

# HISTOIRE A REBONDS

## Présentation du scénario

**A** la différence de la plupart des scénarios, celui-ci est conçu pour être joué en plusieurs parties. D'ordinaire, les voyageurs sont confrontés à un problème, cherchent une solution, puis la découvrent. Là, ils auront déjà trouvé des indices, dans d'autres scénarios joués auparavant. Et lors de ces moments là, ils n'auront pas su quoi en faire. Mais lorsque le problème se posera, ces indices apporteront naturellement une solution, et l'histoire pourra suivre son cours.

Les différentes parties sont appelées 'événements'. Ces événements peuvent servir d'interlude entre deux scénarios, ou se produire au cours d'un autre scénario. Dans ce cas, la difficulté est que ces indices ne doivent pas venir contrarier l'aventure en cours. Si les voyageurs n'ont pas vécu l'un des événements, volontairement ou non, ce dernier pourra alors apparaître traditionnellement, durant le scénario.

## Premier événement

**C**elui-ci se produit alors que l'un des voyageurs lit un ouvrage, soit récemment acquis, soit demandé dans une bibliothèque, par exemple celle de Zophale. C'est alors qu'il manipule le livre qu'un feuillet s'en échappe. Il s'agit d'une feuille de parchemin, couverte d'une écriture soignée.

L'origine du parchemin restera un mystère. Ce sont probablement des notes oubliées par un érudit trop distrait. Maîtriser la lecture suffit pour le lire

(le texte du parchemin se trouve en encadré). Réussir un jet d'Intellect / Médecine (ou Légendes) à -2 permet de savoir que Nuribon était un médecin du Second Age qui n'avait jamais pu avoir de descendance. Il consacra sa vie et toute son œuvre à soigner les enfants, la plupart du temps avec succès. Sur la fin de sa vie, ses détracteurs disaient qu'il s'intéressait aux jeunes demoiselles plus que la pratique de la médecine ne l'exigeait. Que voulez-vous, la réussite fait toujours des envieux et des jaloux !

Réussir un jet d'Intellect / Légende à -5 (et il est nécessaire qu'au moins l'un des voyageurs le réussisse) permet de se souvenir des grandes lignes d'un conte dans lequel le village d'Hitaire jouait un rôle particulier : « Dation, bel et honnête homme, tomba follement amoureux d'une jeune et douce fille. Elle n'avait pas 17 printemps alors qu'il en affichait plus du triple. Mais il l'adorait, et la belle l'aimait tout autant. Néanmoins, Dation refusait qu'ils unissent leurs rêves. Il considérait qu'il avait l'âge d'être son grand-père, et que la jeune fille méritait un époux plus vaillant. Mais la belle ne changea pas d'êlu. Un jour, ils entendirent un voyageur raconter ses aventures, et, entre autres, l'homme parla d'un village appelé Hitaire où les différences d'âges ne comptaient pas. Dation et sa belle n'hésitèrent pas un instant et partirent à Hitaire où ils vécurent heureux. » Aucune autre information n'est accessible aux voyageurs pour l'instant, et personne dans les environs ne connaît un village appelé Hitaire.

### LE PARCHEMIN

« Le vaisseau les amène neufs et innocents,  
Puis, c'est volontaires, vifs et fougueux qu'ils portent la couronne,  
Enfin, le chant de la lyre les trouve heureux et repus,  
Mais frères et presque dormants, ils craignent l'araignée... »

Traduit de 'L'encyclopédie univèrselle des médecines relatives aux enfants, de la naissance à la puberté' de Nuribon le généreux.

Extrait du volume intitulé 'Traiter les maladies de la puberté par d'autres maux', et inclus dans le folio traitant des particularités du village de Hitaire.

## Second événement

Le second événement pourrait être l'introduction stressante d'un scénario. Les voyageurs sortent d'une forêt, par exemple la Djingle, et arrivent dans la Steppe aux sabots. Ils gravissent une petite colline sous un soleil radieux qu'un léger vent frais tempère.

Un jet d'Ouïe / Vigilance à -3 réussira aux voyageurs d'entendre un bruit sourd : des martèlements de sabots, correspondant à une vingtaine de bêtes. Réussir un jet de Vue à -1 dévoilera un nuage de poussière, soulevé par des animaux, droit dans la direction vers laquelle les voyageurs se dirigeaient.

Ils ont dix rounds avant la rencontre, et la lisière de la forêt se trouve à environ 200 pas draconiques (mètres). Ce délai passé, les voyageurs verront apparaître trois cavaliers encapuchonnés. Ils forcent au galop leurs montures écumantes, tout en jetant de furtifs regards derrière eux. Dix rounds plus tard, une quinzaine d'autres cavaliers surgissent, visiblement à la poursuite des trois premiers. Ils sont vêtus de peaux (cuir et fourrure), portent un casque pointu et sont armés de grands arcs à double courbure qu'ils portent dans le dos. De plus, chaque cavalier brandit un sabre courbe.

Un jet d'Intellect / Légende à -3 réussit permet d'identifier ces hommes comme étant des Shtektars, et de connaître les informations figurant dans l'encadré.

Les trois fuyards continuent leur course vers la forêt et vers les voyageurs qu'ils auront aperçus. Tout à coup, l'un des chevaux s'écroule avec son cavalier. Lorsque ce dernier se relève, son capuchon tombe sur ses épaules, dévoilant ainsi son visage. Les voyageurs s'aperçoivent alors qu'il s'agit un fait

d'une cavalière. Elle appellera les voyageurs au secours. Les deux autres cavaliers (cavalières également, mais les voyageurs ne le savent pas encore) feront demi-tour pour aider celle qui est à terre. A leur tour, elles appelleront les voyageurs à l'aide.

