

La rançon de la gloire est un plat qui se mange froid

Un scénario de Thomas Laborey.

Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

SYNOPSIS

Ce scénario commence par une invitation à ce qui devrait être une mémorable fête. L'absence d'un des convives attendus suscite un certain émoi et il est finalement décidé de partir à sa recherche. Après moult péripéties, il s'avère qu'il a été agressé par des Terrestres arrivés sans le savoir en Féerie et qui attribuent à ses or-

ganes des vertus curatives dont ils ont grand besoin. Régler le problème de ces intrus, par le conflit ou par l'assistance, permettra alors de ranimer leur victime... et de comprendre pourquoi sa présence était si nécessaire au bon déroulement de la fête.

LE NON-ANNIVERSAIRE DE SAURIMONDE

Les personnages qui ont eu le plaisir de jouer *Qui paie ses dettes s'enrichit* ont sans doute noué des relations cordiales avec leur acariâtre voisine. Les autres seront donc probablement intimidés par la réputation de celle qui leur écrit. En effet, en tout état

de cause, un martin-pêcheur vient déposer au seuil de leur Domaine un carton d'invitation calligraphié (même les absents sentiront la présence chez eux de cette créature étrangère moyennant le jet habituel de Vigilance + Domaine).

Mesfées, mesondines, mesgnomes, salutations.

Saurimonde l'effrénée, Régente du Moulin, Commissaire domestique, Garante de la sagesse, Générale des eaux,

a le plaisir de vous convier en son Domaine pour fêter son non-anniversaire.

Tenue correcte exigée.

Réponse souhaitée avant de venir.

Les personnages gourmands devraient se souvenir avec émotion de ses talents culinaires et accepter de grand cœur ; de toutes façons, on n'indispose pas une per-

sonne de sa qualité. Naturellement, tout courrier mérite réponse, et les personnages sont invités à imaginer les réponses les plus spirituelles (mais pas obséquieuses) et les moyens de communication les plus ab-

surdes pour les faire parvenir, l'attitude ultérieure envers eux de Saurimonde, omnisciente comme toujours, étant directement conditionnée par le sérieux avec lequel ils s'attelleront à cette tâche.

Effectivement, Saurimonde a mis les petits plats dans les grands. Plusieurs hautes personnalités de Féerie sont invitées, et les personnages portés sur le commérage pourront apprendre auprès de leurs connaissances ou des voyageurs rencontrés en chemin qu'elle a été à la fois éclectique et sélective ; ainsi Buffno della Buffala peste de n'avoir pas été convié, murmure-ton.

Le Domaine est en effervescence, les castors du barrage jouant le service d'ordre efficace mais stylé, et les poulets en livrée servant les rafraîchissements sur des plateaux d'argent. Saurimonde est partout à la fois, faisant preuve envers l'un de la plus grande cordialité, chapitrant maternellement l'autre. Scarille est là, au bras de Jan Ben Jann qui a revêtu son turban de cérémonie à triple aigrette et ceint son cimetière de rubis. Elle lui désigne timidement les personnages qui ont joué *Qui paie ses dettes s'enrichit*, et il se dirige résolument vers eux, le visage illuminé d'un sourire rayonnant, pour leur serrer la main (ou autre appendice) en les assurant de sa reconnaissance éternelle.

Parmi les invités, on reconnaît également Mélobose, Tsarine de Toutes les Fédérations Domaniales de Fort Thune, qui fait un clin d'œil complice aux personnages (enfin, s'ils ont joué *Reste-t-il des loups pour faire peur aux brebis*), la Dame de la Cascade, soutien des champions, arbitre des causes, inspiration des chants, Monseigneur Lithurge, archimandrite de la Stalacthédrale, ou encore Eolion des tempêtes septentrionales, maître des orages turbulents, qui a dompté le Zéphyr et chevauché les typhons. Les personnages sociables peuvent en profiter pour nouer de fructueux contacts.

Mais ce qui frappe le plus, c'est la quantité de jongleurs, ménestrels, bateleurs, baladins et autres saltimbanques :

- Gartim l'Ogre de Barbarie improvise un bœuf avec Aqualung le joueur de flûte et sa chorale d'enfants,
- Ouitibre le prestidigitateur, un colosse hybride de fauve et de singe flanqué de son jumeau miniature, escamote les objets sous les yeux effarés de l'assistance et sans recourir à la magie (comme en atteste un jet de Vigilance, et c'est cela qui est effarant !),
- Zirfol le zoologue, un minuscule bonhomme vêtu de vert, aux ailes de libellule et à l'élocution infantile, présente un numéro de dressage de Coulobre et de Jouméri entrecoupé de digressions didactiques,
- Anansi fait son numéro de funambule tandis que le Bouzouk crache du feu (non, ça n'a rien de particulièrement spectaculaire pour un Dragon, mais il n'est pas très malin...).

Aux personnages de faire profiter l'assemblée de leurs talents !

Enfin, surtout, la rumeur circule dans le public qu'on attend impatiemment la prestation du célèbre conteur FurryTail dont les incroyables histoires (qu'il prétend vraies) à propos du monde terrestre plongent toujours le public dans l'émerveillement. Tiens, au fait, où est-il passé ? Il était là il y a un instant... Oui, maintenant que vous le dites, il avait l'air préoccupé... C'est même étonnant, lui qui d'habitude est toujours la coqueluche de la soirée, on aurait dit qu'il fuyait le contact. C'est vraiment très troublant, non ?

FURRYTAIL

ASPECTS				
Puissance : 11	Habilité : 28	Taille : -2	GLAMOUR : 70	
Vigilance : 18	Résistance : 13	Charme : +4	Essence : 23	
ATTRIBUTS			valeur	Signe
<i>Affinités</i>	<i>Bonus</i>	<i>type</i>		
Animaux velus	4	particulière	8	Queue touffue
Contes	7	particulière	14	Voix mélodieuse
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en</i>	<i>Maîtrise</i>		
<i>(fréquence/ efficacité/ versatilité)</i>	<i>Essence</i>			
Immunité (froid, 1/2/0)	sans	0	6	Fourrure duveteuse
Transformation (animaux velus, 2/2/2)	4	0	6	Laisse des bouloches
<i>Talents magiques</i>	<i>Niveau</i>			
Empathie	12		12	Oreilles mobiles
Envoûtement	24		24	Regard candide
<i>Total</i>			70	
TRAITS				
Veut plaire au public (12)				

FurryTail est un petit bonhomme entièrement couvert de fourrure roussâtre et duveteuse, presque impalpable, comme celle d'un chinchilla. Ses jambes sont larges et pataudes, mais ses bras et ses mains sont fins et délicats. Il a une longue queue très mobile mais pas préhensile terminée par une touffe de poils. Sa tête est ronde, grande en proportion de son corps, avec une tignasse emmêlée, des oreilles triangulaires tombantes et perpétuellement en mouvement, un museau minuscule, de grands yeux pétillants et une large bouche aux lèvres minces.

En réalité, FurryTail est trop malin pour son propre bien. Il a toujours aimé les contes, et bien plus encore l'adulation du public qui à la longue est devenue une véritable drogue. Mais comment se renouveler sans cesse dans un monde où le fabuleux est monnaie courante ? Un jour qu'il venait de vaincre, un peu par hasard, un confrère poète en duel de vers, lors d'une compétition amicale comme il s'en organise parfois en Féerie, il a conçu un plan : ledit confrère disposait en son Domaine d'un

Point de Contact. Plutôt que de respecter l'enjeu du duel (le Service de payer un coup à boire au vainqueur), FurryTail se dédit et infligea à sa malheureuse victime un Geis : celui de lui fournir la matière de ses contes en s'inspirant de ce qu'il observerait dans cet univers improbable qu'on appelle la Terre. FurryTail venait de se trouver un nègre...

