

Pendant cette aventure, les voyageurs rencontreront une vieille femme. Elle dira être la dernière des Talawis, race aujourd'hui pratiquement disparue. Elle demandera leur aide pour retrouver une fleur très rare devant l'aider à assurer sa descendance. Ce sera l'occasion pour les voyageurs de découvrir une langue ancienne, une petite cité où l'on ne vit que dans le passé, une forêt aux arbres colorés, et enfin un village matriarcal où ils trouveront la fleur convoitée. La cueillette de cette fleur hors du commun sera singulière.

Le retour sera mouvementé, et les voyageurs se jetteront dans le

vide aux commandes d'une machine vue en rêve quelques jours plus tôt. Sept mois plus tard, et grâce à la participation des voyageurs, la dernière des Talawis enfantera. Ils la conduiront alors jusqu'à la sépulture de son mari depuis longtemps disparu. Entre temps, une partie du voile qui couvre les savoirs anciens se sera levé pour les voyageurs.

Cette aventure permettra aux joueurs de faire progresser leurs personnages de nombreuses manières, ce qui est assez rare pour le signaler : points de stress, points d'expérience, points de voyage et signes draconiques sont au rendez-vous.

LA DERNIÈRE DES TALAWIS

Les Terres hors la mer

Les Terres hors la mer regroupent une quarantaine de petites îles et un port sur la côte, Talawi. La plupart des îles, quelle que soit leur taille, sont habitées. Les échanges entre elles et Talawi sont nombreux. Des bateaux naviguent sans cesse dans les eaux calmes et sans surprises de la région. C'est un défilé ininterrompu de barques et de vaisseaux marchands. Parfois, une galère des villes lointaines fait escale et vend des produits étranges et inhabituels. Mais on ne voit en ville que quelques marchands qui parlent avec un fort accent. Pourquoi pas les autres ? Dans l'esprit des habitants de Talawi, nul doute que ces étrangers cachent des choses inquiétantes.

Les navigateurs des Terres hors la mer évitent soigneusement de s'éloigner des eaux battues : pas trop au nord, où se trouve le domaine des sirènes ; pas trop au sud, vers les lieux étranges où habitent ces personnes au fort accent ; ni trop à l'ouest où une chute de mer emporte toutes les embarcations. Une chute de mer, c'est comme une chute d'eau : l'eau tombe en une immense cascade dans un bruit infernal, et les vaisseaux se retrouvent entraînés par un courant dont aucun ne réchappe.

Au nord de Talawi se trouve la 'Forêt des Papillons'. Son nom lui vient de la présence de nombreux arbres Papillons. Ces derniers font généralement trois à quatre mètres de haut, et sont constitués d'un tronc central et de deux immenses feuilles de couleurs et de motifs variés. Chaque feuille est unique. Elles sont très souples, et extrêmement robustes. De loin, ces arbres ressemblent à d'immenses papillons. Si de plus un petit vent soulève les feuilles, il semble que toute la forêt s'apprête à prendre son envol.

Toujours plus au nord, au-delà de la Forêt des Papillons, se trouve le pays des Aquazones. Le village est installé le long de la côte. Une quarantaine de maisons très basses sont installées autour d'une source qui, curieusement, s'éloigne de la mer pour se diriger vers les Terres d'en bas. C'est une véritable rivière, assez profonde même par endroits.

Redoutables femmes guerrières, mais n'ayant aucun rapport avec les sirènes, les Aquazones sillonnent les mers, torse nu sur leurs Crabsquals. Cette monture particulière est une sorte de requin muni d'impressionnantes pinces de crabes. Les Aquazones sont d'excellentes pêcheuses.

Les hommes assurent les tâches domestiques et le travail de la terre. Ils sont plutôt effacés et peu enclin à la violence. Après la pêche, les femmes se retrouvent pour boire un vin d'algues fermentées (force 3) à la 'Taverne du Crabsqual'. Peu de voyageurs arrivent chez les Aquazones, et il n'y a pas de maison des voyageurs. Elles ne recherchent pas le contact avec les autres habitants des rêves, et les évitent la plupart du temps. Exception faite de l'époque de la floraison des Belles de Dragons, pendant laquelle elles ne dédaignent pas piller un bateau, et faire quelques prisonniers mâles.

Les Terres sous la mer

Bien qu'au sec, tout ce qui se trouve à l'est de la 'Côte des Terres', la falaise, est appelé 'Terres sous la mer'. La raison est double. Tout d'abord, inutile d'être savant pour voir que les falaises sont si hautes que la mer est au-dessus du niveau de la terre d'en bas. De plus, on y trouve des morceaux de coquillages, et la végétation ressemble étrangement à celle des mers. Enfin, plusieurs zones sont fortement sableuses, et d'autres sont rocheuses. Il n'est pas rare d'y voir, la nuit, des poissons munis de pattes sortir des sables pour chasser les insectes, puis

retourner s'y enfouir. Les voyageurs auront pu débusquer un Klampin palmé, et une colonie de Merhapper, sorte de crevette sautante adaptée à la vie terrestre. C'est donc un lieu bien étrange, comme le fond d'une mer qui aurait oublié d'exister.

La Côte des Terres est difficilement franchissable sur toute sa longueur, sauf en un endroit. Un peu au nord de Talawi, un éboulement permet une longue et pénible ascension. C'est le seul chemin praticable. Il n'est que très rarement emprunté.

L'histoire des Talawis

Personne à Talawi ne connaît l'histoire réelle de la région. En fait, les habitants actuels de Talawi ne sont pas des Talawis. Le peuple originel vivant dans ce lieu était paisible, fier et courageux. Leur principale faiblesse fût de ne rien connaître de l'art de la guerre, et de détester la violence. Leurs ennemis étaient proches, tout juste à quelques lieues par la mer. Les habitants des îles venaient souvent chasser les Talawis. Car, il faut bien le dire, à cette époque, les îliens étaient cannibales.

Le premier grand roi dont on trouve trace dans certains écrits anciens est Tamosis 1^{er}. Il mit en place un système d'alerte qui fut efficace dans les premiers temps. Puis les agresseurs vinrent la nuit. Et les Talawis vécut de nouveau dans l'anxiété.

