

J'en Rêve Encore

Encore un effort
Quelques mois suffiront
Je suis presque mort
Quelques mois et c'est bon

Supprimer les traces, la moindre trace
Ce qui reste de candeur
Un morceau de glace
A la place du cœur

...



© Bons Courages, 2003
www.bonscourages.com

INTRODUCTION

MISE EN SCÈNE

Ce scénario est assez déroutant pour un scénario d'Agone car il n'y est aucunement question du Masque, de la Perfidie ou des démons, qui sont les adversaires habituels des Inspirés. Les joueurs seront ici confrontés à deux factions d'un même peuple et il est bien difficile de savoir où sont les coupables et les victimes. Si ils ne connaissent rien aux morganes, ce qui est souvent le cas, ils ne vont pas comprendre toutes les subtilités du scénario. La scène de la rencontre avec Similitude est donc capitale car elle vous permet de donner plus ou moins d'explications selon la pertinence de leurs questions et ce que vous désirez leur révéler.

L'ambiance de ce scénario est importante. Il faut mettre l'accent sur le décalage entre la foire animée et festive et le drame secret qui se noue dans l'ombre. L'un des bons moyens est de jouer sur la musique : alterner les musiques de fête et les musiques inquiétantes.

INSPIRATIONS

Les secrets des morganes, bien évidemment, mais également une chanson de De Palmas, le château de Highlander (Eilean Donan Castle) et les lacs écossais.

Ce scénario est basé sur certains des secrets des morganes et du Pays sans Teint. Il est donc nécessaire de connaître les suppléments « **les Automnins** » et, surtout, « **Le Violon de l'Automne** » pour pouvoir comprendre l'intrigue.

SYNOPSIS

EILEAN

La morgane qui s'est sacrifiée pour sauver **Morkanelle** (voir le Violon de l'Automne page 131) avait une sœur, une autre morgane, **Eilean**. Les deux étaient jumelles et très proches l'une de l'autre. La morgane qui a choisi de se sacrifier l'a fait en sachant qu'une partie d'elle-même survivra à travers sa sœur, mais celle-ci ne l'a jamais véritablement accepté. Pour autant, elle est toujours au service de sa reine et l'aide dans sa lutte contre la duchesse **Similitude**. Cependant, elle est restée dans l'Harmonde et n'est pas passée dans le Pays sans Teint. Très affectée par le sacrifice de sa sœur jumelle, elle ne supporte plus de se voir dans un miroir, imaginant à chaque fois se retrouver face à sa sœur...

MORKANELLE

La reine des morganes, quant à elle, s'est réfugiée avec sa petite armée de tordus dans une région du Pays sans Teint qui correspond à une région particulière de la République Mercenaire. Bien qu'il y pleuve assez régulièrement, le relief fait qu'à des kilomètres à la ronde, il n'y a pas de lacs ni de véritables points d'eau. Le reflet de cette région est donc particulièrement tordu et instable. Cependant, au milieu de cette lande vallonnée, faite de collines herbeuses battues par les vents, se trouve un seul et unique lac, abrité du vent, à la surface lisse comme un miroir. Sur une île, le château d'un seigneur de la république se dresse, relié à la rive par un pont de pierre. Cet endroit, le domaine de la famille **Donan**, est donc parfaitement stable dans le Pays sans Teint. C'est le quartier général de **Morkanelle**.



LA SITUATION

Eilean a infiltré le château, charmant le seigneur, et passe aujourd'hui pour être sa fille adoptive. Elle a une emprise totale sur le vieux seigneur, **Connor Donan**, et est donc le véritable maître de ce domaine. Sa mission est simple, protégé à tout prix cet endroit pour que **Morkanelle** soit en sécurité de l'autre côté du miroir. Cependant, **Morkanelle** a réussi à repérer ce refuge et prépare l'offensive. Elle a envoyé, à l'occasion de la foire annuelle qui se tient sur les bords du lac, un groupe de ses agents dans l'Harmonde qui ont pour mission d'y amener le plus de miroirs possibles. Ils se font passer pour des forains dont l'attraction est un gigantesque **Palais des Glaces**, un labyrinthe de miroirs et de verre, dans lequel on se perd, pour le plaisir. A cause de la présence de ces miroirs, le Pays sans Teint reprendra sa consistance et les troupes de **Morkanelle** pourront donner l'assaut. Evidemment, **Eilean** va tout faire pour empêcher ceci d'arriver.



