

Le songe de Zhela

par Moona

Les joueurs sont des personnages d'un rêve d'une tierce personne (PNJ important d'exXvagus qui est Léha). Ils ont la faculté d'interagir dans ce rêve, et cela peut avoir des conséquences. Et comme dans tout rêve, des éléments du décor évoluent, voire même jusqu'à changer de monde/histoire (ça c'est au bon vouloir et à l'imagination du MJ). Les PJ vont-ils découvrir qu'ils sont manipulés ? Par qui ? Et pourquoi ?

Ce scénario est inspiré du jeu exXvagus (jeu amateur en cours de création).

Un rêve bien réel :

Bienvenue sur exXvagus ! C'est un monde onirique que tous les rêveurs peuvent accéder, un monde bien plus vaste et plus stable que les rêves personnels (qui mènent les rêveurs dans des mondes qui ne sont qu'un reflet de l'exXvagus actuel). ExXvagus est un rêve où les sentiments et les sensations sont bien réels. Dans ce monde, les couleurs vives existent, les sentiments de joie, de bonheur, d'excitation sont présents et peuvent être ressentis par les rêveurs, tout comme la tristesse, la peur, la colère... Bref un rêve proche de la réalité.

Les PJ arrivent donc sur exXvagus. Ils vivent chacun de leur côté leur rêve sans interagir avec les autres (PJ bien sûr). Il faut un élément commun qui sera l'eau (par exemple : un des PJ était prenait un bain, quand il plonge sa tête dans l'eau ; c'est alors qui a l'impression que sa baignoire est plus grande, comme si cela l'avait transporté dans une mer, il tente de remonter à la surface, de revenir, mais plus il se débat et plus il s'enfonce dans les profondeurs, jusqu'à ce qu'il perde connaissance [le MJ peut aller

plus loin en faisant croire au PJ qu'il meurt])...

Ils se retrouvent alors tous ensemble. Ils sont donc sur une plage de sable fin. Ils se réveillent pratiquement en même temps. Ils sont encore un peu trempés, ou présentent les signes qu'ils ont bien "échoué" sur la plage. Il y a tous les PJ, plus une personne. Cette personne est aussi étonnée d'être là. Elle se présentera sous le nom de "Leink". Les vêtements des PJ ont été modifiés pour être plus médiéval-fantastique. Du côté de la mer, pas une île à l'horizon, et celle-ci semble bien calme. Du côté des terres, c'est des arbres qui bordent la plage. Donc impossible de savoir s'il y a quoique ce soit derrière. Ils voient juste au loin une chaîne montagneuse dont les sommets sont couverts par des cumulus (épais nuages blancs).

[C'est le petit moment des présentations des PJ ! Et chose importante, les joueurs ne savent pas vraiment ce que leur personnage sait faire, si c'est un mage, un guerrier, ...]

Leink :

Si les joueurs le questionnent sur comment il est arrivé ici, s'il se souvient de ce qu'il faisait avant d'être sur cette plage avec eux, Leink leur répondra qui ne se souvient pas, qu'il ne sait pas du tout comment il est venu dans cette clairière. Pour lui c'est comme s'il ve-

nait d'ouvrir les yeux pour la première fois, se réveillant d'un sommeil éternel sans rêve. [Note = ce personnage n'est en fait que le "lien" qui lie les PJ ; s'il meurt, les PJ se réveillent] Il s'avère que ce personnage est extrêmement doué (normale c'est la compilation des capacités des PJ).

Et c'est parti pour l'aventure :

Les PJ et Leink se mettent donc à explorer les alentours. [Note = pas plus de 30 min]

- s'ils entreprennent de longer la plage, ils verront très vite que c'est une plage très grande qui continue, qui continue... (En fait c'est une sorte de boucle, ils reviennent à chaque fois à leur point de départ au bout d'un kilomètre). Il y a trois "chemins" (un petit chemin de terre bien défini [chemin n°1], un chemin qui s'est formé avec les passages répétés de personnes ou créatures [chemin n°2], et un autre chemin de terre qui plonge dans une partie de la forêt qui est plus épaisse [chemin n°3]). Si cela dure trop longtemps des créatures surgiront des chemins 2 et 3, obligeant les PJ à se réfugier dans le chemin n°1. De même, s'ils se lancent dans les chemins n°2 et

3, ils ne pourront aller plus loin sans être allés au préalable au village ou à la ville (chemin n°1).