C'est d'ailleurs pourquoi il se fait si discret : il a bâti toute sa réputation sur son extraordinaire aptitude à faire vibrer les foules en leur relatant des banalités confondantes qui, pour des Féeriques, sont aussi bouleversantes que les récits de voyage de Marco Polo pour ses contemporains. Et voilà que, le jour même où il paraît devant un parterre exceptionnel, de ceux qui pourraient le recommander auprès de la Haute-Cour elle-même, son fournisseur habituel d'anecdotes, au mépris de son Geis, ne donne plus signe de vie ! Rien, pas un mot, pas un message, pas un appel télépathique, le silence, le néant... Et l'heure d'entrer en scène qui s'approche à grands pas ! Que faire, mais que faire ?

C'est, naturellement, à ce moment précis que Saurimonde lui tombe dessus (l'inconscient ! Espérer lui dissimuler quelque chose ! Et dans son propre Domaine, encore bien !). Vif comme l'éclair, il entrevoit une solution désespérée. Avec une mine de conspirateur, il prend Saurimonde à part, mais à portée de voix des personnages. « Je suis inquiet, car j'ai pris la liberté de convier un ami proche à votre non-anniversaire, si Madame accepte de pardonner mon audace, un ami très proche dont je voulais vous faire la surprise des exceptionnels talents. Or, il tarde, le temps file, et il n'est toujours pas là. Je commence à redouter qu'il ne lui soit arrivé quelque chose, je ne sais pas, une rencontre avec la Menée Hellequine, ou pire encore ! Non, ce n'est pas un lapin blanc, pourquoi ? »

Naturellement, un attroupement ne tarde pas à se former autour de la scène. FurryTail est en voix et il en profite : bientôt la foule commence à murmurer qu'effectivement les chemins ne sont pas sûrs, que les Méchants Michus sont lâchés, qu'ils ont bien cru entendre sous les fourrés le rire d'hyène de la Charmuzelle en

venant, etc. Aussi, quand FurryTail se tourne candidement vers les personnages et, prenant à témoin Scarille, Mélobose et Saurimonde elle-même de leur vaillance, propose de partir gaillardement avec eux à la recherche de son ami manquant, c'est une explosion d'enthousiasme : on porte les personnages en triomphe, la Dame de la Cascade commence à improviser une geste épique à leur gloire, Mélobose leur confie des provisions (surabondantes) pour la route, Monseigneur Lithurge les bénit, Eolion se rappelle avec émotion sa folle et aventureuse jeunesse... Bref, les personnages ne peuvent guère refuser.

Ainsi, FurryTail a atteint son but : il a conservé la face, va investiguer de quoi retourne la situation qui menace directement son gagne-Glamour, et a gagné une escorte expérimentée pour prendre les coups à sa place ! Restera à gérer le fait que ladite escorte ne va pas manquer de découvrir son honteux petit secret. Mais qu'à cela ne tienne ! Il est le plus malin et trouvera le moment venu à manipuler à nouveau tous ces benêts. N'est-ce pas ?

UN TEMPS DE CHIEN

C'est un aréopage ému qui accompagne les personnages au départ de leur quête et leur souhaite bonne chance. FurryTail affirme que le Domaine de son ami est « droit vers l'hiver », qu'il connaît parfaitement le chemin et qu'avec pareille escorte il est bien certain que rien de fâcheux ne saurait arriver. Si on l'interroge un peu plus sur son mystérieux ami, il reste évasif, mais avec habileté, en glosant sur le fait que ses talents étonneront les personnages, et qu'un véritable conteur ne gâche pas le suspense en dévoilant le dénouement.

Il est tout à fait chaleureux, disert mais pas saoulant, courageux mais pas fier à bras, bref un très agréable compagnon de route. Bien sûr, cette attitude est calculée pour mettre les personnages dans sa poche. Il est d'ailleurs authentiquement sympathique et attachant, c'est juste son Trait qui le pousse à faire des choses dont il n'est pas fier.

Au fur et à mesure de la progression des personnages, le décor devient de plus en plus hivernal. Des congères s'amoncellent peu à peu, l'air devient piquant, le ciel incolore et lumineux, le sol

spongieux et la végétation rase. Le vent reste toutefois modéré et le soleil, bas, luit obstinément « pour soutenir le moral de la troupe », selon FurryTail. Bientôt, il n’y a plus que des résineux enneigés, des arbustes rabougris couverts de lichen et une tundra jaunâtre parcourue de troupes frénétiques de lemmings. Au loin brament les rennes.

Des rochers affleurent et bientôt le paysage devient nettement plus encaissé. Un ruisseau qui recueillait les eaux de fonte des névés devient torrent, cascade, rivière, fleuve bientôt, et c’est son cours que les personnages suivent, entre deux falaises de granit couleur de deuil. La température baisse toujours, suffisamment

pour occasionner des Dommages de 12 à chaque Action (ce dont FurryTail est à peine conscient). C’est lorsque les personnages commencent à claquer des dents, à frissonner et à se souffler sur les doigts qu’une vibration ébranle le paysage, faisant s’égailer un vol de macareux. Un jet de Défense de difficulté 15 est nécessaire car le haut de la falaise est en train de s’écrouler (Dommages 20) !

Un jet de Vigilance (visuel) de difficulté 28 permet d’apercevoir une vaste forme sombre et bestiale qui s’éloigne précipitamment du bord. Pauvres personnages qui croyaient pénétrer impunément dans le Domaine de l’Aziwugum !

L’AZIWUGUM

ASPECTS				
Puissance : 25	Habilité : 22	Taille : +2	GLAMOUR : 90	
Vigilance : 18	Résistance : 25	Charme : -3	Essence : 30	
ATTRIBUTS		valeur	Signe	
<i>Affinités</i>	<i>Bonus</i>	<i>type</i>		
Domaine	6	Emanation	6	Le Fjord aux Eboulis
Agression	4	particulière	8	Grondements gutturaux
Climat	5	générale	15	Haleine glacée
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en</i>	<i>Maîtrise</i>		
<i>(fréquence/ efficacité/ versatilité)</i>	<i>Essence</i>			
Membres multiples (3/2/2)	sans	0	10	Queue torsadée
Force surnaturelle (2/1/2)	sans	5	13	Arrière-train musculeux
Cuir épais (2/2/1)	sans	0	8	Peau écailleuse
Caméléon (rochers, 1/1/1)	sans	4	10	Couleur anthracite
<i>Talents magiques</i>	<i>Niveau</i>			
Kinésie	20		20	Vibrations en sa présence
<i>Total</i>			90	
TRAITS				
Cupide (14)				

L’Aziwugum ressemble à un énorme molosse noirâtre et écailleux. Sa queue disproportionnée est enroulée comme un ressort et, lorsqu’elle se détend, elle frappe avec une force irrésistible. C’est un individu peu commode et FurryTail, préoccupé, n’a pas songé que les Domaines traversés

pouvaient être hostiles. De plus, il est objectivement dans son bon droit : les personnages sont des intrus. Le ciel se couvre et le blizzard se lève, tandis qu’une aurore boréale déchire le ciel : ça se présente mal...

LE FJORD AUX ÉBOULIS

Valeur : 30

PROPRIETES

Milieu hostile	6	Froid polaire (Dommages 12)
Obstacles	6	Eboulis
Pièges (2)	6	Une crevasse et une avalanche (Att 26, Dom 27)
Habitants	6	Puffins, macareux, guillemots et autres volatiles arctiques (valeur 12)
Diviseur de dommages	6	Pertes d'Essence divisées par 4

RESTRICTIONS

Aimant	3	C'est sans doute pour ça que les personnages s'y sont inconsidérément retrouvés...
Vermine	3	Les lemmings (valeur 6)

Comme toujours en pareil cas, trois options sont possibles : le combat, la fuite et la diplomatie. Immédiatement, FurryTail cherche une issue diplomatique au conflit en essayant de nouer conversation. Des personnages impulsifs lui en laisseront-ils le temps, et l'Azivugum sera-t-il sensible à ses arguments ?