Tamosis le second régna peu de temps. Il prôna tout d'abord l'exode. Devant le peu d'enthousiasme que sa proposition souleva, il changea radicalement de point de vue : il alla seul négocier la paix avec l'ennemi. Le festin dut être royal car on ne revit jamais Tamosis le second.

Ce fut sous Tamosis III que l'histoire du peuple de Talawi prit une tournure définitivement tragique. Les hommes des îles attaquèrent en nombre les Talawis. Ils s'installèrent dans les maisons des vaincus, et parquèrent les Talawis comme on le fait du bétail. Nul ne sait ce qui est advenu du roi. A-t-il été tué lors d'une bataille ? Ou mangé après avoir été vaincu ? A-t-il survécu à la cruelle destinée de son peuple ?

La fin du Second Age marqua fortement les habitants des lieux. Les peuples des îles cessèrent d'être cannibales. Ceux installés à Talawi, comme pour payer les fautes des générations précédentes, se mirent à vivre comme les Talawis. Maintenant, ils admirent leurs prétendus ancêtres, vivent selon leurs coutumes et adoptent leurs modes de constructions. Cette mutation inconsciente des mœurs s'étend à tout sauf au langage. Personne à Talawi ne lit, ni n'écrit le langage Talawi. Les habitants de la cité prétendent qu'il s'agit d'une forme très ancienne de la langue actuelle. Un jet d'Intellect / Ecritures à -5 réussi permet de comprendre que les deux langues Talawies, l'ancienne et la nouvelle, n'ont pas la même origine : ni l'écriture, ni la structure, ni même les mots n'ont une forme proche.

Quelques marchands audacieux recherchèrent, parfois avec succès, les vestiges d'un autre âge. Ils trouvèrent essentiellement des tombes et revendirent leur butin aux Talawines, ou parfois à certains particuliers. Les rares écrits sont généralement revendus aux Talawines. De nos jours, seul Alesgador, marchand propriétaire de la 'Caverne aux Souvenirs', monte encore des expéditions, une fois par an environ, à la recherche de tombes.

Une rencontre digne d'une légende

C'est l'hiver. Une légère couche de neige recouvre le paysage. Il ne fait pas trop froid, mais le temps est gris, et dormir à l'humidité n'est guère plaisant. Depuis quelques jours les voyageurs traversent les Terres sous la mer, en terrain malaisé.

C'est le matin. Les voyageurs sont installés près d'un bosquet de grands arbres blancs inconnus. Leurs troncs font souvent plus de trois mètres de diamètre. Un feu tente de chauffer un bouillon qui réchauffera les voyageurs. L'un d'eux remarque alors au sol une pierre gravée d'une curieuse inscription. La pierre est longue d'un demi mètre et large comme la main, à l'image d'un petit linteau. Les runes sont inhabituelles, très rondes. Il y en a une trentaine, et chacune ressemble à une fleur. Intellect / Ecriture à -7 permet de reconnaître le langage très complexe et primitif de certains peuples au Second Age. Par analogie avec d'autres langues anciennes connues, le lecteur pourra déchiffrer péniblement les mots suivants : « ... fermé porte... déposé pierre... honoré mon roi... troisième du nom parti en voyage. » Il est possible de garder la tablette (1/2 point d'encombrement) ou de la copier (Dextérité / Ecriture à -3, 3 points de tâche, période 5 minutes).

Douze lieues plus à l'ouest, les voyageurs arriveront dans une petite clairière. Il s'y trouve un puits et deux maisons en bois. Lorsque les voyageurs arriveront, une femme sera au puits. Elle se tournera vers la maison et appellera. Rapidement, un homme sortira d'une des maisons, armé d'une masse lourde. Il semblera très inquiet et fera rentrer la femme. Une attitude civilisée calmera les inquiétudes de l'homme, « c'est qu'on n'a

pas l'habitude de voir du monde par ici ».

L'homme, Gornéter, est brun de peau et de poil. Il a les yeux légèrement bridés et les yeux verts. Sa compagne, Filiane, est blonde et un peu ronde. C'est une ancienne voyageuse. Enfin, une vieille dame vit avec eux : Kiolinisep. Elle est encore plus brune que l'homme qu'elle appelle 'Fils', a des yeux encore plus verts et plus bridés. Elle est très âgée, et sa peau ridée ressemble à du parchemin très ancien. Elle semble être lasse, sans pour autant être fatiguée physiquement. Elle est même plutôt active.

Les voyageurs pourront profiter de l'âtre pour se réchauffer, voire faire sécher leurs vêtements. Ils pourront même s'arrêter une journée si le cœur leur en dit. Dans ce cas, une dépendance, dans laquelle les voyageurs trouveront de la paille, leur sera proposée par Gornéter. Ce dernier connaît bien la région. Personne n'y vit en dehors de sa famille. Au nord, à l'est et au sud, les terres sont semblables à celles que les voyageurs ont traversées. Plus à l'ouest, se trouve une immense falaise. Il n'y a qu'un endroit pour la gravir. Gornéter l'a fait quelques fois. Arrivé en haut, à une demie journée de marche à l'ouest se trouve une cité. Il s'y est rendu à l'insu de Kiolinisep pour y chaparder quelques outils et une arme, sa masse lourde. Sa méfiance des étrangers vient du fait qu'une fois, des habitants retournant vers la cité sont venus, en armes. Ils revenaient d'une chasse au trésor infructueuse. Ils n'ont fait que s'arrêter, mais Gornéter a été impuissant à les empêcher de piller leurs vivres.

