

# Le Secret de Nylopéthane

Ce scénario, pas plus que le Grand Tournoi, n'est réellement un scénario. Il peut prendre place entre dans une campagne, entre deux scénarios, au gré du maître de jeu. Je tiens d'abord à avertir que le dénouement de ce scénario obligera, dans le cas où celui-ci se termine bien, le maître de jeu à revoir ses scénarios suivants. Je conseillerais de ne l'adresser qu'à des joueurs ayant déjà joué de nombreuses fois et ayant souhaité avoir la possibilité de s'établir dans une région tout en continuant à mener des aventures.

L'Unirêve ne me satisfaisait pas pour ce but, je voulais quelque chose de différent et je voulais aussi que mes joueurs prennent la dimension de ce que j'allais leur offrir. C'est donc à un groupe expérimenté que j'ai soumis ce scénario.

Plantons tout d'abord le décor. Un paysage de collines, boisé et une gentille rivière font tout à fait l'affaire. Les joueurs sont sur la route d'une grande ville, qu'ils peuvent de manière intermittente apercevoir dans le lointain. Le soir tombe, les personnages installent donc leur campement. Sans doute l'un d'eux visitera les alentours à la recherche de gibier ou d'herbes. En tout cas l'idée est que les personnages découvrent l'entrée d'une caverne, fermée par une herse métallique. Ce détail ne manquera pas de les étonner et ils voudront visiter plus avant.

A partir de là, une petite explication. Je ne vais pas détailler l'ensemble du plan de la caverne, ni du niveau supérieur. Ce repère est celui d'un très puissant thanatien. Pour ma part, j'avais truffé (réellement) les deux niveaux de pièges de toute sorte ainsi que de gardes (groins et humains). C'est très probablement le scénario dans lequel mes joueurs ont le plus risqué leur peau.

Un exemple de piège était l'utilisation vicieuse de deux zones permanentes. L'une était une téléportation qui amenait à 20 m de haut le malheureux qui s'y trouvait pris. Il devait donc tomber...dans la zone d'air en eau (permanente) qui se trouvait juste en dessous. La victime a donc le choix : nager et mourir d'épuisement avant la chute ou tomber tout de suite. Inutile de dire que l'instinct de survie prend toute sa saveur dans ce cas...Comment s'en sortir me direz vous alors? Un examen attentif de la paroi de l'espèce de cheminée dans laquelle se trouve les personnages peut déceler des aspérités fortes permettant d'accrocher une corde habilement lancée. Bien entendu, lorsqu'on surnage, ce n'est pas évident. Et bien entendu, lorsqu'on surnage, on ne peut pas monter en TMR pour essayer de s'en sortir par la magie. Mes joueurs ne sont pas morts sur cette épreuve.

Leur tribulation (s'ils sont toujours en vie) devrait finalement les amener à rencontrer le thanatien et ses apprentis. Au maître de jeu de doser la rencontre. Le thanatien, dans mon scénario, disposait d'une dague d'un genre un peu particulier. Les personnages devaient effectuer un jet de rêve modifié (à -5 par exemple) pour pouvoir le toucher. Mes joueurs avaient bien sûr beaucoup dépensé en terme de points de rêves ce qui les a sérieusement désavantagé sur le final.

Lorsque tous ces "détails" seront réglés, les joueurs découvriront l'ensemble du complexe qui dispose de plusieurs bibliothèques, d'une salle d'alchimie, d'une salle d'armes, salle à manger, cuisine et plusieurs chambres. Les joueurs passeront sans doute quelques jours à recenser l'ensemble des choses, en particulier les livres, présents dans le repaire.

Et c'est ainsi qu'à leur grande surprise, deux ou trois jours plus tard, une porte en septimel apparaîtra dans une paroi de la caverne. Ici, le maître de jeu doit faire un choix. Il doit choisir l'un de ses joueurs. Peu importe qu'il soit haut-rêvant ou non. Ce peut être celui qui a porté le coup final au thanatien par exemple. Appelons le personnage Vif Argent.

Sur la porte est écrit ce texte :

