

POUR NE PAS PERDRE LE NORD

Présentation du scénario

Ce scénario sera l'occasion pour les voyageurs de visiter la région du Val nommé 'Hingue' d'après le nom du fleuve qui y coule. Tout débute le 23 du mois du Faucon, lorsque l'une des flèches des voyageurs rate un sanglier et blesse accidentellement un chasseur d'un petit village. Les habitants, déjà aux prises avec de multiples problèmes causés, pensent-ils, par une bande de brigands, accueilleront les voyageurs toutes armes dehors. Une fois la situation tirée au clair, ces derniers apprendront l'existence de sept pierres anciennes, appelées pierres Niétic, qui ont été volées. Certains d'entre eux se souviendront alors d'une complainte du Second Age parlant de ces objets et de leur créateur.

C'est ainsi qu'ils partiront sur les traces des voleurs présumés, un groupe de quatre voyageurs. A chaque étape, ils trouveront une ou plusieurs pierres Niétic. D'abord, chez un vieil inventeur dont on ne sait s'il est fou ou s'il a réellement vécu une vie extraordinaire. Ensuite dans un village où hommes et femmes ne se retrouvent qu'au début de chaque saison. Entre temps, leur principale occupation est de garder un immense jardin zoologique. Puis les voyageurs se rendront dans un second village, où les habitants sont intoxiqués et ne rêvent plus. Et, enfin, ils arriveront dans un bourg où les hommes et les femmes semblent tous enfanter.

Les voyageurs seront alors en possession des sept pierres Niétic. Leur déception, lorsqu'ils comprendront

qu'elles ne sont d'aucun usage particulier, sera compensée par la découverte d'un vieux grimoire d'un autre âge.

Pour le bon déroulement des différentes étapes, il est nécessaire qu'un bon médecin fasse partie du groupe. Quelques connaissances en charpenterie, légendes et alchimie sont nécessaires. Les voyageurs devront avoir le moyen de fabriquer de l'eau alchimique pure (ingrédients en quantité suffisante ou transmutation d'un élément en eau).

Incident de chasse

Ces dernières semaines, les voyageurs ont traversé une région assez pauvre, aux pieds des montagnes. Ils n'ont croisé personne, et même le gibier était rare. C'est donc avec une réelle satisfaction qu'ils ont vu se dessiner la lisière d'une forêt, vers laquelle ils se sont dirigés. Les voyageurs sortent du gris rêve. Ils ont faim.

Ils chasseront sans peine du menu gibier, suffisant pour un repas. Ils apercevront un renard moucheté au long museau qui s'enfuira avant que les voyageurs aient pu réagir. Peu avant la tombée de la nuit, ils aviseront un sanglier aux prises avec quelques racines. La distance qui les sépare est de plus de cent mètres. Dès qu'ils s'approcheront, le sanglier interrompra son occupation, relèvera la tête comme pour humer l'air. Si les voyageurs n'y ont pas prêté attention, le Gardien des Rêves pourra leur indiquer que, du point de vue de l'animal, ils sont sous le vent. Le sanglier s'apprête à détalier,

et c'est maintenant que les voyageurs doivent utiliser leurs armes de trait, ou pas du tout. Le Gardien des Rêves effectuera lui-même les jets de dés, afin que les voyageurs ne sachent pas s'ils ont atteint l'animal ou non. De toute manière, ils verront le sanglier s'écrouler, terrassé.

Une première surprise les attend lorsque, en s'approchant de leur proie, les voyageurs apercevront deux autres personnes qui s'éloignent. L'une d'elles semble aider l'autre à marcher, la soutenant sous les épaules. Dès qu'elles s'apercevront qu'elles sont repérées, ces deux personnes accéléreront le pas. Profitant de leur bonne connaissance de la forêt, elles se mettront à couvert dans les buissons et, même en les cherchant, les voyageurs ne les retrouveront pas.

La seconde surprise, c'est que la flèche qui a tué le sanglier n'appartient pas aux voyageurs. Son empennage est brun et blanc, et très effilé. Les voyageurs arriveront à la conclusion qu'ils ont tous dû rater leur cible. Les deux personnes aperçues devaient être des chasseurs, et l'un d'eux a dû faire mouche. Il n'y a rien à faire pour en savoir plus dans l'immédiat.

Brigands et voyageurs

Un peu plus tard, quand les voyageurs sortiront de la forêt, ils arriveront dans une plaine cultivée, légèrement vallonnée. Des bosquets poussent çà et là. Les voyageurs pourront emprunter un petit chemin sinueux, prenant naissance à partir des champs. Un village assez important sera visible peu après. Au

détour d'une courbe du chemin alors bordé d'arbres, les voyageurs se retrouveront face à une dizaine d'hommes armés (ils seront exactement deux fois plus nombreux qu'eux). Des haches, des coutelas et des piques leur servent d'armes. En fait, ce sont des outils plus que de véritables armes. Mais la capacité qu'ont ces hommes à les manier est surprenante (niveau +2 à +4) ; des voyageurs inconscients le découvriront à leur dépend.

Ce sont des guetteurs qui ont vu les voyageurs arriver, et un comité d'accueil a rapidement été mis sur pied. Trois archers se trouvent cachés dans les bosquets de chaque côté du chemin. Ils ne sont pas particulièrement discrets, et pourront être repérés aisément. Les villageois tenteront de faire prisonnier le groupe de voyageurs. Certains comptent même faire payer à ceux-là les agressions de tous les autres.

L'attitude des voyageurs sera déterminante, et conditionnera celle des habitants du village. S'ils attaquent ou s'ils s'enfuient, ce sera le début d'une mêlée probablement mortelle pour nombre de combattants. Les éventuels survivants qui seraient fait prisonniers seront questionnés afin de savoir où se cachent leurs complices.

Si d'eux mêmes les voyageurs disent rapporter le sanglier à ceux qui l'ont tué, cela influencera favorablement certains villageois. Néanmoins, il leur sera demandé d'où ils viennent, où ils

vont et pourquoi (trois questions aux réponses généralement floues pour des voyageurs !). Pour tester leur bonne foi, il leur sera demandé de remettre leurs armes, ou de les ranger dans leurs sacs.

Tout en allant jusqu'au village, les voyageurs pourront apprendre que les habitants de Noyak sont inquiets. Ils considèrent la situation comme étant préoccupante. Aujourd'hui, l'un des leurs a été blessé par une flèche à la chasse au sanglier (ou par un carreau d'arbalète, en fonction des armes des voyageurs). Depuis plusieurs semaines, des voyageurs terrorisent la région, enlèvent des jeunes filles et brûlent les récoltes. Une maison isolée a même été incendiée.

Les villageois escorteront les voyageurs, et les emmèneront auprès du chasseur blessé. La flèche lui a traversé la jambe, cassant l'os. A moins de soins particuliers, et, disons-le, draconiques, le chasseur boitera jusqu'à la fin de ses jours. Un bon geste des voyageurs, s'ils le peuvent, ôtera les derniers soupçons de la plupart des villageois. Les autres continueront de penser que ces étrangers ne forment qu'une avant-garde, avant l'arrivée des brigands en grand nombre.

En attendant, il leur sera servi une soupe chaude avec du pain noir, à la 'Taverne des Sept'. Durant le repas, assis à l'une des sept tables de la taverne - se transformant en auberge

pour l'occasion - les voyageurs apprendront sans mal les faits suivants. Personne n'a jamais vu les brigands qui terrorisent la région, mais les villageois estiment qu'ils doivent être une trentaine, au minimum, et bien armés. Ils ont commis bien des méfaits. « Une jeune fille a disparu il y a cinq semaines, alors que des voyageurs avaient été vus dans les environs. Des moutons ont été volés un peu près à la même époque. Puis, le feu a été mis aux cultures la semaine d'après. Il y a trois semaines, l'un de nos cultivateurs a été retrouvé mort, sous sa charrette renversée. La semaine suivante, une petite ferme en dehors du village a été retrouvée entièrement brûlée, la famille qui l'habitait a pu s'échapper de justesse. La semaine dernière, c'est un poulailler qui a été dévasté. Aucune des quinze poules qui le composaient n'a été retrouvée. Et aujourd'hui cette agression directe sur un chasseur. Ah non, c'est vrai, vous nous avez dit que c'était un accident, excusez-moi ! »

Un réveil agité

Certains villageois se demandent pourquoi on n'a pas encore tué ces voyageurs là, pendant qu'on les tient, vu ce qu'ils ont fait à un chasseur du village ! Devant le désaccord du plus grand nombre pour une exécution sommaire, ils tenteront une embuscade dès le lendemain matin.

Après le dîner, les voyageurs seront invités à dormir dans la grange en bois abandonnée. La nuit se déroulera sans encombre. Mais, peu avant l'aube, les voyageurs seront alertés par une odeur et un bruit qui leur sont familiers lorsqu'ils dorment à la belle étoile : ceux d'un feu. La grange commence à prendre feu, et celui-ci se propage très rapidement. Quand ils tenteront de sortir de la grange, les voyageurs se

CHRONOLOGIE DES MALHEURS DE NOYAK

20 Sirène : Ereine disparaît, ainsi que 3 moutons et les 7 pierres Niétic.

1er Faucon : des cultures sont détruites par le feu.

6 Faucon : un accident de charrette coûte la vie au vieux Nestin.

11 Faucon : un incendie ravage la ferme de Sardin et de sa famille.

18 Faucon : le poulailler de Dame Moraine est visité, il ne reste aucune poule.

23 Faucon : Bores est blessé par les voyageurs alors qu'il chasse.

24 Faucon : la grange où dorment les voyageurs est incendiée.

feront cueillir par une volée de flèches. Le Gardien des Rêves veillera à éviter les blessures graves, ainsi que les critiques (compétence moyenne des agresseurs pour le tir à l'arc : 11 à +2). Ils sont au nombre de cinq, armés d'arcs et de piques. Mais, ils ne combattront pas en mêlée, sauf en dernier recours. Pour sortir en évitant les tirs de flèches, les voyageurs pourront se tailler un chemin à coup de hache à travers l'un des murs. Dans le cas contraire, les attaquants continueront de tirer des flèches pendant cinq rounds puis s'enfuiront en voyant arriver les autres habitants du village. Ces derniers apportent déjà des seaux remplis d'eau pour circonscrire les dégâts. Une chaîne se mettra en place, mais rien de la grange ne sera sauvé. Tant pis si les voyageurs ont oublié ou laissé quelque chose à l'intérieur. Faire le tour des restes consommés de la grange permettra d'en déduire que l'incendie a été allumé le long de la paroi extérieure, à l'aide de bottes de foin (Vue / Survie en extérieur à -2).

Les agresseurs ne seront pas identifiés, à moins que les voyageurs n'aient fait un blessé et que ses compagnons ne l'aient abandonné. Si ceci est le cas, l'agresseur maintiendra qu'il faut tuer immédiatement ces maudits voyageurs avant qu'ils ne commettent de nouveaux méfaits. Par contre, si aucun agresseur n'est attrapé, les villageois penseront encore à un coup des brigands. Certains sceptiques se demanderont à haute voix « mais pourquoi auraient-ils brûlé une vieille grange ? » D'autres, plus hostiles aux voyageurs, leur répondront que « c'est sans aucun doute possible pour accrédi- ter la thèse selon laquelle les voyageurs et les brigands ne sont pas liés. Ils sont tellement retord ces voyageurs, qu'avec eux, tout est possible. »

NOYAK : QUELQUES PERSONNALITÉS

Voster : boulanger, c'est un peu le chef du village. Proche de la cinquantaine, plutôt dégarni, il parle haut et fort. Il est l'un de ceux qui pensent que tout est la faute des voyageurs, mais il ne prendra pas part à l'agression. Nos personnages ont peu de chance de l'apprendre, sauf peut-être par la Vieille, mais les parents de Voster étaient des voyageurs. D'ailleurs, il a reçu une éducation bien plus importante que les autres villageois. Sa femme Rostre, une femme boulotte et vulgaire de 35 ans, est toujours auprès de lui et le soutient envers et contre tous. Ils ont une fille de 13 ans, Asperge, et un fils de 10 ans, Courge.

