



# Les Dragons Noirs

**L**es marais de Miasm forment un obstacle infranchissable entre les royaumes de Bélammor et d'Ezlan. Bravant dangers et rumeurs, les voyageurs vont y rencontrer le spectre d'une ancienne légende

## L'histoire dans ses grandes lignes

Après quelques aventures mouvementées dans la cité lacustre de Nacre, les voyageurs ont décidé de rejoindre la provinces d'Ezlan pour continuer leur périple dans les 7 domaines. Pour cela, il leur faut traverser les marais de Miasm qui bloquent le fleuve entre les cités de Nacre et Danchra. Personne ne pénètre jamais dans ces marais putrides qui ont une très mauvaise réputation. Autrefois, une bande de pirates, les dragons noirs, en avait fait leur repère. C'était il y a quelques générations, mais la crainte subsiste chez les autochtones.

Fort heureusement, les voyageurs n'ont pas peur des légendes et tentent la traversée des marais en barque.

Le marais est un véritable labyrinthe et les voyageurs s'y perdent assez rapidement. De temps à autre, un pilier de bois surmonté d'un crâne humain est planté dans l'eau. Un vestige de l'époque des pirates.

Les voyageurs vont vivre un rêve éveillé : ils vont se retrouver, sans le savoir, des années en arrière, à l'époque des pirates. Justement les pirates attendent un messager de Nacre, Jolan le traître, qui doit leur apporter des informations cruciales sur Nacre pour leur permettre de lancer une attaque audacieuse contre la cité elle-même.

Les pirates vont prendre les voyageurs pour Jolan et son escorte (et il serait dangereux pour les voyageurs de les détromper : aux voyageurs d'être convaincants et imaginatifs).

Les pirates vont inviter les voyageurs à une longue veillée où on parlera affaire et aventures. Ils apprendront que les piliers surmontés de crânes servent de guide pour s'orienter dans les marais, que les pirates les connaissent par cœur et qu'une carte détaillée de leurs emplacements se trouve dans la salle du trésor.

Les voyageurs devraient comprendre que le seul moyen de sortir des marais est de prendre connaissance de la carte et donc d'entrer dans la salle du trésor. Simple, non ?

Pour corser le tout, le véritable Jolan apparaîtra à un moment inopportun ...

Lorsque les voyageurs auront visualisé la carte, ils se réveilleront dans leur barque au cœur des

marais (sans aucune pièce empruntée dans la salle du trésor naturellement). Espérons qu'ils auront bonne mémoire ...

## Personnages :

- **Daragan**, chef des pirates, capitaine du **Dragon Noir**, 40 ans, cheveux, yeux et habits noirs de bonne facture rehaussés d'or.

Chef incontesté parmi ses marins, il a parfois du mal à accommoder ses capitaines, entre l'exubérance de Caracole, les critiques non voilées de Fourbin qu'il soupçonne de vouloir briguer sa place et la fidélité parfois lourde de Ballandine.

Second : Jalnor

- **Fourbin**, capitaine du **Severn**, 35 ans, vêtement de qualité mais sans tape à l'œil.

Habile manipulateur d'hommes, il espère devenir un jour chef à la place de Daragan mais sait ne pas pouvoir le vaincre en combat singulier selon la coutume

Second : Vernan

- **Caracole**, capitaine du **Diamant**, 45 ans, cheveux roux, longue barbe, vêtements exubérants et multicolores mais va pieds nus, porté sur l'alcool, les filles et les histoires.

Bon vivant, parfois emporté, il est très satisfait de son rôle actuel.

