

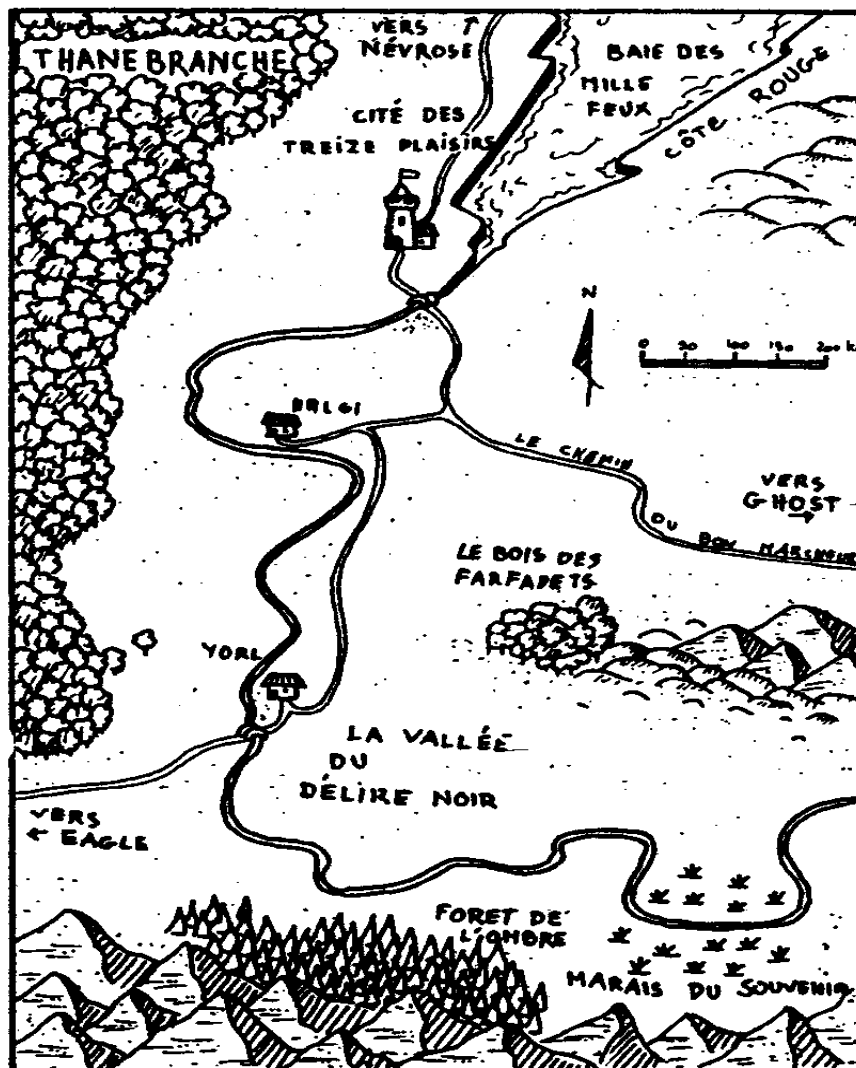
On ne Meurt que Deux Fois

Scénario pour la 1^{ère} Edition de Rêve de Dragon, édité dans la Nécropole de Ghoser

Auteur inconnu

Les voyageurs se trouvent dans la vallée du DELIRE NOIR et marchent vers la grande cité de GHOST. C'est le 14^{ème} jour du mois do roseau, donc le plein hiver. Une véritable tempête de neige fait rage depuis bientôt deux jours et nos aventuriers effectuent une marche forcée vers la petite ville d'Halgi, dernière étape avant Ghost. Les tourbillons de neige aveuglent le groupe et celui-ci se dirige un peu aléatoirement, de plus tous les joueurs voient leur endurance réduite de moitié du fait de leurs efforts devant cette tempête. C'est dans ces conditions que s'effectue leur arrivée à la ville. La vue reconfortante des foyers d'HALGI au milieu de cette étendue glacée et les flocons de neige giflant leur visage les empêchent de distinguer qu'au niveau de la porte d'entrée du bourg se trouve une déchirure du rêve... C'est le début de l'heure du serpent.

A peine passé le seuil de la cité, la tempête semble avoir disparu. De fait, les joueurs viennent de passer au travers d'une déchirure du rêve, mais ils ne le savent pas encore. Ils se trouvent actuellement dans cette même ville d'Halgi, mais plusieurs décennies auparavant.



CHAPITRE I : LA VILLE

Halgi est une ville d'environ 1000 habitants, vivant d'agriculture et de commerce. Ce dernier consiste en transport jusqu'à Ghost des produits acheminés par voie maritime à la cité des Treize Plaisirs. La cité est séparée en différents quartiers :

Le quartier des commerçants :

On trouve en ce lieu toutes sortes de commerçants, tels que bouchers, forgerons, potiers et tous autres artisans possibles. On peut donc y acheter toutes sortes d'équipements (armes, nourritures, vêtements et autres).

Le quartier des granges :

C'est dans ce quartier que sont acheminées les récoltes en grains et tout ce qui a trait à l'agriculture (fourrage, légumes...). On entrepose tout cela dans de grandes granges qui sont surveillées par des gardes, 4 par grange. Il y a au total 20 granges. Pour les caractéristiques des gardes, voir au chapitre numéro 7.

Le quartier des entrepôts :

Les commerçants et caravanes venus de la cité des Treize Plaisirs résident ici en attendant leur départ pour Ghost, c'est-à-dire en ayant payé la taxe de passage, changé leurs chevaux, et s'être reposés. Tous les biens parvenant en ces lieux sont placés dans des entrepôts surveillés par une milice spéciale ne faisant que cela durant toute l'année. Le prix de la taxe de passage comprend d'ailleurs la paie de ces gardes. Pour les caractéristiques des gardes de la milice voir au chapitre numéro 7.

Le quartier des rafleurs :

Ce quartier n'est absolument pas visité par la milice, excepté quelques rares fois afin d'arrêter les pires bandits troublant la région. En effet, c'est ici que résident tous les voleurs et malfrats et il ne fait pas bon y traîner sauf si l'on y a des relations. C'est dans ces lieux que seront « accueillis » les joueurs.