La pierre découverte ce matin par les voyageurs déclenchera la suite de l'aventure. Lorsqu'ils en parleront, Gornéter prendra un air faussement détaché pour demander à la voir (ou à

voir le texte). Il deviendra très pâle, et sera incapable de dire un mot. Puis, après s'être éclairci la gorge, il tentera d'expliquer que cela ne vaut certainement rien du tout. Son attitude sera claire pour tous, car Gornéter ne sait pas mentir. Kiolinisep prendra alors la parole pour la première fois : « Ce sont eux mon fils, il faut leur dire ». Ce dernier répondra, surpris, désarçonné : « Mais, ma Reine, ce sont des voyageurs, la pierre ne veut rien dire. C'est peut-être une copie dont l'original a été volé par des pilliers... » La vieille dame haussera le ton. Elle aura alors une allure royale, la tête haute, et le ton tranchant de celles qui savent qu'elles doivent être obéies : « Mon fils, j'en ai trop rêvé et je dois me reposer. »

Elle expliquera alors : « Les signes sur cette pierre parlent de 'Tamosis III', un grand roi Talawi. Cette pierre provient du sanctuaire où il repose et dont nous avons oublié le lieu depuis bien longtemps. C'est lui qui vous envoie à moi. Je suis sa reine, et je veux faire mon dernier voyage avec lui. » Visiblement émue, elle se taira, n'ayant pas autant parlé depuis longtemps. Libre aux voyageurs de proposer, ou non, de l'emmener là où ils ont trouvé la pierre. Elle dira alors : « Je ne peux partir maintenant : je suis la dernière des Talawis. Gornéter est le dernier des descendants des petits-enfants de ma sœur. C'est un Talawi dans l'âme, mais plus dans le sang. Son arrière grand-père était déjà comme ça. Je suis la seule, la dernière, celle qui peut faire revivre les Talawis. Non, je ne peux pas renoncer maintenant, après si longtemps. Et puis, j'en ai rêvé, je dois vivre pour faire vivre les Talawis. Dans ces rêves, des inconnus viennent me voir et ils m'aident : ils me sont envoyés par mon mari. C'est vous, cette pierre l'atteste. » Si les voyageurs lui font remarquer que la pierre date du Second Age, elle éludera la question : « Déjà... Le temps

passé. Mais vous me faites revivre déjà, je le sens. »

Kiolinisep dira encore que si les voyageurs l'aident, elle leur ouvrira la porte des connaissances Talawies. Comment l'aider ? En recherchant un bouquet de Belles de Dragons en fleurs, celles-ci devant être ouvertes lors de la cueillette. Elle décrira les plantes, ne révélant pas leur particularité poussant les femmes à la violence, car elle ne la connaît pas : les femmes Talawies n'y sont pas sensibles. Un jet d'Empathie à -5 réussi indique sans équivoque qu'elle est franche. Un jet d'Intellect / Légendes à -3 permet de connaître cette fleur et de confirmer les dires de la vieille dame. Une réussite particulière permet de tout en savoir : origine, floraison, charme et violence (voir plus loin, le chapitre sur les Aquazones). « Ces fleurs feront de moi une femme, de nouveau, afin de perpétuer le peuple Talawi, et avant de rejoindre mon roi. »

Durant la journée, Kiolinisep enverra Gornéter et Filiane chercher certaines plantes, et des baies. Elle concoctera un breuvage qu'elle tendra à chaque voyageur dans un gobelet en terre : « C'est le premier pas vers notre monde ». Bien qu'il ne soit pas chaud, une curieuse fumée rosâtre se dégage du liquide. C'est amer, avec un goût inconnu mais très fort et qui emplit le palais. Les voyageurs ratant un jet de Constitution à -7 auront des vertiges. « Ne combattez pas le breuvage, sondez-le, laissez-le vous inonder ». Ceux qui ratent un nouveau jet, avec le même ajustement, perdront connaissance (-1 point de Vie). Les autres recouvreront tous leurs sens, et constateront que rien ne semble avoir changé. Kiolinisep sourira et, leur montrant la pierre, dira : « Lisez ! » Et, effectivement, ils déchiffreront sans peine le texte Talawi : « J'ai fermé la porte, posé la pierre et salué mon roi

Tamosis III parti pour le voyage. » C'est le message rituel laissé par le dernier à être sorti de la tombe du roi. Après avoir repris leurs esprits, ceux qui se sont évanouis sauront également déchiffrer les runes.

Kiolinisep n'en dira pas plus de l'histoire des Talawis, car elle ne s'en souvient plus. Les voyageurs pourront l'apprendre plus tard sur des parchemins. La vieille femme ne sait pas où peuvent se trouver les Belles de Dragons. Mais dans la cité, on doit pouvoir le leur dire. Gornéter ne quittera pas sa reine, ni Filiane son compagnon.

La côte des Terres

Le lendemain, les voyageurs se mettront en route pour la cité. Marchant 6 lieues vers l'ouest (terrain malaisé), ils trouveront sans mal la Côte des Terres, immense falaise rocheuse, semblable à d'autres que l'on voit depuis la mer. La roche est noire, coupante et escarpée. Monter ici serait de la folie.

L'éboulement se situe 15 lieues au sud. L'escalader requiert des jets de Mêlée / Escalade à -1, période 5 minutes, 5 points de tâche. Chaque jet coûte un point de fatigue, décompté qu'à la fin de l'escalade. Arrivés en haut, les voyageurs apercevront une petite cité sans rempart en bord de mer. Elle se trouve à 6 lieues (terrain malaisé).

La vue de cette haute falaise fera faire un rêve suivant aux voyageurs, lors de leur prochain sommeil nocturne. Ils sont jeunes 'Compagnons des rêves', dans leur treizième année, partis à la découverte du monde aux alentours de leur cité, avec Maître Grégoire et Espars, un de leurs ami. Ils sont chez Grégoire, dans son immense demeure en bois, installée sur un haut plateau. La roche est noire, coupante et escarpée. Devant eux, tout

en bas, la cité est minuscule, irréaliste. Pour leur premier grand voyage, ils ont gravi la montagne avec le Maître. Mais Espars est tombé gravement malade il y a deux jours. Grégoire va rester à son chevet, mais il faut concocter un élixir de Phographe pour soigner leur ami. Grégoire se chargera de réaliser l'élixir, et il lui faut dix feuilles de Phographe, un arbre de la région. Le problème est de taille : le Phographe ne pousse pas en altitude, mais en bas, autour de la cité.