Second : Chilke

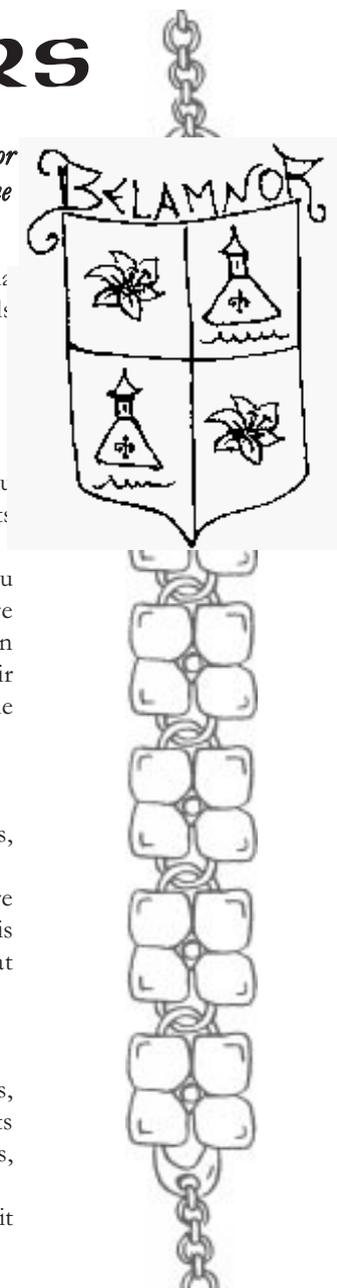
- **Balantyne**, capitaine du **Corbeau des brumes**, 30 ans, cheveux bruns, jeune et dévoué, vêtements proches de ceux du capitaine mais avec de l'argent au lieu d'or pour ne pas paraître défiant

D'une fidélité sans failles pour Daragan, il veut se montrer le meilleur dans toutes les occasions pour attirer son attention.

Second : Arnel

- **Pilver**, astrologue

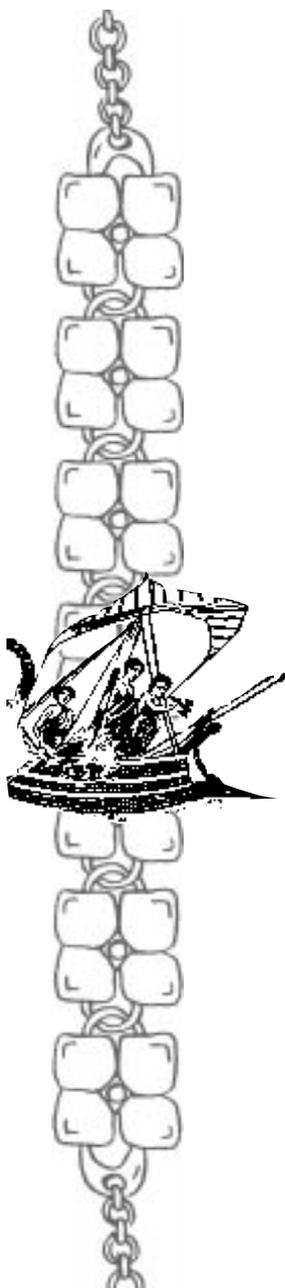
Astrologue itinérant (du fait d'occasionnelles contradictions avec la doctrine officielle des prêtres d'Archi), il poussa son chemin jusqu'à Snèle sur Vabe où il fut pris pour un Haut-Rêvant et devait être brûlé lorsque le capitaine Daragan surgit des marais et le prit sous sa



ONIRO

1

THÈQUE



# ONIRO 2 THÈQUE

garde, le jugeant bon conseiller. La plupart des pirates le prennent pour un Haut-Rêvant, ce qui arrange bien Daragan.

• **Jolan**, traître de Nacre  
Ancien capitaine de la flotte de Nacre, il a été répudié suite à un désaccord avec la famille Altimor. Aujourd'hui il veut se venger et refaire sa vie grâce aux pirates. Ils les a contactés et leur a fourni en guise de bonne foi le nom du bateau transportant les balistes depuis la Rhéonie. Puis il veut leur faire part d'un plan d'attaque de la ville lors de la fête du Poisson. Il a rendez-vous avec les pirates à l'arbre mort dans les marais de Miasm, près du village d'Esmond.  
En fait Jolan est un agent double, envoyé par Calduc de Nacre pour inciter les pirates à sortir de leurs marais et leur tendre un piège.