L'option agressive est possible si les personnages s'y prêtent, mais elle semble *a priori* peu avisée : l'Azivugum est un gros morceau, il est dans son Domaine, et il bénéficie d'une position avantageuse qu'il exploitera au maximum. En effet, les personnages sont au fond d'une gorge d'où il les domine. Les rebords de rocher lui assurent une couverture efficace contre les tirs venus d'en bas, et les personnages doivent grimper ou voler pour parvenir jusqu'à lui et l'affronter au corps à corps. Naturellement, il fera son possible pour les en empêcher en recourant à son Talent de Kinésie pour provoquer des éboulements ou prendre le contrôle de la trajectoire des personnages qui volent. Il Influencera également le climat pour réduire la visibilité et faire souffler des vents contraires qui rendent la navigation aérienne problématique,

ou déclenchera des vols d'oiseaux pour intercepter l'ennemi en vol, etc. De plus, son Pouvoir de camouflage en fait une cible très difficile à atteindre.

Comme en outre le froid mordant n'incite pas les personnages à rester et attendre qu'il se calme, la fuite semble une option naturelle. Il faut donc descendre à la course une gorge semée d'éboulis qui retardent la progression, en évitant les pièges et en se faisant bombarder d'en haut par l'Azivugum (il descelle des rochers à coups de queue ou par Kinésie) qui au surplus aggrave par Influence les conditions climatiques (bourrasques de neige qui réduisent la visibilité, température en chute libre, blizzard dont le hurlement couvre la voix pour empêcher la coordination du groupe...). Pas vraiment une sinécure...

Quant à négocier, le fracas de la tourmente, les jappements furieux de l'Azivugum et les cris désordonnés des personnages risquent de rendre difficile de se faire comprendre. Pourtant, des Affinités avec le silence, l'apaisement, etc. ou simplement une inlassable persévérance peuvent permettre de placer un mot. S'excuser de l'intrusion et proposer un dédommage-

ment semble la chose la plus spontanée et, par chance, cela fera vibrer la corde sensible de l'Aziwugum (son Trait). Pour autant, il est agressif par nature et la négociation sera dure car il aime pousser à bout ses interlocuteurs. Après un marchandage sordide et prolongé, les personnages devraient pouvoir obtenir un Pacte (intensité approximative : 10) aux termes duquel il les

laisse partir en paix moyennant l'obligation de lui fournir autant de marchandises que les personnages en peuvent porter. Il suggérera des fourrures d'ours, de l'ivoire de morse, de l'huile de phoque, de l'ambre gris, des poissons séchés, bref ce qu'on trouve dans les climats qu'il affectionne, mais des substances plus exotiques seront encore plus appréciées.

DE CHARYBDE EN SCYLLA

Après une victoire chèrement gagnée, à l'issue d'une fuite éperdue ou après une rude négociation, les personnages arrivent à l'embouchure de la rivière. Devant eux s'étend une mer sombre, houleuse et parsemée d'icebergs. FurryTail confirme que la direction est bonne et qu'il faut traverser. Mais une forme barre l'horizon : la voile carrée, les rangs de rames, les plats-bords ornés de boucliers et la proue en forme de tête de dragon trahissent à coup sûr un long vaisseau nordique. On voit mal comment poursuivre sa route à l'insu de l'équipage du navire. En outre, à moins de disposer d'un moyen de transport maritime ou aérien suffisant pour l'ensemble du groupe, on ne peut guère s'aventurer plus loin sans geler un chemin sur la surface de la mer ou prendre un bloc de glace flottant comme radeau. Et peut-être avec précipitation si l'Aziwugum est aux trousses des personnages (il ne les poursuivra toutefois pas sur mer, hors de son Domaine) !

Si les personnages essaient de se dissimuler ou commettent la balourdise d'attaquer le navire sans provocation, un choc soudain secoue le navire et quelque chose fend les airs en direction des personnages. C'est un rocher qui s'écrase dans l'eau à quelques pas d'eux. Du navire viking vient un avertissement : « rendez-vous ou nous vous écrasons ! » En effet, une catapulte est montée à l'avant du navire, juste derrière la figure de proue. De même,

si l'Aziwugum poursuit les personnages, les Normands le prendront pour cible. Après quelques coups de semonce, il battra en retraite sans persister dans un conflit sans intérêt, ce qui donnera des arguments aux nordiques pour exiger des marques de gratitude de la part des personnages (« nous vous avons sauvés des griffes de ce monstre ! »).

Le faible tirant d'eau du bateau lui permet de s'approcher très près de la côte, droit sur les personnages. Une voix de stentor (un jet de Vigilance de difficulté 12 permet de s'apercevoir qu'elle provient de la figure de proue ; en réalité c'est Sterling qui utilise une Influence de son Royaume pour parler par sa bouche) leur demandera ce qu'ils ont à offrir. Les personnages viennent de tomber sur le redoutable Sterling le viking !

Ce fier équipage est constitué de jouets en plastique animés par l'imagination des enfants qui les ont passionnément aimés. A part la voile et la tente qui sont en tissu et la baume et la vergue en bois, tout sur le navire est en plastique, et les vikings ne peuvent faire pivoter que leur cou, leurs hanches, leurs pieds et leurs épaules. Leurs membres, leurs cheveux, leurs vêtements et leurs armes ont la même consistance lisse et rigide et leurs expressions de visage sont figées. Pour autant, ils se comportent en authentiques et intrépides seigneurs de la mer.

Pour eux, on rencontre deux types de voyageurs : les commerçants et les cibles. Ceux qui semblent faibles, naïfs ou au contraire agressifs doivent être attaqués et rançonnés ; on fera du négoce avec ceux qui semblent riches mais trop difficiles à vaincre. Naturellement, Hilde et son fils plaident pour les solutions pacifiques, alors qu'Olaf s'y oppose formellement. Sven est guidé par ce qui présente le plus grand défi, que ce soit à sa vaillance ou à sa verve, et Sterling par ce qui est le plus honorable (sachant que le combat est très honorable pour un viking).

L'attitude des guerriers de plastique à l'égard des personnages sera donc conditionnée par l'effet qu'ils leur feront : il faut ne pas s'en laisser compter sous peine

d'être considéré comme un lâche, mais sans insulter ou défier ouvertement la fierté de son interlocuteur ; paraître suffisamment cossu pour présenter un intérêt économique, mais sans excès pour ne pas aviver une convoitise plus forte que la prudence, etc. Bref, c'est un exercice difficile... Là encore, l'éloquence de FurryTail pourra être un atout pour les personnages, d'autant que les rudes hommes du nord ne dédaignent pas le plaisir d'écouter un scalde doué. A moins que les hostilités ne s'engagent tout de suite, les vikings commenceront par inviter les personnages à leur bord, quelles que soient leurs intentions puisque même en cas de duplicité il est de leur intérêt de combattre sur leur Domaine...

LE DRAKKAR DES MERS GELEES

Valeur : 42

PROPRIETES

Habitants	7	Les cochons (valeur 14). A titre de variante, ils ne sont que deux, mais inépuisables : on peut les tuer et les dépecer autant de fois qu'on veut, du moment qu'on assemble toutes les pièces de plastique, ils reviennent à la vie.
Diviseur de dommages	8	Pertes d'Essence divisées par 5.
Idyllique	8	L'hydromel coule, littéralement, à flots (intensité 11) et les haches et lances ne manquent pas.
Handicapant	8	Le roulis empêche la coordination des mouvements (malus 4)
Elusif	8	Le Drakkar est mobile et peut être trouvé dans toutes les eaux, y compris fluviales, et sous tous les climats. Il est même équipé de roulettes qui lui permettent de se déplacer sur la terre ferme !
Piège	3	En réalité, il s'agit de la catapulte (Att 29, Dom 28)

RESTRICTIONS

Vulnérabilité 2 Le Drakkar étant en plastique, il fond à la chaleur

Le Drakkar est un Domaine partagé par les 4 vikings et de surcroît le Royaume de Sterling qui y jouit donc d'avantages appréciables. Il a la forme d'un long vaisseau noir dont la poupe peinte en vert est rele-

vée et enroulée comme une queue de serpent et la proue également verte est une gueule ouverte de dragon muni d'oreilles de chien. Chaque bord est orné d'une rangée de 5 boucliers ronds qui protègent les bancs de nage. Un long aviron plonge dans

la mer derrière chaque bouclier, tandis qu'à la poupe, côté bâbord, une longue dérive biseauté tient lieu de gouvernail. Au milieu du pont se dresse un mât croisé en son sommet par une vergue d'où est suspendue une voile carrée rayée verticalement de rouge et de blanc. Une baume relie le mât à la queue et supporte une tente rouge à motif blanc entrelacé sous laquelle sommeille Erik Sterlingsson, le fils de Sterling le viking.

