

UN TCHAE ÇA REPARE...

Sur la route des Crêpes

Cette quête s'adresse à un groupe de personnages exclusivement féminins. Le Gardien des Rêves devra insister sur la cohérence de la représentation rôlistique de chacun des joueurs.

Elle comprend plusieurs parties. Suite à un rêve ne survenant que quelques jours après leur sortie du *GrisRêve*, les personnages devront comprendre qu'en reproduisant les composantes de leurs *Rêve*, non seulement ils se souviendront d'une ancienne incarnation (XP directement dans certaines compétences propres à leur archétypes) mais ils résoudront le *Non-Rêve* qui se sera emparé d'eux, et surtout ils sauveront contre tout espoir (le PJ sont des femmes...) toute une communauté submergée par des groins et enfin, réhabiliteront l'honneur d'une dynastie de samourais.

LE GRIS-REVE :

Les PJ dérivent dans la mer, semi-conscientes à peine, accrochées désespérément aux restes d'une jonque de style asiatique. Elles se souviennent désagréablement avoir été les jouets d'une terrible tempête durant plusieurs jours. Elles sont épuisées (1d4 points d'endurance chacune seulement), affamées et déshydratées (si ! si ! la mer, c'est de l'eau salée !). La marée les fera s'échouer sur la grève d'une plage, sous un soleil aveuglant (heure de la couronne). Elles seront découvertes là par des villageois en état de siège mais cependant prompts à les recueillir.

LA REGION, LES ARMEES GROÏNESQUES.

La région, encaissée au milieu de monts abrupts, est couverte d'une jungle luxuriante. La côte est à peine dégagée, variant entre plages, monts et falaises escarpées. L'armée d'un seigneur-pillard groin, forte de plusieurs centaines de guerriers est disséminée dans la jungle avoisinante. Elle attend sans doute des renforts ou des armes de siège pour attaquer (en fait, le seigneur-pillard veut affaiblir le plus possible sa proie en attendant d'organiser son assaut). La pression est de plus en plus forte et les escarmouches avec les patrouilles de reconnaissance des villageois sont de plus en plus meurtrières. De jour en jour la peur, l'incertitude et la panique croissent, alors que les moyens, les guerriers valides et l'espoir s'amenuisent...

SCENARIO REVE DE DRAGON

LE VILLAGE DE POR-LA-KE :

Type : Semi-côtier, semi lacustre

Population : 500 âmes

Culture : C'est typiquement celle d'un village fortifié asiatique.

Les habitants n'ont cependant pas franchement le type asiatique.

Le thé et ses dérivés sont inconnus ici (ce type de plante n'existe pas ici).

Tous les autres traits de la culture moyenâgeuse sud-asiatique sont présents : castes, respect absolu des étiquettes, femmes soumises : chaque individu a sa place, avec des devoirs et des obligations bien, n'en démodant pas.

Les PJ sortent plus ou moins vite (jets de CONstitution ALDDGR) de leur torpeur pour se rendre compte qu'elles ne sont plus ballottées par les flots mais bien au sec quoique faibles et affamées. Il fait nuit, alors que les murmures et les allées et venues discrètes de quelques femmes affectées aux soins des blessés et convalescents sont perceptibles autour d'elles. Les PJ qui ne seront pas trop K.O. (jets de CONstitution puis VUE ou EMPathie ALDDGR) devineront une vaste pièce rectangulaire, des murs faits dans une sorte de papier semi-opaque. La charpente est en bois bien ajusté, les portes sont coulissantes. Le PJ reposent sur des nattes en matière végétale, la tête sur de petits oreillers de lin carrés et bourrés d'un sorte de paille, et vêtues de kimonos de lin bien secs ! Bref, rassurées, elles s'abandonneront sans doute à nouveau au sommeil, réparateur celui là.

A leur réveil, les PJ seront accueillies avec le sourire, leurs questions recevront des réponses polies mais laconiques. Une fois nourries et sur pied (avec de drôles de sandales en bois) elles pourront sortir, sous l'œil bienveillant des villageoises de service aux maisons de soins à ce moment là. Elles se rendront compte au nombre important de courbatures, d'ecchymoses et d'hématomes de l'épreuve qu'elles ont endurée. Les PJ n'ont atteint que la moitié de leur ENDurance maximum, et elles ont l'impression d'avoir pris 20 ans d'un coup...dur pour des femmes !