Maître Grégoire prendra un air que les enfants lui connaissent bien : complice, secret et un peu fou. Il entraînera ses jeunes compagnons dans une immense grange et les plantera devant des morceaux de bois et de tissus taillés en formes bizarres. Ici, cela ressemble à une grande coque à roue avec un gouvernail démesuré, là c'est comme la voile d'un bateau. Maître Grégoire annonce alors qu'il n'y a plus qu'à le monter, et sort des plans tout froissés. Les enfants se mettent à la tâche et en quelques heures la machine de maître Grégoire est prête : c'est une machine à voler !

Grégoire explique à chacun sa tâche : il en faut un au gouvernail, de préférence un bon marin qui sache sentir le vent, et deux solides gaillards pour manœuvrer les pédales. Oui, c'est comme ça que Maître Grégoire a appelé ces trucs curieux qui vont et qui viennent, et qui donnent un mouvement de battement aux ailes de sa machine. Les enfants montent dans la barque et Grégoire les pousse vers le vide. Tout le monde a un peu peur, et garde les yeux fermés. Mais le Maître leur rappelle de diriger la machine et de lui faire battre des ailes sans discontinuer sinon... Et la machine à voler s'élanche dans le vide. Les enfants sentent leur estomac remonter... et les voyageurs se réveillent. Oui, ils se souviennent de cette autre vie, et de cette folie. Ils voient encore les plans de

la machine à voler, comment ils l'ont montée, et comment ils l'ont probablement dirigée.

A Talawi

Dans cette petite cité, les voyageurs chercheront à trouver des Belles de Dragons. S'ils se renseignent au sujet d'un herboriste, on leur conseillera d'un air entendu d'aller plutôt chez le médecin : s'ils sont malades, c'est plus sûr.

Talawi est une étrange petite cité. Tout y est 'Talawi'. On y cuisine Talawi, c'est-à-dire dans une sauce forte aux herbes, on s'habille Talawi, de vêtements grossiers mais colorés, tels que des pagnes. A Talawi, on cultive la nostalgie du passé. Par exemple, dans les Talawines, un immense parc ombragé, dont l'entrée coûte deux deniers, se trouvent de véritables ruines d'époque (Second Age), des poteries dont les morceaux ont été patiemment rassemblés, des broches et autres bijoux grossièrement travaillés, mais pas sans valeur. On peut y visiter quelques habitations en pierre, assez basses et de taille moyenne, qui ont été reconstruites. Un puits et une tombe, en forme de tumulus, sont montrés aux curieux. Cette dernière est celle de Tamosis 1^{er}, grand roi des Talawis.

Dans la cité, il est possible de dormir à 'l'Auberge du Grand Roi', en face des Talawines. La maison est de qualité, bien que l'accueil et le service soient un peu surfaits, tout comme les prix d'ailleurs. Côté confort et calme, personne n'a jamais eu à se plaindre. Au menu : une poissonnette de crabe aux algues vertes, et un veau marin à la véritable sauce Talawi, accompagné de ses délices de la mer (pommes de mer). Au port, 'l'Etape' est une auberge de qualité médiocre qui accueille les marins

à la recherche d'une couche qui ne tange pas. Les plats sont quelconques, noyés dans une sauce dite Talawie, extrêmement forte et peu savoureuse. Un peu en retrait, 'La piste des derniers Talawis' est l'auberge des voyageurs. Tenue par un ancien voyageur, elle attire les marchands, autant pour sa tranquillité que pour les histoires que Maître Épite, l'aubergiste, se plaît à conter le soir. Les Talawis le considèrent comme un fou, mais les voyageurs ne le sont-ils pas tous ? Ils évitent soigneusement de lui parler de l'histoire de la ville à cause de ses théories trop particulières. Les repas y sont bons, et la sauce Talawie n'est qu'un accompagnement. Maître Épite cuisine des poissons et des fruits de mer sans recherche particulière, mais néanmoins fort honorablement.

- L'herboriste, Tanpole, est également l'apothicaire. C'est un grand roux qui parle aussi avec ses mains et son corps, qu'il déplace sans relâche. Il est à moitié fou, et tous ses remèdes sont de nature Talawie, c'est à dire n'importe quoi. Il prépare des décoctions diverses, avec des ingrédients qui le sont plus encore, et aux vertus thérapeutiques inconnues, y compris de lui-même. Sa clientèle est peu nombreuse, composée de quelques curieux, et de ceux que le médecin, Géodoc, n'a pas réussi à guérir. Les voyageurs pourront discuter de tout avec lui car il a un avis sur tout. Ils pourront ainsi découvrir des plantes dont ils ne soupçonnaient pas l'existence, la plupart étant des plantes marines rares. Tanpole leur proposera des élixirs de jeunesse, des crèmes contre les maux de sommeil, des onguents miraculeux pour éviter les blessures, etc. Les effets réels de tous ces produits sont laissés à l'appréciation du Gardien des Rêves. Certains sont probablement efficaces, mais ce n'est pas le cas de la majorité.

Par contre, l'herboriste connaît réellement les Belles de Dragons. Il fera celui qui ne se souvient plus, et qui a besoin d'aide pour se rappeler. Le soudoyer lui a toujours délié la langue. Un jour, il a fabriqué un philtre d'Amour, avec un grand 'A'. C'est un voyageur venant du nord qui lui avait vendu à prix d'or sept fleurs de Belles de Dragons. Dans un premier temps, Tanpole a préparé sept doses de philtre d'Amour. Mais les résultats ont été très divers, et allaient bien au-delà de ses espérances. Les femmes qui le buvaient devenaient folles de leur compagnon. L'herboriste dut donc diluer ses doses pour éviter les accidents. Il connut un fort succès auprès des jeunes et des moins jeunes. Dans la petite cité, toutes les femmes, surtout les plus belles, semblaient tomber amoureuses de tous les hommes à tour de rôle. Il lui reste quelques doses, si cela intéresse les voyageurs. Pour 30 sols, pas moins, il est prêt à en céder une, « mais uniquement parce que vous êtes d'honnêtes voyageurs, cela se voit tout de suite ; car cela me fend le cœur de me débarrasser ainsi de ma dernière dose du philtre d'Amour. Mais enfin, quand on dédie sa vie au bonheur d'autrui... » Son efficacité est réelle, pour une période de 1 heure. L'effet secondaire l'est aussi en cas d'échec sur un jet de Constitution à O, effectuée par la personne qui boit le philtre.

