

Les voyageurs arriveront dans une région où trois cités sont en guerre. Les effets ne se font pas trop sentir et la région est même prospère. Mais récemment, une arme inconnue est apparue et risque de bousculer le précaire équilibre existant.

Les voyageurs rechercheront la provenance et la cause de l'apparition de ce fléau. Ils parcourront cette région agréable et finiront par aboutir dans une partie du rêve où les orages laissent derrière eux de bien curieux témoignages.

DES LUMIERES DANS LA NUIT

Triades et provinces

Les Triades sont trois cités situées chacune sur un bras de l'Hart. Chaque cité revendique être la seule à être bâtie sur l'Hart authentique, les autres n'étant construites que sur des bras secondaires (voir carte). Diem, où règne messire Eudes, 49 ans, est la plus à l'Est. Au sud, messire Anselme, 65 ans, dit le Vieux, est le seigneur de Dolce. Enfin, à l'ouest et un peu plus au nord, Erfur est le domaine du jeune Gautier, 35 ans. Des fortins protègent les villages ainsi que les fermes isolées qui sont installés de part et d'autre des berges de l'Hart. Des routes bien entretenues permettent de circuler dans les Triades (le nom est utilisé indifféremment pour désigner les trois villes ou la région du delta qu'elles contrôlent). Tous les ponts sont fortifiés et gardés.

Les Triades sont en guerre perpétuelle. C'est un mode de vie, comme ailleurs on vit en paix. Cela l'est tellement que personne ne songera à l'indiquer aux voyageurs. Les combats sont sporadiques et peu violents. Il y a beaucoup de prisonniers, nombre de blessés, mais assez peu de morts. De plus, on ne combat ni lorsque le climat est trop rude - pluie, neige, froid - ni la nuit, ni les jours de fête. C'est pratiquement un sport régional.

Heureusement, la région est naturellement riche, et les habitants ne manquent de rien. D'ordinaire, les combats se déroulent dans les plaines les plus pauvres, parfois dans les bois. Mais jamais les citadelles ne sont attaquées. On perd un village ici, puis on gagne un vignoble ailleurs, qu'on échangeera l'un contre l'autre par la suite. On se marie, on conclut des alliances, puis on les rompt, et tout recommence. Jusqu'à maintenant, personne n'a jamais eu la prépondérance sur les deux autres : chacun contrôle l'un des trois bras de l'Hart. Pour éviter tout problème, les habitants portent une tunique, ou un brassard, aux couleurs du seigneur qui règne sur eux (voir encadré). Tout le monde est armé, aussi bien dans les Triades que dans la province de l'Hart.

Dans le delta, tous les villages sous la protection de l'une des Triades. Chacune d'entre elle possède ses particularités propres. A Erfur, les habitants sont très entreprenants. Ils sont passionnés par les cartes et rêvent en secret d'explorer la province oubliée. Certains de leurs marchands s'y sont déjà risqués, et ont découvert un village plus au sud, Lacustre. Leurs forts s'appellent naturellement Fort Nord (le plus près de la Tour des secrets) et Fort Sud. Les principaux villages sont Norville, Midville et Sudville. Une spécialité très appréciée d'Erfur est son herbe à mâcher.

Les villages le long du bras de l'Hart et contrôlés par Dolce portent des noms bien plus terre à terre : Baies, situé dans les bois, Sperge, qui n'est pratiquement qu'un immense potager, et Fiche, petit village de pêcheurs. Les forts ont pour nom Fort aux bûches et Fort aux vignobles. Ce dernier est un peu excentré et fait l'objet de nombreuses convoitises lors des vendanges. Les habitants de Dolce sont de farouches gaillards endurcis par les années de guerres dans lesquelles ils se sont souvent trouvés impliqués, de part leur situation géographique.

A Diem et dans sa région, on cultive le culte du souvenir. Vastel, Guénev, Ternin, étaient autant d'anciens seigneurs de Diem. Les forts sont simplement appelés Fort avancé et Fort proche.

Au sud, s'étend la province oubliée. Une vieille route y serpente entre les collines. On dit que les bras de l'Hart y prennent leurs sources. Quelques marchands audacieux ramènent parfois d'un village, loin au sud, de curieuses perles translucides, bleues ou jaunes.

LES COULEURS DES CITÉS

Diem : d'azur au pont d'or (un pont jaune sur fond bleu).

Dolce : d'argent à la bûche sinople (une bûche verte sur fond blanc).

Erfur : d'or à la nef de gueules (une nef rouge sur fond jaune).

Oubliée à plus d'un titre, cette province n'est ni habitée, ni exploitée. En fait, pour les Triades, seul ce qui est autour de l'Hart possède un intérêt quelconque. D'ailleurs, l'est et l'ouest sont également ignorés.

Là où les bras de l'Hart se rejoignent, se trouve une tour que chacun préserve : c'est la **Tour aux secrets**. Bâties sur un rocher élevé, elle est gardée par un gnome que l'on dit plusieurs fois centenaire. A son sommet, un feu magique éclaire le fleuve chaque nuit, héritage de temps oubliés. Ce n'est que sur ordre écrit de l'un des seigneurs que l'on peut être admis à entrer dans la Tour. Il s'y trouve de vieux livres, d'anciennes archives et de nombreux vestiges d'époques plus ou moins lointaines.

Plus au nord, lorsque tous les bras de l'Hart ne font plus qu'un, commence la **province de l'Hart**, qui s'étend jusqu'à Feud et Warg. Dans cette province, les villages sont libres et indépendants, mais tout le monde est armé comme dans les Triades. Le commerce avec les trois cités est florissant. Cette aisance est visible : toutes les maisons sont grandes, propres, il y a des fontaines et des parcs... Là aussi, chaque village a ses spécialités : on préfère le blémoud de l'un, le vin de l'autre, les fruits d'un troisième. Le réseau routier est pratiquement inexistant, mais la navigation sur l'Hart est fortement développée. Tous les déplacements s'effectuent par bateaux, de taille plus ou moins imposante, de la nef marchande à la petite barque.

Dans chaque village, des Triades ou de la province, se trouve une '**Auberge Triades**'. Lieux neutres par excellence, elles accueillent les marchands, parfois des espions, rarement des voyageurs. Bâties proches du fleuve, elles offrent

souvent un petit port aux embarcations dont la garde est confié à l'aubergiste.

