

A l'abri dans les brumes

Auteur : Sébastien MEGE
sebnariste@yahoo.fr

Concours d'écriture de scénario jdr du 20 au 22/04/2012 à Saxon (Suisse)

Article 5 du concours :

Le scénario proposé, non compris les aides de jeu, se situera entre 30 000 et 100 000 signes.

Le scénario doit respecter le thème et les servitudes expliquées ci-après :

- Ce doit être un scénario générique qui ne fait référence à aucun système de règles existant ;
- L'histoire doit se dérouler dans un monde médiéval fantastique ;
- L'ambiance doit être propice à l'horreur.

On préférera un scénario ouvert, plutôt que linéaire.

L'histoire : Seuls des privilégiés, comme les PJ, ont été invités à une fastueuse fête pour la pendaison de crémaillère de Launa. Pas moins de deux cent personnes ont été invitées dans un manoir, toutes triées sur le volet et faisant partie des personnalités les plus en vogue du moment. C'est l'occasion pour les PJ de se faire mousser et de se faire un nom...

Nombre de caractères (espaces et encarts compris, d'après Word 2010) : 65 143.

Bonne lecture et aventure !

Sommaire

SYNOPSIS.....	3
REDACTION DE L'AVENTURE.....	4
PARTIE 1 : TOUT ALLAIT SI BIEN JUSQU'A CE QUE.....	4
<i>Launa, serviteur fidèle et consciencieux.....</i>	4
<i>Imasi Golunel, un fou qui crie à l'aide.....</i>	5
PARTIE 2 : D'UN MONDE A L' AUTRE.....	7
<i>La fête.....</i>	7
<i>La petite sœur de Launa.....</i>	8
<i>Minuit.....</i>	8
<i>Réveil des PJ.....</i>	8
PARTIE 3 : EXPLORER LE MANOIR.....	10
<i>Sortir, pour quoi faire ?.....</i>	10
<i>Des indices.....</i>	11
<i>Bibliothèque ou garde-manger ?.....</i>	11
<i>La petite fille.....</i>	13
<i>Ca déglutit.....</i>	14
<i>Des affaires utiles... ou pas.....</i>	14
<i>Se rendre à la cave.....</i>	16
<i>Une survivante.....</i>	16
<i>Retour à la bibliothèque.....</i>	17
<i>De l'eau monte.....</i>	18
PARTIE 4 : A TABLE !.....	19
<i>Le décor.....</i>	19
<i>Faire les liens.....</i>	20
<i>Le cerveau d'Imasi Golunel.....</i>	20
<i>Combat final.....</i>	20
<i>Le maître vient se nourrir.....</i>	21
<i>Gérer la grande scène finale.....</i>	22
PARTIE 4 : LA SUITE ?.....	23
ANNEXES.....	24
LES INVITATIONS.....	24
<i>Invitation pour les PJ.....</i>	24
<i>Invitation pour les PnJ.....</i>	24

Synopsis

Comme chaque année, Launa doit nourrir son maître dans le monde Des rêves et des cauchemars. Un maître qui a toujours faim lorsqu'il se réveille à chaque solstice d'été. Sa nourriture est constituée des rêves, contenus dans les cerveaux. Aussi lui faut-il beaucoup de cerveaux pour beaucoup de rêves, afin de rassasier son immense appétit.

Launa parcourt donc chaque année les rêves du monde normal, à la recherche des créatures offrant les rêves au meilleur goût. Une fois trouvés, elle s'immisce dans les pensées du rêveur pour en extraire ses coordonnées et la manière la plus adéquate de trouver les mots, afin de l'inviter à une grande fête. Le carton d'invitation contient un enchantement puissant duquel l'invité ne peut se soustraire, étant donné que Launa eut connaissance des faiblesses de sa victime à travers les rêves. Le carton prend prétexte de fêter en grande pompe la pendaison de crémaillère d'un manoir pour inviter la victime. Le manoir, étant isolé de toute civilisation alentours et situé en haut d'une falaise, est l'endroit idéal pour Launa. Depuis la nuit des temps, sa méthode a prouvé son efficacité.

Les invités viennent et s'endorment à cause des efforts conjoints d'une drogue versée au cours de la fête et de l'enchantement du carton. Ils sont ensuite transférés par Launa, du monde normal à celui Des rêves et des cauchemars, via un portail magique caché la cave. Une fois dans l'autre monde, Launa arrache sauvagement les cerveaux remplis de rêves pour les donner à manger à son maître.

L'an dernier, un invité du nom d'Imasi Golunel possédait une forte volonté. Cette dernière lui permit de résister à l'enchantement de Launa et il se réveilla dans le monde Des rêves et des cauchemars. Il trouva le portail dans la cave du manoir et réussit à déchiffrer le secret des runes du portail, pour rentrer chez lui dans le monde normal. Malheureusement trop faible à ce moment-là, Imasi ne put lancer le rituel. Avec le temps, les gardiens du manoir le trouvèrent et le tuèrent. Son cerveau fut arraché par Launa et mis en attente d'être mangé par le maître, au prochain solstice d'été.

Mais un peu de la forte volonté d'Imasi resta dans son cerveau arraché et il fit en sorte, lorsque Launa envoya les cartons d'invitation pour le solstice d'été de la présente aventure, de joindre un enchantement protecteur sur certains. Ainsi, de rares invités, dont les PJ, ont bénéficié sans le savoir de cette protection.

Les PJ participent à la fête, s'endorment et sont transférés dans le monde Des rêves et des cauchemars. L'enchantement protecteur d'Imasi fait son office et les PJ se réveillent. Au début, ils croiront que rien n'a changé. Bien qu'ils soient seuls dans le manoir et qu'un silence inquiétant emplisse les lieux, tout paraît normal. En explorant le manoir à la recherche d'indices passés et futurs, les PJ apprendront progressivement la situation. Ils rencontreront les gardiens, découvriront le portail grâce au carnet de voyage d'Imasi et sauront que pour rentrer chez eux, il leur faut espérer qu'Imasi soit toujours en vie.

Au cours de leur enquête et des différents combats modulables, de l'eau salée submergera progressivement tout le manoir. Poussés vers le dernier étage à cause de la montée de l'eau, les PJ sont fins prêts pour la grande scène finale.

La tempête fait rage dehors et le maître, kraken hideux aux tentaculaires monstrueux, vient pour se nourrir des rêves récoltés par Launa et mis à sa disposition à travers des cerveaux bien frais. Les PJ succomberont-ils à la folie ? Parviendront-ils à sortir vivants de toute cette horreur ? Où seront-ils engloutis à tout jamais dans les abysses de l'Océan du Cauchemar ?

Rédaction de l'aventure

PARTIE 1 : TOUT ALLAIT SI BIEN JUSQU'A CE QUE...

Launa, serviteur fidèle et consciencieux

Launa est un monstre appartenant au monde Des rêves et des cauchemars. Ce monde est différent de celui habité par les PJ, dit monde « normal ». Launa a pour tâche de nourrir son maître dans le monde Des rêves et des cauchemars.

La nourriture du maître se constitue des rêves présents dans les cerveaux. Aussi faut-il apporter au maître des cerveaux bien frais et dégoulinants de mucus encéphalique, lorsque ceux-ci contiennent dans leur plus haute intensité, les rêves des rêveurs. Sinon le maître ne sera pas content...

Le maître se réveille chaque année, au moment du solstice d'été. Car cette date correspond au déclin des jours et du commencement de la nuit.

Or, la nuit est le terrain de prédilection des rêves... et donc de nourriture. Après un an de sommeil dans les abysses de l'Océan du Cauchemar, le maître a faim ! Terriblement faim et Launa doit le nourrir.

Launa procède chaque année à une méthodologie qui a depuis longtemps fait ses preuves. Elle est exposée ci-dessous.

- **Choisir ses victimes à cause de leurs rêves.** Pendant toute l'année, Launa passe son temps à explorer les rêves capables de nourrir son maître. Ceux des PJ (et des deux cent autres PnJ de cette aventure) lui ont plu. Les raisons de cette adéquation sont laissées à votre appréciation.
- **L'invitation.** Connaissant leurs rêves et leurs pensées, Launa est capable d'en extraire l'adresse des futures victimes et les mots qui conviennent pour les convaincre de venir à une grande fête. De plus, en lisant le carton d'invitation, les victimes subissent sans s'en apercevoir, un enchantement qui les fera rêver très profondément un peu avant minuit, lors de la fête.
- **Rassembler la nourriture.** Toute la nourriture est ensuite invitée pour le jour du solstice d'été de l'année en cours (entre le 20 et 24 juin de chaque année), à fêter la soit-disant pendaison de crémaillère de Launa, dans son manoir situé au sommet d'une falaise. Au cours de la soirée, Launa distribue une drogue dans les bouteilles d'alcools et autres boissons. Cette drogue, associée à l'enchantement de l'invitation, endort toute la nourriture un peu avant minuit.
- **Minuit.** La plus longue journée est terminée et le règne de la nuit commence. La magie du solstice d'été s'opère pour le malheur des invités à la fête. Launa ouvre le portail de la cave, donnant accès au monde Des rêves et des cauchemars. Le portail est un cercle de runes ésotériques, gravé dans un mur. Son secret de fabrication est oublié depuis la nuit des temps. Son activation est extrêmement difficile à déchiffrer.

