

La Marche des Homoventres



Un livret-scénario pour Fantasia, par le Baron Von Rawt et Tybalt

Introduction, par le Baron Von Rawt

Bonjour, fidèles visiteurs du monde de Fantasia !

Vous trouverez dans ce supplément tout un cadre de campagne et un premier scénario, basés sur des créatures pour le moins étranges... Face à l'Absurde, aiguiser votre langue, elle devra être plus acérée que votre épée ! La violence n'a jamais arrêté le Nonsense...

Mais qui sont les Von Rawt ? Qui sont les homoventre et autres homoballons ? Ils prirent naissance il y a dix ans, en cours d'Anglais, alors que mon pote Pierre à l'humour délirant et absurde et moi-même nous faisons sévèrement chier... depuis, ces monstres terribles envahissent le Net et les emails que Pierre et moi échangeons, depuis 10 ans ! quand on vous dit qu'ils sont coriaces...

Leurs frères fantasiens sont tout aussi teigneux et envahissants que leurs aînés, et prirent de la substance sous les pinceaux de Tybalt, Addeus et Gelweo. Tellement que seule l'idée d'une Maison de Veille contre le Nonsense permit à Tybalt et à moi-même de retrouver le sommeil...

Vincent Von Rawt
alias
Ubblak

Introduction, par Tybalt

La Marche des Homoventres est un supplément pour le jeu de rôle amateur *Fantasia* proposant un double cadre de campagne (Bavéra, la baronnie des Von Rawt en Hiscontie, et l'Homoventrie, une contrée peu stable quelque part sur Fantasia), une trame de campagne détaillée et toutes les informations qui vont avec. Il regroupe diverses pages du site Web appartenant à l'Atlas, au Monde ou au Bestiaire (la description des Homoventres et des Sylvêtres, déjà présentés dans la version téléchargeable du Bestiaire, est reprise ici pour des raisons évidentes en rapport avec le titre).

Ce supplément possède un aspect particulier en rapport avec son auteur : en effet, il doit presque entièrement son existence au Baron Von Rawt, qui me l'a envoyé sous forme d'idées successives et souvent de textes presque complètement achevés ; je n'ai eu qu'à bavarder aimablement avec lui par mails interposés afin d'ajuster quelques petites choses avant de mettre les pages en ligne. Au bout du compte, je n'ai presque rien fait, sinon participer à la rédaction et à l'illustration de mon mieux. Ce n'est que maintenant que je regroupe ici ces pages pour en faire un supplément cohérent et c'est très injuste, puisque l'ensemble remonte (au moins) à fin 2001 ; d'autant qu'au vu du joyeux capharnaüm du site, je n'étais pas sûr que sans un bon gros document téléchargeable, tous les internautes curieux de passage sur Fantasia puissent vraiment en profiter.

En un mot, *La Marche des Homoventres* pourrait être la marche de Fantasia, avec ses cahots, ses heures de gloire, ses incongruités et ses trouvailles enthousiastes. Elle montre surtout que Fantasia, en tant que jeu de rôle amateur en édification perpétuelle sur Internet, peut relever d'une vraie création collective, et au risque de passer pour un paresseux, je suis heureux de pouvoir dire que ma tâche principale concernant ces textes a consisté en un pur travail de forme, mise en page et mise en ligne.

Je tiens à remercier le créateur de Bavéra et de l'Homoventrie, le Baron Von Rawt (dont je ne me garderai scrupuleusement de révéler au grand public que sous ce pseudonyme tout fantasien se dissimule le très glorianthien troll Ubblak), ainsi que Loonce Selagnes (connue ailleurs sous le nom de Gaëlle Wolf), qui a illustré bien des créatures fantasiennes, dont ici les Sylvêtres et les Homoballons, et ADDeuS, illustrateur des Homoventres.

J'espère que ce supplément n'aura pas trop de défauts à vos yeux de rôliste, et qu'il vous permettra de passer maintes heures en aventures aussi nombreuses que phantasmagoriques.

Tybalt, 27 mai 2004

NB : je précise que, comme tout supplément contenant un scénario, ce livret-scénario est strictement réservé au Chroniqueur ! Joueurs curieux, détournez vos regards !

Première partie

Où l'on trouvera, en divers chapitres, mille informations précieuses concernant les lieux, les gens, les événements et les organisations que l'aventure qui va suivre nécessite de connaître, mais qui pourront se retrouver dans bien d'autres.

Chapitre 1

Bavéra

La Baronnie des Von Rawt en Hiscontie

Histoire

Galdûr Von Rawt était parmi les premiers nobles à suivre Henyas Fennovar et à lui faire confiance. Il l'épaula lors de la Guerre des Vassaux, avec une forte troupe de mercenaires. Il faut dire que Galdûr était un sacré baroudeur et un guerrier hors pair. Lors de la réconciliation, Henyas 1er Fennovar lui fit l'insigne honneur de lui octroyer une terre où s'installer. Mais Henyas n'aimait guère le tempérament belliqueux du baron récemment promu, aussi lui assigna-t-il des terres loin de la capitale, à la lisière des grandes steppes.

À la mort de Galdûr, ses descendants, qui sentaient l'opprobre royale sur leur lignée, n'eurent de cesse de faire les courtisans à la cour pour racheter leur crédit perdu. Malheureusement, le métier de courtisan est coûteux, si bien qu'ils mirent en vente, petits bout par petits bout, la baronnie Von Rawt.

Lors de l'invasion tri-impériale, la baronnie se réduisit à quelques terres pitoyables, le château (une sombre forteresse) et le village voisin. À la chute de Stalis, Wilbur Von Rawt était le tenant des titres de baron, et se retira dans ses terres, car les tri-impériaux ne maintenaient pas de cour. On se souvient de lui dans la baronnie comme "le Bon Baron", car il se consacra désormais, et sa descendance après lui, à l'entretien et la fructification de ses terres, grâce notamment à des moulins qu'il fit installer sur sa rivière afin d'exploiter le bois provenant de la forêt de Mâchebaie qui se situait sur ses terres, et dont il racheta une grande partie à ses voisins.

Plus tard, ses descendants, moins industriels, se consacrèrent à l'érudition et à l'exploration, vocation qui dura jusqu'au dernier et tragique baron Von Rawt, Sigmund.

Sigmund Von Rawt était un passionné de voyages, où il engloutissait tout son argent. En un rien de temps, toute sa propriété fut hypothéquée. Un bourgeois Stalisois, appelé Lafortune, lui même érudit, racheta à ses créanciers les dettes du baron. Comme il tenait à s'offrir une terre et des lettres de noblesse, il entreprit de ridiculiser les travaux de Von Rawt à l'Université royale, et accula le baron à la banqueroute. Il devint propriétaire légitime de la baronnie à la disparition mystérieuse de Sigmund (dont la rumeur disait qu'il fuyait ses dettes).

Deux ans plus tard, en plein hiver, le premier Homoventre apparaissait dans la baronnie.

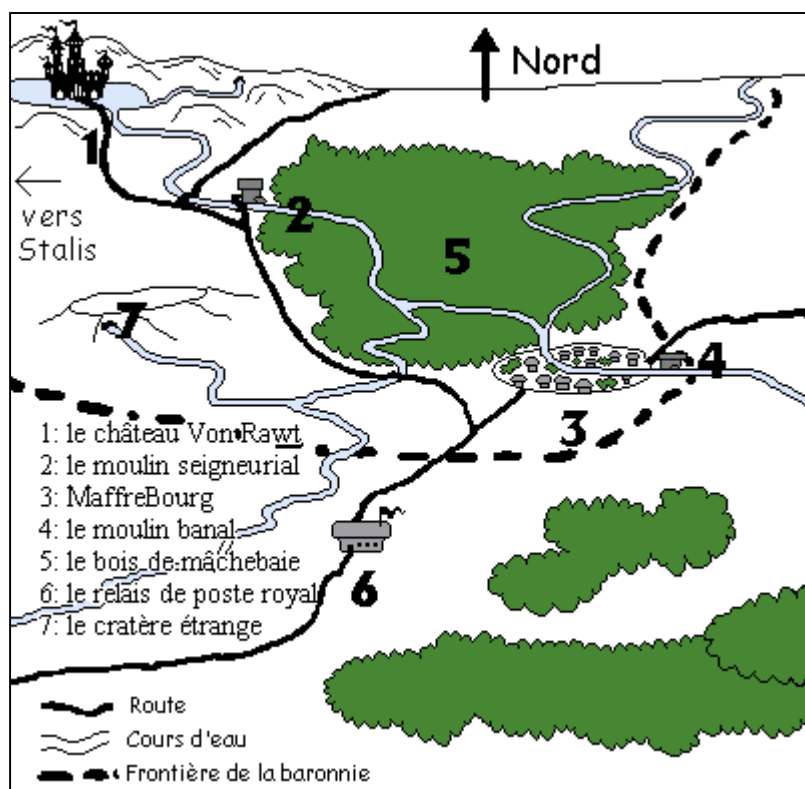
Au début, les habitants et Lafortune lui-même s'amuserent du phénomène. Mais chaque jour il en arrivait un nouveau !! Bientôt les Rawtiens ne supportèrent plus de se faire insulter à chaque coin du bois de mâchebaie, au détour de leurs moulins, à la sortie des bals populaires. Ils organisèrent des battues. En vain. Des gens revinrent effrayés de Mâchebaie en rapportant l'apparitions d'êtres étranges (les Sylvêtres) qui s'en prenaient aux bûcherons. Un beau jour, toute une expédition anti-Homoventres disparut dans la forêt.

La peur s'installa, et les affaires de la baronnie, qui étaient jusque là florissantes entre les mains de Lafortune, périclitèrent. Puis au bout de dix ans, les jeunes revinrent dans la forêt et s'aperçurent que les Sylvêtres n'étaient pas belliqueux, pour peu qu'on ne les attaque pas. Et la vie reprit son cours. En plus déroutant, avec l'appréhension perpétuelle de croiser des êtres grotesques et inamicaux.

Mais pourquoi Lafortune ne prévint-il point les autorités royales ? Peut être avait-il peur d'être tenu responsable de la disparition de l'ancien baron, car les Homoventres étaient la preuve bien vivante de la véracité de ses récits ! Non, il s'acheta un beau domaine près de Stalis, transféra la bibliothèque des Von Rawt chez lui et nomma un intendant pour s'occuper de la baronnie, lui même se contentant du titre de Baron. Au cours du siècle et demi qui suivit, la situation se maintint, usant les nerfs de chaque intendant, jusqu'à aujourd'hui, où les autorités royales semblent prêter une oreille sidérée aux récits des voyageurs sur la baronnie. Une enquête sur place afin de déterminer si le Nonsense est la cause de ce phénomène est d'ailleurs en cours.

Gageons que les nerfs des enquêteurs vont être mis à rude épreuve...

Description générale



La baronnie Von Rawt est appelée Bavéra par ses habitants. C'est une contrée boisée, avec peu de terres mises en culture, mis à part autour de Maffrebourg. Ces quelques cultures sont des vignes et un peu de blé. Le vin blanc de Maffrebourg est réputé ne pas être des pires pour accompagner un bon Bartuk farci. Ou du foie gras de Bartuk. La ressource principale de Bavéra est son bois, qui est traité dans les deux moulins de la baronnie. On en exporte dans la région alentour.

Le nord de Bavéra est plus montagneux, avec un relief escarpé, couvert de végétation rase. C'est là que Galdûr a construit sa forteresse. La population est concentrée sur

Maffrebourg et la forteresse. Les occasionnelles cabanes de bûcheron dans le bois de Mâchebaie sont toutes abandonnées, les bûcherons supportant mal le contact avec les créatures d'Homoventrie, surtout quand ils sont seuls.

Lieux particuliers

1. Le château des Von Rawt

On devrait plutôt dire une forteresse ! Cette massive demeure de granit ne manque pas de tours élancées, de plates formes d'atterrissage pour Schmürxzls et de grandes salles des fêtes, jadis conçues pour accueillir les tumultueux suivants de Galdûr. Une de ces salles servait jadis de bibliothèque aux barons, mais elle a été pillée et transportée par les propriétaires actuels à Stalis. Le château est construit au centre d'un profond lac de montagne, et le seul moyen de s'y rendre est d'utiliser un esquif. Aujourd'hui cette demeure semble trop grande pour ses quelques habitants, 15 en tout.

Les habitants sont Klamm, l'intendant des Lachance, sa femme et ses deux enfants, Sordini son majordome et huit valets, bonnes et autres. Ils sont tous sévèrement déprimés et l'intendant pense à donner sa démission.

2. Le moulin seigneurial

C'est une scierie, dont le mécanisme est basé sur une roue qu'entraîne le flux de la rivière. Il était beaucoup plus perfectionné que le moulin banal, mais les villageois ne s'en servent plus car la taxe seigneurale était trop élevée, et personne ne se résignait plus à traverser Mâchebaie. De plus sa situation en amont de la rivière ne facilitait pas le flottage du bois vers la scierie... Ce moulin est tout à fait à l'abandon.

3. Maffrebourg

Ses habitants s'appellent les maffrais. Le nom de la ville vient d'une ancienne légende prétendant que tous ceux qui ont suivi Galdûr pour s'installer ici n'avaient vraiment pas de chance, et que rien ne leur réussissait. Lors de la période de prospérité de Bavéra, les maffrais essayèrent démentir cette rumeur, qui semble aujourd'hui hélas confirmée...

Les Hiscontes ont d'ailleurs plusieurs expression typique faisant référence à ce village: "T'es maffré toi !" ou "Vraiment tu as la maffre !" ou "maffreux, va !", et qui désigne les gens qui n'ont vraiment jamais de bol...

Maffrebourg doit compter 150 habitants. Les maffrais sont pour moitié des bûcherons, pour moitié des vigneron. Le village compte un boulanger, et les quelques agriculteurs vivent en dehors des murs. Le maire de la ville est un grand consommateur d'herbes tranquillisantes. Il existe aussi un tailleur de pierres, qui répare toitures et maisons. La plupart des villageois s'approvisionnent au marché hebdomadaire qui se tient au relais de poste, et en profitent pour prendre leur courrier.

Le village est construit en granit, avec de jolis toits en ardoise bleue. Il est entouré d'un mur d'enceinte ridiculement peu élevé, avec un fossé profond d'au moins un mètre et rempli de ronces (en prévention des incursions d'Homoventres).

4. Le moulin banal

Ce moulin sert à la fois de scierie, de presse pour le vin et de meule pour le blé. Il est la principale source de revenus de la baronnie. Les villageois ont établi un tour, avec chaque jour une profession différente qui s'en sert.

Cependant les vigneron accusent les bûcherons d'abuser, car ils ont droit à trois jours par semaine, et les meuniers accusent les vigneron de tacher la meule. Quant aux bûcherons, ils détestent cordialement les agriculteurs. Un jour, un Homoventre fielleux a déclenché une bagarre généralisée en semant la discorde entre usagers du moulin. L'Homoventre a par la suite été occis, mais depuis les trois corporations se font la gueule. Le monstre ménager du moulin est particulièrement gras, et changé régulièrement.

Ah, si le moulin seigneurial était moins loin, moins cher et moins en ruine....

NB: Lafortune, qui est particulièrement radin, refuse malgré les insistances des Maffrais, de construire un troisième moulin.

« Z'avez qu'a aller au moulin seigneurial !

- Oui, monsieur le baron, mais les Homoventres....

- Il n'y a pas d'Homoventres sur mes terres ! »

5. Le bois de Mâchebaie

Jadis ce bois plaisant était uniquement hanté par les buissons marcheurs, qui ne gênaient en rien les bûcherons. Les enfants y récoltaient des baies et des mûres délicieuses. On pouvait s'y promener en toute tranquillité. Mais depuis la malédiction, les bûcherons ne s'aventurent plus aussi loin dans le bois, de peur des Sylvêtres. Ils ont bien essayé d'introduire des termites, pour s'en débarrasser, mais le remède était pire que le mal (normal quand on fait le commerce de bois), et les expéditions punitives des Sylvêtres redoutables. Donc un traité tacite entre les Sylvêtres du bois et les maffrais empêche les maffrais d'exploiter le plein potentiel du bois. D'ailleurs les sentiers ne sont plus entretenus et sont envahis de ronces (à moins que ce ne soit des buissons marcheurs). Les enfants vont toujours dans le bois, au grand effroi de leurs mères.

