Lorsque les joueurs sont reçus dans sa bibliothèque, le Grand Enchanteur semble absorbé dans ses rêveries. Bien qu'affable et serviable, répondant à toutes leurs questions, il faut souvent le rappeler lorsque son esprit se met à divaguer et à se perdre dans la contemplation.

- Le rituel pour ouvrir une brèche vers votre monde est des plus simples. Il ne nécessite que quatre ingrédients. Qu'il vous faudra rassembler et mélanger tant que l'alignement des planètes est encore favorable au

passage. Ce qui vous laisse environ dix à douze heures environ. Sans quoi il faudra attendre le prochain alignement favorable dans 486 ans. Du moins chez vous. Ici je ne suis pas sûr que le temps s'écoule à une vitesse strictement identique.

Puis le Grand Enchanteur de l'Ordre émérite de l'Allochtone Ecarlate s'en retourne à la contemplation d'une bassine de mercure tant que les joueurs ne lui rappellent pas qu'il a totalement oublié de leur citer quels étaient les ingrédients à rassembler.

- Oh ! Oui. Suis-je distrait. Il vous faudra mélanger quatre ingrédients, donc. Une once de pureté et de douceur. Une mesure de régénération. Une poignée de puissance et de générosité. Et grand verre d'éternelle victoire de la lumière sur les ténèbres.

Et comme si ses explications étaient l'évidence même, le Grand Enchanteur va pour reprendre la lecture d'un livre jusqu'à ce qu'on le dérange à nouveau.

- Mes excuses. J'en oublie parfois que l'omniscience n'est pas une faculté innée, ni des mieux répartie. Il faut une once de pureté et de douceur pour rapporter le plus précieux trésor d'un dragon. Il faut une mesure de longueur de régénération quotidienne de corde à pendu. Il faut une poignée puissante et généreuse pour arracher l'épée engoncée dans la pierre. Et enfin, il faut croire en la victoire de la lumière sur les ténèbres pour partir affronter les perfides licornes et s'emparer de la corne de l'une d'elle. Fort heureusement, vous trouverez tout ceci aux alentours. Les perfides licornes abondent à nos frontières, dans la Forêt Embrumée, tout comme un des derniers dragons y a élu domicile pour protéger son précieux trésor. Et vous trouverez dans la cité le Lieu de Délibération des Crimes et Châtiments, siégeant aujourd'hui autour de l'Epée Engoncée dans la Pierre.

#### Scène 4 La Forêt Embrumée

Hors les murs de Noubète, au cœur de la Forêt Embrumée, l'atmosphère est sinistre. Les arbres sont tordus et menaçants, leurs branches griffues. La lumière même des cristaux flottant dans le ciel semble atténuée par une quelconque magie. Si les joueurs arrivent à surmonter la Mesure de la Forêt Embrumée, ils peuvent retrouver le chemin qui mène à la licorne terrassée plus tôt et prélever la corne sans danger. En revanche, en cas d'échec, ils seront contraints d'affronter une perfide licorne tapie dans la pénombre pour récupérer l'objet de leur quête.

Après avoir récupéré la corne de licorne, les joueurs devront affronter l'Artifice de la Forêt Embrumée au risque de perdre un temps précieux. Mais qu'ils réussissent ou échoue, ils finiront par arriver devant une chaumière bucolique dénotant étrangement avec l'atmosphère oppressante de la Forêt Embrumée. Un filet de fumée blanche s'échappe de la cheminée de pierre au sommet du toit de chaume. Les légumes et les arbres du jardin potagers ont des couleurs éclatantes, un délicieux fumet de cuisine s'échappe dans l'air. Le pépiement des oiseaux et le bruissement du vent dans les branches apportent un sentiment paisible.

Alors que les joueurs passent à proximité, un lutin sort avec un arrosoir. Il les salue gaiement et les invite à partager une collation autour d'un thé. Si les joueurs déclinent l'invitation et préfèrent s'éloigner, ils resteront prisonniers des Terres Suspendues, car le lutin jovial est en réalité le dernier de tous les dragons, dissimulant magiquement son apparence à travers cet avatar.