Quel monstre est Launa ?

Launa est le fidèle serviteur de son maître (un kraken hideux des abysses de l'Océan du Cauchemar) chargé de le nourrir à chaque solstice d'été.

Il peut prendre l'apparence de son choix. Outre le fait de prendre chaque année l'apparence d'une jeune femme séduisante et bourgeoise du nom de Launa, il prit l'an dernier, l'apparence d'un serveur. Cette année, c'est celui d'une petite fille. Son apparence de maîtresse du manoir n'étant là que pour rassurer la nourriture de son maître dans les premiers instants.

Dans le manoir Des rêves et des cauchemars, Launa est le maître du manoir. Il commande aux gardiens qui se battent pour lui. Il parle la langue des PJ. Enfin, Launa n'est pas un monstre de type combattant et use de subtilité, comme traverser les murs, pour fuir ses assaillants.

- **Faire transiter les invités endormis.** Tandis que tous les invités rêvent très profondément, suite aux effets conjoints de la drogue et de l'enchantement de l'invitation, Launa les transporte du manoir du monde normal vers un manoir quasi-identique dans le monde Des rêves et des cauchemars. Une fois le portail traversé, il faut connaître le secret de ses runes pour revenir dans le monde normal. Comme personne ne connaît le secret de ces runes, remontant depuis la nuit des temps, personne ne peut revenir dans le monde normal, depuis celui Des rêves et des cauchemars.
- **Donner à manger au maître.** Jusqu'à l'aube, Launa extrait les cerveaux des invités et les pique à des crochets. Quand les rêves atteignent leur plus haute intensité, un peu avant les premiers rayons de soleil du monde normal, le maître arrive pour se nourrir et se délecte goulument de tous ces cerveaux emplis de rêves.
- **Les premiers rayons de soleil.** La nuit s'achève et « la fête » aussi. Le portail se referme jusqu'au prochain solstice d'été dans un an. Le maître a bien mangé. Il est parti se rendormir dans les abysses de l'Océan du Cauchemar. Launa repart en quête de nourriture pour l'année prochaine.

Tout va bien.

Et faites de beaux rêves...

Imasi Golunel, un fou qui crie à l'aide

Il y a deux ans, Launa repéra les rêves d'Imasi Golunel. Elle lui envoya donc l'invitation à la fête pour le précédent solstice d'été. Imasi Golunel s'y rendit et comme tous les autres, fut drogué et transporté dans le monde Des rêves et des cauchemars.

Mais son esprit résista à la drogue et Imasi se réveilla dans le second manoir de la petite fille. Il vit les gardiens du manoir (des créatures cauchemardesques) sans se faire remarquer et après, terrorisé, voulu quitter cet endroit. Comme le feront normalement les PJ, il explora le manoir. Il trouva la cave, le portail avec les runes autour et parvint même à les déchiffrer. Malheureusement trop faible, il ne put lancer le rituel pour rentrer chez lui.

Quand le maître arriva, Imasi réussit à échapper à la montée des eaux et prit quelques notes dans son carnet de voyage.

Mais il fut repéré par Launa et tué par les gardiens. Launa arracha ensuite sauvagement le cerveau d'Imasi et le suspendit à un crochet... en attente du prochain solstice d'été et repas de son maître. Le corps d'Imasi fut dévoré par les gardiens.

Sauf qu'Imasi n'était pas tout à fait mort. Sa force de volonté était toujours encore un peu active dans son cerveau. Quand Launa repéra les rêves des PJ et autres PnJ de la fête de cette année (la présente aventure), Imasi modifia l'enchantement usuel du carton d'invitation.

Qui était Imasi Golunel ?

En fonction du jeu auquel vous jouez, Imasi Golunel était de son vivant un équivalent de mage puissant, versé dans le mental et le surnaturel. Il a lui-même forgé son arme du nom de Balandril.

Si aucune magie n'existe dans le jeu, faites d'Imasi Golunel un célèbre écrivain, rêvant sans cesse d'histoires fabuleuses. Sa profession l'obligeant à avoir une forte propension de créativité, il en résultera une forte volonté, pour tenir les délais des éditeurs et de l'impatience de son lectorat à connaître la suite de ses histoires.

De rares cartons d'invitation contiennent une protection contre la drogue, dont ceux des PJ et de la survivante PnJ Morwenna. Voilà pourquoi ces derniers se réveilleront dans le monde Des rêves et des cauchemars, alors qu'ils n'auraient pas dû.

Si vos PJ sont perspicaces, ils verront que leurs cartons d'invitation, outre le fait d'être différents des autres, forme le mot « Protection » avec la première lettre de chaque ligne.

PARTIE 2 : D'UN MONDE A L'AUTRE

La fête

L'invitation

Vos PJ reçoivent l'invitation de Launa pour fêter en grande pompe sa pendaison de crémaillère dans son manoir. Donnez à vos PJ l'invitation présentée en Annexes.

Le manoir

Le manoir est situé au sommet d'une falaise et à des lieux à la ronde du premier voisin. On y accède par une route étroite et sinueuse. La bâtisse est immense, à l'architecture, aux moulures et aux sculptures admirables. On voit que tout y a été refait à neuf. Faire la fête dans un endroit pareil, c'est le rêve... et pas accordé à n'importe qui ! Les PJ sont des privilégiés.

La porte de la cave est fermée à clef et la clef est cachée. De toute façon, la porte est dans un endroit assez inaccessible. Vous pouvez aussi très bien partir du principe que Launa a usé d'un charme pour effacer visuellement la porte de la cave.

Accueillis par Launa

Quand vos PJ arrivent, ils sont accueillis par Launa. Vêtue d'une robe rouge et échancrée, elle est « ravie que vous ayez pu venir. C'est formidable ! » Elle fait la bise à chacun et leur indique où les PJ peuvent déposer leurs affaires. « Mettez-vous à l'aise et profitez bien de la fête ! » Le manoir étant immense, les PJ peuvent avoir rien que pour eux une petite pièce y déposer pour leurs affaires, dont Launa leur en donne la clef.

Launa répondra selon votre choix aux questions des PJ, notamment sur pourquoi, eux, ont-ils été invités et quel est ce si beau manoir ?

Puis, Launa les mettra ensuite en relation avec une à deux personnes de votre choix et s'en ira accueillir d'autres invités. **Elle disparaîtra de la vue des PJ et ils ne la reverront plus. Le monstre se transformera alors en petite fille distribuant des bouteilles, remplies de drogue de sommeil.**

Au total, pas moins de deux cent personnes rempliront le manoir. Il y a des musiciens, des jongleurs, des artistes de toutes sortes, des écrivains et d'autres professions et personnes de votre choix. Toutes sont les personnes en vogue et douées du moment. L'alcool coule à flot ! Rajoutez même une piscine centrale, un jacuzzi, un saut à l'élastique depuis le toit du manoir et autres activités superficielles de riches, selon le jeu auquel vous jouez.

Un traiteur et des serveurs sont là pour gérer les différents buffets et plats, répartis au rez-de-chaussée et premier étage du manoir : dans la grande salle de bal, le fumoir, autour de la piscine ou encore la terrasse du premier étage.

Tout doit être propice à la fête, aux rencontres et à l'amusement !

Rencontres

Deux cent invités se côtoient dans cette fête. Entre deux verres d'alcool et un plongeon dans la piscine, voici ci-dessous quelques personnalités aux conversations diverses et variées.

- **Martusa, fille aux cheveux mauves.** De l'âge d'un des PJ, elle commande un verre au même moment que le PJ. Leurs regards se croisent et la conversation s'engage. Martusa une véritable fêtarde de riche, réussissant à être invitée partout où il y a une fête de ce

type. En tant que telle, elle se devait d'être présente pour la pendaison de la crémaillère. Les premières fois ne se refusent jamais...