Les hommes (des villageois forcés de se comporter en miliciens) sont tous en phase d'acclimatation au rythme martial que doit s'imposer le village. Bien que rongés de jour en jour par la peur et le doute, ils ne laisseront pas leur honneur s'entacher et tiendront le rôle que leur imposent les événements quoi qu'il advienne. C'est un peuple de gens braves avec une âme condamnée certes, mais résignés à se défendre du mieux qu'ils pourront (cf. le film les 7 samourais)...

Les villageois accepteront toute l'aide que pourront leur fournir les PJ, si elles sont capables de respecter l'étiquette que leur impose leur condition de femme...!

C'est vraisemblablement à ce moment que les PJ se rendront compte avec consternation qu'elles ont toutes les symptômes qu'infligent les effets d'un sort de

SCENARIO REVE DE DRAGON

Non-Rêve (ne pas employer ces termes, les PJ doivent s'en rendre compte de manière intuitive et aucun sortilège ne leur a été lancé) : malaise et sensation de confinement et d'oppression de leur être dans leur corps, impossibilité de s'extraire vers les *Terres Médiannes du Rêve*. Elles doivent comprendre que cela est propre à leurs personnes, l'ambiance et les gens environnants n'y étant pour rien...

Elles pourront surprendre (*) un rapport du meneur de l'une des patrouilles au chef du village. Celui-ci restera quelques instants à méditer d'un air grave (il serait malvenu qu'une femme l'interrompe dans ses pensées) avant de se rendre d'un pas décidé vers une bâtisse imposante, adossée contre un énorme rocher escarpé au fond du village. La demeure de Maître Lhò, un vénérable Sage.

(*) il ne faut pas donner l'impression d'écouter aux portes ou d'espionner !

Ce sont là des manières peu honorables et une femme discréditée peut déteindre sur le reste des femmes ; les villageoises ne manqueront pas de le faire comprendre : il y a maintes tâches et corvées peu attrayantes et réservées aux femmes, et chacun doit se rendre utile...(vu leur état, on le leur évitera, sauf si l'une ou l'autre se montre vraiment asociale ou individualiste).

LE VIEUX MAITRE LHO.

Maître Lhò se contentera de leur sourire du haut de la terrasse d'accès à sa porte d'entrée, et quelque soient les questions répondant brièvement et poliment au sujet du temps qu'il fera demain. Il pourra passer pour gâteux, bien qu'il ne le soit pas du tout. Il n'a tout simplement pas encore fait son *Rêve*, au même titre que les PJ.

Si elles se présentent sans rien, il leur désignera sans un mot et souriant, un ballot de linge sale à laver au bas de l'escalier. Si elles ne comprennent pas, une autre femme leur glissera de lui démontrer du respect et de la déférence dû à sa personne et de comprendre son désir de silence.

Si par contre elles ont l'occasion de lui porter quelques présents (jatte d'eau, plat de fruits, galettes de riz... qu'elles poseront dans l'entrée de sa demeure), Les PJ pourront voir plusieurs objets exposés chez lui. Le plus visible est une armure de samouraï en bois laqué rouge, finement rehaussée de ciselures dorées. Un jet en ARMurerie -4 permet de voir qu'elle a quelque peu souffert du temps et -8 que cela est sans doute dû à une immersion dans l'eau de mer (malus dû à la distance entre le seuil de la demeure et le salon, vu qu'elles ne sont pas conviées à entrer plus loin).

D'autres objets accrochés aux murs sont plus difficilement visibles, comme un grand Katana, un casque de samouraï à faciès grimaçant, des tentures représentant des fresques et des paysages (dont l'un est une peinture de la montagne du Dragon) et une drôle de masse en cuir et en bois.

Dans tous les cas elles ne pourront aller pour l'instant plus loin que l'entrée de sa demeure.

SCENARIO REVE DE DRAGON

LE REVE ...

Après avoir avalé une soupe de poisson, quelques croquettes d'algues et galettes de riz, les PJ veilleront dans la maison de soins au milieu d'autres femmes et blessés convalescents. Les femmes prendront soins les unes des autres en attendant de se coucher (pommades sur les bobos, peignage de cheveux et chants murmurés. Les PJ peuvent bien sûr engager des discussions diverses avec les gens présents, mais si quelqu'un évoque la chance d'avoir survécu à la furie de la mer, d'autres souligneront l'amertume d'avoir été recueillies par un village en sursis...

Le but est d'exacerber le sentiment de fatalité inexorable du destin qui ronge les habitants du village.