Si les joueurs acceptent l'invitation, le dernier de tous les dragons les recevra affablement. Il se présentera sous le nom de Tahouré et leur posera nombre de questions d'apparence anodines et visiblement sans intérêt. Mais il s'en sert pour jauger le cœur et l'âme de ses invités, afin de décider s'il leur donnera ou non le précieux trésor qu'ils sont venus chercher. Tahouré ne mentira jamais si les joueurs lui posent des questions, mais ne révélera jamais sa véritable nature pour autant. Au pire, il éludera ou changera de sujet.

Si les joueurs répondent avec sincérité aux questions et se montrent respectueux de leur hôte, alors il leur confiera une histoire, celle d'un courageux petit goblin qui se retrouva face à face avec un dragon alors qu'il explorait la Forêt Embrumée. De cette rencontre fortuite, le petit goblin retira, après avoir répondu aux énigmes du dragon, le droit d'emporter son trésor le plus précieux. Et afin d'accréditer son histoire, Tahouré dévoile un coffre richement décoré jurant avec le décor rustre et fruste de la chaumière. Il accepte même de leur offrir, car il n'en a pas l'utilité et souhaite remercier les joueurs de lui avoir tenu compagnie, lui qui vit isolé depuis si longtemps.

Dans le cas où Tahouré ne serait pas convaincu par les réponses des joueurs, il leur donnera des indications qui les feront tourner en rond dans les bois jusqu'à ce que la faille ne puisse plus s'ouvrir avant une éternité.

### Scène 5 L'Épée Engoncée dans la Pierre et Le Lieu de Délibération des Crimes et Châtiments

Sur la place du cœur de ville de la cité de Noubète se trouve un piédestal au centre de la ville basse. Enchâssé dans le promontoire, un objet, qui ressemble beaucoup plus à une tronçonneuse qu'à une épée. Un objet aussi insolite qu'anachronique, voire déplacé, dans les Terres Suspendues. Autour de l'objet sont réunis les trois Juges Judicieux rendant leurs verdicts face à une foule venue leur présenter des doléances, dénonciations et demandes de réparations.

Pour ce qui est de l'Épée Engoncée dans la Pierre, elle est scellée par un enchantement n'autorisant à l'en libérer que « Quiconque appartient à son temps et à son lieu ». Autrement dit, comme l'objet est contemporain du monde des joueurs, ils pourront l'ôter sans difficulté du piédestal. Ce n'est pas un objet spécialement sacré aux yeux de la population, tout au plus une curiosité locale. Aussi personne ne s'offusquera, ni n'aura de réaction particulière si les joueurs la déloge en plein jour au vu et au su de tous. A la limite, les Juges Judicieux peuvent se sentir outragés d'être interrompus en pleine délibération si tel est le cas, ce qui n'engendrera quoi qu'il en soit pas de lourde peine.

Pour ce qui est de la corde à pendu, il s'agit d'une plante grimpante croissant sur la treille abritant les Juges Judicieux. Sa croissance rapide donne l'impression que ses multiples lianes sont mobiles, alors qu'elles ne font que s'enrouler les unes autour des autres. Toutefois, cela donne à l'ensemble l'apparence d'un nid de serpent enchevêtrés les uns avec les autres en un sac de nœuds mouvant. Elle ne sert en réalité que rarement à des exécutions, toutefois, Samuel, le bourreau paysagiste n'est jamais bien loin. Il veille comme un cerbère sur la plante et ne laissera personne en couper la moindre bouture sous sa surveillance.

En revanche, Samuel le bourreau paysagiste, derrière son groin et ses défenses, son air plissé de sanglier sérieux, est le compagnon de conversation idéal pour se renseigner sur la corde de pendu. Notamment pour savoir que la plante pousse d'une coudée de l'allumage du cristal jusqu'à son extinction. Mais que si une liane est tranchée, elle se régénérera d'une longueur de deux coudées sur la même période. Ainsi la bonne mesure a prélevé est de deux coudées selon les indications du Grand Enchanteur.

Samuel ne laissera personne toucher à sa précieuse corde de pendu, en revanche, il peut se laisser convaincre d'en offrir une bouture s'il la coupe lui-même pour être sûr que le travail soit bien fait et que la plante ne souffre pas.