### Lieux :

- **Cipango** : base secrète des pirates, sur un îlot au centre des marais
- **Esmond** : dernier village de Belamnor avant les marais
- **Snèle sur Vabe** : première bourgade d'Ezlan après les marais  
"Les Haut-Révants sont par nature secs. La preuve est qu'ils brûlent si bien sur un bûcher. Les marais et les escargots apportent de l'humidité, ce qui tient les Haut-Révants à l'écart"

### Action :

La lune est pleine et même légèrement bleuâtre. En cette nuit de Lune Bleue tous les Rêves se mêlent pour ne former qu'une seule réalité.

### La confrontation

Alors que les voyageurs errent dans les marais de Miasm, le Corbeau des Brumes sort soudain du brouillard et manque de les éperonner. Il sont alors pris pour Jolan le traître. S'il ne jouent pas le jeu dès le départ, l'aventure risque de mal commencer pour eux; néanmoins, le capitaine Balantyne en gardera au moins un vivant pour l'interroger.

### L'interrogatoire

Amenés à Cipango, ils sont reçus par Daragan et ses capitaines. Daragan présentera ses capitaines sur un ton un peu railleur :  
• Fourbin : l'un de mes meilleurs capitaines qui prendra peut-être un jour ma place : veux-tu me

défier ce soir Fourbin ?

- Caracole : a quitté les bras de sa belle pour venir nous rejoindre (+ avertissement s'il y a une fille parmi les voyageurs)
- Balantyne : que vous connaissez déjà mais qui n'aime guère l'imprévu (vous auriez dû vous trouver au lieu de rendez-vous officiel, ça vous aurait évité d'être un peu malmenés)

Puis il leur demandera d'exposer leur plan d'attaque de Nacre et de négocier leur salaire. Une récompense possible serait d'être guidés jusqu'au nord des marais. Mais Daragan posera comme condition que les voyageurs l'accompagnent dans son attaque sur Nacre pour pouvoir les avoir sous la main en cas de duperie. S'ils veulent s'engager, ils peuvent également défier l'un des pirates (quel que soit son grade).

Si les voyageurs sont habiles, Daragan leur dévoilera aussi le secret de la tour Cépharnus de Nacre (boucle des 4 saisons - Cf Nacre).

Si l'affaire se déroule trop aisément, faire intervenir le vrai Jolan, ramené par le capitaine Balantyne qui ne leur fait pas confiance et qui est allé jeter un coup d'œil au lieu du rendez-vous officiel.

### La veillée

Après les négociations, les voyageurs seront invités par les pirates à une longue veillée autour d'un repas bien arrosé.

Ce sera l'occasion de faire un peu mieux connaissance et d'apprendre l'existence de la carte des marais s'ils ne l'ont pas déjà fait.

Les pirates aiment bien les histoires; et il ne sera pas dit que la soirée s'achèvera sans un tour de table.

Le thème de ce soir sera les rêves ...