◆ **L'Etape** - A 10 lieues au nord de la Tour aux secrets, sur la rive gauche, se trouve le village de L'Etape. Ayant longtemps souffert de la proximité des Triades au sud et du village des Eaux au nord, L'Etape s'est imposée en proposant des plats gastronomiques. Les amateurs de plats recherchés y trouvent, notamment, du Klapineau aux fruits rouges, du roulé de campine (poisson long et bleu) fourré aux crevettes, des champignons sauce friole (baie très douce de couleur jaune), ou encore un simple chaud froid de volaille accompagné de ses légumes en gelée. A noter une initiative bienvenue : la livraison de repas qui font le bonheur et les délices des habitués des Eaux. Autres activités notables : pêche et pisciculture, fabrication de filets et d'appâts.

◆ **Les Eaux** - A cinq lieues seulement de L'Etape, rive droite, se tient le village des Eaux, apprécié pour ses thermes dont on dit qu'elles remontent au Second Age. Les trois principaux établissements se complètent. Tenu par Dame Haciène, 'Le repos du guerrier' est le plus petit des trois, mais également le plus visité. Ses prix, 10 deniers vestiaire et serviette compris, expliquent en partie le phénomène. Mais c'est surtout la présence de salles privatives et de massages à la demande qui font les joies d'une clientèle essentiellement masculine (de 1 à 10 sols en fonction des spécialités). Un unique grand bain d'eau chaude complète cet établissement. 'Les thermes de Chersaye', tenues par la famille de Chersaye, offrent de nombreux petits bains, petites piscines et salles de détente (30 deniers). La qualité de l'accueil et l'absence de pratiques douteuses en font un établissement familial. Enfin, 'Les jardins de l'Hart' est un établissement chic, tenu par un vieux monsieur appelé Nestor.

Quand la saison le permet, on peut y prendre des bains chauds et froids à l'extérieur (1 sol), au milieu de jardins colorés dont les arômes sont apaisants. Les baignoires ont des formes extravagantes : fleurs, coupes, etc. Lors des saisons moins clémentes, arbustes et fleurs en pots sont rentrés, et le baigneur profite pleinement des jardins intérieurs (80 deniers). Tous les plaisirs de l'eau et du bien être existent dans cet établissement, mais de manière discrète. Les dames des Triades y viennent souvent et apprécient les bains aromatisés (1 sol). Ceux-ci sont renommés pour leurs bienfaits aussi divers que variés. A noter que cet établissement sert des repas dans les jardins, qu'il fait apporter depuis L'Etape. Autres activités notables du village : élevage de volailles et de lapins, culture de plantes aromatisées, fabrication de savons, lotions, sels et parfums.

◆ **Calouette** - Il faut franchir 40 lieues avant d'atteindre Calouette, sur la rive gauche de l'Hart. Accroché aux coteaux, le village apparaît soudainement au détours d'un méandre. Entouré de vignes, c'est un haut lieu de production vinicole : cinq variétés de vins y sont produites. Tout d'abord le 'Calouet', petit vin rouge ordinaire et sans grand intérêt (force 1, 1 denier la mesure). Le 'Triades de Calouette' est un vin de meilleure qualité (force 2, 2 deniers la mesure). C'est celui que l'on trouve dans les Auberges Triades, dont il tire probablement son nom. Puis vient le 'Coteau de Calouette' (force 3, 3 deniers la mesure). C'est un vin fin très apprécié pour son arôme particulier. 'Saveur de Calouette' est l'appellation d'un vin blanc sucré, très fruité et assez traître (force 4, 4 deniers la mesure). Enfin, les 'Larmes de l'Hart' est un spiritueux plus traître encore, et un peu amer (force 6, 6 deniers la mesure). Il est de coutume

d'observer un buveur néophyte et de compter le nombre de larmes qu'il verse après la première gorgée. Autres activités notables : travail du bois, fabrication de meubles, statues et autres objets de décoration.

◆ **Halles** - Sur la rive opposée se trouve Halles. Essentiellement agricole, c'est en organisant des foires mensuelles que ce village a trouvé sa place dans la province. C'est là que les artisans, les cultivateurs et les éleveurs rivalisent d'audace pour proposer de nouveaux produits, souvent aussi inutiles qu'éphémères. Les Triades y viennent pour établir des contrats, recherchant l'exclusivité et la bonne affaire. Chaque seigneur cherchant toujours à surpasser ses voisins, les nouveautés sont très prisées. Ce qui a pour effet de favoriser les créations farfelues. Mais enfin, tout le monde y trouve son compte : les habitants des Triades exhibent fièrement leurs nouvelles acquisitions, et les villages prospèrent.

◆ **Dorge** - Il faut encore naviguer pendant 20 lieues avant de trouver Dorge, sur la rive droite. On y travaille les métaux, et les Triades y achètent des armes, les marchands des enseignes, qui fleurissent partout dans les rues, et les villageois des outils. Par ailleurs, le village extrait de carrières à ciel ouvert des blocs de pierre. La pierre de certains blocs est particulièrement belle, et il n'est pas rare de voir un bâtiment construit en granit bleu ou bien en roches roses agréablement veinées de noir.

◆ **Farpoint** - Situé sur la rive gauche, à 20 lieues de Dorge, ce village a une unique spécialité : ses poteries, variées au possible. Bien sur, on y trouve les objets courants : vases, cruches, jarres, pots, etc. Mais, de plus, de curieuses idées ont été mise en pratique, sous la forme de toutes sortes de bibelots

représentant des animaux ou des fleurs. La dernière mode était d'avoir des tables en céramique. La mode a disparu aussi rapidement que les tables..

◆ **Feud et Warg** - Dix lieues plus au nord, commencent les cascades. Plus loin encore, se trouvent les villages de Feud et de Warg, face à face, mais que le fleuve sépare. Personne n'a de contacts avec ces villages, et rares sont ceux qui connaissent des curieux s'y étant rendus. Un gué existe plus au nord. On y arrive en suivant le fleuve pendant 3 lieues environ. A cet endroit, le fleuve est beaucoup plus large, mais bien moins profond. De plus, il y a de nombreux rochers qui permettent de passer à pied sec.

Arrivée

Les voyageurs arrivent en vue d'un imposant château, situé au nord-est, à environ une heure de marche. Il est Dragon. Devant eux, leur barrant la route, se trouve un large fleuve, traversé par un pont fortifié. Sur ce pont, des gens d'armes surveillent les traversées et prélèvent la dîme. Il n'y a personne aux environs du pont hors les gardes. L'arrivée des voyageurs leur causera quelques émois et en un instant, ils auront préparé leurs arcs pour certains, sorti leurs épées, et saisi leurs boucliers pour d'autres. Néanmoins, ils ne viseront pas les voyageurs.