La place du marché :

C'est sur cette place que se tient le marché une fois par semaine. De plus, sur celle-ci est monté en permanence un billot de chêne ayant manifestement beaucoup servi, de même que l'énorme hache se trouvant plantée dedans... Sur cette place se trouve également une auberge : « Au bon petit pain tout chaud avec du fromage dessus », si vous désirez un plan de l'auberge, référez vous à celui du Miroir des Terres Médiannes numéro 1 : L'auberge de la bonne grappe très bonne et très juteuse.

La ville de Halgi est entièrement entourée de remparts de bois, ceux-ci étant uniquement destinés à la protection des bêtes sauvages, et en particulier des loups. Il n'y a pas de grandes rues, exceptées 2 : celle menant aux entrepôts et celle menant aux granges ; toutes les autres sont plutôt des ruelles. Un plan précis de la ville n'est pas établi ici car cela n'est pas fondamentalement important, l'aventure devant surtout se situer aux alentours du cimetière (cela dit le gardien des rêves devra en improviser un si le besoin s'en fait sentir).

CHAPITRE II : L'ARRIVEE DES AVENTURIERS

A leur arrivée, c'est-à-dire juste après avoir franchi la déchirure du rêve, les aventuriers s'apercevront qu'il y a une grande agitation dans la ville, tous les gens courent vers la place du marché. En effet, il va y avoir aujourd'hui des exécutions, et les gens ne veulent pas rater cela. Si les joueurs se renseignent pour savoir à quoi cette agitation est due, on leur répondra : « Quoi ! vous n'êtes donc pas au courant, on doit punir aujourd'hui les malfaiteurs qui ont volé l'or des entrepôts et tué le capitaine de la garde, et personne ne voudrait louper cela!! »

De toute évidence, cet événement a de l'importance, les joueurs risquent donc d'aller y assister, sinon il vous faudra les convaincre par n'importe quels moyens, à moins qu'ils ne préfèrent mourir.

La foule se ruant permettra à nos voyageurs d'arriver sans problème à la place du marché où se passe une bien étrange scène... Au milieu de la place est montée une estrade sur laquelle repose un billot de chêne. A côté de celui-ci, un homme, la tête recouverte d'une cagoule noire, tient une énorme hache, il semble attendre. Un héraut monte sur l'estrade, et annonce : « Au nom de toute la population d'Halgi et des marchands, que le bourreau face son office !! » A ces mots, la population pousse de grands « hurra » et se calme à la vue des condamnés à mort montant sur l'estrade, entourés de 2 gardes chacun (le nombre de condamnés à mort est égal au nombre de personnages engagés dans cette partie). C'est alors que les personnages voient les visages des condamnés : chacun d'entre eux est un sosie d'eux-mêmes, si ressemblant qu'une confusion serait possible. Alors que la lourde hache du bourreau tranche la tête du premier truand dans un grand « hurra ! » de la foule et que nos voyageurs sont complètement stupéfaits, ceux-ci se voient aborder par 3 personnes complètement encapuchonnées leur disant : "Je sais pas par quel sortilège vous avez pu faire cela ni comment vous avez pu sortir des prisons, mais les Dragons soit loués, vous êtes vivants, venez vite, et prenez soin de vous cacher dans vos manteaux !!!"

A peine prononcés ces mots, les hommes les tireront en dehors de la foule. Les joueurs peuvent bien sûr opposer résistance mais vu la situation, il vaut mieux pour eux qu'ils se laissent faire. Ensuite, ils seront emmenés dans les ruelles de la ville, puis rentreront dans une maison anodine, utiliseront un passage secret et se retrouveront dans des souterrains à partir desquels on les emmènera dans un repaire sous-terre. Se souvenir du trajet effectué demande un jet réussi d'intelligence/survie en sous-sol, à -8. S'ils posent des questions aux personnes les conduisant, celles-ci répondront : « Pas le temps, il faut faire vite et vous mettre en lieux sûrs, vous avez déjà eu beaucoup de chance, seriez vous devenus fous pour assister ainsi à votre propre exécution !!! » *

Note pour le Gardien des Rêves : Le passage à travers la déchirure du rêve a fait que les personnages ont en quelque sorte voyagé dans le temps. Ils se trouvent en ce moment dans la ville de Halgi, comme ils doivent déjà le savoir, mais quelques décennies auparavant. Hors de ce temps-là, ils étaient réputés comme faisant partie de la bande des voleurs d'Entrepôts, bande passant son temps à pénétrer dans les entrepôts pour y voler toutes choses ayant une grande valeur. Leur dernière tentative a cependant échoué, et après avoir tué le capitaine de la garde pour s'enfuir, ceux-ci se sont fait rattraper, et de ce fait, furent condamnés à mort. Les joueurs ignorent bien évidemment tout cela. Les gens, les menant ainsi dans un repaire, sont en fait d'autres voleurs de la Bande des Voleurs d'Entrepôts, heureux de retrouver leurs camarades vivants et désirant les protéger, en les cachant pendant un moment, le temps qu'on les oublie.

CHAPITRE III : LE REPAIRE DE LA BANDE DES VOLEURS D'ENTREPOTS

A peine arrivés dans ce repaire les joueurs se feront chaleureusement accueillir par une vingtaine de voleurs leur témoignant toute leur joie de les voir bien vivants. Toute la bande leur demandera évidemment des explications, mais avant même qu'ils aient pu dire un mot, le chef de la bande, un haut rêvant du nom de ROMABORG, arrêtera ses hommes, leur disant : « Nous verrons tout cela demain, laissons les se reposer, ils doivent être exténués, après ce qu'ils ont fait !!! ». Aussitôt tous les gardes s'écartent, leur laissant le passage libre vers une porte : leur chambre. Le chef, Romaborg, les accompagnera dans celle-ci et leur dira ceci :