6. Le relais de la poste royale

Le relais ne se trouve pas vraiment sur la baronnie, mais c'est un centre de vie de la région et il mérite d'être noté. Les facteurs ont toutes sortes de plaisanteries sur les maffrais et leurs histoires

d'homoventre. Il faut dire que les facteurs n'ont aucune raison de pénétrer dans Mâchebaie. Il leur arrive bien de croiser des Homoventres, mais ils préfèrent les ignorer.

Le relais dispose d'une auberge réputée à son rez de chaussée, ou on vous sert un de ces foie gras de Bartuk... miam ! Et ce petit vin de Maffre... Il dispose en outre d'une écurie à Schmürxzls, d'une tour de contrôle et d'un petit centre de tri de lettres (ce relais ne dessert pas que la baronnie).

7. Le cratère étrange

On dirait un cratère météoritique. De temps en temps, il y apparaît un Homoballon ou un Homoventre. Tout le monde évite l'endroit...

Personnages notables de Bavéra

Max Chanel, le cuisinier du relais de poste de Bavéra

Ce personnage est loin du cliché du cuistot jovial et sympathique, mais c'est une figure locale. Il est efflanqué et sombre, les yeux profondément enfoncés dans les orbites. Il est quasi chauve, avec des filaments de cheveux blancs qui pendent de sa tête par ci par là. C'est un véritable tyran dans ses cuisines. Son tempérament est plutôt taciturne, et il est très dur de l'étonner. Il est notablement misogyne.

On le voit souvent à Maffrebourg, dont il est originaire et où il est universellement respecté. Il y vient pour s'approvisionner en vin du pays, en pain et en foie gras de Bartuk. Il discute les prix comme si sa vie en dépendait... On peut néanmoins s'attirer ses bonnes grâces avec une bonne recette de cuisine (le seul sujet dont il accepte de parler avec une femme) ou du bon vin, si on veut bien lui faire cadeau d'une bouteille. Il est bien avec tout le monde au village, et tout le monde l'aime.

Il serait un allié de taille pour les Aventuriers, car il connaît toutes les histoires de la région par le menu, et pourra sans doute les introduire dans le village.

Son avis sur la malédiction :

– Maudits Homomachins ! Ils ruinent le commerce ! Mais pourquoi ne nous envoie-t-on pas l'armée directement pour nous débarrasser de ces nuisibles, au lieu d'envoyer une poignée de glandeurs pour nous faire croire à une enquête ! 'vous préviens, chuis pas dupe !

Bernard Maffreux, le maire de Maffrebourg

Les maffreux sont depuis la nuit des temps les maires de Maffrebourg. Bernard, la quarantaine bedonnante, tient à son standing de notable et il est toujours tiré à quatre épingles. Il prend tout le monde de haut, et surtout les étrangers, et plus encore les enquêteurs. Il ne veut surtout pas que des étrangers mettent le nez dans les affaires du comté. On peut le trouver dans sa demeure, la plus belle de Maffrebourg, ou en ville, en compagnie de notables. Il convient de le ménager si on veut être bien vu au village.

Citations typiques :

– Bienvenue au village, voyageurs. Achetez donc nos produits locaux, les meilleurs de la région ! Goûtez donc notre vin. Mâchebaie ? Non, il n'y a rien à y voir, seulement des bûcherons qui font honnêtement leur travail. Je vous interdis de rentrer dans le bois ! N'allez pas me les déranger, hein ?

– Des Homo-quoi ? Non, étrangers, il n'y a rien de semblable sur ma commune. Mêlez vous de vos affaires et ne me dérangez pas. Pas de vagues ou il vous en coûtera ! Oui ben vous pouvez brandir des ordonnances royales et même faire venir le roi en personne, je n'ai de compte à rendre qu'à monsieur l'intendant !

Ralco, le chef de la corporation des bûcherons

Il est massif, barbu, il sent la sueur et la sciure. Il est un peu cyclothymique et alterne accès de jovialité et sombre mélancolie. Surtout quand il a bu, et il a toujours une flasque de vin du pays sur lui. Il lui arrive parfois d'être violent. Personne ne l'aime, même parmi les bûcherons, mais le grand concours de lancer de troncs d'arbres l'a désigné comme chef. Si les Aventuriers sont mal avec lui, les

bûcherons leur feront la gueule par principe un jour ou deux, mais ce sera vite oublié (d'autant plus vite si on leur offre à boire).

Citation typique :

– POURQUOI TU ME REGARDES COMME ÇA ? TU CHERCHES DES CLAQUES OU QUOI ? TU CROIS QU'Y A PAS ASSEZ DES SYLVÊTRES POUR M'EMMERDER TOUTE LA JOURNÉE ? Allez, tire pas cette tête, je t'offre une bière. Ou plutôt non. Toi, tu vas m'en offrir une.

Les notables

Le maître vigneron, le maître meunier et le maître agriculteur. Ils se détestent tous trois cordialement. Si les Aventuriers se lient avec l'un ou l'autre, le reste leur mettra sûrement des bâtons dans les roues... Et si les Aventuriers sont mal avec le maire, tous les dédaigneront. Les membres de leurs corporations respectives les imiteront en leur présence, mais loin de leurs yeux, pourvu qu'on leur serve à boire...

Richard Klamm, l'intendant

Cinquante ans, en pleine dépression nerveuse. Il est le quatre-vingt-neuvième tenant du titre, un record pour un siècle d'intendance ! Il se désintéresse totalement du sort de Bavéra, dépression oblige. C'est lui qui a prévenu les autorités, discrètement car il ne veut pas perdre son crédit au près de Lafortune. Il veut bien aider les Aventuriers pour peu qu'on lui demande, mais toujours discrètement. Il refuse de figurer sur un éventuel rapport. Ses enfants ont très conscience de leur haute naissance, ne fréquentent pas le village et prennent tout le monde de haut. C'est leur mère qui les a éduqués comme ça. C'est dire si elle est aimable.

Citation typique :

– Oui, ce pays me fatigue. Ah, quand je pense à ma folle jeunesse à Rod-Ninos... Un pays civilisé ! Loin de ces manants et des manifestations grotesques du Nonsense. Mais comprenez, si je démissionne ou si Lafortune apprend que je vous ai fait appeler, je ne retrouverai sans doute plus d'emploi... C'est pour ça que je vous demande d'être discrets. Méfiez-vous du maire, cet idiot me cause déjà assez de souci avec ses histoires de moulin...

Les enfants

Les enfants connaissent tout le monde, et sont d'une aide précieuse tant que leurs mères ne leur interdisent pas de fréquenter des étrangers... ils connaissent bien la forêt.

Citations typiques :

– Ma maman ne veut que je te dise qu'il y a des Sylvêtres dans la forêt...

– Merci pour les bonbons ! Je vais te montrer où je les ai vus... le répète pas à Maman, hein ?

Sordini, le majordome du château

Il traverse tous les jours Mâchebaie à dos de Bartuk avec deux bonnes pour ravitailler le château au village. Il n'est pas très bavard, mais les bonnes en revanche...

Citation typique :

« Une soubrette : Ah oui mon bon monsieur, on traverse le bois tous les jours.

Sordini : Juliette, taisez vous ! Je vous ai déjà dit...

La soubrette, à mi voix : mon joli, rejoins-moi ce soir au moulin, et je vais t'en raconter, des histoires...

Sordini : JULIETTE !!!! »

*

Chapitre 2

Journal du Baron Von Rawt

durant son exploration de contrées absurdes et fort lointaines

Voici un récit du baron Pierre-Alexandre Von Rawt sur les contrées qu'il a été amené à traverser. Son journal retrace ses impressions alors qu'il tente de longer le désert des Trans-plans, en quête d'une terre d'asile.

Jour 25 (date approximative)

Cela fait cinq jours que je progresse dans ce lieu désolé sans boire. Ai remarqué des averses dans le lointain, mais trop près du désert des Trans-plans pour que je m'y risque. Peut être n'est-ce même pas de l'eau.

Jour 26

Il est exactement 15h17 (mais ma montre est bloquée depuis plusieurs jours sur cette heure fatidique, sans vouloir en démordre), lorsqu'au détour d'une dune, j'aperçois une plaine vallonnée, sillonnée de petites rivières cristallines. Des arbres d'aspect étrange sont plantés ça et là. Je n'y tiens plus, je cours jusqu'à un ruisseau pour m'y désaltérer.

Ai aperçu plusieurs silhouettes dans le lointain, comme des Homoventres. Il me tarde de rencontrer une de ces créatures, telles que décrites par Asako le Shugenja¹.

Jour 27

La plaine que je traverse est étrange. Ses collines bombées aux pentes douces et quasi féminines, à l'herbe rase comme un gazon bien entretenu me mettent mal à l'aise. Les arbres ne sont pas des arbres normaux, ce sont des êtres étranges, que je vais tenter de décrire:

Cet arbre – ou est ce un homme ? – ressemble à un homme musclé jusqu'à la ceinture. Ses muscles rivaliseraient de puissance avec le plus féroce gorille. Sa partie inférieure est complètement végétale, puisqu'il s'agit d'un tronc d'arbre, avec de profondes racines.

Je me poste en observation derrière une pierre pour ne pas être remarqué. Je m'aperçois alors que la pierre, qui affleure du gazon bien tendu, a une forme remarquable : on dirait une narine de près de un mètre de diamètre. Tout y est représenté, y compris les points noirs et les poils de nez. Je pense que je vais passer la nuit derrière cette pierre.

Jour 28

J'ai été réveillé au matin par une odeur très désagréable (Asako la décrit comme caractéristique). Une voix amène m'interpelle, et je vois un visage ingrat dans la demi pénombre du matin.

– Bonjour jeune homme, cela vous dirait de passer du bon temps avec moi ?

Je me réveille tout à fait et je m'aperçois qu'un Homoventre s'est approché de moi pendant la nuit. Son visage contourné est très laid, et le sac dont sa tête est le seul appendice est répugnant, avec ses touffes de poils roux et épars. L'odeur écoeurante émane de la créature et évoque une latrine mal lavée.

– Dites donc jeune homme, cela vous déboîterait la mâchoire de me répondre ? me dit l'homoventre d'un air courroucé.

¹ Asako est effectivement le premier à avoir jamais décrit un Homoventre. Il ne s'est pas attardé sur le sujet, ayant mis l'apparition sur le compte d'une vision éthylique douteuse. Ce n'est que plus tard que l'existence de ces créatures fut confirmée par un explorateur hisconte.

– Râââ laissez moi tranquille, Homoventre, hurlai-je (qui n'a jamais rencontré d'Homoventre au petit matin gris après s'être endormi sur une narine ne peut pas me comprendre).

– Allez, jeune homme, soyez sympa, quoi, juste une petite gâterie !

Je ramasse mes affaires pêle mêle et je décide de me concentrer sur un autre sujet : le Sylvêtre (j'ai nommé ainsi l'arbre étrange d'hier) ; je plante là l'Homoventre, qui ne cesse de m'insulter. Je m'approche du Sylvêtre d'un air résolu. Après tout, il est planté en terre et si je reste à bonne distance je ne risque rien. En me voyant arriver, il ouvre les yeux.

– C'est à quel sujet ? me dit-il d'une voix rude.

– Eh bien, lui réponds-je, je suis scientifique et explorateur, et je recense tous les êtres inconnus pour faire des rapports à l'université d'Hiscontie.

– Et qu'est ce que cela peut bien me fiche ? me répond le Sylvêtre.

– Euh.. accepteriez-vous de répondre à quelques questions ?

– 'voyez bien que je n'ai que ça à faire.

– On y va alors. Qui êtes vous ?

– Gérard.

– Quel genre de créature êtes-vous ?

– Je suis un (hésitation) un ...

– Oui ?

– Bah, je sais pas. Vous êtes quoi vous ?

– Un humain.

– Pareil.

– Ah non ! Vous, vous avez un tronc et des racines.

– OK, OK, je ne voulais pas vous vexer. Question suivante.

– D'où venez vous ?

– De la colline là-bas. (Ces réponses sont consternantes, mais je n'ai pas envie de courroucer le sylvêtre, il pourrait très bien m'en coller une.)

– Qui étaient vos parents ?

– Ça vous regarde ? vous êtes de la police ?

– Vous êtes animal ou végétal ?

(Après une longue réflexion :)

– Actuellement, végétal. Si je me déplace, je serai plutôt animal.

J'ai le dos inondé de sueurs froides. J'ai intérêt à marcher sur des oeufs avec ces Sylvêtres.

– Comment vous nourrissez-vous ?

– Comme un végétal.

Soudain, je sens une odeur nauséabonde. L'Homoventre m'a suivi et me fait une autre proposition infâme. Il ose même mettre en doute la vertu de ma mère.

– Attendez, me dit le Sylvêtre d'un air résolu.

L'Homoventre se tourne vers lui et déverse un flot d'insultes :

– Alors, impuissant ? On prend racine ? On veut se faire le jeune homme ?

Le Sylvêtre rougit à ces mots ; il plante ses deux bras musculeux dans le gazon et, arrachant ses racines du sol, il se rue en marchant sur les mains droit sur l'Homoventre.

– VA TE FAIRE VOIR CHEZ LES TERMITES ! hurle-t-il en propulsant la vile créature dans les airs.

Jour 30

J'ai passé ces derniers jours à observer cet endroit étrange où j'ai atterri. Caprice du Nonsense ou reste d'un mythique empire, je ne sais. Ce gazon collineux et bien entretenu, parsemé çà et là de petites fleurs jaunes et blanches, offre le spectacle étrange de sculptures gigantesques représentant diverses parties du corps humain, émergeant à demi du gazon.

J'ai recensé jusqu'ici :

- quatorze sculptures d'oreilles

- cinq nez complets

- cent onze narines
- cent vingt-trois orteils de toutes tailles
- un sein
- un sexe masculin
- quatre paires de lèvres pulpeuses
- deux fesses

Aucune de ces sculptures ne faisaient moins de deux mètres de haut, et la plus grande, représentant un visage de femme, faisait près de dix mètres sur huit, avec une hauteur de cinq mètres à l'endroit le plus élevé.

Jour 31

J'ai complété mes croquis et mes notes sur les Homoventres et les Sylvêtres. Les vivres commencent à manquer. Il n'y a pas un seul animal ou un seul arbre fruitier ici.

Jour 32

Alors que je cherche de quoi manger, je découvre, par delà une grosse colline, une colonie de créatures rondes et surprenantes, de couleur pâle. Je ne les vois pas bien de là où je suis et je me dirige vers elles. Ma progression est ralentie par un homoventre qui me fait une proposition indécente. Mais j'en rencontre tous les jours, et n'y prête pas plus d'attention qu'il n'en est nécessaire pour lui envoyer un coup de pied dans les dents.

De près, les créatures rondes semblent assez grandes, près de deux mètres de diamètre. On dirait d'énormes ballons roses pâle, qui possèderaient un visage humain étalé sur une de leurs faces. Des cheveux très fins recouvrent le dessus des créatures. Devant l'une d'entre elles se tient un Homoventre, qui semble lui faire des remarques désobligeantes sur son physique - qui est-il est vrai assez ingrat.

Soudain, le vent se lève, et à ma grande surprise toutes les créatures rondes semblent comme poussées par le vent. Plusieurs passent même la crête de la colline.

Quant à l'homoventre, la créature ronde la plus proche de lui lui a roulé dessus.

Je suis contraint de me mettre à l'abri, n'ayant pas envie de me faire écraser par mégarde, et j'ai juste le temps d'entendre l'Homoballon (C'est comme cela que j'ai baptisé la créature) s'esclaffer :

– Je suis peut-être gros et lourd, mais moi au moins je roule...

Jour 33

La faim me tenaillait ce matin, et j'ai été obligé de tuer et de manger l'Homoventre qui venait quotidiennement m'importuner. Il a juste eu le temps de me maudire avant d'expirer:

– Tu n'as pas le droit de me traiter comme ça ! Moi aussi j'ai droit à une vie sentimentale ! Sois maudit jeune homme, chaque jour un Homoventre viendra te faire regretter ton geste, à toi et tous tes descendants -couic-

La viande de l'Homoventre est infecte, comme je m'y attendais, mais toutefois comestible.