- **Mirt, jongleur d'images.** Le bout des doigts colorés par de la peinture, Mirt est un homme dans la quarantaine. Contemplatif des couleurs et des formes, il admire en terrasse l'océan s'étalant au pied de la falaise. Un pinceau en main, une toile devant lui, il demande au PJ s'il veut bien poser « pendant que l'éclairage le permet ». Il en résultera un tableau aux couleurs criardes et aux traits saccadés mais où finalement l'ensemble, vu de loin, est d'une vision artistique exceptionnelle.
- **Castigo di Loria, poète fantastique.** Castigo ne s'exprime qu'en vers. Il trouve cette forme plus élégante et plus huppée que la prose. Entouré d'une bonne dizaine de personnes dans la bibliothèque, il se lance dans une joute verbale onirique avec l'un de vos PJ. Toujours en quête d'inspiration, il est enfin très heureux d'être présent à cette deuxième pendaison de crémaillère. Car lors du lancement de son nouveau recueil de poèmes il y a quatre ans, un de ses clients lui a tellement parlé de cette fête, que Castigo voulu s'y rendre. A force de se renseigner (et d'en rêver !), il a enfin reçu son carton d'invitation. Il dira en rigolant qu'« il est quand même curieux de fêter pour la quatrième fois sa pendaison de crémaillère... »
- **Maké Tangari, impresario.** Son leitmotiv est : « Je ferai de toi une vedette ! Tu as le sourire, l'élégance que tous recherchent. Viens par-là, on va en discuter ! » Clairement, Maké n'est intéressé que par les filles « physiquement intelligentes. » Le reste compte bien sûr. On a besoin des autres pour se moquer d'eux et se valoriser... A part cette détestable facette, Maké a du talent pour découvrir les nouvelles vedettes de demain. Il produit actuellement la renommée pièce de théâtre : « Les amoureux des quais. »

La petite sœur de Launa

Entre 23H et minuit, les PJ voient une petite fille qui distribue des boissons. Il s'agit de Launa, déguisée en petite fille. Cette mignonne petite fille blonde est habillée d'une robe blanche et coiffée de couettes. Elle est très timide et parle peu. Si les PJ l'accostent, la petite fille prétextera être la petite sœur de Launa et leur présentera à boire. Dans chaque bouteille de son plateau est contenue la drogue de sommeil.

Minuit

Les PJ et tous les autres invités PnJ ont succombé à la drogue versée par la petite fille. Tous sont en train de dormir profondément. **A ce moment-là, les PJ sont endormis au rez-de-chaussée.**

Quand minuit sonne à la grosse horloge du manoir, Launa ouvre le portail et fait transiter les invités endormis, du monde normal à celui Des rêves et des cauchemars.

Réveil des PJ

Le réveil des PJ marque leur entrée dans le monde Des rêves et des cauchemars. La petite fille ayant profité de leur sommeil, comme pour tous les autres PnJ, afin de les faire passer par le portail situé à la cave. Elle a placé les PJ et PnJ, dans le manoir-reflet, au même endroit où ils étaient dans le manoir du monde réel. A priori, ça perturberait moins leurs sommeils après avoir été déplacés par le portail.

Puis, progressivement, les corps seront déplacés à nouveau pour la bibliothèque afin d'intensifier les rêves.

Les PJ se réveillent les uns après les autres dans leurs pièces au rez-de-chaussée. Ils peuvent indifféremment être tous ensemble ou partiellement séparés.

Bien que vos PJ soient dans le manoir-reflet du monde Des rêves et des cauchemars, vos PJ doivent croire (pour l'instant) qu'ils sont toujours dans le manoir du monde normal.

Informez chacun de vos PJ des points ci-dessous :

- **Excès d'alcool.** « Tu as un sérieux mal de crâne, comme lorsque l'on se réveille après avoir trop bu et que les toilettes ont été notre meilleure amie pendant toute la nuit. Ta bouche est pâteuse, tes mouvements sont lents et ta vue est légèrement brouillée. L'ensemble de tes capacités est amoindri du fait d'un excès d'alcool. Tu n'aurais pas du boire autant, mais c'est vrai que la fête invitait à la levée de coude. Ca va passer... »

L'excès d'alcool n'est qu'un prétexte pour masquer la réelle raison de l'état grogi de vos PJ. Car en réalité, outre l'alcool que vos PJ ont pu consommer durant la soirée, c'est surtout la

drogue de la petite fille qui les a rendus dans cet état. Pour l'instant, n'en dites rien à vos joueurs et laissez-les croire qu'il ne s'agit que d'un excès d'alcool. Ca va passer...

- **Un inquiétant silence.** « Tu es seul dans la pièce (ou au choix avec d'autres PJ, mais pas de PnJ). Tu n'entends plus rien. Ni musique, ni conversations. La fête doit être terminée ou alors tous sont endormis et sont en train de cuver quelque part dans cet immense manoir. A travers les fenêtres, une brume épaisse s'est levée et est d'aspect blanc avec des reflets grisâtres et violets. Il fait toujours nuit. »
- **Un décor de fête finie.** « Les bouteilles, coussins et autres papiers par terre trahissent ici et là l'ambiance joyeuse et délurée de la fête. Toi-même eus un peu de mal à retrouver toutes tes affaires. »

Quand tous vos PJ sont réveillés, réunissez-les rapidement dans la grande salle à manger. **Ne leur donnez pas pour l'instant le loisir d'explorer le manoir.**

Au besoin, ils peuvent pénétrer dans quelques pièces du rez-de-chaussée. Personne ne sera présent dans ces pièces. Ainsi, lors des retrouvailles, tous vos PJ aboutiront à la même conclusion : Sommes-nous seuls dans le manoir ? Que s'est-il passé ?

Laissez vos PJ faire état de leurs souvenirs sur cette soirée.

Puis, quand vos PJ ont fini leur conversation, prononcez trois gros BONG ! La grosse horloge vient de sonner 03H du matin.

Un manoir-reflet

Il existe dans le monde Des rêves et des cauchemars, un manoir quasiment identique à celui dans lequel s'est déroulé la fête, à laquelle les PJ furent invités. Ce manoir est un reflet d'ombres se basant sur le manoir du monde normal.

Néanmoins, la typographie des lieux comporte quelques différences notoires que les PJ découvriront au cours de l'aventure. Il y a notamment le fait que la falaise du manoir-reflet est devenu un îlot vertical et rocheux, séparé de la terre ferme et entouré par les vagues déchaînées de l'Océan du Cauchemar.

Pour l'instant, quand les PJ se réveilleront, décrivez-leur le manoir de la même manière que vous avez fait jusque-là.

PARTIE 3 : EXPLORER LE MANOIR

L'état grogi de vos PJ commence à se dissiper partiellement et vos PJ peuvent dorénavant explorer le manoir. Ils sont même maintenant capables de repérer des indices qui leur avait échappé jusque là, du fait de leur état. (Voir plus bas Des indices)

A partir de maintenant, il n'y a pas de déroulement chronologique type à respecter. L'exploration du manoir se faisant au gré des choix des PJ.

Néanmoins, l'ordre de rédaction des scènes suivantes propose une des chronologies possibles, tout en faisant monter crescendo l'ambiance d'étrange et d'horreur de l'aventure. Par ailleurs, pour ne pas que l'aventure se termine brusquement et fatalement pour vos PJ, il serait bien que ces derniers ne se rendent pas directement au grenier. (Voir l'encart Partie 4).

Pas d'exploration

Et si les PJ ne partent pas en exploration ? Autant dire que vos PJ ratent toute l'aventure et que celle-ci est quasiment terminée pour eux... de la fin la plus terrible qui soit.

La petite fille a fini de déposer tous les cerveaux dans le grenier. L'eau a inondé la cave avec le portail et recouvre déjà les premiers centimètres du rez-de-chaussée. Le jour va bientôt se lever dans le monde réel et avec, le portail va se refermer.

La petite fille termine son inspection. Elle trouve, avec les gardiens, les PJ éveillés dans la grande salle à manger.

Le combat s'engage et vu le nombre de gardiens, il signe l'endormissement des PJ. La petite fille incise leurs têtes pour récupérer leurs cerveaux et les donner à manger à son maître. Mort des PJ.

Fin de la partie.

Sortir, pour quoi faire ?

Le manoir ressemble quasiment en tous points à celui dans lequel vos PJ faisaient précédemment la fête. Pourtant, certaines différences commencent à se faire sentir.