Derrière la figure de proue se tient la catapulte avec rangé à son pied un emmarchement de bois amovible qui sert à débarquer, et derrière encore le trône de Sterling, avec à sa gauche son épouse Hilde et de part et d'autre ses fidèles guerriers Sven et Olaf. A côté de Sven, un haut perchoir où s'ébroue un faucon encapuchonné qui y est lié par une chaînette. A leurs pieds, une longue brouette sans bords et à fond de bardeaux espacés, ainsi que deux cochons qui arpentent le pont en couinant à l'adresse des personnages.

STERLING LE VIKING

ASPECTS				
Puissance : 23	Habilité : 17	Taille : 0	GLAMOUR : 80	
Vigilance : 23	Résistance : 17	Charme : 0	Essence : 27	
ATTRIBUTS			valeur	Signe
<i>Affinités</i>	<i>Bonus</i>	<i>type</i>		
Roi	3	particulière	6	Couronne
Navigation	5	particulière	10	Odeur d'embruns
Domaine	3	Emanation	3	Le Drakkar des Mers Gelées
Armes blanches	5	particulière	10	Armé de pied en cap
<i>Pouvoirs féeriques</i> <i>(fréquence/ efficacité/ versatilité)</i>	<i>Coût en</i> <i>Essence</i>	<i>Maîtrise</i>		
Armure adaptative (2/2/1)	sans	5	13	Entrelacs qui se densifient
Souffle de tempête (1/2/2)	4	4	9	Cape qui flotte au vent
Foudre de Thor (2/2/0, cf. cracher le feu mais sans effet prolongé)	4	5	9	Roux
<i>Talents magiques</i>	<i>Niveau</i>			
Voyages	20		20	Scrute l'horizon
<i>Total</i>			80	
TRAITS				
Susceptible (8)				

Sterling est un rouquin moustachu vêtu d'un tabard rouge et d'une cuirasse décorée d'entrelacs serpentiformes blancs. Dans son dos flotte (en fait c'est un bloc de plastique figé dans un mouvement de flottement) une épaisse cape blanche brodée d'un dragon (Nidhogr ou Jörmundandr?). Sa tête est coiffée d'un casque conique cerclé d'une couronne à 8 pointes. A sa large ceinture pend une épée dans un demi-fourreau ouvragé ainsi qu'un poi-

gnard et un carquois. Il siège sur un vaste trône posé sur une peau d'ours polaire (en plastique rigide et bombé qui lui fait comme une estrade) sur les accoudoirs duquel est posée une assiette d'or et sont appuyés un arc, une hache dont le fer est frappé d'une rune solaire et un bouclier rond dans lequel est passée une lance. Il est fier et susceptible, mais c'est un homme d'honneur.

SVEN LE RUSE

ASPECTS					
Puissance : 12	Habilité : 18	Taille : 0	GLAMOUR : 60		
Vigilance : 18	Résistance : 12	Charme : 0	Essence : 20		
ATTRIBUTS				valeur	Signe
<i>Affinités</i>		<i>Bonus</i>	<i>type</i>		
Compagnon	2	Emanation	2	Vrai Malin	
Domaine	2	Emanation	2	Le Drakkar des Mers Gelées	
Escrime	4	particulière	8	Epée	
Négociation	4	particulière	8	Apparence soignée	
<i>Pouvoirs féeriques</i>		<i>Coût en</i>	<i>Maîtrise</i>		
<i>(fréquence/ efficacité/ versatilité)</i>		<i>Essence</i>			
Marcher sur l'eau (1/2/0)	sans	3	9	Motifs de vagues sur ses chausses	
Cuir épais (2/2/1)	sans	3	11	Armure lamellaire	
<i>Talents magiques</i>		<i>Niveau</i>			
Clairvoyance	20		20	Lance des osselets gravés de runes	
<i>Total</i>			60		
TRAITS					
Aima la bonne chère (6)					

Sven est un blond à la barbe impeccablement peignée et huilée. Il porte une cuirasse lamellaire par-dessus un tabard noir et un casque à cornes, ainsi qu'une épée au

côté. Son poing gauche est recouvert d'un gant de fauconnier. C'est un bon vivant doublé d'un fin renard. Il a un redoutable sens de l'humour.

VRAI MALIN LE FAUCON

ASPECTS					
Puissance : 5	Habilité : 9	Taille : -3	Valeur : 30		
Vigilance : 12	Résistance : 4	Charme : 0	Matérialité : 10		
ATTRIBUTS				valeur	Signe
<i>Affinités</i>		<i>Bonus</i>	<i>type</i>		
Chasse	3	particulière	6	Grelots aux pattes	
Corps à corps	3	particulière	6	Serres acérées	
<i>Pouvoirs féeriques</i>		<i>Coût en</i>	<i>Maîtrise</i>		
<i>(fréquence/ efficacité/ versatilité)</i>		<i>Essence</i>			
Vol (2/1/1)	sans	1	8	Plumes soyeuses	
Vue perçante (2/1/2)	sans	2	10	Capuchon sur la tête	
<i>Total</i>			30		
RESTRICTIONS					
Fond sur tout ce qui bouge et qui n'est pas plus grand que lui (2)					

OLAF LE BERSERKER

ASPECTS				
Puissance : 18	Habilité : 12	Taille : 0	GLAMOUR : 60	
Vigilance : 12	Résistance : 18	Charme : 0	Essence : 20	
ATTRIBUTS		valeur	Signe	
<i>Affinités</i>	<i>Bonus</i>	<i>type</i>		
Violence	5	générale	15	Arsenal
Domaine	2	Emanation	2	Le Drakkar des Mers Gelées
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en</i>	<i>Maîtrise</i>		
<i>(fréquence/ efficacité/ versatilité)</i>	<i>Essence</i>			
Transformation en ours (2/2/1)	4	5	10	Odeur de fauve
Force surnaturelle (2/1/2)	sans	5	13	Gabarit de catcheur
<i>Talents magiques</i>	<i>Niveau</i>			
Kinésie	20		20	Mord son bouclier
<i>Total</i>			60	
TRAITS				
Agressif (10)				

Olaf est un blond à la barbe hirsute et à l'air hagard, vêtu d'un tabard bleu. Il porte la même armure que Sven mais est armé jusqu'aux dents comme Sterling. Il n'est pas très vif d'esprit et très difficile à faire changer d'avis quand il a fini par en choisir un.

DAME HILDE

ASPECTS				
Puissance : 12	Habilité : 18	Taille : 0	GLAMOUR : 60	
Vigilance : 12	Résistance : 18	Charme : 0	Essence : 20	
ATTRIBUTS		valeur	Signe	
<i>Affinités</i>	<i>Bonus</i>	<i>type</i>		
Compagnon	5	Emanation	5	Erik Sterlingsson
Compassion	4	particulière	8	Non-violente
Domaine	3	Emanation	3	Le Drakkar des Mers Gelées
Richesse	5	générale	15	Bijoux
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en</i>	<i>Maîtrise</i>		
<i>(fréquence/ efficacité/ versatilité)</i>	<i>Essence</i>			
Fée du logis (0/0/0)	1	0	1	Robe immaculée
<i>Talents magiques</i>	<i>Niveau</i>			
Guérison	16		16	Hanap ouvragé
Empathie	12		12	Sourire engageant
<i>Total</i>			60	

Dame Hilde est l'épouse de Sterling. Elle est nettement plus posée que lui, à la fois moins expansive et plus raisonnable. Elle porte un manteau à collerette relevée, ainsi qu'une étroite et haute couronne brochée dans sa chevelure blonde coupée au carré. Elle tient un hanap de sa main droite et la blancheur de sa longue robe fait ressortir l'éclat de ses bracelets, pendentif et boucle de ceinture d'or et de pierreries.