- **Chemin n°1** : Les arbres sont espacés à des endroits laissant place à des clairières, le chemin disparaît sur quelques mètres, lorsque c'est une clairière, pour réapparaître de l'autre côté. Ce chemin mène à un "village ou une ville" [tout dépend du MJ].

- **Chemin n°2** : C'est donc un passage qui mène à des "anciennes ruines". Attention ce passage est long et dans les ruines il y a des monstres, des créatures pas très commodes que les PJ peuvent rencontrer sur les trois chemins. Mais y en a plus dans celui-là.

- **Chemin n°3** : C'est un chemin qui débouche sur une forêt mystérieuse qui forme un véritable labyrinthe. On l'appellera la "forêt labyrinthe". Les PJ doivent aller au village, sinon ils reviendront toujours à l'entrée du labyrinthe.

Le village (ou la ville)

C'est un endroit paisible où il fait bon vivre. Cependant les PJ vont vite voir que des événements, des faits étranges se passent en ces lieux. [Note = entre 1 et 2H ; dépend s'ils font les minis quêtes]

- **La mairie** : Rien de particulier. Peut-être le bon endroit pour se présenter et ainsi se faire accepter par les villageois/les habitants. Le maire, Benus, expliquera la situation qui règne en ce moment. Un être venu d'ailleurs (cela devrait mettre la puce à l'oreille des PJ), du nom de Gamnon, est apparu il y a quelques semaines. Il a des pouvoirs maléfiques. [Note au MJ, ce PNJ est un vampire] Ce "démon" a enlevé sa fille, Zhéla. [Note = ce PNJ est en fait Léha]

- **L'église** : La girouette du clocher tourne continuellement alors qu'il n'y a pas de vent. Le prêtre Yonis est attentionné mais ne dira rien de plus que ce qu'a déjà dit le maire, si les PJ ne lui posent pas les bonnes questions. Quand cela arrive, les PJ sont les té-

moins de la transformation du prêtre en prêtresse [*c'est Léha qui leur parle à travers le prêtre*]. Les questions : Demander quel dieu il/elle représente = la déesse Hâle [*Léha en l'occurrence*]. Demander comment vaincre Gamnon = seul le pouvoir d'un dieu ou d'une déesse peut le faire. Demander ce qu'il y a dans les anciennes ruines = ce qui peut répondre à la précédente question. Demander des informations sur la forêt labyrinthe = en son cœur est caché la "pureté" qui ouvrira les portes sacrées de l'ancien temple de Hâle.

- **La bibliothèque** : Le lieu de toute la connaissance de Léha. Il n'y a personne. Les livres dans cette bibliothèque peuvent traiter de tout et de rien, mais aussi du légendaire exXvagus, des vampires, et autres. L'importance des informations contenues dans les livres dépend du bon vouloir du MJ (enfin sauf ce qui peut aider à l'aventure, comme les légendes sur la forêt labyrinthe, sur les anciennes ruines, ...). Ils trouveront aussi la carte du labyrinthe. Ils découvriront que l'ancien Temple de Hâle se trouve dans les ruines.

- **Maison de la sorcière** : La végétation autour de la maison est morte. Peut-être qu'elle pourra aider les PJ s'ils lui rapportent les ingrédients qu'il lui faut pour sa concoction. [*Minis quêtes = de 10-15 min chacune ; deux à trois quêtes*]

- **Maison de Lulu** : Lulu est une petite fille dont le chien a une grosse tête (plus grosse que le corps). Elle peut demander des choses pour son chien aux PJ [*minis quêtes = 10-15 min chacune ; deux à trois quêtes ; ces quêtes serviront à obtenir des informations précieuses si les PJ n'avancent pas dans l'histoire*]

- **Maisons diverses** : Les PJ pourront aller dans des maisons habitées ou non. Ceci pourra les aider pour leurs minis quêtes, ou pour glaner des informations supplémentaires (au bon vouloir du MJ).

Le temps s'écoule

Dès qu'ils sortent de la zone du village (village est ses alentours) pour continuer leur "véritable" quête, les PJ n'ont plus que 2 heures (heures réelles) pour aller sauver Zhéla. Ils peuvent revenir dans le village, mais le temps passé en ces lieux comptera dans le délai. Pendant que le temps s'écoule, les PJ verront des éléments du décor disparaître :

- dans le village, des maisons et des personnes deviennent translucides et disparaissent avec le temps

- les animaux et la végétation deviennent translucides et disparaissent aussi

- la terre raccourcit ; les chemins sont plus courts et la plage est moins grande (l'eau est montée)

- des taches noires apparaissent sur le sol [*en fait le sol est effacé de la mémoire de Léha*]

Tout ceci traduit le fait que le monde que Léha a créé s'efface peu à peu de sa mémoire avec le temps. Par contre les monstres ne disparaissent pas (normal, ils viennent de l'imagination de Gamnon), et il y en a même de plus en plus (car Gamnon prend le pas sur Léha).