- **Fenêtres fermées.** Peut-être y avait-il quelques fenêtres d'ouvertes avant le réveil de vos PJ ? En tous cas, maintenant, elles ont toutes été abaissées. On a sans doute voulu conserver la chaleur du manoir, face à la froideur de la nuit...
Si vos PJ essaient d'ouvrir les fenêtres, ils n'y arriveront pas. Il n'y a aucune serrure sur les fenêtres.
- **Porte fermée.** La porte est fermée à clef et la clef est posée sur une table à l'entrée. Utiliser la clef, crocheter la serrure ou user de violence contre la porte, ne sert à rien. La porte ne s'ouvrira pas.
- **Briser une fenêtre ou la porte.** Dans les deux cas, c'est une mauvaise idée. Quelle que soit la violence du coup porté dans la vitre de la fenêtre ou de la porte, celles-ci ne se briseront pas. Le coup sera même accompagné d'un effet étrange : de petites vagues d'ondulations s'arrondissant depuis le coup porté, comme lorsqu'un caillou tombe dans de l'eau calme.

Sortir pour revenir

Si vous souhaitez que vos PJ sortent du manoir, deux options s'offrent à vous :

- Vos PJ se perdent inexorablement dans la brume et reviennent devant le manoir. Ce petit jeu dure jusqu'à ce que les PJ se décident enfin à explorer le manoir ou jusqu'à ce que les créatures du monde environnant viennent les attaquer... Dans ce cas, les PJ vont au-devant d'une mort certaine. Fin de la partie.
- Vos PJ sortent dans la brume et se rendent compte du changement de typographie des lieux. La falaise sur laquelle a été construit le manoir est séparée du continent. Ils sont sur un petit îlot vertical et rocheux, entourés d'une mer déchaînée et n'ont aucun moyen de regagner la terre ferme à pied. Des bruits horribles se font entendre dans la brume. Il vaudrait mieux regagner la (relative) sécurité du manoir...

Les vagues d'ondulations avertissent immédiatement la petite fille de la présence d'êtres éveillés dans la maison.

Au final, quoique tentent vos PJ pour sortir du manoir, votre réponse sera toujours la même : « Tu as réussi ton action et ça aurait du fonctionner. Mais c'est en réalité un échec. »

Vos PJ devraient maintenant se douter que ce manoir est « étrange », « pas tout à fait le même », et qu'ils n'ont aucun moyen de sortir d'ici. Il ne leur reste pas d'autres choix que d'explorer les pièces pour essayer de comprendre ce qui se passe.

Des indices

La fête battait son plein dans tout le manoir avant le réveil des PJ. Le silence et l'absence de présence autre que les PJ, devraient les inciter à explorer le manoir. Au cours de leur exploration, les PJ vont découvrir des indices sur ce qui s'est passé mais aussi sur ce qui se passe actuellement.

Voici une liste non-exhaustive d'indices à placer dans les mains de vos PJ :

- **Verres et bouteilles d'alcool.** Ils jonchent le sol ou sont affalés sur les tables basses ou le rebord de la cheminée. Il y en a partout et dans toutes les pièces (sauf le grenier), signe édifiant de la fête à laquelle était conviée les PJ.
Si un PJ analyse le contenu des verres ou bouteilles, il trouvera des traces d'un puissant somnifère. De plus, ce puissant somnifère a été versé dans presque toutes les bouteilles d'alcool.
- **Des cheveux coupés un peu partout.** Les couloirs, les sols, les têtes de lits et les plinthes sont recouvertes ou coincent entre leurs lattes, des touffes de chevelure. Il y en a de toutes les sortes, de toutes les longueurs et de toutes les couleurs naturelles ou teintées. Un de vos PJ reconnaît même une touffe de couleur mauve, de la même couleur dont s'était teintée les cheveux Martusa.
- **Des traces de pas nus.** Enfoncées dans de la moquette épaisse ou un tapis épais, vos PJ trouvent la trace très récente de petits pas nus (ceux de la petite fille). Ces pas sont dans toutes les pièces et tous convergent vers l'escalier montant aux étages. Au premier étage, les traces de pas se prolongent dans la bibliothèque, dont la porte est fermée mais pas à clef.
- **La brume et les couleurs.** Le monde Des rêves et des cauchemars possède ses propres lois, différentes de celui du monde normal. Une brume épaisse entoure constamment le manoir. On n'y voit pas au travers ou très difficilement. La brume fait partie intégrante du monde Des rêves et des cauchemars. A partir d'elle, les créatures rêvées prennent forme pour à terme, devenir des créatures à part entière. Pour la présente aventure, les couleurs grisâtres et violettes sont aussi une représentation mal définie des rêves, dispersés dans l'air ou dans le phare, lors de la grande scène finale. Mais à ceux qui savent lire ces couleurs, ils peuvent lire les rêves et tout un langage leur apparaît.

Bibliothèque ou garde-manger ?

« *J'ouvre la porte* »

Au premier étage, un PJ ouvre la porte de la bibliothèque.

« Tu ouvres la porte de la bibliothèque et immédiatement une odeur nauséabonde agresse tes narines. Des yeux, tu en comprends la cause : des cadavres humains jonchent le

sol de la bibliothèque par dizaines. Ils ont le crâne ouvert, vidé de l'intérieur et tous orientés vers la porte. Des lambeaux de chair mortes pendent mollement sur les joues ou sont éparpillés dans toute la pièce. Le sang sillonne entre et sur les cadavres. C'est une scène horrible qui te donne envie de vomir. »

Examiner la pièce

En examinant de plus près l'empilement des cadavres, tu te rends compte qu'il n'y a pas que des cadavres mais deux types de corps dans toute la bibliothèque.

- **Les cadavres au crâne explosé.** Pour ces corps, le retrait sauvage de leurs cerveaux a causé leur mort. Une analyse toxicologique révélera que le sang des cadavres contenait la même drogue que celle présente dans les bouteilles d'alcool et dont ont été victime les PJ. Il n'y a aucune trace de lutte ou de défense de la part du cadavre. Le retrait du cerveau est très récent : moins de trois heures.
- **Les corps drogués (en attente d'avoir le crâne explosé).** Même si les PJ les secouent fortement, ils ne se réveilleront pas car la drogue les a fait sombrer dans un rêve sans fin, duquel, ils ne peuvent se réveiller. La seule possibilité de sauver ces personnes serait de les faire revenir dans le monde normal en les faisant passer par le portail de la cave. A priori, les PJ devraient laisser les corps endormis tels quels. Trimballer ces corps est plus un problème qu'autre chose...
- **Quelle logique ?** Tous les corps ont la tête ou ce qui reste de leur tête, tournés vers la porte. La petite fille les a disposés ainsi, car il lui est plus pratique et rapide, lors du retrait des cerveaux, de gagner la porte pour se rendre au grenier. A part ce trait visuel très identifiable, il faudrait être une des créatures Des rêves et des cauchemars pour comprendre pourquoi tel ou tel corps a eu son cerveau extrait. La raison en est toute simple : le rêve avait atteint sa plus haute intensité et pour être conservé intact dans le cerveau, ce dernier a été retiré. Voilà pourquoi, il n'y a pas d'ordre logique apparent entre les corps encore endormis et les cadavres sans cerveaux.
- **Aucune affaire.** A part les vêtements qu'ils ont sur eux, aucun des corps ne possède d'autres affaires. Toutes ont été enlevées par la petite fille et entreposées dans une pièce spécialement prévue à cet effet.

Une taille anormale

La bibliothèque a été choisie comme entrepôt car les livres qu'elle contient sont propices à alimenter l'imaginaire des rêveurs... paraît-il. Ces rêves imaginaires sont palpables par les créatures de ce monde, qui s'en délectent avec délice (comme la petite fille). Quand les rêves atteignent leur plus haute intensité, la petite fille arrive et extrait violemment et sauvagement le cerveau du rêveur, pour conserver intact l'intensité du rêve à l'intérieur du cerveau, afin de le donner à son maître kraken.

L'ensemble de tous ces rêves, cumulé aux spécificités propres du monde Des rêves et des cauchemars font que cette bibliothèque s'agrandit ou se rétrécit selon le nombre de corps qu'elle contient à chaque solstice d'été.

Pour la présente aventure, indiquez à vos joueurs que la bibliothèque est beaucoup trop grande par rapport à celle qu'ils ont vue précédemment (celle du manoir du monde normal). Cette information devrait leur faire supposer (ou confirmer) qu'ils ne sont pas dans le même manoir qu'ils ont connu...

La petite fille

Le rôle de la petite fille

Launa, est au service de son maître. Il a pour tâche de le nourrir à chaque solstice d'été. Jusqu'à l'aube Launa fera des allers-retours entre la bibliothèque et le grenier pour transporter délicatement et un par un les cerveaux. Il ne faudrait pas endommager cette si précieuse nourriture.

Cette année, Launa déguisé en une petite fille d'environ dix ans avec une robe blanche et des couettes blondes. La petite fille est très mignonne, innocente et parle peu. Launa communique télépathiquement aux créatures du monde Des rêves et des cauchemars.