Il manque de soldats aguerris, de moyens en armes et armures, et d'espoir... Les PJ ne seront plus autorisées à quitter la maison après la tombée de la nuit. La garde sera doublée autour du village comme toutes les nuits et l'imagination des PJ pourra leur faire entendre à certains moments de la nuit des bruits de rôdeurs aux abords du village (éclaireur groin ou animaux nocturnes ?)

A l'heure du *Château Dormant*, les PJ feront le *Rêve* (voir en annexe).

LES CEREMONIES DE MAITRE LHO ET LES QUETES

Le lendemain, si leur propre curiosité leur fait défaut, Maître Lhôte trouvera une manière ou une autre de les faire venir à lui (il demandera qu'on lui porte du linge propre, de la nourriture, de l'eau...).

Il attendra les PJ en silence, assis en tailleur sur un coussin, devant un tasse fumante. Dès que les PJ auront pris place sur des coussins prévus à leur attention, il leur servira à chacune le contenu brûlant d'une carafe en porcelaine et attendra leurs réactions en silence et sans y porter attention de suite.

Les tasses contiennent en tout et pour tout que de l'eau brûlante !

Si les PJ parlent de leur *Rêve*, Maître Lhôte les écoutera avec satisfaction, toujours silencieux, ayant fait le même *Rêve* et y ayant pour sa part distingué la présence des PJ.

Quelque chose d'indéfinissable émane de ce vieil homme (VUE à -4 : il semble appartenir à une ethnie différente de celle du reste du village).

Il essaiera d'aider les PJ à éclaircir leur *Rêve*.

- le Tchaé et l'art du Thé
- l'art de la guerre
- les moyens militaires et la magie
- l'espoir

Puis il leur demandera de le suivre.

SCENARIO REVE DE DRAGON

Au fond de sa demeure descend une espèce d'escalier de pierre qui s'enfonce dans la roche. Il les mène vers ce qui semblerait une crypte.

Là reposent de simples sarcophages de pierre, flanqués chacun d'un barda de samouraï : Armure de bois laqué, casque, bouclier et katana (à 2 mains si l'un des PJ manie une arme à 2 mains). Il demandera aux PJ de s'en équiper, leurs anciens propriétaires n'en ayant plus besoin et il s'éloignera les laissant sur place, sans doute à leur grand désarroi (les PJ ne savent à priori pas mettre et ajuster un tel barda !)

Dès les premières tentatives, chaque geste des PJ s'enchaînera comme si chacune d'entre elles avait fait ça toute sa vie...

Il faudra entre 20 et 30 minutes et leur assistance mutuelle pour s'équiper.

Lorsque les PJ remontent chez Maître Lhôte, c'est pour déboucher dans une ambiance chargée d'encens et de percussions rythmées. Leurs têtes commencent alors à tourner et leurs corps endoloris semblent être un mauvais souvenir: leurs esprits commencent à flotter agréablement.

Lorsqu'elles reprennent leurs esprits (fin heure de la Couronne !), les PJ sont à genou comme au moment de leur arrivée chez Maître Lhôte. Elles constatent cependant que, outre leurs armures, elles ont le visage peint de différents masques de guerre samourais.

Maître Lhôte parlera sans ambages, arguant que le temps restant au village s'effiloche : Le lieu de leurs quêtes se trouve dans un autre rêve, celui d'où il fut banni. Le Code des Samourais et celui de l'Honneur y règnent en maîtres.

Leurs armures leur conféreront un statut et le moyen de se frayer un chemin dans ce monde. Celles qui ne respecteront pas ses règles par crainte le feront par obligation à leur honneur et caste.

Leur maquillage de guerriers (et pas guerrières !) fera illusion le plus longtemps possible pour cacher le fait qu'elles sont des femmes et leur évitera ainsi explications, discours et altercations inutiles...*car la langue du rêve d'arrivée leur sera inconnue !* Elles devront jouer serré....d'autant plus que les caractères & armoiries marquetés sur leurs armures sont celles de sa Maison déchue ! Mais ça, Maître Lhôte ne fera que le leur sous-entendre, le temps ayant sans doute effacé sa Maison des mémoires... et puis a-t-on vraiment le choix... ?

Il leur donnera le *battoir à gong*, le *baume de Rêve*, des besaces (saké et rations de survie pour 9sust/PJ) ainsi que de drôles de billets colorés aux effigies de sabres et de Dragons (équivalents à 500 sols/PJ).

Si les PJ se montrent respectueuses, il répondra aux questions posées à son sujet et révélera en grande partie son histoire (voir annexe).