Asterne : tenancier de la 'Taverne des Sept', il est âgé d'une quarantaine d'années. Sa barbe et ses longs cheveux sont roux. Il ne boit jamais, et fait l'objet de nombreuses plaisanteries sur ce sujet. Au sujet des brigands, il est probablement celui qui est le plus modéré. Il parlera aux voyageurs sans détours, leur confiant ce qu'il pense. Sa femme Hostesse est une grande brune radieuse. C'est une ancienne voyageuse, ce qui fait que le couple est peu apprécié de Voster. Elle porte toujours une dague sous ses habits, vieille habitude qu'elle n'a pas quittée. C'est elle qui prépare les boissons alcoolisées. Ils ont de magnifiques jumelles âgées de 6 ans, Rose et Pervenche.

Ereine : jeune fille de 17 ans, très fine, elle a toujours été très volontaire. C'est un vrai garçon manqué, bien que ses traits soient très féminins. Orpheline très jeune, c'est une véritable chipie. Elle vit seule dans une maisonnette.

Tiloui : 19 ans, ami d'Ereine. Il en est fol amoureux depuis tout petit, mais elle n'a jamais eu d'affection pour lui. Tiloui est un garçon réservé et très posé.

La Vieille : elle n'a plus d'âge et semble réellement très vieille. Le jour, elle passe son temps à discuter avec tout le monde. La nuit, elle se promène car elle est insomniaque. Les brigands, elle n'y croit pas, mais ça l'amuse beaucoup.

Orche : cet homme d'une quarantaine d'années, grand, brun et barbu est le forgeron du village. Il fait partie des sceptiques et évite de prendre position lorsqu'on parle des brigands. Il est très réservé et ne parle que si on le lui demande.

Sardin : brun, âgé d'une trentaine d'année, cet homme aux cheveux bouclés a des manières rudes, presque violentes. Il est cultivateur. C'est un fervent partisan de l'existence des brigands, surtout depuis qu'il a involontairement mis le feu à sa ferme. Les mauvaises langues disent qu'il bat sa femme, un peu moins âgée que lui, la douce Silurienne. Mais c'est faux, il est simplement desservi par ses manières. Il adore sa femme et sa fille, mais ne sait pas l'exprimer. Leur fille, Sorge, vient d'avoir huit ans.


Moraine : forte femme d'une quarantaine d'année, elle élève des poules, des canards et des oies avec ses deux fils, Narcisse et Nurime. Ce sont eux qui ont plus particulièrement la charge des poules. Distracts, ils ne sont même pas certains d'avoir bien fermé la porte du poulailler, mais ne le confieront à personne. Leur discours : « c'est un coup des brigands, vous pensez bien ! » Entraîné par d'autres, Narcisse ira même jusqu'à participer à l'agression contre les voyageurs. Si quelqu'un se fait attraper, ce pourrait être lui.

Bores et Narfin : ce sont les deux chasseurs surpris involontairement par les voyageurs. Ils sont prêts à faire écouter les voyageurs, surtout s'ils soignent Bores, et bien que ce ne fût pas leur premier réflexe.

Les autres : libre au Gardien des Rêves de faire intervenir d'autres chasseurs, éleveurs, vachers, bergers, bûcherons, cultivateurs, pêcheurs (il y a un étang pas loin), tisserands, empailleurs, etc.

Si les voyageurs récupèrent une flèche des agresseurs, Orche reconnaîtra les pointes. Il en fournit à tous les chasseurs du village.

Confidences

 u'en est-il réellement de tous ces événements vécus par le village ? Voilà ce que découvriront peu à peu les voyageurs s'ils interrogent quelques personnes judicieusement choisies.

- Tout d'abord la demoiselle disparue, Ereine. L'information la plus intéressante viendra d'un jeune ami à elle, Tiloui. Il indiquera aux voyageurs qu'elle parlait souvent de partir voyager et leur dira que la jeune fille se rendait parfois chez un excentrique qui habite à la lisière de la forêt. Elle y restait parfois une ou deux semaines. Pour y aller, il n'existe pas vraiment de chemin, et il faut bien compter environ 30 lieux draconiques à travers champs et bois en direction du soleil couchant (terrain malaisé). Oui, des voyageurs ont été aperçus dans les environs peu avant qu'elle ne disparaisse. Mais Ereine est partie en prenant ses quelques affaires. En fait, mais cela Tiloui ne le sait pas, c'est elle qui a volé trois moutons pour encourager les voyageurs à l'accepter parmi eux. Elle leur a demandé de partir rapidement sans passer par Noyak. C'est ainsi que la jeune Ereine a été soi-disant enlevée, et les moutons volés par des voyageurs. Tiloui indiquera presque à regret que la jeune fille avait parfois des comportements aberrants (une fois, elle a passé une nuit sur une échelle, une autre fois elle portait de gros cailloux dans un sac...). Le jeune homme n'a jamais rien compris à ces attitudes aberrantes. Généralement, Ereine préférait lui jouer des tours à lui, plutôt qu'à elle-même. Tiloui a raconté

tout cela à Voster, et ce dernier lui a assuré que « de toutes façons, il y a des voyageurs derrière tout cela ». Le jeune homme n'y croit pas trop, mais il ne contredira pas le chef du village en public. En privé cependant, il le fera volontiers.

- Il y a eu un fort orage le jour où le champ a pris feu, et une vieille insomniaque nommée 'la Vieille' s'en souvient bien : il faisait très chaud, et la foudre est tombée de nombreuses fois avant que la pluie ne commence. Les voyageurs pourront la rencontrer la nuit, car elle se promène dans le village avec ses sabots de bois, ce qui fait assez de bruit pour intriguer les voyageurs, et énerver tout le monde. Les cultures ont bien brûlé suite à l'orage. C'est uniquement l'accumulation de faits qui empêche les habitants du village de réaliser que la foudre a pu tomber sur le champ. La solution des voyageurs brigands est tellement plus excitante.

- Un banal accident, un essieu qui s'est rompu, est la cause de l'accident de charrette et de la mort du vieux Nestin (âgé de 52 ans, cultivateur, il était veuf et n'avait pas d'enfants). S'il est questionné, Orche, le forgeron, leur confirmera la rupture de l'essieu avant, probablement dû à l'usure. Les villageois convaincus de l'existence de la bande de voyageurs arguent du fait que l'essieu a pu casser après le meurtre : les brigands ont renversé la charrette sur le pauvre homme déjà mort, pour faire croire à un accident.

- Quant à la ferme voisine, c'est un feu, mal équilibré dans la cheminée, qui s'est répandu dans la pièce principale et a embrasé petit à petit toute la demeure. Sardin, Silurienne et la petite Sorge, qui habitaient la ferme, sont relogés au village. C'est Sardin qui a préparé le feu ce soir là. Sa femme,

Silurienne, est convaincue que ce n'est qu'un accident. Mais elle est timide, effacée et craint son mari. De plus, celui-ci préfère passer pour une victime plutôt que pour un dangereux incompetent qui met la vie des membres de sa famille en danger. Du haut de ses huit ans Sorge ne sait rien. Silurienne se laissera aller à des confidences, mais uniquement avec une femme et surtout sans qu'on le lui demande ouvertement. Une approche directe ne ferait que l'effrayer. Une bonne méthode peut être, par exemple, de la retrouver au lavoir, seule à seule, et de lier connaissance. Au cours de la conversation, il faut que la voyageuse lui fasse comprendre qu'il n'y a aucun danger pour son mari, si elle dit ce qui s'est réellement produit. Si cela aboutit, Silurienne se confiera, mais elle précisera qu'elle souhaite que personne d'autre ne le sache. Elle sera même un peu triste, lorsque les voyageurs partiront, de perdre sa confidente d'un instant, et qui ne restera toujours qu'une inconnue.

- Les voyageurs savent que dans cette forêt vivent des renards mouchetés au long museau. C'est une espèce particulièrement friande de volailles (Intellect / Zoologie à 0). Et c'est bien un renard audacieux qui a réussi à pénétrer dans le poulailler laissé ouvert et qui a fait son dîner d'une poule bien grasse. Les autres volatiles se sont enfuit, servant de repas faciles à d'autres prédateurs. En se renseignant les voyageurs apprendront que l'éleveuse malchanceuse s'appelle Moraine. Mais deux semaines après son passage, il ne reste plus de traces du renard et de ses méfaits. Les voyageurs devront donc imaginer ce qui a pu se produire sans avoir de preuves. Mais est-ce encore nécessaire ?

- Pour finir, les voyageurs eux-mêmes ont été accusés d'agression alors

que c'était un simple accident. Bref, ils devraient comprendre facilement que les villageois ont une forte tendance à tout exagérer. Personne n'a jamais rien vu, et chaque malheur qui s'abat sur le village est attribué à cette hypothétique bande de voyageurs mal intentionnés. Les personnages pourront conclure, à raison, à un cas typique de psychose collective qui s'accroît à chaque occasion.

Les pierres

Enfin, Asterne, le tavernier, leur parlera des sept pierres du village, volées le jour même où Ereine a été enlevée. Personne n'en parlera avant lui, les villageois croyant que de ne pas en parler peut leur faire oublier ce malheur. Il est soutenu dans sa démarche par sa femme. Ces pierres, appelées pierres Niétic, ont toujours existé au village, du moins c'est ce qu'on raconte. Nul ne sait d'où elles proviennent, ni ce qu'elles peuvent être. Les pierres Niétic sont au nombre de sept. Elles sont noires, allongées, trouée en leur centre, et ont un peu près la taille et la forme d'un doigt. Elles sont pointues à l'une des extrémités, et plates à l'autre.

Les pierres se trouvaient dans la taverne, justement nommée 'des sept', derrière une tenture. Elles reposaient sous un globe de verre, posé sur un immense piédestal en forme de dragon. Celui-ci est figuré debout, les ailes ouvertes. Les pierres le couronnent. Le socle est un magnifique ouvrage de menuiserie, de qualité +5. Le dragon fait 1,5 mètres de haut, pour près de 2 mètres d'envergure.

Personne n'avait jamais imaginé que quiconque puisse voler les pierres Niétic. Les villageois ne sont pas loin de penser que tout ce qui leur arrive

NIETIC ET SES PIERRES

« Sous ricanes et pèjorations Niétic inlassable
Du rêve des porteuses sans fin recherchait
Lors désespérance et usure cheminaient l'improbable
Dessus sept pierres tel l'index dextre il refermait
Dans sa spatule d'Epicure le vieux laboure à l'ouvrage
Afin de cette puissance mettre oiseau en cage »

Extrait de la 'Complainte pour garder les deux pieds sur le même rêve'

Intellect / Légendes à -2 permet de savoir que Niétic, un haut-rêvant du Second Age, passa sa longue vie à rechercher des objets pouvant être enchantés, à l'image des gemmes. Nombre de ses expériences ont fini tragiquement pour ses apprentis. A l'époque, ses collègues utilisaient l'adjectif 'Niétique' pour signifier que quelque chose ne tournait pas rond. Devenu vieux, mais pas sage, Niétic se retira. Certains bruits circulèrent à l'époque affirmant qu'il avait trouvé des objets magiques naturels : les pierres dites 'Niétic'. La strophe de la complainte semble aller dans ce sens.