Au Gardien des Rêves de régler l'éventuel combat. Les Shtektars chargeront les cavalières, ainsi que les voyageurs si ceux-ci sont à découvert. Ils ne mettront pied à terre que si leurs montures sont blessées. Si certains des voyageurs sont à couvert dans la forêt, ils seront à l'abri : les Shtektars resteront à la lisière. Ils empoigneront leurs grands arcs et décocheront quelques flèches dans la direction prise par les voyageurs. Faire tirer à chacun un jet de Chance à +6 ajusté astrologiquement. Sur un échec, le voyageur malchanceux sera touché par une flèche. Les cavalières ne seront pas blessées.

Dans la forêt, les voyageurs pourront faire connaissance avec les trois femmes. Il s'agit de trois sœurs, des triplées. Elles sont blondes et leurs cheveux descendent jusqu'au milieu du dos. Elles ont les yeux verts, les lèvres fines et un nez droit. On les sent espiègles et intelligentes. Assez grandes, plutôt minces et peu voluptueuses, elles sont gracieuses et élégantes, malgré leurs habits d'hommes. Les cavalières se prénomment Jasmine, Fushiane et Muguette. En reconnaître une parmi les trois nécessite la réussite d'un jet de Vue à -7. D'ailleurs, elles jouent de cette ressemblance si parfaite de manière continue, prenant dans leurs jeux tout leur entourage : galants, serviteurs, amies et amis. Ces demoiselles habitent la cité proche, Onime, où leur Papa est un important conseiller. Elles s'habillent toujours en hommes lorsqu'elles sortent de la cité, autant pour éviter d'être reconnues et suivies, que pour être libres de monter comme elles l'entendent.

### LE PEUPLE SHTEKTAR

Les Shtektars forment un peuple de nomades, éleveurs de chevaux, et redoutables guerriers. Ils n'ont que des ennemis, et passent une importante partie de leur vie à faire la guerre. Il n'y a que dans les foires, et sur les autres lieux de vente de montures, que ce peuple est paisible. On rapporte qu'aucun marchand ne tente de marchander ni encore moins de tromper un Shtektar.

On raconte également qu'ils dévorent leurs ennemis crus, après les avoir hachés menus et recouverts d'épices variées. De plus, tous les témoignages attestent qu'ils ne résistent pas à la tentation de piller les caravanes passant près de leur campement, et qu'ils enlèvent des jeunes femmes. Par contre, jamais ils ne s'attaquent aux enfants, ni aux chevaux.

Les femmes Shtektars sont aussi redoutables que les hommes, mais elles ont moins d'occasions de le montrer.

Ce peuple voyage de steppes en plaines, de plaines en collines, et de collines en monts. Mais ils redoutent tout particulièrement les grandes étendues d'eau et ils craignent les forêts. Les Shtektars, grands voyageurs devant les Dragons, n'installent jamais leurs grandes tentes plus d'un mois au même endroit.

Les triplées raconteront aux voyageurs qu'elles furent surprises par les Shtektars alors qu'elles se promenaient dans cette région d'ordinaire très calme. Elles remercieront les voyageurs de leur aide, et leur proposeront de se joindre à elles jusqu'à la cité, car elles voudront, de toute urgence, prévenir de la présence des Shtektars. En souriant, elles leur promettent qu'à leur arrivée, ils bénéficieront d'un bon repas, de vins de qualité, et d'un lit douillet. Onime se trouve à 8 lieues.

Les triplées guideront les voyageurs pour sortir discrètement de la forêt, puis aller jusqu'à la cité. Elles les emmèneront ensuite dans une vaste demeure, pleine de serviteurs et de marbre. Un bain chaud leur sera proposé, puis un repas. A ce moment, les voyageurs pourront admirer les jeunes filles dans de magnifiques robes satinées. Jasmine est vêtues de jaune et de blanc, Fushiane de mauve et de blanc, et Muquette de vert de blanc. Ce sont les couleurs fétiches de chacune. Lorsque l'une d'elle en change, c'est uniquement pour emprunter les couleurs de l'une de ses sœurs afin de mieux tromper son monde.

Lors du repas, les voyageurs feront connaissance avec la famille : le père Cornais, la mère Délogère, et leur petit-fils âgé de cinq ans, Choqua. Laquelle des trois est la Maman ? Bien malin celui qui, de passage, le saura pour sûr ! Après le repas, tout le monde passera dans un salon fort confortable. Une fois encore, les parents des triplées remercieront les voyageurs, tout en leur proposant quelques alcools forts et de l'herbe à fumer assez grasse.

L'une des sœurs en profitera pour raconter une histoire à Choqua avant qu'il n'aille se coucher. Et cette histoire, ce sera justement le conte de Dation et de sa belle. Les voyageurs s'en souviendront, gageons-le. S'ils posent

alors des questions sur le conte, personne ne saura leur dire autre chose que : « mais ce n'est qu'un conte, n'est-ce pas, qu'allez-vous imaginer ? » Finalement amusé de la curiosité inattendue des voyageurs, Cornais leur indiquera, sur le ton de la plaisanterie, qu'il existe des gorges, à quelques jours de marche vers le nord, à travers la steppe. On les appelle 'Les Dragorges'. Il faut tout d'abord leur raconter une histoire qu'elles ne connaissent pas. Ensuite, elles peuvent répondre à trois questions concernant ce conte, comme si elles le connaissaient depuis toujours. Intellect / Légendes à -4 permet d'avoir déjà entendu parlé des Dragorges - il en existe en plusieurs endroits - et de savoir que les réponses sont véridiques, simples, sans double sens ni jeux de mots, mais parfois incomplètes.