ERIK STERLINGSSON

ASPECTS					
Puissance : 9	Habilité : 9	Taille : -3	Valeur : 45		
Vigilance : 15	Résistance : 12	Charme : +2	Matérialité : 15		
ATTRIBUTS			valeur	Signe	
<i>Affinités</i>		<i>Bonus</i>	<i>type</i>		
Tendresse		3	particulière	6	Peau douce
Innocence		3	particulière	6	Langes propres
<i>Pouvoirs féeriques</i>		<i>Coût en</i>	<i>Maîtrise</i>		
<i>(fréquence/ efficacité/ versatilité)</i>		<i>Essence</i>			
Engloutir (2/2/3)		4	3	10	Large bouche édentée
Fascination (2/1/2)		2	3	8	Yeux comme des billes de métal
<i>Talents magiques</i>		<i>Niveau</i>			
Evocation		15		15	Le ciel se couvre quand il pleure
<i>Total</i>			45		
RESTRICTIONS					
Gazouille sans cesse (5)					

C'est un nourrisson blond emmaillotté de fourrure blanche et couché dans un berceau à baldaquin. Il ne parle pas et est absolument adorable, sauf si on use de violence en sa présence, auquel cas il se met à pleurer, ce qui déclenche des catastrophes.

Si les choses tournent mal et que les personnages sont vaincus, ils seront Dépouillés (eh oui, les vikings sont des pillards !) et ligotés sur le pont (sauf FurryTail qui servira de nounours à Erik), Sven se chargeant de veiller à ce que leur récupération ne soit pas trop rapide. L'intention de Sterling est de les vendre à des gens qui auraient besoin d'esclaves (on se demande bien à quel usage dans un univers qui se plie à la volonté de chacun, mais certains Féériques ont des Affinités ou des Traits bizarres... et puis c'est dans l'esprit viking). Cela ne remet d'ailleurs pas en cause la suite du scénario, puisque la route du navire ne manquera pas, par le plus grand des hasards, de les amener dans le Domaine qu'ils recherchent.

Si à l'inverse un combat éclate bien mais tourne à l'avantage des personnages, le bon sens semble conseiller d'infliger un Pacte obligeant les vikings à véhiculer les personnages. On peut aussi envisager des victoires plus décisives, du type d'un com-

bat singulier contre Sterling avec pour enjeu sa couronne, ce qui permet à un personnage de se trouver souverain d'un Domaine partagé, et chef d'une bande d'aventuriers des mers. De vastes perspectives d'aventures s'ouvrent alors à lui, si cet état de fait est compatible avec ses Traits et s'il n'a pas déjà un Domaine aux Correspondances peu maritimes (désert...).

L'issue la plus probable est pacifique (un Pacte), parce que tant FurryTail dans le camp des personnages que Dame Hilde dans celui des vikings œuvreront dans ce sens. La violence des vikings doit être une menace palpable pour inciter les joueurs à la finesse, mais pas un prétexte à un combat de plus (il y a déjà eu bien assez d'action avec l'Aziwugum, et certains personnages ne sont en outre peut-être pas en état de se battre à nouveau si vite).

Les personnages doivent se débrouiller pour obtenir la sécurité et si possible le transport jusqu'au Domaine de l'ami de FurryTail, voire de quoi payer l'Aziwugum s'ils ont négocié avec lui. Tout le reste est du bénéfice. En outre, les vikings exigeront paiement de leur aide face à l'Aziwugum s'ils sont intervenus. En échange, les personnages peuvent offrir les talents de FurryTail pour distraire les vikings, ce qui est pour eux une monnaie de prix. FurryTail

proposera en outre généreusement de devenir le biographe officiel des vikings et de chanter partout leurs exploits, s'ils veulent bien les lui relater régulièrement, par exemple par faucon messager (évidemment il a derrière la tête l'idée d'obtenir à bon compte une nouvelle source d'inspiration). Naturellement, des personnages dignes de ce nom ne se contenteront pas de se reposer ainsi sur FurryTail et s'efforceront de gagner un peu de Glamour en proposant des choses inattendues qui seront peut-être des occasions de scénarios.

Quoi qu'il en soit, après un voyage à travers des bancs d'icebergs de plus en plus serrés, escortés par des orques joueurs, le navire se retrouve brutalement encalminé. Aucun souffle d'air. Aucun son. Le ciel est

gris et se confond avec la mer que pas une ride n'agite. Il fait froid, mais pas au point d'infliger des dommages, et terriblement morne, oppressant et ouaté. L'eau est parsemée de blocs bas de glace sale qui flottent sur place. Ca et là, flottant le ventre en l'air ou gisant sur la glace, d'innombrables cadavres de mammifères des mers froides, baleines, marsouins, bélougas, phoques, dauphins, morses, et même un cachalot ! Ces cadavres ne semblent pas putréfiés, sans doute à cause du froid, mais l'odeur douceâtre de graisse rance qu'ils dégagent quand on s'en approche est écœurante. Droit devant, un prodigieux iceberg se dresse comme une tour foudroyée. FurryTail s'exclamera : « Nous sommes arrivés ! Mais... que s'est-il donc passé ? »

DANS LES RUINES

Ce n'est pas forcément évident pour des joueurs Terrestres, mais le Domaine est saccagé. Son propriétaire est donc mal en point. Les vikings sont ravis de cette pêche miraculeuse et Sven saute par-dessus bord en usant de son Pouvoir de marche sur l'eau pour aller dépecer un morse aux splendides défenses d'ivoire (en incidente, c'est une bonne occasion pour les personnages de collecter, si besoin est, de quoi payer leur dette à l'Aziwugum). L'ambiance n'en est pas moins macabre, et tant Hilde qu'Erik commencent à en ressentir les effets : Hilde grelotte et s'efforce sans succès de calmer son enfant grin-

cheux. FurryTail est blême. Sterling s'interroge sur ce spectacle.

FurryTail peut confirmer que c'est bien là le Domaine de son ami, mais que d'habitude les animaux ne sont pas morts et que, si l'ambiance n'est pas toujours riante, elle n'a jamais été aussi lugubre. L'iceberg géant est la tour où le propriétaire des lieux a ses quartiers d'habitation. Même si les personnages sont captifs, les vikings leur demanderont d'explorer avec eux les lieux « au cas où ce serait un piège », d'autant que FurryTail ne fait pas mystère de sa familiarité avec l'endroit.

LA TOUR ABOLIE

Valeur : 15

PROPRIETES

Habitants	7	Cétacés et pinnipèdes (valeur 14)
Point de Contact	8	En mer, au nord des Hébrides ; récurrent (en cas de tourbillon)

RESTRICTIONS

Aimant	3	Ceci explique pourquoi le Drakkar s'y dirige automatiquement
--------	---	--

Elle a la forme d'une ziggourat gravée d'arabesques et de sveltes figures féminines, entièrement faite de glace. Aucune entrée n'est visible, mais actuellement, une fissure monumentale, plus large en haut qu'en bas, court sur toute sa hauteur et expose un intérieur baroque. Des personnages de Taille -1 au maximum peuvent s'y glisser au niveau de l'eau ; en volant ou en escaladant (difficulté 12 du fait des nombreuses prises, mais un total de réussite inférieur à 5 conduit à une chute dans l'eau, avec des Dommages de 12, car la glace fragilisée est friable) on peut atteindre le sommet qui laisse passer une Taille +3.

La tour est creuse et, si elle possède un plafond (actuellement fendu) d'où pend un colossal lustre à pendeloques de cristal (en piteux état), n'a pas de plancher. Apparemment, l'entrée est censée se faire en passant sous la mer. Une large rampe intérieure dépourvue de garde-fou prend naissance sous l'eau et monte en spirale jusqu'au sommet de la tour ; la faille qui parcourt toute la surface de la tour la coupe en plusieurs endroits qui nécessitent donc de sauter (difficulté 8 en bas, 20 en haut puisque la largeur va croissant).