Intellect / Légendes à -1, ou Intellect / Cuisine à -3 permet d'avoir connaissance de la légendaire cité d'Epicure, haut lieu des arts culinaires du Second Age. Cité monomaniaque, on n'y permettait que ce qui se rapportait de manière exclusive à la gastronomie.

est une réprimande des Dragons pour avoir perdu les pierres, et peut-être n'est-ce pas tout à fait erroné. C'est la femme d'Asterne, Hostesse, qui leur demandera de retrouver les sept pierres. Rien n'oblige les voyageurs à accepter, d'autant que le village n'est pas prêt à donner quoi que ce soit à des voyageurs contre ce service ; à l'exception du tavernier et de sa femme qui fourniront de la nourriture et du matériel, si nécessaire, et dans la mesure de leur capacité.

Les voyageurs pourront se souvenir de la légende de Niétic et de ses pierres. Un jet d'Intellect / Légendes à -1 réussi leur permet de connaître une strophe de la très ancienne 'Complainte pour garder les deux pieds sur le même rêve' qui traite des hommes et de leurs folies. Cette strophe devrait éveiller leur curiosité, et les inciter à la recherche des pierres Niétic.

Il n'y a rien d'autre à faire dans le village. Si les voyageurs restent trop longtemps à Noyak, la seule chose qui peut leur arriver, c'est de subir une nouvelle agression. Leur unique piste pour suivre Ereine et ses voyageurs, et de remettre la main sur les pierres, est de rendre visite à cet excentrique qu'elle allait voir de temps à autre.

Trois, Cinq et Sept

Marchant le long de la lisière de la forêt, les voyageurs découvrent une maison, au sommet d'une petite hauteur. L'habitation est faite de pierres et de bois. Elle semble être bâtie à partir de multiples habitations de styles différents, et qui auraient été assemblées. Ce qui est un peu le cas, le propriétaire agrandissant les locaux au fur et à mesure de ses besoins. La porte est entrebâillée, et personne ne répondra aux éventuels appels des voyageurs. A l'intérieur, le fouillis est indescriptible.

COMPRENDRE LES PIERRES NIETIC

La seule particularité apparente de ces pierres est d'indiquer toujours la même direction. Mais en fait, cette direction change en fonction de l'heure. Il faut observer longuement les réactions des pierres pour comprendre. En fait, elles indiquent sans relâche la direction dans laquelle se trouve le soleil (le jour), ou la lune (la nuit). Dans ce rêve, lune et soleil sont en opposition perpétuelle. Les voyageurs devront réussir un jet d'Intellect / Astrologie à -2 pour le comprendre. Le Gardien des Rêves évaluera quand ils pourront faire ce jet, en fonction du temps passé et de la pertinence de leurs essais. Mais à quoi cela peut-il bien servir ? Cela reste un mystère.

S'ils testent l'existence de magie sur les pierres, la réponse sera négative.

Le sol, les tables, les chaises et les étagères sont couverts d'objets hétéroclites. Dans cette immense pièce se trouve une chaise à bascule, sur laquelle un homme entre deux âges, rondouillard est en train de ronfler, un chat endormi sur les genoux. D'autres pièces sont visibles, et toutes semblent aussi encombrées.

Au hasard du regard, les voyageurs pourront identifier un vase ayant la forme du corps d'une femme, un sablier contenant un liquide dans lequel des bulles montent lentement, un bouquet de fleurs des champs séchées suspendues au plafond, quatre bouchons en liège de couleurs différentes, un parchemin grasseyé sur lequel figure le dessin d'une roue, des pierres taillées en forme de pointes de flèches, d'étranges instruments avec des lanières et des manivelles dont la finalité est obscure, divers reptiles séchés, un rat vivant dans une cage à oiseau, des livres

entassés ou ouverts et tout annotés, des instruments de cuisine, une roue en bois avec des pédales, des bougies de diverses formes, des mines de plomb de couleur, un crâne, un verre et une cruche à vin, des fioles scellées ou non dont les contenus ne sont pas identifiables, quelques papillons épinglés sur un parchemin, une bourse d'herbes de lune mal séchées, deux lanternes dont les bougies sont entièrement fondues, etc. Le Gardien des Rêves pourra donner libre cours à son imagination. Ce pourrait être l'occasion pour les voyageurs d'admirer un splendide mobile, de fils et de plumes, dans lesquelles apparaissent parfois des signes draconiques extrêmement furtifs.

L'homme est jovial et accueillant, même réveillé au milieu de sa sieste. Il s'appelle Gagjet. Il invente, fabrique et vend tout ce qui est dans cette maison, ou presque. Il garde quand même la maison elle-même, sa chaise, son chat, et tout ce qu'il n'a pas fini de travailler. A qui vend-il ? Et bien, aux voyageurs ici présents, par exemple. Il leur racontera les commandes que des rois lui passaient et les acheteurs qui se bousculaient dans sa petite échoppe. Du moins, à l'époque (laquelle, telle est la question sans réponse). Il n'y aura pas moyen de connaître la part du vrai et de l'imaginaire dans les dires de Gagjet, mais leur hôte n'est pas doté de mauvaises intentions. Les voyageurs pourront acheter ce qu'ils veulent, et le Gardien des Rêves devra tout faire pour qu'ils repartent avec des objets inutiles. Gagjet n'a aucune idée des prix, demandera son avis à l'un des voyageurs, au hasard, et décidera arbitrairement d'un autre prix. Parfois les voyageurs feront de bonnes affaires, parfois le prix sera

prohibitif. Au Gardien des Rêves de trancher.

Au milieu du fouillis, les voyageurs trouveront trois pierres, attachées au bout d'une ficelle passant par un trou en leur centre, et qui pendent du plafond. Elles ont la taille d'un doigt. S'ils les observent et les manipulent, les voyageurs pourront remarquer en les tournant que leur extrémité pointue indique toujours la même direction. Ce sont bien les pierres Niétic. En les examinant attentivement, les voyageurs s'apercevront que chacune porte une rune ancienne sur son extrémité plane. Ils pourront lire sur la première le

LA POURSUITE

Les voyageurs que nos aventuriers poursuivent, se déplacent environ quatre heures par jour. Ils ne sont pas pressés, chassent, pêchent et font de nombreuses haltes. Considérer en terme de jeu que, globalement, ils se déplacent à vitesse V1. Voici les déplacements de ce groupe.

Noyak : 19 Sirène.

De Noyak à chez Gagjet : 3 jours, les 20, 21 et 22 Sirène (30 lieux de terrain malaisé).

Chez Gagjet : 2 jours, les 23 et 24 Sirène.

De chez Gagjet à Nim : 6 jours, du 25 Sirène au 2 Faucon (50 lieux de terrain difficile).

A Nim : une nuit puis cinq jours aux alentours, du 2 au 7 Faucon.

De Nim à Nicot : 8 jours, du 8 au 15 Faucon (90 lieux de terrain malaisé).

A Nicot : 10 jours, du 16 au 25 Faucon.

De Nicot au Vilâge : cinq jours, du 26 au 2 Couronne (60 lieux de terrain malaisé).

Arrestation d'Ereine : 3 Couronne.

LES RETROUVAILLES

Durant les quelques jours des retrouvailles, il se passe bien des choses. Tout d'abord, une frénésie sexuelle atteint tous les habitants et les animaux des deux villages. Si les voyageurs veulent y résister, ils doivent réussir un jet de Volonté à -4 (pas de jets pour les animaux, ni les villageois). D'une manière générale, les humains recouvrent leur sens avant les animaux des réserves. Même les plus anciens des villages n'ont jamais entendu parler d'animaux s'attaquant entre eux, ou s'en prenant aux villageois.

chiffre 3, sur la seconde, 5, et sur la dernière, 7 (Intellect / Lecture à -3).

Gagjet se souviendra les avoir échangées, il y a plusieurs semaines, à Ereine. Elle est restée deux jours « pour chasser, avant de partir loin et pour ne pas revenir » a-t-elle dit. Elle était accompagnée de trois autres personnes. Il y avait une femme aux longs cheveux blonds (les voyageurs apprendront plus tard son nom : Joalie) qui ne se séparait jamais de son grand arc, un grand chauve qui n'a pas décoché un mot (Chauve est le nom de cet homme muet), et enfin un homme brun qui avait toujours sa pipe à la bouche et le regard ironique (Solédry). Contre quoi a-t-il échangé les pierres ? Une vieille carte de la région du Val d'Hingue, difficilement lisible, mais qui les a intéressés (voir carte). Après l'avoir étudiée, ils semblaient vouloir partir vers deux villages, appelés Nima et Nimo. Est-ce que Gagjet connaît ces villages ? Non, il ne sait rien sur eux, à l'exception de leur distance probable : 50 lieux draconiques, en direction du sud ouest (et en terrain difficile). Ereine et ses amis lui ont déjà posé la même question. Ils n'avaient pas l'air pressés,

et semblaient vouloir prendre leur temps.

Gagjet ne tient pas particulièrement aux pierres Niétic. Aux voyageurs de trouver le moyen de les échanger. Si les voyageurs le lui demandent, il pourra dessiner la carte qu'il a vendue à Ereine. Néanmoins, elle sera plus qu'approximative.

Une

En se rendant à Nima et Nimo, les personnages traverseront des bois vallonnés et des prairies verdoyantes. La région est giboyeuse, et la flore est variée. En les découvrant, les voyageurs pourront constater que chaque village est entouré d'eau. Il y a un pont sur chaque bras de la rivière. Environ 300 familles vivent au total dans ces villages.

C'est à Nimo que les voyageurs arriveront en premier. Très rapidement, les voyageurs remarqueront qu'ils n'y rencontrent que des hommes et des garçons adolescents. Les jeunes hommes regardent les voyageuses en coin, sans que l'on sache si c'est de la réprobation ou de convoitise contenue. L'accueil sera néanmoins chaleureux. Il se fera autour d'une pinte de Fauve, un alcool amer à base de céréales locales, à la 'Taverne de la souris verte'. Si les voyageurs ne voient pas de femmes ni de jeunes filles, c'est qu'elles habitent à Nima, avec les enfants. « Vous comprenez, chacun ses affaires. Comme ça, elles peuvent se raconter tout ce qu'elles veulent. Les femmes adorent parler pour ne rien dire. Et puis, on rentre à l'heure à laquelle on veut, il y a personne pour faire des réflexions. Enfin, les

voyageuses, c'est différent j'imagine, c'est pas les mêmes. Nos femmes à nous, elles sont vraiment pénibles. Elles sont du genre à nous expliquer comment s'occuper de nos animaux, alors vous imaginez ! »

Tirer ce petit discours au clair ne sera pas difficile, quelques questions suffiront. La première particularité de ces villages est donc qu'hommes et femmes vivent séparés depuis toujours. Des relations existent, et hommes et femmes se parlent à l'occasion. Mais ils ne se rencontrent tous ensemble qu'à chaque changement de saisons (le

NIMO ET NIMA : PERSONNALITÉS

Les habitants de ces villages tiennent leur nom de celui d'animaux. L'enfant aura le nom de l'animal dont il a l'attitude et le caractère. Ainsi, Jeune Perruche sera le nom d'une pipelette, et Jeune Moineau celui d'un écervelé.