L'arrivée au gouffre ne devrait poser aucun problème majeur, à moins que les voyageurs ne tombent sur une petite troupe de Shtektars à la recherche de chevaux égarés, ou se retrouvent face à face avec quelques animaux sauvages. Au Gardien des Rêves de décider. Ces Dragorges ne connaissent pas l'histoire de Dation, et elles répondront à trois questions (avec d'autant plus de plaisir que les visites sont rares !). En fonction de leurs questions, les voyageurs pourront apprendre une ou plusieurs des informations qui suivent. L'histoire est véridique, et s'est déroulée au début du Troisième Age. La belle de Dation s'appelait Sèvre. A Hitair, les différences d'âge ne comptent pas, car il n'y en a pas. Le village de Hitair se trouve au-delà du village de Ybère, au pied du Mont Chaud. Pour arriver à ce village, il faut suivre la voie des Dragons. Et à la question de savoir quel intérêt auraient les voyageurs à se rendre là bas, la réponse est : « c'est une simple question de survie. »

## RENCONTRES SHEKTARS

### Caractéristiques :

Taille 14	Empathie 13
Constitution 12	Force 15
Rêve 10	Intellect 10
Agilité 15	Chance 10
Dextérité 15	Mêlée 15
Perception 12	Tir 13
Volonté 12	Lancer 14
	Dérobée 11

+ dom : +2

End : 28 Vie : 14

Protection : cuir souple

### Compétences de combat :

Sabre courbe +5

Init 12 +dom+4

Dague mêlée +3

Init 10 +dom+3

Corps à corps +3

Init 10 +dom+2

Arc courbe +5

Init 12 +dom+3

Esquive +3

### Autres compétences :

Discrétion +3, Course +3,

Equitation +6,

Survie en extérieur +5,

Lire et écrire -5, Commerce 0

### Remarques :

- Ce sont des compétences moyennes pour les combattants que les voyageurs rencontreront.  
- Utiliser les caractéristiques de l'épée cyanne pour le sabre courbe.

- Haut de deux mètres, l'arc courbe permet de tirer plus loin que l'arc traditionnel (75 mètres). Il est plus puissant (+1). Mais il est plus fragile et plus encombrant (3).

## Troisième événement

C'est lors d'une halte que se déroule le troisième événement, probablement en début de scénario. Village agricole, Délandes n'a rien d'exceptionnel. Les habitants sont bourrus, mais pas méchants. La maison des voyageurs, qui sert généralement de taverne, se trouve à l'écart des autres masures. Rost, l'aubergiste, est un ancien voyageur, et n'a jamais vraiment été totalement accepté par le village. Mais ses vins sont fameux, et les mélanges dont il a le secret sont fort appréciés.

En échange du couvert et de la nuitée, il sera demandé aux voyageurs d'animer la soirée : musique, chants, contes, danses, à leur convenance. A un moment donné de la soirée, un homme ayant bu plus que raison interrompra bruyamment la représentation : « Bon à rien, fainéant, te voilà seulement de retour ! Et tu oses venir ici, t'amuser, sans avoir trimé ! Tiens, prends ça ! » Dans le silence qui règne maintenant à l'auberge, les voyageurs pourront entendre les coups pleuvoir. Personne ne bronchera. Ici, chacun est maître de sa femme et de ses enfants. Les affaires de famille ne regardent personne.

Si les voyageurs cherchent à s'interposer, ils feront la connaissance de Cormier, jeune garçon d'une quinzaine d'années, prostré dans un coin de l'auberge, et de son père, Assouaf, qui le corrige à coups de bâton sans sembler vouloir s'arrêter. Ivre, ce dernier insultera vertement les voyageurs avant de sortir. Les discussions reprendront de plus belle.

Le jeune garçon est roux, avec des yeux verts. Il est maigre et assez grand, et a la voix qui mue. Suite à l'altercation avec Assouaf, Cormier souffre d'une blessure légère, que les voyageurs pourront soigner. Qu'avait-il donc fait

pour mériter cela ? « C'est toujours comme ça, pas besoin de raisons » répondra Cormier. « Avec lui, faut toujours bosser, sans jamais rien faire d'autre. Il est comme ça depuis la mort de Maman. Je vais avoir une sacrée raclée en rentrant, mais ce n'est pas grave, j'ai l'habitude. Je peux rester quand même vous écouter un peu ? »

A partir de ce moment, le gamin se liera d'amitié avec les voyageurs, et n'aura plus qu'une idée en tête : partir et devenir voyageur. Il a toujours rêvé d'autres choses : voir des paysages différents, connaître d'autres personnes, découvrir comment la vie est ailleurs. Au fond de lui même, il espère tant voir ces choses dont il rêve. A l'image des voyageurs qui ont pris sa défense, il veut devenir courageux, valeureux et entreprenant. Cormier aime la forêt, et il la connaît bien pour s'y être souvent promené et réfugié. Il sait lire les traces de passage des animaux, trouver du bois pour le feu, et de l'eau potable ; il connaît les champignons, les baies comestibles, etc. (survie en forêt à +4).