La dîme s'élève à deux sols par jambe, par patte et par roue. S'ils posent une question concernant les raisons de l'acquittement de cette taxe, les gardes expliqueront aux voyageurs que le seigneur Eudes garantit la sécurité sur son domaine. Ceux qui y pénètrent profitent de la tranquillité des lieux moyennant espèces sonnantes et trébuchantes, et qu'ils le désirent ou non. S'ils paient, on leur donnera une tunique

LA MAISONNÉE

Messire Eudes est un homme grand et encore robuste pour ses presque cinquante ans. Il porte de longs cheveux blancs, attachés en queue de cheval. Sa barbe est coupée court. Il dirige son fief d'une main de fer, mais avec beaucoup de diplomatie.

Juste, sa femme, est grande, brune avec les yeux noirs. Elle a donné à son époux deux filles dont ils sont très fiers : Genièvre et Gaude.

Gastel, capitaine de la garde, bras droit, homme de confiance, et probable successeur de messire Eudes, est marié avec Genièvre. Ils ont un petit garçon qui porte le même nom que son grand-père. Gastel est un homme grand, les cheveux châtain et coupés au bol, les yeux marron, et qui a toujours le sourire. Ceci étant, il sait être sérieux et se montre fort compétent sur bien des points.

légère aux couleurs de Diem, et il leur sera demandé de la porter.

Sur le chemin menant au château, les voyageurs feront une rencontre fort désagréable. Ils tomberont sur une bande d'une douzaine d'hommes ne portant aucune couleur, et visiblement en plein conciliabule. Ceux-ci auront l'air surpris, aux abois, et rapidement, ils attaqueront les voyageurs. Ils n'ont pas l'air de coupe-jarrets et semblent aguerris. Ce ne sera qu'au moment où la situation ne semblera plus avoir de solution, ou en tout cas pas très favorable pour les personnages, que Gastel (voir encadré) et une quinzaine de gardes arriveront. Ils chargeront, et le premier choc sera violent. Si les voyageurs ne portent pas la tunique, ils risquent de recevoir quelques coups avant de pouvoir expliquer qu'ils ne sont que des victimes. Deux attaquants blessés seront faits prisonniers, et les autres fuiront sans que

quiconque cherche à les poursuivre. Gastel est satisfait, car il pense reconnaître des hommes de main de messire Anselme. D'ailleurs, une fouille rapide des prisonniers permettra de trouver des tuniques aux couleurs de messire Eudes, et d'autres à celles de messire Anselme. Gastel demandera aux voyageurs leurs noms, s'enquerra de leur destination et leur conseillera de franchir les douves de la citadelle avant la nuit. Sur ce, il les quittera, avec sa troupe et ses prisonniers.

Les voyageurs continueront donc leur chemin et finiront par arriver aux portes. Là, un garde à la mine fort sévère les arrêtera, et leur demandera de s'identifier, d'une manière tout à fait administrative : nom, province d'origine, durée et but de leur visite. Entendant les noms des voyageurs, il changera de ton. « Oh, c'est vous ! Vous êtes invités au château par messire Eudes lui-même. Dépêchez-vous, il vous attendait plus tôt. » Un garde escortera les voyageurs jusqu'au château. Traversant la ville, les voyageurs remarqueront que tout le monde porte les mêmes couleurs, celles de la ville, à l'exception de quelques personnes qui en portent d'autres : des marchands, probablement. Arrivés aux portes du château, les voyageurs seront accueillis par Gastel.

Au château

Messire Eudes recevra les voyageurs dans une grande salle de réception. Juste, sa femme, et Gastel seront présents durant tout l'entretien. Sans détours ni préambules, le seigneur des lieux proposera aux voyageurs de les embaucher pour une mission d'exploration.

Ne laissant pas le temps aux voyageurs de donner une réponse, messire Eudes enchaînera : « Ce dont vous avez été

témoins à votre arrivée est une affaire grave. Les hommes qui vous ont attaqués sont à la solde de messire Anselme. Ils venaient s'informer de l'état de nos troupes et de leurs déplacements. Ce n'est guère dans les habitudes du Vieux. D'après les prisonniers, nous aurions attaqué leur citadelle avec de nouvelles armes fortement destructrices. Leur citadelle ! Et la nuit de surcroît ! Il faut trouver d'où ces choses qui font des lumières dans la nuit proviennent, ou les Triades n'y survivront pas. Le plus vite sera le mieux, vous l'imaginez bien. Voyez avec Gastel ce dont vous avez besoin. »

Les voyageurs auront sans doute mille et une questions, et Gastel répondra à toutes. La mission est simple : messire Eudes pense que cette nouvelle arme viendrait des villages les plus lointains de la province de l'Hart (Eudes aussi a des hommes de main qui se renseignent). Il faut soit détruire la source de ces armes, soit la faire partager avec les deux autres cités qui en sont actuellement démunies. De son côté, messire Eudes se rend chez le Vieux pour lever tout malentendu. En effet, Anselme a cru à une attaque provenant de Diem car plusieurs fanions portant les couleurs de cette cité ont été retrouvés sur place. Mais Eudes persiste : rien n'était prévu contre Anselme avant deux septaines !

Les voyageurs pourront être équipés pour cette mission comme ils le souhaitent, dans les limites du raisonnable (quelques herbes de soin incluses). Une Flouque (voir encadré) sera mise à leur disposition avec deux solides marins, les frères Gletz et Fletz (Navigation à +7). Ce sont des hommes de confiance. Ils auront un laissez-passer, et un crédit ouvert aux auberges Triades. La rémunération des voyageurs pourra être de l'équipement, de l'argent ou un livre rare puisé dans la réserve

LES FLOUQUES

Long bateau à voile triangulaire, la Flouque permet de transporter jusqu'à 10 personnes. Elle n'est jamais utilisée pour les transports de marchandises car elle est trop peu spacieuse. Dormir dans une Flouque est chose possible, mais très peu agréable.