Il lancera un Sort de bouclier mobile à leur insu au moment de leur départ (1 PJ centrée). Reste à convaincre les villageois surpris de laisser partir cinq samourais apparus d'où ne sait-on et qui pourraient renforcer leur village !

SCENARIO REVE DE DRAGON

LA JUNGLE ET LES GROINS

Les PJ tombent sur une patrouille du village poursuivie par des éclaireurs groins. Impressionner (ne pas céder !) et résister aux projectiles peut faire hésiter des éclaireurs. Leur chef chargera quand même (faut pas déconner, il tente le tout pour le tout pour garder la face !) espérant qu'on le suive. La mort du chef peut faire gagner du temps, et les groins incrédules continueront de balancer des projectiles jusque là. Course contre la montre toute la nuit pour arriver aux ruines avant que les groins ne soient réorganisés.

LES RUINES DU TEMPLE ET LE GONG

S'en suit une $\frac{1}{2}$ heure d'ascension (après 1 nuit sans sommeil et poursuivies !). Au sommet apparaissent de nombreuses ruines recouvertes par la végétation : statues de Boudha-Dragons, lianes envahissantes et une sorte de cercle runique (genre Stargate) flanqué d'un portique soutenant un gong. Il y a 12 symboles inconnus au sol.

Le gong doit être actionné avec un bâton (celui fourni par Maître Lhôte est bien adapté mais pas absolument nécessaire. DEXtérité/Instrument de musique, avec 2 ou 3pts de tâche pour confectionner un bâton adéquat).

Pour réussir à faire «résonner» le gong : un premier jet significatif avec MELée à 0 (-3ou-2 avec un bâton confectionné) suivi d'un jet de REVe à 0. Une combinaison réussie permet à un PJ de passer dans le vortex. Un jet critique en REVe à 0 permet de faire passer autant de PJ que de points de tâche (1 jet de MELée pour 1 jet de REVe !!!).

BOOOOONNNG : Une sorte de vortex se crée en s'intensifiant, partant de la taille d'un œuf jusqu'à devenir celle d'une sphère d'un mètre, avant de se dissoudre dans l'air. Le nombre de points de tâche de REVe donne approximativement le nombre de secondes avant dissolution. On lit dans cette sphère un peu comme dans une boule de cristal, le lieu aperçu variant selon l'endroit (le symbole au sol) d'où l'on regarde. Si les PJ voient la montagne du Dragon, c'est qu'il faut plonger !

Selon l'heure de naissance de chaque PJ, la Montagne du Dragon n'apparaîtra pas depuis la même position du cadran (sauter en même temps peut amener à une collision de deux PJ!).

L'ARRIVEE DANS LE MONDE DU DRAGON

L'arrivée se fait de nuit (début poisson acrobate), les pieds (ou le reste) dans une rizière. Les feux d'une cité brûlent à quelques lieux. La cité est très animée la nuit.

Bien entendu, **personne ne parle la langue des PJ...**

Le statut de samouraï leur autorisera l'entrée en ville après l'heure du serpent et les exemptera de répondre aux questions des gardes, même si ceux-ci ne s'en privent pas (à près tout c'est leur métier !). Le poste de garde enverra tout de même une estafette au palais pour avertir un Daïmyo. La vue de Samourais se promenant

SCENARIO REVE DE DRAGON

pendant les périodes nocturnes peut encourager des tas de gens à leur proposer de leur dispenser nombre de services et de plaisirs simples ou raffinés (bains, geishas, drogues, alcools, jeux, gîte & couvert, ...).

Si les PJ se présentent aux portes du palais, elles y seront introduites (côté caserne) et logées sommairement comme l'exige le code de l'hospitalité. Un repas frugal et froid leur sera porté et elles auront un service de bain si elles le désirent. Le code n'exige qu'elles ne fassent part de l'objet de leur visite que le lendemain (elles ont la nuit pour y réfléchir).

Si elles choisissent de loger en ville, elles devront se débrouiller pour payer et de plus, les instances de garde au palais, averties par estafette, trouveront suspect que des Samourais inconnus et parés à la guerre n'aient pas la décence de se présenter au palais. Les PJ seront « serrées » le lendemain à leur sortie de petit déjeuner. Un silence de mort se sera fait subitement, les gens de la rue s'étant évaporés comme par enchantement. Une forte troupe de lanciers commandée par plusieurs Samourai les escortera au palais. Autant dire que les katanas des PJ ont intérêt à rester au fourreau, car la détermination qu'évoque leurs maquillages et leur attirail guerrier aux troupes du Shogun ne peut qu'inciter ces derniers à ne pas hésiter à user des moyens nécessaires pour les éliminer à la moindre velléité d'agression de leur part .

