

Rêves de Gnomes

par Traygor

Ce scénario est conçu pour le jeu « Gnomes » édité sur le site de la Cour d'Obéron (<http://couroberon.free.fr/Gnomes.html>). Il est prévu pour 3 à 5 gnomes débutants.

Conseils

Il peut être joué suivant deux modalités :

- avec de jeunes enfants en suivant les règles ordinaires du jeu. Le but sera alors de terminer les cinq chapitres ou de « passer la main » ;
- avec des joueurs plus âgés, le maître de jeu donnera moins pourra lui-même effectuer les différents jets de dés afin de privilégier le roleplaying et le suspense. Le but principal sera alors de découvrir le secret de l'intrigue ou d'en jouer.

Le scénario se déroule en cinq chapitres. À l'exception du premier et du dernier qui doivent être joués... en premier et en dernier, l'ordre des chapitres est indifférent.

Le scénario est prévu pour 3 à 5 gnomes débutants. Le nombre et le nom des gnomes peuvent varier entre chaque chapitre.

Chapitre Premier

Les gnomes se réveillent dans leur maison après une bonne nuit de sommeil et le souvenir d'une grande douleur. Au programme de la journée, cueillette de mûres. Les voilà en route pour la forêt.

Sur le chemin des délices, ils devront passer sans se faire voir en bordure du champ de monsieur Torgnol un humain prof de math (?) et très grognon [épreuve d'adresse].

En entrant dans la forêt, ils croiseront le chemin de 3 trolls en maraude [mauvaise rencontre]. Éventuellement, ils peuvent avoir des difficultés à retrouver les buissons de baies [épreuve de chance].

Enfin, la clairière tant attendue, mais, tout au fond dans l'ombre obscure du sous bois, la caverne ténébreuse... un grognement sourd se fait entendre, venant des profondeurs... une ombre bouge... un infâme monstre fait entendre son râle... [épreuve de courage pour cueillir les baies avant de fuir]. Les gnomes détalent et rentrent au bercail. En chemin, rencontre [mauvaise] avec une belette affamée puis arrivée chez la Fée Erica qui donnera un moyen de vaincre le monstre si on lui ramène trois ingrédients : la cuillère à potion de la sorcière Fisc, un cheveu de troll et un trèfle à cinq feuilles.

Chapitre deuxième - La maison de Fisc

Les gnomes doivent ramener la cuillère de la sorcière. Pour cela, il leur faut trouver sa demeure dans le Bois des grimaces [épreuve de courage et de

chance]. Une foi devant chez elle, il faudra attendre qu'elle sorte sans se faire voir [chance], entrer [adresse], se faufiler entre les objets étranges [courage] et éviter le chat [mauvaise rencontre]. Dans le chaudron ils trouveront la cuillère [adresse] puis ils pourront partir juste au moment où Fisc revient. En rentrant chez eux, ils se trouvent, au détour d'un chemin, à l'entrée de la caverne... un grognement les pétrifie [courage pour ne pas perdre son bonnet ou la cuillère dans la fuite]. Retour chez la fée.

Chapitre troisième - Le repère des Trolls

Le meilleur endroit pour trouver un troll est sans doute leur caverne. Les gnomes devront retourner au champ de Torgnoll [chance] où ils ont vu les maraudeurs. De là, suivre leurs traces [adresse] jusqu'à leur caverne. Attention, une buse survole les environs ! Heureusement, en se cachant entre les rochers, les gnomes rencontreront une musaraigne qui connaît une entrée secrète dans le repère des lourdauds. En se faufilant, ils arrivent près des trolls endormis et ronflant. Mais en arrachant le cheveu, les gnomes les réveillent... Fuyons... (encore). Retour chez la fée.

Chapitre quatrième - Le trèfle à cinq feuilles.

Pour trouver le trèfle, les gnomes devront fouiller toute la forêt. Près de la rivière [*adresse*]... rien. Dans les taillis [*chance*]... rien. La pluie se met à tomber, une pluie sale et puante... la terre est trempée... plus qu'un endroit à fouiller, à côté de la caverne du monstre... [*courage et chance*]. Enfin le voilà... En rentrant chez la Fée, les gnomes sont trempés et glacés par la pluie... en arrivant chez Erica, ils s'endorment transis...

Chapitre Final

La fée a tous ses ingrédients. Elle fabrique une potion spéciale de grand courage et la leur donne en leur expliquant que, pour chasser le monstre à jamais, il suffit de ne plus croire en lui. Tous les gnomes gagnent 2D en courage. Ils peuvent retourner à la clairière. Le MJ effectuera un jet de courage secret [*difficulté 15*] et les gnomes qui auront réussi ne verront pas la caverne en arrivant (à nous les mûres) les autres seront terrorisés une fois de plus. En rentrant chez eux, les gnomes retrouvent un sommeil paisible et rêvent d'une douce dame au sourire tendre...

Annexes

Ce qui se cache derrière : Les gnomes sont en fait dans les rêves d'un jeune enfant, chaque chapitre correspond à une nouvelle nuit.

Le but est donc de l'aider à chasser ses terreurs nocturnes, les trolls-cauchemars, le monstre-de-la-caverne-sous-les-couvertures.

La pluie puante est une nuit avec une vessie trop pleine, la fée est une image de la maman qui apparaît également dans les rêves des gnomes (le moment où l'enfant s'éveille).

Règles spéciales : à chaque chapitre réussi, les gnomes gagnent un point

bonnet, ou échouent dans leur mission, ils se réveillent le lendemain comme si rien ne s'était passé, ils en sont au même point que la veille mais ont un point de débrouillardise en moins. Le MJ prendra soin de modifier un peu les embûches (variations du rêve d'une nuit à l'autre).

Pour les joueurs plus âgés, s'ils arrivent à deviner qu'ils sont dans un rêve, ils peuvent l'influencer à leur guise, faire apparaître des objets, modifier les circonstances, décider de ne plus croire au monstre. S'ils modifient trop le rêve (grosbillisme, objets magiques...) celui-ci risque de se transformer en cauchemar... Le MJ les plonge dans un épisode de terreur avant que l'enfant ne se réveille (retour au début du chapitre).

Bon jeu.

Rappel : ce 7^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmt-forum.com/>), sur les éléments donnés par Noctambule (en sa qualité de gagnant du 6^{ème} concours) :

- thème : réalité(s) virtuelle(s) ;
- élément : un élément mignon, trop mignon, adorable, kawaii.