Caractéristiques :

Résistance : 18

Structure : 9

Vitesse en boucle : 3/2/1

Rames : (5)

- cadence normale : +4 (4 Fat / heure)

- double cadence : +6 (12 Fat / heure)

Équipage : 2

Manceuvrabilité : 0/0/-3

Prix : 35 sols

La force du courant de l'Hart est de 2 boucles vers le nord. Personne ne navigue de nuit, c'est une règle ancestrale que les habitants des Triades et de la région respectent. Pour plus d'informations concernant la Navigation, se reporter au livre des mondes, pages 7 à 20.

personnelle de messire Eudes. A moins d'exigences déraisonnables, il n'y a aucune raison pour que l'affaire ne puisse pas être conclue.

En remontant le fleuve

Il n'est prévu aucune rencontre particulière pendant la remontée du fleuve. Celle-ci prendra plusieurs jours, et le Gardien des Rêves pourra agréablement le voyage comme il le souhaite. Gletz et Fletz sont loyaux et compétents, et les voyageurs ne les prendront jamais à défaut.

Si les voyageurs s'ennuient, ou tout simplement s'il désire ajouter une

rencontre, le Gardien des Rêves pourra faire remarquer, à un voyageur soupçonneux, qu'il semble qu'une autre embarcation les suit tout le temps. Y a-t-il un véritable marchand à bord ? Ou est-ce le fameux espion nommé Jaklien, et qui se présente toujours de la même manière : « je m'appelle Lien, Jaklien » ? C'est au choix...

Toujours est-il que les voyageurs arriveront à Farpoint. Impossible d'aller plus loin par le fleuve. Les deux navigateurs resteront dans ce village, et garderont l'embarcation dans l'attente du retour des voyageurs. Le chemin pour aller plus au nord passe par la descente de grandes marches naturelles le long des cascades. Chaque marche mesure environ un mètre (8 points de Fatigue pour la 1/2 heure de descente). Cela glisse un peu, mais tout ce que les voyageurs risquent vraiment, c'est un bon bain et quelques bleus.

Les sources du problème

Aujourd'hui, jour d'arrivée des voyageurs à Feud, le temps est incertain. Un petit vent frais pousse de gros nuages gris et noirs. Aucun doute, un orage est prévisible.

Suivant le fleuve depuis le sud, les voyageurs arriveront devant une barrière. Celle-ci est en bois, et continue sur chaque berge, n'empiétant que très peu sur le fleuve. Ici et là, ils remarqueront des panneaux : « Interdit d'entrer avant la cueillette ! », « Attention aux chutes de Tifices ! », « Champ dangereux ! »... De l'autre côté du fleuve se trouvent les mêmes avertissements. Les voyageurs effectueront un jet d'Intellect / Légendes à -3 pour tester leurs éventuelles connaissances des Tifices (voir l'encadré).

Les champs clôturés sont circulaires et font environ 7 lieues de diamètre.

L'herbe, et la végétation en général, n'a aucunement l'air différent de l'autre côté de la barrière (elle ne semble même pas plus verte !). Les voyageurs devront alors se décider : faire le tour en longeant la barrière, ou passer outre les avertissements et traverser. Dans les deux cas, ils arriveront au petit village de Feud, qui est installé le long du fleuve, face à celui de Warg. Les villageois seront accueillants, mais ni plus ni moins qu'ailleurs. Si les voyageurs ont franchi les barrières, ils auront été aperçus et l'accueil sera glacial. On leur indiquera tout juste la taverne de la Belle Rouge, où ils pourront se faire à manger eux-mêmes et trouver une couche dans l'étable mitoyenne.

À la taverne, on les regardera à la dérobée. Offrir une tournée générale sera un geste apprécié, et qui brisera la glace. Parler des Tifices aura pour effet de rendre les habitants de Feud plus loquaces mais également plus prudents : ils craignent que les voyageurs ne soient en fait à la solde de ceux de Warg. Des histoires, de la musique et des danses détendront définitivement l'atmosphère.

Les habitants ont connaissance des Triades, mais ils apprécient leur tranquillité et leur mode de vie. Il est très rare que quelqu'un passe par ici : de temps à autre, un jeune qui fait le tour de la province de l'Hart, ou un voyageur égaré, et plus rarement tout un groupe de voyageurs. L'étable sera mise à la disposition des voyageurs pour la nuit. Il y a bien une douzaine de vaches, trois chevaux et quelques cochons, mais les soupentes peuvent accueillir quelques personnes, pour peu que ces dernières ne rechignent pas à dormir dans le foin.

Un orage se produira cette nuit là, et durera une partie de la matinée. Dès la fin de la pluie, tout le monde partira à la 'cueillette' : la recherche des Tifices.

TIFICE

Intellect / Légendes -3 permet de se souvenir qu'Arthe Tifice était un chercheur savant du Second Age. Ses recherches étaient variées et connurent plus ou moins de résultats. Les deux principaux ouvrages, qui relatent ses travaux sont : « L'origine des tremblements de rêve », et « Les secrets de la pluie et du beau temps. » Dans le premier, l'auteur dévoile ce qui se passe lorsqu'un Dragon éternue tout en rêvant. Dans le second, Arthe Tifice tente d'expliquer l'origine des nuages, de la pluie, de la foudre... Appuyant ses théories sur des observations difficilement reproductibles, le savant argue que le temps n'est que le reflet de l'humeur des Dragons. Il est au beau fixe lorsque les Dragons sont calmes, sereins et heureux ; la pluie tombe lorsqu'ils sont tristes ou mélancoliques ; enfin, la foudre qui frappe est l'expression de leur colère. Tifice prétend que les Dragons retiennent leur ire jusqu'à ce que celle-ci forme une boule d'humeur, que l'auteur appela modestement « Tifice ». Lorsque ces Tifices arrivent dans les rêves, ils explosent dans un vacarme infernal, semant le feu, la peur et la destruction. D'après le savant, les Tifices sont des pierres noires et un peu poreuses. Ses détracteurs furent nombreux, reléguant ses écrits à de pures spéculations. En effet, comment pouvait-il connaître la couleur et la texture des Tifices avant qu'ils n'explosent ? On raconte que, des années plus tard, la plupart de ses calomnieux furent frappés par la foudre lors d'un orage particulièrement violent, y compris ceux réfugiés au plus profond de leur demeure.

La présence des voyageurs sera acceptée, à condition qu'ils ne touchent à rien. Les Tifices sont extrêmement fragiles, et un choc risque de déclencher l'explosion de l'un d'eux, totale ou partielle. Tout le monde ira dans le champ clôturé. Il en sera de même de l'autre côté de fleuve, à Warg. Il y aura aussi bien les enfants que les adultes. Celui qui trouve un Tifice en est le propriétaire. Mais ceci ne s'applique pas aux étrangers : c'est alors le premier qui voit le Tifice de l'étranger qui en est l'heureux bénéficiaire.