L'aménagement est un mélange d'intérieur bourgeois XIX^{ème}, d'atelier d'artiste et de cabinet des curiosités. Ce ne sont que rayonnages de livres, animaux empaillés à la fourrure mitée et figés dans des poses non naturelles, lampes à huile tarabiscotées, tableaux préraphaélites, spé-

cimens géologiques, herbiers, collections d'insectes punaisés, bustes de femmes juvéniles, fœtus en bocaux, instruments d'optique ou d'astronomie, gravures et eaux-fortes, le tout à hauteur d'appui pour un enfant, et pour la plupart éparpillés sur la rampe, renversés sur leur étagère ou carrément surnageant dans l'eau tout en bas. Pour FurryTail, tout est normal, sauf les dégâts (« il est si méticuleux d'habitude... ») dont l'ampleur semble l'alarmer. Les vikings commencent à faire consciencieusement main basse sur les objets qui semblent avoir de la valeur.

A l'extérieur, une investigation systématique de la banquise permet, sur un jet de Vigilance de difficulté 20, de repérer un endroit où la glace est piétinée et ensanglantée comme par un combat. De plus, des traces semblent indiquer qu'une masse imposante y a été tirée de la mer. Des traces quittent cet endroit en tournant résolument le dos à la mer, et la même masse semble avoir été tractée tout le long. Faute de mieux à faire, les personnages devraient suivre cette piste qui conduit sur une étendue de banquise enfin dépourvue de cadavres. En chemin, en scrutant longuement l'horizon, un jet de Vigilance de difficulté 20 permet de déceler un léger panache de fumée, à peine plus sombre que le gris du ciel. De même, on peut sentir une faible odeur de feu de bois et entendre des voix d'hommes qui chantent.

Un peu de crapahute (difficulté 16 pour ne pas glisser et se retrouver les quatre fers

en l'air, ou sauter sur une couche mince qui cède et tomber à l'eau – Dommages 12) permet de découvrir l'origine de la fumée. Au loin, trois hommes emmitouflés de grossières fourrures gris-beige sont assis en cercle autour d'un maigre feu et chantent ou psalmodient, deux d'entre eux répondant au troisième. Ils ne sont pas particulièrement vigilants puisqu'ils n'ont rencontré jusqu'ici que des animaux morts. Une tente large mais peu élevée, bleue et frappée d'une croix d'or, est dressée sur le sol gelé. Un petit tas de bois mort et des ballots et bagages sont posés à portée de main du

trio. L'un des hommes est un colosse aux cheveux et à la barbe courts, l'autre est mince, rasé de frais, avec une tonsure sur le crâne, un épais tome ouvert sur les genoux, et le troisième est trapu, moustachu, aux longs cheveux blonds, avec un bâton de pèlerin fiché dans la glace à côté de lui. Abandonnée sur la glace à mi-distance d'eux, une énorme masse blanchâtre, oblongue, gît, inerte. FurryTail tressaille et s'écrie : « Là ! C'est lui ! Mais que lui ont-ils fait ? Il ne bouge pas ! Pourtant, c'est bien lui, mon ami Gérard le Narval ! »

GERARD LE NARVAL, CETACE TENEBREUX, VEUF ET INCONSOLE

ASPECTS				
Puissance : 25	Habilité : 15	Taille : +3	GLAMOUR : 90	
Vigilance : 20	Résistance : 30	Charme : +1	Essence : 30	
ATTRIBUTS			valeur	Signe
<i>Affinités</i>	<i>Bonus</i>	<i>type</i>		
Poésie	5	particulière	10	Cite les poètes
Symbolisme	3	spécialisée	3	Métaphores sophistiquées
Mammifères aquatiques	4	particulière	8	Nageoires aux pattes arrière
Domaine	3	Emanation	3	La Tour Abolie
Océan	3	particulière	6	Odeur d'iode
<i>Pouvoirs féeriques</i>	<i>Coût en</i>	<i>Maîtrise</i>		
<i>(fréquence/ efficacité/ versatilité)</i>	<i>Essence</i>			
Immunité au froid (1/2/0)	sans	2	8	Couleur blanche
Caméléon (eau, 1/1/1)	2	2	5	Taches changeantes sur le pelage
Brouillard (1/1/1)	2	2	5	Elocution fumeuse
Cuir épais (2/2/1)	sans	2	10	Bourrelets de couenne
<i>Talents magiques</i>	<i>Niveau</i>			
Guérison	32		32	Corne spiralée
<i>Total</i>			90	
GESA				
Servir de nègre à FurryTail (24)				

Il est actuellement sans Essence, et Dépouillé de son Talent (FurryTail soulignera qu'il lui manque sa corne). Ses Affinités sont autant de manières de le ranimer (à condition de parvenir jusqu'à lui sans être repéré par les trois inconnus). A son réveil (qui restaurera son Domaine), il relatera

qu'ayant senti une intrusion dans son Domaine, il est allé voir, et que trois inconnus se sont rués sur lui sans crier gare. Ensuite, il ne se rappelle plus rien. Sur un jet de Vigilance de difficulté 16, les personnages pourront déceler qu'il est étrangement distant vis à vis de FurryTail.

LES INTREPIDES PELERINS

Les trois étranges personnages sont des Terrestres. Tout a commencé lorsque le Vicomte Garin de Saint-Amond a contracté ce mal noir qui ravage l'Europe en ce début de XIII^{ème} siècle. Ses gens, très attachés à lui, s'affligèrent, mais malgré toutes les messes dites pour sa guérison, les pieuses reliques suspendues à son chevet et les rebouteux sans nombre qui l'ont accablé de saignées et de thériacales amères, son état alla s'aggravant. Lors, son confesseur, homme fort instruit, se souvint de la légende de l'unicorne qui, par la grâce de Dieu, guérit de tous les maux. Homme de foi et de science, il n'avait jamais cru à l'existence réelle des fabuleuses licornes que le plus habile veneur jamais n'avait aperçues, mais il savait que les marchands rapportaient parfois du lointain septentrion de longues cornes torsadées, probablement prises sur quelque animal de là-bas. Quelques pichets de vin épais et l'un ou l'autre denier habilement glissé lui permirent d'apprendre qu'on les prenait sur une sorte de poisson des mers froides, de l'espèce des baleines où Notre Seigneur bannit jadis Jonas.

La situation de son sire étant désespérée, le brave confesseur décida de se mettre en quête de l'unicorne salvatrice et demanda des volontaires pour cette croisade pacifique. Le garde-chasse du Vicomte, un géant débonnaire, et l'apothicaire, un Allemand toujours à courir les prairies à la recherche de simples pour ses décoctions, se portèrent sur-le-champ volontaires. Pour les commodités de la lecture, nous appellerons ces personnages Sulpice, Placide et Germain des Prés.

S'embarquant, avec leur escorte, dans un port des Flandres à destination des mers nordiques, ils parvinrent, après moult tribulations, dans ces eaux étranges où le soleil ne se couche jamais. Là, pour éprouver leur

foi, le Seigneur leur envoya une tempête qui coula leur nef, mais la ferveur de leurs prières non seulement en fit les seuls survivants mais encore le tourbillon qui manqua les engloutir les rejeta-t-il sur cette côte toute de neige. A peine eurent-ils le temps de prier pour le salut de leurs infortunés compagnons, qu'ils virent nager vers eux une bête glorieuse, à la robe immaculée, le front orné de l'unicorne tant convoité ! Louant Saint Hubert et Saint Georges, ils assaillirent la bête et le Ciel voulut qu'ils l'abattissent. Sa corne se brisa net dans leurs mains dès le trépas de la bête, comme un signe de la faveur du Ciel.

Au même instant, un souffle morbide passa sur le paysage et tout, les couleurs, les odeurs, le vent, les sons, mourut d'un coup, tandis que les cadavres des bêtes mortes commençaient à remonter à la surface, de tous côtés. Jugez de la surprise et de l'effroi de nos pieux compères qui ne s'attendaient pas à causer la ruine de ce pays de glace ! Mais Germain des Prés se souvint de vieilles légendes selon lesquelles un pays pouvait pleurer la mort de son roi, ce qui rappelle aux fidèles la promesse de la Résurrection.