### Scène 6 Le départ

Si les joueurs réussissent à apporter les quatre ingrédients dans les temps au Grand Enchanteur, celui-ci va les assembler pour leur offrir le moyen de regagner leur monde. De prime abord, c'en est presque affligeant. L'alchimiste a assemblé la corde de pendu et la corne pour faire un pendule. Puis il a fait le plein de la tronçonneuse avec le contenu du coffre au trésor, qui s'avère abriter un jerrycan d'essence.

- Et voilà ! Le pendule vous conduira là où se trouve la brèche qui sépare notre monde du vôtre. Ensuite, vous devrez utiliser l'objet pour trancher les obstacles isolant les mondes les uns des autres et ouvrir le passage avant qu'il ne disparaisse et que vous ne soyez bloqués ici. Bon voyage, compatriotes. Adieu.

Sans plus d'effusions, le Grand Enchanteur s'en retourne griffonner dans des carnets éparpillés au sol.

Le pendule ramène les joueurs jusqu'à l'endroit où ils sont apparus dans les Terres Suspendues, la licorne morte sur son monceau de cadavres à moitié dévorés pour preuve. Qu'ils n'en attendent pas plus. Il ne révélera aucun lieu de passage. Pour dévoiler la présence du voile obscurcissant leur voie, il faudra lancer la tronçonneuse. Lors de la mise en route, les vibrations feront s'agiter, l'air, révélant l'endroit où se trouve la faille. Une fois découverte, il ne restera plus qu'à trancher la faille et franchir le passage.

Les joueurs revivent l'impression d'errer, séparés les uns des autres, comme à travers un manteau ouateux à travers ils ne voient plus les autres et les entendent à peine. Le joueur qui manipule la tronçonneuse, lui-même,



entend à peine le bruit du moteur alors qu'il la tient fermement entre les mains. Puis toutes leurs sensations reviennent progressivement, un peu comme émergeant d'un rêve. D'ailleurs, c'est allongé que les joueurs reprennent connaissance. Ils sont en pleine nature, dans la forêt. Ils se sont endormis en plein site d'abattage, au milieu d'arbres abattus. Seul le joueur tenant la tronçonneuse reprendra conscience debout, en plein en train d'abattre un grand chêne.

Au sol, les troncs d'arbres donnent l'impression d'être tombés de manière à former le dessin d'une licorne. Puis l'éclat de lampes torches et le bruit de talkie walkie se rapprochent.

## ANNEXES

### Annexe I : La Dame à la licorne, les 6 tapisseries et la symbolique des éléments constitutifs

Sur toutes les tapisseries, le rouge est omniprésent, symbole classique de l'action et du sang versé. En alchimie, il représente le cinabre. En symbolisme égyptien, s'il n'est pas associé au soleil, il est la couleur de Seth, l'Étranger.

De même que tous les animaux représentés sur les tapisseries viennent de pays étrangers à la Dame (lion, singe, mangouste...) ou d'univers étrangers (licorne)

La lune est également présente sur toutes les tapisseries, toujours en décroissance, ce qui symbolise l'approche de l'aube, la fin de la nuit et le retour du jour, parallèle avec la fin de l'aveuglement et le chemin vers l'illumination.

La Dame est toujours au centre d'un cercle de verdure bordé d'arbres, symbole d'une clairière, d'un seuil, un lieu de transition, un endroit à ciel ouvert au milieu de la couverture arborée, là où la lumière pénètre le secret obscur et le voile naturel.

Les quatre mêmes plantes sont présentes sur toutes les tapisseries : oranger, pin, chêne et houx

L'oranger symbolise la pureté virgine et la douceur. Le pin représente la régénération éternelle et la résurrection. Le chêne évoque la puissance, la majesté, la noblesse et la générosité. Et le houx incarne l'éternelle victoire de la lumière sur les ténèbres.

Tous ces indices doivent être assemblés pour conclure que le rituel doit être effectué dans une clairière lors d'une lune rouge déclinante.

Si les cinq premières tapisseries représentent les cinq sens, la sixième est la clé pour se défaire des illusions de ces derniers pour percer le voile et découvrir la vérité, la connaissance.