« Ne dites rien et laissez moi parler je vais effacer le doute se trouvant dans votre esprit Je suis un haut rêvant et j'attendais votre venue, j'ai rêvé de vous il y a environ 2 jours. Vous êtes à votre insu passés à travers une déchirure du rêve, et celle-ci vous a fait remonter dans le temps. Vous vous trouvez bien à Halgi, mais quelques décennies plus tôt En ce temps, c'est-à-dire maintenant, vous étiez des voleurs de ma bande, la bande des Voleurs d'Entrepôts. Vous voliez les entrepôts où les marchands déposaient leurs marchandises avant de repartir vers Ghost, mais votre dernière tentative a été un échec et après avoir tué le capitaine de la garde, la milice vous a rattrapé et vous avez été condamnés à mort Pour mes hommes, vous n'êtes pas morts mais vous avez réussi à vous enfuir de prison et à faire croire à votre mort grâce à un sortilège, aussi, il est nécessaire que vous jouiez le jeu, c'est-à-dire que vous devez leur faire croire que vous êtes bien ces personnes. Il vous est impossible de ressortir à l'air libre, les gens vous reconnaîtraient et vous vous feriez véritablement tuer cette fois-ci. Mais je connais un moyen pour vous faire retourner d'où vous venez, et moyennant une petite aide, je suis prêt à vous indiquer l'endroit... Rassurez-vous, je ne veux pas d'argent, juste que vous me rapportiez un objet situé dans un des entrepôts. Il vous faudra faire vite, car la déchirure du rêve par laquelle je veux vous faire passer pour rentrer, car il s'agit bien d'une déchirure du rêve, se referme peu à peu et d'ici 4 jours celle-ci sera complètement refermée.

Les joueurs sont libres de ne pas accepter cette proposition, mais c'est pourtant le seul moyen pour qu'ils se sortent de ce piège qu'est le temps. S'ils attaquent le haut rêvant, les voleurs viendront immédiatement à son secours étant de la plus grande loyauté envers lui. et ils n'auront pas de pitié pour les aventuriers.

Si les aventuriers dévoilent leur véritable identité aux voleurs, ceux-ci tenteront de les assassiner. En effet, nos voyageurs connaissent maintenant le visage des voleurs et le lieu de leur repaire, il est donc impossible de les laisser courir... La meilleure solution semble donc être de réussir à récupérer l'objet que Romaborg désire. Celui-ci les laissera réfléchir jusqu'au lendemain matin, l'heure du vaisseau.

Si les voyageurs acceptent l'offre de Romagost, celui-ci leur donnera alors le numéro de l'entrepôt où se trouve l'objet, une statuette en or, placée dans le chariot du marchand Ketil, vendeur d'objets dit d'art. Ce chariot est facilement reconnaissable, sur la toile le couvrant est inscrit le nom de son propriétaire, mais il faudra pénétrer dans l'entrepôt au nez des gardes, et des talents développés de discrétion seront nécessaires...

CHAPITRE IV : LA PREMIERE NUIT

Lors de leur première nuit dans le repaire souterrain, les joueurs feront tous un même rêve (mais ils ne le sauront pas, ce sera à eux de se communiquer ce dont ils ont rêvé), le gardien des rêves devant l'annoncer séparément aux joueurs. Le rêve qu'ils feront ne nécessitera aucun jet de dés, il sera automatique pour tous les joueurs. Nos voyageurs se verront dans une grotte, avec pelles et pioches, creusant pour récupérer un cadavre, le leur. Puis ils traineront leur cadavre, ou du moins ce qu'il en reste, portant le corps sur le dos, et la tête à la main jusqu'à une déchirure de rêve, un nuage mauve, dans lequel ils se jetteront. Arrivés de l'autre côté leur funèbre cadavre aura disparu, et ils se sentiront plus fort... C'est sur ces impressions qu'ils se réveilleront.

En terme de jeu, si les joueurs arrivaient à repasser la fameuse déchirure du rêve dont leur parle Romagost avec leur cadavre, c'est-à-dire un « morceau » de leur vie antérieure, puisqu'ils ont voyagé dans le temps, cela se traduirait par un stress massif, qui après une bonne nuit de sommeil, et donc transformation, équivaldrait à de l'expérience... Les joueurs ont donc en tout 4 jours pour effectuer la mission que Romagost leur a confié, c'est-à-dire trouver la déchirure du rêve, et retrouver leurs cadavres, enterrés quelque part. Si les joueurs réussissent à effectuer cela, retourner d'où ils viennent, avec leurs corps, ils gagneront 75 points d'expérience, si le jet de transformation est une réussite critique, si le jet est une réussite particulière, 60 points d'expérience, si le jet est une réussite significative, 50 points d'expérience, si le jet est un échec, 30 points d'expérience, et si le jet est un échec total, 20 points d'expérience, plus les points de stress qu'ils auront gagnés durant l'aventure bien évidemment. Il est donc probable que les joueurs acceptent l'offre de Romagost le lendemain matin ; dans le cas contraire offrez leur à chacun un schtroumpf et à tous un beau jeu de l'oie.

Dans le cas où les personnages tenteraient de faire parler Romagost à l'aide de moyens magiques tels que le sort « suggestion », ceux-ci n'obtiendraient aucun renseignement. En effet, celui-ci s'est lui-même jeté un sort « d'interdiction » l'empêchant de donner l'emplacement de la déchirure du rêve. Au moment où les voyageurs lui rendront l'objet, il montera dans les terres médianes du rêve où il a placé, en réserve, un sort « d'annulation de la magie » sur la même case que celle d'où il avait envoyé son envoûtement, se libérant ainsi de celui-ci et pouvant alors dévoiler son secret.

CHAPITRE V : L'ATTAQUE DE L'ENTREPOT

La proposition du haut rêvant étant bien sûr acceptée, celui-ci leur indiquera le numéro de l'entrepôt où se trouve le chariot du marchand, et donc par la même occasion : la statuette.

L'ENTREPOT :

Extérieurement, cet entrepôt est très simple : une grande maison rectangulaire de 15 m sur 40. La lourde porte à double battants le fermant est en permanence fermée (la serrure visible est d'ailleurs énorme). De ce côté-ci deux gardes surveillent l'entrée. De chaque côté se trouvent deux fenêtres munies de lourds barreaux, et un garde veillant. La solution la plus raisonnable est de tenter de rentrer dans l'entrepôt par derrière. Il y a une petite porte de service surveillée par un garde, mais c'est encore là le plus discret.