- Géodoc est un vieil homme chauve et ventripotent. Ce médecin, le plus important de la cité, ne connaît pas les Belles de Dragons. Il prépare lui-même les décoctions dont il a besoin. Il achète des herbes de soins aux marchands du sud. Si les voyageurs sont prêts à lui en vendre, il en sera ravi. Il considère Tanpole comme un voleur, profitant de la crédulité de ses patients pour les tromper. Géodoc se souvient bien de l'époque du philtre d'Amour de Tanpole, il y a deux ou trois ans. Il y eut des

dramas humains, surtout pour certaines jeunes filles très convoitées et pas consentantes pour un denier, du moins avant l'effet du breuvage. A cette même époque, certains jeunes hommes ont souffert de griffures et de morsures sur leurs parties intimes. Géodoc pense que c'était dû à un effet secondaire du fameux philtre. Il n'est sûr de rien car aucun des malades ne lui a avoué s'en être servi, chacun justifiant ses blessures avec des histoires abracadabrantes.

Cet effet secondaire, Géodoc l'explique d'une manière tout à fait personnelle, et erronée. En fait, il est un peu à contre courant dans la cité. C'est peut-être dû à ses origines car il est né d'un père voyageur et d'une mère Talawie. Il est très lié à Maître Épite, l'aubergiste, et à Alesgador, le propriétaire de la Caverne aux Souvenirs. Ils partagent une théorie toute particulière sur l'histoire de la cité. Alesgador a trouvé dans d'anciens bâtiments qu'il a découverts des parchemins avec des dessins. On y voit très nettement que la cité est en guerre avec des personnes venues de la mer. Sur ces dessins, les Talawis vivant dans la cité ont une couleur de peau plus foncée que leurs ennemis. Leurs yeux sont plus clairs également. D'autres dessins montrent des Talawis se faire tuer et manger. Les trois hommes, le médecin, l'aubergiste et le marchand pensent que les habitants actuels sont les anciens envahisseurs, et que les Talawis, les vrais, ont disparu. Jusque là, les trois hommes ont vu juste.

Concernant l'effet secondaire du philtre, Géodoc considère qu'il est dû à des envies de cannibalisme resurgi de l'oubli à cause de cet haïssable Tanpole et de sa mixture. Mais là, il a tort. Le médecin pourra indiquer aux voyageurs l'auberge de Maître Épite, si ces derniers recherchent un toit où passer la nuit.

- 'La piste des derniers Talawis' est tenue par Maître Epite, un peu à l'écart de la cité, en direction du nord-est. L'homme est grand, fort, brun, barbu et bedonnant. Il est installé ici depuis près de trente ans, et en a maintenant plus du double. Il a bâti son auberge sur les restes d'une très ancienne demeure. Depuis douze ans, l'auberge des voyageurs porte son nom actuel. Maître Epite se plaît à croire que certains Talawis se sont sauvés et qu'ils seraient partis au nord-est. Et pourquoi pas, ajoute-t-il avec un clin d'œil, ils auraient même pu bivouaquer à l'emplacement de l'auberge.

En bonne place dans la grande salle, sous un cadre au verre de mauvaise qualité, se trouve une bande de tissu sur laquelle un dessin est peint. Longue d'un mètre environ, on y voit sur la gauche un village en feu, des hommes prisonniers ou morts : des Talawis, avec la peau brune et les yeux fins et très clairs. D'autres, plus blancs de peau et aux yeux souvent noirs, festoient. Plus à droite, un groupe de Talawis avec des sacs, se cachent et fuient la ville. Plus loin encore, un plus petit groupe bâtit quelques huttes. Maître Epite l'explique volontiers à tous ceux qui le lui demandent : c'est l'exode des Talawis, la dernière piste qu'ils ont suivie. Où sont-ils ? Où ont-ils disparu ? Mystère...

Les Talawis actuels viennent peu souvent à l'auberge, car ils détestent cette histoire de fous qui ne fait pas d'eux les vrais Talawis. Les îliens viennent de temps à autre, les marchands et les voyageurs y séjournent volontiers. Maître Epite sera ravi de raconter cette histoire une fois de plus, surtout si les voyageurs viennent de la part de son ami Géodoc.

- L'aubergiste pourra présenter Alesgador aux voyageurs. C'est le benjamin des trois originaux, puisqu'il n'a

pas plus d'une trentaine d'années. Le jeune homme, châtain aux yeux bleus, est plein de dynamisme et d'entrain. Bien que né à Talawi, de père et de mère Talawis, il ne déteste pas prendre les coutumes à rebrousse poils. Il est le seul à posséder chez lui des écrits des Talawis, les anciens, les vrais. Si les voyageurs lui disent qu'ils savent lire le Talawi ancien, il voudra bien les leur montrer, mais uniquement en présence de Maître Epite et de Géodoc.

Alesgador habite au-dessus de son échoppe. Curieuse boutique d'ailleurs, car il ne s'y trouve rien en dehors d'un comptoir et de quelques chaises, tout étant conservé dans l'arrière boutique. La maison est décorée avec goût, et des vestiges anciens trônent un peu partout : vases patiemment reconstitués, peintures antiques, morceaux de tissus, restes de mobilier, etc. Alesgador possède trois documents avec des textes. Le premier est une longue suite de mots faciles. Ils sont classés par nature (la mer, les animaux, les hommes, les arbres, etc.). C'est probablement un parchemin pour enfant. Le second fait état de Tamosis II. C'est un extrait de son journal, provenant probablement de sa tombe. Il y raconte son fol espoir de vivre en paix avec ceux qui les attaquent (Intellect / Ecriture à -2 pour les voyageurs qui connaissent la langue, 3 points de tâche, période 3 minutes). Le dernier est constitué de deux parchemins mal entretenus. Ils sont abîmés, probablement mal conservés, et il manque même des morceaux par endroits. C'est une relation incomplète de l'exode des Talawis (Intellect / Ecritures à -5, 3 points de tâche, période 5 minutes). Il est question de Tamosis III et de sa famille, protégée par des proches, car tous savent que la femme du roi, et elle seule, peut perpétuer la race des Talawis. Il n'est pas possible de savoir où les exilés sont allés, car rien n'est indiqué à ce sujet.