L'ENTRÉE DES ARTISTES

ULTIME ÉTAPE AVANT DONAN

Les Inspirés vont à la foire de **Donan** pour une raison quelconque : récupérer un documents, un objet, rencontrer un envoyé du Conseil du Décan, prendre en charge un autre Inspiré, etc. Ils se sont arrêtés dans une auberge, il leur reste une journée de voyage avant d'atteindre leur destination, et ils font la connaissance alors d'une grande troupe de forains qui se rendent sur place. Leur attraction est assez originale : c'est un gigantesque **Palais des glaces** transportés dans deux grandes roulottes géantes (voir l'illustration dans le livre de base d'Agone page 153). Les forains profitent de cette étape pour organiser un petit spectacle dans l'auberge. Se présente alors à eux plusieurs membres de la troupe :

- ❖ **Irma**, la vieille voyante humaine, qui, sois disant, prédit l'avenir dans une sorte de cristal aux multiples facettes (image d'un cœur de morgane). Ces prévisions concernent surtout les affaires de cœur et sont souvent assez sombres.
- ❖ **Essan** et **Issan**, les deux Farfadets clowns acrobates.
- ❖ **Aïsha**, la danseuse Keshite, sois disant initiée par les danseuses au sept voiles.
- ❖ **Erod**, l'ogre briseur de chaînes, qui fait montre de sa force colossale.
- ❖ Le tout est présenté par **Caeronis**, le chef de la caravane, un homme assez corpulent et charismatique.

Si ils sympathisent, les forains proposent au Inspirés de faire la route du lendemain ensemble. Sinon, ils ne seront pas loin les uns des autres sur le chemin.

L'EMBUSCADE

Eilean, sous l'apparence d'un jeune homme, a engagé une petite compagnie de mercenaires pour attaquer les forains. Leur mission est simple : tuer tout le monde et brûler les caravanes de manière à ce qu'il ne reste pas de miroirs. On leur a bien précisé de ne pas les briser mais de les faire brûler pour les ternir.

Selon la position des Inspirés par rapport aux forains, il leur sera plus ou moins facile de les aider et de sauver leur précieux chargement. Soit ils les accompagnent et sont donc au cœur de l'attaque, soit ils sont un peu en arrière et arriveront alors que le combat est engagé. Les employés de la caravane défendent avec acharnement les roulottes et les artistes eux aussi participent : **Essan** et **Issan** se battent à deux, utilisant un style plein d'acrobaties (c'est le moment d'utiliser quelques-unes des bottes secrètes du codex farfadet), **Aïsha** utilise deux poignards et semble danser en se battant, **Erod** se bat avec ses mains entourées de chaînes et fracasse les os en hurlant, **Caeronis** se défend comme il peut à l'épée et **Irma** hurle des imprécations inutiles sur les assaillants, perché sur une roulotte, tout en leur lançant des accessoires de scène.

Dans tout les cas, l'aide des Inspirés fera pencher la balance en leur faveur car les mercenaires sont trop nombreux. La morgane n'est pas là, attendant le retour des mercenaires à **Donan**. Elle leur à dit de s'installer à la foire et qu'elle les re-contacterait.

L'ARRIVÉE À DONAN

Ils reprennent finalement la route, après avoir soigné les blessés, et la fin du trajet se passe sans encombres. Un Inspiré peut apercevoir, dans l'un des nombreux miroir qui orne la roulotte (ce qui n'est pas particulièrement discret, mais les forains refusent catégoriquement de les enlever, c'est leur identité ce **Palais des glaces** disent-ils et ils l'affichent bien haut) une silhouette qui semble le dépasser. Cependant, en se retournant pour voir à ses cotés, il se rend compte qu'il n'y a personne. Il semblerait que ce reflet n'ait été qu'une illusion...