Je profite de la tranquillité de l'après-midi pour reprendre mes observations sur les Homoballons. Plusieurs caractéristiques méritent d'être notées :

Les Homoballons ne se déplacent qu'avec le vent, qui les rend très légers. En l'absence du vent, ils sont très lourds. Auraient-ils un lien avec les affreuses Choses-qui-tombent ?

Leur philosophie, pour autant que je puisse en juger, est un peu plus calme que celle des Sylvêtres ou les Homoventres. Normal pour une créature qui se déplace avec le vent !

Jour 34

Enfin, je vois passer dans le ciel une forme caractéristique : un Schmürxzl volant à trompe hexagonale. Je siffle "Taxi" ! et peux enfin me tirer de cette contrée de fous ! Vivement ma bonne baronnie et foin de ces créatures grotesques !

Note :

La baronnie de Rawt, qui est située aux confins est de l'Hiscontie, est notoirement maudite depuis près de cent trente ans (le baron vivait dans les années 1880). Il apparaît tous les jours dans ce pays une nouvelle créature, qui prétend venir de ce lointain pays que le baron a visité, et que les créatures appellent l'Homoventrie. Un Homoventre apparaît lui aussi chaque jour dans la demeure seigneuriale des Rawt. Les habitants vivent avec le phénomène, et plus personne n'est étonné maintenant quand au détour d'un chemin une voix polie leur sussure:

« Hep jeune homme ! Cela vous dirait de passer du bon temps avec un Homoventre ?

—...

— Hein dites ?

— Passez votre chemin et laissez moi tranquille, Homoventre !

— Puceau ! Je le savais espèce de ... BAFFF ! »

*

Secrets de l'Homoventrie

Le contenu du (court) journal du Baron Von Rawt est le seul document jamais réalisé sur l'Homoventrie. Des précisions ultérieures ont été apportées par le Baron lui-même, mais le désintérêt de la communauté scientifique à l'égard des Homoventres et d'un quelconque pays les abritant dégoûta le baron, qui avait risqué sa vie pour explorer des pays inconnus. Il se concentra sur un animal plus commun, le Crapocroco flotto, et il est surtout connu pour ses travaux sur ce remarquable animal : dissection, biotope, étude dans son milieu, réalisées grâce à un petit aéronef.

Pourtant, le baron pensait que l'Homoventrie méritait l'attention générale. Elle revenait hanter ses rêves chaque nuit. Il décida alors que puisque personne ne s'intéressait à l'Homoventrie, l'Homoventrie viendrait à ses détracteurs. Il se ruina pour monter une seconde expédition, qui l'obligea à vendre son château et sa baronnie à un de ses plus virulents opposants, et on ne le revit plus. Il avait eu avant de partir le temps de répandre une fausse rumeur de malédiction sur son compte, que l'acheteur de son titre et de son château ne prit pas au sérieux, et pour cause : les premières relations d'apparitions d'Homoventres, de Sylvêtres et d'Homoballons datent de plus de deux ans après sa disparition et celle de son expédition. Aujourd'hui, les habitants font avec le phénomène.

Les sculptures gigantesques et fragmentaires qui jonchent l'Homoventrie sont les restes d'un très grand temple datant de l'âge d'or. Elles représentaient jadis des personnes importantes, des poètes, des dirigeants, des sportifs, etc... ayant marqué leur époque. Pour tout visiteur ultérieur de cette contrée, notons une sculpture représentant le buste du Baron Von Rawt, d'à peu près cinq mètres de hauteur, émergeant du gazon.

Le Nonsense agit de manière subtile, humoristique et particulièrement sadique en ce lieu : toutes les personnes représentées sont maudites et condamnées à renaître sans cesse sous la forme horrible de ces demi créatures que sont les Homoventres. Les nouvelles créatures apparaissent spontanément et conservent juste assez de souvenirs de leurs vies antérieures pour comprendre leur déchéance. Leurs traits sont une caricature déformée du beau visage de leur statue.

Le baron a fait sculpter par un ami une représentation de lui même qu'il a apportée en ce lieu. Puis il lança un sort de portail aléatoire entre l'Homoventrie et sa baronnie avant de mettre fin à ses jours. C'est ainsi qu'il assouvît sa vengeance sur son pire ennemi et ses descendants. Un observateur averti pourra d'ailleurs reconnaître les traits du baron dans certains des Homoventres qui envahissent la baronnie.

Triste histoire.

*

Chapitre 3

L'Homoventrie

Pays absurde, instable et peu sûr, quelque part en Fantasia, loin d'Hiscontie

L'Homoventrie est le seul nom sous lequel on connaisse cette contrée. D'après le sieur Von Rawt, elle se situe loin à l'Ouest, près du désert des Transplans... un peu trop près même !

Un voyage par des moyens classiques vers ce pays est dangereux, long, et peu rétributeur car rien n'y présente d'intérêt, sauf bien sûr pour les archéologues avides de reliques du passé disparu. Le moyen le plus sûr d'y parvenir reste encore de repérer une porte dimensionnelle, et il y en a sûrement une dans la baronnie Von Rawt, vu l'invasion constante d'Homoventres et autres créatures grotesques que subit la baronnie.

Description

L'Homoventrie est une contrée vallonnée, sillonnée de petits torrents d'eau claire. Le climat y est étouffant, et la végétation est rare et rabougrie, à l'exception du gazon qui pousse ici avec une vigueur quasiment anglaise, et des Sylvêtres bien sûr. Des fragments de statues à la beauté surhumaine affleurent çà et là, certaines de taille gigantesque.

Faune

La faune, mis à part les termites (ennemis jurés des sylvêtres) et les petits animaux du genre lézard ou souris, se compose essentiellement d'homoventres, de sylvêtres et d'homoballons. De temps en temps une créature du Nonsense, aussi. Et des gorilles. Parfois.

Personnages marquants

René le sylvêtre

René prétend être le plus ancien des Sylvêtres. Son visage, constamment tordu par un rictus méprisant, est celui d'un dieu grec. Il est énorme, près de quatre mètres de hauteur, et sa musculature ridiculiserait celle d'un gorille (les gorilles occasionnels évitent d'ailleurs de croiser René). René est un puits de science, et se souvient de temps vraiment très reculés. À tel point d'ailleurs qu'il ne se préoccupe plus de l'histoire moderne depuis, opff... deux cent ans ! Il adore discuter avec les archéologues. Attention à ne pas le contredire, il est susceptible et peut être bien violent..

Raymond l'Homoventre

Raymond a de grandes ambitions pour l'Homoventrie. D'abord, se débarasser de la communauté d'Homoballons voisins, puis soumettre les Sylvêtres, et enfin, conquérir le monde ! Pour ses grands projets, il a réussi (une gageure) à réunir une soixantaine d'Homoventres belliqueux, qui lui sont fanatiquement dévoués. Il travaille en ce moment sur un projet d'invasion de la baronnie Von Rawt. Sa devise : Homoventrie et honneur !

De sa personne, il ressemble à tout autre Homoventre, mis à part les galons qu'il porte sur ses pseudo-épaules et qu'il a ajustés on ne sait comment.

Xavier le musclé

Xavier est le plus musclé de tous les Homoventres. Il est capable de ramper en un temps record : 50 centimètres/secondes ! Il est énorme, poilu et désagréable. Ses coups de tête sont dévastateurs. Il est le bras droit de Raymond.

Crampes la Femmeventre

Crampes est la seule Femmeventre connue jusqu'ici. Elle souffre grandement de la misogynie ambiante. Son visage est assez joli, mais sa voix est épouvantable, comme une crécelle, et elle adore chanter ! Si on la traitait gentiment, elle ferait un allié de choix pour les Aventuriers...

GoooOOOnng (phonétique approximative) le chef des Homoballons

GoooOOOnng est un peu aux Homoballons ce que Raymond est aux Homoventres... notons que lui justifie ses plans de conquête par une idéologie qu'il a inventé, et qui prêche "égalité et fraternité entre tout ce qui roule". Il est assez suffisant et mégalomane...

Peuples d'Homoventrie

L'Homoventre (ou gastéranthrope), découvert par le Baron Von Rawt

L'Homoventre (gastéranthrope de son nom scientifique) est un être d'aspect étrange : il consiste en une masse de chair ronde et musclée, parsemée de poils, surmontée d'une tête d'apparence humaine. Les Homoventres sont solitaires ; ils ne semblent pas avoir besoin de se nourrir, même s'ils peuvent éprouver du plaisir à manger. Ils sont intelligents, mais râleurs et philosophes par nécessité ; ils sont la proie d'un ennui permanent, leur corps les contraignant à l'inaction la plus totale, sauf lorsqu'ils se déplacent en rampant sur le sol grâce aux abdominaux très développés qui tapissent leur ventre. Ce sont des êtres extrêmement désagréables, qui insultent tous ceux qu'ils croisent (y compris les autres gastéranthropes).

Ils vivent seuls et n'ont aucune organisation politique. La seule tentative de cohabitation entre deux Homoventres se termina en trois jours par un des plus longs et salés dialogues de l'histoire des insultes (qui fit d'ailleurs bien des gorges chaudes dans la région où il eut lieu). Certains érudits pensent qu'il s'agit d'humains ainsi transformés par quelque malédiction, mais rien ne permet de le confirmer ; les Homoventres refusent en effet toute conversation à ce sujet. La seule chose dont ils acceptent de parler, c'est l'Homoventrie, leur pays mythique, qui ressemble surtout à une mythique mystification...



Renseignements :

Fréquence : inhabituel

Taille : moyenne (1,20m de haut)

Armes naturelles : aucune (coups de tête)

Nourriture : aucune

Indice de légende : 3

Déplacement : 4 (reptation sur le sol)

L'Homoventre, pour BaSIC/Fantasia

FOR 11

CON 12

TAI 7

APP 8

INT 14

POU 12

DEX 8

PV 10

Mouvement : 4

Athlétisme 20 %

Esquiver 15 %

Persuasion 50 %

Râler 80 %

Vigilance 35 %

Armes naturelles :

Coup de tête 35 % (1d3)

Armure naturelle :

2 points de peau charnue

L'Homoballon, découvert et décrit par le Baron Von Rawt



Les Homoballons ressemblent à d'énormes baudruches, dont un des hémisphères est un visage, avec une grande bouche et de beaux yeux bleus rêveurs.

Les Homoballons sont rapides... quand le vent souffle. Leur faible densité, qu'ils peuvent augmenter à l'instar des Choses-qui-tombent, est leur principal atout en combat et pour la fuite. Mais quand le vent ne souffle pas, ils ne peuvent pas se déplacer et deviennent très vulnérables, notamment aux Homoventres (notons que si un Homoventre veut du mal à un Homoballon, il a intérêt à se dépêcher avant que le vent ne se lève...).

Ils ne semblent pas avoir besoin de se nourrir, ni de se reproduire. Les Homoballons sont un peuple philosophe et pas très belliqueux, voire mou. Les Homoballons sont comme leurs confrères gastéranthropes, les tristes résultats du Nonsense. Ils n'ont aucune mémoire, alors ne leur demandez rien sur leurs origines (les Homoventres assurent que les Homoballons les ont envahis, mais il y a des raisons de croire que cette créature est originaire d'Homoventrie).

On peut trouver des homoballons très loin de l'Homoventrie, non seulement à cause des portails spontanés, mais aussi des grands vents qui les poussent sur les collines sans arbres, et les propulsent parfois jusqu'à plus de 120 km/h.

Renseignements :

Fréquence : commun en Homoventrie, très rare et presque inconnu ailleurs.

Taille : grande (2 m de diamètre)

Armes naturelles : écrasement

Nourriture : ?

Indice de légende : 4 en Homoventrie, 1 ailleurs.

Déplacement : Entre 1 et 120 km/h suivant la vitesse du vent. Se déplace uniquement grâce au vent qui l'entraîne.

L'Homoballon, pour BaSIC/Fantasia

FOR 0

CON 18 (2d6+12)

TAI Variable

APP ?

INT 11 (3d6)

POU 11 (3d6)

DEX 13 (2d6+6)

Points de vie : 18 (score en CON)

Points d'Énergie : 11

Bonus aux dommages : aucun (FOR+TAI/2)

Armure : 10 points de graisse.

Compétences:

Philosophie maussade: 80%

Se plaindre 75%

S'orienter en roulant (50 + TAI) %

Rebondir 50 - (20-TAI) %

Hurler quand on le frappe 60 %

Armes naturelles :

Ecraser (score en s'orienter en roulant), vent)
dégâts : 1d6 + Bonus (dépend de la force du

La TAI d'un Homoballon dépend de ce qu'il veut bien. Son volume est toujours le même, mais sa densité est augmentable jusqu'à concurrence de son POU, à raison d'un point par minute et par point de magoie dépensé (un Homoballon n'est jamais pressé). Il s'oriente ensuite grâce à sa DEX. À condition bien sûr qu'il y ait du vent... La vitesse d'un Homoballon dépend de sa taille et de la force du vent (et peut aller jusqu'à 120 km/h en cas de forte bourrasque).

Le Sylvêtre, découvert par le Baron Von Rawt

L'origine des Sylvêtres se confond avec celle des Homoventres, même s'il existe d'énormes différences entre eux, la plus connue étant que les Sylvêtres sont beaucoup plus fréquentables.

Les Sylvêtres sont des créatures mi-animaux, mi-végétaux. La partie inférieure de leur corps est celle d'un tronc d'arbre, solidement enraciné dans le sol. Mais la partie supérieure, au-dessus de la ceinture, est incontestablement celle d'un humain, aux muscles saillants et au visage semblant taillé dans le bois. Les Sylvêtres vivent le plus souvent dans les forêts et se déplacent peu, même s'ils ont la possibilité de le faire en s'arrachant au sol.



Ils se déplacent alors sur les mains grâce à leurs bras musculeux, mais leur autonomie n'est que de quelques semaines ; ils doivent ensuite se replanter quelque part pour renouveler leurs réserves nutritives, qu'ils puisent dans le sol. Les pires ennemis des Sylvêtres sont bien sûr les termites, qui rongent leur partie inférieure et les contraignent à se plonger dans l'eau d'un lac pour s'en débarrasser.

On ne connaît pas d'organisation sociale aux Sylvêtres. Personne ne se moque d'eux car ils n'hésitent pas, en cas d'insulte, grave à s'arracher au sol pour aller corriger les mauvais plaisants. Les Sylvêtres n'aiment pas les Homoventres, mais semblent tolérer leur proximité pour des raisons connues d'eux seuls.

Renseignements :

Fréquence : inhabituelle

Taille : presque humaine

Armes naturelles : poings

Nourriture : autotrophes (puisent leurs ressources dans le sol grâce à leurs racines)

Indice de légende : 3

Déplacement : 5 (uniquement en cas de nécessité)

Le Sylvêtre, pour BaSIC/Fantasia

FOR 16	PV 15 - 45	Survie (forêt) 70 %
CON 15	Mouvement : 5-6	Vigilance 60 %
TAI 15	Athlétisme 25 %*	<u>Armes naturelles :</u>
APP 10	Esquiver 25 %*	Poings 60 % (1d6)
INT 16	Chercher 35 %	<u>Armure naturelle :</u>
POU 14	Discretion (forêt) 45 %	0 - 3
DEX 12	Sagacité 60 %	

Points de Vie et Armure : les chiffres indiqués en premier concernent la partie supérieure (humaine) du Sylvêtre. Les chiffres donnés en second concernent sa partie inférieure (végétale). Pour tuer un Sylvêtre, il faut endommager grièvement ses deux parties à la fois. Remarquez qu'un Sylvêtre mourant resté planté dans le sol finira avec du temps par retrouver sa santé première.

