



# Cauchemar de Dragon

Un scénario pour Rêve de Dragon 3<sup>ème</sup> édition  
Philippe Jacquet

## Un peu d'histoire

« L'Âge des Dragons » fut le nom que l'on donna au Premier Âge car les Dragons avaient pour habitude de se rêver eux-mêmes, vivant dans des palais somptueux, entourés de plantes et d'animaux tous plus merveilleux les uns que les autres. Ils poussèrent leur pouvoir de création onirique jusqu'à rêver les gnomes et les humains, créatures spécialement destinées à les servir.

Parmi ces Dragons, il s'en trouva un, du nom d'Oniriconiconi, dont les rêves tournaient invariablement au cauchemar. La toiture de son palais avait des fuites, les couloirs étaient parcourus de courants d'air, les escaliers étaient glissants, ses serviteurs tombaient malades, ou bien se blessaient, et finissaient par se chamailler, se disputer, voire se battre. Le paysage alentour se modifiait : les plaines, inondées sous les pluies diluviennes, devenaient des marécages, les glissements de terrain rendaient tout déplacement bien périlleux et les tours du palais finissaient par s'écrouler à cause des affaissements de terrain.

Un de ses serviteurs, un gnome du nom de Kirino, était d'une dévotion à toute épreuve. Il tentait par tous les moyens d'aider son maître à maintenir son rêve en bon état. Il l'encourageait, lui remontait le moral, essayait de le divertir mais rien n'y faisait. A chaque tentative de création d'un nouveau rêve, les catastrophes se succédaient et transformaient le rêve en horrible cauchemar.

Un jour, au comble du désespoir, Oniriconiconi se mit à pleurer. Il versa les toutes premières larmes de Dragons qui devinrent, selon la Légende, les toutes premières gemmes : pierres de rêve par excellence, pierres d'essence magique. Kirino se mit à étudier de très près ces pierres et, avec ses compagnons serviteurs gnomes, créa les premiers enchantements ; et ainsi naquit la Magie !...

Cette découverte se répandit comme une traînée de poudre et chaque gnome se mit à créer des enchantements dans son coin, dans le but d'embellir encore et toujours, le rêve des Dragons qu'ils servaient. Ces derniers, n'étant plus maîtres de leurs créations, s'offusquèrent de cette outrecuidance et se réveillèrent en masse. Le monde connut alors des cataclysmes gigantesques, les neuf dixièmes des créatures moururent. Et ainsi se termina le Premier Âge.

Les Dragons finirent par se rendormir sans toutefois peupler directement leur rêve. Ils se remirent à rêver et à créer paysages et créatures. Cela dit, chaque Dragon semblait se méfier des autres. Et quoique le fond commun restât toujours rêvé par l'Assemblée Draconique, nombre de rêves furent créés en marge des autres. Oniriconiconi, à l'instar de ses semblables, se rendormit et se remit à cauchemarder. Durant cette période, les Gnomes s'enfoncèrent profondément sous les montagnes et la magie passa aux mains des Humains qui en usèrent et abusèrent, se croyant devenus les maîtres du monde. Cet Âge est connu sous le nom de « l'Âge des Magiciens ». Durant cet âge, Kirino, toujours gnome de son état, poursuivit ses recherches afin de créer un enchantement qui puisse permettre au Dragon Oniriconiconi de maîtriser ses rêves qui continuaient à être ô combien chaotiques.

La suite est écrite noir sur blanc dans le Grand Livre des Légendes (page 310) :

« De vastes cités se construisirent, des royaumes se constituèrent, des routes, des ponts : tous les signes d'une civilisation florissante. Mais les Humains ne vivaient pas en harmonie mutuelle. Non contents de s'entretuer en d'interminables guerres, ils cherchèrent individuellement à obtenir la suprématie au moyen de la magie. Et en vérité, l'étendue de leurs pouvoirs magiques était énorme, sans commune mesure avec ce qu'il en reste aujourd'hui, même chez les plus doués des haut-révants actuels. On dit que vers la fin du Second Âge, un Humain sur dix était



magicien. Et il arriva ce qui devait arriver. L'abus d'une magie trop puissante et pas toujours maîtrisée eut pour conséquence de déchirer la trame du rêve. »

Les Dragons ne comprirent plus rien à leurs rêves devenus chaos ; et pour se libérer du cauchemar, se réveillèrent une fois encore.

Nous sommes maintenant au début du Troisième Âge. Le monde a été bouleversé, les civilisations se sont écroulées, peu de gens ont survécu. On se méfie désormais des magiciens (appelés « haut-révants ») comme de la peste. Les Dragons se sont à nouveau assoupis et ont repris leur rêve comme ils ont pu. Mille ans environs se sont écoulés et le Troisième Âge en est encore à ses balbutiements. Le Mage Gnome Kirino, puissant Haut-Révant, s'est établi depuis une bien longue période dans une tour à proximité d'un paisible petit village d'humains au pied de hautes Montagnes. Ce village, nommé Avilard est traversé par une petite rivière dévalant la montagne : « la Vilarde ». Les villageois connaissent bien Kirino et savent que c'est un haut-révant. Cela dit, ils cachent cette vérité car ils ont pu mesurer l'immense bienveillance du gnome et les avantages que peut procurer la Magie lorsqu'elle est utilisée à bon escient et avec parcimonie. En effet, un commerce s'est installé entre Kirino et les villageois. Le gnome prodigue des soins aux humains et aux animaux domestiques, enchantant les décoctions qu'on lui apporte, et accélère la croissance des végétaux, principalement les légumes et les simples des jardins et les arbres fruitiers. Si besoin, il améliore magiquement la qualité du vin et autres boissons réjouissantes. Il est même allé jusqu'à offrir quelques objets enchantés à certains villageois particuliers. En échange de cette abondance nourricière et de cette générosité, les villageois offrent de la nourriture, des boissons, des travaux d'entretien et de ménage, de la cueillette de plantes... et surtout une discrétion à toute épreuve.

## Présentation des personnages des joueurs

Parmi ces villageois se trouvent les quatre héros de cette histoire. En effet, une fois n'est pas coutume, les personnages ne sont pas des voyageurs mais des sédentaires. Ils vivent chacun dans une petite maison du village et vaquent à leurs occupations respectives.

Le premier est un Montagnard spécialisé en botanique. C'est un solide gaillard qui va régulièrement en haute montagne afin de cueillir de l'Herbe de Lune pour Kirino. Ce dernier lui a offert une gemme enchantée permettant de jeter le sort « Croissance végétale » sur l'herbe de Lune avant la cueillette.

Le second est un chasseur/cueilleur. Il parcourt forêts, collines et plaines afin de rapporter gibiers, fruits et baies sauvages, herbes de soins et de repos au village. Les plus belles prises sont, bien entendu, pour Kirino ainsi que les herbes de repos. Ce dernier a enchanté l'arc qui permet de lancer le sort « non-agressivité » (sur un animal).

Le troisième personnage est un troubadour/comédien qui visite les villes et les villages alentours afin de tenir Kirino au courant de ce qui se passe et ce qui se raconte dans le monde « extérieur », selon le terme employé par le gnome. Il exerce son art (chant et musique) puis discute avec les gens. Son instrument a été enchanté par le Haut-révant. Il possède le sort « invoquer sa voix ».

Le quatrième personnage constitue le personnel d'entretien. Ménage, cuisine, bricolage, forge, charpenterie, maçonnerie, serrurerie... rien n'a de secret pour lui. Bon à tout faire, il ne rechigne pas à la tâche et passe ses journées à travailler chez Kirino. Ce personnage est doté du Don du Haut-Rêve. Kirino ne prenant aucun disciple, il n'a jamais déclaré son don à qui que ce soit. Cela dit, il observe le plus souvent possible le gnome lors de ses enchantements de décoctions et consulte les livres du gnome en cachette. Et ce depuis plusieurs années. De temps à autre, quand l'occasion se présente, il questionne Kirino, de manière anodine, sur ses occupations de haut-révant. Il a pu ainsi développer quelques talents magiques.