En arrivant sur les bords du lac, la route suit la rive pendant quelques kilomètres pour aboutir au village de **Donan** où à lieu la foire. Un incident étrange cependant : La surface si tranquille du lac se trouble d'un seul coup, en un point bien précis à quelques mètres du bord. C'est comme si deux corps entremêlés, se battant juste sous la surface, la déformait. C'est assez étrange, comme un combat sous une nappe tendue, les corps ne pouvant traverser la surface du lac, piégés dans les profondeurs des eaux.

En fait, quelques éclaireurs de **Similitude** ont accompagné la caravane des miroirs, mais dans le Pays sans Teint, pour vérifier la présence de **Morkanelle** dans le reflet du château de **Donan**. L'un de ces éclaireurs est la silhouette aperçue dans le miroir un peu plus tôt. Le combat qui a lieu dans le Pays sans Teint et qui déforme ainsi la surface du lac est l'affrontement entre un éclaireur et l'un des gardes de **Morkanelle**.

Les forains, prétendent ne pas comprendre ce qu'il se passe. En fait, seuls **Irma**, **Erod**, **Issan**, **Essan**, **Aïsha** et **Caeronis** comprennent la situation mais les employés ne connaissent pas l'existence de leur mission secrète.

LA FOIRE DE DONAN

AMBIANCE

Le village est recroquevillé sur le bord du lac, à l'endroit où s'ouvre le pont menant au vieux château des **Donan**. C'est un village de pêcheurs et d'éleveurs, d'ordinaire paisible. Mais, depuis quelques jours, l'agitation règne : La foire s'installe et commence le lendemain pour durer cinq jours. Cet événement traditionnel attire une foule nombreuse et bigarrée qui s'est installée sur les bords du lac, avant le village. C'est une véritable ville de tentes et de chapiteaux et l'ambiance y est très festive : de nombreux vendeurs circulent dans la foule ou ont dressé un stand au petit bonheur, des musiciens jouent ci et là, des jongleurs, des montreurs d'ours, des cracheurs de feu exécutent leurs tours au milieu des badauds, des charlatans vantent les mérites de leurs élixirs dont la recette a été dérobée aux pixies. Dans des tentes mystérieuses, on vient pour connaître son avenir ou pour chercher un philtre aux pouvoirs étranges. Les tire-laines et autres voleurs s'enfuient poursuivis par une milice constituée des services de protection des forains et plus ou moins coordonnés par la compagnie de mercenaires de **Donan**. Quelques roulottes de couleur rouge abritent des prostituées, quelques troupes présentent des numéros d'accrobates, de dresseurs de fauves ou de la soi-disant magie. Il y a, de ci, de là, des rings improvisés et des combats sur lesquels on parie. On trouve aussi des combats de coqs, de chien, des parties de dés ou de carte, et quelques animations assez originales. Ainsi, on peut croiser **Velvet** et ses nombreux chats qui font des tours assez incroyables. C'est en fait un trafiquant de danseurs et ses félins sont dressés pour ramener vivants les fragiles créatures, qu'ils soient sauvages ou dérobés à un mage... On peut aussi rencontrer de vrais mages : il y a une troupe d'éclipsistes illusionnistes, les **Gris Conteurs**, qui fait un spectacle très impressionnant, redonnant vie à de grandes guerres passées, transportant les spectateurs dans des endroits exotiques à travers leurs illusions. Il y a également des tournois d'archerie, d'escrime, et d'arts (on peut s'inspirer du scénario du livre de base pour cette partie).

La foire attire évidemment beaucoup de badauds, des riches qui viennent chercher l'exaltation de se mêler (enfin, pas trop quand même) au bas peuple comme des pauvres qui viennent mendier, acheter un ou deux biens ou simplement se divertir.