Un jet de Chance à -5 réussira à un voyageur de remarquer un Tifice encore chaud (un jet par heure, et la cueillette dure environ 3 heures). Si les voyageurs souhaitent s'en emparer à l'insu des habitants de Feud, ils devront faire montre d'ingéniosité, car ces derniers les ont à l'œil. Au total, pratiquement une soixantaine de Tifices sera ramassée pendant la matinée. Par quelle aberration les Tifices sont-ils entiers et si nombreux dans ces champs, et nulle part ailleurs ? Ceci restera un mystère. Une détection d'aura sur le champ donnera une réponse positive. Une lecture indiquera le Fleuve, sans plus de précision.

À l'issue de la cueillette, chacun s'en retournera chez soi, satisfait ou mécontent. Ceux ayant cueilli des Tifices s'enfermeront chez eux jusqu'au soir. La personne en ayant trouvé le plus est une vieille dame un peu folle appelée Anuite. Elle n'en a récolté pas moins d'une dizaine.

Les feux de Tifices

C'est au crépuscule que les habitants des deux villages se dirigeront vers le nord, jusqu'à une grande place faite de terre et de pierres. Elle s'étend de part de d'autre

du fleuve. Les villageois s'assièrent ou s'allongeront dans l'herbe, autour de cette place. Puis, chaque heureux cueilleur arrivera avec des airs de conspirateur, cachant soigneusement et précautionneusement quelque chose sous une couverture ou dans une besace. Le même cérémonial se déroulera de l'autre côté du fleuve. Lorsqu'il fera nuit noire, la compétition, car cela en est une, commencera.

Les voyageurs verront alors une jeune fille d'une douzaine d'années se rendre sur la place, en son centre. Elle dévoilera un Tifice peint en vert et grossièrement sculpté en poisson. Elle le fera tenir à l'aide d'un trépied en bois. Equipée d'une aiguille, longue et fine, elle trouvera minutieusement, et en un point précis, la base du Tifice. Puis, elle s'en éloignera maladroitement en courant. Le Tifice s'envolera dans les airs et produira un bruit assourdissant. La vue sera magnifique : des lumières vertes, tout d'abord éparées se regrouperont, formant un poisson, à l'image de celui sculpté. Les villageois de Feud acclameront la jeune fille et l'applaudiront. Ceux de Warg ne broncheront pas. La jeune fille, légèrement blessée suite à la déflagration se fera aider par ses parents. Quelques villageois se laisseront aller à des commentaires. « Elle l'a troué trop vite et trop profond » dira l'un. Un autre répondra : « c'était son premier je crois, laissons lui le temps de prouver sa valeur ; il faut des années pour faire un bon Tificier ! »

Chaque cueilleur aura ainsi l'honneur de lancer son propre Tifice. Un dans chaque village, à tour de rôle. C'est tout d'abord les nouveaux qui montreront leurs créations, puis les plus habitués. Au début les villageois seront très partisans, mais rapidement ils acclameront et applaudiront aussi bien leur village que l'autre. Certains Tifices forment des

A FEUD : QUELQUES PERSONNALITES

Le tavernier, Gylaménarus, dit Gyl est un petit homme rondouillard et chauve. Il est toujours souriant, et extrêmement prévenant. Tout le village lui demande conseil et assistance. À 40 ans, il est le père d'un garçon de 10 ans et d'une fille de 8 ans. Sa taverne est la 'Belle rouge'.

Rom est grand échalas de 17 ans, brun aux yeux bleus. Il aime d'amour tendre la belle Liette, qu'il rencontre en grand secret, aussi souvent que possible. Leur lieu de prédilection se trouve près du gué, à une ½ heure de marche au nord des villages.

Natan est un petit garçon brun de 10 ans. Il passe son temps à pêcher et à regarder ce qui se passe de l'autre côté du fleuve. Il reconnaît les habitants de Warg, et sait où Rom et Liette se rencontrent.

Anuite, dite la vieille, est un mystère. Est-ce une ancienne reine, comme le donnent à penser les quelques beaux bijoux qu'elle possède ? Ou une ancienne voyageuse, qui aurait appris tant et tant lors de ses voyages ? Ou peut-être est-elle une ancienne amie du gardien de la Tour, car elle possède plus de livres que les Dragons peuvent en lire ! Elle est arrivée il y a déjà fort longtemps, et personne ne se souvient plus de son histoire. Sa mesure compte deux pièces, dont l'une est remplie de livres, entassés par terre, alignés sur des étagères, ou rangés dans des coffres. Elle est un peu sourde, un peu folle dingue, mais elle y voit parfaitement bien, et possède une mémoire exceptionnelle.

animaux, des personnes ou des plantes, d'autres sont plus abstraits et n'ont pour objet que de ravir l'œil. Bien sûr, c'est plus ou moins réussi, comme toutes les œuvres d'art.

Vers la fin de la cérémonie, les derniers Tificiers prépareront longuement plusieurs Tifices qu'ils perceront en une seule fois, avec une longue tige appropriée. L'image ainsi réalisée se construit par morceaux sous les yeux des spectateurs émerveillés : un cheval et son cavalier, un paysage et une rivière, etc. Ticork en fera exploser 4 en une seule fois, et Anuite 5. Les Tifices les plus beaux, et les plus travaillés font apparaître des signes draconiques (pour une durée de rounds, difficultés et gains au choix du Gardien des Rêves).

L'histoire d'une découverte

Feud et Warg, villages jumeaux se regardent par dessus les eaux du fleuve et se jalourent l'un l'autre, sans raison précise.

Peu de personnes s'éloignent suffisamment des Triades pour atteindre l'un des deux villages. Depuis Farpoint, on aperçoit tout juste, parfois, quelques lueurs dans le ciel, la nuit. C'est ce qui attira l'attention de Bordech, il y a un mois environ, le soir d'une journée où éclata l'un des fréquents orages de la région. Entretenant et curieux, ce capitaine d'une nef battant pavillon d'Erfur décida d'aller voir d'où provenaient ces lumières. La nef attendait d'être déchargée. Alors, avec 5 de ses marins les plus fiables et les plus débrouillards, il partit vers le nord, avec armes et bagages.