Durant la nuit, Cormier préparera une couverture et du linge de rechange qu'il entassera dans un vieux sac. Puis, il volera à son père une vieille dague. Cormier sait la manier car il s'entraîne depuis longtemps avec, dans les bois (lancer niveau +4, mêlée niveau 0). Le lendemain matin, il rejoindra les voyageurs quand ceux-ci quitteront le village, afin de voyager avec eux. Si ces derniers tentent de faire renoncer le jeune homme, celui-ci les suivra tout en restant à l'écart, jusqu'à se faire accepter par eux.

A partir du moment où Cormier sera avec les voyageurs, le Gardien des Rêves veillera à ce qu'il ne meure pas, afin que la suite de l'histoire puisse se dérouler normalement.

## CORMIER ET LES VOYAGEURS

En toute occasion le jeune garçon cherchera à se rendre utile : il collectera le bois pour le feu, proposera aux femmes du groupe de porter une besace, se déclarera volontaire pour garder le campement, etc. Cette vie toute nouvelle lui plaît, et il craint que les voyageurs ne le gardent pas avec eux. Néanmoins, son enthousiasme et sa serviabilité, sont sincères.

## Quatrième événement

**A** la fin du scénario dans lequel les voyageurs ont rencontré Cormier, ils pourront vivre cet événement inquiétant. Mais il convient bien également pour commencer une session.

C'est le soir. Les voyageurs traversent une forêt clairsemée et calme. Qu'ils soient avec Cormier ou que celui-ci les suive est sans importance. Si une garde est organisée, elle se déroulera tranquillement. Enfin presque : l'un des voyageurs s'endormira pendant son tour de garde.

Au matin, le voyageur de garde ressentira une faiblesse (-2 points de Vie). Un examen rapide permettra de remarquer une morsure dans le cou. Un jet d'Intellect / Légendes à -2 réussira indiquera que cette blessure est causée par un animal. Une réussite significative permet d'identifier celle d'un loucanthrope, et de connaître les informations de l'encadré sur la loucanthropie.

Pour tester ses connaissances sur la loucanthropie, on n'utilise pas la compétence Médecine car les cas sont trop rares (laisser faire les joueurs s'ils le demandent, mais ils n'apprendront rien). En effet, on considère généralement que le loucanthrope est un animal de conte servant à terrifier les enfants pour qu'ils soient sages.

Naturellement, et justement, les soupçons se porteront sur Cormier. Mais le jeune garçon n'est pas conscient de ce qui s'est passé cette nuit. L'écarter du groupe, s'il ne l'était pas déjà, ne servirait à rien. Pour être en sécurité, il faut écarter non seulement le jeune Cormier mais également le voyageur qui a été mordu. Heureusement, les nouveaux loucanthropes, trop inexpérimentés, ne se

## LA LOUCANTHROPIE

### Cycles des loucanthropes

Un loucanthrope est un humain malade. Les nuits pendant lesquelles la lune montante est visible (du 7 au 13 de chaque mois), il mute. Sa peau se durcit, son visage se transforme en une tête canine, et ses mains sont remplacées par de terribles pattes aux griffes acérées.

Son seul but est alors de boire du sang, humain ou animal. Sa morsure endort, et la victime perd de un à trois points de Vie. Le loucanthrope peut boire l'équivalent de trois points de Vie par nuit, de préférence en variant les victimes, histoire de changer de saveur et de texture. L'apothéose est atteinte le 14 de mois, bien entendu. Cette nuit là, le loucanthrope tue sa victime en la vidant de son sang. Comme sevrée par cet acte, la bête ne se manifeste plus jusqu'au 7 du mois suivant.

### Contamination

On peut devenir loucanthrope de deux manières : en étant mordu par une de ces créatures, ou de manière spontanée. Cela se déclenche alors à l'âge de la puberté, sans que l'on sache vraiment pourquoi.

Pour autant qu'on le sache, la loucanthropie ne se soigne pas. Un loucanthrope est guéri... quand il est mort !

Les mutations des jeunes loucanthropes, c'est-à-dire de ceux qui viennent d'être mordu, ne sont pas systématiques aux dates indiquées. Le temps d'incubation dépend des personnes, mais surtout, pour tout dire, du Gardien des Rêves.

### Combats

Les nuits indiquées, la mutation s'opère au plus tard à mi-Château dormant. L'humain n'est pas conscient de ce qui se passe. La bête veille et choisit consciemment le moment où elle ne se trahira pas pour effectuer la mutation.

Atteint d'une blessure grave, le loucanthrope se transforme de nouveau en l'humain qu'il était. Celui-ci souffre alors de la même blessure que la créature.

En ce qui concerne sa résistance aux sorts, considérer que le loucanthrope est une créature humaine, et bénéficie des mêmes jets.

### Solitude

Le loucanthrope est une créature solitaire. En présence d'un autre loucanthrope sous sa forme bestiale, ils se combattent pour la même proie. La victime de l'autre est toujours bien plus prometteuse que la sienne. Néanmoins, le vainqueur se nourrit souvent du sang du vaincu.

transforment pas toutes les nuits du 7 au 14. Au Gardien des Rêves de voir quand se déclencheront les prochaines transformations de Cormier, et celles du voyageur mordu.

## Cinquième événement

Tout est maintenant presque en place. Si les voyageurs récapitulent la situation, elle est la suivante : un jeune homme, Cormier, en pleine puberté, les accompagne. Il souffre d'une maladie liée à cette puberté. Les voyageurs savent où ce type de maladies peut être soigné : à Hitaire. Ils connaissent un conte, celui de Dation, qui leur parle aussi du village de Hitaire, lieu où les âges n'ont pas d'importance. De plus, grâce au gouffre auquel ils ont raconté le conte, ils savent que Hitaire se situe près de Ybère, au pied du Mont Chaud. Mais ils ne connaissent pas encore l'antidote.