C'est la preuve que les trois amis espéraient. Maintenant, leurs espérances prennent une nouvelle forme : ils désirent rencontrer des Talawis. Aux voyageurs de voir quelle attitude adopter. Un bon compromis serait de leur faire rencontrer Kiolinisep une fois leur mission accomplie.

- Aux Talawines, les voyageurs pourront visiter quelques vestiges de l'ancienne époque. Rien de bien intéressant, et rien à découvrir. Un petit vieux voudra absolument leur servir de guide, moyennant finances. Il racontera des histoires à dormir debout que les voyageurs feraient mieux d'ignorer. Aux Talawines, on vend des copies de tout : poteries, tissus, etc. Jusqu'à de mauvaises copies d'un vieux parchemin aujourd'hui disparu, à 1 sol l'exemplaire. Un jet d'Intellect / Ecritures à -6 (c'est mal recopié), tâche 5 points, période 5 minutes, permet de prendre connaissance des problèmes rencontrés par Tamosis 1^{er} avec ses voisins îliens.

Leur seule piste sera donc celle recueillie auprès de l'apothicaire : les Belles de Dragons viennent du Nord. Ils traverseront la forêt des Papillons, étrange mais sans danger. De Talawi à Aquazone, il y a une cinquantaine de lieues de terrain malaisé.

Les Aquazones

Les voyageurs seront les bienvenus à Aquazone : la floraison des Belles de Dragons a commencé la veille. A l'est du village pousse une plante rare : la Belle de Dragons. La fleur ne s'ouvre que la nuit, en hiver, et la floraison ne dure que trois à quatre jours par an. Une fois ouverte, chaque fleur ressemble à une tête de Dragon, aux couleurs vives et multiples. Leur pistil est constitué un entremêlé de petits fils, souvent porteur d'un signe draconique.

LES AQUAZONES

Caractéristiques moyennes :

Taille 9	Volonté 10
Apparence 9	Intellect 10
Constitution 14	Empathie 14
Force 12	Rêve 12
Agilité 13	Chance 10
Dextérité 11	Mêlée 12
Vue 13	Tir 12
Ouïe 8	Lancer 12
Odeur-Goût 15	Dérobée 12

Endurance 23	Vie 12
Protection 1	+dom 0

Compétences de combats :

Trident 12 niv +4	Init 10 +dom +3
Dague de mêlée	12 niv +3
	Init 9 +dom +1
Filet 12 niv +4	Init 10
Esquive 12 niv +3	

Principales compétences :

Vigilance +2, Chant 0, Survie en mer +5, Natation +5, Navigation +3, Ecritures 0, Légendes 0.

Le point de protection des Aquazones est dû à leur peau, un peu plus épaisse que celle des humains, et un peu luisante, comme celle des Crabsquals.

Voir les signes est ardu, car les torches ne doivent pas être trop proches : ces plantes craignent le chaud et la lumière, qui les font se refermer instantanément. Elles ne supportent pas non plus d'être transplantées. Par contre, on peut les cueillir lors de la floraison et les garder au frais et à l'ombre. Elles tiennent et s'ouvrent alors aussi longtemps que dans la nature. Elles poussent en bouquets de sept branches, dont chacune porte une fleur. Leur tige bleue est robuste. A Aquazone, une vingtaine de bouquets poussent et fleurissent chaque année.

Lorsque la fleur s'ouvre, outre son aspect et son signe, son odeur est également caractéristique. Enivrante, elle est également aphrodisiaque.

Les Aquazones vivent ces quelques jours de floraison de manière très intense. Cette folie sensuelle passagère entraîne chez les femmes de regrettables débordements : elles castrent les hommes des autres peuples que le leur. Les Aquazones gardent leurs trophées sous forme de bourses qu'elles utilisent en toute occasion. C'est en prévision de ces journées que les Aquazones font des prisonniers parmi les bateaux qui s'aventurent trop près de leurs côtes. Par ailleurs, les voyageurs sont les bienvenus.

Pour tester sa résistance au parfum des fleurs, effectuer un jet d'Odorat à +7. Une protection sur le visage confère un malus de -3 à -5 à ce jet, en fonction du procédé utilisé. En cas de réussite du jet, et 10 rounds plus tard (cette période d'incubation permet de lire quelques signes), la personne sera sous l'emprise des fleurs et de leurs pouvoirs envoûtants et violents. En cas d'échec normal, elle reste sous l'emprise des fleurs, mais peut choisir sa compagne ou son compagnon. En cas de échec particulier, le parfum des fleurs est sans effets. Le seul moyen de soustraire une personne à cette influence est de l'assommer, et de le porter hors du champ où poussent les Belles de Dragons.

Au bout de deux à trois heures de débauche, les femmes ayant pour compagnon un étranger sont prises d'une folie castratrice. Les Aquazones utilisent pour cela des couteaux à très longue lame et extrêmement aiguisé (+dom +3) qu'elles dissimulent dans leurs fourrures (ici aussi, il y a de la neige !). La femme a toujours l'initiative, et effectue un jet de Mêlée à 0. En cas de réussite,

l'homme peut esquiver, à 0 également. En cas d'échec, il encaisse, une blessure grave ou critique indiquant que la femme a atteint son objectif. Si l'homme est en mesure de riposter, il bénéficie de la surprise, la dame étant totalement sous l'emprise du parfum des fleurs. Cet état violent dure 3 rounds au plus. Une blessure légère ramène les femmes à la réalité. S'il leur faut courir après leur victime, si elle lâche leur arme, etc., les envies castratrices cessent également.