## Kirino ne répond plus !...

De mémoire d'anciens, tout s'est toujours bien passé entre Kirino et les villageois. Il faut préciser que ces derniers ont toujours connus la tour occupée par Kirino. Et ce, du temps de



leurs grands-parents et des grands-parents de leurs grands-parents jusqu'en des temps immémoriaux. Mais voilà que depuis trois jours, Kirino ne donne plus signe de vie. La porte de sa tour reste verrouillée, il ne répond pas lorsqu'on frappe à sa porte ou si on l'appelle depuis l'extérieur, sous ses fenêtres. La première journée, on ne s'est pas inquiété. On a pensé qu'il avait travaillé très tard et qu'il était fatigué. Mais le lendemain, on a commencé à se faire du souci. La personne d'entretien est resté de garde devant la porte afin de guetter le moindre mouvement dans la tour mais rien à signaler. Le troisième jour, toujours aucun signe de vie. C'est là que commence notre aventure. Nos quatre personnages doivent à tout prix découvrir ce qui s'est passé s'il veulent que la vie paisible continue. Sans Kirino, la vie risque de devenir beaucoup plus difficile. Le conseil du village se réunit et décide d'agir rapidement. La situation est grave mais elle n'est peut-être pas encore désespérée. Etant les personnes qui étaient le plus en relation avec Kirino, nos quatre héros sont mandatés par le conseil du village pour s'introduire dans la tour afin d'aller prêter main forte au gnome en cas de besoin. Dans le cas où les faits auraient mal été interprétés et où Kirino les surprend chez lui, le conseil du village leur fournit un parchemin officiel expliquant la présence des personnages. Autrement dit, ils sont couverts et agissent officiellement.

## Dans la tour de Kirino

La tour de Kirino est un bâtiment extrêmement ancien. Il faut savoir que Kirino vit depuis plusieurs siècles. C'est un Haut-Rêvant d'un niveau extraordinaire. Il possède les quatre voies Draconiques ainsi que toutes les connaissances au niveau +11 (voire plus). Ses études l'ont poussé à étudier tous les aspects du Rêve y compris ceux du cauchemar autrement dit Thanatos, la voie du Réveil et donc de la Mort. Il a donc tout compris en ce qui concerne la réincarnation et peut tout à fait se réincarner sans avoir besoin de mourir. Son lit est un puissant artefact qu'il a créé il y a longtemps. Cet objet lance un puissant enchantement sur celui qui s'y couche. Chaque soir Kirino s'endort et se réveille le lendemain nouvellement réincarné. C'est comme s'il se réveillait en ayant le même âge que la veille. Comme s'il revivait éternellement la même journée. Cela lui permet de poursuivre inlassablement ses précieuses recherches et de les approfondir sans cesse. Kirino est intéressé par tout ce qui concerne les déchirures du rêve, les invocations de créatures (venant d'autres rêves), les chiens de la Mort (se matérialisent à la tombée de la nuit et disparaissent au lever du soleil... où vont-ils entre temps ?), les entités de cauchemar incarnées ou non, les limbes, les chimères et leur capacités à cataloguer les rêves ... Tout ce qui concerne la Mécanique du Grand Rêve et du Cauchemar le fascine. Et tout cela dans un seul et unique but :

« créer le rêve parfait pour Oniriconiconi ! ... »

Il faut savoir que, pour Kirino, chaque acte, chaque geste du quotidien, est une expérience en soi. Par exemple, lorsqu'il désire être dans un autre endroit de sa tour, Kirino ne se déplace pas. Il s'invoque dans le lieu désiré à l'instar d'une créature invoquée d'un autre rêve. Les gens du village qui viennent le consulter ont pris l'habitude de le voir apparaître dans un chatolement jaune et, à la fin de la consultation, disparaître dans une moirure violette, tout comme le ferait un rituel d'invocation d'Hypnos. Pour Kirino, changer de pièce ou changer de rêve, c'est devenu tout bonnement la même chose. De ce fait, la tour existe bel et bien et contient ses appartements. Cela dit, elle s'étend aussi sur d'autres rêves.

### **Rez-de-chaussée :**

C'est la pièce où Kirino reçoit les personnes qui viennent le consulter ou qui viennent lui rendre visite pour lui apporter des choses (victuailles, herbes...). Une grande cheminée permet de cuisiner, une grande table entourée de chaises, un coin salon avec des fauteuils confortables. Tout est là pour accueillir agréablement des visiteurs : pipes, tabacs de qualité, alcools anciens, friandises... Une trappe s'ouvre sur un escalier qui descend dans une cave où se trouve les réserves alimentaires, quelques tonnelets, les outils...



### **Première étage :**

Un escalier en colimaçon donne dans une bibliothèque dont les murs sont entièrement recouverts de livres sur presque tous les sujets. Une échelle permet d'accéder aux ouvrages placés hors d'atteinte. Trois chaises sont autour d'une table sur laquelle on peut trouver des plumes, un encrier presque plein et des parchemins vierges de toute écriture. Le tout est de très bonne qualité. Une cheminée un peu plus petite qu'au rez-de-chaussée permet de chauffer l'étage.

### **Second étage :**

Ce sont les appartements personnels de Kirino. Ce n'est, somme toute, qu'une chambre qui contient son lit enchanté, une cheminée, un petit bureau muni d'un tiroir et un miroir mural éclairé par deux bougeoirs muraux. Il n'est pas possible pour les personnages de maîtriser le lit enchanté. Il faudrait d'abord connaître son utilité puis effectuer tout un rituel dont seul Kirino a le secret. Si quelqu'un s'allonge dans ce lit avec la ferme intention de s'endormir, il ne pourra pas trouver le sommeil, et ce quoi qu'il fasse et quelque soit son état de fatigue. Il aura simplement l'impression d'être continuellement en train de s'endormir sans pour autant trouver le sommeil. Dans le tiroir du bureau, se trouve le journal intime de Kirino. Si un personnage souhaite le lire, il devra réussir un jet d'écriture à -1 (le journal est rédigé dans un langage légèrement soutenu), puis un jet d'Intellect/Draconic à -4 pour comprendre de quoi il est question. En effet, dans ces pages, Kirino note tous ses questionnements quotidiens concernant sa compréhension du Grand Rêve. Tout y passe pêle-mêle : le fonctionnement des déchirures du rêve, du Blurêve, du Gris Rêve, des réincarnations, des invocations... Peut-on être invoqué par d'autres haut-rêvants ?... Peut-on s'invoquer soi-même ?...

Mais revenons à ce miroir mural qui ne sert pas qu'à renvoyer l'image de celle ou celui qui s'y mire. En effet, en manipulant le bougeoir de droite, on déclenche un sort qui provoque l'ouverture d'une déchirure mauve. Tout se passe comme si le miroir absorbait la personne placée devant le miroir. La déchirure se referme instantanément. On se retrouve alors dans un petit couloir qui donne sur une porte. Bienvenue dans le laboratoire de Kirino !...

Lorsque le premier personnage aura disparu, il faudra que les autres personnages osent se lancer sans savoir où ils vont atterrir. A défaut, il n'iront pas plus loin dans l'aventure.

### **Le laboratoire :**

A partir de ce moment, les personnages vont visiter des salles de travail toutes plus diverses les unes que les autres. Cela dit, chaque franchissement de porte les fera changer de rêve. Ils n'en auront pas conscience au départ mais ils vont s'en douter au fur et à mesure de leur progression. De ce fait, aucune logique ne pourra être établie entre les différents lieux visités. A chaque fois qu'ils entreront dans un nouveau lieu (à chaque franchissement de porte), le Maître de Jeu devra jeter 3 Dés (peu importe le nombre de faces). Le premier Dé déterminera s'il y a une porte sur le mur de gauche, le second décidera de la présence éventuelle d'une porte en face, idem pour le troisième Dé concernant le mur de droite. Sur un résultat pair, il y aura une porte et sur un résultat impair, il n'y en aura pas. Dans le cas où il n'y aurait aucun passage dans la pièce (3 résultats impairs), ils devront rebrousser chemin et arriveront dans une nouvelle salle avec une nouvelle description. Ils risquent alors de s'arracher les cheveux si, rebroussant chemin, ils ne se retrouvent pas là où ils devraient logiquement être.

Le mieux, pour les personnages, serait qu'ils ne se séparent pas. Si cela devait quand même arriver, tant pis pour eux, ils seront affaiblis (puisque séparés) face aux éventuels dangers rencontrés. Ils finiront par tous se retrouver dans la salle de la « Draconirienne ». A ce propos, il se peut que vos joueurs veuillent observer comment se déroule le passage des portes (lorsque le premier se trouve dans le lieu d'arrivée alors que le dernier n'a pas encore franchi la porte). Tant qu'un personnage a dans son champs de vision un autre personnage qui vient de passer la porte, il peut le rejoindre. Ils peuvent même se parler chacun dans un lieu différent. Cela dit, lorsque leur attention est détournée ne serait ce qu'une seconde, l'autre personnage n'est plus dans le même rêve. A ce moment, s'ils empruntent le même passage, ils se retrouveront dans un lieu différent.