Ils arrivèrent à Feud sous un orage terrible. C'est ainsi qu'ils apprirent l'existence des Tifices. Le soir même, ils

assistèrent de nouveau à des feux, mais de plus près. Bien que le spectacle fut magnifique, Bordech entrevit immédiatement une autre utilisation de ces bruits et de ces déflagrations. Le lendemain, après qu'il ait expliqué son idée à ses comparses, les six hommes traversèrent le gué et arrivèrent à Warg, où Bordech préférait se renseigner tout d'abord. Là, ils s'entretenaient avec Aïcy. Leur demande était claire : comment utiliser les Tifices pour creuser des trous ? Mais Aïcy connaissait la vie dans les Triades et ses guerres perpétuelles. Instinctivement, elle se méfia de ces étrangers, et les renvoya vertement. Bordech et sa bande restèrent quelques heures à Warg, puis traversèrent de nouveau le gué. L'un des marins eut alors l'idée d'aller voir la vieille, celle qui avait lancé de si beaux Tifices multiples la veille au soir. Les deux amants, Rom et Liette, blottis l'un contre l'autre non loin de là entendirent ces mots, mais n'y prêtèrent que peu d'attention.

Aussitôt dit, aussitôt fait. Bordech et ses hommes allèrent rendre visite à Anuite, la vieille. Ils lui demandèrent de leur façonner des Tifices particuliers, et lui expliquèrent les effets recherchés, ce qui la plongea dans un fou rire interminable. Mais entre deux phrases sans grand intérêt, elle finit par leur dire que ce pourrait être possible, surtout s'ils possédaient de l'herbe à mâcher d'Erfur. La vieille leur promit 3 Tifices le lendemain du prochain orage, contre 3 bourses pleines d'herbe à mâcher. Ils attendirent encore deux jours avant l'orage suivant. Anuite leur prépara 3 Tifices afin d'obtenir l'effet recherché. Et le jour suivant, ils partirent très tôt, chargés de leurs précieux fardeaux. Arrivé au bateau, Bordech imposa le silence à ses hommes.

De retour à Erfur, Bordech informa son seigneur, messire Gautier. Ce

A WARG : QUELQUES PERSONNALITES

Stopit, le tavernier du 'Bouquet' est un homme, entre deux âges, à la moustache et aux cheveux roux. Il est peu expansif avec les rares étrangers qui franchissent le pas de sa porte.

Liette, 18 ans, est la belle de Rom Blonde aux yeux noisette, elle est petite et un peu ronde. Ils se rencontrent en secret depuis plus de 18 mois.

Aïcy fait fonction de chef du village. Femme de 35 ans, elle porte de longs cheveux blonds et ondulés, qu'elle dénoue et remet sans cesse en place. Sa peau est très blanche, ses yeux marron et elle sourit peu. Mais derrière cette façade un peu froide, cette maman de deux jeunes filles est charmante, vive et intelligente. Elle est l'une des seules personnes du village à avoir remarqué le manège des amants du gué. Elle est la seule à être allée jusqu'aux Triades dans sa jeunesse. Elle y a beaucoup appris, et, depuis, c'est à elle que l'on s'adresse pour un conseil.

Ticork, 23 ans, blond, est le génie du village question Tifices. Parfois lorsque la cueillette ne lui sourit pas, certains villageois de Warg n'hésitent pas à lui en céder des leurs, afin que le village puisse briller grâce à son génie les soirs de feux.

dernier chargea le capitaine et ses marins de tester les Tifices sur les murs de la cité de Dolce, chez messire Anselme. Quelques jours plus tard, c'est-à-dire deux jours avant l'arrivée des voyageurs aux Triades, le petit groupe de Bordech mettait son plan en œuvre. Ils fabriquèrent quelques fanions et s'habillèrent aux couleurs de Diem. Ainsi, s'ils étaient vus, on penserait à une attaque de l'est, et non de l'ouest.

Les fanions devaient être abandonnés sur place, pour désigner l'attaquant. Mais tout alla mal : il n'est pas donné à n'importe qui de trouver des Tifices. Si la puissance des déflagrations combla les espérances de Bordech, il perdit 4 de ses hommes sur les lieux de son forfait, et le cinquième mourut avant d'atteindre Erfur. Sa mission était accomplie, mais à quel prix !

Loin de le faire renoncer, son attirance pour les Tifices devint de plus en plus forte et malsaine. Avec l'accord de son seigneur, il reprit la voie de Farpoint, avec sa nef marchande, de nouveau chargée. Il se munit d'herbe à mâcher, et attendit le premier orage avant de se rendre à Feud. Il passa la nuit là bas, et le lendemain, il repartait avec 5 nouveaux Tifices préparés spécialement par Anuite. Le jour même, il lâcha l'un des Tifices en voulant le cacher dans sa cabine. Celui-ci explosa partiellement : Bordech fut blessé gravement et la nef fortement endommagée. On soigna le premier avec une fiole, et on colmata la seconde pour permettre le retour à Erfur, mais à vitesse réduite.

En piste

Les voyageurs peuvent, en interrogeant les habitants des deux villages, reconstituer ce qui s'est passé, et d'où proviennent les Tifices destructeurs : l'enquête commence. Les voyageurs pourront apprendre l'existence du gué auprès de n'importe quel habitant de Feud.

Gyl, le tavernier, se souvient très bien de voyageurs arrivés il y a un peu plus d'un mois. « L'un d'eux se faisait appeler Capitaine. C'était un grand gars blond et presque chauve. Il était accompagné de 5 autres voyageurs. Ils sont restés 4 ou 5 nuits, avant de reprendre leur voyage. Ils étaient bien peu causant : la

nuit à l'étable, la journée à la pêche. » Il ne sait ni d'où ils sont venus, ni où ils s'en sont retournés. Mais par contre, le Capitaine est revenu il y a quelques jours, et il venait du Sud. « J'en suis certain car on était en pleine cueillette ».

Avant d'arriver à Warg, les voyageurs pourront remarquer un gamin qui pêche sur l'autre rive. Il s'agit de Natan. Tout en continuant leur chemin, ils l'apercevront à plusieurs reprises, comme si le gamin les observait de loin.

Stopit, le tavernier du Bouquet recevra les voyageurs froidement, à son habitude avec les étrangers. Il fera le mystérieux et encouragera les voyageurs à consommer. « Six voyageurs ? Peut-être bien, oui. Je ne me souviens plus guère... Vous reprendrez bien de ce petit vin de la région à 2 derniers le verre ? Cela va me revenir... » Mais comme il ne sait rien, les voyageurs en seront pour leur poche.