LA PREMIÈRE DISPARITION

Durant cette première journée, les forains se sont installés et ont construit le fantastique **Palais des Glaces**. C'est un énorme chapiteau hexagonal aux parois de miroir et de verre, permettant de voir à l'intérieur du labyrinthe les visiteurs perdus, rencontrant au détour d'un couloir, l'un ou l'autre des membres de la troupe qui lui joue un tour... L'ouverture est très attendue par tous les badauds de la foire mais, comme pour toutes les grosses manifestations, elle n'aura lieu que le lendemain de l'arrivée des Inspirés, à midi, lors de l'ouverture officielle de la foire.

La nuit précédant cette ouverture se passe sans encombre, les joueurs peuvent vaquer à leurs occupations ou simplement dormir. Le lendemain à midi, sur la grande place aménagée dans cette ville de tente, le seigneur du domaine, **Connor Donan**, déclare en personne l'ouverture de la foire qui durera cinq jours. Les inscriptions sont alors ouvertes pour les différents tournois officiels, les différents prix sont annoncés... Peut-être que les joueurs vont participer ? (encore une fois, voir le scénario du livre de base pour cette partie)

La première journée se passe sans réels problèmes, le **Palais des glaces** fait un tabac et tout le monde se presse vers ces corridors de verre et de miroir.

Le soir, la foire se poursuit jusque tard dans la nuit mais le **Palais des glaces** est fermé depuis la tombée de la nuit et les forains sont regroupés autour du feu, profitant d'un bon repas et se félicitant de cette journée passée. Le lendemain, **Issan** est introuvable. **Essan** explique qu'il est insomniaque et qu'il est reparti dans la foire au beau milieu de la nuit. Il n'est pas rentré.

En réalité, c'est **Eilean** qui l'a charmé dans l'auberge du village et l'a attiré dans une roulotte de prostituée... pour finalement le tuer. Son corps sera retrouvé dans l'après midi, dans la roulotte, et on suspectera évidemment la prostituée qui a disparu. En fait, celle-ci a été enlevée par des mercenaires engagés par **Eilean** qui la garde dans les cachots du château. La morgane compte la tuer, faire retrouver son corps le lendemain, faire ainsi croire à une vengeance des forains et pouvoir les expulser pour non respect des lois.

Le soir, l'ambiance est plutôt morose parmi les forains alors qu'on a retrouvé le corps du farfadet et qu'on prépare son inhumation. **Caeronis** décide que le **Palais des glaces** sera fermé le lendemain en signe de deuil.

En secret, les agents des **sorcières-reflets** se réunissent et décident d'accélérer la mise en place du plan de la duchesse **Similitude**.

MIROIRS DANS LA LANDE

LE DEUXIÈME JOUR DE LA FOIRE

Alors que les Inspirés sont arrivés depuis trois jours et attendent toujours le rendez-vous qui les a amenés ici, le deuxième jour de la foire commence avec un **Palais des glaces** fermé. **Erod** et **Aïsha** sont discrètement partis très tôt, avant le lever du soleil, avec tout un chargement de miroirs sur une mule. Leur but est de positionner ses miroirs dans la nature, pour qu'ils reflètent le paysage et, petit à petit, rendent sa stabilité à la région dans le Pays sans Teint. Cependant, des espions d'**Eilean** surveillent le campement et les repèrent. Une petite troupe est envoyée pour les intercepter et le combat s'engage au niveau d'une zone rocailleuse. L'issue de la situation dépend entièrement des actions des joueurs.