Lorsqu'ils auront traversé les six lieux au moins une fois, ils pourront accéder à la salle de la « Draconirienne » (chapitre suivant « Révélation »).

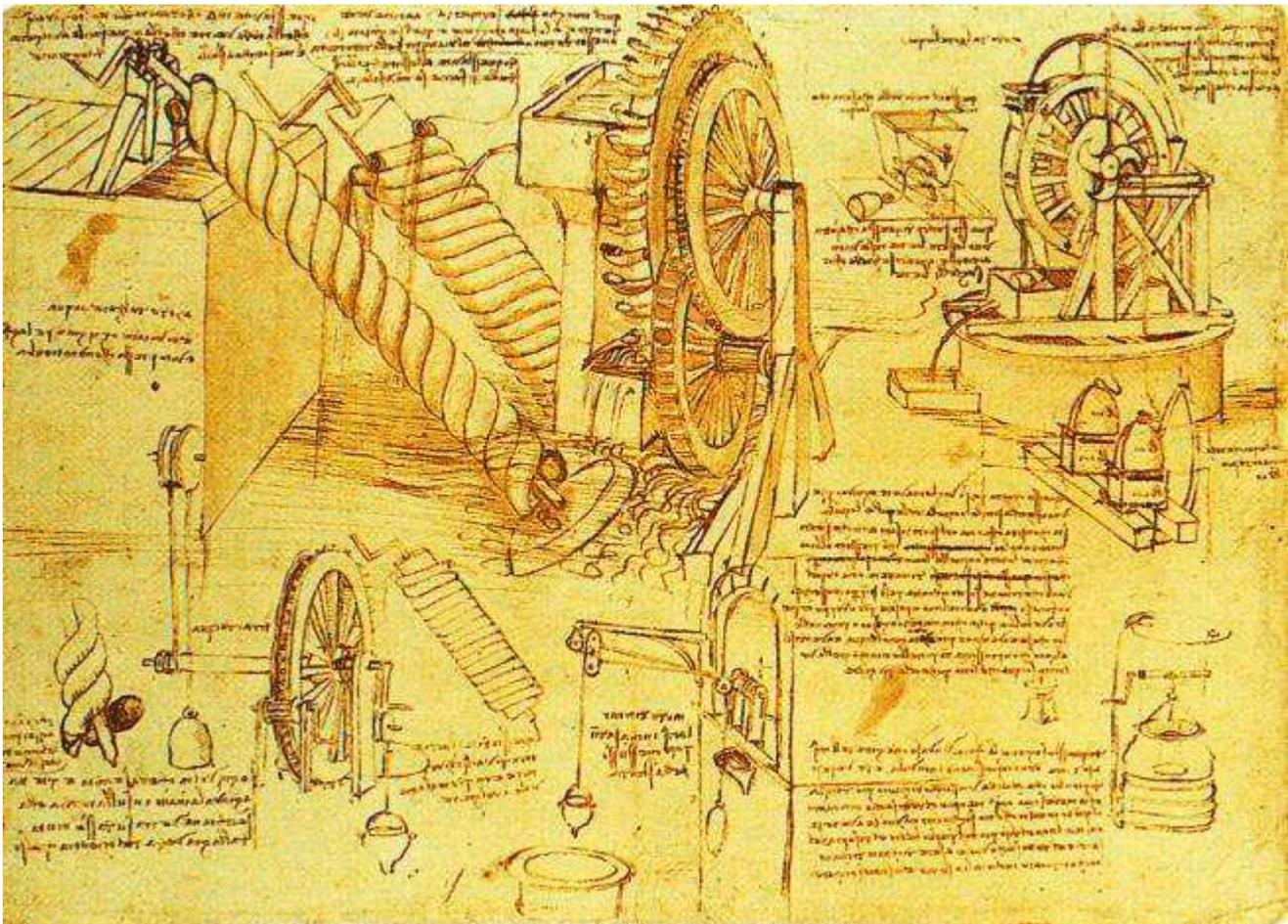
### Description des salles :

A chaque franchissement de porte, jetez 1D6 pour déterminer le lieu d'arrivée. Lorsque Kirino se déplace, il maîtrise ses déplacements mais les personnages, eux, évolueront au hasard. Ce qui ne manquera pas d'étonner les personnages est le fait que les mêmes lieux visités n'auront pas toujours les mêmes emplacements de portes. De quoi générer des étonnements à profusion. Il n'y a rien à comprendre. Les lieux apparaissent comme cela pour quelqu'un d'autre que Kirino. Mise à part la serre, tous les lieux sont éclairés au moyen du sort d'Oniros « Lanterne » rendu permanent. Plusieurs sorts ont été placés judicieusement afin d'éclairer les lieux convenablement. Bien entendu, quelques bougies, torches, flambeaux... brûlent de-ci de-là mais c'est plus pour l'ambiance qu'autre chose.

1 - Un laboratoire d'alchimie : une grande table avec des cornues, des alambics, des produits qui bouillonnent, une fiole qui relâche de la fumée qui passe de la coloration violette à la coloration jaune et inversement, des odeurs piquantes ou suffocantes...

La fiole fumante est une tentative de création d'une « potion de changement de rêve ». Un personnage qui boit la potion se retrouvera dans un autre lieu et donc séparé de ses collègues.

2 - Une salle des inventions : sorte de bureau d'étude rempli de plans de construction plus ou moins aboutis, de pages froissées. On peut y trouver le plan ci-dessous avec la mention « plan de montage de la Draconirienne ».



3 - Une salle des horreurs : des étagères avec des créatures dans des bocaux (ou des plantes, ou des organes... on ne sait pas trop). Certaines peuvent bouger à l'approche d'un personnage et se coller soudainement au bocal (qui a dit « Alien » ?...), le faisant bouger et manquer de tomber et de se briser. Un jet de Dextérité à 0 permettra de l'empêcher de tomber. En cas de chute, faites-vous plaisir... faites sursauter vos joueurs autour de la table.



4 - Une salle avec des cages (la plupart sont vides mais vous pouvez y mettre quelques animaux bizarres, pourquoi pas).

5 - Une serre immense remplie de toutes sortes de plantes. C'est une vraie jungle. La lumière du jour pénètre par le toit qui est très haut (pour tout dire inaccessible). Les plantes envahissent les lieux, grimpent aux murs. Il faut souvent se contorsionner, se faufiler pour trouver son chemin entre les branches, les tiges, les épines... Il faut que les personnages soient vigilants car des plantes dangereuses se cachent un peu partout. Peut-être qu'un petit jet de chance réussit leur permettra d'éviter de se faire empoisonner... en espérant qu'il ne fasse pas de rencontre fâcheuse.

6 - Une salle de magie avec un pentacle tracé sur le sol, un grimoire posé sur un lutrin et ouvert à une page précise, une baguette d'une quarantaine de centimètres toute noueuse posée sur un coussin, un bâtonnet d'encens qui fume et libère une odeur envoûtante (« faites-moi un jet de constitution » juste pour faire flipper).

Description des rencontres possibles :

Les rencontres peuvent être de plusieurs types. Vous pouvez tout gérer aléatoirement (jet d'1D6) ou bien vous pouvez choisir les rencontres qui vous paraissent à propos ou intéressante (le secouriste blanc pour soigner un personnage, par exemple).

1 - Un chien de la Mort (créature de cauchemar) qui attaquera les personnages (à vous de voir pour la force – généralement niveau 2 ou 3).

2 - Une créature invoquée (1D10 : 1,2=guerrier sorde, 3,4=guerrier turme, 5,6=kanailou, 7,8=secouriste blanc, 9,10=marmitons de pavois) : les guerriers (sorde et turme) attaqueront et combattront jusqu'à la première blessure (donnée ou reçue) avant de disparaître (à moins que vous n'en décidiez autrement). Le kanaillou essaiera de négocier un objet d'un personnage contre un service (il pourra emboîter le pas au personnage jusqu'à... à vous de voir). Les marmitons et secouristes proposeront leurs services sauf si on les congédie.

3 - Une entité de cauchemar non-incarnée enfermée dans une armoire (1D4 : 1=Bêtise, 2=Désespoir, 3=Haine, 4=Peur). L'entité tente de posséder quiconque ouvre l'armoire (qui est verrouillée mais la clé est sur la serrure). Elle possède 4D6 points de Rêve et +2 en Possession.

4 - Une rencontre issue des Terres Médiannes (1D6 : 1/2 - Fleur de Rêve, 3/4 - Changeur de Rêve, 5/6 - Reflet d'Ancien Rêve). La rencontre ne peut être maîtrisée que par une seule personne.