Mais, si vos PJ possèdent une capacité adéquate visant à identifier les créatures surnaturelles, ils verront la véritable apparence de la petite fille : un corps sinueux comme un serpent, doté de bras avec trois doigts au bout et dont la tête est un cône de forme triangulaire. Lorsque le cône s'ouvre, les muqueuses du haut dégoulinent de bave violette...

Rencontre avec les PJ

Une fois que vos PJ ont eu le loisir ou l'horreur de fouiller la bibliothèque, jouez la scène suivante :

« Vous venez de terminer la fouille de cette bibliothèque cauchemardesque et vous vous apprêtez à en sortir, lorsque vous apercevez une petite fille d'environ dix ans. Elle est pieds nus, porte une robe blanche et a de mignonnes petites couettes blondes. C'est la même petite fille que vous aviez aperçu durant la fête. Sa tête s'incline de côté et elle fait un pas en arrière. Elle fait ensuite un lent pas sur le côté et disparaît de votre champ de vision ».

Si vos PJ décident de poursuivre la petite fille, précisez-leur qu'à l'angle du couloir, ils ne voient plus que le pan de sa robe blanche. Qu'ils se précipitent ou pas, quand ils tournent à l'angle du couloir, la petite fille a disparu ! **Vos PJ peuvent savoir que les traces de pas laissées correspondent à celles précédemment vues dans les épais tapis.**

Dans une pièce non-loin d'ici, les PJ entendent que quelqu'un déglutit fortement.

En réalité, la petite fille a attendu les PJ avant de tourner à l'angle du couloir. Elle veut les conduire dans un piège car il n'est pas dans son rôle (ni capacités techniques) de combattre. Elle a bien compris que les PJ étaient des intrus (puisqu'éveillés) et avaient résisté à sa drogue et à son enchantement. Elle veut diriger les PJ dans une autre pièce de l'étage, où se situent les gardiens en train de dévorer d'autres cadavres sans cerveaux, afin que les gardiens tuent les PJ.

En effet, une fois que la petite fille a retiré le cerveau des personnes, elle a pris deux trois corps avec elle, pour les donner en nourriture aux gardiens du manoir. Ceux-ci sont en train de se repaître du résidu des cauchemars encore contenu dans la chair des cadavres. Les gardiens n'ont aucun problème à se battre face à des créatures éveillées, comme les PJ. Ils sont là pour ça.

Les PJ en état de choc

La véritable apparence de la petite fille peut parfaitement être identifiée dès la première rencontre.

Néanmoins, pour garder un temps le mystère, partez du principe que vos PJ sont en état de choc après avoir vu (et surtout fouillé) la bibliothèque avec tous ces cadavres répugnants aux crânes explosés. Ils n'ont pas les idées claires et ratent leurs jets d'identification. Certains ont d'ailleurs peut-être encore les derniers relents d'alcool ou de drogue dans le cerveau.

Plus tard, lorsqu'ils retomberont devant la petite fille, avec les révélations de Morwenna et s'habituant à l'ambiance du manoir, laissez vos PJ lancer leurs jets normalement.

Ca déglutit

Que vos PJ aient été attirés par la petite fille dans son piège ou qu'ils poursuivent l'exploration du manoir, à un moment donné ils entendent que quelqu'un déglutit fortement.

S'ils ne vont pas voir, quelques instants après, les gardiens sortent de la pièce, ayant terminé leur repas. Ils tombent face aux PJ et la faim les reprend...

Initiative !

Les gardiens ont l'aspect terrifiant de votre choix. Il est clair qu'ils ne sont en rien des créatures naturelles. Quelque inspiration : yeux rouges, une mince colonne de fumée en guise de pieds, des griffes et un visage tout lisse et sans traits.

Quand les gardiens meurent, ils s'évaporent sous forme de brume de même nature que celle épaisse du dehors : blanche avec des reflets grisâtres et violets. Les gardiens rejoignent la brume... avant de se reconstituer par l'énergie du monde Des rêves et des cauchemars, plusieurs semaines plus tard.

Si vos PJ sont ou vont dans la pièce dans laquelle étaient les gardiens, ils verront :

- Partout du sang (humain), qui a giclé sur les murs et le sol.
- Des vêtements typiquement humains. Ils sont déchirés et noyés dans de la bave violette (Les gardiens ont dévoré les chairs et recracher les vêtements).
- Au besoin, les gardiens sont en train d'engloutir les cadavres et de régurgiter les vêtements. Splortch !

Des affaires utiles... ou pas

Une pièce fourre-tout

La suite de l'exploration ou vouloir retrouver la petite fille, conduit vos PJ dans une pièce où a été entreposée l'ensemble des affaires des personnes ayant fait la fête à ce solstice d'été, mais également à toutes les personnes ayant été capturées par la petite fille depuis la nuit des temps à chaque solstice d'été. La pièce a donc des dimensions encore plus immenses que celle de la bibliothèque, voir des dimensions infinies. Réussir à faire l'inventaire de tous ces objets tient du rêve...

Entre autres affaires de votre choix à récupérer par les PJ, il y a :

- Une arme typique pour combattre spécialement les créatures de ce monde et passer outre tout ou partiellement leurs réductions et autres capacités. Il s'agit de l'arme d'Imasi Golunel, Balandril. Au besoin, son nom peut être gravé sur la poignée ou la lame de l'arme.
- Un peu d'objets spécialement conçus pour vos PJ et les besoins de cette aventure.
- Une carte des environs mais pas le plan détaillé du manoir.
- Les cartons d'invitations présentés en Annexes. N'oubliez pas de les découper et au besoin de rajouter l'année. Les PJ peuvent alors se rendre compte de la différence avec leur propre carton d'invitation, tant dans la forme que dans la date.
- Les pinceaux colorés de Mirt, le jongleur d'images. Son tableau n'a pas passé le portail.
- Des fioles en verre contenant la brume du dehors : blanche aux reflets grisâtres et violets.
A vous de voir, s'il serait possible de l'analyser.
- Le carnet de voyage d'Imasi Golunel. Donnez à vos PJ la page suivante (Attention à l'impression recto-verso !).

Le carnet de voyage d'Imasi Golunel

Je me suis réveillé dans le manoir. Tout était calme. Pas âme qui vive... jusqu'à ce que je découvris d'horribles créatures aux yeux rouges avec une mince colonne de fumée en guise de pieds. J'ai eu beau voir des choses étranges dans ma vie, je n'avais jamais rien vu de tel. Comme si ces choses ou créatures étaient toutes droites sorties des pires cauchemars...

Où étais-je et quel était donc ce manoir si étrangement familier de celui dans lequel je me rendis à une grande et très festive soirée ? Où étais donc tous les gens et ce serveur aimable aux cocktails des plus délicieux ? Mais où étaient donc les autres ? Tous les autres !

La tête me tournait douloureusement et je serais bien incapable de dire pourquoi ou comment je me rendis à la cave. Toujours est-il que j'y fus et que j'y vu, gravé sur un mur, un cercle de runes ésotériques. Là, je compris. Ce cercle était en réalité un portail pour un autre monde. Monde que je ne connaissais pas et dont, je crois, avoir précédemment rencontré ses autochtones...

Je ne sais combien de temps je restai à déchiffrer tout en regardant par intermittence d'un oeil torve les runes, mais je crois bien avoir réussi à en percer un peu de leurs mystères. Entre autres, le plus important pour moi, la clef pour ouvrir à nouveau le portail, afin de retourner d'où je viens, chez moi, dans mon monde à moi.

Ce portail ne s'ouvre qu'une fois par an, à chaque solstice d'été, quand la nuit commence à recouvrir le jour. En y repensant, c'est d'ailleurs durant cette nuit-là qu'eut lieu la fête à laquelle je me rendis. Une fête durant laquelle je dus abuser de ces délicieux cocktails, car mes forces me manquèrent pour lancer le rituel. Je vais essayer de trouver un endroit calme et sécuritaire pour la nuit.

Demain, ça ira mieux...

Il y en a de partout ! Chaque pièce, chaque couloir, chaque étage de cet immense manoir est infesté de ces monstres. Ils sont les gardiens de ce lieu, veillant à ce que personne n'en réchappe vivant ! Je ne suis en sécurité nulle part car ils traversent même les murs ! Seule Balandril semble les affecter et même avec, j'ai grand peine à les repousser !

Le toit du manoir a volé en éclat. Des énormes lianes noires fouettent l'air au-dessus de ma tête. Combien de temps vais-je encore tenir ? N'y-a-t-il donc personne pour m'aider dans cet endroit maudit ? A l'aide !