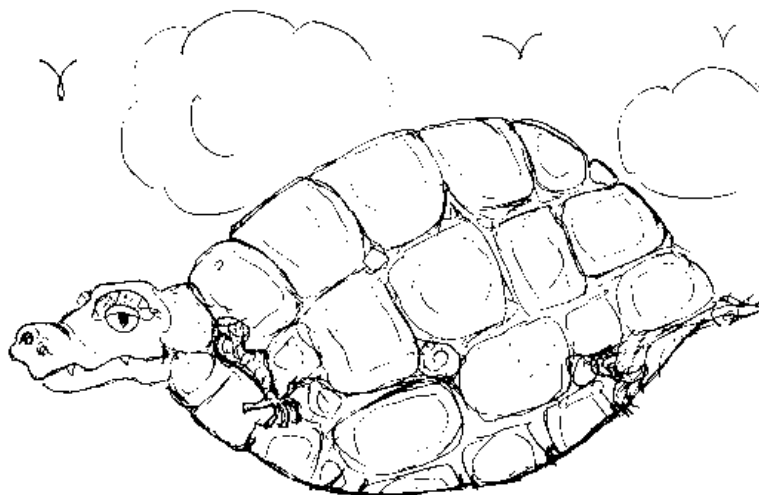
Discretion : cette compétence est augmentée de 20 % si le Sylvêtre est enraciné dans le sol (il lui sera alors beaucoup plus facile de passer inaperçu).

Les compétences marquées d'un * ne peuvent être utilisées que si le Sylvêtre s'arrache au sol.

Si un Sylvêtre ne peut se replanter dans le sol pendant une période supérieure à 2 semaines, il commence à dépérir. Chaque jour, il doit faire un jet de CONx4 pour ne pas perdre 1d3 PV ; à chaque jet raté, le multiplicateur baisse de 1 (si le Sylvêtre rate son jet de CONx4, il perdra 1d3 PV ; le lendemain, il devra réussir un jet de CONx3, et ainsi de suite).

Le Crococrapo Flotto, découvert par le Baron Von Rawt

Le Crococrapo Flotto (comme son nom l'indique fort bien) ressemble à une sorte d'iguane aux yeux jaunes et luisants. Sa taille varie de celle d'un pigeon à celle d'un éléphant, selon qu'il s'agit d'un Crococrapo flotto jeune ou d'un Crococrapo flotto âgé. Les Crococrapos flotto se déplacent en flottant dans l'atmosphère à basse ou haute altitude, grâce à une grande poche d'hydrogène, gaz qu'ils sécrètent naturellement. Ces animaux sont omnivores, mais absolument inoffensifs. un jeu cruel mis au point par les enfants de certains villages consiste à tirer des projectiles enflammés sur les



jeunes Crococrapos afin de les faire exploser dans un bruyant feu d'artifice. Les animaux plus âgés se prémunissent de ces accidents grâce à une épaisse armure d'écailles qui se développe pendant leur croissance ; d'ailleurs, personne ne s'attaque à eux, car Dieu sait ce qui pourrait arriver si un Crococrapo de grande taille explosait au-dessus d'un village. Certaines personnes rêvent d'appivoiser les Crococrapos flotto pour en faire des montures aériennes, aptes à s'élever au-dessus des nuages ; mais jusque là, aucun projet de ce genre n'a encore abouti.

Une légende parle de Crococrapos basilics, qui disposeraient d'une seconde poche de gaz, remplie d'une substance volatile inflammable au contact de l'air. Ils auraient la capacité de souffler ce gaz afin de brûler vives leurs proies. Ces créatures seraient carnivores, contrairement aux Crococrapos flotto. Fort heureusement, cette rumeur n'a jamais pu être confirmée.

Renseignements :

Fréquence : commune ou inhabituelle (selon les régions)

Taille : de petite à très grande

Armes naturelles : griffes et dents

Nourriture : omnivore

Indice de légende : 3

Déplacement : 9 à 13 (flotte en l'air)

Le **Crococrapo flotto**, pour **BaSIC/Fantasia**

FOR 15

CON 15

TAI 3D6+6 (15)

APP 12

INT 10

POU 8

DEX 15

PV 17

Cascade en vol 35 %

Esquive en vol 55 %

Voler 70 %

Vigilance 30 %

Déplacement : 9 à 13 (vol)

Armes naturelles :

Morsure 35 % (1d3+2)

Griffes 45 % (1d3+3)

Armure naturelle :

écailles (1 point pour les jeunes, 5 points pour les adultes)

*

Chapitre 4

La Maison de Veille

Une agence hisconte spécialisée dans l'étude
et le traitement des manifestations de l'Absurde

Histoire de l'organisme

A l'origine fut fondé, en 1602, un organisme spécifique de la nouvelle administration hisconte sous contrôle tri-impérial : l'UBRIS, plus exactement Union des Baronnie pour la Rationalisation de l'InSens. Cette pompeuse dénomination désignait une administration commune à toutes les Baronnie d'Hiscontie, que les Rois-Lézards Hiscascirs avaient créée afin de mieux estimer l'importance des manifestations de l'Insens (nom donné au Nonsense par les tri-impériaux) dans le pays, et s'assurer du contrôle de ces manifestations. En effet, ils comptaient pouvoir réduire à rien ces manifestations insensées, grâce à la puissante magie chaomantique, ainsi qu'ils l'avaient fait jusque là pour tous les autres pays conquis. L'UBRIS était chargée de contrôler tout effet phantasmagorique dû à l'Insens en Hiscontie, et de diminuer peu à peu le nombre de ces manifestations, en chassant l'Insens du pays, région par région, grâce à de puissants enchantements chaomantiques. Les membres de l'UBRIS étaient des Chaomanciens expérimentés et des bretteurs redoutables. Ils avaient pour habitude, selon l'ancienne tradition des premiers Chaomanciens, de psalmodier leurs enchantements et de déclamer leurs sortilèges, dont les formules étaient rédigées en vers. Leur devise était bien plus que digne de considération : "Par le Fer et le Vers, au nom du Triple Empire, nous défendons l'Ordonné et le Rationnel."

L'UBRIS fonctionna bien jusque vers les années 1690, où la Chaomancie essuya ses premiers échecs. Ses membres commencèrent alors à agir de façon moins organisée et moins cohérente ; les ordres du gouvernement se firent contradictoires, la population ne collaborait plus au repérage des effets phantasmagoriques, sachant qu'il valait mieux, la plupart du temps, attendre que cela passe plutôt que d'avoir recours à des "spécialistes" qui provoquaient catastrophe sur catastrophe. Les membres de l'Union eux-mêmes, Barons ou simples agents impériaux, sombrèrent dans la discorde. Finalement, l'UBRIS fut annihilée par le chaos qu'elle avait prétendu ordonner.

Le nouveau roi, Tifelmas, comprit vite la nécessité d'un organisme du même genre que l'UBRIS. Il ordonna la création de l'ANSELMA, l'Agence Nationale de Surveillance et de Limitation des Manifestations de l'Absurde. Tout comme l'ancienne UBRIS, l'ANSELMA permettrait de surveiller et de répertorier les moindres manifestations du Nonsense, les EPS (effets phantasmagoriques spontanés) en Hiscontie ; mais au contraire de l'Union, l'Agence ne prétendrait pas "rationnaliser" entièrement l'Absurde, tâche impossible et, on le pensait à l'époque, menant inéluctablement à la catastrophe. Au lieu de cela, l'ANSELMA se contenterait d'apporter des solutions précises à des problèmes précis, tentant de limiter les dégâts des EPS là où ils menaceraient d'être les plus forts, apportant de l'aide et les premiers secours aux victimes des effets insensés, intervenant là où il le faudrait quand il le faudrait le plus rapidement possible, tâchant même de contrôler à quels endroits le Nonsense se manifestait le plus souvent, afin de prévenir d'éventuels EPS de grande ampleur.

Au fil des années, l'ANSELMA compta des agents de plus en plus nombreux et de mieux en mieux organisés ; sa toile de surveillance du Nonsense couvrit bientôt la totalité du pays. Reprenant à zéro la tâche abandonnée par l'UBRIS, les membres de l'ANSELMA agissaient avec méthode et une grande prudence, consignait par écrit tant leurs réussites que leurs échecs, apprenant par là à réagir partout de la meilleure façon possible. Avec le temps, l'ANSELMA se constitua une base de données d'importance primordiale dans les confrontations quotidiennes entre les soldats du Roi et le Nonsense. Pourtant, malgré ces succès multiples, l'ANSELMA resta ignorée et totalement secrète. Ignorée, car dans la période qui suivit le Cataclysme Etrange, on compta relativement peu de manifestations

spectaculaires du Nonsense, et les membres de l'Agence ne se firent pas remarquer ; de plus, le calme étant presque entièrement revenu en Hiscontie, les hautes autorités royales ne prêtaient guère d'attention à ce qui semblait être une administration mineure. Secrète, car, sur ordre du Roi, toutes les actions de l'ANSELMA se firent souterrainement (et se font encore aujourd'hui dans la plus grande discrétion). Pourquoi ? pour ne pas attirer l'attention sur l'Agence elle-même. En effet, des gens peu scrupuleux (des Républicains, disait-on à l'époque) n'auraient pas hésité, pour saper l'autorité du Roi sur le peuple, à s'attaquer aux organismes chargés de maintenir l'ordre public, tels que l'ANSELMA (les manifestations du Nonsense comptant pour des troubles de l'ordre public, et les autorités royales étant tenues responsables de leur gestion au quotidien. Un Roi incapable d'assurer la sécurité de ses sujets n'aurait plus mérité le titre de Roi.)

En 1965, suite à des troubles liés au Nonsense (une série d'effets phantasmagoriques plus importants que d'accoutumée s'étant produits en un intervalle de temps très court), l'ANSELMA fut agrandie, sa structure modifiée, et son nom fut changé. Désormais, l'ANSELMA s'appellerait tout simplement la Maison de Veille... ce qui vaut mieux pour tout le monde :o)

L'Organisation

La Maison de Veille compte aujourd'hui environ 200 membres actifs, dont 150 disponibles pour des interventions sur le terrain et 50 autres spécifiquement chargés de l'administration. 150 personnes, c'est bien peu pour un pays aussi vaste que l'Hiscontie, mais le travail qu'accomplit un de ces 150 membres vaut celui d'une bonne douzaine de Gardes Royaux, même expérimentés. En dehors de ces membres actifs, que l'on nomme les **Nakins**, pour des raisons qu'on apprendra plus tard, il y a en Hiscontie près de 300 membres dits "dormants", répartis dans tout le pays, chargés uniquement d'observer ce qui se passe là où ils se trouvent et d'en informer la Maison. Ceux-là sont les **Veilleurs** proprement dits : ils alertent la Maison en cas d'événement dû au Nonsense, l'informent de l'ampleur et de la nature de la manifestation en question. Les Nakins fondent leur action sur ces informations, et effectuent eux-mêmes des rapports réguliers pendant et après l'intervention. La Maison recueille et traite ces multiples informations et en tient compte, tant pour régler les problèmes immédiats que dans son action à long terme.

Structure administrative

D'un point de vue purement administratif, la Maison de Veille est placée aux ordres du **Ministre de l'Intérieur** (plus souvent appelé Premier Ministre, surnom fortement contesté par ses collègues). En effet, le Ministre de l'Intérieur est chargé de gérer tout ce qui concerne le Nonsense et ses manifestations à l'intérieur du pays, ce qui suffit à lui assurer de longues, très longues journées de travail... mais là encore, et l'on retrouve la complexité insoupçonnée de l'administration hisconte, les autres Ministres peuvent être aussi bien concernés que lui par les affaires liées au Nonsense.

Un exemple : si un homme qui a volé un autre homme prétend n'être pas responsable du vol, et jure sur l'honneur que le bien du volé s'est "téléporté" dans sa maison, rejetant ainsi son délit sur l'action du Nonsense, c'est le Ministre de la Justice qui sera chargé de l'affaire. Si l'homme en question a utilisé la magie pour faire croire à un effet phantasmagorique, c'est le Maître-Mage Royal qui s'occupera de le juger. Enfin, si un voyageur arrive sur le territoire hisconte par cause d'un effet du Nonsense, c'est le Ministre de l'Extérieur qui devra l'accueillir... dans tous les cas, ce sont les agents de la Maison de Veille qui devront intervenir en premier lieu. Après, les Ministres se concerteront pour savoir lequel d'entre eux prendra l'affaire en charge ; ils pourront aussi bien décider de la gérer en commun... ou se disputer une affaire, si celle-ci est susceptible de leur apporter des honneurs. Autant vous dire que certains cas peuvent traîner pendant des mois, voire des années... Dans les cas les plus embrouillés, c'est au Roi de trancher la question.

Fort heureusement, en ce qui concerne les affaires du quotidien, les agents de la Maison de Veille disposent d'une grande liberté d'action. Si l'argus d'un berger hisconte se métamorphose en fauve et massacre le reste de son troupeau, les agents seront chargés de maîtriser la bête, et rembourseront le

berger aux frais de l'Etat. Si un homme perd la raison, son état sera considéré comme résultant d'un effet du Nonsense, et l'Etat royal se chargera d'envoyer le malheureux dans un asile d'Insensés. C'est à ce genre de choses que la Maison de Veille est confrontée le plus souvent.

Bâtiments

Le **siège administratif principal** de la Maison de Veille se situe dans l'une des petites ailes du Palais Royal de Stalis, l'aile Nord-Ouest pour être précis (l'aile Nord abritant le Ministère de l'Intérieur). C'est là que sont enregistrées toutes les plaintes relatives aux manifestations du Nonsense, et que sont gérées toutes les affaires en cours. Le siège stalisois de la Maison de Veille agit en interaction quasi constante avec les autres services et Ministères du Palais, en particulier le Bureau des Doléances (aile Nord-Est). Toute plainte en relation avec le Nonsense et adressée au gouvernement passe obligatoirement par ce Bureau ; de là, il est transmis au siège de la Maison et commence à être traité.

La Maison de Veille possède aussi des **bureaux locaux** dans les grandes villes d'Hiscontie, telles que Karacy, Rod-Ninos, Olmart, Rasti et Enaq. Même si toutes les plaintes sont un jour où l'autre enregistrées puis archivées à Stalis, ces maisons-filles permettent d'accélérer le traitement des différentes affaires.

Jan Astrave

Le directeur de la Maison de Veille au niveau national est **Jan Astrave**, homme remarquable et ami personnel du Ministre de l'Intérieur ; il réside à Stalis, où il surveille d'un oeil d'Argus les moindres plaintes qu'il reçoit ; il contrôle la résolution des problèmes, fussent-ils mineurs, qui surviennent dans les plus petits villages aux fins fonds du pays. Il lui arrive de corriger des erreurs qui paraîtraient négligeables à n'importe quel autre fonctionnaire de l'administration royale. Jan Astrave - comme nombre de ses collègues parmi les Veilleurs - assume ses responsabilités avec le plus grand sérieux. Dans ses rares moments de loisir, il lui arrive même d'aller consulter les archives de la Maison, afin de s'assurer qu'aucune erreur n'a été commise dans les années précédentes.

Une fois, il a versé une considérable rémunération à un misérable mendiant de Karacy, s'étant rendu compte que son prédécesseur avait oublié de rembourser au père de ce mendiant le prix des dommages subis dans la destruction de sa maison, suite à un effet du Nonsense. Le Ministre des Finances apprécia peu l'initiative – avec les intérêts, ça faisait tout de même près de trois mille pièces d'or ! – mais c'est ce genre d'affaires qui ont construit à Jan Astrave – et à la Maison en général – une excellente réputation parmi les rares personnes à connaître son existence. On dit même que le Roi en personne tiendrait les Veilleurs en grande estime.

Un spectre administratif..

Les "rares personnes à connaître son existence" ? En effet. La grande majorité des hiscontes, ainsi que je l'ai dit, ignorent que la Maison des Veilleurs existe, tout simplement parce qu'ils n'ont jamais affaire à elle au cours des procédures administratives. Lorsque quelqu'un subit un préjudice quelconque en relation avec le Nonsense, il s'adresse tout simplement au gouvernement en général, soit en s'adressant à un Garde, Milicien ou Postier, lequel transmettra la plainte par écrit à la Maison de Veille la plus proche. On peut aussi se rendre à la Maison de la Garde, voire à la Mairie ou chez le Gouverneur (ou même chez le Baron, pour ceux qui ont la chance d'avoir un Baron accessible à la population). Cependant, il est bien utile de remarquer que jamais le nom de Maison de Veille ou de Veilleur n'est mentionné (de même, le mot Nakin fait uniquement partie du jargon des agents de la Maison). Quant aux agents eux-mêmes, ils évitent précautionneusement toute référence à l'administration à laquelle il appartient, se contentant de se signaler comme étant "agents du gouvernement", de le prouver par un document adéquat, ou de se faire passer pour des Gardes, Miliciens ou Gardemages.