*La Fleur de Rêve* possède 1D6 points de Rêve. Elle apparaît dans un pot magnifiquement ouvragé. Quiconque sent son parfum devra Maîtriser la Fleur comme on le fait dans les Terres Médiannes (jet de Rêve actuel avec les points de la Fleur comme difficulté plus Draconic éventuel). La réussite du jet permet de gagner les Points de Rêve de la Fleur. En cas d'échec, c'est le personnage qui perd les points. Puis la Fleur s'évanouit dans une moirure violette.

*Le Changeur de Rêve* possède 2D6 points de Rêve. Il faut agir vite pour s'interposer sinon la créature attaque la première personne sur son chemin. S'il n'est pas maîtrisé, il emporte le personnage dans une autre pièce puis disparaît. Cette personne se trouvera alors séparée du groupe. Le personnage Haut-Rêvant pourra tenter un jet d'intellect/Draconic à -3 pour comprendre qu'il est possible d'invoquer le personnage séparé pour le ramener avec le groupe (Invocation (toute Terre Médiane) R-7 r-8). Le personnage invoqué se verra enveloppé d'une moirure violette. S'il n'est pas seul séparé, il pourra alors saisir quelqu'un au passage (jet éventuel de Dextérité à 0) pour le faire passer avec lui.

*Le Reflet d'Ancien Rêve* possède 2D6 Points de Rêve. Il a l'apparence d'un magnifique miroir en pied. Toute personne qui se regarde dedans revoit une scène douloureuse d'une ancienne incarnation. Il devra le maîtriser pour ne pas rester fasciné, tendu, les points serrés, un rictus de souffrance sur le visage et perdre un point de Fatigue par round. Ses collègues peuvent essayer de le bousculer afin de le forcer à se détourner du miroir. Cela dit, il résistera. Ils

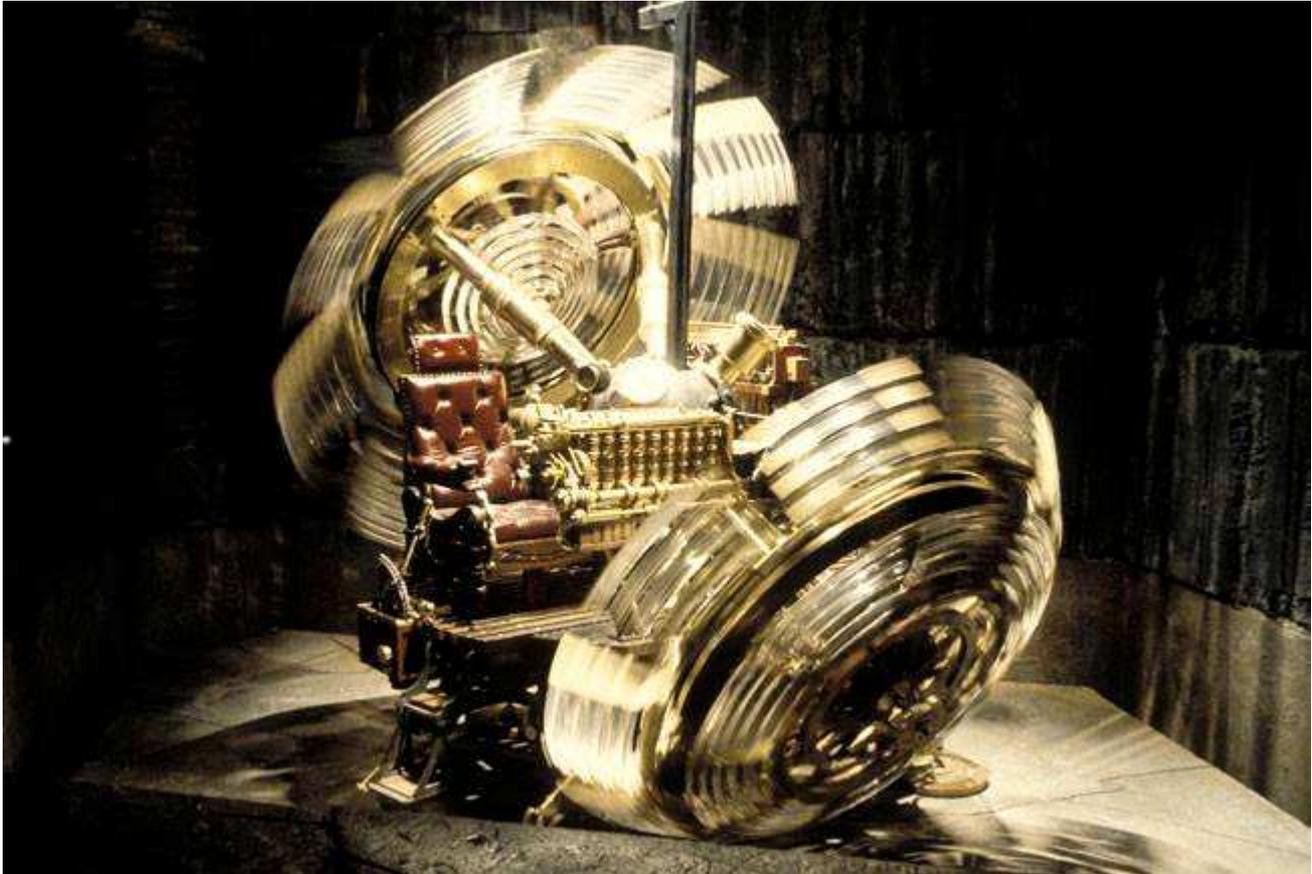


devront alors réussir un jet de force à  $-3$  (suivi d'un jet d'encaissement pour voir s'il reçoit une blessure).

5 et 6 - Pas de rencontre du tout.

## Révélation

Lorsque les personnages trouvent enfin Kirino, c'est pour le découvrir endormi sur un fauteuil capitonné et branché à une immense machine (photo ci-dessous) que Kirino a baptisée : « la Draconirienne ».



Kirino semble dormir paisiblement. Un casque un peu bizarre est attaché sur son crâne. Des câbles s'en échappent et rejoignent la machine. C'est la même chose pour ses poignets qui reposent sur les accoudoirs : des manchons de cuir les recouvrent et des câbles rejoignent la machine à un autre endroit. Il y a des lumières qui s'allument, s'éteignent ou clignotent à différentes vitesses. La machine émet des bruits relativement réguliers qui ressemblent à une sorte de respiration. Parfois, un claquement se fait entendre, parfois un grincement...

Posé sur les genoux de Kirino, on peut trouver un grimoire. Si on le consulte, on comprend que c'est Kirino qui a écrit le contenu et qu'il s'adresse aux personnages qui sont devant lui. A croire qu'il a tout organisé depuis le début afin que ce soit les personnages et personne d'autre qui le trouvent. Dans le manuscrit, on peut lire toute l'histoire d'Oniriconiconi ( chapitre « un peu d'histoire » au tout début du scénario) et aussi connaître toute l'étendue de son projet (chapitre suivant : « programmation de la Draconirienne » et « Les différents territoires »). A savoir qu'il a construit « la Draconirienne », une machine à créer des rêves, pour permettre au Dragon Oniriconiconi de pouvoir rêver sans que cela ne tourne irrémédiablement au cauchemar. Pour cela un rêve a été élaboré par la machine : Il s'agit d'une île du nom d'Oniriconia. La machine élabore la forme du rêve à partir de l'esprit de Kirino. C'est pour cela qu'il doit continuer à dormir. En effet, il ne faut surtout pas le réveiller. Cela dit, il est dans un état équivalent aux Très Hautes Terres du Rêve et il serait bien impossible de le réveiller. Ce qu'il attend des personnages ? Tout simplement d'arpenter le rêve ainsi créé et d'essayer de pallier au



maximum de problèmes qui pourraient survenir. En d'autres termes, de faire les réglages fins. Tout ceci est expliqué dans le grimoire. Un simple jet d'Intellect/lecture à 0 permet de comprendre tout cela. De plus, il est écrit dans le grimoire que la « Draconirienne » fournira aux personnages une carte détaillée de l'île. Le seul petit soucis est que la machine ne fournit qu'une carte incomplète. Impossible de la faire fonctionner mieux que ça. En faisant une lecture plus approfondie du grimoire (intellect/écriture à -2), on peut comprendre comment la machine a été paramétrée pour créer le rêve. De cette manière, les personnages vont pouvoir compléter la carte de l'île « à la main ». les joueurs vont donc devoir se livrer à un exercice de « Sudoku irrégulier » (voir le chapitre suivant : « Le Rêve de Kirino »). Vous trouverez la carte fournie par la « Draconirienne » en Annexe 3. Celle qui aurait du être fournie est en Annexe 2.