LE FOU

Après avoir patienté au moins deux heures au milieu de la cour de la caserne sous l'œil vigilant de lanciers et d'arbalétriers, un des Samourai (un Daïmyo) reviendra en compagnie de 3 conseillers du Shogun (tous armés de katanas, privilèges dû à leur statut). Ces derniers garderont le silence tout en détaillant les PJ, tandis que le Daïmyo rugira des questions d'un air martial, tentant de les faire sortir de leurs gonds (on imagine le désarroi des PJ quand on insistera pour qu'elles restent zen, dignes et crédibles !) ... Pour finalement voir les 3 conseillers hocher de la tête d'un air entendu après un rapide conciliabule. Les PJ seront alors emmenées vers les cachots où on les jettera après les avoir dépossédées de tous leurs biens.

Elles resteront là jusqu'à l'aube suivante où elles seront tirées de leur sommeil par les cris horribles d'un couperet que l'on aiguise et du rire jaune d'un fou (cf. Tintin et le Lotus Bleu). Chose bizarre, **le fou parle la langue du voyage**, mais ne semble pas démordre du fait « qu'il a trouvé la voie » et qu'« il va la montrer aux PJ en leur coupant la tête »...

Bien sûr, il parle la langue des PJ car il est fou. Ou encore, il a perdu la tête et il est normal que les PJ le comprennent car elles mêmes vont bientôt perdre la leur...

Bref, faire un méli-mélo pour désespérer les PJ de se trouver face à une situation incohérente face à des interlocuteurs incompréhensifs et irrationnels : être faux-samourai, porter les armes d'une famille déchue, dans une société rigide et hermétique dont on ignore la langue, les us et les coutumes, et où les femmes ont peu droit à la parole !

SCENARIO REVE DE DRAGON

LES « NEGOCIATIONS » AVEC LE SHOGUN.

Les PJ, reconnues femmes au grand jour sont amenées entravées devant le Shogun (à 20 pas alors qu'il est en pleine cérémonie du Thé !). Le Shogun a ouïe-dire par ses conseillers (et par ses propres espions) l'histoire de ces étranges Samourais surgis d'une époque révolue. Il ne leur en fera pas part, mais il les a vu en songe anéantir des hordes de cauchemar et lui remettre le Sabre-Dragon.

- Hormis le fou, **le Shogun est le seul à savoir parler la langue du voyage** (pour le Gardien des Rêve, c'est un héritage transmis au Shogun).
- Les Samourais de la Maison Lhôte-Chôte ont trahi l'ancien Shogun en le livrant lui et le Sabre-Dragon à l'Oni, plongeant ainsi leur clan dans le déshonneur.
- Demander à boire le Thé serait un affront et clora la discussion sur le dernier point.
- Il ne leur laissera cependant pas la parole et soulignera sa magnanimité face aux avis radicaux que lui conseille son entourage :
- Il va leur offrir de racheter leur honneur en allant défier l'Oni. Si elles survivent, elles devront en rapporter la preuve tangible. Sinon, elles auront le privilège incroyable pour des bannies de mourir honorablement katana à la main.

L'INCURSION CHEZ L' « ONI »

- L'Oni est un Cyan Haut-Rêvant très puissant. Il ne sera pas chez lui, mais les PJ trouveront divers objets chez lui dont le Sabre-Dragon dérobé à un précédent Shogun et le coffret à Thé dérobé au Daimyo Lhôte-Chôte, l'oncle de Maître Lhôte.
- La montagne du Dragon est infestée d'entités de Cauchemar diverses et variées. Le baume de Maître Lhôte fera, espérons-le, des merveilles.
- Les PJ peuvent utiliser le fou pour se frayer un passage vers la forteresse de l'Oni. N'oubliez pas qu'il a trouvé la voie, lui !

LE RETOUR CHEZ LE SHOGUN ET LA CEREMONIE DU TCHAE. FIN DU NON-REVE.

A leur retour des PJ seront accueillies avec le maximum d'étonnement que la dignité peut leur permettre. Le Sabre-Dragon ne passera pas inaperçu et son don au Shogun sera une preuve suffisante de la loyauté des PJ et un juste retour des choses (le Sabre-Dragon est le symbole du Shogun). Il voudra savoir comment les PJ ont vaincu les entités sur leur chemin (le fou est un témoin et son arme à sûrement été enduite ?)