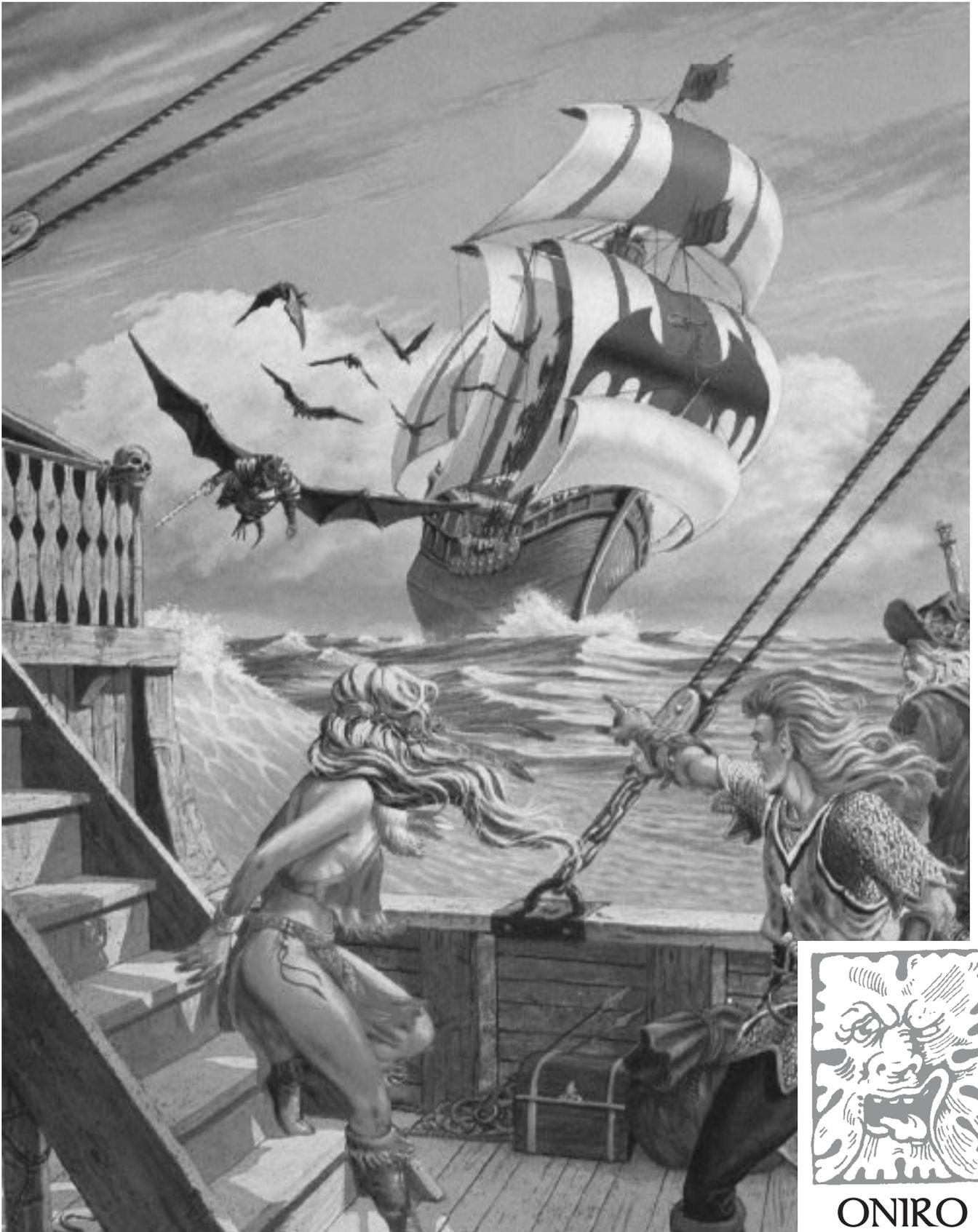
- Pilver ouvre la séance en parlant de la nature du rêve et des facéties des dragons

• Caracole poursuit par le récit de sa dernière prise : le navire rhéonien l'Etoile du Matin et surtout la courtisane Séliante logée dans une cabine luxueuse où trônait une représentation d'une lune bleue (si belle que ce devait être la femme de l'empereur).

-> Allons, ce n'était qu'une courtisane; mais il est vrai que les Rhéoniens ont bon goût

- Fourbin : "moi je ne rêve pas; je préfère la réalité"  
-> Qu'est-ce que la réalité ?

- Balantyne : rêve d'une jeune fille inaccessible



ONIRO

3

THÈQUE

-> Tu rêves de filles; alors prends-les; nous sommes des pirates, pas des gentilshommes  
-> Conception de l'amour

• Daragan : a souvent rêvé de sa mort dans des existences antérieures  
-> On ne peut conclure par un récit de mort; cela porte malheur; les voyageurs vont être mis à contribution.