C'est maintenant aux joueurs d'essayer de compléter la carte en appliquant les règles du « Sudoku Irrégulier ». Par déductions, à plusieurs, il devraient y arriver. Cela dit, en fonction de vos joueurs (s'ils ne sont pas des champions de Sudoku), il se peut que l'exercice s'éternise et finisse par nuire au dynamisme de la partie. Vous pouvez donc leur faciliter la tâche en rajoutant quelques Territoires par-ci, par-là (là où il y a beaucoup de cases blanches). L'important est qu'ils se creusent un peu la cervelle et qu'ils réfléchissent à la manière de la « Draconirienne ». Vous pouvez aussi les lâcher dans l'île d'Oniriconia avec une carte incomplète. Ils devront alors aller à l'aveuglette. Libre à vous de leur compliquer l'existence à souhait. On part du principe que si leur carte est complète, il savent où ils mettent les pieds et donc il ne font pas (ou moins, c'est à vous de voir) de mauvaises rencontres. Cela dit, il doivent avoir une connaissance complète de l'île pour pouvoir s'attaquer à la seconde partie du scénario.

**Règle du Sudoku irrégulier** (on la retrouve page suivante) :

il s'agit de remplir une grille de 9 cases sur 9 avec des territoires (9 types différents : plaine, cité, sanctuaire, marais, montagne, colline, forêt, lac, désolation) de manière que chaque territoire soit unique dans chaque ligne, chaque colonne et chaque bloc délimité.

Vous avez la possibilité de recruter vos joueurs chez les champions de Sudoku, ou bien d'offrir des Sudokus à vos joueurs habituels pour qu'ils s'entraînent. Cela dit, un seul joueur fan de Sudoku autour de la table est suffisant. Il pourra enfin se la péter devant ses potes. Ce sera son quart d'heure de gloire.

## Le Rêve de Kirino

### **Programmation de la « Draconirienne » :**

Grâce à la « Draconirienne », sa machine à rêver, Kirino a donc créé un Rêve spécialement pour le Dragon Oniriconi. Il s'agit d'une immense île, du nom d'Oniriconia, divisée en 9 baronnies. Les noms qui ont été alloués par la machine à chaque baronnie sont :

la baronnie Primatesta (n°1 sur l'image ci-dessous),

la baronnie Secundus (n°2),

la baronnie Trimégis (n°3),

la baronnie De Quaternae (n°4),

la baronnie De Quinquesne (n°5),

la baronnie De Sixtine (n°6),

la baronnie Heptane (n°7),

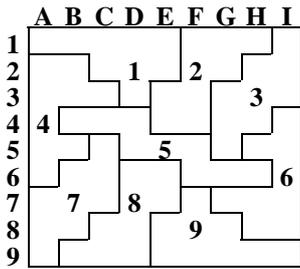
la baronnie Octogène (n°8),

la baronnie Nonagale (n°9).

D'après les noms choisis, on peut facilement constater que le résultat reste une création bien mathématique et artificielle. En effet, pour créer le Rêve (l'île d'Oniriconia), la machine a du obéir à des règles strictes afin que chaque baronnie ait la même superficie et qu'elle soit constituée des mêmes types de territoires (1 de chaque type : plaine, cité, sanctuaire, marais, montagne, collines, forêt, lac, désolation) afin qu'il n'y ait pas de jaloux. Il fallait aussi que les



territoires soient harmonieusement répartis sur toute l'île afin de veiller à l'équilibre géographique et politique. Pour ce faire, Kirino paramétra la machine de la manière suivante :



L'île fut découpée en 9 colonnes (notées de A à I) et en 9 bandes (notées de 1 à 9) soient 81 cases représentant chacune 1 territoire. Chacun des 9 territoires est donc représenté 9 fois. L'île fut par ailleurs découpée en 9 baronnies équitables en surface (voir l'image ci-contre). Le même type de territoire devait apparaître une et une seule fois par ligne, par colonne et par baronnie. Si vous connaissez les « Sudoku », et plus particulièrement les « Sudoku irréguliers », c'est exactement la même chose : il s'agit de remplir une grille de 9 cases sur 9 avec des chiffres de 1 à 9 de manière que chaque chiffre soit unique dans

chaque ligne, chaque colonne et chaque ensemble de cases délimité. Pour le cas présent, les 9 chiffres ont été remplacés par 9 territoires que nous allons découvrir en détail.

### **Les différents territoires :**

**Les cités** : ce sont les principaux rassemblements des populations de l'île. C'est le lieu de vie et de commandement du baron et de ses conseillers. Lieux de pouvoir par excellence.

**Les sanctuaires** : Ce sont des lieux de purification, de méditation, de soin... Il sont habités par des sages qui accueillent tout nécessiteux. On les évite pour ne pas déranger le calme dont ont besoin ceux qui viennent se recueillir, se faire soigner... L'action purificatrice des sanctuaires est puissante. La terre y est riche et pure et pourrait être transformé en culture à condition de reconstruire le sanctuaire ailleurs.

**Les collines** : on peut y cultiver des vignes ou bien y faire paître des troupeaux. Les collines ne sont pas trop gênantes pour circuler même si on préfère quand même cheminer sur terrain plat.

**Les forêts** : lieux de chasse par excellence, on préfère les contourner lorsqu'on voyage par peur des imprévus et des dangers que l'on ne voit pas arriver de loin.

**Les marécages** : lieux de maladies et de dangers, on les évite le plus possible.

**Les lacs** : on peut y pêcher et s'approvisionner en eau à condition qu'ils ne soient pas alimentés par une rivière ayant traversé une désolation (eau souillée). Pour voyager, les traverser par bateau est souvent possible quoique payant (si l'eau n'est pas souillée, bien entendu).

**Les plaines** : ce sont les principaux lieux de culture pour nourrir les populations. Ce sont donc des territoires extrêmement importants.

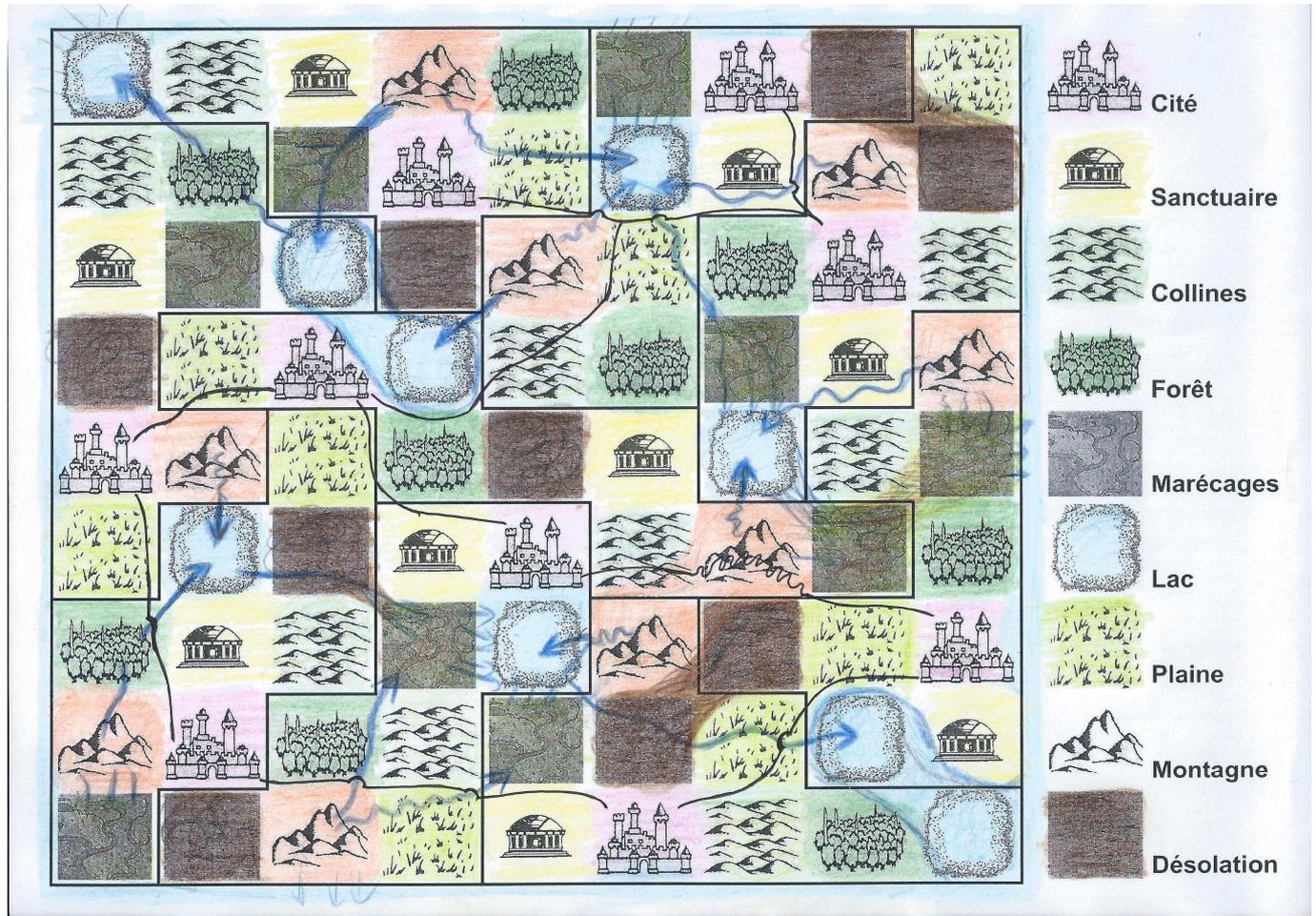
**Les montagnes** : ce sont de hautes montagnes qui s'élèvent à plus de 2500 mètres. Généralement, on préfère les contourner pour se déplacer. Ce sont aussi les demeures souterraines des Gnômes. Ces derniers exploitent des mines (gemmes, minerais...) et font des échanges avec les humains principalement contre de la nourriture. Les sources d'eau douce naissent toutes dans les montagnes. Elles deviennent des rivières qui alimentent les cases humides (marécages et lacs) les plus proches.