**Le toucher**



**Le goût**

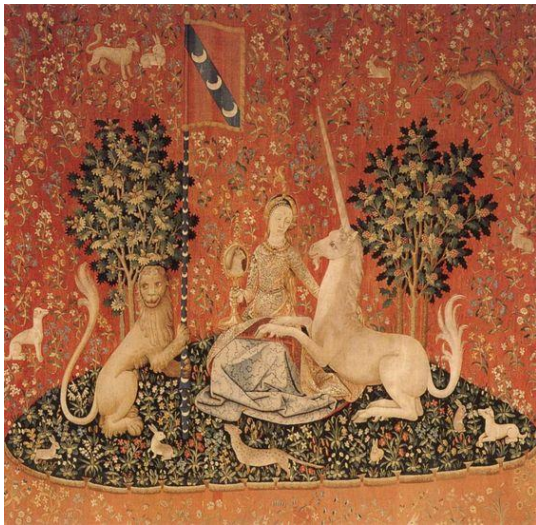




**L'odorat**



**L'ouïe**



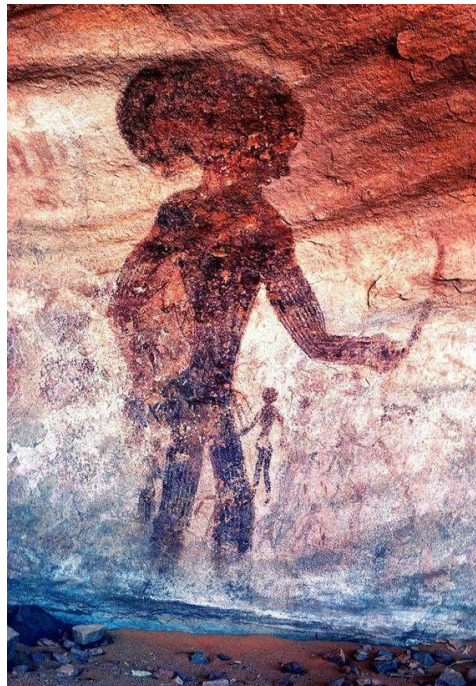
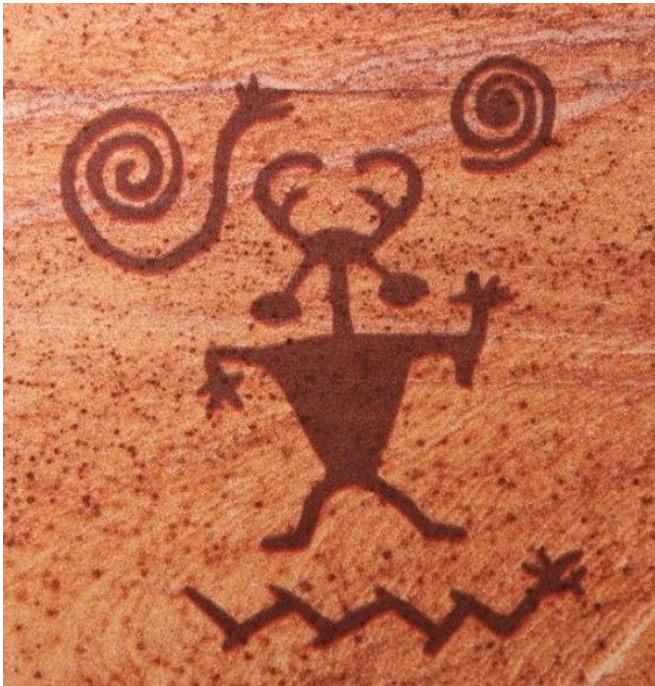
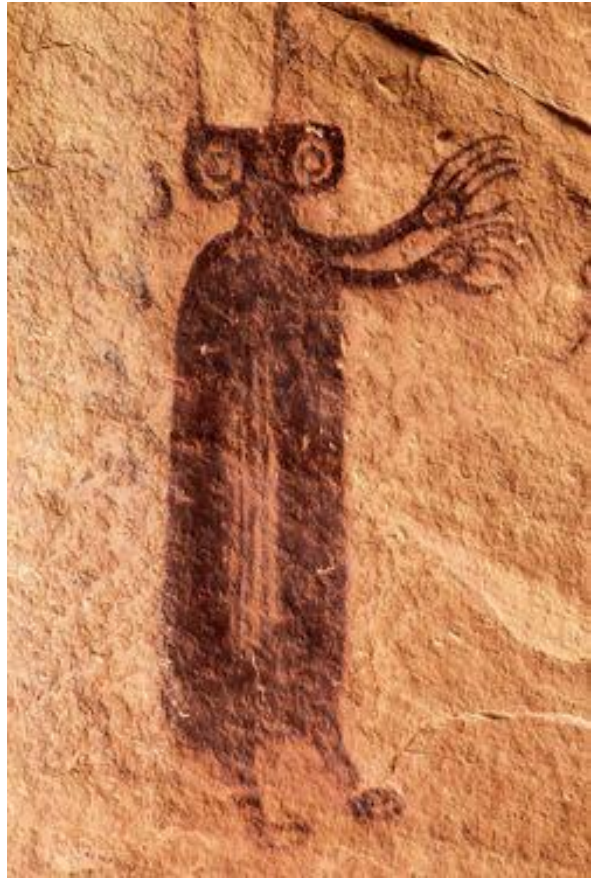
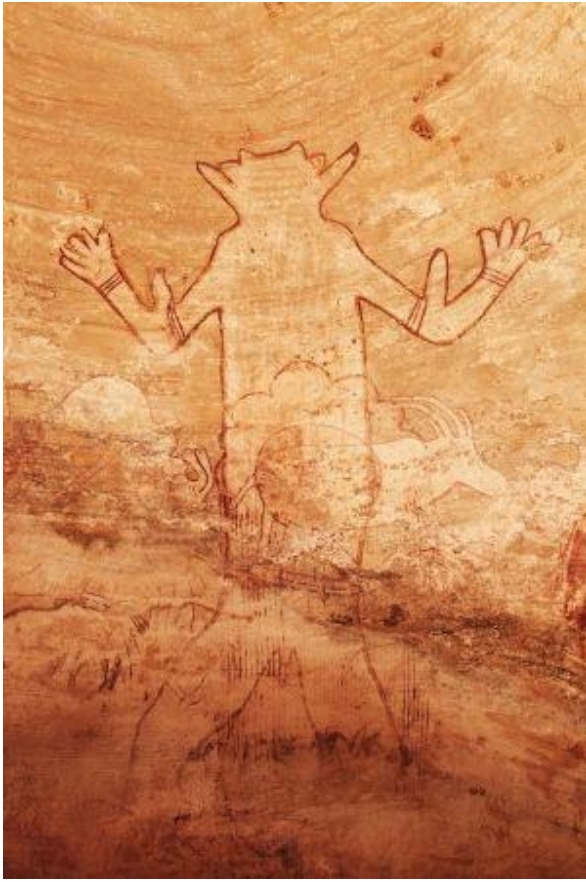
**La vue**