J'ai revu le serveur. Il va bien. Mais j'ai l'impression qu'il n'a pas vraiment conscience de ce qui se passe car son calme me fait froid dans le dos. J'ai aussi l'impression qu'il m'a pris pour un fou quand je lui ai raconté ce que j'ai vu, ce que j'ai vécu et ce que j'ai combattu. A vrai dire, je crois bien l'être devenu. C'est cet endroit qui veut ça ! C'est ce monde horrible et cauchemardesque !

Je me suis rendu à la cave avec le serveur. Il n'y avait aucun cercle de runes. On a même fouillé tout le manoir. Tout ! Pas un seul monstre, pas une seule liane noire au-dessus de ma tête et le toit n'avait pas été détruit. Par qui ou quoi d'ailleurs, l'aurait-il été ? Nous ne sommes que tous les deux ici.

Se rendre à la cave

A la suite de la lecture du carnet de voyage d'Imasi Golunel, vos PJ voudront probablement se rendre à la cave.

Mais, même s'ils constatent, gravé sur un mur, de la présence du cercle de runes ésotériques, ils n'en connaissent pas le rituel pour l'activer et rentrer chez eux. En effet, Imasi Golunel n'a rien précisé de tel dans son carnet de voyages. Juste a-t-il écrit que d'après lui, il avait réussi à en percer le secret. Le retrouver est donc la seule solution pour que les PJ obtiennent le secret des runes. (Vos PJ rencontreront Imasi Golunel lors de la grande scène finale, mais pas forcément sous la forme et les dispositions qu'ils espèrent...)

Pour l'instant, laissez vos PJ essayer de décrypter et d'analyser ce portail. Quoiqu'ils fassent ou tentent, la puissance et le secret de ce portail restent inatteignables pour eux. Ils devront, probablement le cœur frustré, poursuivre l'exploration du manoir dans l'espoir d'obtenir plus tard le secret des runes.

A suivre...

Cercle de runes ou pas ?

Imasi fait d'abord mention dans son carnet de voyage d'un cercle de runes et ensuite que celui-ci n'existe pas. Où est donc la vérité ? La réponse est simple : c'est comme vous le souhaitez. Car le monde Des rêves et des cauchemars possède des lois et des pouvoirs bien différents de ceux du monde « normal ».

Quelques idées :

- Le cercle disparaît de lui-même après le solstice d'été.
- La petite-fille (le serveur) a fait exprès de faire disparaître le cercle.
- Imasi, commençant à devenir fou, s'est trompé de mur ou de logique de tournure de phrase.

Une survivante

En plein milieu d'un couloir, devant les marches de l'escalier ou recroquevillée sous une table, les PJ font la rencontre d'une humaine adulte. Cette personne est en pleurs, tremblante de peur et en état de choc. Ses vêtements ne sont pas déchirés et sont typés pour une fête. Pour augmenter le mystère et la suspicion de vos PJ, aucun d'eux ne connaît cette personne ou ne l'a rencontré lors de la fête. Pourtant, cette personne était bien présente et, elle aussi, a résisté à la drogue.

Elle a vu des choses et les PJ feraient mieux de la calmer et de lui inspirer confiance s'ils veulent en savoir un peu plus. Voici ce qu'elle pourra leur dire :

« Je m'appelle Morwenna. Je me suis réveillée dans la chambre dans laquelle je m'étais assoupie. Je n'ai vu personne autour de moi et voulant prendre un verre d'eau, je me suis dirigée vers la cuisine. Mais je ne l'ai pas trouvé (une différence de plus avec le manoir du monde réel). J'ai entendu du bruit dans une pièce. Comme la porte était ouverte j'ai vu à l'intérieur... des choses horribles (décrivez les gardiens). C'était quoi ça ? J'ai voulu m'enfuir par une fenêtre mais je n'ai même pas réussi à l'ouvrir ! Les fenêtres sont toutes fermées ! La porte d'entrée aussi !

Je crois avoir entraperçu une petite fille avec un ballon rouge dans ses mains. J'ai voulu lui parler mais elle s'est enfuie en montant l'escalier. Je ne sais pas où elle est. J'ai peur

D'autres survivants ?

Il est tout à fait possible d'avoir d'autres survivants que Morwenna.

Néanmoins, ceux-ci devraient être rares car d'une part la drogue est très puissante et efficace, et d'autre part, faute de plus de force, l'enchantement d'Imasi n'a pu se faire que dans de rares cartons d'invitation.

De plus, augmenter le nombre de survivants, c'est à la fois augmenter la difficulté pour vos joueurs (que va-t-on faire de toutes ces personnes ?) et également, affaiblit l'ambiance de solitude et d'angoisse de l'aventure.

Vous avez aussi comme choix de faire croire à vos PJ qu'ils rencontrent d'autres survivants, alors que ce sont des gardiens... recouverts de peau humaine.

pour elle... et pour moi aussi. Mais qu'est-ce qu'il se passe donc ici ? Où sont les musiciens... et les autres ? »

Rappel : Quand les PJ ont rencontré la petite fille, celle-ci n'avait pas de ballon rouge entre ses mains.

Morwenna est une victime au même titre que les PJ. Elle est terrorisée et ne voudra pas abandonner leur compagnie. Elle peut vous servir comme bon vous semble pour le déroulement de cette aventure.

Retour à la bibliothèque

« Vous vous retrouvez devant la bibliothèque... et devant la petite fille. Celle-ci vient tout juste de sortir de la bibliothèque et porte entre ses mains un ballon rouge, posé sur son ventre. Elle tourne la tête vers vous et l'incline sur le côté. Puis, elle regarde l'escalier et en monte déjà les premières marches. Que faites-vous ? »

Informez vos PJ

Entre autres informations, voici celles à communiquer à vos joueurs. Contrairement au début, vos PJ sont dorénavant en pleine possession de leurs moyens.

- **Ce n'est pas une petite fille.** Votre PJ réussit son jet d'identification de ce monstre et découvre avec horreur la véritable apparence de la petite fille.
- **Ce n'est pas un ballon rouge.** Votre PJ réussit son jet d'identification de ce monstre et découvre avec horreur la véritable apparence du ballon rouge. Il s'agit d'un cerveau dégoulinant de mucus et fraîchement arraché à un des cadavres. En fonction de la réussite du jet, dites à votre PJ que le cerveau dégage des ondes grisâtres et violettes. Ces ondes représentent la très forte intensité d'un rêve, contenu dans le cerveau.

Comportement de la petite fille

- Sa priorité est de monter au grenier. Elle doit apporter la nourriture (le rêve dans le cerveau) à son maître.
- Si les PJ engagent le combat, la petite fille appellera automatiquement par télépathie les gardiens pour lui venir en aide. Puis, elle

Combat optionnel

Si vos PJ ne réussissent pas à identifier la petite fille comme un monstre, n'oubliez pas que d'autres gardiens rôdent dans le manoir pour qu'aucun être ne soit éveillé en ce lieu.

Quand les PJ s'approchent de la petite fille, des gardiens descendent de l'escalier. Initiative !

Quand les gardiens attaquent les PJ, ils croisent la petite fille et ne lui font aucun mal, ni ne la touche dans leurs mouvements. Pourtant, l'escalier n'est pas si large que ça... surtout pour des gardiens aussi gros !

Laissez donc planer l'étrangeté de la situation. La petite fille est-elle réelle ? Est-elle alliée aux gardiens ? Les gardiens peuvent-ils la voir ?

Ce combat est aussi l'occasion de se débarrasser de Morwenna si elle vous encombre de trop ou au contraire, permet à un PJ de remplir son rôle de protecteur des veuves et des orphelins.

Enfin, faites surtout attention à la santé physique de vos PJ (car celle mentale doit être déjà bien atteinte) étant donné que le combat final n'a pas encore eut lieu.

disparaîtra en rentrant dans un mur. C'est d'ailleurs par ce moyen qu'elle sema les PJ quand elle les a attirés dans le piège, lors de leur première rencontre.

De l'eau monte

Qu'il y ait eu combat ou pas, les PJ constatent que l'eau a monté jusqu'au premier étage. Le bas de leurs chaussures baigne déjà dans l'eau. Si un PJ goûte l'eau, il l'identifiera comme de l'eau salée.

Rappel : le manoir est sur îlot vertical rocheux entouré d'une mer déchaînée.

Rejoindre la cave et le cercle de runes s'avèrent de plus en plus difficile. Surtout que vos PJ ne savent toujours pas comment activer le cercle runique...

Pour essayer de s'en sortir, il ne leur reste plus qu'à monter l'escalier.

PARTIE 4 : A TABLE !

Au dernier étage du manoir, vos PJ trouvent une échelle menant à une trappe ouverte.