Aïcy viendra à la rencontre des voyageurs à leur sortie de la taverne : on l'a prévenue de leur arrivée à Warg. Elle craint qu'ils ne viennent pour la même raison que les précédents. Aussi, elle se montrera extrêmement prudente, du moins dans un premier temps. Si les voyageurs parlent franchement, lui racontent les événements survenus à Dolce, elle leur racontera : « Ils sont venus il y a un mois environ. Ils ont dit vouloir utiliser les Tifices pour faire des trous. Des trous dans les Triades, j'ai tout de suite craint le pire. Le pire n'est jamais sûr, mais il est arrivé visiblement. Toujours est-il que je les ai chassés, pacifiquement, mais fermement. Warg n'a rien à voir avec les malheurs de Dolce. » Aïcy ne sait pas si la préparation et l'utilisation de Tifices à de telles fins sont possibles.

Ticork est le meilleur Tificier de Warg. A la question de savoir si la préparation de Tifices destructeurs est possible, il

répondra avec un grand sourire : « Oui, probablement. Mais tout d'abord, il faut être minutieux, et patient. C'est déjà tout un travail pour un simple jeu de lumière ! Ensuite, le percer serait probablement la partie la plus délicate, et la plus dangereuse. » Et il ajoutera, d'une manière tout à fait intuitive, mais néanmoins fort juste : « Il faudrait être à moitié fou pour faire une chose pareille ! »

Rom et Liette, les voyageurs les découvriront dans les bras l'un de l'autre, en voulant traverser le gué sur le chemin du retour vers Feud. Rom reconnaîtra les voyageurs et leur demandera de taire leur idylle. Si les voyageurs leur posent quelques questions, ils se souviendront : « Oui, nous avons entendu ces voyageurs traverser le gué. Ils s'en retournaient à Feud. Ils étaient probablement mécontents car ils parlaient fort et brutalement. » De quoi parlaient-ils ? « Non, je ne sais plus. Attendez, si, ils me semblent qu'ils parlaient de la Vieille. C'est comme ça qu'on appelle Anuite chez nous », ajoutera-t-il comme pour s'excuser.

Natan se trouvera sur le chemin des voyageurs s'en retournant à Feud. Le gamin sera en train de pêcher. La pire des manières pour l'aborder serait de le prendre de haut : « Dis, tu espionnes tout le monde comme ça ? » Non, la bonne manière serait plutôt la suivante : « Alors ça mord ? Faites moins de bruit les autres, vous faites fuir les poissons... Dis, tu m'as l'air d'être futé toi, et je suis sûr qu'un beignet du père Gyl te ferait plaisir, qu'en dis-tu ? » De compliments en récompenses, Natan racontera : « Ils venaient du sud, je les ai vus arriver. Oui, ils sont allés à Warg, et ils ont rencontré la chef là bas. Puis, ils sont revenus ici pour voir Anuite. » Le gamin ménagera des pauses dans son discours pour tenter d'obtenir plus des voyageurs. « Mais à mon avis,

FORMES ET COULEURS

Cet ouvrage unique du grand Tifce traite de l'art et de la manière d'utiliser les Tifces à des fins artistiques. Il est assez technique et sans grand intérêt.

Par contre, à la fin, se trouvent 4 feuillets couverts d'une autre écriture. Il s'agit de recherches pour l'utilisation des Tifces à des fins plus matérielles : abattre un arbre, creuser un trou, etc. Il s'y trouve également deux croquis : celui d'une sorte de grande et longue fourchette, avec sept dents, et celui d'un Tifce coloré en jaune et rouge taillé en une forme oblongue.

ce n'étaient pas des voyageurs. Ils ont pêché presque tout le temps, et moi, je peux vous dire : c'étaient des marins. Ils font les nœuds pareils, et ils ont les mêmes crochets, la même manière, tout. Eh oui, je sais, parce que je suis déjà allé à Farpoint. Deux fois même ! Et tout seul ! Ben oui, pour savoir comment ils font les pêcheurs, pour devenir bon comme eux ! Vous pensez qu'il a d'autres beignets le père Gyl ? » Et un beignet plus tard : « Et puis, ils sont repartis en direction du nord. Mais plus tard, je les ai revus, et ils ont changé de destination : ils se dirigeaient plein sud. Ils ne voyageaient pas ces marins, ils retournaient chez eux, moi je vous le dis ! Pour le Capitaine, je l'ai revu il n'y a pas bien longtemps. C'est un grand sans cheveux. Il est retourné chez Anuite, et est resté chez elle. Je ne sais pas ce qu'il lui veut : elle est beaucoup plus vieille que lui ! »

Anuite est pratiquement toujours chez elle, et c'est là que les voyageurs la trouveront. Elle les recevra, installée dans sa chaise à bascule qui grince, unique meuble de la pièce avec une petite table basse et un coffre. Une

cheminée et un petit chaudron complètent l'installation de la Vieille. Il y a une autre pièce, fermée à clé (mais dont la serrure est si vieille et usée qu'il serait aisé de la forcer), qui renferme les dizaines de livres d'Anuite. La Vieille aime s'amuser avant tout, et elle apprécie le changement : sa vie sédentaire lui pèse. Elle recevra les voyageurs avec plaisir, jouant leur jeu s'ils se font passer pour des acheteurs de Tifces venant d'Erfur, et les entraînant dans des divagations sans relâche. C'est une douce folle mais, avec beaucoup de patience, les voyageurs pourront avoir confirmation de tout : elle vend des Tifces explosifs contre de l'herbe à mâcher... Pour preuve, elle pourra monter l'ouvrage de Tifce intitulé 'Formes et Couleurs' (voir l'encadré).

Maintenant que les voyageurs connaissent l'origine des Tifces de messire Gautier, le problème reste entier. Même sans l'ouvrage, Anuite se souviendra de l'art et de la manière pour les préparer. Si les voyageurs lui parlent de sa responsabilité dans ce qui se passe dans les Triades, ou risque de s'y produire, elle détournera le problème : « l'outil a peu d'importance jeunes gens, c'est la main qui le tient qui commande le tout. » Et c'est la voie qu'ils devront suivre.

Si des voyageurs égarés, et bien plus fous que la Vieille, venaient à commettre l'irréparable, la malédiction d'Arthe Tifce aurait tôt fait de rendre justice, comme elle l'a déjà fait une fois dans le passé. Non, la solution c'est de rattraper Bordech, et de l'empêcher de nuire.