Lorsque le caractère s'affirme, le nom de l'animal est suivi d'un qualificatif. Lorsqu'ils vieillissent, les noms changent de nouveau, bâti sous la forme 'Vieux Babouin' ou 'Vieille Chouette'.
Tigre rugissant : Chef de Nimo, grande gueule, tavernier de 'la souris verte'.

Panthère impériale : Chef de Nima, hôtesse 'au petit chat roux'.

Ours éclair : cet homme, gros mais vif est le gardien de Chauve.

Lionne chasseresse : Rusée, discrète et redoutable, cette habitante de Nima est chargée de trouver une parade à l'existence de Chauve.

Singe caché : Toujours absent quand on a besoin de lui, ce jeune homme est amoureux fou d'une jeune demiselle de Nima. Ils se rencontrent à l'insu de tous.

Gazelle agile : la belle du précédent.

premier jour des mois de Vaisseau, Couronne, Lyre et Araignée), pour essayer de nouveau une vie commune (de plus, ils assurent ainsi leur descendance !). Ils appellent cela les Retrouvailles. Les premiers grincements de dents commencent souvent dès le troisième jour, et il est rare de voir un homme chez les femmes, ou inversement, passé une septaine. Tout le monde trouve que cette situation est la meilleure qui soit, chacun étant convaincu que la vie n'est pas faite pour être vécue à deux. Le discours sera le même à Nima, sauf que là-bas, l'histoire veut que ce soit les hommes qui mènent une vie infernale aux femmes (ils ne rentrent jamais à l'heure, sont toujours occupés avec les copains, ne comprennent rien à ce qui doit être fait, etc).

La seconde particularité de ces villages tient à l'occupation principale des habitants de Nimo et Nima. Ils entretiennent un immense jardin zoologique, qu'ils appellent 'Réserve'. Il existe deux Réserves, l'une avec les mâles, et l'autre avec les femelles. Les animaux ont la possibilité de se reproduire à chaque changement de saisons, lors des Retrouvailles. La pagaie qui résulte de ces jours là ne fait rien pour apaiser les relations entre hommes et femmes. Ceci étant, les voyageurs pourront visiter cette immense Réserve. La plupart des animaux ont de vastes espaces, entourés de fossés ou de palissades, parfois des deux. Ils y admireront des espèces rares, voire même certaines qui leur sont totalement inconnues. En tout, ce sont plus de quatre cents animaux terrestres représentant quelques cent espèces différentes que les voyageurs pourront admirer. Néanmoins, enfermées depuis plusieurs générations, la plupart des races sont devenues plus domestiques que sauvages.

Au Gardien des Rêves de panacher entre ce qu'il pourra trouver dans les règles, et sa fertile imagination. Tout ce qui n'existe pas dans la Réserve est considéré comme 'mythique' aux yeux des villageois. Chaque personne du village s'occupe d'un ou de plusieurs animaux en plus de ses activités usuelles. Heureusement que la région est naturellement généreuse, car les habitants des deux villages passent le plus clair de leur temps avec les animaux. Si on leur demande pourquoi ils gardent et agrandissent cette réserve, les habitants répondront d'un air bourru : « et vous, pourquoi vous voyagez ? » Et cela en restera là.

La section la plus étrange de la Réserve est certainement celle où vivent quelques humanoïdes. Il y a là un Fierabras, trois Chafouins, un vieux Groin, cinq Saures, deux Tortemoques, et un grand chauve. « Vous avez vu celui-là ? C'est une nouvelle race. Il est mignon avec son crâne tout lisse. Il grogne tout le temps, mais faut dire, ça fait à peine un mois qu'il est là. Si ça se trouve, il doit attendre le changement de saison avec impatience ! » L'homme en question ne parle pas, mais s'exprime en faisant de grands gestes, car il est muet. Si on le leur demande, les villageois n'hésiteront pas à raconter que d'autres voyageurs sont arrivés avec cette nouvelle espèce, et qu'ils leur ont échangée contre des vivres. La réalité est tout autre, mais nos voyageurs la découvriront plus tard. Ils peuvent néanmoins douter de cette version des faits, car ils savent que Ereine avait volé trois moutons juste avant de partir, et Gagjet leur a dit que le groupe de voyageurs a chassé deux jours. Ceci représente assez de provisions pour un bon moment ! De plus, le Chauve accompagnait le groupe chez Gagjet. Ils auraient donc échangé l'un des leurs. Plus que curieux comme pratique !

Il n'y a aucun moyen immédiat de se rapprocher de cet homme chauve et muet qui voyageait avec Ereine. Les villageois ne laisseront pas les voyageurs voir cette nouvelle race de trop près. D'autant plus qu'ils voyagent avec des femmes qui sont sûrement prêtes à tout aller répéter à Nima ! Car dans deux jours, c'est le début des Retrouvailles, et les habitants de Nimo se demandent bien ce que les femmes vont trouver comme partenaire à l'espèce du chauve. Cela les amuse beaucoup, car les coutumes sont strictes : chaque animal mâle doit avoir au moins une partenaire, et inversement. Pour les races humanoïdes, il est obligatoire que ce soit quelqu'un d'extérieur au village qui soit choisi. Faut de quoi, le village qui n'aurait pas rempli son obligation serait placé sous la domination de l'autre. Certains hommes, sûrs d'eux mêmes, se préparent déjà à cette éventualité.

Chauve est bien surveillé, car les hommes craignent que certaines femmes cherchent à l'enlever, pour éviter que Nima tombe sous la domination de Nimo. Côté voyageurs, tenter un enlèvement en force serait dangereux. De plus, la Réserve est entourée d'une lourde palissade en bois. De jour, il y a trop de monde pour passer inaperçu. De nuit, quelques chiens de garde sont lâchés (prévus pour prévenir les évasions d'animaux, pratiquement inexistantes d'ailleurs). Il est plus prudent d'attendre les Retrouvailles. A ce moment, dans la confusion qui règne, approcher l'homme chauve et tenter de communiquer avec lui sera possible. Une autre solution consiste, pour les femmes, à aller à Nima, et à se proposer comme partenaire de Chauve. La volontaire sera accueillie avec soulagement. Mais les femmes du village la garderont à l'oeil, et tenteront de la capturer pour l'inclure dans leur propre Réserve, afin de ne

pas être confrontées au même problème aux prochaines Retrouvailles.

Chauve ne sait pas écrire. Il communique avec ses mains, et à l'aide de son visage où se dessinent de nombreuses expressions très évocatrices. S'ils sont débrouillards, les voyageurs apprendront tout ou partie de ce qui suit. Chauve souhaite partir le plus vite possible de ce village de fous. Il est prêt à tout pour fuir, mais n'a aucune monnaie d'échange pour convaincre les voyageurs de l'aider. Si ce n'est la pierre qu'il porte, attachée autour du cou par une lanière de cuir, et qu'il cédera volontiers. Ereine a donné une pierre Niétic à chaque voyageur du groupe. Chauve porte celle marquée du signe Un.

Le soir de leur arrivée à Nimo, des villageois armés, se sont approchés de la petite étable où le groupe de voyageurs dormait. Tout le monde a réussi à s'enfuir sauf lui, capturé par un filet habilement jeté. Le groupe avec qui le Chauve voyageait se dirigeait vers l'est, la carte en leur possession indiquant un autre village. Chauve considère que ses compagnons l'ont abandonné, et préférera partir seul plutôt que de courir après eux avec les voyageurs. Ce qu'il ne sait pas, c'est qu'ils ont observé le village plusieurs jours avant de renoncer à monter une évasion, et de continuer leur voyage, convaincus qu'ils n'arriveraient à rien à trois.

La libération de l'homme de la soi-disant nouvelle race ne posera pas de problèmes majeurs pendant les Retrouvailles, chacun étant fort occupé par ses occupations propres. Une fois libéré, l'homme remerciera les voyageurs, à grand renfort de gestes. Mais les habitants des villages n'en resteront pas là, et organiseront une battue. Ils seront accompagnés de

LA ZIDRIME

La Zidrime a une action lente, et il faut compter deux semaines avant que les premiers symptômes n'apparaissent. Cette maladie ne s'attrape que par ingestion d'aliments ou de fumées contaminées. Ceux qui fument l'Herbafoin roulée dans de la feuille de Pelure, ou dans un narguilé parfumé à la Pelure doivent tester leur résistance chaque jour. Ceux qui bénéficient des fumées toxiques mais ne fument pas ne font qu'un jet de Constitution à +2 par semaine.

Caractéristiques pour les fumeurs :

Malignité : 7 Période : une journée

Domages : sommeil sans rêve, fatigue permanente

Remèdes : -3 - Eau de rêverie +18

Précisions : la perte de rêve entraîne un malaise permanent pour la personne concernée. Elle n'a goût à rien, et semble toujours chercher quelque chose à faire sans réussir à se fixer dessus. Quant à la fatigue, les deux premières lignes ne sont jamais récupérées à partir du moment où la personne est contaminée. D'où une fatigue rapide et continue.

L'eau de rêverie s'obtient par préparation alchimique.

quelques animaux dressés (au choix du Gardien des Rêves en fonction du niveau de compétences des voyageurs). Une rencontre pourra avoir lieu entre les voyageurs et un groupe de deux chiens et des humains, au total un de moins que les voyageurs (compétences moyennes : pique main droite 13 niv +4, filet main gauche 13 niv +4, esquive 12 niv +3, Empathie et Volonté 14, Zoologie +7).

Les voyageurs sont maintenant en possession de quatre pierres Niétic. Il en reste trois toujours manquantes.

Deux et Quatre

Durant plusieurs jours, les voyageurs cheminent à travers des collines toujours aussi fertiles. Il fait très beau et lourd. Un peu de vent serait le bienvenu. Comme auparavant, il n'y a aucun chemin tracé.

Enfin, les voyageurs découvriront des champs cultivés laissés à l'abandon. Ils pourront reconnaître des céréales

courantes, mais également une plante très verte aux feuilles larges et fortement découpées. Ils peuvent l'identifier en réussissant un jet d'Intellect / Botanique à -3. Ils savent alors qu'il s'agit d'une plante appelée Herbafoin. Une fois les feuilles séchées, elles peuvent être fumées, et le sont généralement dans une pipe. L'abus de consommation de l'Herbafoin entraîne une dégradation de la santé. Le symptôme principal est une toux de plus en plus violente, et une fatigue accrue.

Un peu plus loin, les voyageurs peuvent contempler un phénomène curieux. De la brume recouvre entièrement le chemin. En continuant d'avancer, les voyageurs entreront dans cette brume qui se révélera être plutôt de la fumée. D'abord tenue, elle deviendra de plus en plus épaisse. Ils auront les yeux qui piquent, le nez qui les chatouille et la gorge qui gratte. Et c'est ainsi que les voyageurs arriveront à Nicot.

Au village, tout le monde fume de l'Herbafoin. Pas de manière continue, certes, mais tout de même beaucoup plus qu'un haut-rêvant vivant au milieu

d'une culture d'herbes de lune... Les enfants semblent commencer très tôt, vers six ou sept ans. Certains utilisent des pipes taillées dans le bois des Pelures, d'autres roulent l'Herbafoin dans des feuilles de Pelure, et les plus oisifs fument au moyen d'immenses narquoils dont l'eau est parfumée à la Pelure.