**La connaissance**



*Annexe II : les peintures rupestres*



***Février de l'an de grâce 1568, le deuxième jour***

*L'illumination m'est enfin apparue clairement. Je n'en reviens pas d'avoir été aussi aveugle durant toutes ces années éconlées. Ma seule consolation est de constater qu'entour de moi, mes confrères se perdent dans les mêmes erreurs qui m'ont égarées.*

*Nous nous en référons à l'Jbis comme maître de notre art et décryptons la science qu'il nous a laissée à la lumière de ses propos. Voilà notre erreur. Car le trismégite n'est pas le maître de l'art. Il n'est que le transcripteur. Le scribe. Nous n'avons pas su voir qu'il ne possédait pas le savoir qu'il prétend transmettre, qu'il n'est pas la source érudite des métaphores et des symboles derrière lesquels se cachent la vérité dont la découverte nous anime, nous, alchimistes.*

*Le vrai maître, je l'ai compris est le chien rouge, lui seul possède le savoir qui nous intéresse. L'étranger seul connaît la vérité suprême et le code par lequel il l'a dissimulé à travers les tapisseries que j'étudie depuis si longtemps. Et c'est à la lumière de ce qu'Il est qu'il faut éclairer notre route, balayant tous les acquis que nous croyions avoir débusqués jusqu'alors.*

*J'ai alors tourné mon regard vers l'Orient lointain, sachant que c'était là, et non plus dans les sables et les crues du fleuve sacré qu'il fallait regarder. Ma vision est claire dès lors. Je puis décoder enfin le secret des tapisseries transmises, comprendre le rituel décrit et qui me permettra d'atteindre au Savoir suprême. A la Connaissance absolue. Et surtout, de comprendre l'élément manquant. Primordial. Celui du moment idoine. Car tel le Chien, la lune aussi doit être rouge pour que s'efface le Voile qui nous sépare de la vérité transcendante.*