**Les désolations** : Terres d'anciennes batailles, terres souillées de poisons, de mauvaises magies et que sais-je encore. On ne s'y aventure jamais. Ces terres sont sous surveillance constante. Il s'y passe des choses que l'on préfère ignorer. Pour Kirino, c'est le moyen de focaliser les cauchemars d'Oniriconiconi. Ces territoires fonctionnent comme des paratonnerres. Ce sont, en quelque sorte, des « paracauchemars ». Si les personnages se retrouvent par un malencontreux hasard dans une désolation, engagez-les dans un combat avec quelques chafouins ou autres monstruosité de votre choix.



## La carte d'Oniriconia

Voici donc comment se présente Oniriconia, le rêve créé par la « Draconirienne » à destination de Oniriconiconi. Allons la visiter, si vous le voulez bien !...



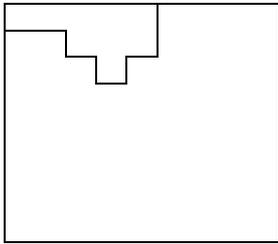
## Un petit tour en Oniriconia

Une fois que les personnages auront compris que Kirino travaille à la création d'un Rêve spécialement étudié pour le Dragon Oniriconiconi, ils vont devoir se rendre sur place, en Oniriconia, pour voir si tout se passe comme l'espère le Gnome et peut-être bien mettre de l'huile dans les rouages. Pour cela, la « Draconirienne » va invoquer leur présence dans un territoire désigné au moyen de 2D10. Le premier désignera la colonne et le second désignera la ligne. Un 10 permettra aux joueurs de choisir la colonne ou la ligne d'arrivée, voire la case en cas de double 10. Ils vont devoir parcourir l'île, rencontrer les dirigeants, anticiper les problèmes qui risquent de se poser à court, moyen ou long terme et proposer des solutions. Tout est envisageable dans la mesure où les solutions sont réalisables. On entre là dans la phase géopolitique du scénario. Dès l'instant où les personnages comprennent qu'ils doivent se rendre en Oniriconia, des éclairs violets se mettent à crépiter autour d'eux, chacun sent des picotements, des fourmillements dans tout son corps et voit le décor changé autour de lui alors que les éclairs passent du violet au jaune et finissent par se calmer. Ils sont en Oniriconia !...

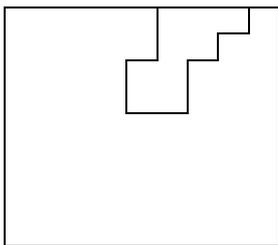
Concrètement, les personnages devront prendre contact avec la population de l'île. Barons, soldats, gens du peuple... tout un chacun semble se réveiller d'une très longue période de gris rêve pendant laquelle la vie a suivi son petit train-train quotidien sans que cela ne pose de problème à personne. Les gens que les personnages rencontreront ne se rappelleront du passé que de manière très floue. Une conversation sur le passé devra rester stérile et sans intérêt. En effet, les personnages devront comprendre que ce qui est important, c'est le présent et l'avenir



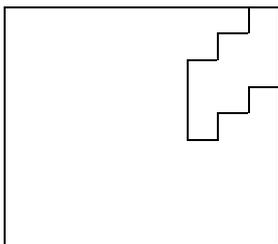
afin que le Dragon Oniriconiconi puisse rêver sans qu'il n'y ait de risque que le cauchemar revienne (les Désolations sont là pour contenir toutes ses velléités de cauchemarder). Dans la bouches des autochtones, on entendra des phrases du style « Du temps de nos ancêtres, c'était déjà comme ça... enfin je crois... », « ...du plus loin que je me souviens, on a toujours fait comme ça », « ...je ne sais pas trop comment ils faisaient avant mais jusqu'à présent ça a marché ». Les conversations seront souvent terminées par « ... mais tout ça du passé ». Cela dit, les gens restent tout à fait ouverts aux changements. Il faut juste trouver des arrangements qui soient durablement équitables. Les solutions proposées par les personnages ne pourront pas être de l'ordre du baratin ou du bricolage sous peine de voler rapidement en éclats et de transformer de nouveau Oniriconia en cauchemar et tout le travail de Kirino en échec. Il faut préciser que les autochtones dirigeants (barons et conseillers) seront assez novices dans l'art de gouverner. Les personnages ne pourront pas vraiment compter sur eux pour faire autre chose qu'approuver ou non leurs propositions, ainsi que les mettre à exécution si elles semblent réalisables et efficaces. C'est un peu comme si le pouvoir venait de leur être confié et qu'ils n'en avaient aucune expérience. Mais ils ne sont pas pour autant naïfs, ni abrutis et ils feront preuve de bon sens et d'à propos dans leurs objections et remarques. Ils manquent juste de solutions à leurs problèmes et d'esprit d'initiative. Si on leur en propose, ils les étudieront avec attention et sagacité.



**La Baronnie Primatesta** : La cité (en D2), est appuyée contre les montagnes au nord. Le commerce avec les voisins gnomes des montagnes (au nord en D1 et au sud-ouest en E3) est florissant. Une plaine s'étend à l'ouest, juste sous ses remparts. Les cultures y sont bien arrosées par la rivière. Le sanctuaire (en C1) n'est pas très loin, on y cultive des vignes dans les collines voisines. La forêt jouxte la plaine pour le plaisir des chasseurs. Petit problème néanmoins concernant le lac qui est très excentré, la pêche est donc inexistante. Second soucis, la désolation au sud représente une menace bien présente. Cette terre désolée (D3) est contenue par les lacs au sud et à l'est et les montagnes et les collines à l'ouest. La seule porte de sortie éventuelle se trouve au nord (la cité). Et cela effraie le baron et ses conseillers. Il apprécierait une aide militaire de la part des baronnies voisines.



**La Baronnie Secundus** : Ici, nous avons un territoire coupé en deux par un lac (en F2) qui se transforme en marécage au nord (en F1). La cité portuaire et le sanctuaire (en G1 et G2) surveillent la désolation de l'ouest (contenue par les montagnes au sud en H2). Pas de risque donc de ce côté là. La pêche dans le lac fonctionne bien. La plaine est bien irriguée quoique un peu éloignée. Cela dit, forêt et collines, autrement dit les vignobles possibles et les territoires de chasse sont relativement éloignés. Le baron Secundus et ses conseillers ne trouvent pas normal du tout que les lointains gnomes de leurs montagnes (en E3) fassent commerce avec Primatesta plutôt qu'avec eux.

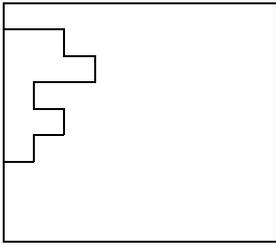


**La Baronnie Trimégis** : Voici une baronnie totalement privée de sa plaine (en I1) dont l'accès est interdit par un territoire montagneux et deux désolations. La cité (en H3) est privée de culture de légumes, de céréales et de fruits. L'effort est donc mis sur la chasse dans la forêt de l'est et sur les vignes dans les collines de l'ouest. Le lac étant très excentré, les gens du sanctuaire vont pêcher mais cela ne constitue pas une ressource nourricière. Le commerce avec les voisins gnomes pourrait être florissant mais les ressources sont insuffisantes. Le problème de cette baronnie est évident : « On a faim !... ».