Un jet d'Intellect / Botanique à -1 réussi permet de connaître le Pelure et de savoir qu'il se présente sous la forme d'un buisson à grosses branches. Ses feuilles sont bleues, très fines et pratiquement transparentes, Les petits fruits violets et tout ronds du Pelure (masculin) sont les Pelures (féminin). Leur goût est assez proche de celui de d'une amande amère fortement poivrée.

Le résultat de cette intoxication collective est multiple. Tout d'abord, la population est chétive, tout le monde semble malade (certains le sont vraiment) et fatigué. Ensuite, la présence de fumée est permanente, et la végétation aux alentours est très restreinte. D'ordinaire, les villageois cultivent la terre au-delà des limites du nuage de fumée.

Mais, depuis quelques semaines, les habitants de Nicot, les Nicotins, souffrent d'un autre mal. Ils ne s'en rendent pas compte, mais lorsqu'ils dorment, ils ne rêvent plus. Ce qui a tendance à les rendre maussades, de mauvaise humeur, aigris et abattus. De plus, moins ils rêvent et plus ils dorment. Et, lorsqu'ils se réveillent, c'est pour constater qu'ils sont encore fatigués. Du coup, ils ne vont plus travailler aux champs que de temps à autre. Certains en sont même à un état très avancé de la maladie, et dorment sans discontinuer. Seuls les jeunes enfants semblent avoir un certain entrain. Ils en profitent d'ailleurs pleinement pour faire toutes les bêtises

usuellement interdites. Telle est la situation à l'arrivée des voyageurs.

Personne ne semblera remarquer les voyageurs lors de leur arrivée. Finalement, un gamin de quatre ans viendra vers eux, pour se plaindre, dans son langage, que les grands lui ont pris son épée. Laissons un instant les voyageurs imaginer qu'ils sont peut-être arrivés dans un village ou même les enfants sont armés. En fait, il s'agit d'un simple bâton, et les trois grands n'ont que 6 et 7 ans. Les adultes sont présents, mais ne s'occupent ni des enfants, ni des voyageurs. Beaucoup dorment, épuisés, les autres fument. Ceux qui s'activent préparent des tranches de viandes séchées avec du pain, vont chercher de l'eau, ou recherchent quelqu'un. Bref, c'est l'instinct de survie qui les guide. Si le village n'est pas que ruine et abandon, c'est que le phénomène est récent, et que la présence des enfants stimule certains parents à se sortir de leur torpeur.

Un rapide examen permet de remarquer que certains adultes sont dans un état critique. En trouver la cause est moins facile. Seul un jet d'Intellect / Médecine à -3 réussi identifie le mal : intoxication par vapeurs de Zidrime. La Zidrime est un parasite végétal rare. Elle infecte essentiellement les plantations, en se fixant sur les racines. La plante est alors contaminée et contient de la Zidrime. Les voyageurs devront trouver ce que les Nicotins consomment et qui est infecté : non, ce n'est pas l'Herbafoin, mais la Pelure. En effet, les racines des arbustes sont tachetées de points jaunes.

Mais ce qui intéressera plus particulièrement les voyageurs, ce sera certainement de savoir si d'autres

SAUVER LES HOMMES

L'eau de rêverie est le seul moyen de sauver les personnes atteintes de Zidrime.

La préparation alchimique est des plus simples. Préparer une décoction d'une dose d'herbe de lune (la qualité est sans importance). Ajouter sans cesser de chauffer sept gouttes de sang d'une personne contaminée par la maladie. Enchanter le mélange d'un point de rêve. Puis noyer le tout dans sept pintes d'eau alchimiquement pure. Laisser chauffer jusqu'à température bleue (Vue / Alchimie à 0). Retirer précipitamment du feu et laisser refroidir. Le résultat doit être un liquide bleu-vert. Si le liquide obtenu vire au blanc, tout est à recommencer. La quantité est suffisante pour 7 doses.

L'eau de rêverie ne se boit pas, mais doit être inhalée entièrement. La réussite des moyens mis en œuvre est à la discrétion du Gardien des Rêves. L'eau de rêverie est un vaccin : quelqu'un qui est soigné ne peut plus être contaminé par la Zidrime.

SAUVER LES CULTURES

L'eau de rêverie est également le seul moyen de sauver les cultures.

Remplacer le sang par une préparation de 7 déhacoudres de la plante malade réduite sous la forme d'une pâte à la consistance hiboux-hiboux (Dextérité / Alchimie à -1). Une dose permet d'arroser 7 pieds. L'eau de rêverie doit être très chaude, presque brûlante, et versée à la base de la plante (le plus près des racines possible). Une fois soignés, ces pieds ne pourront plus être contaminés par cette maladie. Les pousses provenant de ces plantes sont immunisées.

NICOT : QUELQUES PERSONNALITÉS

- Léance : très vieille dame fumant sans relâche. Elle garde l'esprit clair et n'a pas été atteinte par la maladie. Par contre, elle est sourde comme un pot et adore raconter les derniers potins.

- Bonner : petit gamin de quatre ans, brun à bouclettes, à qui on a piqué son épée (en bois). Il accueillera les voyageurs en se plaignant

- Odémine : fille de huit ans qui a pris l'épée du précédent. Elle attend son anniversaire, elle va avoir neuf ans, avec impatience pour fumer pour la première fois. C'est une véritable chipie, grande, brune aux cheveux courts, mais qui sait être calme et tendre.

- Rasterne : Nicotin d'une trentaine d'années, c'est l'un des joueurs qui ne quittait pas Solédry. Il a beaucoup perdu et peu appris.

- Masmère : fille du précédent, elle est au désespoir. Son père l'a perdue au jeu et elle craint le pire pour son avenir. Surtout que tout le monde le sait à Nicot et que ses amies ne manquent jamais de lui rappeler qu'elle appartient au voyageur.

voyageurs sont passés par là, il y a quelques jours. C'est auprès des gamins que les voyageurs trouveront le plus d'informations. « Y a deux madames et un monsieur qui sont arrivés y'a longtemps. Y sont restés habiter dans l'étab'e. Le monsieur y fumait tout le temps en jouant aux cartes. Pis un jour, les dames sont parties. É z'étaient très beaucoup en colère. É z'ont grondé le monsieur passe qu'il voulait rester chez nous. »

Les descriptions des deux femmes et de l'homme correspondent à celles que les voyageurs auront pu glaner antérieurement. Le gamin pourra

conduire les voyageurs jusqu'à une étable « où c'est que les voyageurs ils habitaient ». L'homme, un grand brun, est toujours là, allongé sur la paille, inconscient. Sa respiration est saccadée et nul besoin d'être médecin pour comprendre qu'il est malade, du même mal qui frappe les Nicotins. Les voyageurs ne trouveront pas de pierres, ni autour du cou de l'homme, ni dans ses affaires éparses. Pour en savoir plus, il faudra sauver le malade et lui poser des questions. En fouillant les lieux, les voyageurs mettront la main sur trois jeux de cartes, une bourse avec 3 sols et 64 deniers, une dague et une épée sorde, un nécessaire d'alchimie (cristal compris), un autre de médecine, ainsi qu'un herbier, et une bourse de 14 brins d'herbe de lune. Le reste est constitué d'affaires usuellement transportées par un voyageur : sac, couverture, linge de rechange, écuelle, outre, etc.

L'homme s'appelle Solédry. C'est un haut-révant, alchimiste, botaniste, médecin. Un intellectuel qui aime étaler son savoir. Mais Solédry est également un débauché : jeux, boisson, sexe sont quelques uns de ses vices les plus visibles. A Nicot, il a découvert l'Herbafoin. De son côté, il a fait découvrir le jeu de cartes aux Nicotins encore valides. Bien que ni très chanceux, ni très talentueux, Solédry n'eut aucun mal à gagner contre les villageois néophytes. Très rapidement, il a expliqué que pour s'amuser plus encore, il fallait parier. N'ayant rien à miser, les Nicotins ont parié leurs champs, leur maison, leur bétail, et certains, leurs femmes. Mais en fait, il est clair que les Nicotins considèrent cela comme un jeu de voyageurs avant tout. Et Solédry a bien fait de ne pas approcher des femmes qu'il avait soi-disant gagnés,

car un bon coup de fourche lui aurait rappelé la dure réalité.

Ses compagnes, Ereine et Joalie, sont parties. Cette dernière ne reconnaissait plus son compagnon. Elles sont restées dix jours, espérant le faire décrocher et continuer le voyage. Mais Solédry s'est mis à tousser, et certains villageois allaient mal. Bien que pratiquant la médecine, et loin d'être un néophyte, Solédry ignorait tout de ce mal. Les deux femmes, peu versées dans les choses de la médecine, mais très pragmatiques, ont pensé qu'il fallait partir rapidement ou être contaminés par cette maladie. En fait, elles n'ont pas fumé, la maladie n'aura donc pas de prise sur elles. Devant le refus catégorique de Solédry, elles se sont résolues à le laisser ici. Bien que connaissant les incertitudes du voyage, elles se sont promises de revenir avec un médecin, si les Dragons le leur permettaient. De plus, Joalie est très attachée à Solédry.

Les voyageurs pourront apprendre cela par bribes. Les enfants pourront leur raconter l'arrivée, le départ et l'évolution de la maladie des grands, les Nicotines parleront des jeux de cartes et des paris, et Solédry racontera le reste dès qu'il ira mieux. Les voyageurs en profiteront sûrement pour lui parler des pierres. Solédry possède deux pierres : la sienne (la Deux), et celle de sa compagne Joalie (la Quatre). Sentimentale, elle la lui a donnée avant de partir. Si les voyageurs lui disent vouloir les pierres, et bien que reconnaissant pour ce qu'ils ont fait, Solédry leur proposera de les jouer aux cartes. Au Gardien des Rêves de régler cette affaire. L'homme sera beau perdant. Mais, s'il gagne il proposera de les échanger contre de l'herbe de lune. Car sa décision est prise : il s'installe à Nicot, et compte soigner les Nicotins et leurs cultures. Un rêve

guide son choix. Si les voyageurs ne lui ont pas expliqué comment obtenir l'antidote, il échangera les pierres contre la recette. Avant qu'ils ne partent, Solédry donnera un parchemin aux voyageurs à l'attention de Joalie. Il n'est pas clos et un voyageur indiscret pourra le lire. Solédry indique à Joalie qu'il est guéri et qu'il compte s'établir à Nicot, et devenir le médecin que les Dragons lui ont montré en rêve. Il l'attend et espère son retour pour bientôt.

Soigner tout le monde sera difficile, car il n'y a pas de montagne dans les alentours, donc pas d'herbe de lune. Mais Solédry cherchera et, qui sait ? Peut-être trouvera-t-il le moyen de se servir des personnes guéries pour soigner les malades ? Mais ceci est une autre histoire. Celle des voyageurs les pousse à la recherche de la dernière pierre.

Six

Quelques jours sont nécessaires pour aller de Nicot à Vilège. Solédry aura indiqué aux voyageurs la direction et la durée probable du trajet. Il convient de suivre le cours de l'Hingue.

Vilège est juché sur une colline. De hautes murailles blanches ceignent le bourg. Leur taille et leur longueur sont impressionnantes et font penser qu'elles abritent une cité. En s'approchant, les voyageurs pourront constater que les murailles ne sont pas du tout à l'abandon. A l'extérieur, on cultive de nombreuses variétés de céréales, de fruits et de légumes.