Au moment où ils la passent, prononcez six gros BONG ! La grosse horloge du rez-de-chaussée vient de sonner 06H du matin et résonne dans tout le manoir. (Autre bizarrerie de ce manoir, puisque la grosse horloge est noyée dans l'eau salée. L'eau salée propagerait-elle le son même dans ces circonstances ou est-ce le lieu qui veut ça ?).

Dans le monde réel, 06H du matin veut dire que le jour va bientôt se lever et avec, que le portail va bientôt se refermer.

Après vos six BONG ! et probablement quelques regards échangés et inquiets entre vos PJ, ces derniers passent la trappe et arrivent dans le grenier.

Le dernier étage

- **Directement au grenier.** Si vos PJ s'y rendent dès le début de l'aventure, ils en signent également sa fin. Car la petite fille n'appréciera pas du tout d'être dérangée dans son travail d'amener les cerveaux pour son maître. Elle demandera à tous les gardiens de venir s'occuper des PJ. Mort des PJ. Fin de la partie.
- **Reprendre la piste.** Le dernier étage du manoir du monde réel est celui des chambres. Les couloirs et les pièces sont décorés de tapis et les PJ peuvent reconnaître, enfoncées dedans, les mêmes traces de pieds nus déjà trouvées précédemment. Les traces vont directement de l'escalier à l'échelle menant à la trappe.

Le décor

« Au lieu de découvrir un grenier avec des poutres et un toit triangulaire, vous vous retrouvez dans une salle cylindrique d'une hauteur immense, tel l'architecture d'un phare.

Comment le poids d'une telle structure peut-il tenir sur le manoir ? Comment se fait-il qu'une véritable tour aussi immense soit le « dernier étage » ? Toutes ces questions n'auront peut-être jamais leur réponse et appartiennent à des connaissances ou des logiques qui vous échappent.

En revanche, vous avez bien conscience d'avoir légèrement froid dans ce phare à l'odeur fortement iodé. Des ouvertures en fentes verticales éclairent l'intérieur du phare et vous apportent l'instant de lumière des éclairs et du grondement constant de la tempête, faisant rage au dehors. Entre deux éclairs, un son de métal entrechoqué vous parvient.

En levant les yeux vous en comprenez la source. D'innombrables chaînes à crochets pendent depuis le plafond et se balancent au gré des vifs courants d'airs passant d'une fente à l'autre.

Quand un éclair illumine un instant la scène, votre sang ne fait qu'un tour. Au bout de chaque crochet est piqué un cerveau gluant et dégoulinant de mucus. Vous ne remarquez qu'alors que vos pieds sont englués dans une espèce de bave collante.

Au-dessus de vous, s'élève de chaque cerveau de légères ondes fluorescentes de couleur violettes, s'entremêlant les unes aux autres et s'élevant jusqu'en haut du phare... »

Un autre manoir

La structure du phare sur le manoir est liée au monde Des rêves et des cauchemars.

Si jamais vos PJ n'étaient toujours pas convaincus de ne pas être dans le même manoir que celui de la fête, ce phare improbable en tant que grenier devrait (doit ?) définitivement les convaincre.

Faire les liens

Laissez vos PJ réfléchir entre eux avant de passer à la scène suivante. A priori, ils devraient :

- Sentir leur fin.
- Angoisser comme il se doit.
- Faire l'association entre les cerveaux piqués aux crochets et les cadavres sans cerveaux de la bibliothèque.
- Avoir la confirmation que des rêves sont contenus dans leur plus haute intensité dans les cerveaux, puisque de ceux-ci s'élèvent des ondulations violettes.

Le cerveau d'Imasi Golunel

Une voix lointaine et éthérée résonne dans la tête des PJ :

« Ah ! Vous êtes venus... C'est vous que j'attendais ! Merci d'avoir accepté mon invitation. Venez me soigner et je vous ferai sortir de cet endroit maudit ! »

Le lieu, la voix... tout cela n'inspire pas confiance. Pourtant, vos PJ devraient. Car la voix qu'ils entendent est celle d'Imasi Golunel. Sauf qu'Imasi Golunel n'a pas conscience de n'être plus qu'un cerveau, donné en future pâture au maître de la petite fille. Il a juste « un peu mal à la tête, comme si un nerf me tirait fortement en arrière. C'est très désagréable. »

Pour Imasi la situation est simple : soigner ce nerf qui depuis un an lui tiraille le cerveau et retourner chez lui dans le monde normal via le portail. **Il ne donnera pas facilement le secret des runes du portail aux PJ, ayant trop peur d'un piège et de rester bloqué ici.**

Mais pour les PJ la situation est compliquée : la volonté d'Imasi n'est plus et il va bientôt mourir (naturellement ou à cause du maître). **Les PJ ont donc peu de temps pour convaincre Imasi de leur livrer le secret des runes du portail et espérer pouvoir rentrer chez eux.**

Combat final

Après la scène avec Imasi Golunel (ou ce qu'il en reste), il est temps de rappeler à vos PJ qu'ils ne sont (hélas !) toujours pas seuls dans ce manoir.

Voici au choix les éléments à moduler.

- **Les gardiens.** Les derniers « disponibles » pour la présente aventure et autant que vous en voulez ! Etant dans leur environnement, les gardiens sont parfaitement à l'aise dans le phare. Ils n'ont aucun malus. Vous pouvez même leur accorder des bonus de circonstances étant donné qu'ils protègent l'ultime garde-manger du maître de leur maître.
- **La petite fille.** Les possibilités sont multiples. Entre autres :
 - Jouer encore sur l'aspect ignorance des PJ pour mieux se moquer d'eux et vraiment leur donner envie de tuer cette si mignonne petite fille.
 - Dévoiler la véritable apparence du monstre, étant donné que là, les PJ ont pénétré le garde-manger de son maître. Ici, la petite fille bénéficie de bonus qui la transforment en assez bonne combattante.
 - La petite fille use d'une faculté n'utilisable qu'en ce lieu, endormant un PJ pour mieux lui arracher son cerveau, pendant que les gardiens s'occupent des autres PJ.

- **Le terrain.** Les mucus des centaines de cerveaux dégoulinent des chaînes et forment une bave collante au sol. Pour les PJ (et Morwenna ?), les déplacements et acrobaties deviennent plus difficiles.
- **La luminosité.** La vive et courte lumière des éclairs, associées à la fluorescence violette des ondulations, font mal aux yeux. Les PJ voient moins bien, sont dans une pénombre, voire subissent un éblouissement ou aveuglement passager.
- **La montée de l'eau.** Plus le temps passe, plus l'eau monte. La trappe par laquelle les PJ sont venus va bientôt déborder d'eau salée. Les PJ vont-ils mourir noyés dans le phare ?
- **Un seul BONG !** La grosse horloge fait résonner 06H30 du matin dans le manoir (inclus le phare). Dans quelques minutes, les premiers rayons de soleil vont se lever dans le monde réel, refermant définitivement le portail avant le prochain solstice d'été. Vu la situation, si les PJ restent ici, ils mourront avant.

Le maître vient se nourrir

C'est la grande scène finale ! L'apothéose de l'horreur et la dernière révélation de l'aventure ! Le véritable monstre se dévoile enfin... au grand dam des PJ !

Le maître, hideux kraken des abysses, vient chercher sa nourriture encéphalique au moment où se referme le portail. Car un an vient de se passer depuis son dernier repas et il a faim ! Le temps est écoulé pour son serviteur petite fille, qui a intérêt à ce que la nourriture récoltée soit bonne et en grande quantité !

La fermeture du portail rend difficile le maintien du reflet du manoir du monde réel dans celui Des rêves et des cauchemars. Aussi, celui Des rêves et des cauchemars commence-t-il à s'effriter et à se fissurer de toutes parts. Les murs du phare sont entaillés par de larges lézardes, des blocs de pierre tombent au hasard (sur les PJ, les monstres ou les deux), tandis que les chaînes et les cerveaux virevoltent au-dessus des PJ dans une inquiétante danse métallique. Car à l'intérieur des murs du phare se cachaient quatre immenses potences supportant le poids et l'intégralité des chaînes. Les murs n'étaient qu'un reflet. Les potences, non.

Les PJ sont donc sur le toit complètement ouvert du manoir, au milieu des potences et sous les cerveaux accrochés, à la merci du climat cauchemardesque et des futurs tentacules du kraken.

Le combat prend une toute autre tournure. Les gardiens et même la petite fille rompent le combat pour se reculer avec empressement à l'autre extrémité de l'îlot rocheux. Ils ont peur de ce qui approche.