Dernier événement avant le dénouement de cette histoire, celui-ci peut se dérouler n'importe quand après le précédent. Les voyageurs trouveront un livre qui apportera plusieurs indications, concernant la loucanthropie, et en particulier comment la soigner. Le Gardien des Rêves pourra insérer ce livre dans l'un de ses scénarios, ou l'ouvrage pourra tout simplement se trouver à Ybère (chez Estoré, l'aubergiste), ou même à Hitaire (chez Dlacr).

De forme carrée et d'une dizaine de centimètres de côté, l'ouvrage contient une douzaine de feuillets reliés dans une couverture de cuir fort abîmée. En haut du premier feuillet, on peut lire : « De Loucanthropis, par Nuribon le Généreux ». La syntaxe utilise des formes très anciennes, et difficiles à comprendre. De plus, l'écriture est petite, exécrationnelle, et nombre de phrases sont annotées et raturées. Lire l'ouvrage requiert 6 points de tâche, en effectuant des jets d'Intellect / Ecriture à -7, période 1 heure, minimum -8. Il est probable que cela prenne un certain temps. Pour augmenter la tension, une première transformation, avortée, de leur

camarade voyageur mordu précédemment pourrait intervenir ce soir là (tout en respectant les dates du cycle) : ce dernier se tordra de douleur, cherchera à griffer les personnes autour de lui et à les mordre, mais sans que la transformation physique se soit produite. Le voyageur concerné n'aura souvenir de rien.

Ce texte obscur est visiblement le brouillon d'une partie de l'ouvrage de Nuribon dont les voyageurs ont déjà trouvé un extrait tout au début : 'Traiter les maladies de la puberté par d'autres maux'. Il détaille les soins à apporter aux enfants qui sont susceptibles de devenir loucanthropes. Mais le problème est le suivant : l'antidote doit être pris plusieurs années avant que la maladie ne se déclare. Comme l'indique le texte, il n'y a qu'à Hitaire qu'une solution puisse être trouvée a posteriori. Cet antidote consiste en 7 gouttes de venin de Scorpicus adulte. Il doit être pris durant la septième année (donc entre 6 et 7 ans). Le venin empêche alors le développement de la maladie. Mais, comme l'ajoute Nuribon, il faut être prudent : l'antidote est un poison. Tout d'abord, il faut respecter la dose prescrite, ou on prend le risque de mourir empoisonné. Parfois le corps ne supporte pas l'antidote, bien que les doses aient été respectées, et il est possible que des nausées, voire des évanouissements se produisent dans les 7 jours qui suivent. Nuribon précise qu'il n'a rencontré des Scorpicus qu'à Hitaire. D'ailleurs, les voyageurs n'en auront jamais entendu parler. Il indique également que l'animal doit être pris vivant. Le venin doit être prélevé à l'aide d'une fine pointe : il convient de percer un orifice dans l'antenne de l'animal d'où s'écoulera le venin. L'animal ne doit pas mourir.

### UN JEUNE LOUCANTHROPE

#### Caractéristiques :

Taille 19	Vie 19
Constitution 18	Endurance 37
Force 18	Vitesse 10/24
Perception 12	+dom+4
Volonté 4	Protection 2
Rêve 6	

#### Compétences des jeunes :

Griffes 13 niv +4	Irit 10 +dom+6
Esquive 8 niv +1	
Course 8 niv 0	
Discrétion 13 niv +4	
Vigilance 12 niv +4	

### D'AUTRES LOUCANTHROPES

Par la suite, plusieurs transformations, complètes celles-ci, auront lieu. Mais les deux loucanthropes ne muteront pas la même nuit, afin d'éviter qu'ils ne s'entre-tuent. Si un ou deux autres voyageurs sont mordus, le stress n'en sera que plus important.

## Ybère

Quelques jours - ou un scénario - plus tard, en tout cas suffisamment de temps pour que les nuits deviennent traumatisantes, les voyageurs cheminent sur une route très anciennes faites de briques vertes. Gravés sur certaines d'entre elles, les contours d'un dragon sont maintenant à peine visible. C'est 'La voie des Dragons'.

Ils arriveront en vue d'un village côtier. Une île se trouve à quelques lieux du village. Sur celle-ci, aucune habitation n'est visible, mais un imposant volcan rejette une fumée blanchâtre. La nuit commence à tomber.

Les voyageurs seront accueillis à 'L'auberge du Pas', donnant sur une crique où quelques petites embarcations sont au mouillage. Estoré, l'aubergiste, leur offrira le manger et le coucher de la première nuit, sous réserve toutefois qu'ils participent à la fête ce soir. On célébrera la naissance du quatrième petit homme de l'aubergiste et de sa femme. Les danses auront lieu sur la 'Place de bois', comme à l'accoutumée. Proche de la côte, il s'agit en fait d'un grand espace dont le sol est recouvert d'une sorte de plancher légèrement rehaussé. De cette manière, les danseurs se font bien entendre lorsqu'ils frappent des pieds (voir l'encadré).

En attendant le début de la fête, les voyageurs se renseigneront certainement sur Hitaire. Il s'agit bien de l'île proche. Les habitants d'Ybère n'ont aucun contact avec ceux de l'île. Une légende locale raconte que la nuit, le Mont Chaud mange les occupants de l'île, et qu'il les recrache au petit matin. Ce ne sont plus alors que des créatures de pierre et de feu, cherchant à nourrir toujours et sans relâche le Mont Chaud. Rien de tout cela n'est véridique. Mais

l'absence de contacts, la proximité du volcan, la terre qui bouge parfois et les lueurs de feu, favorisent la fabulation des esprits. En tout cas, les habitants d'Ybère vivent comme si l'île n'existait pas (et ceux de l'île ignorent la côte). D'ailleurs les voyageurs ne trouveront personne pour les y emmener. De toute façon, de l'avis des villageois, il n'y a rien qui ne puisse attendre demain, une fois la fête finie, et surtout pas satisfaire des voyageurs voulant être avalés par le Mont Chaud..

Les voyageurs pourront passer une bonne soirée surtout s'ils participent aux danses. Si l'un d'entre eux danse bien et a de l'allure, Beauté ou Apparence, il se peut que 'La Carna', une beauté brune, charnue et provocante s'intéresse de près à lui. Si c'est une voyageuse qui occupe le devant de la scène, 'Le Bello' (version masculine de la précédente) ne tardera pas se montrer. Au Gardien des Rêves de régler d'éventuels conflits autour de la belle ou du bel Ybère. La fête se terminera avec le levé du jour.

## Hitaire, enfin !

Un magnifique soleil encouragera les voyageurs dès le lendemain matin (ou midi, en fonction de l'heure jusqu'à laquelle ils auront fait la fête la veille !). Personne parmi les pêcheurs ne leur louera une embarcation. Mais Estoré, l'aubergiste, leur en vendra une. Ce sera une vieille barque à godille, qu'il faudra écoper de temps à autre (toutes les dix minutes par exemple). Elle pourra contenir jusqu'à 8 personnes. L'aubergiste tentera d'en tirer 50 sols, éventuellement avec une promesse de rachat à 30 sols si les voyageurs la ramènent en bon état.

La traversée se fera sans encombre. Utiliser la godille avec efficacité requiert un jet de Mêlée / Navigation à +3 (perte de 2 points d'Endurance

## LES YBÈRES

- Hommes et femmes sont bruns, de peau et de cheveux. Ils sont sensuels, bien que prudes, cabots, fiers et jaloux, avec un sens exacerbé de la famille et de l'honneur. Il en découle de nombreuses querelles, verbales dans un premier temps, mais finissant parfois au couteau. Celui-ci est petit, courbe, et se replie sur lui-même pour être rangé. On l'appelle 'la griffe'. Néanmoins, les bagarres se terminent rarement par la mort de l'un des protagonistes.

- Les habits de travail et de soirée ne sont pas les mêmes. Utiles dans la journée, les vêtements sont somptueux le soir. Les hommes s'habillent de noir, de rouge et de blanc, et les femmes se parent de robes à plis, aux couleurs vives.

- Les Ybères dansent et chantent en toute occasion, deux activités dans lesquelles ils excellent. Aucune musique ne les accompagne. Seuls les battements de mains et de pieds marquent le rythme. Les danses sont sensuelles et fort provocantes. Si les voyageurs dansent, utiliser Empathie plutôt qu'Agilité, et soit Danse, Musique ou Chant, car seul le sens du rythme compte vraiment.

- Les personnes mariées sont très fidèles. Les autres profitent des danses pour se faire valoir, et faire connaissance.

- La boisson locale, la 'Torollée', est un alcool de céréales particulièrement traité (Force : -5).

par ¼ d'heure). Il faut compter une heure pour arriver près de l'île. Celle-ci est pratiquement circulaire, d'un diamètre de 10 lieues environ. Pour accoster, il est nécessaire d'arriver à l'unique plage, et les voyageurs devront contourner l'île (voir plan). Le Mont Chaud occupe toute la partie ouest de l'île. Le sol est recouvert de scories, ou de coulées la plupart du temps refroidies. Mais, par endroits, le sol est encore chaud. Ailleurs, des volutes de fumées âcres s'élèvent de crevasses profondes. Rien ne pousse, ni ne vit dans cette partie de l'île. C'est un monde peu hospitalier, mais sans réels dangers. Le centre de l'île est couvert de petits bosquets, abritant une faune locale. A l'Est, les habitants sont installés près de la côte. C'est un petit village de pêcheurs d'à peine une centaine d'âmes. Quelques plantations autour du village permettent de compléter les traditionnels repas de poissons. Un petit troupeau de moutons, et quelques poules fournissent de la viande et des oeufs lors des grandes occasions.

Dès que les voyageurs mettront le pied sur l'île, le cycle commencera pour eux (voir l'encadré). Dans un premier temps, et en quelques minutes, ils prendront l'âge de l'heure au cours de laquelle ils sont arrivés. Ils pourront donc vieillir, ou rajeunir. Dans ce dernier cas, leurs vêtements deviendront trop grands, leurs affaires trop lourdes à porter, etc. Puis, au fil des heures, ils se verront et se sentiront vieillir physiquement. Les animaux subissent également le cycle de l'île. Seule la végétation semble y échapper. Lorsqu'une créature vivante vient à mourir, elle reprend instantanément son âge véritable.

Le village rassemble une trentaine de maisons en terre, basses et spacieuses. L'accueil sera courtois, chaleureux, mais un petit problème verra le jour : personne ne parle la langue du voyage

sur l'île (voir l'encadré 'Communiquer à Hitaire'). Néanmoins, on trouvera quelques couches et un toit pour les voyageurs. S'il est l'heure de manger, ils seront invités à partager le poisson du jour. Enfin, si par hasard les voyageurs arrivent à Vaisseau, ils ne trouveront personne pour les accueillir : tout le monde dort encore. C'est une habitude prise par les habitants de l'île, car il n'est pas aisé d'être un jeune enfant dans un monde sans adultes. Une coutume, salubre pour les habitants isolés de tous, veut que les étrangers passent leur première sieste crapuleuse avec un habitant du village. La sieste crapuleuse se fait avant le repas, généralement début ou mi-Couronne. Elle se fait entre adultes (âge véritable et non apparent), en couple, et généralement à l'abri des regards extérieurs. C'est la première chose que les habitants expliqueront aux voyageurs.

Les personnes les plus marquantes du village sont Dlacr, celui que les autres écoutent, et par ailleurs fort bon cuisinier ; Risbl, une jeune femme délurée et qui compte bien profiter de la présence de tous les hommes nouveaux sur l'île ; Movt, un gamin qui garde les moutons, et cherchera à apprendre la langue du voyage ; Qzurf, une gamine qui n'a pas froid aux yeux et qui suivra les voyageurs partout, uniquement par curiosité.

De leur côté, les voyageurs chercheront à savoir où trouver des Scorpicus. Le mot 'Scorpicus' est le même dans la langue du voyage et dans celle des habitants. Probablement Nuribon a-t-il utilisé le mot local pour cet animal inhabituel. Les voyageurs pourront ainsi apprendre que ces animaux sont dangereux, qu'on en trouve vers le Mont Chaud. En effet, ils vivent à la lisière des cendres du Mont Chaud et de la végétation voisine. Cependant, Dlacr pourra esquisser la silhouette de l'animal,

## LES CYCLES D'HITAIRE

Les Dragons rêvent l'île d'Hitaire de manière cyclique. Chaque matin, ils rêvent des habitants nouveaux nés, qui vieillissent durant la journée, jusqu'à devenir très vieux à l'heure du Château Dormant. Fin Château Dormant, tous les jours, le cycle finit par une lueur mauve aveuglante, et recommence par cette même lueur, devenue jaune, et qui s'estompe peu à peu. Les nouveau-nés voient tous le jour entre l'heure du Château Dormant et celle du Vaisseau. Mais ici, comme ailleurs, le temps passe. La population vieillit et meurt, comme partout. Ils ont l'air jeune à Vaisseau et début Sirène, adolescent fin Sirène et Faucon, à la force de l'âge Couronne et Dragon, d'âge mûr à Epées et Lyre, âgé à Serpent et Poisson, et très vieux à Roseau et à Château Dormant. Considérer que toute personne sur l'île vieillit de 7 ans par heure draconique. Par contre, qu'ils aient l'air jeune ou vieux, tous gardent continuellement l'expérience et le souvenir des jours précédents. Ainsi, lorsque les voyageurs rencontreront un enfant de deux ans, une femme de vingt ans ou un vieil homme, ils ne sauront pas l'âge véritable de la personne. De leur côté, les habitants se reconnaissent entre eux, quelle que soit l'heure.



si les voyageurs lui fournissent du parchemin et une plume. Il expliquera se qu'il sait de l'animal (voir l'encadré), à grands renforts de mimes. Dlacr tentera de faire comprendre aux voyageurs qu'il faut attraper l'animal par les antennes : c'est le seul moyen de le capturer vivant sans se faire piquer. Personne ne les accompagnera, sauf la gamine, Ozirf, qui est trop jeune pour aider efficacement.

A la recherche de Scorpicus aux abords du Mont Chaud, les voyageurs feront, une fois par ½ heure, un jet de Agilité / Discrétion, ou Survie en extérieur, à -3 (s'ils se séparent, chacun pourra faire un jet). S'ils ratent, aucun animal en vue : ils auront entendu les voyageurs arriver. En cas de réussite, et pour repérer un animal, effectuer un jet de Vue / à -3 (Survie en extérieur de manière facultative). En cas de réussite, un Scorpicus est localisé. L'attraper par les antennes demande de réussir un jet de Dextérité à -3. En cas de réussite, ça y est, l'animal est capturé vivant. Un échec normal indique que l'animal a réussi à fuir et à disparaître entre les scories. Avec un échec particulier, le Scorpicus fait front et cherche à piquer avant de dégarpir. Enfin, sur un échec total, le voyageur se fait piquer par l'animal.

Pour extraire le venin, il suffit de suivre les indications de Nuribon. Un simple jet de Dextérité / Chirurgie (ou Zoologie) à 0 suffit pour recueillir d'10 gouttes de venin. Les dards en contiennent plus, mais il n'est pas possible de le récupérer en laissant l'animal vivant.

Une fois le venin obtenu, il faudra que les loucanthropes le boivent, à la fin Vaisseau. Effectuer alors un jet de Constitution à -7. En cas de réussite, l'antidote fait son effet, la personne est guérie (mais peut-on en être certain ?), et elle ne subira que quelques effets

secondaires sans autres conséquences. Un échec normal indique que le malade est soigné, mais qu'il sera sujet de violents vertiges, et qu'il souffrira de soudaines nausées et de pertes de conscience, que le Gardien des Rêves fera intervenir quand bon lui semble. Avec un échec particulier, le buveur perdra connaissance et 3 points de Vie. Enfin, un échec total indique la perte de 3 points de Vie, le début de l'empoisonnement par le venin, et la perte de connaissance.

Tout cela pourra être long, très long. Au Gardien des Rêves de bien mettre les nuits en valeur, car tant que les loucanthropes n'ont pas bu l'antidote, ils pourront muter. Si d'aventure un nouveau voyageur se faisait mordre, l'inquiétude reprendrait de plus belle.

Les voyageurs pourront rester le temps qu'il leur faut à Hitaire pour s'assurer que tout le monde est bien guéri. Ils pourront participer aux travaux du village, et ils seront souvent sollicités pour des siestes crapuleuses.

Quand l'heure du départ sera venue, les habitants de l'île offriront aux voyageurs deux fioles de Tehroline (à traiter comme de la liqueur de Bagdol pour toutes les utilisations ultérieures). Cormier restera sur l'île et apprendra la langue du voyage à Movt, le gardien de moutons. De retour à Ybère, Estoré, l'aubergiste, rachètera sa barque si les voyageurs le lui demandent.

Tout finira donc pour le mieux. Bien que, parfois, les voyageurs qui ont été mordus auront d'horribles cauchemars, surtout après une journée bien stressante : ils se verront en bête féroce, massacrant hommes, femmes et enfants et buvant le sang de leurs victimes. Ces cauchemars se dérouleront uniquement durant les deux premières heures de sommeil. Pendant ces cauchemars, aucun point de rêve, ni même d'endurance ne pourront être récupérés. Au réveil, ces

## LE SCORPICUS

Petit animal solitaire, le Scorpicus est vif et peureux. Grand comme la main, sa carapace est noire et verte. Il se déplace rapidement à l'aide de huit pattes. Il possède deux appendices, ressemblant à des antennes, mais qui sont en fait de redoutables dards.

### CARACTERISTIQUES

Taille 1

Constitution 4 Vie 3

Force 2 Endurance 7

Perception 13 Vitesse 10/20

Volonté 2 +dom -4

Rêve 3 Protection -4

Piqûre 13 niv +2 init 8

+dom -2 +venin

Esquive 10 niv 0

Vigilance 13 niv +2

Fuite 13 niv +2

### VENIN

Malignité : 7

Périodicité : 7 rounds

Domage : -3 Vie, nausées, vertiges, évanouissements

Antidotes : -3 / Tehroline +16 / Liqueur de Bagdol +8

### TEHROLINE

Antidote local, il est obtenu en mâchant longuement l'écorce de certains arbres. La salive est recrachée, puis on la laisse reposer au minimum une journée. Le village en possède deux doses. Les habitants pourront en préparer pour les voyageurs si ceux-ci le leur demandent.

voyageurs auront comme un goût de sang dans la bouche ; une impression probablement. Rien ne les guérira de cela, sauf peut-être l'oubli...

Le Gardien des Rêves pourra allouer 7 points de voyage pour l'aventure, et gratifier chaque voyageur d'un nombre de points de stress équivalent à l'inquiétude réelle du joueur.

Scénario :

Dominique PREVOT

Carte :

Jacques GIRALT

Version définitive jouée les  
samedi 3 juin 1995,  
samedi 14 octobre 1995,  
samedi 2 décembre 1995,  
et samedi 13 janvier 1996.

## COMMUNIQUER A HITAIRE

Lors des discussions, le Gardien des Rêves veillera à parler continuellement un jargon incompréhensible. Aux joueurs de traduire les intonations, les gestes et les regards. Mais attention, si les voyageurs communiquent avec les habitants, les joueurs devront également parler de manière incompréhensible pour le Gardien des Rêves (celui-ci représentant les villageois). Seules les actions décrites devront être prononcées normalement. Le rôle prend là toute son ampleur.

### PETIT LEXIQUE...

...à l'usage du Gardien des Rêves pour lui faciliter les discussions.

Tehr : Hitaire. Tous les lieux de l'île utilisent le préfixe 'Tehr'.

Tehrol : le village. Le son 'ol', souvent en suffixe, indique ce qui est connu, et par extension ce qui est bon ou agréable.

Tehroline : antidote, remède.

Tehraz : le Mont Chaud. En préfixe ou en suffixe, 'raz' indique l'inconnu, le mal, l'inquiétude, la méchanceté.

Tehrblof : la mer. Les liquides, ainsi que les animaux vivant dans la mer, contiennent toujours la particule 'blof' (par exemple : Nablof, le bateau).

Oula-oula : ça arrive, on y pense, c'est pour bientôt, rien ne presse.

Gre / Plaf / Gorzek : oui, merci / non / peut-être, pourquoi ?

Djerv / Djervol / Djergol : le voyageur / bienvenu, bonjour / au revoir.

Ziou, Ziourol : l'heure, aujourd'hui / l'heure de la sieste crapuleuse (et par extension la sieste elle même : Couronne).

Xérol / Ghublof / Snarol / Rolrol / Gorol : manger / pêcher / dormir / faire l'amour / aller.

Razon / Razpicus / Tehroline : dangereux / le venin / l'antidote.

Tiat / Tiatblof / Tiattehr : la vie / les poissons / les habitants de l'île (le nom de toutes les créatures utiles contient 'tiat').

Tiatpat / Tiatoum : le mouton / la poule.

Kerrol / Zesrol / Kentio / Zestio : l'homme / la femme / le garçon / la fille ('tio' indique petit). Bien entendu, les habitants de l'île parlent toujours de l'âge véritable et non apparent.

Raztiat : la mort, la maladie, les armes (pour eux surtout les harpons), et également la côte.

Scénario  
n° 112