Ainsi, la Maison de Veille, organisme-clé de l'appareil d'Etat hisconte, est à la fois très sollicité et absolument inconnu du peuple hisconte... seuls les membres de la haute administration royale ont entendu parler d'elle.

Les Agents

La Maison de Veille compte deux sortes d'Agents de Veille : les Veilleurs, chargés du renseignement, et les Agents actifs, ou Nakins, chargés des interventions sur le terrain. Quant aux membres de l'administration eux-mêmes, ce sont tous, soit d'anciens Nakins, soit d'anciens Veilleurs. De plus, tout le monde se connaît plus ou moins, au moins au niveau local. Les Agents se respectent mutuellement et entretiennent un esprit d'équipe étonnant ; pas de concurrence ou de compétition entre eux. De toute façon, ils savent bien qu'étant et devant rester inconnus, ils ne recevront jamais d'honneurs publics ou de distinctions. Quant au salaire, il est le même pour tout le monde : trop bas...

De plus, les Agents ne sont pas des gens ordinaires, ni même des aventuriers ordinaires. S'ils ne font ce métier ni pour les honneurs, ni pour l'argent, quel intérêt y ont-ils ? C'est bien là ce qui les distingue des mercenaires et des autres Agents du Roi. Les Agents sont avant tout des gens très intéressés, voire passionnés par ce qu'ils font. Ils feraient tout pour aider la population, et surtout pour tenter de comprendre un peu plus le Nonsense, qu'ils côtoient au quotidien. Pour eux, l'étude et l'analyse de l'Absurde passent avant tout le reste. Les Agents de Veille accomplissent leurs missions avec une minutie et une méthode uniques en leur genre. Nous détaillerons cette méthode un peu plus loin.

Comment devient-on Agent de Veille ?

Les Agents les plus anciens, qu'ils soient Veilleurs ou Nakins, ont pour habitude de transmettre leur métier de père en fille ou de mère en fille. Ainsi, un fils de Veilleur a de bonnes chances de devenir lui-même Veilleur. Ou alors, il ne connaîtra même pas le métier de son père et n'en entendra jamais parler... Tout dépend de l'attitude du parent : soit il attache une grande importance à cette transmission du savoir, soit il veut éviter à sa descendance d'exercer un métier aussi dangereux.

Une autre façon de devenir Agent de Veille est d'être recommandé au directeur de la Maison, Jan Astrave, par un haut fonctionnaire de ses amis (ou par le Ministre en personne). Un Garde, un Agent du Roi, qui se sera particulièrement distingué dans l'exercice de ses fonctions, ou lors d'une affaire concernant directement le Nonsense, pourra être choisi pour devenir Veilleur. Bien entendu, on l'avertira qu'il s'agit d'un métier à haut risque... mais généralement, on ne recommande pas le premier venu, et Jan Astrave n'accepte pas n'importe qui. C'est lui qui juge si le postulant possède les capacités nécessaires pour devenir un bon Agent, à la suite d'un long entretien, au cours duquel il pose de multiples questions et décèle l'attitude profonde du postulant envers le Nonsense. Si le sujet est trop fragile (en termes de jeu, si son attitude principale face au Nonsense est Horrifié, Incrédule, Supérieur ou Fataliste), il est refusé d'office. Sinon, il est accepté à l'essai, et commence toujours en tant que Veilleur. Par la suite, il est encore libre de démissionner et de revenir à son ancien emploi, ce dont personne ne lui tiendra rigueur : il se sera simplement absenté quelques mois (mais attention, pas un mot à quiconque sur ce qu'il a fait pendant ce temps !).

Si le postulant résiste à cette première expérience (certains "craquent" dès le premier EPS important auquel ils assistent), il peut rester définitivement, et, au bout de quelques années, débiter en tant que Nakin. Mais dès ce moment, il ne pourra plus revenir à son ancien métier. Et s'il "craque" ou qu'il démissionne, il ne sera plus accepté à aucun poste de l'administration royale.. les Agents de Veille sont réputés "bizarres", et nous verrons que cette réputation n'est pas complètement infondée... l'ancien Agent n'aura plus alors qu'à prendre sa retraite, partir se reposer à la campagne... ou sombrer dans la misère s'il n'a plus d'argent, ou encore partir pour un asile d'Insensés s'il est atteint de troubles psychiques importants.

Les Veilleurs

Que font exactement les Veilleurs ? Ils jouent le rôle d'agents dormants et de signaux d'alarme. Ce sont eux qui, basés dans toutes les villes et les villages d'Hiscontie, observent les moindre événements et font un rapport dès qu'ils constatent quelque chose d'anormal, susceptible d'être dû à un Effet Phantasmagorique. En cas de manifestation importante du Nonsense, ils peuvent donner l'alerte et réclamer l'envoi immédiat d'un groupe de Nakins sur place. Les Veilleurs sont essentiellement entraînés à tout voir, tout entendre, tout remarquer, jusqu'aux plus petits détails, que des citoyens ordinaires ne remarqueraient même pas. Souvent, une petite manifestation du Nonsense est un prélude à une autre, plus importante et susceptible de provoquer des dégâts : la vigilance s'impose.

Toute communauté habitée, quelle que soit sa taille, du plus petit village à la ville la plus importante, possède au moins un Veilleur. Seuls quelques bourgs très mineurs et coupés du reste du pays, ainsi que quelques habitations isolées, ne sont pas couverts par ce champ de surveillance. Evidemment, plus il y a d'habitants à un endroit donné, plus il y a de Veilleurs postés à cet endroit. Les Veilleurs postés à un même endroit ne se connaissent pas toujours. Tout dépend de la stratégie adoptée par le supérieur de la Maison de Veille locale. Certains Agents pensent qu'il est plus aisé de repérer les manifestations du Nonsense en agissant en groupe, en quadrillant un terrain précis et en recoupant directement les informations. D'autres estiment qu'il vaut mieux disposer de plusieurs sources d'informations indépendantes les unes des autres : ce qu'un Veilleur n'aura pas remarqué, un autre pourra l'avoir vu.

Un Veilleur se contente d'observer tout ce qui se passe, d'en informer sa Maison le plus rapidement possible, et parfois de donner l'alerte s'il estime qu'un EPS important va se produire. Il ne fait rien d'autre. En cas d'urgence, c'est aux Nakins, agents actifs, d'intervenir pour examiner l'affaire, vérifier qu'il s'agit bien d'une manifestation du Nonsense et pas d'autre chose, d'adopter une stratégie pour résoudre le problème et prendre un maximum de précautions, de rassurer la population et éventuellement d'en référer à des autorités supérieures (Jan Astrave, voire les différents Ministères) pour mettre fin aux litiges et réparer d'éventuels dégâts. Les Veilleurs sont uniquement des yeux et des oreilles. Cela ne signifie pas pour autant qu'ils ne fassent rien ! remarquer un événement absurde n'est pas si simple que cela en a l'air. D'autant qu'il faut faire tout cela dans la plus grande discrétion, sans jamais éveiller l'attention, ni gêner la population ou l'inquiéter. Quant aux rapports que les Veilleurs envoient tous les jours à leur Maison, ils doivent être aussi détaillés et précis que possible : c'est sur ces documents que se baseront les Nakins pour intervenir de façon adéquate.

Dans l'argot qu'emploient couramment les agents de Veille, les Veilleurs sont parfois surnommés les Argus, car, comme ces animaux, ils sont discrets et ont des yeux partout. On les oppose ainsi aux Nakins, les agents actifs par définition.

Les Nakins

Si les Veilleurs sont les yeux de la Maison de Veille, les Nakins sont son bras. Ils interviennent sur ordre de la Maison de Veille locale ou de la Maison-Mère de Stalis ; ils sont logés et nourris dans la Maison même, afin d'être sur place pour intervenir le plus rapidement possible. Leur métier n'est pas simple : ils peuvent rester des mois sans rien faire ou presque, puis être confrontés à une dizaine d'EPS importants en moins de quelques jours, selon le degré d'activité du Nonsense dans leur village ou région d'attribution.

Le travail des Nakins consiste d'abord à vérifier que l'EPS signalé par les Veilleurs en est bien un, et qu'il ne s'agit pas d'autre chose. Souvent, un sortilège illégal, une affaire embrouillée, peuvent être pris à tort pour des effets de l'Absurde. Aux Nakins de faire la différence.

Ensuite, ils doivent adapter leur stratégie en fonction de l'EPS en question. D'abord, l'EPS présente-t-il un risque pour la population locale ? Sinon, quels dégâts peut-il provoquer ? Est-il nécessaire d'évacuer des gens ? Après cela, les Nakins devront déterminer les mesures à prendre les plus appropriées à la situation. Souvent, ils agiront de concert avec la Milice locale. Exemple : si un argus

se métamorphose en fauve sous l'effet d'un EPS, cela constituera une éventuelle source de risque pour la population, mais étant donné le peu de dégâts que peut provoquer un "simple" fauve, il sera inutile d'évacuer qui que ce soit. S'ils ne peuvent pas tuer eux-mêmes la créature, les Nakins se contenteront d'alerter la Milice et de fournir des informations sur la taille du fauve, l'endroit où il se trouve, etc. Cependant, un Nakin accompagnera les Miliciens chargés d'arrêter la bête : l'argus s'est métamorphosé une fois, il peut très bien se métamorphoser encore...

Lorsque l'EPS est de trop grande importance, et que les Nakins sont incapables de résoudre l'affaire par eux-mêmes, ils peuvent demander l'envoi sur place d'un corps de Gardes ou de Gardemages. Exemple : si un troupeau d'Argus se change en un troupeau de Pasmagosaires, les Nakins alerteront d'urgence la Maison de la Garde la plus proche, afin de protéger la population ; éventuellement, ils pourront demander aux Maîtres-Mages d'une Académie de venir leur prêter main-forte.

Un autre rôle des Nakins est de renseigner et de rassurer la population, qui a vite fait de réagir n'importe comment face à un événement incompréhensible (après tout, il y a souvent de quoi être désemparé !). Ils doivent alors se montrer diplomates, répéter à qui mieux mieux que "les autorités sont prévenues, nous prenons l'affaire en charge, ne vous inquiétez de rien...", quitte à exagérer leur emprise sur les événements. Bien souvent, hélas, il est trop tard pour faire quoi que ce soit lorsque les Nakins arrivent (même s'ils arrivent aussitôt après l'EPS). Si un village entier est rasé en une nuit, les Nakins n'auront plus grand-chose à faire le lendemain, si ce n'est prévenir la Garde pour enterrer les cadavres et entamer la reconstruction. Heureusement, des EPS aussi graves et aussi brusques sont très rares en Hiscontie.

La plupart du temps, les Nakins agissent en groupe comprenant de deux à une dizaine d'agents. Cependant, lorsque la Maison suspecte qu'une manifestation puisse avoir des conséquences à l'échelle du pays entier (ce qui est relativement rare, mais c'est déjà arrivé à plusieurs reprises), il arrive que plusieurs groupes travaillent en commun, formant un réseau et communiquant soit par magie, soit par des missives postales, avec leur Maison-mère.

Mais au fait, me demanderez-vous probablement, pourquoi les Nakins s'appellent-ils ainsi ? Pour tout dire, ce nom n'est employé que par les Nakins eux-mêmes : ce mot fait partie de l'argot qu'ils utilisent dans le cercle très fermé de leurs groupes. A l'origine, les Nakins sont de petits animaux herbivores peuplant le Sud-Ouest de l'Hiscontie, notamment la région d'Enaq. Ressemblant à peu de choses près à nos castors, ils construisent des barrages-terriers en bois en travers des rivières et des cours d'eau les plus violents. Les agents actifs eurent tôt fait d'établir la comparaison entre les Nakins et leur propre métier : tous deux cherchent à maintenir et entretenir des fondements stables habitables au milieu d'un flux torrentiel et continu d'impondérables. Ainsi se voient les Nakins, ouvriers d'un ouvrage aux fondations perpétuellement remises en cause, continuellement exposés à la fureur des événements insensés provoqués par le Nonsense...

Les Maisons de Veille locales

Les Maisons de Veille locales sont de petits bâtiments à un ou deux étages. Ils ne portent aucune mention indiquant qu'ils sont une Maison de Veille, et qui ne sait pas qu'ils en sont les confond avec de simples immeubles. Une Maison de Veille, cela va sans dire, n'a rien de luxueux et ne dispose que d'un budget relativement limité (quoique le crédit de Jan Astrave auprès de l'administration royale se traduise souvent en pièces d'or supplémentaires pour le budget annuel). La seule chose qui fait différer ces bâtiments d'immeubles normaux est leur toit plat, où l'on peut facilement atterrir à dos de schmürxzl. Une trappe communique avec les étages en dessous.

A l'intérieur d'une Maison de Veille, on trouve au rez-de-chaussée :

- **un vestibule** placé immédiatement après la porte d'entrée. Il y a aussi une seconde serrure fortifiée, afin de diminuer les risques de cambriolage, vol ou entrée par effraction. Les Agents déposent leurs épées dans un porte-épées en rentrant (mais non, je blague... ils les gardent avec eux dans leurs chambres. Pas fous !)

- **la salle à manger/pièce de détente commune** : une sorte de petite salle d'auberge ou de salon privé. C'est là que les Agents habitant la Maison se réunissent pour se distraire, discuter et prendre leurs repas (un coin cuisine est spécialement prévu à cet effet).

- **le bureau du supérieur** (ou Terrier du Grand Nakin en argot des Agents de Veille) : comme son nom l'indique, c'est là que travaille le supérieur chargé de gérer la Maison de Veille et de communiquer avec la Maison-mère (et Jan Astrave).

- **un débarras** (ou parfois un "grenier" au premier étage) : cette remise contient tout le matériel pouvant être utile aux Agents de Veille (voir plus loin) : armes, artefacts, objets plus ou moins magiques, cages pour les animaux domestiqués (quand elles ne peuvent pas être placées dans les chambres des Agents), etc.

Au premier étage :

- **les chambres des Agents** : chaque chambre contient deux lits, on loge donc deux Agents par pièce. Les chambres ne sont pas luxueuses, mais pas trop petites et relativement confortables. Chaque Agent y range ses effets personnels (il est rare que les Agents se volent entre eux - ce ne sont pas des gamins, tout de même !). Seules les Maisons de Veille les plus spacieuses, celles des grandes villes comme Karacy ou Stalis, réservent aux Agents des chambres individuelles. Au total, une Maison locale compte rarement plus d'une dizaine de chambres. Etant donné qu'il n'y a souvent qu'une équipe de Nakins à la fois en mission dans un village, la plupart des Maisons abritent une équipe. Les plus grandes peuvent loger deux équipes, voire trois.

- **la pièce de travail des Agents** : elle contient les Archives locales de la Maison, les notes et journaux de bord de chaque équipe. Les Nakins s'y réunissent pour travailler, réfléchir et faire le point en cours de mission. On y place souvent une petite bibliothèque.

Le quotidien des Nakins

La plupart du temps, les Nakins résident à l'intérieur même de leur Maison de Veille : ils y sont logés et nourris, de façon à pouvoir intervenir le plus rapidement possible. Leur quotidien en dehors des missions est relativement ennuyeux. Lorsqu'ils ne consultent pas les archives locales pour la énième fois, ou qu'ils ne sont pas en train de passer un bilan psychologique (voir plus bas), ils discutent les uns avec les autres, se rappelant leurs anciennes missions, buvant à leurs succès, pleurant de leurs échecs, jouant aux dés, aux cartes, lisant quelque livre ancien, ou écrivant leurs propres mémoires pour les agents les plus âgés. Bien souvent, pour entretenir leurs capacités physiques, et aussi pour éviter de les laisser ruminer des souvenirs souvent amers pendant des journées d'affilée, leur supérieur (ils l'appellent affectueusement le Grand Nakin, mais tout le monde n'apprécie pas...) les envoie effectuer des stages d'entraînement auprès d'un Maître d'Armes réputé, ou apprendre quelques sortilèges dans une Académie.

Avant de partir en mission, la première chose que fait une équipe de Nakins est de consulter (ou plus exactement d'éplucher syllabe par syllabe) le rapport d'EPS transmis par le ou les Veilleurs qui ont remarqué quelque chose d'anormal. Enfin, ça, c'est quand tout se passe comme d'habitude... mais souvent, les Nakins sont contraints de s'occuper d'une mission qui leur tombe dessus toute seule, lorsqu'ils sont tout simplement en train de se promener dans les rues et qu'ils sont les témoins d'une manifestation du Nonsense particulièrement spectaculaire : là, pas la peine d'attendre le rapport des Veilleurs, il faut agir tout de suite...