A la demande de Sulpice qui souhaitait l'étudier, ils emportèrent avec eux la volumineuse carcasse de la bête, qui ne semblait pas se corrompre, sans doute à cause de ce froid qui rendait le pain dur comme pierre. Mais après une longue et harassante marche (qu'il est difficile de mesurer les jours quand le soleil est immobile !), ils ont fini par l'abandonner. Le paysage est toujours désespérément identique et, ainsi que l'avaient annoncé les marins, les pierres d'aimant n'indiquent plus rien si loin au Nord. Mais les hardis pèlerins gardent une foi inébranlable en la Providence qui les a jusqu'ici comblés de faveurs. D'ailleurs, ils ont à peine touché à leurs provisions de-

puis tout ce temps et les ont même renouvelées grâce à toute cette viande opportunément fournie ; la disette ne les guette donc pas.

Vous vous en doutez, la réalité est un peu différente, n'en déplaise à ces dévots camarades. Lorsque la tempête les frappa, ils se trouvaient dans un Contexte dont les Correspondances étaient compatibles avec celles du Domaine de Gérard le Narval qui, rappelons-le, possède un Point de Contact récurrent avec la Terre et agit comme un Aimant. Comme nos trois compagnons possèdent tous un Aspect de Foi, leurs prières désespérées ont été suffisantes pour déclencher un miracle, en l'occurrence remplir les conditions d'existence du Point en suscitant un maelström et le leur faire franchir. Ils se sont donc retrouvés en Féerie. Gérard, sentant cette intrusion inopinée, est venu voir de quoi il retournait, et les trois comparses se sont rués sur lui. Comme il n'est pas particulièrement belliqueux et que leur Foi compensait ses avantages de Domaine, ils ont fini par le vaincre après une lutte acharnée. Leur cause étant indiscutablement juste et leur victoire peu aisée, ils ont remporté assez de points de victoire pour le Dépouiller de son Talent de Guérison, et donc de son Signe : sa corne, raison pour laquelle elle « se brisa d'elle-même entre leurs mains ».

Comme ce sont des Terrestres Dépouillant un Féérique, et là encore sous l'influence de leur Foi, le Signe a exceptionnellement été légèrement altéré au cours du transfert, en ceci qu'au lieu que la

corne leur pousse sur le front, elle se comporte comme un objet que Sulpice transporte, précieusement emballé dans une étoffe. Naturellement, la défaite de Gérard a immédiatement saccagé son Domaine et, son corps ayant été éloigné de son Domaine (la banquise est un Domaine voisin dont le propriétaire est absent) et de toute Affinité, son Essence ne se régénère pas. Enfin, les particularités des latitudes boréales et de la vision particulière du monde qu'ont nos fervents amis expliquent parfaitement pourquoi le temps semble suspendu et pourquoi leurs besoins physiologiques sont à l'arrêt. Ils n'ont donc absolument aucune idée du fait qu'ils ont changé de monde. Il se sont éloignés du Domaine de Gérard parce qu'ils souhaitaient s'écarter de la mer (ils prennent la banquise pour de la terre ferme quoique enneigée) en espérant trouver des traces de civilisation, mais leur méconnaissance du milieu et leur ignorance des particularités spatiales de Féerie rendent peu probable qu'ils parviennent un jour à sortir du Domaine où ils se trouvent. Quant à rentrer sur Terre, alors qu'ils viennent de s'éloigner d'un Point de Contact...

Tous possèdent une paire de longs épieux qu'ils ont utilisés pour la chasse au narval (au contact : Initiative +1 du fait de l'allonge, Dommages +2 ; à distance : Initiative -1, portée Force + Taille mètres) et leurs fourrures leur octroient un bonus de 2 en Encaissement au prix d'un malus de 1 en en Coordination.

Placide le garde-chasse

ASPECTS				Taille : +1 Charme : 0
Force : 18	Perception : 14	Coordination : 12	Constitution : 22	
Volonté : 12	Réflexes : 12	Intellect : 10	Foi : 12	
Blessures légères : o o o o graves : o o mortelles : o				
COMPETENCES				niveau
Arbalète				+3
Chasse				+5
Discretion				+4
Lutte et pugilat				+4

Il porte une cotte de cuir sous ses fourrures (Encaissement +2) et transporte dans ses bagages une lourde arbalète ainsi qu'un carquois de 12 carreaux (Initiative -4, Attaque +1, Dommages 20, portée 150 mètres). S'en servir nécessite une activité complète pour déployer les branches, tendre la corde en remontant la manivelle et encocher un carreau (jet de Coordination + arbalète de difficulté 12).

C'est un homme massif et peu loquace, qui considère la nature comme un système

utilitaire : chacun peut prendre ce dont il a besoin, mais avec frugalité pour ne pas spolier les autres. Il n'a donc aucun scrupule à abattre des animaux pour des raisons pragmatiques, mais désapprouvera ceux qui pillent pour le plaisir. Ses gestes sont étonnamment mesurés et son élocution posée. Sa physionomie ne reflète jamais ses émotions et les phénomènes les plus fantasmagoriques le laissent apparemment de marbre. Il est venu essentiellement pour le plaisir de chasser un gibier rare.

Sulpice l'érudit

ASPECTS				Taille : 0 Charme : +1
Force : 10	Perception : 15	Coordination : 12	Constitution : 12	
Volonté : 15	Réflexes : 16	Intellect : 20	Foi : 18	
Blessures légères : o o o o graves : o o mortelles : o				
COMPETENCES				niveau
Eloquence				+3
Humanités				+4
Chant grégorien				+3
Théologie				+5

C'est le leader du trio. Il est charismatique, très habile à manier les mots et à obtenir ce qu'il veut de ses interlocuteurs. Il est également très érudit, mais c'est plus un collectionneur de savoir qu'un innovateur. Il ne revient jamais sur une décision et souhaite par-dessus tout sauver son seigneur et maître.

Germain des Prés, l'apothicaire d'outre-Rhin

ASPECTS				Taille : 0 Charme : 0
Force : 12	Perception : 18	Coordination : 16	Constitution : 14	
Volonté : 15	Réflexes : 12	Intellect : 16	Foi : 15	
Blessures				
légères : o o o o		graves : o o	mortelles : o	
COMPETENCES			niveau	
Massue			+3	
Histoire naturelle			+5	
Folklore germanique			+3	
Médecine médiévale			+4	

Il est armé d'un long bâton ferré (Initiative -1, Défense +2 car conçu pour parer, Dommages +2).

C'est un homme curieux de tout, très ouvert, et le plus spontané des trois. Il peut rester des heures à contempler un paysage, à observer une plante ou à péroter devant un auditoire, avec sa pointe d'accent. Il est venu surtout pour explorer des régions exotiques.

Leur foi se traduit essentiellement par le fait qu'ils sont convaincus que Dieu veille sur eux du moment qu'ils sont humbles et repentants. De ce fait, ils évitent en permanence d'agir impulsivement, rendent grâce au Ciel de tout ce qui se produit (ils trouvent des interprétations favorables à n'importe quelle vicissitude) et sont très courtois avec tout le monde. Pour autant, ils ne sont pas naïfs et, s'ils n'ont pas de souvenirs clairs des maraudeurs normands des siècles passés (d'autant que les vikings de plastique ne sont guère historiques), ils savent reconnaître une lance et une cuirasse quand ils en voient. Ils seront donc sur la défensive (et ils savent se défendre) dès qu'ils verront les vikings.

En contrepartie, leur Aspect de Foi leur confère une chance insolente : les projectiles ricochent sur leur médaille de baptême, ils ne chutent que dans une congère de neige moelleuse qui amortit l'impact, etc. C'est ainsi que s'interprète leur bonus pour résister aux attaques et aux effets magiques des Féériques, ainsi que leurs miracles, qui sont mineurs mais fréquents : leurs adversaires ont le soleil dans les yeux, mettent le pied sur une plaque de verglas, brisent, emporté par leur élan, la couche de glace qui les supporte lorsqu'ils manquent leur

coup en combat, etc. Ce sont des adversaires très frustrants...