Une solution pourrait être de construire le sanctuaire dans la plaine (I1) en passant par le port de Secundus (G1) ce qui permettrait de soutenir la surveillance des deux désolations et surtout

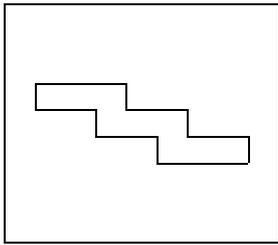


d'éviter que la plaine devienne une désolation supplémentaire (extension de la menace donc problèmes ultérieurs d'insécurité). Le sanctuaire laissant une plaine aux portes de la cité.



**La Baronnie De Quaternae** : Encore une baronnie coupée en deux, cette fois-ci par une désolation (en A4) prise en tenaille par la cité portuaire au sud et le sanctuaire au nord. La plaine (en A6) est aux portes de la cité ce qui est parfait pour nourrir la population. Cela dit, les paysans vont puiser de l'eau dans le lac voisin ce que le baron Heptane, ne voit pas toujours d'un très bon œil. La chasse et la pêche posent un réel problème puisque le lac et la forêt sont trop éloignés de la cité et l'accès est difficile. Seuls les gens du sanctuaire (en A3) peuvent cultiver

quelques vignes dans les collines du nord. Pour cette baronnie, l'emplacement de la désolation est très handicapante. Depuis le port, il est possible de rallier le sanctuaire par bateau.



**La Baronnie De Quinquesne** : Par la force des choses, la cité est très axée sur l'agriculture dans la plaine (en B4) et la pêche dans le lac (en D4) et la chasse dans la forêt (en D5). Cela dit, au delà de la forêt, à l'ouest, la désolation coupe, une nouvelle fois, la baronnie en deux et isole le sanctuaire (en F5) qui utilise les collines au sud pour cultiver des vignes et survivre tant bien que mal. Les gnomes sous les montagnes (en G6) commercent occasionnellement avec les cités Octogène (en E6) et De Sixtine (en I7) par la route qui passe dans les montagnes. Il

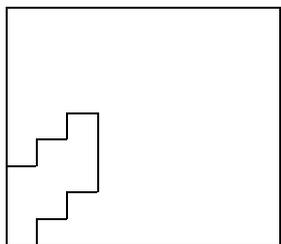
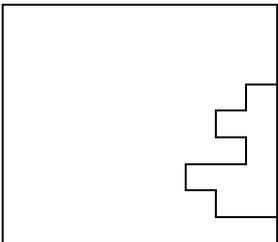
faudrait venir en aide au sanctuaire qui pourrait bien périr et laisser la porte ouverte à l'extension de la désolation vers l'ouest. Un soutien de la cité Octogène, par exemple, pourrait compenser le commerce effectué avec les gnomes des montagnes de Quinquesne.

**La Baronnie De Sixtine** : La cité est isolée par les grands marais au nord (en H6 et I5), la désolation à l'est (en G7) et les lacs au sud approvisionnés en eau empoisonnée par les désolations. Deux routes partent de la cité. La première traverse les montagnes et passe très

près d'une désolation. C'est donc une route assez dangereuse et fatigante. L'autre route longe le lac et passe aussi à proximité de la désolation. Ce qui ne rassure pas non plus. Les lacs sont inutiles puisque considérés comme empoisonnés.

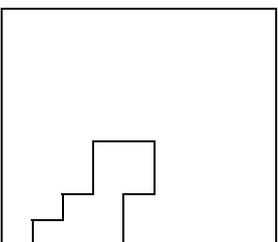
Une solution serait de permettre l'écoulement du lac plus au nord (en G5) à travers le marais (en H6) et la plaine (en H7) (donc creuser un canal) afin d'irriguer la plaine sans recourir au lac. Dans un second temps, un autre canal partant du lac Octogène (E7) et s'écoulant au sud-ouest vers

la plaine Octogène (en passant entre marécages et collines) permettrait au lac de ne plus alimenter en eau souillée les lacs de Sixtine et Nonagale (H8 et I9).



**La Baronnie Heptane** : La cité construite au pied des montagnes à l'est (en A8) peut aisément faire du commerce avec les gnomes. Cela dit, il n'ont que du gibier, du vin et du poisson séché à échanger. En effet, la plaine (en C5) est excentrée et l'accès est bloquée par une désolation (en C4). La population ne mange pas toujours à sa faim. Une plaine plus proche ferait bien l'affaire de cette baronnie et pour ainsi dire, sauverait la population. De l'avis du baron Heptane, la plaine de Quaternae serait idéale. A défaut, la plaine Octogène pourrait faire l'affaire. Les routes

vers le nord et vers l'est sont relativement sûres.

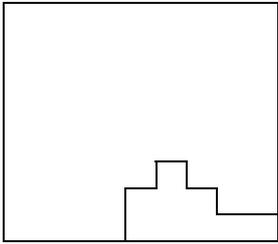


**La Baronnie Octogène** : Au nord, on trouve la cité et le sanctuaire. Au sud, se trouvent les gnomes sous la montagne, les collines, la forêt et la plaine autrement dit, les ressources. Entre les deux, il y a les marécages et le lac, tous deux alimentés par une rivière qui serpente dans une



désolation. Autant dire que le lac est empoisonné. La population est en grand danger. Au niveau circulation, sur les deux routes existantes, celle qui va vers la cité Quinquesne passe entre désolation et forêt (pas très rassurant) et l'autre, vers la cité Sixtine, traverse les montagnes et passe entre désolation et marécages.

Si le lac Heptane pouvait s'écouler par un canal vers l'ouest au travers de la plaine de Quaternae et qu'une digue empêche les eaux de s'écouler vers l'est par la désolation, on pourrait assainir les eaux du lac.



**La Baronnie Nonagale** : La cité (en F9), soutenue par le sanctuaire (en E9), est face à la désolation (en F8). De ce côté, pas de soucis. A l'ouest, colline, forêt et plaine sont accessibles. Cela dit, la plaine (en G8) est irriguée par une eau souillée. L'absence de culture met grandement en péril la population.

Une solution pourrait être de déplacer le sanctuaire dans la plaine et de cultiver la terre laissée pure par le sanctuaire. Ceci aurait le mérite aussi de surveiller la désolation laissée sans surveillance (en G7).

Voilà, nous avons fait le tour. Le principe est simple. Prévenir les futurs problèmes. On peut retracer les frontières dans la mesure où chaque baronnie garde un territoire de chaque. On peut signer des contrats d'entraide équitable. On peut déplacer un sanctuaire pour le reconstruire dans une plaine (sa terre peut alors devenir une plaine cultivable). On peut faire creuser des canaux pour détourner les eaux des désolations. Ensuite, c'est une question de bons sens. Certains de vos joueurs trouveront peut-être des idées auxquelles je n'ai pas pensé. L'essentiel est que les joueurs se préoccupent du bien des populations. Il faudra qu'il y ait une réunion au sommet pour que tous les accords soient signés ensemble. La case la plus centrale est une désolation, c'est bien dommage. Mais juste à côté, il y a un sanctuaire (en F5). Ce serait un lieu idéal pour des discussions calmes et conviviales. Enfin bref !...

## La récompense d'Oniriconiconi

A la fin des négociations, s'ils les personnages se sont bien débrouillés, ils remarqueront une étrangeté dans le ciel nocturne. Ils verront toutes les étoiles de la voûte céleste se déplacer et venir se rassembler pour former une forme serpentine, une forme Draconique (du moins, la représentation que les personnages en ont d'après les légendes). Un dragon formé de toutes les étoiles du ciel. Puis imperceptiblement, ce dragon tournera la tête vers eux et dardera son regard sur eux. Ils auront alors l'impression de voir un petit sourire se former. Le dragon fermera les yeux et laissera échapper quelques larmes. Ces larmes tomberont non loin des personnages. Ils pourront les ramasser, elles brillent fortement dans la nuit. Lorsque chacun aura ramassé les pierres précieuses (nombre, taille et qualité à votre convenance), il sera enveloppé d'une aura violette et se retrouvera instantanément chez Kirino. Ce dernier sera extrêmement heureux de les revoir. La nuit suivante, ils pourront aussi répartir 50 points d'expérience chacun. Grâce à eux, le Dragon Oniriconiconi pourra enfin connaître le bonheur de rêver.