L'honneur de la Maison Lhôte-Chôte est sauvé. Cependant, le Shogun, maintenant qu'il a le Sabre-Dragon et qu'il est prouvé qu'il est possible d'arriver au repaire de l'Oni sans périr, se doit de lever sans plus tarder ses armées contre ce dernier. Bien sûr, la Maison Lhôte-Chôte refait partie des armées du Shogun, et les PJ la représentent...

Ce qui reste du baume sera très utile...

SCENARIO REVE DE DRAGON

Avant la bataille, le Shogun ordonne une cérémonie du thé où les Maisons sont toutes représentées. Les PJ se « rappellent » leur faculté de Haut-Rêve et gagnent temporairement 20 points en Rêve Actuel.

LA BATAILLE DU CAUCHEMAR

(conseillée en guise d' épilogue 1)

Bataille - Le Cyan et le Shogun se provoquent. Ce premier et ses armées cauchemardesques sont annihilées. La nuit tombe sur le champ de bataille.

Le Shogun annonce officiellement le retour du clan Lhôte-Chôte parmi les grandes Maisons. Hourra ! Le lendemain, de vieilles bannières et oriflammes se sont levés aux couleurs des Lhôte-Chôte : d'anciennes troupes forcées il y a longtemps de trouver d'autres maîtres et contrats leur renouvellent leur allégeance. Les PJ ont également transformé leur stress en sortilèges de bataille.

Il ne manque plus que les bateaux...

LE RETOUR VERS POR-LA-KE

(conseillé en guise d' épilogue 2)

Retour à point nommé. Maître Lhôte explique comment marche la Théière de feu son Oncle. Suffit d'y verser de l'eau bouillante en dépensant un point de REVe : Du Tchaé enchanté : Décalage temporel pour tous.

La bataille du village : Big baston et situation du Rêve reproduite.

2 compétences à +7 en accord avec l'Archétype (ou 1 seule si c'est Thanatos).

Rivaxatour 2004 :

ANNEXES

Sur la route des Crêpes

LE REVE DES PJ :

Chaque PJ s'y voit revêtue telle un sublime guerrier samouraï. Le fait qu'elle soit une femme ne semble pas importer. Alors que les fumées et les brumes se dissipent, le champ de bataille apparaît peu à peu autour de la butte où les troupes dont elle fait partie ont prises positions. Des tambours commencent à retentir au loin, et c'est une véritable marée d'ennemis, des groins, que la plaine semble charrier vers le pied de la butte. Alors qu'il est évident que les ennemis sont bien plus nombreux, le PJ se sent agréablement en confiance, très sûre d'elle, presque en allégresse. Alors que les flèches pleuvent sur l'ennemi, les premières lignes de lanciers reçoivent la charge de sa masse compacte et ploient dans un gémissement inquiétant, rappelant ceux d'une embarcation soumise à la tempête. C'est alors que le feu, la foudre, l'eau, la glace et les éléments visiblement les plus inattendus se déchaînent au dessus des groins : le PJ a la sensation de contrôler l'un de ces phénomènes. Puis la rage de vaincre contenue jusqu'à présent la submerge et le PJ charge aux côtés d'autres, semant ravage avec une fureur épique sur leur passage...

...et sur la perception d'un ennemi totalement déconfit et en pleine débandade, le PJ se réveille. Il subsiste dans sa bouche un drôle de goût douceâtre, comme celui d'une plante ou d'une infusion particulière et inconnue (du Tchaé à base de feuilles de thé).

LA MONTAGNE-DRAGON

C'est comme si un Dragon s'était assoupi depuis des temps immémoriaux (certaines légendes l'attestent !) au milieu de la Grande Lande. C'est un lieu de mystères et de légendes, empli de résonances magiques et de fragments d'autres Ages. Il y a maints accès aux dédales parcourant la montagne. Le plus visible (et le plus direct et sûr) débouche les, non, des Narines, et peut mener à un complexe élaboré se tenant dans la zone frontale de la Montagne-Dragon. C'est là que l'Oni/Cyan s'est établi (vivre dans une Tête de Dragon, le pied !). Il y a trouvé une Gemme-Artefact du Second Age qui a pour propriété de conjurer des entités de cauchemar à chaque mort violente dans un périmètre d'un lieue. Il a appris son fonctionnement et a réussi à s'aliéner les entités conjurées et peut leur donner des ordres simples. La gemme ne sera pas trouvée dans ce scénario, même si le Cyan est défait.