Une seule et unique porte permet d'entrer à Vilège. Elle est protégée par deux guerriers en armures de métal, et

Tous les hommes, à de très rares exceptions que Médidrim tente de soigner, ont le don de haut-rêve. Mais ils sont tous également imprégnés de cette douceur de vivre que les voyageurs ont remarquée, et ils sont peu portés sur l'effort. Au Second Age, les hauts-révants de Médidrim (voir historique plus loin) se sont installés ici, décidés à prendre les choses en main. Ils ont appris aux hommes à se servir de leur don. A leur grande stupeur, ces puissants hauts-révants ont constaté trois phénomènes dignes d'études approfondies.

Le premier était que les Vilâgins ne comprenaient pas comment ce qu'on leur demandait pouvait marcher. L'idée de monter dans les terres Médiannes les laissait perplexes, et pour tout dire presque tristes. D'ailleurs ils n'y parvenaient pas. Leurs mentors durent détourner le problème en les aidant dans cette tâche. Comme un chien aide son maître aveugle, les hauts-révants trouvèrent une manière de guider les Vilâgins de terre en terre, et de rencontre en combat contre le fleuve. A cette fin, ils faisaient boire aux villageois une préparation alchimique complexe les plongeant dans une transe hypnotique. Cette méthode est encore appliquée aujourd'hui. Médidrim avait limité les sorts à apprendre aux Vilâgins aux zones de transmutation et aux invocations d'Hypnos.

Second phénomène, dès qu'un Vilâgins a jeté son premier sort et récupèrent des points de rêve, il grossit. Plus il a de points de rêve, plus il grossit. Par contre, après avoir lancé un sort, il est maigre.

Dernier phénomène, les Vilâgins sont lents à récupérer leurs points de rêve. Ils gagnent au plus un point par nuit (un jet par nuit à la fin du Château Dormant, tout résultat autre que 7 ou 8 donne 1 point de rêve).

Au Troisième Age, ce fonctionnement persiste. Mais les hauts-révants actuels n'ont plus rien à voir avec ceux de Médidrim. Ils ne comprennent pas tout ce qui se passe, mais contrôlent encore les différents phénomènes. Parfois, pour mieux comprendre les sujets hors normes, ils les étudient en long, en large, mais pas en profondeur, comme ce put être le cas au Second Age.

les hauts-révants penseront tout de suite à des guerriers sordes tant la ressemblance est frappante. Dès que les voyageurs approcheront, les deux guerriers se mettront à hurler « Honepacepa ! » Si les voyageurs insistent, les Honepacepas sortiront leurs épées sordes pour défendre l'entrée de la ville. Avant que l'irréparable ne soit commis, deux hommes se précipiteront à la rencontre des voyageurs. Ils seront habillés d'une simple robe de soie, d'une ceinture travaillée avec goût, et de sandales de cuir (la tenue usuelle des habitants). Ils ne porteront pas d'armes. Ils accueilleront les voyageurs, s'excuseront

de la rudesse des gardes et entreront en ville, l'un le premier du groupe, et le second en dernier.

Ils indiqueront l'unique auberge de Vilège, « Les clefs du bonheur », sur la « Place aux cent fontaines » (bien qu'il y en ait un peu moins). Les voyageurs traverseront ainsi l'un des plus beaux bourgs, et des plus propres, qu'ils aient vu. Les maisons, de pierres grises et de bois verni, sont généralement entourées d'un jardin, et sont très espacées les unes des autres. Sans être surchargées, les façades sont d'une beauté architecturale exceptionnelle. Les voies sont larges et

propres. Les placettes sont nombreuses, et au centre de chacune d'elles coule une fontaine. Chaque fontaine est unique et est travaillée avec un très bon sens de l'esthétique (environ de qualité 7).

Les Vilâgins semblent avoir perpétuellement le sourire. Ils ont tous une forte proportion à l'embonpoint, sauf ceux qui travaillent. En fait, ils ne sont pas vraiment gros, seul leur ventre est gros. Les Vilâgines sont fortes en hanche et en poitrine, et sourient tout autant que les hommes. Personne n'est armé. Il n'y a aucun risque que les voyageurs soient pris pour autre chose que ce qu'ils sont. Un air de grande sérénité se dégage de Vilâge et de leurs habitants.

A l'auberge, les voyageurs seront bien accueillis et une table au centre de la pièce leur sera libérée, dans la joie et la bonne humeur. Un garçon viendra leur demander ce qu'ils désirent. C'est à ce moment qu'une jeune femme aux yeux verts et aux longs cheveux bonds se jettera aux pieds de la voyageuse du groupe ayant la plus forte Apparence. Elle se mettra à pleurer, enlaçant fortement la voyageuse, et suppliant qu'ont la fasse sortir de cette ville. C'est Joalie, la compagne d'Ereine.

Les personnes présentes à l'auberge auront un regard attendri pour Joalie. Empathie à O permettra de comprendre qu'ils la regardent comme on regarde un enfant qui ne veut pas faire ce qu'on attend de lui, quand on sait qu'on a les moyens de lui faire faire tout de même : mi-désolé, mi-amusé. Puis, le garçon reviendra avec des boissons douces, mais très goûteuses, même si les voyageurs n'avaient rien demandé. Celui qui semble faire office d'aubergiste se penchera vers Joalie, lui caressera tendrement les cheveux, et dira aux voyageurs tout en souriant :

« Pauvre créature. Elle ne connaît pas encore les joies de l'enfantement ! » Joalie aura un geste de recul et, presque hystérique, se mettra à pleurer de plus belle. Un homme au ventre très gros sourira, tapotera sur sa bedaine et annoncera jovial : « Moi, c'est pour ce soir ! » Et tout le monde lui adressera des félicitations. L'aubergiste reprendra à l'attention des voyageurs : « Buvez, l'enfantement est une belle chose ! »

Si les voyageurs ne prennent pas leurs jambes à leur cou, ils apprendront tout ce qu'il faut savoir sur la vie à Vilâge, en posant quelques questions. Les habitants de Vilâge ne sont ni retords, ni menteurs. Ce sont des gens simples. Ils ne se départiront pas de leur joie de vivre, de leur sourire affable, ni d'attention envers les voyageurs. Personne ne veut que la vie à Vilâge change, pour rien au monde. Les Vilâgins vivent dans le plus beau des rêves, c'est en tout cas leur avis à tous. Les voyageurs ne trouveront ni homme ni femme pour contester cet état de fait. Voici quelques éléments de réponses aux questions des voyageurs.

- Les hommes - Vilâge est un lieu où les hommes enfantent. Toutes les deux semaines environ, les hommes vont voir Médidrim, et, avec son aide, donnent la vie à des adultes : gardes, architectes, cultivateurs, serveurs dans les tavernes, ferronniers, tailleurs de pierres, bûcherons, porteurs, pour citer quelques-uns des métiers. Dans certains cas, ce sont des éléments qui naissent : de l'eau ou du feu essentiellement. Certains hommes sont plus habiles que d'autres, nourrissant en eux une plus grande variété d'adultes ou d'éléments. Les

MÉIDRIME : QUELQUES LÉGENDES

Les voyageurs pourront faire un jet d'Intellect / Légendes à -3 lorsqu'ils entendront le nom Médidrim pour la première fois.

Échec total : Médidrim était en grand médecin qui soignait les hauts-révants en leur enlevant le don de haut-rêve.

Échec particulier et échec normal : aucune connaissance de Médidrim.

Réussite normale : Médidrim est le nom d'un haut-révant du Second Age. Si, semblable à nombre de ses congénères, il aspirait à un grand pouvoir, il s'y prit différemment des autres. Il regroupa autour de lui des élèves dévoués et, ensemble, ils se firent itinérants. On dit qu'il a regroupé plus de cent hauts-révants dans son entourage. La plupart des cités qui le voyait approcher capitulaient avant le commencement de toute forme d'hostilité. Ailleurs, cela donna des combats mémorables tant ils furent destructeurs.

Réussite significative : Après une raclée particulièrement sévère où il faillit trouver la mort, Médidrim se sauva avec quelques fidèles. Il semble qu'il préparait une nouvelle armée quand il mourut dans un lieu inconnu.

Réussite particulière : Après cette fameuse bataille, Médidrim songea tout d'abord à se venger. Mais, plus clairvoyant que les autres hauts-révants de son époque, il comprit qu'aucun d'entre eux ne sera jamais plus puissant que les autres. Peu après, il s'installa à Vilâge. Et, après avoir apporté tant de désolations et de destructions, il apporta une certaine aisance de vie aux habitants de ce bourg (c'est sa version toute personnelle du bonheur !).

hommes sentent quand il leur faut se rendre auprès de Médidrime, et c'est toujours durant l'heure de leur naissance. Pendant les douze heures qui suivent, ils aident l'adulte auquel ils ont donné naissance à faire ses premiers pas dans la cité, lui indiquant les tâches à accomplir, et veillant à rester auprès de lui. Après l'enfantement, le gros ventre des hommes disparaît. De fait, les hommes ne travaillent jamais : toutes les tâches sont confiées aux adultes enfantés. Du même coup, les compétences des Vilâgins sont peu élevées, et leurs connaissances des travaux sont surtout théoriques.

- Les femmes - Elles enfantent également, c'est leur rôle principal à Vilâge, et élèvent les enfants. Car les femmes, elles, n'enfantent pas d'adultes, mais des gamins qui hurlent, qui pleurent et mouillent partout. En plus, elles font un enfant une fois par an, rarement plus. Par contre, il est vrai que les adultes des hommes ne durent qu'une journée, alors que les enfants des femmes vivent bien plus longtemps. Les femmes doivent être fertilisées après chaque enfantement, et par la suite très régulièrement pour que l'enfant naisse en pleine forme.

- Joalie - Quand les Vilâgins ont vu cette pauvre petite Joalie toute seule, avec son ventre plat, ils se sont dit qu'il fallait faire quelque chose. Hommes et femmes lui ont expliqué à tour de rôle, mais elle ne semblait pas comprendre. C'était bien la première fois qu'une femme ne tenait pas sa place à Vilâge. Ils ont alors recouru au 'Feu de Dragon', une savante préparation à base de boissons plus ou moins fortes et dont le mélange est un redoutable aphrodisiaque. Surprise le premier jour par l'effet de la boisson, Joalie veilla par la suite à ne plus la boire. Mais les Vilâgins, qui ne la comprenaient pas, et toujours avec toute la gentillesse

dont ils savent faire preuve, lui donnaient nourriture et boissons agrémentées fortement d'aphrodisiaques. Joalie est au désespoir. Elle n'aime pas ces hommes toujours gentils au sourire affable, ni ces femmes qui ne lui parlent que d'enfanter. Elle veut fuir, mais auparavant, elle voudrait retrouver Ereine. Les Vilâgins ne l'empêcheront pas de partir avec les voyageurs. Ils ne font tout cela que pour l'épanouissement de la jeune Joalie.

- Ereine - Cette dernière est chez Médidrime. Eh oui ! Figurez-vous qu'elle a enfanté de l'eau en grande quantité. Incroyable ! Déjà, elle n'était pas grosse, toute maigre même, alors qu'il faut être gros pour enfanter. Et en plus, c'est une femme, alors que seuls les hommes peuvent enfanter des éléments. Normalement, les femmes font des enfants, pas autre chose. Tout s'est passé comme suit : quand elle a appris les rites de la vie à Vilâge, Ereine a cru pouvoir profiter de ses compétences pour épater les villageois. Alors, elle s'est vantée, traitant les Vilâgins d'ignares, puis elle leur a montré ce qu'elle savait faire. Epater, le mot est faible. Peu après, Médidrime l'a faite demander, et depuis on attend les résultats : il doit être en train de l'étudier, pour comprendre ce dysfonctionnement de la nature.