Pendant leurs missions, les Nakins peuvent à tout moment revenir à leur Maison pour y emprunter du matériel spécialisé, de l'argent, des munitions (toute Maison de Veille contient au moins quelques armes en cas de nécessité), ou encore pour demander des consignes à leur supérieur, ou simplement réclamer des renforts. Ils doivent aussi y apporter un rapport écrit au moins tous les trois jours, et lorsqu'ils sont contraints de s'éloigner de leur Maison au point de ne pas pouvoir y envoyer d'informations pendant un long délai, ils doivent tenir un journal d'équipe quotidien et aussi précis que possible.

L'Équipement des Agents

Les Agents de Veille, et presque uniquement les Nakins, utilisent un matériel spécialisé en cours de mission. Bien entendu, ce matériel ne leur est pas forcément utile, et n'assure en rien la réussite d'une mission (c'est même parfois le contraire quand les Nakins l'utilisent mal...). Il reste rudimentaire et pas toujours très fiable en termes d'efficacité, mais pour les Hiscontes, c'est l'équivalent de notre *high-tech* moderne. Les Nakins n'emportent pas systématiquement leur matériel à chaque fois qu'ils partent en mission : d'abord, ils n'en ont pas toujours besoin. Ensuite, ce matériel est fragile, destiné à des usages précis et coûte cher à la Maison. On doit donc l'utiliser avec parcimonie et discernement.

Certains animaux domesticables d'Hiscontie peuvent se révéler grandement utiles aux Agents de Veille : les Fredonniers, par exemple, signalent de leurs cris stridents une prochaine manifestation du Nonsense ; les Snubles sont parfois utilisés, mais uniquement en cas de besoin (notamment pour terrasser un monstre insensé). Enfin, certains Veilleurs des grandes villes peuvent acheter à grands frais de précieuses graines de Tournesens, cette plante qui indique infailliblement dans quelle direction le Nonsense est le plus actif, et en faire des boutures.

Seuls quelques rares Agents possèdent des armes forgées à Olmart. L'artefact que les Agents utilisent le plus est la Matrice Magioscopique, qui leur permet de savoir instantanément si un effet magique a eu lieu à un certain endroit et quand ; les modèles les plus perfectionnés peuvent également préciser la nature de l'effet magique en question (en termes de jeu, la Matrice Magioscopique est une boîte contenant un cristal enchanté par une Détection de la magie ou une Détection avancée).

Le seul objet digne d'attention que les Agents gardent toujours sur eux est un parchemin signé de la main de Jan Astrave et portant le Sceau royal, qui leur fournit un laissez-passer permettant de pénétrer à peu près n'importe où.

L'expérience des Agents

L'expérience des Agents de Veille leur vient d'abord des Archives de la Maison de Veille. Ces Archives, comme tout le reste du savoir hisconte, sont consignées quelque part dans les Cinq Tours, à Stalis, mais ils en possèdent plusieurs copies à travers le pays. Ces "copies de travail" sont leur outil le plus précieux face à l'Absurde. Toute personne souhaitant devenir Agent de Veille aura forcément lu au moins une petite partie de ces archives. Qu'y trouve-t-on de si utile ? L'ensemble des manifestations du Nonsense survenues en Hiscontie dans les trois derniers siècles, plus de nombreux rapports et chroniques d'époques plus anciennes. En lisant ces documents, le futur Agent croisera de multiples exemples d'effets phantasmagoriques, le genre d'événements auxquels il pourrait bien se trouver confronté un jour ou l'autre. Rien de ce qu'il lira ne pourra l'aider à *prévoir* sous quelle forme se manifestera l'Absurde : le Nonsense est, par nature, imprévisible. Mais il pourra habituer son esprit à l'Absurde, et ainsi *s'attendre à tout, et surtout à l'improbable*. Ainsi, en cas d'EPS, il ne perdra pas de temps à s'étonner de ce qui arrivera, mais pensera aussitôt à *réagir de la meilleure façon possible*. Ces deux consignes sont les clés de l'enseignement des Agents de Veille.

Les autres principales règles de conduite enseignées aux Agents de Veille consistent :

- à protéger en premier lieu la population, ensuite les habitations, ensuite les animaux, et *seulement après eux-mêmes*.
- à agir dans le cadre de la loi, même si un parchemin royal rend les Gardes Royaux très coulants en cas d'infraction.
- à user de magie le moins possible, et en employant les sortilèges les moins puissants possibles. En effet, la magie attire le Nonsense, et le moindre échec au moment du lancement d'un sortilège peut provoquer un EPS. Certes, la manifestation du Nonsense est alors très mineure dans la plupart des cas, mais combinée à d'autres effets déjà en cours au moment du lancement du sort, qui sait à quelles catastrophes cela pourrait aboutir ?

- à prévenir leurs supérieurs ou les autorités compétentes dès qu'ils se sentent dépassés par les événements ou que l'un d'eux craque. C'est alors à leur Maison locale de confier l'affaire à d'autres Nakins.

- face à des personnes, des animaux ou des créatures insensées, de garder leur calme et d'éviter, si possible, le recours à la violence (sauf pour se défendre eux-mêmes ou protéger quelqu'un d'autre en cas d'urgence).

En plus de tout cela, les Nakins ayant l'habitude de travailler par équipes fixes, chaque équipe se constitue une base de donnée spécifique (dont une copie est envoyée aux Archives à Stalis), sur laquelle elle peut travailler, ainsi qu'une expérience commune et un savoir-faire. Même si cela serait parfois préférable, il est rare que l'on change la composition d'une équipe de Nakins, car ils collaborent plus facilement ensemble pour accomplir une mission (sauf quand l'un des membres de l'équipe meurt ou disparaît, ce qui n'est pas aussi rare qu'on le voudrait...).

La psychologie des Nakins

Vous vous en doutez, un humain (ou un Nain, ou même un S'Raal, bref, tout être un tant soit peu sensé) ne peut pas être confronté au Nonsense presque tous les jours sans que sa psychologie en soit affectée. Un Nakin effectue environ 70 à 120 missions par an, dont la moitié dépassent le cadre du simple incident sans grande importance. Il faut savoir que, quelle que soit l'ampleur de ces missions, la vie du Nakin est toujours en danger. On ne va pas sans risques à la rencontre de l'Absurde. De plus, le Nakin rencontre souvent des objets, des animaux, voire des hommes, affectés par le Nonsense : ce sont des Insensés, physiques ou mentaux (voir le chapitre sur le Nonsense du Livre de Base). D'autres de ces créatures ont été engendrées par les effets du Nonsense et portent en elles la marque de l'Absurde : les combattre, les fréquenter ou même négocier avec elles ne va pas sans dangers, car leur esprit est *absurde* et leur façon de penser est absolument différente (voire opposée) à la nôtre, quand cette pensée n'est pas complètement décousue et incohérente.

Ainsi, la personnalité d'un Nakin peut être modifiée, changée, voire bouleversée par le métier qu'il exerce. Ces changements peuvent arriver à long terme, au fil des missions, ou survenir brusquement et de façon radicale (c'est ce que les Nakins appellent "craquer"). Si vos joueurs souhaitent incarner des Agents de Veille, vous devrez accorder une très grande importance à la règle des Attitudes face au Nonsense pour simuler ces changements psychologiques.

Les influences du métier de Nakin à long terme sont d'abord extrêmement logiques. Il arrive souvent qu'un Nakin appartenant à la même équipe meure, disparaisse ou (pire) devienne Insensé au cours d'une mission. Voir ses camarades tués, amoindris ou rendus fous par le Nonsense n'est guère réjouissant pour un Agent de Veille, surtout quand les disparus étaient des amis ou des compagnons de longue date. Au fil du temps, l'Agent aura tendance à remâcher ses mauvais souvenirs de missions échouées ou infructueuses, de morts et d'événements tragiques. Il pourra se croire responsable de tout le mal provoqué par le Nonsense et qu'il n'a pas pu empêcher, ou être obsédé par le souvenir de ses compagnons morts, et penser à de sombres perspectives d'avenir. Il a alors vite fait de devenir Fataliste, ce qui le fait agir de façon dangereuse pour lui-même et pour les autres Nakins.

Ensuite, il peut être affecté physiquement par le Nonsense et devenir Insensé. Tant que ces métamorphoses restent uniquement corporelles (et non mentales) et ne représentent aucune gêne pour les missions, il peut continuer à exercer son métier d'Agent (quoique la façon dont il vit ces changements anormaux dans sa propre anatomie puisse aussi le gêner profondément). Mais s'il est affecté psychologiquement et commence à acquérir un esprit absurde, les choses se compliquent... à court terme, cela peut ne pas se remarquer, ou ne constituer aucune gêne pour les missions en elles-mêmes. Mais à long terme, l'Agent risque de devoir se retirer du métier prématurément, ou, au pire, partir pour un Asile d'Insensés...

Pour prévenir (et, plus rarement, essayer de guérir) ces troubles psychologiques, la Maison de Veille a mis en place une sorte de "suivi médical personnalisé" destiné à aider les Agents à supporter les événements incroyables auxquels ils sont confrontés, et aussi à détecter les troubles graves, qui sont

souvent imperceptibles au départ, mais peuvent faire "craquer" un Agent en plein milieu d'une mission. Chaque équipe de Nakins possède un Psychomancien qui la surveille et constitue à son sujet un dossier médical (auquel les Nakins concernés ne peuvent évidemment pas avoir accès). Tous les ans environ, plus ou moins selon les missions effectuées au cours de l'année, les Nakins de l'équipe sont convoqués auprès de leur Psychomancien, qui vérifie leur état physique, et leur pose à chacun (en privé) une série de questions. Ces questions permettent de savoir si l'Agent possède un trouble psychique, lequel, de quelle importance il est, s'il risque de s'accroître gravement, etc. Les Psychomanciens sont en relation étroite avec les différents supérieurs des Maisons et avec Jan Astrave lui-même. Un simple avis de leur part suffit à écarter un Nakin du métier, soit pour une période de repos plus ou moins longue, soit pour qu'il se retire définitivement, soit (en cas d'urgence) pour l'interner dans un Asile d'Insensés. Quelquefois, un Nakin devant se retirer du métier peut être gardé en tant que simple Veilleur. En effet, les Veilleurs sont exposés de façon beaucoup moins directe aux effets du Nonsense, c'est pourquoi ils courent moins de risques ; on veille cependant à les faire s'entretenir avec un Psychomancien tous les cinq ans.

Evidemment, les Psychomanciens sont tenus au secret professionnel ; pour information, ce sont souvent des chercheurs des Asiles d'Insensés qui deviennent Psychomanciens et sont payés par le gouvernement royal. Les Psychomanciens, même s'ils ne participent pas directement à la surveillance du Nonsense, relèvent de l'administration de la Maison de Veille et sont tenus de ne pas évoquer son existence. De même que pour les Nakins, si vous dites "psychomancien" à un hisconte, il vous regardera avec des yeux ronds et ignorera complètement de quoi il s'agit.

Malgré ces précautions, il arrive souvent qu'un Agent craque au cours d'une mission, ou qu'il soit métamorphosé en quelque chose d'inattendu, bref, qu'il devienne un Insensé, parfois même alors qu'il semblait très stable d'esprit. Avec le Nonsense, on ne peut jamais être sûr de rien. Cependant, fait étrange pour un esprit hisconte, le Nonsense peut aussi profiter à ceux qui le fréquentent au quotidien : certains Agents deviennent plus forts, plus intelligents, plus habiles, plus rapides... ils se découvrent peu à peu des compétences et des talents insoupçonnés. On en a même vu devenir experts en magie, alors qu'ils n'y connaissaient absolument rien au début de leur carrière, ou encore se mettre à parler des langues inconnues ! De tels dons absurdes restent rares, mais ils sont bien réels.

On a également constaté, et ce n'est pas négligeable, que les Agents de Veille voient souvent leur tournure d'esprit modifiée par leur fréquentation de l'Absurde. Ils ne deviennent ni fous, ni Insensés, ni plus intelligents, mais *bizarres*. Ils se mettent à réfléchir à des propositions qui paraissent évidentes, à remettre en cause des principes qui vont de soi, à imaginer des hypothèses improbables sur les origines du monde, la condition humaine, ce genre de choses... en un mot, ils se questionnent là où personne ne songerait à se questionner, ne serait-ce qu'un instant. Il leur arrive aussi de prononcer des phrases absurdes, qui n'ont rien à voir avec rien, ou d'accomplir des actes qu'ils ne contrôlent pas eux-mêmes. Cela va du simple lapsus au commencement de manie, en passant par un mot déplacé et étrange, un geste absurde fait presque mécaniquement, comme s'il avait été pratiqué des années durant... les psychomanciens surveillent tout cela de très près et consignent chaque anomalie de ce genre dans leur dossier confidentiel. Même si ces anomalies sont parfois les signes avant-coureurs de crises psychologiques ou de symptômes d'Insensés, il n'est presque pas d'Agent de Veille qui n'ait, au moins une fois, expérimenté ces troubles de l'esprit et du comportement. Les Agents pensent que le Nonsense "détoint" sur eux au fil de leur carrière, de manière plus ou moins bénéfique. Mais qui sait s'ils pensent juste ?

Jouer des Aventuriers Agents de Veille

La Maison de Veille est le prétexte idéal pour faire de Fantasia un jeu à mission : les Aventuriers sont des Agents de Veille, ils sont confrontés à une manifestation du Nonsense et doivent intervenir. Cependant, veillez à conserver toutes les nuances exposées plus haut : donnez beaucoup d'importance aux Attitudes des Aventuriers, enjoignez-les à détailler les réactions et la psychologie de leur personnage. Encore une fois, déroutez-les de plus en plus de scénario en scénario ! ils ne doivent pas

s'habituer aux effets du Nonsense - même s'ils sont censés réagir au mieux, ils doivent rester surpris devant les effets de l'Absurde.

Pour réaliser vos scénarios, mettez en jeu le Nonsense, mais mélangez ses effets aux intrigues "ordinaires" de la vie quotidienne des enquêteurs en Hiscontie : lorsque le Nonsense se manifeste, il n'est pas toujours aisé de savoir s'il s'agit bien du Nonsense ou si c'est un sortilège inconnu, et vice-versa. A partir de ces données, vous pouvez construire des intrigues embrouillées entre magie et Nonsense, voire la technologie (et pourquoi pas le Multivers ?). Les Aventuriers devront chercher des renseignements : confrontez-les à des témoignages contradictoires, dictés par la peur ressentie sur le moment, l'Attitude des témoins face au Nonsense, voire leur intérêt à ce que la vérité n'éclate pas... en bref, vous avez d quoi vous amuser à perdre vos joueurs dans des enquêtes et des interrogations à n'en plus finir !

Voici les données techniques des deux Archétypes d'Agent de Veille :

Veilleur

Caractéristiques à privilégier : INTelligence, CONstitution, DEXtérité.

Compétences professionnelles : Chercher, Discrétion, Equitation, Orientation, Sagacité, Vigilance, Conn. du Nonsense, Droit magique, Lire et écrire : hisconte, Bibliothèques (recherches en bibliothèque).

Nakin

Caractéristiques à privilégier : CONstitution, INTelligence, POUvoir.

Compétences professionnelles : Athlétisme, Chercher, Culture générale, Droit/administration, Equitation, Vigilance, Conn. du Nonsense, Droit magique, Lire et écrire : hisconte, Bibliothèques, Armes de mêlée.

Remarque : être Agent de Veille requiert à la fois d'excellentes connaissances et une certaine érudition (culture générale, alphabétisation, connaissance approfondie des archives de la Maison de Veille, recherche en bibliothèque, légendes et civilisations anciennes) et une grande résistance physique et morale (pour affronter toutes les manifestations du Nonsense et résister à l'Absurde). N'oubliez pas les restrictions imposées aux Attitudes psychologiques face au Nonsense (Horrifié, Incrédule, Supérieur ou Fataliste sont interdites comme attitudes principales au moment de l'entrée en service).