Annexe IV : Les fiches de personnages

Fiches de personnage Acte I

<b>Jack Lumb</b>	
Ranger basé au parc national de Petrified Forest. En pleine procédure de divorce, il campe sur le parc en attendant de retrouver un logement. C'est au milieu de la nuit qu'il fut réveillé par de lointains bruits d'abattage d'arbre à la tronçonneuse	Points de vie <b>12</b> Dés Kitski Manitou <b>1</b> Actions <b>3</b> Bonus aux dégâts (mêlée) <b>+3</b> Bonus aux dégâts (tir) <b>+5</b>
<b>Atouts</b>	<b>Compétences</b>
<u>Aisance nocturne</u> : le personnage peut ignorer une fois par scène un malus dû à la fatigue ou à la mauvaise visibilité	Athlétisme <b>8</b>
	Fouille <b>11</b>
	Lire et écrire <b>6</b>
<b>Equipement</b>	Muscles <b>8</b>
Une paire de menotte	Perception <b>13</b>
Un talkie walkie	Tir <b>10</b>
Pistolet de service + 10 balles	

<b>Lafayette Newborn</b>	
Jeune étudiante de l'université publique d'Albuquerque, elle paie ses études en travaillant au parc national comme stagiaire. Elle fut confiée à Jack Lumb, envers qui elle commença à développer des sentiments.	Points de vie <b>8</b> Dés Kitski Manitou <b>5</b> Actions <b>1</b> Bonus aux dégâts (mêlée) <b>1</b> Bonus aux dégâts (tir) <b>2</b>
<b>Atouts</b> <u>Recherches académiques</u> : bonus de +2 à Connaissances, Idées, Lire et écrire et Renseignement dans une bibliothèque.	<b>Compétences</b> Connaissances (occultisme) <b>8</b> Connaissances (géologie) <b>14</b> Idées <b>12</b> Langues <b>10</b> Lire et écrire <b>12</b> Psychologie <b>8</b> Renseignement <b>9</b>
<b>Equipement :</b> Bloc-notes Téléphone portable avec accès internet	

<b>Teresa O'Connell</b>	
Détective privée engagée par l'épouse de Jack Lumb pour essayer de le prendre en faute afin d'obtenir le divorce aux torts exclusifs de son mari et de pouvoir prétendre à une pension plus importante	Points de vie <b>12</b> Dés Kitski Manitou <b>2</b> Actions <b>2</b> Bonus aux dégâts (mêlée) <b>4</b> Bonus aux dégâts (tir) <b>4</b>
<b>Atouts</b> <u>Interrogatoire subtil</u> : peut obtenir une information utile d'un PNJ après 3d6 minutes de conversation	<b>Compétences</b> Bluff <b>9</b> Discrétion <b>11</b> Escamotage <b>8</b> Fouille <b>6</b> Lire et écrire <b>4</b> Perception <b>9</b>
<b>Equipement</b> Une paire de jumelles Une arme de poing + 10 balles Un téléphone portable	

<b>Dean Samuelson</b>	
Ranger des parcs et forêts basé à Petrified forest, collègue de Jack Lumb, ancien soldat en reconversion, ayant rejoint une communauté de vétérans adeptes du survivalisme. Plutôt taciturne et encore peu intégré avec les autres agents.	Points de vie <b>16</b> Dés Kitski Manitou <b>2</b> Actions <b>2</b> Bonus aux dégâts (mêlée) <b>3</b> Bonus aux dégâts (tir) <b>3</b>
<b>Atouts</b> <u>Médecine de terrain</u> : ignore le premier malus dû aux conditions environnementales pour effectuer un jet de soin	<b>Compétences</b> Athlétisme <b>4</b> Lire et écrire <b>4</b> Mêlée <b>9</b> Muscles <b>9</b> Réflexes <b>8</b> Tir <b>10</b> Soins <b>11</b> Survie <b>10</b>
<b>Equipement</b> Arme de service + 10 balles Une paire de menottes Un talkie walkie Un paquetage de survie avec trousse de premiers soins	