On raconte qu'un Dragon est à l'origine de ces fleurs. Il était assez laid et plaisait peu aux dames Dragons. Il leur offrait alors les fleurs dont il rêvait, et elles succombaient. Les autres Dragons mâles, trompés par leurs belles, ont cherché à utiliser la fleur pour se venger, en portant atteinte à l'intégrité du Dragon cavaleur. Cela ne marcha pas. Alors, ils éradiquèrent cette fleur de leurs rêves. Le Dragon ne connut plus ses succès passés, et le calme revint au royaume des Dragons. Mais de temps à autre, dans un rêve ou dans un

LES CRABSQUALS

Ils ressemblent à des requins, munis de grosses pinces de crabes.

Taille 12	
Constitution 15	Vie 14
Force 18	Endurance 32
Perception 10	Vitesse en mer 18
Volonté 9	+Dom +3
Rêve 7	Protection 2

Morsure : 14 niv +4	Init 11 +dom +5
Pinces : 14 niv +4	Init 11 +dom +5
Esquive : 8 niv +2	
Discretion 12 niv +4	
Vigilance 12 niv +4	

En cas de réussite significative, un Crabsqual attaque une seconde fois en fin de round avec l'une des pinces.

autre, les Belles de Dragons fleurissent encore, porteuses à la fois du désir d'aimer que le Dragon avait mis en elles, et de celui de mutiler que ses rivaux y avaient ajouté. Si cette pulsion n'a pas connu le succès escompté sur les dames Dragons, elle fonctionne à merveille sur les dames humanoïdes.

La fête continuera le soir de l'arrivée des voyageurs, et le lendemain soir, pour se terminer à l'aube du jour suivant, moment auquel les fleurs seront de nouveau fermées pour une longue période. S'ils questionnent des habitants au sujet des fleurs, les voyageurs seront emmenés là où poussent les bouquets. Ceux-ci sont gardés en cette période, depuis un vol constaté il y a quelques années. On leur expliquera qu'il faut venir la nuit, et sans torche. Si c'est la nouvelle lune, les torches peuvent être laissées allumées, mais suffisamment loin.

Et, de fait, il n'y a rien à faire qu'à attendre la nuit. Mais, évidemment, tout le village est là pour observer l'ouverture de ses fleurs, et certains pour regarder les signes. Les voyageurs pourront en faire autant, mais les Aquazones ne les laisseront pas cueillir des fleurs impunément. Le risque est, évidemment, de tomber sous les charmes des fleurs et de vivre une nuit de débauche, et de surcroît dangereuse pour les hommes.

Les voyageurs ont peu de temps pour agir : en fait, il leur faut cueillir les fleurs le soir même. Car le soir suivant, il faudra être de retour chez Kiolinisep, avant que les Belles de Dragons ne fanent. Dès que le vol sacrilège sera découvert, les Aquazones se lanceront à la poursuite des voyageurs. Ceux-ci devront bien comprendre une chose : s'ils prennent la même route au retour qu'à l'aller, les fleurs seront fanées avant que Kiolinisep ne les ait. Le seul chemin rapide est la chute d'eau. Leurs poursuivants ne les chercheront pas vers

la chute : ce n'est pas un bon chemin pour fuir, il n'y a pas d'issue.

La machine à voler

Et c'est en s'y rendant que les voyageurs trouveront une vieille barque. Elle prend l'eau, mais est assez solide pour embarquer cinq à six personnes sans risques. Un peu plus loin, la rivière traverse la forêt aux Papillons qui s'étend pratiquement jusqu'à la Côte des Terres. Près de la falaise, les arbres sont plus diversifiés.

Bien entendu, les voyageurs devront se mettre à construire la machine de Maître Grégoire. Ils ont une barque, et des arbres Papillons pour remplacer le tissu des ailes (4 feuilles) et du gouvernail (½ feuille). Des cordes permettront de relier les ailes et les pédales. Reste à monter le tout, et à préparer ces fameuses pédales. Les voyageurs se souviennent très précisément de ce qui doit être fait. Des jets de Dextérité / Charpenterie à -3 (ou Bricolage à -5) permettront d'arriver à bout des pédales, quatre points de tâche, période 10 minutes. Le montage s'effectue en réussissant un jet d'Intellect à -3, la seule difficulté réelle étant de bien se souvenir de tout. Enfin l'envol pourra avoir lieu. Le mieux est d'utiliser le courant de la rivière pour se lancer dans le vide. A ce moment là, il y aura un vent fort de 5 boucles vers le sud.

Si les voyageurs sont assez fous pour tenter une telle entreprise, ils seront récompensés : ça vole ! La machine de Maître Grégoire se commande comme un bateau (voir encadré). Manœuvrer les pédales cause 4 points de fatigue par ½ heure. Le capitaine perd 1 point de fatigue pour cette même période. Après un vol plus ou moins plaisant, les voyageurs devront se poser. C'est une

LA MACHINE DE MAÎTRE GRÉGOIRE

Considérer que la machine fonctionne comme un bateau sur la mer (voir Navigation, Livre des Mondes page 17). Seuls le vent (qui remplace le courant) et les conditions climatiques interviennent. Les caractéristiques qui suivent sont indiqués en considérant que les voyageurs utilisent la barque qu'ils trouvent et les feuilles des arbres Papillons.

Caractéristiques :

Résistance : 12.

Structure : 6.

Vitesse (vol plané) : 4 boucles.

Manœuvrabilité : -3.

Equipage : 0 (le capitaine suffit).

Prix : indéfinissable.

Navigation :

- Odorat-Goût / Navigation permet de sentir le vent.

- Empathie / Navigation permet de connaître la manœuvre à effectuer en fonction de la situation et du vent.

manœuvre dangereuse à -8. Il y a de grandes possibilités pour qu'ils fassent naufrage. Dans ce cas, la machine se prendra dans les arbres et basculera en avant, faisant tomber les passagers (encaissement à +10 sur la table des coups non mortels). Puis, elle se fracassera au pied de l'arbre. Ils auront la vision de l'accident en double : celui de maintenant, et celui d'une époque lointaine, alors qu'ils n'étaient que jeunes Compagnons du Rêve. Et oui, la première fois, déjà...

L'exploit réalisé leur rapportera directement 25 points d'expérience en Navigation, Charpenterie ou Bricolage. Il leur reste à retrouver Kiolinisep, et

leur mission s'achèvera. C'est du moins ce que les voyageurs croient encore peut-être.