Quelques espèces de la faune et de la flore utilisées par les Agents de Veille

Le Fredonnier (*plus rarement appelé "oiseau-piauleur"*)

Ce petit oiseau se rencontre dans toutes les régions d'Hiscontie - ainsi, sans doute, que dans d'autres contrées relativement stables. De taille très petite (il n'est guère plus grand qu'un moineau), le fredonnier possède une petite merveille de plumage bleu, dont les nuances rappellent celles du lapis-lazuli. Le bord de ses ailes est garni de minuscules plumes couleur d'argent, et son jabot est couvert d'un duvet semblable à l'or le plus pur. Quant à son bec, il est rouge orangé, et paraît avoir été sculpté avec une minutie toute particulière dans une gemme de rubis, tandis que les griffes de ses pattes, à peine visibles, sont de la même pureté que le diamant. Le fredonnier possède, sur le haut de sa tête, une crête très fine, d'un vert d'émeraude à la fois éclatant et profond. En plus de ces multiples dons naturels, le fredonnier a l'habitude d'émettre, presque à chaque instant, un chant clair et très doux, comme s'il psalmodiait un poème en des accents berceurs. Ce don merveilleux a donné son nom à l'oiseau.

La beauté et la grâce du fredonnier l'ont vite fait apprécier des hiscontes, qui ont composé à son sujet les odes et les hymnes les plus variés. On raconte ainsi que le fredonnier vivait déjà, il y a des millénaires de cela, dans les jardins et les campagnes enchantées de Phantasmagoria, et qu'au moment de châtier les habitants de ce monde, les dieux prirent pitié de l'oiseau et lui accordèrent d'échapper au

cataclysme. C'est ainsi que le fredonnier apparut sur Fantasia, souvenir infime, mais chatoyant, du paradis oublié.

Rencontrer un fredonnier est extrêmement rare dans les campagnes hiscontes, c'est pourquoi les oiseleurs les vendent pour plusieurs centaines de pièces d'or sur les marchés de Stalis et de Karacy. Capturer un fredonnier requiert de l'oiseleur une maestria plus rare encore que l'oiseau lui-même, ainsi qu'une part non négligeable de chance. En effet, un fredonnier ne peut pas être emprisonné contre son gré – il faut que, d'une certaine manière, il ait *voulu* être capturé. Si l'oiseleur ne parvient pas à apprivoiser l'oiseau, il lui sera impossible de le retenir prisonnier ne fût-ce qu'une seconde. On a ainsi vu des oiseleurs réputés s'acharner, des années durant, à capturer un fredonnier, et être fui par tous ceux qu'ils venaient à rencontrer – tandis que d'autres, de talent médiocre par ailleurs, en ramenaient des huitaines à chacune de leurs chasses, ayant avec eux une empathie particulière.

Au demeurant, les fredonniers supportent mal la captivité. Ce ne sont pas les oiseleurs qui choisissent les clients à qui ils vont vendre leurs belles prises, c'est le fredonnier qui *choisit* celui de qui il veut orner la cage, en entonnant son plus beau chant au seul passage de son élu. Il restera alors fidèle à son maître, et cherchera toujours à le rejoindre s'il se trouve séparé de lui. S'il échoue, il se laissera mourir de désespoir.

On ignore si les fredonniers se reproduisent de la même façon que les autres oiseaux. Ce que l'on sait, en revanche, c'est que les mâles, une fois qu'ils sont attachés à une femelle, ne les quittent plus jamais – et réciproquement. A les voir parader, se faire des présents mutuels, à voir l'empressement et le soin apporté par les mâles à la construction du nid, c'est à se demander si les oiseaux n'éprouvent pas comme nous le sentiment amoureux. On a vu des mâles rester muets à la mort de leur femelle, et ne plus émettre un seul son jusqu'à leur mort.

Mais vous n'avez pas encore entendu le plus merveilleux. Il semble aux naturalistes d'aujourd'hui que les fredonniers apprivoisés aient la capacité unique de sentir le Nonsense. Dès que l'Absurde est sur le point de se manifester, le fredonnier interrompt son chant habituel et fait entendre des cris d'alarme - il sautille sur ses pattes, agite avec force ses petites ailes, toutes ses plumes jetant ça et là des éclats magnifiques. Cette danse est de sombre augure, car elle signifie qu'un effet phantasmagorique spontané (EPS) va survenir dans la minute qui suit et tout près de l'endroit où se trouve l'oiseau (dans un rayon d'approximativement trois mètres). Dans ces moments, l'oiseau cherche désespérément à s'enfuir, ce qui paraît curieux, car, d'après ce que peuvent constater les naturalistes, lui-même n'est jamais affecté par le Nonsense (propriété déjà surnaturelle !). On a avancé l'explication que les manifestations de l'Absurde rappelaient à l'oiseau les derniers instants de Phantasmagoria, sa terre d'origine, et qu'il en ressentait une vive douleur. Est-ce vrai ? Nul ne le sait ni ne le saura jamais...

Le pouvoir des fredonniers à prévoir l'apparition de l'Absurde les a aussi fait surnommer les oiseaux-piauleurs, ou les chanteurs d'augures – ceux qui perçoivent la tristesse future au travers de la joie présente... Les très secrets Agents de Veille utilisent parfois ces oiseaux pour les aider dans leurs missions les plus dangereuses.

Renseignements

Fréquence : rare.

Taille : toute petite (celle d'un moineau).

Armes naturelles : griffes 20%, dégâts 1d2.

Nourriture : le fredonnier ne se nourrit que d'un peu d'eau et de la joie de ceux qui l'entourent - son maître ou la femelle à qui il s'est lié. Les maîtres les plus riches donnent parfois à picorer aux fredonniers de la fleur de cristal, un cristal pur broyé en une poudre plus fine que le sable, et qui améliore, dit-on, le chant de l'oiseau ; mais est-ce encore possible ?

Indice de légende : 9. Tout le monde en Hiscontie a entendu parler des fredonniers et des poèmes qui en font l'éloge. Il est rare d'en voir apprivoisés, et c'est une chance unique que d'en apercevoir un en liberté parmi les arbres.

Déplacement : 4 (en sautillant adorablement), 14 (en voletant). Il arrive souvent qu'un fredonnier disparaisse d'un endroit et qu'on le retrouve dans un autre, sans savoir ni comment il s'y est pris pour arriver là, ni pourquoi il a disparu ainsi. On retient les fredonniers dans des cages, comme les autres oiseaux, mais d'aucun disent qu'ils n'y restent que volontiers, par attachement à leur maître.

Il arrive parfois, certaines nuits, quand la lune hulule, qu'on s'aperçoive que le fredonnier apprivoisé n'est plus dans sa cage, qu'il a disparu on ne sait où - il revient au matin, semblable à lui-même, joyeux – avec dans son chant quelque chose de plus berceur que la veille, un je ne sais quoi de somnifère et de mélancolique. Des conteurs ont inventé des explications à ces évasions nocturnes. Ils racontent que, une fois dans sa vie, chaque fredonnier acquiert la propriété de s'échapper de sa cage et de prendre l'apparence d'un humain, pour goûter aux merveilles du monde une nuit durant. Ils racontent que les fredonniers ne sont pas de véritables oiseaux, mais d'anciens habitants de Phantasmagoria, de riches et fastueux personnages que leur superbe perdit – les dieux, pour les châtier, les changèrent en oiseaux magnifiques, mais condamnés à conserver en eux la mémoire d'un monde disparu, oublié, et à chanter une joie fausse sous laquelle ils sont contraints de voiler leur amertume. Ce ne sont là que des légendes – mais qui sait, après tout ?

Le Snuble, par Nicolas

Le snuble ressemble à un croisement entre un molosse et un sanglier sauvage. D'une taille légèrement supérieure à celle d'un grand chien, il possède la carrure impressionnante, les sabots et le groin d'un sanglier. Son épiderme est recouvert d'un pelage marron, et sa tête est prolongée par deux défenses aigues de chaque côté de ses mâchoires. De plus, le snuble possède la capacité redoutablement efficace de cracher de l'acide corrosif, capable de dissoudre jusqu'au métal d'une épée. Les hiscontes l'utilisent comme animal de combat, pour aider les gardes royaux à maîtriser les malfaiteurs ou les seconder lorsqu'ils s'aventurent dans des régions dangereuses. Ils prennent cependant garde à ne pas leur laisser trop de liberté. En effet, les snubles, par nature, ne sont qu'à demi domestiqués, et possèdent encore en eux des instincts de bête fauve. S'ils ne sont pas convenablement alimentés, ils peuvent attaquer leurs propriétaires pour les dévorer.

Renseignements :

Fréquence : commune

Taille : moyenne

Armes naturelles : dents, sabots, défenses, salive acide

Alimentation : carnivore

Indice de légende : 3

Déplacement : 10

Le Snuble, pour BaSIC/Fantasia

FOR : 20

CON : 20

TAI : 20

APP : 6

INT : 5

POU : 2

DEX : 10

PV : 20

Athlétisme 60 %

Esquive 50 %

Vigilance 60 %

Armes naturelles :

Griffes 60 % 1d6+2

Crachat acide 45 % 2d6+6

Avant d'attaquer une proie au corps à corps, un Snuble commencera par lui cracher son acide au visage. Il ne peut cracher qu'un round sur deux, et ne peut alors par faire d'autres attaques dans ce round. Si sa victime est suffisamment petite, il tentera de la charger pour la renverser à terre et la piétiner à coups de sabots. Après cela, il lui sautera à la gorge et la déchirera de ses dents et de ses défenses.

Un Snuble domestiqué peut redevenir sauvage s'il n'est pas traité correctement. Si on ne lui administre aucune nourriture pendant plus de 24 heures, il attaquera ses propriétaires.

Le Tournesens, par le Baron Von Rawt

Le Tournesens est une variété commune de fleurs... ben, oui... commune dans la plupart des régions du Désert des Trans-Plans, peu commune ailleurs, et pour cause ! Le Tournesens est une fleur troconlienne (*référez-vous aux Troconliens, ces êtres étranges capables d'utiliser le Nonsense pour muter*, NdT), qui se nourrit du Nonsense là où elle pousse pour croître et se multiplier. Cette fleur aurait envahi le Désert, si le Nonsense n'était pas aussi destructeur parfois...

Elle ressemble à un tournesol au coeur pâle et aux pétales d'une délicate couleur bleue et rose aux nuances changeantes. A l'instar du tournesol avec le soleil, le Tournesens tourne toujours sa corolle dans la direction où le Nonsense est le plus actif, ce qui fournit de précieuses indications aux voyageurs et Agents de Veille qui savent les reconnaître. La vitesse de croissance du Tournesens est directement proportionnelle à la virulence d'activité du Nonsense ambiant, notée sur l'échelle de Tybalt, à ceci près qu'à un niveau tel 9 ou 10, soit le Tournesens est arborescent, soit le Nonsense est tellement fort que ses effets empêchent la plante de survivre (oh une montagne, oh un lac, oh un volcan, oh un tyrannosaure...).

Le tournesens ne pousse JAMAIS là ou croît l'Herbe de stabilité.

Renseignements :

Fréquence : commune dans le Désert des Trans-Plans, quasi introuvable ailleurs.

Taille : petite (15 à 30 cm maximum).

Armes naturelles : aucune.

Nourriture : le Nonsense environnant, à ce qu'il paraît.

Indice de légende : 2 (seulement connu des Agents de Veille et de quelques érudits hiscontes)

Déplacement : aucun.

Deuxième partie

Où les Aventuriers découvrent la Baronnie des Von Rawt ainsi que l'Homoventre, se trouvent confrontés à bien des choses étranges, et n'ont plus qu'à se creuser la cervelle pour y comprendre quoi que ce soit.

Chapitre 1

La marche des homoventres

Synopsis détaillé de campagne à Bavéra

Notes au Meneur de Jeu

Cette mini-campagne nécessite des joueurs qui ont du tact et un certain sens de l'humour. La violence n'est JAMAIS une bonne solution. Une table de guerriers prêts à en découdre n'est donc pas conseillée. L'enquête n'est pas très difficile, ce sont surtout les interactions avec les créatures insensées qui sont importantes. Donc, pas de passages obligés ou de points bloquants dans ce scénario, c'est un scénario 'ouvert' qui nécessite beaucoup d'improvisation. Il est donc dur de maîtriser ce scénario, et important de bien le lire.

Il est aussi nécessaire pour le jouer que vous ayez lu auparavant le background de Bavéra, celui de l'Homoventrie, la description de la Maison de Veille et de ses agents, ainsi que le journal de Von Rawt et ses secrets ; ils servent beaucoup au cours de ce scénario.

Bon jeu !

– Ubblak, alias "Baron Von Rawt"

La Marche des Homoventres

En Hiscontie

Depuis des mois, la Maison de Veille de Stalis, principale administration chargée de traiter les manifestations du Nonsense en Hiscontie, recevait des lettres anonymes d'un correspondant de Bavéra, signalant des manifestations du Nonsense dans cette région reculée.

L'administration renvoya alors des consignes aux autorités locales, qui firent la sourde oreille (ordres du Baron Lafortune oblige). Alors que la Maison de Veille stalisoise se résignait à laisser tomber l'affaire, puisque le Nonsense n'était pas assez dangereux pour alarmer les localités, les lettres redoublèrent, précisant que quelqu'un de haut placé cherchait à étouffer l'affaire. **Jan Astrave**, directeur de la Maison, se résigna alors à consulter les précédents de Bavéra.

Et là, surprise !! Cela fait plus de cent ans que des rapports du genre arrivent au bureau. Et jamais de suites. Jan Astrave flaira un beau scandale et sûrement un gros poisson à pêcher. Il fit son rapport au Premier Ministre, et demanda que l'on nomme, dans la plus grande discrétion, des enquêteurs sur place. Sur la réponse affirmative du Ministre, une cellule de crise "Bavéra" fut aussitôt mise en place, avec **Almo**, l'un des Nakins les plus compétents venu de Stalis, à sa tête.

« **Ein reich, ein volk, ein homoventre !** »

Cependant, des événements politiques majeurs se déroulaient en Homoventrie, lesquels vont avoir un grand impact sur Bavéra.

Pour la première fois depuis des siècles voire des millénaires, l'Homoventrie a un chef ! Il s'agit de **Raymond**, l'Homoventre, qui grâce à son charisme fou (pour un Homoventre, alors relativisons), et à son acolyte **Xavier** le musclé, a réussi à réunir tous les Homoventres d'Homoventrie autour d'un projet commun : la conquête d'un espace vital. Pour cela, il s'est fixé trois missions : débarrasser la pays des Homoballons, coloniser un territoire stable et mettre en place un leadership efficace basé sur sa personnalité. Pour l'instant, seul son troisième objectif a abouti. Raymond a quand même une grande victoire à son actif : les Sylvêtres se sont joints à sa bannière.

Hélas pour la baronnie Von Rawt, Raymond compte énormément sur les portails mineurs aléatoires apparaissant souvent en Homoventrie pour migrer vers des contrées plus stables...

L'aventure commence

Les héros, pour une raison connue du seul Chroniqueur, sont amenés à enquêter pour le compte de la Maison de Veille. En effet, s'ils ont déjà vécu plusieurs aventures, ils ont été remarqués en haut lieu pour leur courage et leur intelligence face aux manifestations du Grand Absurde. (Notamment, s'ils ont joué le scénario "Karyanda la Mayeucienne", le Premier Ministre pensera sûrement à eux après avoir appris leur perspicacité face aux agents d'Obscance et leur confiera l'affaire – ils pourront même, en cas de réussite, se voir proposer un poste parmi les Veilleurs ou les Nakins). Vous pouvez aussi introduire des PNJ appartenant à la Maison de Veille dans des scénarios précédents, par exemple Jan Astrave, ou lier les Aventuriers d'amitié avec Almo.

Briefing

Les Aventuriers sont convoqués au Palais Royal de Stalis en vue d'être briefés sur leur mission. L'entretien a lieu dans l'aile du Palais où se situe la Maison de Veille mère, qui centralise et confronte les rapports venus de tout le pays. Almo, Chef de la cellule de crise BAVERA, prend la parole. Naturellement, ce discours est une ligne directrice, et vous êtes libres d'improviser vous-même votre propre version de cet entretien :

« Mesdames, messieurs, vous avez accepté cette mission délicate pour le compte de la Maison de Veille. Permettez-moi de vous féliciter, nous avons besoin de gens comme vous pour faire avancer les choses.