- ❖ Si ils ont veillés, ou si ils ont repéré les agents d'**Eilean** qui les surveillent, ils peuvent se rendre compte du départ de l'ogre et de la danseuse. Ceux-ci refusent catégoriquement leur aide, leur annonçant qu'en hommage à leur ami disparu ils vont placer des miroirs dans la nature, un peu comme une œuvre d'art posthume. Ça paraîtra sûrement un peu bizarre mais bon. Si les joueurs les suivent, ils peuvent alors leur venir en aide et les sauver. Cependant, les deux forains refuseront obstinément de leur expliquer, prétextant qu'ils ne comprennent pas pourquoi ils sont attaqués et argumentant que c'était sûrement des brigands qui souhaitaient les détrousser. L'interrogatoire d'un éventuel mercenaire survivant permet d'entendre le même genre d'histoire qu'au moment de l'embuscade : ils ont été engagés par un jeune homme, à l'auberge du village de **Donan** et celui-ci ne leur a pas fixé d'autre rendez-vous, les payant par avance. Ils devaient mettre le feu aux miroirs pour les ternir.
- ❖ Si les PJ's ne sont pas là, les deux forains sont tués, les mercenaires perdent quelques hommes qu'ils remmènent avec eux, et les miroirs sont brûlés. La colonne de fumée sera visible du village et inquiétera étrangement les forains... suivre les traces des mercenaires à partir du bûcher sera assez facile, et la piste mènera par un chemin détourné, jusqu'à la foire.

Les joueurs vont peut-être commencer à se poser des questions sur ces étranges phénomènes et sur les forains, mais ceux-ci ne disent absolument rien, jouant le rôle de victimes ne comprenant pas cet acharnement.

Dans la soirée, des gardes du château viennent voir les forains et leur annoncent que l'on a trouvé le corps de la prostituée, morte. Le seigneur est là et leur annonce qu'ils doivent partir. Les Inspirés vont peut-être prendre la défense des forains, argumentant que rien ne prouve qu'ils soient coupables. Le seigneur est troublé, ça ne se passe pas comme il s'y attendait, d'autant que de nombreux badauds sont venus et semblent prendre le parti des forains. Il décide alors, devant la pression populaire, de leur permettre de rester tant que l'enquête est en cours. Quelqu'un d'observateur peut se rendre compte qu'il semble être troublé, comme s'il ne contrôlait pas vraiment et ne pouvait prendre de décision.

LE TROISIÈME JOUR DE LA FOIRE

Le lendemain, le **Palais des glaces** réouvre et les clients affluent. Les joueurs ont la journée pour enquêter mais il n'y a pas grand-chose à découvrir. L'accès au château est interdit (mais ils peuvent tenter de s'infiltrer, quoi que de jour...)

La nuit, **Irma** se rend dans le **Palais des glaces** pour gagner le centre du labyrinthe et essayer d'entrer en contact avec les **Sorcieres-reflets**. Elle entre en particulier en relation avec **Similitude** qui a lancé une petite offensive sur le reflet du château. Cependant, cette nuit là, **Eilean** tente de détruire définitivement le **Palais des glaces** en y mettant le feu. Elle remarque l'entrée d'**Irma** dans le bâtiment et s'infiltré dans celui-ci, malgré sa répulsion, pour les miroirs, et erre à la recherche de la voyante. Si elle la trouve, une explication houleuse à lieu entre les morganes (**Similitude** et **Eilean**) et **Irma**. Elle finit par tout asperger d'un produit inflammable et par casser sa lanterne. Le feu gagne rapidement tout le labyrinthe alors qu'une course poursuite s'engage, tout le monde courant entre les miroirs et le verre, les flammes et leurs reflets, et les images fugitives du combat qui a lieu dans le Pays sans Teint. Tout ou partie des forains peut mourir dans l'incendie.

LA CRYPTÉ DU CHATEAU

La morgane réussit à s'enfuir, ne serais-ce qu'en utilisant l'Antélumie, et se réfugie dans le château. Les Joueurs peuvent s'introduire dans le château et découvrir, dans la crypte la morgane qui se suicide avec un fragment de miroir, la deuxième moitié de celui qui fut planté dans le cœur de sa sœur.

En regardant dans le miroir, on peut voir **Morkanelle** en train de pleurer sur le cadavre du reflet d'**Eilean**. Elle ne laisse derrière elle qu'un texte incomplet, un poème maladroit en souvenir de sa sœur...