La forêt labyrinthe

Donc comme son nom l'indique c'est un vrai labyrinthe. Si les PJ n'ont toujours pas la carte, ce n'est pas la peine d'aller plus loin. Et en son centre se trouve un vieil homme (l'hermite) qui n'est autre que le gardien de la "clé" du Temple de Hâle. Pour l'avoir, il faut répondre à son énigme (la réponse est "pureté"). Les PJ n'ont droit qu'à une réponse. S'ils ne l'ont pas, ils reviennent à l'entrée du labyrinthe. La "clé" est un petit médaillon qui représente le symbole de Léha (mais ça ils ne le savent pas, normalement).

Les anciennes ruines

Infestées de monstres, les sbires de Gamnon, les PJ auront ici l'occasion de se battre et de tester leur capacité,

plus particulièrement. Ce sont des ruines d'une ancienne civilisation qui a disparu depuis (ce sont des bribes du légendaire exXvagus, mais les PJ ne le savent pas). Ils découvriront l'entrée du Temple de Hâle. Et là c'est la grosse confrontation. Dans l'histoire le PJ qui avait le médaillon le perdra ou se fera kidnapper et emmener dans le repère de leur chef. A ce moment les créatures s'en vont et s'enfoncent dans la grotte (repère de Gamnon) qui se trouvait à une trentaine de mètres du Temple. Les PJ seront obligés de les suivre...

Le dénouement

Au final ils tomberont sur Gamnon, un minotaure tout noir, les yeux tout rouge, les deux cornes grises et avec un gros anneau nasal en or. Il est haut de plus deux mètres, donc il est très impressionnant. De plus sa carrure est large d'un bon mètre. Bref un méchant fait que de muscles et assez malin. Il est accompagné de dix de ses sbires. La confrontation va être rude. [Faire comprendre aux PJ que la force n'est pas le meilleur moyen]

La scène se déroule sur une passerelle qui surplombe une rivière. Tout ceci se passe dans une grotte. Les PJ verront à quelques mètres d'eux en contrebas, une demoiselle emprisonnée dans un bloc de glace/cristal. La jeune fille est plongée dans un sommeil paisible. Elle semble familière à tous les PJ. Ils ont du déjà la voir dans d'autres rêves directement ou indirectement. [Normal c'est Léha !]

Comme tout méchant qui se respecte Gamnon va parler de son ingénieux plan que les personnages se sont fait avoir, etc.... [Note = Gamnon doit dire au début de son monologue cette phrase « Je vais vous dévoiler mon plan puisque la fin pour vous est proche. » Il rit, jubilant de son pouvoir sur les PJ. « Voici donc mon plan ! » Et là Gamnon sort un parchemin.] Voici un petit aperçu de ce que dira Gamnon. « J'ai découvert ses anciennes écritures (en montrant le parche-

min) alors que je me promenais dans ce monde. Elles m'ont intrigué car elles parlaient d'un monde commun à tous qui avait disparu. J'ai pensé alors que c'était le légendaire exXvagus. Voilà que cela devenait intéressant. Ces anciennes écritures parlaient d'un endroit oublié sur ce monde qui renfermait une des pièces du puzzle qui permettrait de retrouver le véritable exXvagus. Et vous êtes apparus. Cela m'a permis d'avoir la clé pour ouvrir les portes de l'ancien Temple d'Hâle, le lieu où se trouve cette fameuse pièce. Je vous remercie donc de m'avoir donné cette clé. Et comme vous vous en doutez, je n'ai plus besoin de vous maintenant. Il est temps pour vous de disparaître ! »... Le combat est quasi perdu pour les PJ. [*la seule faiblesse de Gamnon est son parchemin ; c'est ça qui le lie à ce monde*]

Solutions

- faire tomber à l'eau le parchemin ou Gamnon avec le parchemin ; si le parchemin est tombé, Gamnon apparaîtra alors sous une forme humanoïde, sa véritable forme dans les rêves (homme de taille normale, la peau bleue pâle, les pupilles des yeux rouges et les cheveux longs et gris), il fera moins le fier et disparaîtra en lançant aux PJ « Je me vengerais ! » ; la prison de cristal de Zhéla se brisera alors...
- libérer Zhéla (mais la tâche sera très difficile)...