L'entrepôt est donc en permanence entouré de 5 gardes. La relève a lieu toutes les 6 heures, au début de l'heure du vaisseau et au début de l'heure de la lyre. Une attaque de jour serait impossible car les rues sont bondées de monde et les patrouilles de la milice nombreuses, aussi, tuer discrètement un garde, puis crocheter une serrure serait très difficile. La seule possibilité reste donc de nuit. Les rues sont quasi désertes et seule une patrouille passe de temps en temps.

S'approcher jusqu'à l'entrepôt demande un jet d'empathie/survie en cité à -5. Ensuite, s'approcher du ou des gardes de façon discrète, c'est-à-dire le plus silencieusement possible et le mieux caché parmi les nombreuses ombres de la nuit, nécessite un jet de dérobée/discrétion à -6. Une fois près du garde, un simple coup de dague réglerait en quelques fractions de seconde, et sans bruit, le cas de cet homme si gênant... Les gardes ont bien sûr possibilité de parer.

Il passe environ une ou deux personnes de ce côté tous les quarts d'heure, il faudrait donc faire assez rapidement. De plus, la milice passe, elle, toutes les 1/2 heure, et s'enquiert de l'état des gardes...

Tous bruits de combat feraient naturellement intervenir les hommes de la garde dans les 5 rounds. Il faut donc que les voyageurs tuent un garde, car la porte de derrière semble être la meilleure solution, à moins d'être téméraire, puis crocheter la porte, ce qui est une difficulté -6 et ce qui demande un temps de 2 minutes * F.T Dextérité, rentrer, localiser le chariot, trouver la statuette, et ressortir, le tout dans moins d'une demie heure. Les citadins passants au dehors ont 40 % de chance de remarquer l'absence d'un garde et d'aller prévenir les autres.

L'INTERIEUR DE L'ENTREPOT :

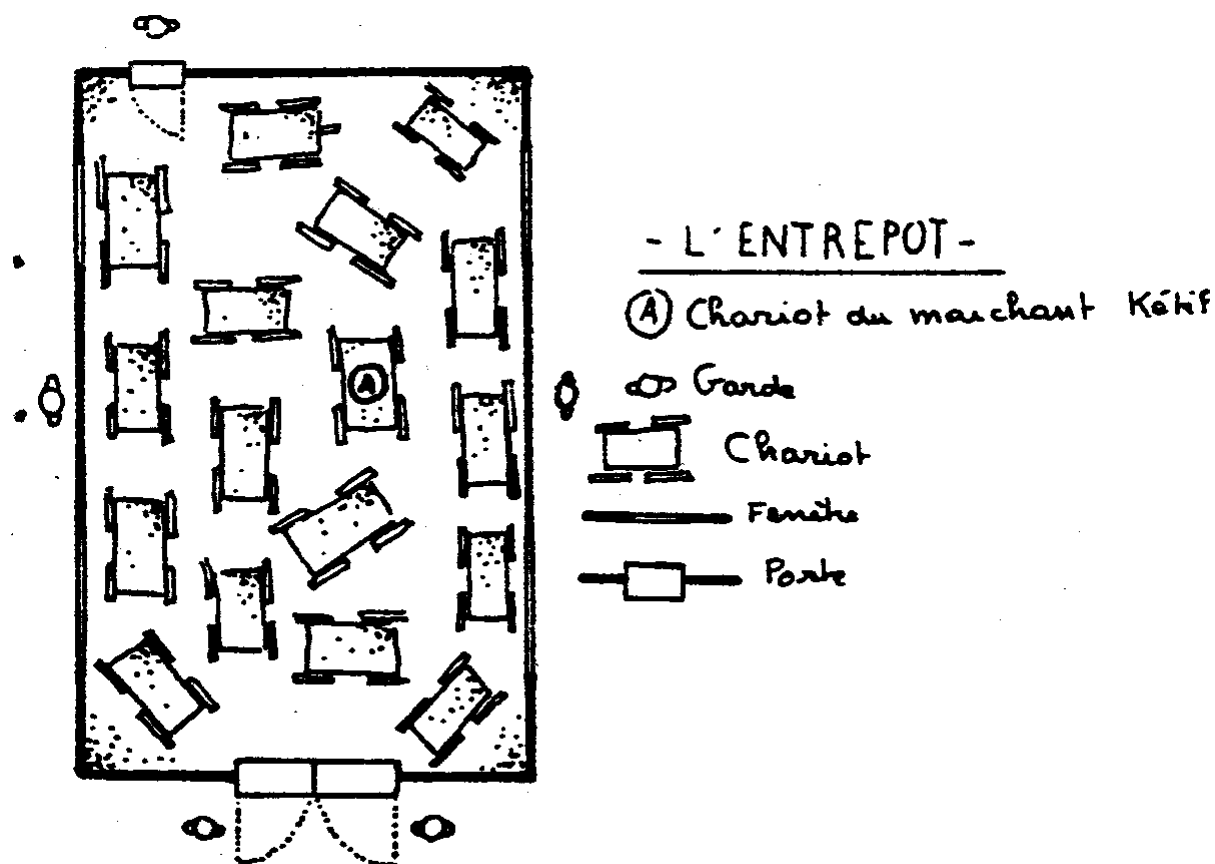
A l'intérieur de cet entrepôt sont accumulés bon nombre de chariots, et trouver le bon, celui du marchand Ketil, demande de 4 à 5 minutes de recherche. Le chariot du marchand est recouvert d'une toile sur laquelle est inscrite son nom. En grim pant dedans, on peut découvrir, posé dans un coin, un gros coffre de métal, fermé d'un lourd cadenas. Ce coffre est très lourd et intransportable. Il faut pour rouvrir, réussir un jet de dextérité/serrurerie à -6 et le temps de base est de 2 * le F.T dextérité. Une fois ouvert, le coffre dévoile une bourse; contenant 50 pièces d'argent, ainsi qu'une statuette dorée. En la prenant, tirer secrètement à la place du joueur, un jet de Empathie/orfèvrerie à 0. Si celui-ci réussit, le joueur trouvera la statuette bien légère pour de l'or... Si un joueur décide de tenter de voir si la statuette est bien en or, lui faire tirer un jet d'intellect/orfèvrerie à 0, en cas de réussite, il saura que celle-ci n'est qu'en métal recouvert de poudre d'or. Porter cette statuette à Romagost n'équivaudrait qu'à tenter de pénétrer l'entrepôt une seconde fois, et obligatoirement le lendemain car le surlendemain la caravane repartirait.