LE SABRE-DRAGON

C'est le symbole qui marque l'autorité du Shogun. Celui du temps de l'oncle de Maître Lhō a été vaincu par ruse par le Cyan qui le lui a dérobé :

Le Cyan/Oni a défié en combat singulier l'ancien Shogun. Ce n'était qu'une embuscade monstrueuse et usant de sa magie d'illusion, le Cyan a tout d'abord fait croire aux autres Daïmyos que le Shogun était retenu prisonnier. Le Cyan donna alors 8 jours aux Daïmyos restants pour prêter allégeance. Nombre de braves allèrent combattre le Cyan et périrent, grossissant ainsi l'armée d'entités de Cauchemar. Seule une famille noble maîtrisait l'alchimie et le Haut-Rêve : celle des Lhō-Chō.

Présentant le danger, le Cyan fit courir la rumeur qui mena la disgrâce de la Maison Lhō-Chō.

MAITRE LHO-CHO

Il y a de cela bien longtemps, Maître Lhō était un jeune Samouraï Haut-Rêvant. Son oncle était le Seigneur de la Maison, le Daïmyo du clan. Ce dernier revint un jour, seul rescapé de l'embuscade du Cyan sur le Shogun. Ayant travaillé d'arrache pied pour mettre au point le Baume des Esprits, lui et les siens furent accusés à tort d'avoir trahi le Shogun pour prendre sa place. Pris à parti, il dû partir avec ses parents à la charge de l'Oni/Cyan pour sauver la situation. Parvenus jusqu'aux Narines du Dragon grâce au Baume, les Samourais entendirent rire de victoire leur Ennemi, ce dernier leur assurant la ruine de leur honneur, de leur famille et de leur royaume. L'Oni/Cyan dit qu'il ferait en sorte qu'on les accuse dans l'heure du meurtre du Shogun. Ivre de rage, les Samourais de Lhō chargèrent, mais ils furent frappés d'EGAREMENT et leurrés vers la Narine-Déchirure. Le Daïmyo perdit son Coffret à Thé, et tous se noyèrent dans un Rêve aussi inconnu qu'inattendu. Le jeune Maître Lhō survécut et abandonna l'idée de rentrer chez lui tant ils avaient faillit. Il se réfugia dans la méditation et l'étude du Draconique et des Portails. Il étudia longtemps dans les ruines du temple dans la jungle et constitua un battoir à gong d'après ses recherches personnelles.

N.B. Il lancera le sort de bouclier mobile (Vaisseau) sur le PJ le plus faible. Idem sort Bouclier, mais peut se déplacer. Le porteur ne peut pas courir.

LA THEIERE

C'est un objet magique transmis dans cette famille. Outre le fait que l'eau chaude versée à l'intérieur se transmute en Thé de Tchaé parfait, son breuvage donne les effets d'un décalage temporel (+4). Elle fut égarée lors de la charge de la Maison Lhō-Chō.

LE BAUME DES ESPRITS

C'est une préparation alchimique comprenant entre autres : tannemiel doré, herbe de lune, poudre de gemme et sortilèges de Narcos. Il exempt le porteur de l'arme enduite de jet de Rêve pour les entités de Cauchemar, doublant la perte des points d'endurance lui étant infligés et détruit définitivement l'entité.

SCENARIO REVE DE DRAGON

LE BATTOIR A GONG

C'est l'instrument le mieux adapté à l'utilisation du gong. Il existe de nombreux portails dans les autres Rêves Certains permettent d'aller, d'autres de venir : L'un au large de Pohr-La-Khé sur une île désormais submergée ; l'autre dans le Rêve du Shogun, immergé au fond d'un rizière...

LE FOU

C'est un ancien moine Haut-Rêvant victime du Cyan ; il lui a volé son INtelligence et son REVe et serai mort sans un rituel de protection. C'est son ordre qui instruit secrètement les Shoguns successifs à la langue du voyage. Ses faibles attributs lui permettent d'aller et venir dans les terres du Cauchemar sans attirer l'attention. Bien au contraire des PJ !

LA NARINE DECHIRURE DE LA MONTAGNE DRAGON

La narine droite de la montagne Dragon mène à une déchirure débouchant au large du village de Pohr-La-Khé. Traversée sans précaution, elle peut aboutir à la noyade (la famille de Maître Lhò en a fait la triste expérience).