Les derniers des Talawis

Kiolinisep sera ravie. Elle semblera plus jeune et vivra. Se tournant vers Gornéter et Filiane, elle dira : « Je vous l'avais dit qu'ils y parviendraient ! » Le fils partagera l'allégresse de sa mère.

Le soir même aura lieu la grande cérémonie. Kiolinisep apparaîtra fardée et habillée en reine. Elle semblera avoir encore rajeuni. Après un repas léger, et une nouvelle décoction amère et fumante, elle invitera chaque voyageur mâle à partager sa chambre, à tour de rôle. Refuser serait mal venu : si elle veut rejoindre son époux, il lui faut perpétuer la race des Talawis, et qui d'autre que les voyageurs sont le plus à même de le faire ? Elle leur rappellera que c'est son mari qui les a envoyés à elle, et que les Belles de Dragons se faneront bientôt. Tant d'espoirs perdus si les voyageurs ne font rien. Que les voyageurs se rassurent, une reine Talawie donne naissance à de vrais Talawis, quel que soit le père.

Kiolinisep a installé les fleurs dans sa chambre, dans un vase sans eau. Elle a ouvert la fenêtre pour qu'elles ne souffrent pas trop de la chaleur. Que les voyageurs ne se tracassent pas pour leur santé, le lit est recouvert d'une bonne fourrure d'ours brun. Espérons que chacun passera une bonne nuit.

Kiolinisep arborera un sourire triomphant dès le lendemain matin : il n'y a plus qu'à attendre. Son rôle arrivera bientôt à son terme, et elle va enfin pouvoir trouver le repos qu'elle attendait depuis longtemps. La grossesse durera 7 mois. Les voyageurs seront invités à s'installer

pour cette période, un peu longue, certes, mais pour des événements si particuliers... Chaque jour, la vieille femme préparera un breuvage fumant pour les voyageurs, « afin que vous soyez plus Talawis ». La reine, son fils et sa compagne leur apprendront, comme promis, les savoir-faire Talawis : cuisine, tissage (Maroquinerie ou Bricolage au choix), poterie (Maçonnerie ou Bricolage), peinture (Dessin), mais également la connaissance de certaines plantes (Botanique) et de décoctions (Médecine). Considérer que chaque voyageur bénéficie d'un apprentissage dans ces compétences, s'il le souhaite, et gagne ainsi 15 points d'expérience dans chaque. De même qu'en Ecriture, pour la connaissance du Talawi. Le breuvage y est-il pour quelque chose ? Toujours est-il que les voyageurs comprennent très bien leurs trois hôtes, et anticipent même parfois leurs explications.

Les formes de la reine s'arrondiront. Elle sera de plus en plus joviale. Quand elle sera sur le point d'accoucher, elle sera énorme. Sûr, elle attend au moins des triplés. Seule Filiane aidera Kiolinisep à accoucher, 7 mois jour pour jour après le retour des voyageurs. La reine mettra au monde 7 beaux enfants, des Talawis aux yeux clairs et bridés, et à la peau très mate. Il y a 3 garçons, et 4 filles.

Chaque voyageur ayant participé jusqu'au bout aux événements, dans la mesure de ses moyens, se verra attribuer 7 points de voyage.

Tamosis et Kiolinisep

Maintenant, il est temps pour Kiolinisep de rejoindre son royal époux Tamosis III. Les enfants seront élevés par Filiane et Gornéter. C'est le moment idéal pour aller chercher les trois originaux de la cité : Maître Epite, Géodoc, et Alesgador. Si les voyageurs le

demandent comme une faveur, la reine acceptera de les rencontrer, voire même qu'ils les accompagnent au tombeau. Une fois tout le monde réuni, les voyageurs pourront mener la petite troupe sur les lieux où ils ont découvert la pierre, il y a plusieurs mois. Bien que les traces de leur feu ait pratiquement disparu, ils finiront par dénicher le bon endroit, près du bosquet d'arbres blancs.

Kiolinisep se tournera alors vers Gornéter : « C'est lequel d'après toi Fils ? » Celui-ci regardera en l'air, inspectera du regard les arbres étranges et en indiquera un, que rien ne semble différencier des autres : « Celui-ci ma reine. » Puis, il en commencera l'escalade, pendant que Kiolinisep expliquera qu'il est impossible d'ouvrir le tombeau de l'extérieur. Il faut d'abord y pénétrer par une voie secrète et inhabituelle. Arrivé au sommet de l'arbre avec une élégance rare, Gornéter se fauilera dans le tronc. En effet, ces arbres sont creux (les voyageurs auront pu le constater s'ils ont essayé d'en couper un).

Une vingtaine de minutes plus tard, une grande dalle, jusque là recouverte de sable et invisible, s'ouvrira comme une trappe. Gornéter en sortira, assez sale, et invitera la reine à y entrer. Les voyageurs suivront, et remarqueront un mécanisme assez complexe d'ouverture de la porte. Un escalier mène quelques mètres plus bas dans un couloir éclairé de nombreuses torches. De part et d'autre, des bancs sont taillés dans la pierre. Les voyageurs devront attendre ici. La reine prendra congé, ayant pour chacun une parole agréable. Puis, accompagnée de son fils et de la compagne de celui-ci, elle entrera dans la pièce suivante où repose son mari. Les voyageurs apercevront du mobilier magnifique, des objets en métal précieux, et des grandes formes, probablement des statues.

Les voyageurs entendront des chants, et sentiront des odeurs curieuses. Une heure plus tard, Gornéter et Filiane sortiront de la crypte. La jeune femme sortira avec les voyageurs pendant que Gornéter fermera l'accès, ressortant par le même arbre. Après avoir recouvert la dalle de sable, il déposera à proximité une nouvelle pierre qu'il a gravé lui-même : « J'ai fermé la porte, posé la pierre et salué ma reine Kiolinisep partie pour le voyage rejoindre son roi Tamosis III. »

Scénario :
Dominique PREVOT

Carte :
Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Gagny
le samedi 2 décembre 1995

Scénario
n° 117