La véritable statuette est cachée dans le chariot, dans un tiroir secret. Pour trouver ce tiroir, il faut réussir un jet de Vue/charpenterie à -5. Il s'ouvre très facilement et on y trouve une bourse contenant 20 pièces d'or, ainsi que la statuette, la vraie (on peut l'estimer à une valeur de 70 pièces d'or). Trouver cette cachette demande environ 5 minutes.

D'autres joueurs peuvent fouiller d'autres charrettes pendant qu'un ou deux s'occupent de crocheter le coffre. Ils pourront en tout, récolter divers objets pour une valeur de 40 pièces d'or, mais ces objets encombrant bien-sûr (au total, 24 points d'encombrement), il sera donc dur de tout emmener.

Quitter les lieux et rapporter l'objet à Romagost en empruntant les souterrains n'est plus qu'une chose facile. Une fois la BONNE statuette

en main, le chef des voleurs remerciera les voyageurs, lancera son sort « d'annulation de la magie » et leur indiquera l'emplacement de la déchirure : au fond d'un des nombreux couloirs des souterrains, il leur montrera l'endroit exact. Les joueurs acquittés de toute tâche envers lui, il leur laissera le droit de séjourner deux jours dans son repaire.



CHAPITRE VI : LE CIMETIERE

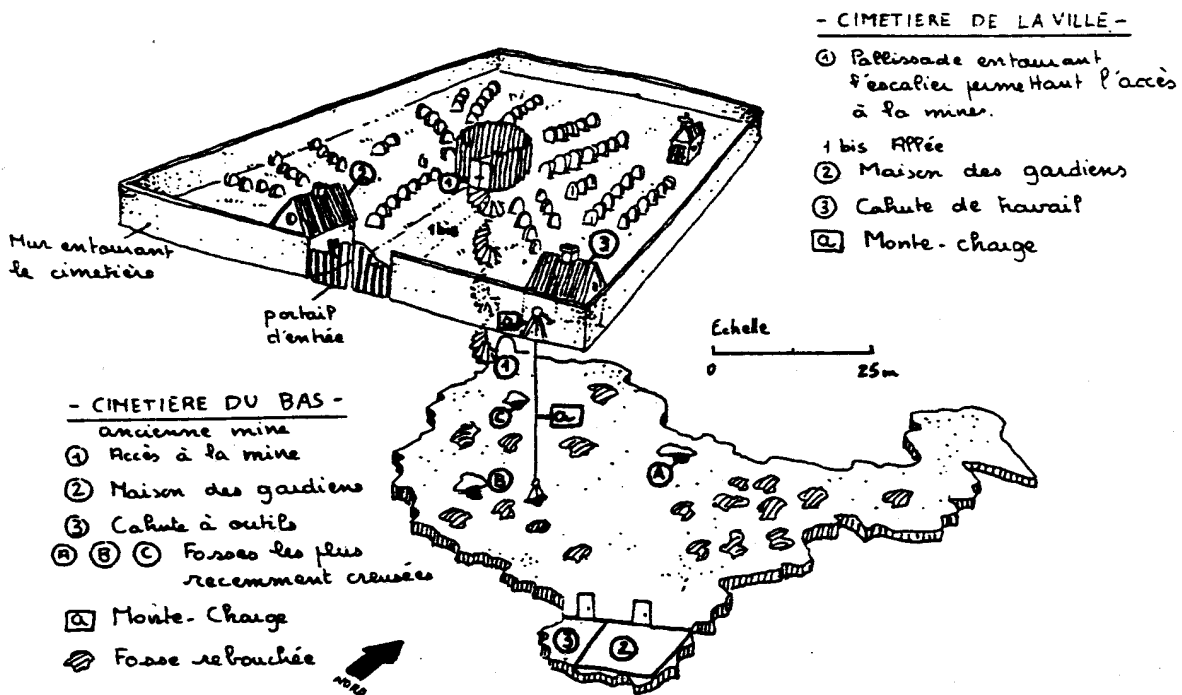
Le cimetière de la ville se trouve à l'extrême nord de celle-ci, un peu en dehors.

Les personnages devant s'y rendre doivent être le plus discrets possible, et s'ils se promènent ouvertement, créez leur des problèmes. Ils ne faut surtout pas qu'ils oublient qu'ils sont désormais morts.

Si les joueurs tentent de se renseigner sur le cimetière, ils se rendront facilement compte que les gens n'aiment pas en parler, certains refusent même d'en donner la direction !! Le cimetière semble être un sujet tabou. Cependant, les personnages pourront en réussissant un jet d'éloquence/discours, action offrant une possibilité de parade, bien entendu, apprendre que le cimetière a été placé à cet endroit pour une raison bien précise, et qu'il s'y passe de bizarres choses...