« On nous a signalé dans une baronnie de l'est appelée Bavéra, certaines manifestations qui émanent peut-être du Nonsense. Votre mission est de vérifier sur place si une intervention est nécessaire. Vous avez naturellement liberté de maîtriser ou contenir ces phénomènes vous même si vous le pensez possible. Mais sachez que le Nonsense est dangereux, et que l'administration n'approuvera aucune initiative jugée trop risquée pour la population ou la sécurité du pays, surtout si vous ne nous prévenez pas préalablement. Personne ne vous en voudra si vous vous sentez surclassés, et dans ce cas, faites appel à notre bureau, qui vous fournira l'aide de spécialistes accrédités.

« La mission dont vous êtes chargés requiert beaucoup de doigté et de discrétion. Je subodore que nous avons levé un gros poisson. Donc, du tact. Il s'agit de ne pas affoler la population. »

Équipement

La Maison de Veille, pour les besoins de l'enquête des Aventuriers, leur fournira un laissez-passer de l'administration royale qui les autorisera à consulter les archives de n'importe quelle administration. Mais à chaque fois qu'ils l'utiliseront, ils seront signalés aux autorités. Et ils doivent être discrets... Ils auront aussi une lettre d'introduction auprès de **Klamm**, le gérant de la baronnie. De plus, ils disposeront d'une lettre de recommandation signée de la main de Jan Astrave lui-même, qui leur permettra d'obtenir l'aide et éventuellement de se faire prêter de l'équipement par les Veilleurs et les Nakins en poste à Bavéra.

Renseignements préalables

- Bavéra est une baronnie de l'est, anciennement la baronnie Von Rawt. Sa fondation remonte à la dynastie Fennovar. Une ville notable : Maffrebourg.

- Les manifestations du Nonsense dans cette région consistent surtout en des incursions sporadiques de créatures étranges, dans la forêt voisine de Mâchebaie.

- Le gérant de la baronnie est un certain Klamm. Il travaille pour le maître de la baronnie Von Rawt, un riche baron appelé Lafortune.

Enquête à Stalis

L'endroit le plus indiqué pour trouver des informations sur Bavéra est encore les Archives Royales, l'Université n'ayant pas conservé trace des travaux de Von Rawt (mis à part son étude sur les Crapococos) après le scandale provoqué par ses découvertes sur l'Homoventrie.

Les infos ne manquent pas...

Outre une description des produits locaux et des négociants en charge de leur commerce (vin blanc et foie gras de Bartuk), la ville de Bavéra est productrice de bois d'oeuvre. Et il suffit de creuser un peu le sujet pour s'apercevoir que cette production est en chute libre depuis plus d'un siècle.

Historiquement, on découvre que la baronnie n'a pas toujours appartenu à la famille des barons actuels, les Lafortune, et que l'ancienne lignée de barons était la famille des Von Rawt, descendants d'un illustre capitaine de Henyas Ier Fenovar, **Galdûr**. (Si les Aventuriers orientent leur enquête sur Galdûr, assommez-les de faits d'armes en tout genre et de récits de beuverie.)

Il semble que les Von Rawt soient des explorateurs. Les archives mentionnent notamment les travaux d'un certain Sigmund Von Rawt.

Les travaux de Sigmund

Les archives mentionnent une étude sur des créatures diverses (dont le Crococrapo Flotto) et un récit de voyage. Alors que les Aventuriers se dirigent vers les rayonnages correspondants, ils ont le temps de voir une silhouette sombre s'éclipser au coin d'une armoire d'archives. Leurs appréhensions se réalisent lorsque ils s'aperçoivent que les documents qu'ils cherchaient ont été subtilisés des archives.

Poursuite

Poursuivre la silhouette sombre est une option. À moins d'une idée géniale, il est très difficile d'attraper ce type (le voleur, évidemment. Il l'a échappée belle, il n'avait qu'un quart d'heure d'avance sur les Aventuriers). Organisez une belle bousculade-quiproquo dans les archives (éboulement de papiers, silhouette entr'aperçue), avec en cas de grabuge l'intervention de la Garde... et de beaux ennuis en perspective si les Aventuriers ne se montrent pas diplomates (heureusement qu'ils ont le laisser-passer).

On peut consulter le registre des entrées des archives pour confondre l'espion, mais ce jour là il y a plus de 30 inscrits. Il est difficile d'enquêter sur 30 personnes, surtout que les Aventuriers doivent partir pour Bavéra le lendemain...

Le type est en fait un espion engagé par le baron Lafortune pour veiller à ce que les Aventuriers ne trouvent rien de compromettant pour lui. Si l'espion est intercepté, voir le chapitre "L'espion de Lafortune".

Bavéra

Le voyage jusqu'en province ne devrait pas poser de difficultés particulières. Les Joueurs finiront au relais de poste, où la Maison de Veille leur a réservé des chambres.

La contrée est une agréable campagne vallonnée et boisée, sillonnée de profondes rivières. Le temps est splendide.

Leur contact sur place est Max Chamel, ancien Nakin désormais Veilleur sur ses vieux jours, et surtout cuisinier du relais. Il leur expliquera rapidement qui sont les principaux notables du pays : Richard Klamm l'intendant de la baronnie, Bernard Maffreux le maire de Maffrebourg. Quant à Max Chamel, après les avoir renseignés, il ne les lâchera pas d'une semelle avant de leur avoir fait visiter ses cuisines et de leur avoir présenté ses marmitons un par un... Il leur fournira en outre une carte des environs.

Événements à Bavéra

ou Enquête chez des gens qui veulent pas d'histoire...

Note au MJ

Voyez la description des habitants de Maffrebourg et amusez vous avec. Laissez les joueurs batailler avec des campagnards peu coopératifs et méfiants des gens de la ville. Retenez-les au village avec des fausses pistes et autres facéties toute la journée, et ils passeront la nuit suivante au relais de poste à savourer la cuisine de Max Chamel.

Les Homoballons

Lorsque le lendemain matin les Aventuriers se dirigent vers le village, bien décidés à se rendre chez l'intendant ou dans Mâchebaie, une surprise de taille les y attend.

Sur une petite colline sans arbres qui surplombe le village, une trentaine de bizarres baudruches rosâtres sont amassées.

Alors que les Aventuriers décident de ce qu'il convient de faire, le vent se lève tout soudain, et les baudruches se mettent à rouler en direction du village. C'est trop gros pour être des Fourrures-qui-roulent, et ça paraît tout d'un coup bien lourd ces cochonneries !

Faites faire aux Aventuriers des jets d'esquive pour éviter les Homoballons, tandis que les premiers de ceux-ci défoncent la clôture du village, et que leurs congénères leur roulent dessus pour aller frapper violemment les premières maisons, causant énormément de dégâts.

A Maffrebourg, c'est la panique. Des gens courent dans tout les sens, essayant d'éviter les Homoballons et leurs demeures qui s'effondrent. Le maire essaie d'organiser la résistance, mais la plupart de la population mâle est partie travailler. Occupez bien les joueurs à sauver les femmes et les enfants de Maffrebourg, cela devrait leur permettre quelques actions héroïques.

Goong le maître des homoballons

Tandis que le dernier des Homoballons atterrit dans Maffrebourg, une de ces étranges créatures roule jusque sur un tas de débris et tonne d'une voix semblable à un grand vent.

« Égalité pour tout ce qui roule ! Nous venons délivrer les Fourrures-qui-roulent, nos soeurs, et nous assurer qu'à l'avenir elles seront bien traitées !

« Au nom des Homoballons, je prends le contrôle de ce village ! »

Il s'agit bien sûr de Goong, le chef incontesté des Homoballons. Il a trouvé dans les Fourrures-qui-roulent un prétexte supplémentaire à son invasion. Là, c'est aux Aventuriers de rentrer en scène, vu que tout les villageois se sont enfuis. Comment débrouiller la situation ?

Négocier avec les Homoballons

C'est une option valable. Ils sont nombreux, mais très vulnérables sans vent. Goong cherche un nouveau territoire, à l'abri du Nonsense, pour tout son peuple. Il est d'un abord aimable, quoiqu'un petit peu exalté (imaginez un leader politique étudiant qui connaît bien son texte, mais tombe dans la rhétorique de café de commerce à la moindre difficulté). Il expliquera avec courtoisie que ses semblables les Homoballons fuient devant un envahisseur belliqueux, les gastéranthropes (NdT : lesquels ne sont autres, je le rappelle, que les Homoventres avec Raymond à leur tête). Il se gardera bien sûr de préciser que ceux-ci les ont suivis. Si on lui demande d'où ils viennent, il précisera que lui et sa troupe sont passés au travers d'une "faille incandescente flottant dans les airs" et qu'ils se sont retrouvés téléportés dans un cratère non loin de là (la faille en question n'est autre qu'un portail aléatoire, un effet fréquent du Nonsense en Homoventrie – pour plus de précisions sur les portails, consultez le sortilège "Portail mineur" dans la liste des sortilèges, niveau Enchanteur, Livre de Base p.124). Goong se fera un plaisir de décrire son peuple et son pays. Maintenant, reste aux Joueurs à leur négocier un nouveau "home"... ou à laisser aux autorités le temps de négocier (voir plus loin). Les Homoballons ne quitteront la place que si on leur propose du concret...

Une idée particulièrement géniale (et qui sera proposée par les autorités si les Joueurs ne le font pas), sera de proposer aux Homoballons de se rendre plus légers que l'air et d'émigrer vers la Stratosphère. Les Nuagins apprécieront...

NdT : voir les suites d'une telle décision : un nouveau peuple (non-humain certes, mais peuple tout de même) débarquant dans la Stratosphère au beau milieu du conflit entre Nuagins et Aéro-Nains ! il y a peu de chances que les Homoballons parviennent à se faire admettre dans le Haut-Ciel. D'où deux solutions : soit ils émigrent dans une autre partie du ciel en profitant d'un vent favorable (et auquel cas ils partent pour de nouvelles aventures et on ne les revoit plus), soit ils reviennent en Hiscontie et réclament un territoire pour eux seuls (ce qui va créer pas mal de troubles dans l'administration royale, sinon un incident diplomatique avec l'Empire Nuagin). Au mieux, on peut penser que les Aéro-Nains se prendront d'amitié pour eux et les accepteront dans leurs Cités (exemple : parmi le clan des magiciens, Wutynia).

Combattre les Homoballons

C'est une mauvaise idée. Ils sont nombreux, et le vent souffle toujours. Une troupe d'Homoballons est tout à fait capable de gros dégâts. En cas de défaite, ils s'enfuient pour la forêt, et reviendront ensuite en nombre (dans ce cas, faites les intervenir après l'épisode de « La forêt qui marche »).

La Maison de Veille saura réprimander les Aventuriers en cas d'intrusion de créatures Insensées dans les campagnes hiscontes... à eux de voir s'il vaut mieux faire appel à Almo par l'intermédiaire de Chamel. De toutes manières, l'administration royale sera prévenue rapidement, étant donné l'ampleur des destructions à Maffrebourg.

Dans tous les cas

Les bûcherons et le reste des hommes reviendront au village quelques heures après, alertés par les villageois survivants. Si les Homoballons sont toujours là, il va s'en suivre un sacré massacre, les villageois voulant venger leurs morts, et ensuite le vent se levant... d'expéditions punitives dans la forêt en contre expéditions pour venger la première, tout le village pourrait bien y passer ! Mettons que les Aventuriers sauront éviter un bain de sang... Cependant l'attitude des villageois va changer. Ils seront beaucoup plus coopératifs et parleront à bâtons rompus des créatures qui hantent le bois, au grand désespoir du maire... la plupart seront terrifiés et chercheront à quitter la région. Un camp de réfugiés maffrais va commencer à s'installer près du relais, en attendant le début de la reconstruction.

Enquête au village

Les villageois seront amicaux ou non, selon l'attitude des Joueurs face aux derniers événements. De toute manière, ils n'ont jamais vu les homoballons auparavant. Les Homoballons, eux, ne sont pas coopératifs du tout. Ils n'iront pas dans la forêt de leur plein gré, non plus qu'il aideront à combattre qui que ce soit.

Le château des Von Rawt

Les Joueurs vont tôt ou tard voir le château seigneurial. On leur signalera au relais que c'est un dénommé Klamm (qui n'est pas un gars du pays) qui est l'intendant du château.

La traversée de la sombre forêt de Mâchebaie se fera sans histoire, à moins que vous ne vouliez caser à ce moment là des rencontres avec des Sylvêtres, des Homoventres, voire d'autres créatures forestières à votre guise.

Référez vous aux descriptifs correspondants aux habitants du château. Klamm voudra évidemment appeler tout de suite des secours pour le village, dès qu'il apprendra la nouvelle de l'invasion insensée.

Il répond aux questions, surtout si on lui pose poliment. Il connaît l'histoire du Baron (du moins l'histoire officielle), ainsi que celle de Bavéra. Il mentionnera que les apparitions de créatures ont débuté bien avant son entrée en fonction...

En visite

Les sous-bois de Mâchebaie

Les Aventuriers seront sûrement tentés de visiter la forêt de Mâchebaie, avec ou sans guide. Ils ne seront pas déçus du voyage. Visiter la forêt est le plus sûr moyen de rencontrer un sylvêtre ou un homoventre.

Si les Aventuriers décident donc de faire une excursion forestière, organisez-la de la manière suivante : ils ont besoin d'un guide. Sans cela, il est facile de se perdre dans la forêt. (s'ils insistent pour explorer tous seuls, organisez une battue décevante, et laissez-les se perdre. Faites-leur bien peur. Au besoin, faites leur rencontrer des Buissons marcheurs et des créatures agressives, comme des Cuissards mordants et autres.)

Les Aventuriers vont commencer par faire des rencontres communes (Buissons marcheurs, bûcherons parfois avinés et/ou agressifs, animaux). Puis, au détour d'un chemin, ils vont tomber sur un Homoventre.

Rencontre d'un Homoventre

Une rencontre avec un Homoventre est toujours désagréable. Les Homoventres puent et ont un extrêmement mauvais caractère. Ils ont une sale tendance à se plaindre tout le temps et à tenir la jambe aux gens avec leurs problèmes existentiels. Pire encore, si jamais on leur montre un tant soit peu de compassion, ils en profitent pour faire des propositions malhonnêtes (jeux d'argent, paris stupides, propositions d'ordre sexuel), histoire, disent-ils, de tromper leur ennui. La seule exception connue est Crampes la Femmeventre. Evidemment, les Homoventres refuseront de parler de la manière dont ils sont parvenus dans le bois, mais parleront abondamment de leur patrie, l'Homoventrie, un pays splendide, où ruissellent l'eau et le miel... Bien entendu, ils mentent. Si l'Homoventrie était si belle que ça, pourquoi l'auraient-ils quittée ? aux Aventuriers de pointer les contradictions dans leurs récits pour se rendre compte qu'on les mène en bateau.

Si vous voulez faire rencontrer Crampes aux Aventuriers, mettez en scène une pauvre créature sans défense en mal de compassion. Crampes pourra raconter l'ambition grandissante de Raymond et ses projets d'invasion. Elle déclarera qu'elle est arrivée dans la forêt par une sorte de porte rouge flottant dans les airs, mais que celle-ci a disparu par la suite. De fait, c'est une autre allusion au portail né du Nonsense qui a amené les Homoventres, les Sylvêtres et les Homoballons jusqu'à Bavéra. Les Aventuriers devraient pouvoir interpréter ces récits et reconstituer la vérité. Ils n'ont pas le temps de retourner prendre des renseignements détaillés à Stalis, mais Almo et ses Nakins peuvent les aider, ayant déjà été confrontés à ce genre de phénomène. Si les Aventuriers ne pensent pas à Almo, créez au besoin un PNJ érudit qui les renseignera. Vous pouvez faire intervenir Crampes à n'importe quel moment.

Rencontre d'un Sylvêtre

Si les Aventuriers rencontrent un Sylvêtre, c'est qu'ils savent où en trouver un. En effet, ceux-ci, à cause de leur camouflage naturel, sont très durs à repérer (jet de Vigilance à -15%).

Néanmoins, si les Aventuriers rencontrent un Sylvêtre alors qu'ils sont seuls, celui-ci fera mine de les ignorer. