

LES GRANDES ORGUES DE MAJISTER

Présentation du scénario

Les voyageurs arriveront dans un village de haute montagne, ou plus exactement dans une vallée circulaire où vit un peuple très ancien et oublié. Là, ils verront et entendront les légendaires Grandes Orgues de Majister. Mais à vrai dire, celles-ci semblent loin des capacités que son concepteur avait souhaitées.

Cette nuit là, la terre tremblera et les voyageurs seront pris au piège dans la montagne. Ils découvriront une faille, puis un couloir, un escalier, une pièce, et ainsi de suite. Leur voyage souterrain durera plusieurs jours.

Ils seront ravis de revoir la lumière du jour, après de multiples épreuves, et de constater qu'ils arrivent en un lieu habité où vit un descendant de Majister. Après de nouvelles péripéties, les voyageurs pourront entendre le son des Grandes Orgues de Majister, et les Dragons exprimeront, à leur manière, leur contentement.

Les groins arrivent !

Les voyageurs traversent actuellement des montagnes. Peut-être sont-ils à la recherche d'une cité perdue, Epicure, peut-être pas. Toujours est-il que l'été se prête particulièrement au voyage au milieu de ces monts aux sommets enneigés. Faune, flore et eau sont abondantes. C'est donc l'esprit serein, calme et presque enchanté que les voyageurs quittent une passe étroite et débouchent dans une grande vallée.

Entourée de montagnes à pic, elle semble former un cercle pratiquement parfait d'une douzaine de lieues draconiques de diamètre. Même si cela inquiète plus d'un connaisseur d'Oniros, il faut n'y voir qu'un caprice de la nature, et des Dragons.

Il n'y a aucun sentier à cet endroit, et les voyageurs peuvent traverser ce cirque montagnard, ou le longer. Dans tous les cas ils arriveront en vue d'un étang peu éloigné de la falaise. L'eau est verte, et probablement très froide. Néanmoins, proches de l'autre rive, une dizaine de jeunes filles s'ébattent dans l'eau. Est-ce le reflet, ou ont-elles la peau verte ? Portent-elles un bonnet, ou sont-elles chauves ? L'une d'elles aperçoit les voyageurs et se met à crier : « des groins ! Au secours ! Des groins attaquent ! » Prises de panique, les filles sortent de l'eau, empoignent leurs vêtements et se ruent vers la falaise. Plus de doute : elles ont bien la peau un peu verte et sont effectivement chauves (Intellect / Légendes à -4 permet d'avoir déjà entendu parler du peuple de Résonance - Pour plus de détails, voir l'encadré). Même s'ils se retournent, les voyageurs ne verront personne : il s'agit bien d'eux. On les prend pour des groins !

La nuit est proche. De deux choses l'une : soit les voyageurs campent dans le coin, mais c'est peu probable car ils imaginent déjà que le village doit s'armer pour traquer les groins. Dans ce cas, ils entendront l'orgue plus tard dans la nuit (voir plus loin). Soit ils tentent d'expliquer qu'il y a méprise. Le village, Diapason, se trouve à une demie lieue

de l'étang en suivant un petit sentier. Sur le chemin se trouvent des herbages avec quelques vaches ainsi que des champs cultivés. Pas une mauvaise herbe n'y pousse et toutes les plantations sont bien alignées. Même le sentier a l'air

LE PEUPLE DE RESONANCE

Les hommes et les femmes de ce petit peuple, dont on dit qu'il habitait toutes les montagnes autrefois, ont une couleur de peau verte très caractéristique. Aucun poil ne pousse sur leur tête ni sur leur corps. Ils sont naturellement très résistants au froid, et apprécient se baigner dans l'eau des lacs de montagne.

Chasseurs et éleveurs, ils sont d'un naturel paisible et tranquille. De mémoire de conteur, on n'a jamais entendu dire qu'une personne de ce peuple se soit servie d'une arme pour autre chose que pour se nourrir. C'est probablement pour cela qu'il n'en existe plus guère.

Leur nom vient des lieux d'habitation qu'ils chérissent. Il se trouve toujours un endroit proche où l'écho est spectaculaire. En fait, c'est essentiellement dû à la montagne plus qu'à un choix délibéré, mais les croyances ont la peau dure.

Des voyageurs passant dans des contrées isolées de haute montagne peuvent rencontrer des représentants de ce peuple en de rares occasions. Pour tous les voyageurs du groupe, ce sera la première rencontre avec le peuple de Résonance.

soigné, presque propre. Arrivés au bord de la falaise, les voyageurs découvriront le village : une cinquantaine de maisons dont seuls les murs extérieurs ressortent de la montagne. Tout le reste est dans la montagne. Les façades sont ordinaires, bien que très propres et joliment décorées (sculptures, fleurs...). Certaines contiennent des colonnes, d'autres, plus hautes, nécessitent l'accès par un escalier en bois. Néanmoins, tout semble trop grand. Les marches sont hautes d'un demi pas draconique, les portes peuvent laisser passer deux hommes l'un assis sur les épaules de l'autre, et les fenêtres sont démesurées.

Actuellement, tous les volets sont clos et les portes barrées. Il ne se trouve pas une âme qui vive à l'extérieur. Avec de la persévérance et de la persuasion, les voyageurs peuvent convaincre de leurs bonnes intentions, et tenter de prouver qu'ils ne sont pas des groins. Déposer les armes, leurs sacs, toutes ces choses inhabituelles pour des sédentaires, constitue la meilleure preuve de leur bonne foi. S'ils ne vont pas jusque là, une villageoise, Shevone, finira par ouvrir sa porte, tout en restant dans l'embrasement. Elle est physiquement semblable aux filles aperçues plus tôt, bien que plus âgée. Elle se présentera comme étant le guide de Diapason. S'ils souhaitent s'entretenir avec elle, elle demandera aux voyageurs d'entrer sans leurs armes ni leurs sacs.

Prouver que l'on est pas un groin peut être difficile quand tout le monde n'a pas la même image du groin. Les voyageurs arrivent sans prévenir, ont la peau rose, portent des armes : c'est toute l'image du groin. Mais Shevone est une femme intelligente et elle fera vite la différence entre les groins, stupides et assoiffés de sang, dont parlent les légendes, et les créatures qui disent être des voyageurs et qu'elle a en

face d'elle. Elle leur proposera de se désaltérer, et ouvrira ses volets. Ce sera le signe : petit à petit, portes et fenêtres s'ouvriront et le village reprendra vie. Par la suite, la maison de Shevone sera prise d'assaut par les curieux. Tous ont la peau verte, d'un vert tendre. Aucun n'a de cheveux, de barbe, ni même de sourcils ou de cils, ce qui rend leur regard à la fois intense et inquiétant.

A l'intérieur, les voyageurs découvrent que la maison est vaste, continuant dans les parois rocheuses de la montagne. Curieusement là encore, tout est si grand que des Gigants pourraient y vivre sans se cogner. Mais à Diapason, pas plus qu'ailleurs dans le cirque de Résonance, personne ne connaît de Gigants. Personne n'est étonné de la taille des marches ou des portes. Pourquoi les voyageurs voudraient-ils qu'elles soient autrement ?

Ici, les villageois ont peu à raconter, et il ne passe jamais de voyageurs. Par contre, ils les écouteront avec une grande attention. Shevone leur indiquera l'emplacement d'une maison, au bout du village, inoccupée mais entretenue, et qu'ils pourront utiliser cette nuit. Plusieurs puits sont installés à l'extérieur, et Shevone leur dira de se servir tant qu'ils le souhaitent. Puis, elle précisera qu'un bain leur sera préparé aux étuves. S'ils le demandent, il leur sera même apporté un repas.

Les étuves sont un simple renforcement dans la paroi de la montagne, où sont installés de grands tonneaux. L'eau, d'une transparence étonnante, est à peine chaude. On apportera aux voyageurs des pierres savons, qui servent à la fois de brosse et de savon. C'est un peu rêche pour les peaux délicates, mais très vivifiant.

Le son de l'orgue

Les voyageurs s'installeront donc dans une maison du village. Là aussi, tout est trop grand. Mais la porte ferme bien, les volets également, et c'est un meilleur endroit que dehors pour passer la nuit. Car même en été, les nuits restent fraîches.

Les voyageurs commenceront à s'endormir lorsqu'un bruit inhabituel se fera entendre. On dirait le son d'un instrument de musique, un peu comme une trompe mais en plus puissant et en bien plus mélodieux. Gageons qu'ils n'hésiteront qu'un instant avant de quitter leurs couches pour la nuit étoilée. La musique vient d'une grande maison, à laquelle on accède par un imposant escalier en bois (aux marches toujours aussi hautes). A l'intérieur, pratiquement tous les villageois sont réunis. On y discute à voix basse, on y boit un singulier breuvage (à la fois doux et âcre), dans une outre qui passe de mains en mains. Mais surtout, on y écoute de la musique. Actuellement, c'est Shevone qui joue. L'instrument utilisé est placé en partie dans la montagne. Il est très richement sculpté, immense, et même inaccessible même par endroits. Il y a de nombreuses touches, des pédales de toutes tailles, des manettes à pousser ou à tirer. Des tuyaux partent de l'instrument pour s'enfoncer dans la montagne. Un jet d'Intellect / Légendes à -5, ou Intellect / Musique à -3, permettra de reconnaître les Grandes Orgues de Majister (voir l'encadré). Il est indispensable qu'au moins l'un des voyageurs réussisse ce jet. A ce sujet, les voyageurs remarqueront qu'on est bien loin de la puissance que l'instrument était sensé avoir.

Le morceau actuellement improvisé relate l'arrivée des voyageurs. Tout d'abord, la musique est insouciance, les

filles jouent dans l'eau. Puis, c'est la peur, les voyageurs arrivent. L'inquiétude gagne le village, et la musique est plus forte, les notes plus rapides, plus nombreuses. Ensuite, le dialogue est suggéré par une alternance de sons inquiets et d'autres plus rassurés. Enfin, le morceau se termine par un ton serein, calme, estival (Empathie / Musique à -3 permet de comprendre l'histoire, si nécessaire, et d'estimer ce morceau comme étant une œuvre de grande qualité).

Interrogés sur Majister, les habitants ne pourront rien dire. D'une manière générale, ils n'ont aucun souvenir, aucune connaissance de ce qui pouvait bien être avant le début du Troisième Age. Ils ont même perdu le savoir-faire permettant de construire des maisons dans la roche.

Quelqu'un prendra la relève de Shevone et celle-ci se joindra aux voyageurs. Elle parlera de l'instrument, indiquant qu'elle a bien conscience de ne pas utiliser toutes ses capacités. Peut-être faudrait-il jouer à plusieurs, mais c'est un exercice ardu. La soirée s'écoulera tranquillement et les voyageurs pourront retourner se coucher sans plus être dérangés... enfin presque.

La difficile remontée vers la lumière

C'est début Château Dormant que les voyageurs seront réveillés. Le sol se mettra à bouger de plus en plus violemment, et ils pourront, un instant, avoir l'impression que la montagne toute entière va s'écrouler sur eux. Ceux d'entre eux ratant un jet de Chance à +5 recevront des morceaux de roche leur causant une blessure légère. Quelques secondes plus tard, tout sera terminé.

A la lueur d'une bougie ou d'une torche, et à travers la poussière, les voyageurs constateront que toute la partie extérieure de la maison s'est effondrée et est maintenant sous les rochers. La partie construite dans la roche a tenu bon, à l'exception d'une fissure qui est apparue. Celle-ci est tout juste assez grande pour laisser passer un homme de biais. Il sera facile d'estimer qu'à Diapason, personne n'a les moyens de les sortir de là. La seule issue, c'est la fissure.

Si le passage est étroit au début, il s'agrandit progressivement pour déboucher dans un couloir taillé. Celui-ci est large et très haut, probablement plus de trois mètres. Sur la droite, le couloir descend un peu et est bloqué par un éboulement. Sur la gauche, le couloir monte un peu, et arrive à un escalier. Les marches, hautes d'un demi mètre, le rendront difficile à gravir. Les voyageurs devront néanmoins s'y engager.

A partir de ce moment, maîtriser la Survie en sous-sol permettra de garder trace du temps qui passe. De son côté, le Gardien des Rêves recensera les provisions des voyageurs et gèrera la sustentation (voir Livre du voyageur page 54). Au niveau de l'eau (se reporter à la page 37 du même livre), on pourra considérer que, par habitude, les voyageurs ont rempli leurs outres la veille. Il est probable qu'ils se fabriqueront des torches avec le mobilier. C'est une utilisation déplorable de ces beaux meubles, mais cela leur sera fort utile par la suite.

La montée sera bien plus longue que les voyageurs l'avaient certainement supposé. Il y a 6 lieues à gravir avant de déboucher dans une salle. Considérer que cet escalier est un terrain très difficile et qu'il double la fatigue habituelle. La salle dans laquelle ils

L'ŒUVRE DE MAJISTER

Majister était un organiste génial du Second Age. Loin de la soif de pouvoir de ses confrères hauts-révants, il consacra tout son art à la réalisation d'un instrument de musique. Mais quel instrument ! Préalablement à sa construction, il rechercha le lieu digne d'accueillir son projet. Il le trouva dans une vallée montagnarde pratiquement circulaire. C'est là qu'il s'installa, et qu'il commença à bâtir ses grandes orgues. Il forma des apprentis et des élèves musiciens et profita de leur taille pour augmenter les capacités de son instrument. La réalisation était longue, et Majister perfectionnait sans relâche la tonalité, la finesse et la puissance de ses grandes orgues. Il voulait que les auditeurs se sentent enveloppés par la musique, qu'ils soient dans la musique. Mais déjà, les premières catastrophes annonçant la fin du Second Age frappaient les rêves. Alors, Majister pensa qu'en donnant suffisamment de puissance à son instrument, il calmerait les Dragons et sauverait peut-être le Second Age. La musique a la vertu d'apaiser les hommes aussi bien que les animaux, alors pourquoi pas les Dragons ? Il projetait d'utiliser les falaises pour amplifier la musique : il rêvait qu'on puisse avoir l'impression que ce soit la montagne elle-même qui jouait.

L'histoire ne dit pas si le cataclysme qui frappa à la fin du Second Age se déroula avant ou après que Majister commença à jouer les premières notes. Mais pour tous, les Grandes Orgues de Majister restent l'instrument de musique le plus fabuleux, et celui que tout musicien rêve d'entendre une fois dans sa vie.

LA TORCHE MAGIQUE

La torche magique que les voyageurs trouveront est en argent. Pour fonctionner, elle doit être tenue comme une torche normale, et par une main non gantée. Une petite zone lumineuse apparaît alors à sa pointe, et éclaire comme une torche traditionnelle (ce n'est pas du feu, et ça ne chauffe pas). Le sort coûte 9 points de rêve (+1 pour la maîtrise éventuellement) et dure jusqu'à la fin de l'heure de naissance du porteur, ou jusqu'à ce qu'elle soit lâchée.

Lecture d'aura :

Gemme :

Enchantement - Cité B11 R-4 r4

Objet :

Alliance - Pont C11 R-4 r4

Purification - Nécropole F12 R-4 r4

Enchantement - Cité B11 R-4 r17

Permanence* - Sanctuaire A10 R-5 r5

Maîtrise - Fleuve B12 R-7 r7

Ecaille d'Activité* - Désolation
A11 R-9 r7

Lumière mobile - Désert C13 R-9 r9

arriveront est carrée. Il y a une autre ouverture sur la gauche, et des étagères creusées dans les murs de chaque côté. Là, ils trouveront de très vieilles torches. Elles sont inutilisables, le bois étant pourri. L'une d'elle attirera leur attention : bien qu'elle épouse la forme habituelle d'une torche, elle est faite de métal. C'est une torche magique, fabriquée au Second Age (voir l'encadré).

Les voyageurs pourront remarquer de petits trous à plusieurs endroits dans le plafond. L'air arrive par certains d'entre eux, mais pas la lumière. Ils pourront dormir ici s'ils le souhaitent, avant de continuer.

La suite est à peine plus simple, et bien plus longue. Il n'y a plus d'escalier, mais le couloir monte régulièrement. Ce sera du terrain difficile pendant 12 lieues, avant d'arriver à une seconde salle, identique. Il y aura des torches, mais aucune ne sera magique cette fois. Une ouverture, sur la gauche, indique le chemin à suivre.

Deux lieues après avoir quitté cette salle, les voyageurs sentiront de la fraîcheur et entendront un bruit d'eau. Ils déboucheront dans une immense caverne dont ils ne verront ni le haut, ni bas, ni même l'autre côté. Des gouttelettes tombent sans relâche et rendent le sol glissant. A quelques mètres se trouve un pont suspendu fabriqué en bois et en cordes. Celui-ci monte légèrement. Une autre corde se trouve à quatre mètres au-dessus du pont. Le bois et les cordes sont couverts d'une substance inconnue des voyageurs qui maintient les matériaux en bon état malgré le temps et l'humidité. Encore un savoir égaré avec la fin du Second Age...

Les voyageurs devront traverser. La corde supérieure peut servir pour s'assurer en cas de chute, par exemple en s'encordant avec une autre corde qui passe par-dessus celle déjà installée. Les traverses en bois sont assez espacées, ce qui rend la progression difficile. La traversée des 60 mètres nécessite 3 points de tâche, avec des jets d'Agilité à 0 (éventuellement Escalade), période 5 minutes, 1 point de fatigue toutes les 10 minutes. Un échec total indique que l'on a mis le pied entre deux planches. Le pont ne cédera pas. Quant à la corde que le voyageur utilise éventuellement pour s'encorder, ce sera au Gardien des Rêves de voir. Celui-ci allouera des points de stress en fonction de la traversée, sereine ou périlleuse.

Arrivés de l'autre côté, les voyageurs pourront continuer leur chemin. Le couloir ne monte que légèrement, mais de manière inégale, pendant 4 lieues (terrain malaisé). Ils déboucheront dans une salle à l'image des deux autres : étagères, torches inutilisables, porte sur la gauche, trous d'aération.

Seule particularité, il y a un petit éboulement au fond. A cet endroit, la roche est un peu rose. Un jet d'Intellect / Alchimie à -2 (ou Survie

LES BANIARDS

Sorte de belette, le Baniard est un animal dont la fourrure est rayée de larges bandes blanches et noires. Il se tient souvent debout, sur ses pattes arrières comme pour voir plus loin ou écouter ce qui se dit. Le Baniard vit toujours proche d'un endroit où se trouvent des roches, car il s'en nourrit. Sa mâchoire sans dents attaque toutes sortes de pierres sans encombre. Mais le Baniard est particulièrement friand de Sucrose dont il se nourrit jusqu'à se rendre malade. En effet, cet animal a une digestion difficile et plus il mange, plus il grossit. Le Baniard subit un autre effet secondaire après un bon repas : il s'endort. La durée de son sommeil est proportionnelle à la quantité avalée.

Le Baniard vit aussi bien à l'état sauvage qu'en compagnie des hommes. Il n'a pas peur des humains, sa fourrure n'étant pas assez chic pour bien des femmes. De plus, il est immangeable : il est dur comme de la pierre. En échange de ce qu'il aime le plus, le Sucrose, il pourra se lier avec un voyageur pour un moment. Les caractéristiques du Baniard ne pas utiles, il ne combat pas.

en sous-sol à -1) permettra de reconnaître du Sucre. C'est une roche extrêmement friable qui entre parfois dans certaines recettes alchimiques comme élément secondaire. De nombreux trous, de la taille des trous d'aération, sont creusés dans le Sucre. Entre deux pierres assez grosses, les voyageurs découvriront un Baniard. Un jet d'Intellect / Zoologie à -3 réussi permet de reconnaître l'animal (voir l'encadré). Le Baniard aura le ventre tellement rond que ses pattes ne toucheront plus par terre. Néanmoins, il continuera de se nourrir avec le Sucre accessible, ignorant superbement les voyageurs. S'il a été identifié, les voyageurs sauront que s'ils n'empêchent pas le Baniard de manger, celui-ci mourra d'indigestion rapidement.

Dès qu'un voyageur le prendra dans ses bras, l'animal s'endormira pour un somme d'une vingtaine d'heures. Considérer qu'il a un encombrement de 1,5 lorsqu'il dort. Les voyageurs pourront emporter du Sucre s'ils le désirent. L'ouverture à gauche mène à un escalier, semblable au tout premier

L'ascension se poursuivra encore sur 6 lieues. Les voyageurs arriveront alors dans une nouvelle salle, identique aux précédentes, mais sans aucune particularité. Continuant leur chemin, ils marcheront 13 lieues dans un couloir pratiquement rectiligne et à peu près plan (terrain aisé). Finalement ils arriveront face à un éboulement, bouchant entièrement le passage. Revenant sur leurs pas, et en étant quelque peu vigilants, les voyageurs remarqueront une cheminée naturelle, quelques centaines de mètres avant l'éboulement. Celle-ci prend naissance dans le plafond et permet à un humain de monter en prenant appui sur les parois. Cela nécessite des jets de Mêlée / Escalade à -4, période 5 minutes, points

de tâche 4. Il y a environ 20 mètres à monter. Un échec total indique une chute. Attention, quelqu'un peut se trouver en dessous ! Cette montée sera épuisante et le grimpeur perdra un point de fatigue par jet. Une fois en haut, il lui sera possible d'aider les suivants avec des cordes. Les jets se feront alors avec Agilité / Escalade à -2.

Le nouveau couloir est bloqué vers le bas, et continue vers le haut. C'est un terrain malaisé sur 8 lieues, essentiellement à cause des nombreux petits effondrements que les voyageurs doivent contourner, escalader ou sauter. Peu avant la pièce suivante, le couloir se transforme en un passage naturel, et les voyageurs marcheront sur des pierres dispersées. Heureusement, cela ne sera pas trop long, et ils déboucheront dans une grande pièce. En fait, ils sont au-dessus de la pièce normale, dont le plafond s'est effondré. Il leur faudra descendre d'une dizaine de mètres pour trouver l'ouverture menant sur un nouveau couloir. Mais avant cela, sortant de derrière les plus grosses roches, trois goules noires attaqueront (voir l'encadré).

Une fois les divers problèmes réglés, les voyageurs pourront continuer et finir leur ascension pendant 6 lieues de terrain malaisé. Enfin, ils déboucheront dans un puits asséché, à quelques 15 mètres de la lumière (du soleil ou de la lune en fonction de l'heure et de la date). Cette dernière montée sera aisée relativement à ce que les voyageurs ont déjà enduré. De plus, il leur suffira d'appeler pour avoir de l'aide. Et, enfin, ils seront dehors.

L'Harmonie retrouvée

Surpris mais accueillants, les Gantesques habitant ces montagnes seront enchantés

LES GOULES NOIRES

Les Goules noires élisent domicile dans les lieux sombres et abandonnés : ruines, souterrains, grottes. Hormis cela, elles sont identiques à celles décrites dans le livre des mondes, page 49.

CARACTERISTIQUES

Taille 11

Constitution 14 Vie 13

Force 13 Endurance 27

Perception 10 Vitesse 12/24

Volonté 7 +dom +1

Rêve 10 Protection 0

Griffes, dents 13 niv +4 init 10
+dom +2 et venin

Esquive 10 niv +3

Course 10 niv +3

Discrétion 10 niv +3

Vigilance 10 niv +3

VENIN PARALYSANT

Malignité : 6

Périodicité : 1 round

Domage : 1 ligne de fatigue

Antidotes : -4 / Floume-dhu +16

L'antidote est détaillé dans les règles, mais sa composition est telle que les voyageurs ne pourront en fabriquer dans les temps. La paralysie intervient pour 6 heures dès lors que toutes les lignes de fatigue sont pleines.

de cette visite. Encore plus grands que les Gigants, les Gantesques sont également plus sociables, ils vivent en communauté. Ils ont certaines caractéristiques qui ne laisseront pas les voyageurs indifférents : leur peau est bleue, et leur système pileux est inexistant. Leurs demeures, bâties dans la roche, sont plus finement sculptées et décorées qu'à Diapason, mais construites

dans le même style. Ici, à Harmonie, on sait encore travailler la roche. Par endroits, les voyageurs remarqueront des jardins suspendus et protégés par d'immenses toits en ardoise et en bois. Ils remarqueront des jeux pour enfants, dont une balançoire qui termine sa course au-dessus d'un à-pic impressionnant. Mais les Gantesques sont insensibles au vertige.

Tout le monde voudra poser des questions aux 'petits hommes roses', et réciproquement certainement. Crom prendra la parole plus fort que les autres, proposera un bain aux voyageurs (l'eau sera encore plus froide qu'en bas), de la nourriture, et des soins si nécessaire. Ils dormiront chez l'habitant, chacun chez une famille Gantesque car aucune maison n'est disponible.

Au contraire des habitants de Diapason, les Gantesques se souviennent de certaines légendes anciennes. Ils savent qu'avant les grands Eboulements, ils vivaient ici en été, et ailleurs en hiver. Mais depuis, personne ne sait plus où se trouve l'autre village. Existe-t-il seulement encore dans ce rêve ? Lorsque les voyageurs parleront de Diapason, les Gantesques seront certains d'avoir affaire à leur ancien village d'hiver. Ils seront surpris d'apprendre que des petits cousins vivent là-bas. Ils n'ont jamais imaginé que le peuple de Résonance puisse exister en dehors d'eux-mêmes. D'ailleurs ceci est vrai également à Résonance.

Dès que les voyageurs parleront de l'orgue et de Majister, Crom leur demandera de patienter, s'absentera un instant et reviendra avec un homme plus petit que les autres. Il le présentera comme étant Majister, lointain descendant du grand Majister. Muet de naissance, mais se faisant toujours comprendre (voir l'encadré), Majister

sera captivé par le récit des voyageurs. Ses yeux, bleus au début, deviendront jaunes, puis verts. Enfin, il voudra partir sans délai à la recherche de Diapason et des Grandes Orgues. Seul Crom réussira à le raisonner, mais juste le temps de préparer une expédition, et de laisser les petits hommes roses se reposer un peu.

Redescendre d'Harmonie à Diapason par la montagne sera l'affaire d'une dizaine de jours. Il faudra retrouver la bonne altitude, la bonne orientation et avoir de la chance. Mais les Gantesques sont rompus à la vie en montagne. Ils aideront les voyageurs à chaque passage difficile. Il sera donc inutile de jouer chaque jour, à moins que les voyageurs doivent tester la guérison de leurs blessures ou souhaitent mettre des sorts en réserve. Le groupe sera constitué de Crom, Majister, Ptijister (fils du précédent), et 4 autres grands gaillards vifs et bons chasseurs. Si les voyageurs ont le Baniard avec eux, ce dernier délaissera de plus en plus souvent, et de plus en plus longtemps, son sauveur. Finalement, le huitième jour, il ne reviendra pas, et les voyageurs l'apercevront jouant avec d'autres Baniards sur les hauteurs rocheuses. Pendant ce temps, une seconde équipe travaillera à la remise en état du couloir souterrain.

A Diapason, le tremblement de terre a laissé quelques traces. Un pan de la montagne s'est effondré. Heureusement, si on peut dire, seule la maison dans laquelle étaient les voyageurs a été touchée. Le déblaiement a commencé, mais est loin d'être terminé. L'accueil sera donc empreint d'étonnement et de joie. Les voyageurs seront fêtés. Une pointe d'inquiétude percera tout de même et on viendra les voir pour plus d'informations : « ces géants, peut-être bien qu'ils habitaient là avant... Mais ils

LES YEUX DE MAJISTER

L'homme s'appelant Majister de nos jours est à peine plus petit que les autres, à peine plus pâle, mais il est muet. Il communique soit avec un instrument de musique (flûte, tambour, lyre...), soit en sifflant. De plus, ses états d'âme sont faciles à comprendre car ses yeux changent de couleur avec son humeur. On raconte que cette particularité, tout comme sa taille et sa couleur, lui viendrait de son lointain ancêtre, le grand Majister. Toujours est-il qu'avec la teinte de ses yeux, le rythme, l'air et le ton de sa musique, tout le monde le comprend bien. En plus, ses congénères ont l'habitude. A titre d'exemple, s'il veut boire quelque chose de fort à la taverne, il tapera les premières notes d'une célèbre chanson à boire sur un tambourin, et d'une manière bruyante.

Les couleurs dont se teintent les yeux de Majister sont le reflet de ses sentiments :

- le bleu exprime le calme, le repos, la confiance ;
- le vert marque l'intérêt ou la réflexion ;
- le marron exprime la fatigue, l'abattement, le découragement ;
- le jaune est signe d'incrédulité, de doute ;
- le noir est synonyme d'agressivité, de méchanceté ;
- le rouge est colère et violence ;
- enfin, la couleur noisette est celle qui marque la tendresse et la douceur.

ne veulent tout de même pas nous prendre nos maisons, hein ? » Tout malentendu dissipé, grands et petits cousins feront la fête ensemble.

Bien entendu, on se réunira autour des Grandes Orgues. Bien que bouillant

d'impatience, Majister écoutera stoïquement Shevone jouer un air de bienvenue. Puis, après en avoir demandé la permission, il s'assiéra sur le tabouret, fera jouer des manettes et des pédales, et se lancera dans une improvisation calme et sereine. Mais il ne finira pas son morceau. Une poignée faisant jouer une sorte de tiroir lui restera dans la main. Lorsqu'il se retournera, ses yeux seront rouges. Tout en gesticulant, il se saisira d'une flûte basse et émettra quelques grognements. Son fils traduira : « Pa dit que ça ne marche pas normalement. Les tuyaux donnant à l'extérieur doivent être bouchés. De plus, le coffre de Majister est cassé. »

C'est certain, les Grandes Orgues ne sont plus aussi puissantes qu'elles ont pu l'être : une mise au point s'impose. Shevone sera d'accord pour qu'on rende à l'instrument la puissance que son créateur avait voulu lui donner. Il y a sept ouvertures dans la montagne, juste au-dessus de la maison dans laquelle se trouvent les orgues. Elles sont assez petites et visiblement obstruées. Les voyageurs ayant vu le Baniard constateront que la taille des orifices permet à cet animal de passer. D'ailleurs, à l'origine, elles ont probablement été réalisées par des Baniards. Par ailleurs, Majister affirmera que le coffre est une pièce maîtresse du mécanisme, et que la partie cassée était faite de boyaux de Baniards séchés. Plus de doutes, il faut aller à la chasse aux Baniards.

Plusieurs groupes de chasseurs seront formés. Il faudra attraper les animaux, sans les tuer, afin de pouvoir les faire travailler. Crom enverra quelqu'un chercher du Sucrose pour garder les animaux le plus longtemps possible une fois capturés. S'il en reste aux voyageurs, cela pourra leur servir d'appâts. En ce qui concerne la chasse,

UNE RENCONTRE INOCCIDENTE

Alors qu'ils sont à l'affût, les voyageurs voient arriver une énorme louve à fourrure blanche, humant l'air dans leur direction. Elle montrera les dents et grognera. Un autre louve, accompagnée d'un loup encore plus grand, la rejoindra. Un jet de Vue à 0 permet de remarquer qu'ils portent tous les trois un collier.

Arrivera ensuite un homme rondouillard, barbu, vêtu de fourrures, et un arc à la main. Si l'endroit s'y prête, deux ânes fermeront la marche (sinon, ils seront restés ailleurs). L'homme calmera les loups d'une tape affectueuse, les caressera, semblera leur parler, puis appellera : « Ohé, il y a quelqu'un ? Ne vous inquiétez pas, ces loups ne sont pas dangereux. Moi c'est Jester et vous ? »

L'homme est un trappeur, spécialisé dans le fourrure. Ses ânes en portent plusieurs baluchons, dont un de Baniard d'ailleurs. Il vend ses fourrures aux villages montagnards. Il pense s'être perdu car il aurait dû arriver au village qui lui avait commandé des peaux depuis plus de deux jours. Ses loups blancs des montagnes, Cric, Crac et Croc, sont dressés pour la chasse mais n'attaquent pas l'homme, sauf si Jester est en difficulté. Si une telle extrémité voyait le jour, le Gardien des Rêves serait de la dernière sévérité avec les voyageurs (utiliser alors les caractéristiques des tigres verts, livre des Mondes page 54).

L'homme n'est pas méchant. Il est même bon compagnon, enjoué et bon vivant. Les voyageurs auront l'occasion de le rencontrer de nouveau, plus tard. Par exemple, l'un des loups pourra attraper un Baniard alors que les voyageurs allaient s'en saisir. Bref, Jester et eux seront un peu en compétition, en ce qui concerne les animaux en fourrure en tout cas. Encore une fois, rien de méchant, ni surtout de mortel ; juste quelque peu agaçant.

aux voyageurs de voir comment ils vont s'y prendre : pièges, filets, tout est possible. Repérer un endroit susceptible d'abriter des Baniards nécessite un jet réussi d'Empathie / Survie en Montagne à -2. Pour tester si un ou plusieurs animaux viennent à passer, effectuer des jets de Chance à -5, un jet par heure et par piège (ou par lieu d'observation). Le Sucrose donne un bonus de +3 à ces jets. Lors de la chasse, un Gardien des Rêves taquin pourra faire intervenir une rencontre inopportune, telle que celle présentée en encadré. Au total, une dizaine de Baniards pourront être attrapés par les voyageurs et le peuple de Résonance (petits et grands ensembles).

Se faire comprendre des Baniards, et leur faire exécuter une tâche précise, nécessite un jet d'Empathie / Zoologie

à -1. La présence de Sucrose dans la main de la personne lui confère un bonus de +3. Un animal ne pourra déboucher que la moitié d'un trou avant de se retrouver bloqué par sa taille. En trois jours (ne pas oublier que les Baniards dorment après avoir mangé), tout devrait pouvoir être débouché. Il restera à sacrifier un animal, mais jetons un voile pudique sur cette scène émouvante. Si les voyageurs, qui pourtant en ont vu d'autres, ne se proposent pas, Majister le fera lui-même. Une semaine plus tard, tout sera en place.

Des Dragons ravis de la berceuse

Enfin le grand jour est arrivé. Tout le peuple de Résonance est réuni, les Gantesques

étant descendus de Harmonie pour l'occasion. Majister a fait ouvrir la maison de l'orgue en grand, et a chassé tout le monde. Il a fait comprendre à tous que la musique des Grands Orgues de Majister, ça s'écoute du dehors, et même de l'autre bout du cirque de Résonance... Quelques uns, Crom et sa famille par exemple, s'éloigneront aussi loin que le lac, mais pas plus. Majister, enfin seul, attaquera un air printanier. On l'entendra bien de dehors, mais rien d'exceptionnel pour l'instant. Puis, le Gantesque tirera la poignée du coffre réparé. Il s'est vu des centaines de fois accomplir ce geste dans ses rêves. Il en tremble presque, mais la musique n'en souffre pas. Et tout à coup, chacun se sent transporté par la musique. Les notes virevoltent, les fleurs grimpent les portées, et une onde d'harmonie se lève... Chacun devient partie intégrante de la musique : note dans le vent, trille entre les arbres, croche dans les nuages...

Lorsque les voyageurs se réveilleront, ce sera pour voir Majister et Ptijister penchés sur eux : « Allez, c'est une première fois, je comprends que cela vous remue. Alors ? » Les voyageurs se sont évanouis (perte de 1 point de Vie). Mais ils se sentiront favorisés d'avoir vécu cet instant privilégié : celui où les Dragons, endormis mais ravis d'entendre enfin la musique des Grandes Orgues de Majister, se sont penchés sur le petit cirque de Résonance, pour mieux entendre encore. Et c'est sous la forme d'une tête de Dragon que chaque voyageur se souviendra de ce moment singulier.

Scénario :
Dominique PREVOT

Carte et plan :
Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Gagny
le samedi 14 octobre 1995

Scénario
n° 15