## Personnages Prétirés

### Caractéristiques et seuils

	Montagnard	Chasseur	Barde	Haut-rêvant
Taille	12	10	9	10
Apparence	10	8	14	8
Constitution	14	12	12	10
Force	15	13	12	14
Agilité	13	15	14	13
Dextérité	12	14	13	14
Vue	12	14	10	10
Ouïe	10	10	10	10
Odorat-goût	10	10	9	10
Volonté	12	11	10	12
Intellect	10	11	12	12
Empathie	8	10	12	12
Rêve	12	12	13	15
Chance	10	10	10	10
Beauté	10	10	10	10
Mêlée	14	14	13	13
Tir	12	14	11	12
Lancer	13	13	11	13
Dérobée	11	13	13	12
Vie	13 (-4)	11 (-4)	11 (-4)	10 (-3)
Endurance	26	22	21	22
Encombrement	13,5	11,5	10,5	12
Sustentation	3	3	2	3
Bonus dommage	+1	0	0	+1

### Compétences principales :

**Montagnard** : corps à corps, dague, esquive à +3 / hache à 1 et 2 mains à +5

Survie en extérieur à +2, Survie en montagne et glace à +5, Vigilance à 0

Botanique à +5, escalade et chirurgie à +3, équitation à 0

**Chasseur** : corps à corps, dague, esquive à +3 / arc et épée à 1 main à +5

Survie en extérieur à +2, Survie en forêt à +5, Vigilance +3, équitation à 0

Botanique à +3, discrétion, natation et chirurgie à +3

**Barde** : corps à corps, dague, esquive à +3 / épée à 1 main à +5

Survie en extérieur à 0, Survie en cité à +5, Musique et chant à +5, danse à +1,

Course à +3, discrétion, travestissement, comédie, séduction à +3, équitation à 0

**Haut-Rêvant** : corps à corps, dague, esquive à +3, équitation à 0

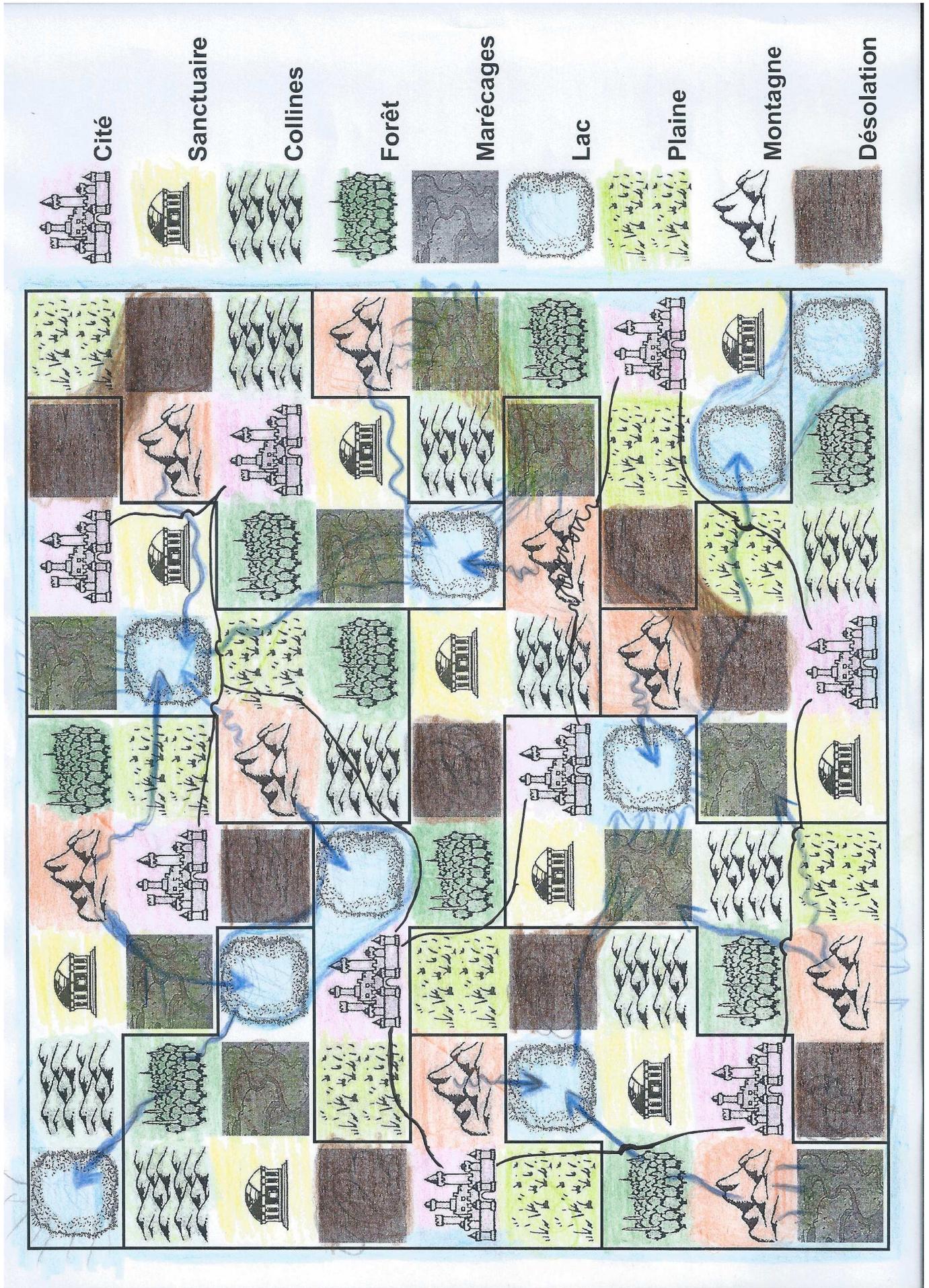
Bricolage, cuisine, discrétion, maroquinerie, métallurgie, serrurerie à +3

Charpenterie, maçonnerie à +4, Toutes connaissances à +2, Oniros, Hypnos, Narcos à +5

Sorts : Enchantement (Narcos), Anti-magie, Chaleur, Clameur, Lanterne, Lumière, Silence, Bouée (Oniros), Soufflet (Hypnos).



# Annexe 1



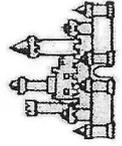


# Annexe 2

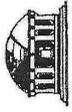
	Cité	Sanctuaire	Collines	Forêt	Marécages	Lac	Plaine	Montagne	Désolation



# Annexe 3



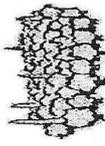
Cité



Sanctuaire



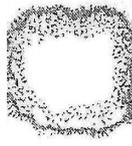
Collines



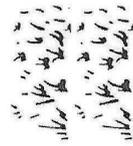
Forêt



Marécages



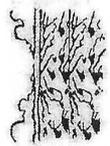
Lac



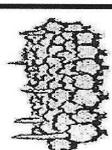
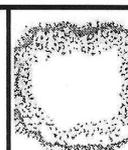
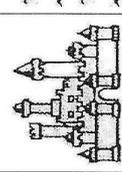
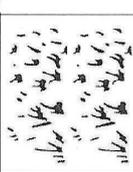
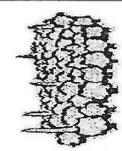
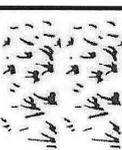
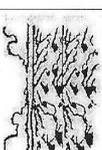
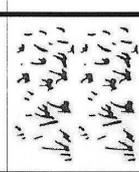
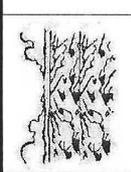
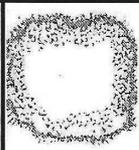
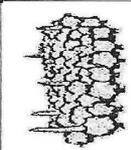
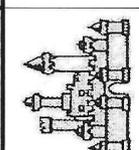
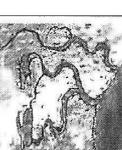
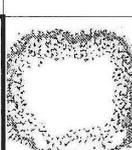
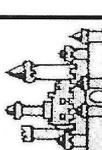
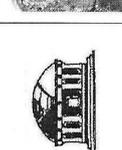
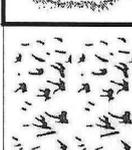
Plaine



Montagne



Désolation



Pour compléter la carte partielle fournie par la « Draconirienne », voici les territoires en 9 exemplaires. Il n'y a plus qu'à fournir aux joueurs un bâton de colle et des ciseaux afin qu'ils reconstituent petit à petit, l'île d'Oniriconia.