A la poursuite du feu

A Farpoint, les voyageurs retrouveront les deux marins, Gletz et Fletz, aux abords de la Flouque. Ces derniers ont repéré

LA NEF D'ERFUR

C'est une nef marchande assez semblable à celles que les voyageurs connaissent par ailleurs. Bordech en est le capitaine.

Caractéristiques :

Résistance : 30, actuellement 22

Structure : 14, actuellement 12

Vitesse en boucles : 5/4/2

Manceuvrabilité : 0/-3/-4

Equipe : minimum 12, équipage actuel : 15

Noter que suite à l'explosion d'un Tifce, la nef a perdu 2 points de structure, ralentissant sa vitesse de 2 boucles (détails livre des mondes, page 20).

l'étrange incident survenu à une nef d'Erfur, sous la forme d'un terrible bruit. Bien qu'endommagée, elle a appareillé il y a 12 heures (une journée donc). Les voyageurs partiront certainement à sa poursuite.

Le courant est contraire, et a une force de 2 boucles. Le vent soufflera plein sud, avec une force de 3 boucles. La nef est endommagée et navigue un peu moins vite que la Flouque des voyageurs. Mais ces derniers ont une journée de retard, soit 6 heures de Navigation. Ils devraient pouvoir rattraper la nef, à la condition d'utiliser les rames. Ni la nef, ni Gletz et Fletz ne navigueront de nuit. Si malgré tout, la flouque ne gagnait pas assez sur la nef, cette dernière pourrait subir une avarie à l'Etape, ce qui donnera aux voyageurs le temps de la rejoindre avant les Triades. Mais les rames devraient suffire.

Bordech reste jour et nuit à bord de la nef. De jour, il n'est pas possible d'envisager une attaque. Mais de nuit, la plupart des marins sont à terre. Il reste toujours un marin de garde, et 4 autres jouant aux cartes ou aux dés avec Bordech. La partie se termine lorsque

les autres marins rentrent se coucher. Il y a alors 4 gardes sur le pont. Ne pas oublier que ce sont des gens habitués à être en guerre : ils sont vigilants, méfiants et vigoureux. Bordech n'acceptera de voir personne (ni faux messagers, ni prétendus marchands, ni mystérieux voyageurs). Une solution est d'attaquer de nuit, avant le retour de tous les marins. Une autre est de couler la nef lorsqu'elle navigue, à l'aide de moyens magiques par exemple.

Fouiller la cabine de Bordech permettra de trouver 4 Tifices (jouer Vue / Charpenterie à 0, deux point de tâche par Tifice, période 2 minutes ; cumuler les points de tâche : à 2 points, le voyageur trouve le Tifice le plus facile à repérer, avec 4, il trouve celui qui n'est pas trop bien caché, et ainsi de suite jusqu'à 8). Dans les affaires de Bordech se trouve une espèce de grande fourchette à 7 dents, disposées en triangle, que les voyageurs reconnaîtront, s'ils ont vu le livre de la Vieille.

Epilogue ou nouveau prologue ?

Il est temps de retourner voir messire Eudes à Diem. Ce dernier revient de Dolce, où il a rencontré non seulement Anselme, mais également Gautier.

Les informations des voyageurs et les siennes se compléteront : Gautier est

bien entendu l'instigateur de l'attaque de Dolce. Mais devant la réaction alliée et très rapide des deux autres cités, Gautier a présenté des excuses. Il en a profité pour exposer son plan d'expansion pour les Triades : la conquête, avec les nouvelles armes, des régions de l'ouest, de l'est, et de la région oubliée, plus au sud. Mais, les deux autres seigneurs ne l'entendent pas du tout comme ça : une telle action jetterait les trois villes dans une guerre à l'extérieur, dont on ne sait rien. Les risques sont trop nombreux : déchirures, monstres, ennemis plus nombreux, plus puissants, etc.

« Alors, nous avons donc demandé le jugement des Dragons. » Eudes fera une pause en regardant chaque voyageur, l'un après l'autre. Ceux qui réussissent un jet d'Intellect / Légendes à -3 auront entendu parler du jugement des Dragons. Il s'agit d'une épreuve mise en place pour départager des avis différents. C'est toujours une épreuve périlleuse : le vainqueur est celui qui la traverse avant ses adversaires.

« Celui que les Dragons désigneront comme vainqueur en lui faisant remporter cette épreuve deviendra le suzerain des Triades pour sept ans. Lui seul, alors, décidera de conquérir d'autres lieux ou de rester vivre ici. Tous le suivront, et nous de même, quel que soit le vainqueur. L'épreuve a été préparée par trois personnes, une de chaque cité, qui resteront isolées dans la Tour aux Secrets. Voulez-vous nous aider à traverser le jugement des Dragons ? »

Scénario :

Dominique PREVOT

Carte :

Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Paris
le mercredi 8 mai 1996

Scénario
n° 16

COMBATTANTS DES TRIADES

Caractéristiques moyennes :

Taille 12	Volonté 10
Apparence 10	Intellect 10
Constitution 12	Empathie 13
Force 14	Rêve 9
Agilité 14	Chance 9
Dextérité 13	Mêlée 14
Vue 10	Tir 11
Ouïe 9	Lancer 12
Odorat-Goût 12	Dérobée 12
Endurance 24	Vie 12
+dom +1	

Espions de Messire Anselme :

Protection : 2 (cuir souple)
+4 : épée bâtarde (+dom+3/+4),
dague lancée (+dom+1), corps à
corps, esquive, survie en Triades.
+3 : discrétion, vigilance, serrurerie,
charpenterie, comédie, travestissement.
0 : écriture, chirurgie, navigation,
natation

Soldats des Triades :

Protection : 4 (cuir rigide plus métal)
+5 : épée sorde. (+dom+3)
+4 : bouclier, arc (+dom+2).
+3 : lance courte (+dom+2),
équitation, esquive (malus armure -2),
survie en Triades.
0 : navigation, natation.

Marins de la nef d'Erfur :

Protection : 2 (cuir souple)
+4 : navigation, hachette (+dom+2).
+3 : esquive, corps à corps, jeu, survie
en Triades.
-4 : natation (souvent les marins ne
savent pas nager, et ceux-ci ne font
pas exception à la règle).
Et +3 pour certains : astrologie,
chirurgie, commerce.