La mer a monté jusqu'aux genoux des PJ et devant eux se dresse une énorme vague noire. Celle-ci est en réalité constituée des multiples et impressionnants tentacules du kraken. Les tentacules vont s'enrouler autour des chaînes sans considération pour les PJ, PnJ, créatures ou décor. Ce qui les intéresse, c'est de récupérer les cerveaux bien frais, pour les mener à la bouche du kraken... à des dizaines de mètres sous l'eau.

Gérer la grande scène finale

Le climat, l'arrivée du kraken, la fermeture du portail, la disparition tout ou partielle du manoir sont autant d'éléments dramatiques qui vous permettent de moduler l'intensité de la grande scène finale !

Ci-dessous quelques options possibles parmi celles de votre choix et des PJ.

- **Nager vers le portail.** De loin la meilleure des idées si les PJ ont réussi à connaître le secret des runes, avant que le cerveau d'Imasi Golunel ne meure. Mais c'est également une idée à la réalisation très dangereuse. Le portail se situe dans la cave du manoir, qui est totalement submergé par les eaux glaciales de l'Océan du Cauchemar. De plus, la dématérialisation du manoir peut faire disparaître des murs ou des planchers. Ce qui, au lieu de faciliter l'accès direct à la cave, le rend plus difficile encore, car les PJ n'étant plus que partiellement à l'intérieur du manoir, subiront la force des courants de la tempête ou seront bousculés par de terrifiants poissons, fuyant devant le kraken. Enfin, dans tous les cas, il faudra que vos PJ nagent longtemps sous l'eau pour regagner la cave. Retenir sa respiration, nager sans subir les courants, se protéger des monstres marins en fuite et enfin réaliser le rituel est loin d'être gagné...
- **Affronter le kraken.** De loin la pire de toutes les idées. Le kraken est tout simplement au-delà de la puissance des PJ. Même si vos PJ endommagent les tentacules, ils ne parviendront jamais à tuer le kraken. Au mieux, ils réussiront à l'énerver et seront balayés au loin du toit du manoir, par un grand coup de tentacule.
- **Reculer à l'autre extrémité de l'îlot.** C'est une idée à la fois sécuritaire et dangereuse. Sécuritaire car les PJ seront loin des tentacules frénétiques du kraken du fait de la distance. Dangereuse car sont déjà normalement présents à cet endroit, les gardiens et Launa. Le combat reprendra-t-il, pour que les créatures regagnent la faveur de leur maître ? Ont-elles déjà fui ? Ou ont-elles été rejointes par d'innombrables créatures cauchemardesques, comme rituel annuel pour le repas du maître ?
- **Détruire les cerveaux.** C'est une idée aussi mauvaise que de vouloir affronter le kraken. La perte des rêves sera ressentie immédiatement par le kraken et celui-ci, ivre de colère d'être privé de sa nourriture, tuera atrocement les PJ.
- **Rejoindre les forces du cauchemar.** Que ce soit parce que son personnage s'y prête, parce qu'il a compris que rien ne pouvait anéantir les forces du cauchemars, parce qu'il a subi un sortilège ou encore pour une toute autre raison, un PJ souhaite être enrôlé dans les forces du cauchemar. Face au kraken et avec un discours adéquat son vœu sera exaucé. Le PJ sera transformé en gardien... pour l'instant.
Si vous donnez une suite à cette aventure, il vous faudra composer avec ce choix, surtout s'il est individuel. Car vraisemblablement, ce choix éclatera votre table en deux s'il n'est pas collectif.
- **Gagner le continent à la nage.** Le continent peut être proche ou loin de l'îlot rocheux. Mais même proche, la distance à franchir demande des efforts considérables du fait de la tempête. L'hypothermie et la catatonie glaciale représentent le moindre des dangers. Car les violents courants, les monstres aquatiques, les rochers et tentacules submergés représentent les dangers les plus terribles. A priori, sauter dans l'Océan du Cauchemar, même lorsqu'il redeviendra calme après le repas du maître, conduira vos PJ vers une mort certaine. La question est juste : Comment souhaitez-vous mourir ?

PARTIE 4 : LA SUITE ?

Ci-dessous, quelques idées scénaristiques pour donner une suite à cette aventure.

- **Retour à la réalité.** Les PJ ont réussi à revenir dans le monde normal. Qui contacter par rapport à ce genre de choses ? Existe-il d'autres personnes comme Imasi Golunel qui pourraient aider les PJ ? Ou au contraire, les PJ seraient-ils dorénavant les gardiens de ce manoir, veillant à ce que plus aucune fête n'ait lieu lors du solstice d'été ? Vivront-ils cette situation comme une malédiction, comme un devoir envers la population innocente qu'ils se doivent de protéger, ou en profiteront-ils pour monter une agence de loisirs aux tarifs exorbitants et au slogan accrocheur : « Un voyage duquel vous ne reviendrez pas » ?
- **Explorateurs.** Les PJ ont réchappé à leur triste sort sur l'îlot rocheux. Les voilà dorénavant devenus des explorateurs d'un monde inconnu, aux dangers multiples, aux rencontres improbables et avec la petite fille et les gardiens à leurs trousses, étant donné que leurs cerveaux n'ont pu être dévorés par le maître kraken. Existe-t-il un autre portail pour rentrer chez eux ou les PJ sont-ils déjà condamnés à errer dans le monde Des rêves et des cauchemars, se transformant progressivement en une de ces créatures ?
- **Enfermés dans le second manoir.** Le second manoir n'est pas entièrement le reflet de celui du monde réel. Le portail s'est refermé, la mer s'est abaissée et est redevenue calme, mais les PJ sont toujours emprisonnés à l'intérieur. Ils ont quelques semaines devant eux, avant que les gardiens ne se reconstituent et réattaquent en bande les PJ. Comment les PJ organiseront-ils leur temps d'ici là ? L'immense pièce d'entrepôt des affaires peut être source d'inspiration et d'idées...

Annexes

LES INVITATIONS

Il y a deux types d'invitations :

- Celui donné aux PJ et au PnJ Morwenna. Ce carton d'invitation contient l'enchantement protecteur d'Imasi Golunel contre la drogue de la petite fille (déguisé au début de la fête en Launa). Les premières lettres de l'invitation forment le mot Protection.
- Celui donné à tous les autres PnJ.



Invitation pour les PJ

Pour fêter la pendaison de ma crémaillère

Rendez-vous ce 24 juin dans la soirée.

Où ? A mon manoir, route de la falaise

Tu ne peux pas le manquer, le manoir est visible depuis les champs et la route.

Et comme tu te demandes qui il y aura, sache qu'il n'y aura que du beau monde !

Comédiens, artistes, philosophes, jongleurs, musiciens, écrivains et bien d'autres encore !

Tous plus débridés les uns que les autres et prêts à faire la fête jusqu'à l'aube !

Imagine-toi au pays des cocktails et des sensations

Où bonne humeur et entente s'accordent avec les petits fours et les conversations.

Ne sois pas en retard, car la fête se terminera dès les premiers rayons de soleil.

Ton hôte de soirée, Launa.



Invitation pour les PnJ



Invitation en mon manoir, route de la falaise pour :

La pendaison de ma crémaillère

Dans la soirée du 20 juin

Avec musique, alcools, cocktails, buffets, etc... .

En toute intimité avec deux cent autres personnes !

Retiens donc bien cette date et ne sois pas en retard,

car la fête se terminera dès les premiers rayons de

soleil. Au plaisir de te voir,

Ton hôte de soirée, Launa.



Invitation en mon manoir, route de la falaise pour :

La pendaison de ma crémaillère

Dans la soirée du 21 juin

Avec musique, alcools, cocktails, buffets, etc... .

En toute intimité avec deux cent autres personnes !

Retiens donc bien cette date et ne sois pas en retard,

car la fête se terminera dès les premiers rayons de

soleil. Au plaisir de te voir,

Ton hôte de soirée, Launa.



Invitation en mon manoir, route de la falaise pour :

La pendaison de ma crémaillère

Dans la soirée du 23 juin

Avec musique, alcools, cocktails, buffets, etc... .

En toute intimité avec deux cent autres personnes !

Retiens donc bien cette date et ne sois pas en retard,

car la fête se terminera dès les premiers rayons de

soleil. Au plaisir de te voir,

Ton hôte de soirée, Launa.



Invitation en mon manoir, route de la falaise pour :

La pendaison de ma crémaillère

Dans la soirée du 24 juin

Avec musique, alcools, cocktails, buffets, etc... .

En toute intimité avec deux cent autres personnes !

Retiens donc bien cette date et ne sois pas en retard,

car la fête se terminera dès les premiers rayons de

soleil. Au plaisir de te voir,

Ton hôte de soirée, Launa.