*Je suis Alastar Polychromax, Haut Rêvant du Second Age et Adorateur des Grands Dragons  
Si tu lis ce message, Vif Argent, c'est que la descendance d'Escarbille, maudit soit il,  
a changé de rêve laissant enfin mon doux rêveur, Nylopethane l'Euphorique, en paix  
Sache, Vif Argent, que derrière cette porte se trouve ma dernière demeure  
Tu y as dorénavant accès, première personne rêvée par Nylopethane depuis des années,  
car tu as vaincu l'engeance maudite d'Escarbille le Fourbe  
Ce haut rêvant, le plus puissant thanatien de tous les temps, n'a jamais réussi a me faire avouer mon secret  
Etant pacifiste, je me suis donc emmuré vivant dans cette crypte pour protéger à  
jamais mon ami, Nylopethane  
Je ne peux mourir car il me rêvera éternellement mais il a désormais décidé que je ne retrouverais jamais cette crypte  
C'est donc toi, Vif Argent, qui aura la possibilité d'utiliser ce secret de manière judicieuse car Nylopethane te surveillera  
Il ne devra être dévoilé qu'à des gens de confiance,  
Si tu commets une faute, tu mourras  
Entends par là que tu seras oublié des rêveurs et que ta chaîne et celle de tes compagnons seront brisées  
Libre à toi de refuser, ma crypte est inviolable par d'autres  
Le pouvoir de ce secret est immense et si tu franchis cette porte, tu auras accepté de porter le fardeau  
Saches que tu déclencheras par la même des forces dont tu n'as pas idée, qui te traqueront, toi et ceux qui t'entourent,  
et n'auront de cesse de te voler ce secret  
Seule ta mort, ta vraie mort, pourra te libérer de ce fardeau  
Ma demeure, celle que vous avez découverte jusqu'à présent, est à vous  
La crypte, quant à elle, m'appartient à jamais  
Les choses que vous y trouverez sont à moi et j'entends qu'elles le restent  
Ne vous y trompez pas, mon pouvoir transcende la mort  
Seul le secret est disponible A vous de découvrir ce qu'il est  
Alastar Polychromax, Ami des Dragons*

La crypte se trouve derrière la porte. Les personnages peuvent tous entrer s'ils le désirent, ou selon le choix de Vif Argent. Le maître de jeu doit évidemment mettre l'accent sur l'importance de ce choix. Les joueurs peuvent tout à fait refuser. C'est écrit. La porte reste ouverte une minute.

Dans la crypte, qui fait une trentaine de mètre de long, et qui est entièrement en marbre, se trouve un autel également en marbre. Sur cet autel sont disposés six objets : une plume de chimère, une épée, un crystal alchimique, une herbe de lune, une paire de binocles et un encrier.

L'objet secret est l'épée. Alastar était un haut-rêvant pacifique (indiqué dans le texte), le bon choix est donc l'épée. Ce passage peut donc aller très vite si les personnages prennent bien l'épée. MAIS. Tout d'abord, seul Vif Argent peut saisir l'épée. Les joueurs doivent l'avoir compris d'après le texte. Toute tentative de découvrir quel objet est magique se soldera par un échec. La plume de chimère annule toute forme de magie dans l'enceinte de la crypte. Si quelqu'un de différent de Vif Argent saisit l'épée ou si n'importe quel personnage saisit un objet différent de l'épée, deux choses se produisent: l'objet disparaît des mains du personnage après quelques secondes et réapparaît sur l'autel, ET un panneau s'ouvre dans un des murs et un monstre en sort. Essayez vous à l'imagination et choisissez quelque chose de terrible. N'hésitez pas. La porte ne peut pas s'ouvrir tant que le bon objet n'est pas choisi. Les personnages ne peuvent donc fuir. L'affrontement est inévitable et les joueurs doivent bien comprendre leur douleur. Faites en un combat épique. Un objet déjà choisi qui serait repris donnera le même résultat.

Si les personnages traînent, le temps va passer. A l'heure de la Couronne apparaît, sur l'autel, un repas suffisant pour tous. De même à la fin de l'heure des Epées. Les personnages peuvent rester indéfiniment dans la crypte, avec sans doute quelques inconvénients d'hygiène...Si certains personnages sont restés à l'extérieur, ils peuvent toujours communiquer avec leurs compagnons.

Lorsque l'épée est saisie, la porte s'ouvre de nouveau, laisse le passage aux personnages et se referme pour ne plus s'ouvrir.

L'épée a effectivement un pouvoir particulier et puissant. La maîtrise peut (ou pas) coûter des points de rêve. Le pouvoir de cet objet est tout simplement de téléporter les personnages, et ce quelque soit l'endroit où ils se trouvent (même un autre rêve), devant la porte de septimel. Tout simplement. Alors me direz-vous, "oui c'est trop balaise, y est fou". Non je ne suis pas fou. Alastar a précisé que Nylopéthane les surveillerait. Autrement dit, la téléportation ne fonctionne que lorsque le maître de jeu en a décidé ainsi et donc, a priori, à la fin d'un scénario. Le but de l'objet n'est pas de faciliter la vie des joueurs lors des parties mais juste de leur permettre de revenir à leur logis douillet, leur attache, quand ils ont bien travaillé! Libre au maître de jeu par la suite d'inventer toute sorte de poursuivants, thanatien en tout genre à la recherche de l'objet...

Si Vif Argent meurt dans un scénario, sa nouvelle incarnation possèdera l'objet. N'ayant pas encore eu l'occasion de tester ce point, je n'en connais pas les conséquences.