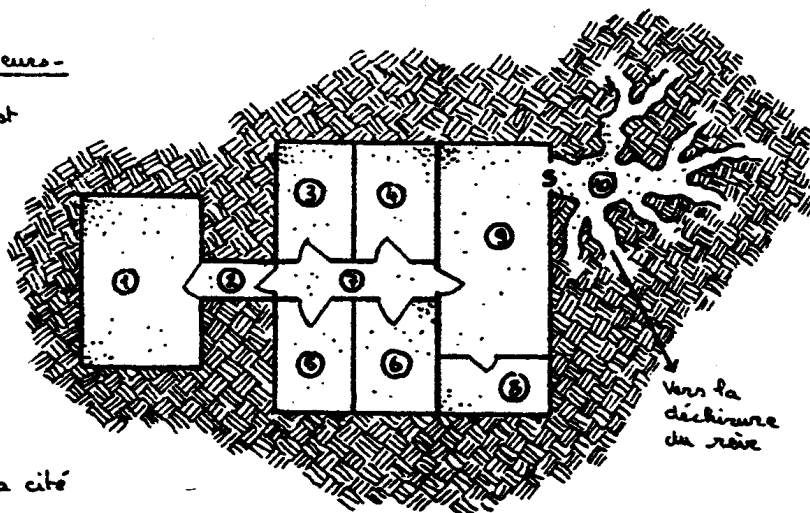
La raison pour laquelle le cimetière est situé à cet endroit est la suivante (on peut également l'apprendre en réussissant un jet d'intellect/légendes à -8 : Jadis, c'est à dire, il y a environ 3 à 4 siècles, le cimetière était une mine. Cette mine était souterraine et on y exploitait un minerai bien connu : le charbon. Un jour, alors que tous les mineurs travaillaient au fond, il se produisit une grande explosion, et aucun ne survécut. On fit des recherches, mais en vain. Remonter tous les corps aurait été un travail harassant et de longue haleine, c'est pourquoi on les a tous enterrés ensemble, en bas, et on a érigé un monument à leur mémoire, en haut, monument où les gens pouvaient venir prier. On décida donc que le cimetière se trouverait en ce lieu. Mais des problèmes graves firent que les autorités de la ville décidèrent que tous les corps devraient être ensevelis en bas, dans la grotte, et qu'on fasse des tombes factices sur lesquelles des gens pourraient venir prier. Ces problèmes graves étaient que des Hauts Rêvants adeptes de la voie de Thanatos venaient de nuit profaner des tombes, pour emmener des cadavres de façon à faire des expériences dessus (animer un zombi, un squelette...). Les corps sont donc maintenant enterrés dessous, pour plus de sûreté. Personne ne peut accéder à la grotte souterraine et des gardiens y habitent en permanence, ne voyant jamais le jour. Ils sont chargés d'ensevelir les corps des morts et de surveiller à ce que personne ne descende profaner les corps des défunts. D'autre part, il y a également des gardiens s'occupant des dalles à l'extérieur. Ceux-ci sont des employés de la ville.

Les joueurs visitant le cimetière, ne trouveront de toutes façon pas de tombes à leur nom ; qui voudrait prier sur la tombe de condamnés à mort !!



- Le repaire des voleurs -

- ① Chambre de Romagost
② Couloir d'accès à la chambre de Romagost
③ ④ ⑤ Chambres des voleurs (6 par chambre)
⑥ Chambre des joueurs
⑦ Couloir d'accès aux chambres
⑧ Cuisine
⑨ Salle principale
⑩ Sauterains sous la cité
- — — Passage secret
— — — Porte



Le cimetière est carré, et il est entouré d'un mur faisant 3 mètres de haut. Les tombes sont bien disposées en cercle autour d'une palissade circulaire d'environ 6 mètres de diamètre, il n'y a pas d'allée tracée, à part celle partant directement vers la palissade. A l'entrée se trouve la maison du gardien.

1. La maison du gardien :

Dans cette maison se trouve en permanence un gardien surveillant les allées et venues des gens. Il sort rarement, et son rôle n'a que peu d'importance, il a les mêmes caractéristiques que celui de la cahute (voir ci-après).

2. La cahute de travail :

A droite en rentrant dans le cimetière, on peut découvrir une cahute. Dans celle-ci, un gardien travaille de l'heure du vaisseau à l'heure de la lyre, à la taille de dalles pour les tombes. On peut également y trouver des outils pour creuser la terre, et une chose beaucoup plus intéressante, un monte-charge dans lequel on peut tenir à deux, permettant de descendre dans la grotte en dessous (ce monte-charge peut monter et descendre, grâce à un simple système de poulies, et on peut le manoeuvrer d'en haut comme d'en bas). La dénivellation entre l'extérieur et le cimetière d'en dessous est d'une cinquantaine de mètres. Le gardien travaillant ici dans la journée est prêt à défendre, même de sa vie, l'accès de la grotte. De nuit, la porte de la maison est bien évidemment fermée, et la crocheter nécessite un jet de dextérité/serrurerie à -2. Pour les caractéristiques du gardien, voir chapitre 7.

3. La palissade circulaire :

Une allée mène à une palissade circulaire. Celle-ci cache en fait un énorme escalier (une charrette pourrait le descendre). Ce fut jadis l'accès de la mine, on s'en sert maintenant pour descendre les corps et pour porter à manger aux gardiens du bas. La dénivellation de l'extérieur à la grotte souterraine est d'environ 50 mètres. On peut atteindre cet escalier, soit en escaladant la palissade, auquel cas il faudra réussir un jet d'escalade à -1 (elle fait environ 5 mètres de haut), soit en crocheter la serrure de la porte, difficulté -2.

LE CIMETIERE SOUTERRAIN

Une fois descendu par l'escalier ou le monte-charge, on arrive dans une immense grotte très sombre, faiblement éclairée par des plaques de champignons collées aux parois. On peut voir, au fond de celle-ci, un renforcement dans lequel, est installée une sorte de maison : la maison des gardiens. Ceux-ci sont des humains normaux à l'exception du fait qu'ils sont nyctalopes, ils ne remontent jamais à la surface et passent leur vie ici.

Ils passent leur journée à dormir, ou à jouer aux cartes, quand ils n'ont pas de travail. Ils sont en tout 3. Ils montent chercher à manger tous les deux jours. Leur emploi du temps est le suivant : ils dorment de l'heure de l'araignée à l'heure de la sirène, veillant chacun leur tour.

« De jour », ils passent leur temps à jouer aux cartes ou autres occupations anodines, alors que l'un d'eux monte la garde. Ils montent chercher des corps à enterrer tous les 2 jours, à l'heure du vaisseau, et se mettent à la tâche immédiatement. Mais personne ne descendant jamais ici, nos hommes ne s'embêtent plus à creuser une tombe par personne. Ils creusent une fosse où ils placent 5 ou 6 corps à la fois, et rebouchent le tout. La place ne manquant pas dans cette immense grotte, ils creusent des fosses un peu n'importe où et repérer les tombes les plus récemment creusées est possible si un jet de vue/survie en s.s à -5) est réussi, et ce, en se promenant entre les fosses. Ces actions doivent naturellement être faites très discrètement si nos rêveurs ne veulent pas être pourchassés ; Cette recherche aboutira à un résultat : 3 fosses ont été récemment creusées, mais laquelle est la bonne ? Creuser avec les mains est impossible et il va falloir aller chaparder pelles et pioches dans la remise à côté de la maison des gardiens ; mieux vaut-il être discret (faire tirer, 4 tirs de déro bée/discrétion à -5). Si un des tirs échoue, faites alors tirer aux gardiens un jet d'ouïe à 0, si ce jet réussit, il a entendu du bruit et prévient ses camarades). Les fossoyeurs sont également très brouillons, et si on leur apporte des morceaux de corps, il est possible (20 % de chance), qu'ils n'enterrent pas la tête et le corps du défunt ensemble...