Ce qui ne marche pas

- essayer de tuer Gamnon ; il est invulnérable avec son parchemin
- détruire le parchemin par tous les moyens sauf la rivière ; le parchemin réapparaîtra à chaque fois

Ce qui faut éviter

- faire tomber à l'eau Leink ; les PJ alors se réveilleront
- faire tomber à l'eau Zhéla ; alors là c'est la pire des choses à faire ; les PJ se réveilleront et auront quelques séquelles de ce rêve (folies ou autres)

L'aventure s'achève

... La jeune fille est auréolée d'une lumière douce et chaleureuse qui lui permet de rester dans les airs. Elle se dirige vers les PJ, mais elle reste endormie. Lorsque ses pieds touchent le sol, elle ouvre les yeux et sourit aux PJ. Ils ressentiront une immense puissance qui émane de la fille. « Je vous remercie aventurier de m'avoir libéré. Ce fourbe de Gamnon a réussi à me piéger, mais son plan a échoué. Encore une fois je vous remercie. Vous avez sauvé ce monde et peut-être bien plus. Je vous dois beaucoup. »

Les PJ pourront poser des questions mais Zhéla restera vague. Elle, en revanche, voudra récupérer le médaillon à tout prix (prétextant qu'il sera plus en sécurité) :

- si les PJ le lui donnent alors qu'ils sont encore sur la passerelle. Zhéla poussera alors Leink dans la rivière (et les PJ se réveilleront). Ou alors elle fera en sorte que tous tombent à l'eau. Au moment d'être dans l'eau, les PJ se réveilleront ou reviennent dans leur rêve d'origine (et la boucle est bouclée). S'ils reviennent dans leur rêve d'origine, ils auront l'impression d'avoir rêvé (un rêve dans un rêve !)

- s'ils le lui donnent lorsqu'ils sont devant l'entrée de la grotte, elle se dirige alors vers les portes du Temple et pose le médaillon dans l'emplacement prévu. Les portes s'ouvriront sur une lumière éblouissante. Les PJ seront aveuglés et se réveilleront finalement (avec une drôle de sensation)
- s'ils le lui donnent au village ou à la ville, une grande fête sera organisée en leur honneur et au milieu de la soirée, les PJ se sentiront fatigués et iront dormir. Ils se réveilleront dans la réalité.

La vérité est tout autre

- le personnage Leink est une création de Léha pour lier les PJ entre-eux. Elle peut le contrôler et ainsi diriger les PJ là où elle veut qu'ils aillent. Il a

le nombre de vie égale au nombre de PJ. S'il meurt une fois de plus que le nombre (de PJ) de fois, les PJ meurent dans le rêve avec d'atroces souffrances (punition de Léha pour avoir échouer).

- le Temple de Léha n'est pas complètement une invention de sa part, c'est un élément qui contient une trace du véritable exXvagus. Le gardien de cet élément n'est pas un personnage de Léha, à l'origine il venait du légendaire exXvagus, mais il a été "corrompu" par Léha. Cependant il n'a jamais voulu donner la clé à Léha ou à une de ses créations. Du coup Léha a créé un monde autour de cet élément et cherchait des Indépendants ou autres rêveurs libres qui lui permettraient d'accéder à l'élément

- Gamnon fut attiré par le "parchemin" (en réalité, une phrase que l'ermite répétait à travers les rêves que seuls ses semblables pouvaient entendre). Il ne fut pas conscient de cela, il s'est juste retrouvé dans ce monde et a effectivement trouvé un parchemin. Léha a cru que c'était un de ses rêveurs. Mais Gamnon a réussi à la tromper et à la capturer. La prison de glace permettait à Gamnon de lire dans la mémoire de Léha, mais cela en détruisait une partie (capacité typique des vampires du jeu exXvagus). Gamnon voulait le médaillon pour protéger l'élément, la trace du légendaire exXvagus. Il avait découvert la vérité sur ce monde (grâce à l'aide de l'ermite) et était poussé par l'ermite à récupérer le médaillon et à quitter ce monde

- Léha, grâce à l'intervention des PJ, voulait récupérer cet élément, cette trace de l'ancien exXvagus. Tout ceci n'est qu'un rêve de Léha ! (Voilà pourquoi elle était si puissante.)

* * * * *

Rappel : ce 10^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Limule (en sa qualité de gagnant du 9^{ème} concours) :

- thème : avec le temps, va, tout s'en va ;
- élément : tombé dans l'eau.