Leur réaction aux personnages dépendra de leur apparence précise : ils interpréteront ceux à l'aspect humain comme des gens issus de contrées lointaines (les Ethiopiens sont bien noirs comme le péché, d'après les voyageurs qui en ont rencontré, alors pourquoi ces terres gelées ne seraient-elles pas peuplées d'hommes rigides comme le sont les vikings ou d'hommes verts, ou ailés, ou minuscules ?) et la diversité des peuplades locales les frappera comme singulière, mais sans plus (et ils rendront grâce à l'ingéniosité du Créateur). De même, tous ceux qui ressemblent à des animaux, des plantes ou des minéraux mobiles et qui parlent seront interprétés comme des miracles : c'est le Seigneur qui parle par leur bouche comme il parla aux Hébreux dans le désert sous la forme d'un buisson ardent. Ils seront donc très respectueux des personnages qui ont cette apparence. Ils voient en FurryTail un animal de compagnie, mignon mais insignifiant. Le fait qu'il parle ne les impressionne pas outre mesure : certains corvidés le font bien...

Plus problématique est le cas de ceux qui, même avec les idées larges, ne peuvent passer pour naturels (êtres hybrides, en-

flammés, immatériels...) ou dont la forme est celle d'une créature honnie (reptiles, prédateurs, singes, charognards, amphibiens, munis d'ailes membraneuses...), parce qu'ils y verront les forces du Malin venues s'opposer à leur mission sacrée. Ils leur seront donc hostiles, ainsi par analogie qu'à ceux qui les accompagnent, brandis-

sant leurs crucifix et leur enjoignant de se retirer au nom du Père, du Fils et du Saint Esprit, refusant d'écouter un mot de leurs propos (« ils veulent nous tenter ! »), etc. En cas d'insistance ou d'hostilité, ils n'hésiteront pas à faire usage de leurs armes.

TOUT EST BIEN QUI FINIT

BIEN

Comme souvent en Féerie, il n'y a pas de vrai méchant dans cette histoire. Il est naturellement possible de massacrer les Terrestres sans se poser de questions (ce sera la position d'Olaf, et Sven et Sterling seront tentés de le suivre), notamment pour les Dépouiller du Talent volé à Gérard et le lui restituer par Scission, mais outre que ce n'est pas si facile à cause de leur foi, cela ne permet pas de comprendre ce qui s'est passé puisque Gérard, seul témoin, n'a lui-même pas eu l'occasion de le comprendre. Hilde et FurryTail plaideront comme d'habitude pour une solution diplomatique qui, de surcroît, a de bonnes chances de succès vu la personnalité des pèlerins. Ils ne font pas mystère de leur histoire, un vrai chrétien n'ayant rien à cacher.

Idéalement, on peut espérer obtenir de Sulpice qu'il se Scinde de la corne au profit de Gérard (ce qui le ranime si ce n'est déjà fait) ; on peut même lui demander de compenser les déperditions de Scission par un miracle de façon que l'opération soit blanche pour Gérard (mais il faut y penser à temps, et trouver comment l'expliquer). En effet, les trois compagnons sont tout prêts à admettre l'idée, non pas que Gérard est un être intelligent (seul l'homme est à l'image de Dieu) mais qu'il est une créature sacrée, symbolique, miraculeuse, dont la survie est nécessaire à celle des lieux (ils ont constaté *de visu* les effets de sa

« mort » sur l'environnement) ou souhaitable pour les personnages. On peut aussi les convaincre que le tuer était sacrilège, raison de leur exil en ce Purgatoire glacé, ou que maintenant qu'ils ont accompli l'épreuve du courage et de la foi, ils peuvent le ressusciter sans qu'il leur en coûte rien (la renaissance du sacrifié étant pour le moins un thème cher à leurs convictions religieuses), ou encore toute autre argumentation acceptable pour la théologie médiévale... Mais comment les personnages la connaîtraient-ils ?

En contrepartie, les Terrestres exigent la guérison de leur seigneur et, accessoirement (tous trois sont prêts au sacrifice), leur retour sur Terre si on parvient à les convaincre qu'ils n'y sont plus. Il serait assez facile, par exemple, de faire passer sur Terre Gérard ainsi que les personnages et les Terrestres à bord du Drakkar grâce au Point de Contact du Domaine (une grotte sous-marine à quelques brasses de la Tour), puis que tout ce petit monde parvienne sans encombre (les Talents des vikings devraient y pourvoir) à bon port (le Drakkar se prête parfaitement à remonter les fleuves), et que « la bête immaculée guérisse notre bon sire d'un seul toucher de sa corne » (par exemple en approchant le lit de douleur du malade de la rive du cours d'eau sur lequel navigue le Drakkar). L'Imaginaire est à -3 dans le Contexte terrestre concerné ; le Drakkar étant un

Domaine, son Imaginaire propre est toutefois de zéro, donc les personnages conservent leur Taille à moins qu'ils ne débarquent (ce qui effare les spectateurs terrestres). Gérard qui nage à côté se voit, lui, réduit à la taille d'un jouet.

A défaut, Dame Hilde possède elle-même le Talent Guérison et peut l'exercer sur un Terrestre, après quoi il sera possible d'exiger la restitution de l'unicorne en paiement. Malheureusement, le Point de Contact du Domaine de Gérard est fermé tant qu'il est sans Essence. Sterling possède toutefois le Talent Voyages qui peut permettre d'en ouvrir un autre ou mieux d'activer celui-là (si on parvient à le localiser par Empathie).

Si cette fin heureuse est atteinte, les Terrestres chanteront les louanges des personnages en qui ils verront des émissaires divins : ils seront les bienvenus s'ils souhaitent revenir. De son côté, FurryTail aura une sacrée histoire à raconter (il proposera donc aux personnages de chroniquer leurs futurs exploits, à titre de remerciement). Les vikings, quant à eux, resteront sur « cette terre d'opportunités » en proposant à Gérard que son Domaine leur serve de base arrière en contrepartie de leur protection (le Talent de Sterling leur permet de toutes façons de voyager entre les mondes mais ils ne l'avaient jamais encore fait faute d'en percevoir clairement l'intérêt). Ils considéreront les personnages quittes de leurs obligations, même s'ils les ont vaincus, ravis qu'ils sont de disposer d'un tout nouveau monde à explorer.

Reste à résoudre la question des liens qui unissent Gérard à FurryTail et qui finiront par être mis en lumière, soit parce que

quelqu'un posera la question directement, soit parce que l'un des deux le laissera échapper (plus probablement Gérard dans un moment d'énervement : il ne va pas pour autant s'en vanter), soit enfin parce que, une fois la crise résolue, FurryTail demandera publiquement pardon à Gérard en rappelant qu'il a pris des risques pour venir le secourir. La teneur du Geis n'est en effet pas indigne, c'est le procédé utilisé pour l'obtenir qui est pour le moins contestable, ce dont FurryTail est conscient. Dame Hilde pourra proposer de Guérir Gérard de son Geis, le reprenant donc à son compte, ce qui n'est pas gênant compte tenu des aventures que les vikings ne vont pas manquer de vivre sur les mers de la Terre. La contrepartie sera naturellement le droit d'asile permanent dans le Domaine de Gérard, Sterling négociant même (sous l'impulsion de Sven) que Gérard devienne son Sujet moyennant 3 points de son Emanation Domaine qui, moyennant déperditions, se traduisent en 2 points de Glamour pour l'Affinité Royaume (ce qui est un marché honnête).

Il restera alors aux personnages à rebrousser chemin (sans oublier le cas échéant de passer payer leurs dettes à l'Azivugum) et de rejoindre le non-anniversaire de Saurimonde, flanqués d'un FurryTail penaud et reconnaissant. L'assemblée leur portera moult toasts et ne se lassera pas de sitôt d'entendre leur récit de leur folle équipée, surtout enjolivé par FurryTail. Leur réputation de preux est bien partie pour s'installer... et leur attirer de nouveaux ennuis. Mais ceci est une autre histoire...