Les gardiens du bas considèrent comme leur devoir de veiller sur les morts, et quiconque tenterait d'ouvrir une tombe aurait à faire à eux ! De plus, avec tous les problèmes qu'ont causés les hauts-révants, la ville a instauré aux gardiens la peine d'être enterré vivant si un seul corps disparaissait. C'est pourquoi ils sont prêts à se battre jusqu'à la mort dans le cas où l'on tenterait de profaner une tombe. Pour les caractéristiques des gardiens du bas, voir chapitre 7.

DETERRER SON CORPS

Une fois les corps trouvés, et la où les têtes manquantes récupérées, les gardiens tués ou évités, il ne reste plus à nos personnages qu'à ressortir du cimetière et à se rendre le plus rapidement possible à la déchirure, en traversant la ville le plus discrètement possible bien sûr.

Il y a donc trois fosses pouvant contenir «le corps des voyageurs. Ces fosses sont notées A, B, C sur le plan. C'est la fosse B qui contient les corps, mais n'oubliez pas que la où les têtes peuvent être enterrées dans une des deux autres.

Ceci est valable pour toutes les fosses : Les fossoyeurs placent les corps des morts dans des grands sacs avant de les enterrer, ce qui facilite le transport.

Allumer une source de lumière peut s'avérer nécessaire, mais dangereux. En effet, les gaz que dégagent les corps en pourrissant sont très inflammables et si une flamme nue (torche, chandelle..) se trouve à proximité de la fosse ouverte, il y a 50 % de chance pour qu'il y ait une explosion, causant 3d10 de dommages et alertant les gardiens. S'il s'agit d'une lanterne fermée, seulement 10 % que l'explosion se produise.

Creuser demande environ 10 minutes d'efforts continus, abaissant l'endurance de 1 à 4 points.

FOSSE A :

Cette fosse ne contient pas les corps des voyageurs, mais une entité de cauchemar : un désespoir (voir ses caractéristiques, voir les règles).

FOSSE B :

Au moment même où les joueurs arriveront sur cette fosse, ils verront un homme la reboucher. Celui-ci fuira dès qu'il les verra, emportant avec lui une tête sous le bras. Cet homme est un haut-révant et il a réussi à descendre ici sans se faire remarquer, il en profite donc pour ramener avec lui ce précieux butin qu'est une des têtes d'un des personnages (reste à déterminer lequel), tête sur laquelle il pourra effectuer de nombreuses expériences. Passer la déchirure du rêve avec le corps, mais sans la tête, ne permettrait pas de gagner d'expérience. Pour les caractéristiques du haut-révant, voir chapitre 7. N'oubliez pas que celui-ci tentera d'éviter le combat au maximum, mais si un combat devait s'engager, ce qui est probable, les gardiens se feraient une joie d'y participer.

La fosse contient bien les corps des aventuriers, placés dans des sacs.

FOSSE C :

Cette fosse ne contient pas les corps des voyageurs mais une entité de cauchemar : une haine terrifiante ! (pour ces caractéristiques, voir les règles).

CHAPITRE VII : CARACTERISTIQUES DES PNJ

ROMAGOST, CHEF DE LA BANDE DES VOLEURS D'ENTREPOTS

Né à l'heure de la sirène, 42 ans, 1m 75, 63 Kg.

TAILLE	10	VOLONTE	17	VIE	12
APPARENCE	12	EMPATHIE	17	ENDURANCE	29
CONSTITUTION	13	INTELLECT	16	PROTECTION	d2
FORCE	13	ELOQUENCE	17	VITESSE	12
AGILITE	15	REVE	20		
DEXTERITE	17	CHANCE	12		
VUE	15	MELEE	14		
OUIË	13	TIR	16		
ODORAT	12	LANCER	14		
GOUT	14	DEROBEE	11		
Dague mêlée	niv +6	init 13	+dom + 1		
Dague jet	niv + 4	init 11	+dom + 0		
Epée 1 main	niv + 8	init 15	+dom + 3 (épée longue)		
Arc	niv + 7	init 15	+dom + 2		
Corps à corps	niv + 4	init 11	+dom (d4)		
Esquive	niv + 8				

Discrétion + 7 / Se cacher + 97 Survie en cite + 11 / Autres compétences générales + 5 / Commerce + 6 / Pickpocket +8/ Premiers soins 0 / Travestissement + 6 / Autres compétences particulières + 3 / Jeu + 7 / Orfèvrerie + 5 / Serrurie + 8 / Autres compétences spécialisées + 4 7 Connaissances + 5 7 Voie d'Oniros + 5/ Voix d'hypnos +5 / Voix de Narcos – 4 / Voie de thanatos +8

Sorts : Voie d'Oniros Aimantation ; Anti-magie ; Brouillard Clameurs ; Egarement ; Hyper Agressivité ; Non agressivité; Illusions humanoïdes ; Miroirs ; Pétrification ; Peur ; Silence ; Suggestion ; Métal en bois ; Bois en feu ; Annulation de la magie.

Voie d'Hypnos : Suggestion ; Peur ; tous les yeux d'hypnos concernant les humanoïdes.

Voie de Narcos : Enchantement ; Purification ; Permanence ; Autonomie. Voie de Thanatos : tous les sorts de cette voie.

Sorts en réserve : Aimantation en I13 / Miroirs en K 9 / Pétrification en F 10 / Silence en J 14 / Métal en bois en H 12 / Bois en feu en G 14 / Humanoïde en Humanoïde en I 11 / Humanoïde invisible en G 11 / Humanoïde en objet D 9 / Autométamorphose en bête en K 13 / Annulation de la magie en G 13.