Chef Groin					
TAI	16	VOL	12	Vie	15
APP	5	INT	8	End.	31
CON	15	EMP	7	SC	5
FOR	14	REV	10	+dom	+2
AGI	12	CHA	8	Sust.	
DEX	8	Mêlée	13	Enc	13
VUE	10	Tir	9	Vitesse	12
OUI	13	Lancer	11	Prot.	3
ODO	13	Dérobée	8		
Hache/Grouine	Niv +5, Init 11	+dom	+5		
Bouclier	Niv +5				
Esquive	Niv +3				
Course +3,	Saut +3,	Survie Ext.	+3		

Eclaireur Groin					
TAI	10	VOL	7	Vie	11
APP	5	INT	6	End.	21
CON	11	EMP	6	SC	3
FOR	9	REV	8	+dom	0
AGI	11	CHA	8	Sust.	
DEX	11	Mêlée	10	Enc	11
VUE	13	Tir	12	Vitesse	12
OUI	13	Lancer	10	Prot.	2
ODO	13	Dérobée	11		
Javelot	Niv +3, Init 8	+dom	+3		
Arc	Niv +3				
Esquive	Niv +3				
Course +3,	Saut +3,	Survie Ext.	+3		

Soldat du pays du Dragon Levant					
TAI	12	VOL	12	Vie	12
APP	10	INT	10	End.	24
CON	12	EMP	10	SC	3
FOR	12	REV	10	+dom	+1
AGI	12	CHA	10	Sust.	
DEX	10	Mêlée	12	Enc	12
VUE	12	Tir	12	Vitesse	12
OUI	10	Lancer	12	Prot.	3
ODO	8	Dérobée	10		
Lance	Niv +5, Init 11	+dom	+5		
Arbalète	Niv +5				
Esquive	Niv +3				
Equitation +5,	Vigilance +5,	Survie Cité	+5		

Samouraï du pays du Dragon Levant					
TAI	12	VOL	16	Vie	13
APP	10	INT	12	End.	29
CON	14	EMP	10	SC	4
FOR	14	REV	10	+dom	+1
AGI	14	CHA	10	Sust.	
DEX	12	Mêlée	14	Enc	13
VUE	10	Tir	11	Vitesse	12
OUI	10	Lancer	12	Prot.	6
ODO	12	Dérobée	10		
Katana 1m/ 2m	Niv +7, Init 14	+dom	+5/+6		
Bouclier	Niv +5				
Esquive	Niv +7				
Equitation +5,	Vigilance +5,	Survie Cité	+5		

Entité de cauchemar : Squelette					
TAI	11	End.	26	+dom	+1
REV	15	Vitesse	12/24		
Griffes	13	niv +3, Init 9,	+dom	+2	
Esquive	12	niv +3			
Spécial :	Jet de VOL à -3	ou demi-surprise	2 rnds		

Entité de cauchemar : Vaseux					
TAI	18	End.	36	+dom	+4
REV	18	Vitesse	8/16		
Attaque/parade	niv +4, Init 13	+dom	+6		
Spécial :	Combat non-mortel, puis digestion.				
	1 attaque et autant de parade	que nécessaire			

SCENARIO REVE DE DRAGON

Entité de cauchemar : Zombi					
TAI	12	End.	24	+dom	+1
REV	12	Vitesse	12/24		
Griffes	12	niv +1, Init 7,		+dom	+2
Esquive	10	niv +1			

Entité de cauchemar : ENI					
REV	4-24	Possession	+2		
Vitesse	6				
Au choix :					
Desespoir,		Haine	ou	Peur	
Spécial : Règles d'empoignade pour 2 pts de tache					
Reve/possession		Contre		Rêve/draconique	

Le Shogun et l'Oni/Cyan

Le duel contre l'Oni est réservé au Shogun. Aucune caractéristique n'est nécessaire, décrire un combat épique...

Le barda de Samourai

Armure intégrale: Protection 4, 6 si elle est rénovée par la suite (Armurerie -4, 200 pts de taches).
Encombrance de moitié de celle d'une armure de plaque et $\frac{3}{4}$ du poids
Katana : idem épée dragonne. 2pts de FOR nécessaires en moins pour son maniement. Rés.25.
Grand katana : idem double dragonne. 2pts de FOR nécessaires en moins pour son maniement. Rés. 25.

Et quelques noms typiques et bien nazes...

Mi-Ké
Saka-néné
Soto-néné
Yamamoto Kyadératé
Tama-Goshi
Malo-molé
Bo-Yoshi
Surimi
Yoko-tsumo
Mé-li
Mé-lo
Su-Shi
Saka Vashi
Yu koko
Loco tsutsu
Pah-ta-pé
So-so-Soja
Téki
Ima-toumi
Toro-Mashi
Lami-kado