#### Fiches de personnages Acte II

Jack Lumb, paladin des bosquets et des rivières		
<b>Sens : 12</b> <b>Savoir : 4</b> <b>Parole : 5</b> <b>Elan : 2</b> <b>Mesure : 2</b>	<b>Force : 9</b> <b>Artifice : 2</b> <b>Alchimie : 2</b> <b>Façon : 2</b> <b>Vigreur : 2</b>	<b>Importance : 4</b> <b>Allure : 4</b> <b>Parfum : 4</b> <b>Solidité : 2</b> <b>Vie : 4</b>

Lafayette Newborn, égide du valeureux champion		
<b>Sens : 6</b> <b>Savoir : 12</b> <b>Parole : 7</b> <b>Elan : 1</b> <b>Mesure : 1</b>	<b>Force : 1</b> <b>Artifice : 7</b> <b>Alchimie : 7</b> <b>Façon : 1</b> <b>Vigueur : 1</b>	<b>Importance : 1</b> <b>Allure : 5</b> <b>Parfum : 5</b> <b>Solidité : 3</b> <b>Vie : 2</b>

Teresa O'Connell, la chercheuse de vérité		
<b>Sens : 9</b> <b>Savoir : 1</b> <b>Parole : 7</b> <b>Elan : 5</b> <b>Mesure : 5</b>	<b>Force : 4</b> <b>Artifice : 6</b> <b>Alchimie : 1</b> <b>Façon : 1</b> <b>Vigueur : 1</b>	<b>Importance : 4</b> <b>Allure : 7</b> <b>Parfum : 5</b> <b>Solidité : 3</b> <b>Vie : 1</b>

Dean Samuelson, le voyageur éternel		
<b>Sens : 2</b> <b>Savoir : 2</b> <b>Parole : 2</b> <b>Elan : 6</b> <b>Mesure : 6</b>	<b>Force : 8</b> <b>Artifice : 2</b> <b>Alchimie : 2</b> <b>Façon : 2</b> <b>Vigueur : 7</b>	<b>Importance : 2</b> <b>Allure : 2</b> <b>Parfum : 2</b> <b>Solidité : 8</b> <b>Vie : 7</b>

*Les personnages non-joueurs*

Acte I

<b>Cultiste</b>		
Points de vie	<b>6</b>	<b>Compétences</b>
Dés Kitski Manitou	<b>1</b>	Athlétisme
Actions	<b>1</b>	Mêlée
Déplacements	<b>10m</b>	Muscles
Bonus aux dégâts (mêlée)	<b>0</b>	Perception
Bonus aux dégâts (tir)	<b>0</b>	Réflexes
		Tir

Acte II

Brume ouateuse,		
<b>Sens : 8</b>	<b>Artifice : 6</b>	<b>Alchimie : 6</b>

La perfide Licorne albionne		
<b>Sens : 4</b> <b>Savoir : 4</b> <b>Parole : 2</b> <b>Elan : 8</b> <b>Mesure : 0</b>	<b>Force : 6</b> <b>Artifice : 6</b> <b>Alchimie : 0</b> <b>Façon : 0</b> <b>Vigueur : 1</b>	<b>Importance : 6</b> <b>Allure : 8</b> <b>Parfum : 8</b> <b>Solidité : 3</b> <b>Vie : 4</b>

Sir Armand Ichor, Grand Porte-étendard de la Compagnie des Valeureux Joueurs de l'Ordre Emérite de l'Allochtone Ecarlate		
<b>Sens : 2</b> <b>Savoir : 2</b> <b>Parole : 8</b> <b>Elan : 6</b> <b>Mesure : 1</b>	<b>Force : 10</b> <b>Artifice : 0</b> <b>Alchimie : 0</b> <b>Façon : 0</b> <b>Vigueur : 5</b>	<b>Importance : 6</b> <b>Allure : 4</b> <b>Parfum : 4</b> <b>Solidité : 8</b> <b>Vie : 4</b>



André Guillard, Grand Enchanteur de l'Ordre Emérite de l'Allochtone Ecarlate		
<b>Sens : 1</b> <b>Savoir : 15</b> <b>Parole : 1</b> <b>Elan : 1</b> <b>Mesure : 0</b>	<b>Force : 0</b> <b>Artifice : 14</b> <b>Alchimie : 14</b> <b>Façon : 12</b> <b>Vigueur : 0</b>	<b>Importance : 0</b> <b>Allure : 0</b> <b>Parfum : 0</b> <b>Solidité : 1</b> <b>Vie : 1</b>