Demi rêve : actuellement dans les collines d'huai en D 12

Note : Le repaire des voleurs ne contient aucunes pièces de valeur. Tout est soigneusement caché en lieu sur par Romagost. Romagost à 1 PO : sur lui, les voleurs environ 15 PA chacuns.

CARACTERISTIQUES MOYENNES D'UN CITADIN

TAILLE	12	VOLONTE	10	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	11	ENDURANCE	24
FORCE	11	REVE	13	PROTECTION	d4 + 2
AGILITE	13	MELEE	12	VITESSE	14
DEXTERITE	13	TIR	12		
VUE	12	LANCER	11		
OUIË	11	DEROBEE	10		

Chant -2 / Danse -2 / Discours -2 / Discrétion -2 / Esquive -3 / Se cacher -2 / Survie en cité +4 / Commerce 0 / Pickpocket -6 / Premiers soins -4 / Dague -1 / Epée -3.

Les citoyens portent généralement une dague. Certains ont parfois une épée

CARACTERISTIQUES MOYENNES D'UN GARDE DES GRANGES ET D'UN GARDE DE LA MILICE

TAILLE	12	VOLONTE	12	VIE	13
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	11	ENDURANCE	30
FORCE	13	REVE	11	PROTECTION	d6 + 2
AGILITE	13	MELEE	13	VITESSE	12
DEXTERITE	13	TIR	12		
VUE	12	LANCER	12		
OUIË	12	DEROBEE	11		

Epée à 1 main niv + 6 init 12 +dom + 5 (épée bâtarde)

Corps à corps niv + 6 init 12 +dom (d4 + 1)

Pique à 2 mains niv + 5 init 11 +dom + 4 (Hallebarde)

Bouclier niv + 6 (moyen)

Ces gardes ont généralement tous une épée bâtarde. Certains portant parfois une Hallebarde.

Tous ceux qui portent des épées bâtardes ont également des boucliers moyens. Survie en cité + 4 / Discrétion + 3 / Esquive + 4.

CARACTERISTIQUES MOYENNES D'UN MEMBRE DE LA BANDE DE VOLEURS DES ENTREPOTS

TAILLE	09	VOLONTE	10	VIE	10
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	10	ENDURANCE	22
FORCE	12	REVE	12	PROTECTION	d2
AGILITE	12	MELEE	12	VITESSE	12
DEXTERITE	13	TIR	13		
VUE	13	LANCER	12		
OUIË	13	DEROBEE	12		

Dague mêlée	niv + 6	init 12	+dom +1
Dague jet	niv + 7	init 13	+ dom 0
Corps à corps	niv + 4	init 10	+dom (d4)
Arc	niv + 6	init 12	+ dom +2
Épée 1 main	niv + 4	init 10	+ dom +2 (épée courte)
Esquive	niv + 6		

Discrétion + 5/ Escalade + 7/ Saut + 5/ Se cacher + 7/ Pickpocket + 7/ Survie en cité + 7/ Orfèvrerie + 4/ Serrurie + 6/ Premiers soins + 3/ Travestissement + 4.

CARACTERISTIQUES DES GARDIENS DU BAS (cimetière)

TAILLE	11	VOLONTE	16	VIE	13
CONSTITUTION	14	INTELLECT	07	ENDURANCE	30
FORCE	14	EMPATHIE	13	PROTECTION	d4
AGILITE	13	ELOQUENCE	09	VITESSE	12
DEXTERITE	13	REVE	12		
VUE	16	CHANCE	12		
OUIË	13	MELEE	13		
ODORAT	15	TIR	14		
GOUT	11	LANCER	14		
APPARENCE	08	DEROBEE	11		

Dague mêlée	niv +6	init 12	+dom +1
Épée bâtarde	niv +6	init 12	+dom +4
Arbalète	niv +4	init 11	+dom +3
Corps à corps	niv +4	init 10	+dom (d4+1)
Masse 1 main	niv +6	init 12	+dom +1 (légère)
Bouclier	niv + 6 (moyen)		
Esquive	niv + 8		

Maçonnerie + 10/ Charpenterie + 10/ Survie en s. sol + 11/ Se cacher + 5/ Discrétion + 6.

Les gardiens du bas sont nyctalopes et voient donc dans le noir comme en plein jour. Ils ne portent sur eux en permanence qu'une masse légère et une dague. Ils possèdent les autres armes, celles-ci se trouvent dans leur maison.

CARACTERISTIQUES DES GARDIENS DU HAUT (cimetière)

TAILLE	11	VOLONTE	10	VIE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	09	ENDURANCE	25
FORCE	12	REVE	10	PROTECTION	d2
AGILITE	12	MELEE	12	VITESSE	12
DEXTERITE	11	TIR	11		
VUE	11	LANCER	11		
OUÏE	11	DEROBEE	11		
Masse 1 main	niv +4	init 10	+dom +1 (masse légère)		
Dague	niv +4	init 10	+dom +1		
Esquive	niv +4				
Maçonnerie 0 / Charpenterie + 2 / Premiers soins + 2.					

CARACTERISTIQUES DU HAUT-REVANT DU CIMETIERE

TAILLE	09	INTELLECT	14	DEROBEE	12
CONSTITUTION	12	EMPATHIE	14	VIE	11
FORCE	11	ELOQUENCE	14	ENDURANCE	27
AGILITE	13	REVE	15	PROTECTION	d2
DEXTERITE	14	CHANCE	13	VITESSE	12
VUE	12	MELEE	12		
OUÏE	10	TIR	13		
VOLONTE	16	LANCER	12		
Dague mêlée	niv +6	init 12	+dom +1		
Corps à corps	niv+ 6	init 12	+dom d4		
Esquive	niv+ 8				
Voie d'Oniros niv + 2 / Voie d'Hypnos + 2 / Voie de Narcos - 8 / Voie de Thanatos + 6 /					
Discrétion + 6 / Se cacher + 4 / Survie en s. sol + 4 / Astrologie+ 4 .					

Sorts : Autométamorphose en bête, Métamorphose en bête, Faire parler un mort. Faire parler un crâne, Animer un squelette, Animer un zombi. Pétrification, Miroirs, Humanoïde invisible (Possède tous ces sorts en parchemin sur lui). Demi-Rêve en B5.