- L'apprentissage - Ici, à Vilâge, c'est après la puberté que tout se décide. Les jeunes filles enfantent et les jeunes garçons vont chez Médidrime. Seuls ceux qui réussissent retournent vivre au bourg. Pour les autres, on ne sait pas. Les jeunes filles qui ne font pas d'enfants sont conduites chez Médidrime également, et là de même, seules celles qui enfantent reviennent en ville.

DES INVOCATIONS DE MÉDIDRIME

Cuisiniers Pavoisiens : Cité de

Pavois - C 6 - R-8 r7 - HN - E1

Serviteurs Okis : Gouffre d'Oki -

D3 - R-8 r7 - HN - E1

Bûcherons Busters : Forêt Bust -

B6 - R-8 r7 - HN - E1

Cultivateurs Doisiens : Plaines de

Dois - K3 - R-8 r7 - HN - E1

Gardes Terwanés : Cité Terwa -

G7 - R-8 r7+ - HN - E1

Variété de gardes à qui l'invocateur peut demander une tâche particulière.

Chaque r en plus permet de préciser la

demande : ne laisser entrer personne

(tâche de base : 7r) ; ne laisser passer

(tâche idem que la précédente mais

énoncée différemment) que les gens

sans armes (+1r) ni bagages (+1r ;

total 9r). Utiliser les compétences et

le matériel des Sordes.

Gardes Miltaires : Plaines de

Miltiar - J11 - R-8 r7 - HN -

Tâche

La garde miltiare, toujours par trois, ne

sait faire que des rondes, et rendre

compte (il faut alors lui poser des

questions précises). Attaqués, les

gardes se défendent puis,

éventuellement, reprennent leur ronde,

comme si de rien n'était. Utiliser les

compétences et le matériel des Sordes,

si ce n'est qu'ils ne portent pas de

casques (protection d4+2, Perception :

14).

Architectes, maçons et sculpteurs

Fahés : Pont de Fah - K4 - R-8 r7 -

HN - E1

Singes Blancs : Sanctuaire Blanc -

G4 - R-8 r7 - HN - E1 - Le singe

blanc bondit sur tout haut-rêvant (y

compris l'invocateur) montant dans les

Terres Médiannes dans un rayon de

E1 mètres, et le griffe furieusement au

visage. Il disparaît s'il est attaqué.

- Les voyageurs - A un moment donné, la discussion s'orientera sur les voyageurs, mais toujours avec le sourire. Et vous, vous venez d'enfanter pour être si peu gros ? Et vos compagnes, elles enfantent bien malgré leurs hanches étroites ? Elles n'ont pas l'air grosses dites ? C'est qui le compagnon de celle-ci ? Si vous voulez, on peut vous trouver quelqu'un si vous avez du mal à la fertiliser... Bref, il faudra afficher l'existence d'un ou plusieurs couples, en fonction du nombre de femmes dans le groupe. Serviable, le garçon apportera même une boisson transparente dans des petits verres, transparents eux aussi, à l'attention des couples. Joalie les préviendra : c'est du 'Feu de Dragon'. Si les voyageurs refusent d'en boire, l'incompréhension se peindra sur le visage des Vilâgins : ils rendent un service, aident les voyageurs, et ces derniers le refusent, sans daigner essayer. Si cela est le cas, les Vilâgins cesseront de discuter avec les voyageurs mais continueront entre eux. Si les voyageurs boivent le breuvage, il n'aura d'effets que dans ½ heure draconique (Constitution à -7 pour y résister ; en cas d'échec, le buveur est pris d'une frénésie sexuelle devant être assouvie dans l'heure qui suit - à traiter comme un désir pas lancinant du tout !).

- Médidrime - Il faut se rendre tout en haut de la colline, au 'Palais de la Vie', pour pouvoir s'entretenir avec Médidrime. On ne le voit jamais, sauf sous une forme brumeuse de couleur gris-vert, lorsqu'il parle. Nul ne sait qui est Médidrime. Est-ce une seule personne ou plusieurs ? Combien de personnes travaillent au Palais ? Personne n'est certain des réponses, mais chacun a confiance. Qui que soit Médidrime, il aide les femmes à donner la vie aux enfants, conduit les hommes à donner la vie aux adultes, et soigne

les malades. Médidrime consulte jour et nuit.

- Rencontrer Médidrime - Si les voyageurs disent vouloir le rencontrer, les Vilâgins les y encourageront et indiqueront la localisation du palais. A son entrée, deux gardes, assez semblables à ceux déjà rencontrés, intercepteront les voyageurs : « Entrez sans armes ni bagages ! » Là encore, deux Vilâgins arriveront précipitamment pour expliquer que les voyageurs doivent laisser leurs sacs et leurs armes ici pour voir Médidrime (ils peuvent garder de petites affaires attachées à la ceinture : bourses, petites sacoches avec le matériel de serrurerie, etc.). Les deux gardes détecteront, sans jets de dés, si les voyageurs tentent d'entrer des armes malgré tout, et dégaineront, le cas échéant, leurs épées sordes. Enfin libérés de toutes leurs armes, les voyageurs pourront entrer dans le palais. Là un intendant leur demandera le but de leur consultation. S'ils répondent vouloir s'entretenir avec Médidrime tous ensemble, l'intendant sera surpris et demandera aux voyageurs de patienter un instant. Il reviendra cinq minutes plus tard, et annoncera aux voyageurs qu'ils sont attendus. L'intendant les conduira à travers un dédale d'immenses couloirs merveilleusement décorés et sculptés. Ils arriveront enfin dans un bureau assez vaste. Il y aura autant de chaises que de voyageurs, et un petit singe blanc à longue queue en face de chaque siège (voir encadré). Une voix s'élèvera, révélant une brume limbaire : « Bonjour. D'ordinaire Médidrime consulte en particulier. Mais que nous vaut le plaisir de vous voir ensemble ? » La voix est douce, et comportent les mêmes intonations que savent si bien prendre les Vilâgins. Au cours de la conversation qui suivra, plusieurs autres voix répondront aux voyageurs, révélant d'autres brumes

limbaires. En fait, les personnes présentes sont aussi nombreuses que les voyageurs.

Tout dépendra alors de l'attitude des voyageurs. S'ils parlent d'Ereine, il leur sera répondu que « son cas est une exception naturelle qui demande une étude approfondie afin de mieux comprendre et soigner l'aberration. » En clair, elle est ici, et on essaie de comprendre comment une femme maigre peut faire de telles choses. Médidrime dira ne pas vouloir la relâcher avant d'avoir mieux appréhendé et maîtrisé le phénomène. Mais en fait, le discours n'est plus en phase avec les connaissances de l'équipe actuelle : Médidrime est en fait dans l'incapacité d'expliquer les phénomènes qu'il constate. Pourquoi les hommes gonflent-ils, mais pas tous ? Pourquoi les femmes ne font pas de haut-rève ? Ils souhaitent en réalité que les voyageurs partent au plus vite. Et si Ereine part avec eux, bon débarras ! Cela fera toujours une question embarrassante en moins.

Si un voyageur tente de monter dans les Terres Médiannes du Rêve, le petit singe le plus proche lui sautera dessus, et le griffera violemment à la joue. L'un des hommes présents soignera l'éraflure tout en indiquant « voilà qui est intéressant, Médidrime tient un autre cas. Visiblement, les voyageurs sont une source inépuisable d'étonnements, d'exceptions, et de problèmes. » Médidrime voudra emmener le voyageur pour étude. Et, quoi qu'ils imaginent, c'est en se faisant remarquer comme hauts-révants maigres et en se faisant capturer que les voyageurs retrouveront Ereine le plus simplement.

- Le palais de Médidrime - Dans le palais de Médidrime, on croise de nombreux Vilâgins accompagnés de

leurs invocations, des jeunes hommes en apprentissage, quelques femmes et hommes au ventre rebondi, mais également quelques personnes qu'on ne voit jamais en ville. Il s'agit d'habitants de Vilège restés à Médidrime pour différentes raisons : des femmes pour assurer la descendance des hauts-révants, mais également des femmes stériles ou des hommes n'ayant pas le don de haut-rêve. Pour finir, il y a les quelques prisonniers, mais jamais bien nombreux : ce sont les exceptions nouvellement découvertes. Si leur cas n'évolue pas, et ne sachant pas quoi faire d'autre, on leur propose de travailler pour Médidrime. C'est l'honneur au lieu de la honte, et aucun ne refuse. Les prisonniers sont retenus dans le palais, dans des geôles de tailles diverses délimitées par des barreaux de métal. Il y a des paillasses, une table et des bancs.

- Echapper à Médidrime - Dans l'éventualité de leur arrestation, les voyageurs seront mis ensemble dans une même cellule. Tout ce qu'ils portaient sur eux leur sera laissé, mais ils auront les mains attachées par des chaînes de métal. Dans une cellule proche, les voyageurs pourront voir une jeune fille aux mains emprisonnées (Ereine) et, dans une autre, un tout jeune homme dont les mains sont libres (Vagor, 15 ans, dont le ventre ne gonfle pas).

Sortir ne sera pas compliqué. D'abord, les voyageurs pourront utiliser le matériel qu'ils ont encore avec eux, puis, une fois détachés, le haut-rêve. Médidrime, ou du moins l'équipe de hauts-révants peu savants qui remplacent ceux du Second Age, ne savent pas quoi faire des voyageurs, et craignent de voir ceux-ci déranger leur système qui fonctionne si bien. Alors, s'ils pouvaient partir vite, ce ne serait pas plus mal... Les voyageurs erreront donc à travers les couloirs du palais. Ils

croiseront des gardes, des serviteurs, des Vilègins, mais personne ne s'interposera. Aux portes du palais, tout leur matériel leur sera rendu, et aux portes de la cité, rien ne leur sera demandé. Les invocations n'ont pas pour mission d'empêcher les gens de sortir.

Ereine cédera volontiers sa pierre, en reconnaissance pour avoir été libérée. C'est la Six. Joalie sera ravie de revoir sa nouvelle amie et, ayant pris connaissance du message de Solédry, délivré par les voyageurs, elles retourneront ensemble à Nicot. Les voyageurs sont maintenant en possession des sept pierres Niétic. Où qu'ils aillent, le jeune Vagor voudra partir avec eux.

Rêves

Les voyageurs feront plusieurs rêves, les uns après les autres, proches ou éloignés, ou encore le même jour. S'ils ont pris la route pour rendre les pierres à Noyak, les rêves pourront agrémenter leur voyage, et être les seuls faits notables.

- Premier rêve - Chaque rêveur voit un vieil homme, un train de pétrir de la pâte. Il a la position d'un homme très âgé, et ses mains sont fortement marquées. Il travaille consciencieusement, tout en jetant de brefs coups d'œil dehors à trois sommets enneigés. Le sommet le plus haut est à gauche, et les deux autres sont plus petits. L'homme parle : « les monts... comment déjà ? » Le rêveur s'entend répondre, d'une voix jeune, posée, presque pédagogique : « Les monts d'Hingue, maître ».

Un jet d'Intellect à -2 réussi permettra aux voyageurs de se souvenir d'avoir aperçu ses monts avant d'entrer dans la forêt d'Hingue, au tout début de l'aventure. Mais ils ne se souviendront

plus si le plus grand sommet était à gauche ou à droite.