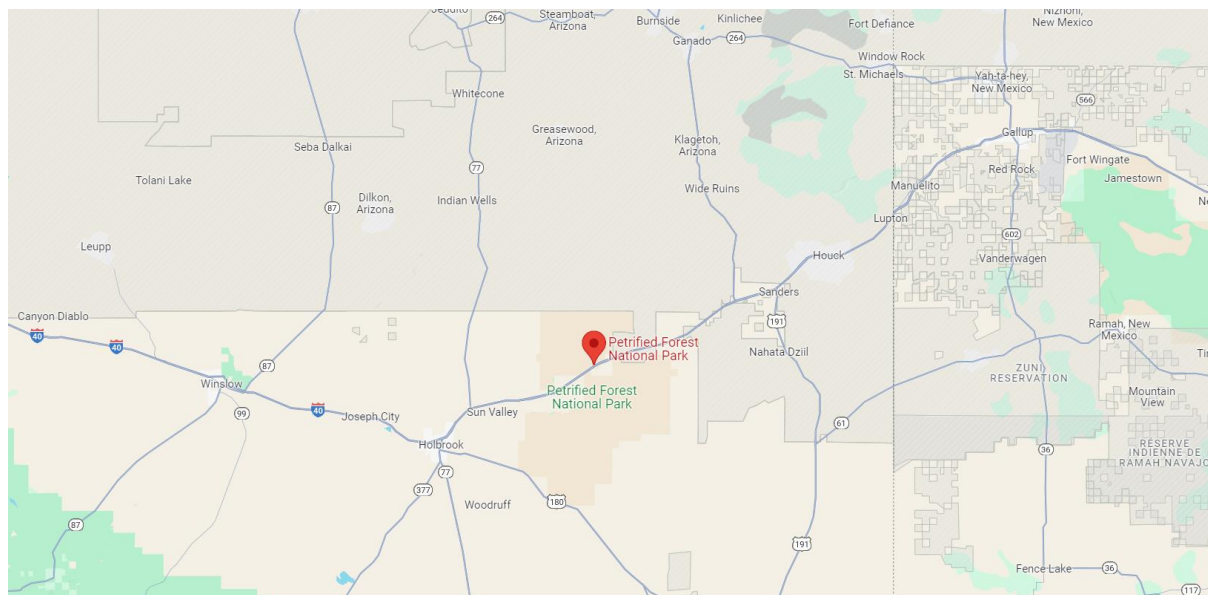
Forêt Brumeuse		
<b>Mesure : 6</b>	<b>Artifice : 6</b>	<b>Force : 2</b>

Tahouré, le dernier de tous les dragons		
<b>Sens : 10</b> <b>Savoir : 15</b> <b>Parole : 12</b> <b>Elan : 10</b> <b>Mesure : 10</b>	<b>Force : 10</b> <b>Artifice : 15</b> <b>Alchimie : 15</b> <b>Façon : 12</b> <b>Vigueur : 10</b>	<b>Importance : 8</b> <b>Allure : 10</b> <b>Parfum : 6</b> <b>Solidité : 12</b> <b>Vie : 12</b>

Samuel, le bourreau paysagiste		
<b>Sens : 9</b> <b>Savoir : 1</b> <b>Parole : 2</b> <b>Elan : 2</b> <b>Mesure : 4</b>	<b>Force : 10</b> <b>Artifice : 1</b> <b>Alchimie : 1</b> <b>Façon : 7</b> <b>Vigueur : 1</b>	<b>Importance : 6</b> <b>Allure : 6</b> <b>Parfum : 1</b> <b>Solidité : 8</b> <b>Vie : 1</b>

Aides de jeu complémentaires :

#### Petrified Forest (Arizona)



Pour plus de détails : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Parc\\_national\\_de\\_Petrified\\_Forest](https://fr.wikipedia.org/wiki/Parc_national_de_Petrified_Forest)

[https://fr.wikipedia.org/wiki/Painted\\_Desert\\_Petroglyphs\\_and\\_Ruins\\_Archeological\\_District](https://fr.wikipedia.org/wiki/Painted_Desert_Petroglyphs_and_Ruins_Archeological_District)