- Second rêve - Le vieil homme paraît contrarié. « Plus de mémoire, c'est le grand mal des hommes trop vieux. Voyons, où donc est ma plume, notons vite avant d'oublier... » L'homme prend un lourd volume en cuir et s'installe pour écrire.

- Troisième rêve - L'homme se prépare à un voyage. « C'est décidé, je pars, et ma décision est irrévocable. Cette cité ne doit plus rien attendre de moi. Non mais regardez moi cela : ils veulent consigner ma dernière création ! Pas assez culinaire à leur goût ! Je pars avec elle. Aux Dragons mes amis (vieille expression utilisée lors des départs sans espoir de retour) ! » Chaque rêveur s'entend répondre « Aux Dragons, Maître Niétic ! » Ce dernier sort, laissant la porte ouverte sur les monts d'Hingue.

S'ils n'avaient pas encore pris cette décision, les voyageurs doivent comprendre qu'un retour à Noyak est nécessaire. D'abord c'est pratiquement sur le chemin s'ils veulent trouver la cité d'Epicure, ou ses ruines. Mais surtout, Niétic est parti de chez lui et les pierres étaient à Noyak. Donc, il y a certainement séjourné. Et peut-être certains vestiges de son passage existent encore ? Qui sait, peut-être sa dernière création ? Le chemin emprunté importe peu. Suivre le fleuve sera probablement de plus rapide et le plus sûr (terrain malaisé). Par contre, les voyageurs ne seront pas les bienvenus à Nima et à Nimo.

Bienvenus à Noyak

L'arrivée à Noyak se fera dans l'étonnement le plus complet. C'est bien la première fois que des voyageurs passent

LE LIVRE DE NIETIC : GAINS ET LIMITES

Aucune valeur de gain n'est précisée concernant la lecture du livre. Au Gardien des Rêves de voir si les voyageurs pourront monter une compétence directement de -11 à 0, ou plusieurs de +3 à +5, ou qu'au contraire le gain est faible. Cela dépend également des limitations qu'il entend mettre en place.

En voici quelques unes qu'il pourra utiliser, combiner ou écarter, en fonction de l'attitude des joueurs face au livre.

- Le nombre de fois qu'une même personne lit le livre avec succès peut être limité.

- De même, il est possible de plafonner le nombre de points d'expérience qu'une personne peut gagner en lisant le livre. Au-delà, tout ce qui est écrit n'a pas de sens ou est déjà connu.

- Une autre solution consiste à limiter le niveau de connaissance pouvant être atteint (par exemple +4).

- Enfin, plus terrible, il est possible de ne rien limiter, mais de rendre la récupération de rêve plus ardue après chaque lecture. A la première lecture, lors de la récupération des points de rêve, un Rêve de Dragon apparaît sur un 6 (en plus du 7). A la seconde, lire un 7 à la place d'un 5, d'un 6. Et ainsi de suite. Tous les échecs face aux Rêves de Dragon sont alors générateurs de Souffles de Dragon.

deux fois par ici ! Mais, s'ils annoncent qu'ils ont retrouvé les pierres, les voyageurs seront les 'bienvenue' à Noyak. S'ils ne disent rien, seuls l'aubergiste et sa femme les accueilleront, mais discrètement.

Quelques autres malheurs ont frappé le village. Le Dragon de 'la Vieille' s'est réveillé, et elle a rejoint son époux (elle

était très âgée). Tiloui a disparu lui aussi (peu après le départ des voyageurs, il est parti chez Gagjet). L'eau du fleuve est devenue imbuvable pendant quelques jours (un éboulement de terrain dans la montagne en est la cause). Une nuée d'insectes s'est abattue sur le verger de pommoires (fruits à pépins de la forme d'une pomme et au goût de poire dont certaines variétés d'insectes raffolent). Chaque habitant du village considère que tout cela est dû à la disparition des pierres. Même Voster évite maintenant d'accuser d'hypothétiques voyageurs et brigands.

Au vue de tous, ou uniquement avec le tavernier et sa femme, les pierres retrouveront leur place. Gageons que les Dragons, satisfaits, permettront à Noyak de recouvrer un peu de sérénité. Les voyageurs pourront en profiter pour observer la statue du dragon à loisir. S'ils cherchent à manipuler le piédestal, réussir un jet de Dextérité / Charpenterie à -2 permettra de déceler un mécanisme qui n'est pas visible. En le faisant jouer, les ailes du dragon se relèvent, et le piédestal tourne sur lui-même. Puis les ailes se baissent de nouveau, jusqu'à donner à l'ensemble l'allure d'un lutrin. Enfin, un petit bruit sec se fait entendre, dévoilant une cache dans le pied, invisible jusqu'alors. Tout ceci, et ce qui suit, ne fonctionne que si les pierres sont à leur place.

A l'intérieur de cette cache se trouve un gros volume. Il est relié d'un cuir brun très foncé, presque noir. La tranche indique en lettres dorées : « Tout ce qui peut être su, par Niétic le Sage ». En l'ouvrant, les voyageurs auront la déception de constater que toutes les pages sont vierges. Une

observation plus poussée permettra de remarquer que, sur la couverture, un espace encadré d'enluminures est réservée pour un titre.

Ceci est le dernier objet magique créé par Niétic au Second Age. Une détection d'aura magique est positive, mais une lecture indique le fleuve sans plus d'informations. Son fonctionnement est le suivant : le lecteur se concentre sur un sujet, tout en touchant le livre posé sur le lutrin (et non ailleurs). Il doit réussir un jet de Rêve actuel à -1, ou rien ne se produit. En cas de réussite, un titre apparaît sur la couverture, à l'endroit approprié, et les pages se remplissent de texte. Tout cela en rapport avec le thème souhaité par le lecteur. La difficulté de lecture du livre est de -1, sa période est d'une heure, et le lire en entier demande 3 points de tâche. L'acquisition d'un point de tâche fait perdre au lecteur 1/3 de ses points de rêve (en prenant pour base la caractéristique Rêve). Si des points de rêve viennent à manquer (par exemple si un voyageur a pratiqué le haut-rêve aujourd'hui), la lecture ne peut se poursuivre. Elle devra être reprise à zéro le lendemain. Si le lecteur cesse de lire, pour une raison ou pour une autre, le livre s'efface et la personne ne se souvient de rien de ce qu'elle avait lu jusqu'à maintenant (les points de tâche sont perdus).

Pour que tout fonctionne bien, il faut donc être à son maximum de points de rêve en commençant la lecture, et tout lire d'une seule traite. Une fois les trois points de tâche acquis, le lecteur tombe à 0 point de rêve, et le livre s'efface. Pour éviter une boulimie trop forte de certains joueurs, le Gardien des Rêves pourra limiter la lecture du livre. Quelques idées sont suggérées en encadré. Les sujets du livre recouvrent toutes les compétences usuelles à l'exception du savoir draconique.

C'est en procédant à des essais successifs que les voyageurs pourront découvrir le fonctionnement du livre. Remettre le livre en place et refermer la cache déclenche le mécanisme qui réinstalle la statue comme précédemment. Si les voyageurs ne trouvent pas le mécanisme d'ouverture par eux-mêmes, Hostesse le fera jouer par hasard en astiquant la statue.

Les pierres Dunor

Niétic a passé sa vie à rechercher des pierres de rêve. Il a découvert quelque chose, près d'une ville nommée Dunor. Il a étudié les pierres Dunor (comme il les appelait), mais n'a rien pu en faire de concret. Un ultime rêve pourra raconter ce court épisode aux voyageurs.

Ce n'est qu'à la création du livre qu'il a pensé utiliser les pierres comme catalyseurs. Elles ne servent toujours à rien, mais elles deviennent indispensables : si elles ne sont pas sur le dragon, le livre ne sert à rien non plus. En espérant que les voyageurs et leurs joueurs sachent apprécier cette utilisation des pierres Niétic.

Scénario :

Dominique PREVOT

Carte :

Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Gagny
le samedi 11 mars 1995
et le samedi 22 avril 1995

EPICURE

Il n'est pas prévu que les voyageurs s'aventurent jusqu'à la recherche de la cité d'Epicure. D'ailleurs, il est probable que seules quelques ruines subsistent encore. Néanmoins, ce peut être de début du prochain scénario..



Scénario
n°8

AIDE DE JEU : LE DRESSAGE

Docilité

Afin de simuler de dressage d'un animal, on fait intervenir un nouveau compteur : la docilité de l'animal. Celle-ci représente à la fois la limite de ce que l'animal peut accepter de faire, celle de sa compréhension, et sa volonté d'obéir (ou non).

L'animal a donc une docilité de base. Celle-ci évoluera avec le dressage, jusqu'à un maximum. On différencie la docilité un animal nouveau-né et celle d'un adulte pour des raisons évidentes.

Quelques exemples :

	Base adulte	Base nouveau-né	Docilité maximum
Chien	+3	+3	+8
Chat	0	0	+1
Serpent	-5	-5	+2
Mainate	-1	-1	+2
Faucon	-3	-1	+3
Singe	-5	-1	+6
Tigre	-8	-5	0
Rat	-3	0	+1
Cheval	-3	0	+5
Ecureuil	-4	0	+3
Ours	-8	-5	+3

Cette table de prendre en compte des éléments aussi divers que les suivants : le chien est d'un naturel docile ; le chat n'en fait qu'à sa tête ; et le tigre peut être dressé, mais ce sera long et difficile, pour peu de résultats.

Apprivoiser et dresser

Jusqu'au niveau 0, on ne dresse pas vraiment l'animal, on l'apprivoise. Il s'agit principalement d'une présence, ou l'animal et le voyageur s'habituent l'un à l'autre et apprennent à se connaître. Le dressage commence au-delà de 0. Il s'agit alors d'apprentissage d'actions spécifiques et de tours particuliers. Il est possible d'apprivoiser un animal en voyageant, mais il est difficile de trouver le temps de le dresser.

Pour chaque période de 7 jours, à raison d'environ 5 heures par jour, le dresseur effectue un jet d'Empathie / Zoologie à -la docilité actuelle de l'animal, et se reporte à la table des points de tâche qu'il cumule. L'Empathie permet d'apprécier le comportement de l'animal, et de trouver la manière de se faire apprécier par lui. La Zoologie caractérise la capacité du dresseur à s'occuper de l'animal, comprendre ses besoins et ses réactions, etc.

En cas d'échec total, tous les prochains jets sont à -1, jusqu'à ce que la docilité de l'animal augmente d'un point. De plus, l'animal peut réagir violemment : attaque, fuite...

Etre obéi

Lorsque le dresseur cherche à obtenir quelque chose de l'animal dressé dans des situations extrêmes (des combats par exemple), jouer Volonté du dresseur / docilité actuelle de l'animal ajustée à la difficulté de l'action demandée. Cet ajustement est à la totale discrétion du Gardien des Rêves qui pourra prendre en compte des éléments très divers : l'animal est-il affamé, apeuré, est-ce son dresseur qui lui donne l'ordre ou un de ses amis, ne cherche-t-on pas à aller contre la nature de l'animal (faire nager un chat, empêcher un ours de manger du miel, etc), cette espèce peut-elle être dressée, et cet individu en particulier ?

Si le jet d'ordre réussit, l'animal accomplit l'action. En cas d'échec, il ne fait rien, ou refuse en le faisant savoir (grognements, cris, ou martèlements). Enfin, en cas d'échec total, la réaction de l'animal peut être violente, craintive, ou autre, au choix du Gardien des Rêves.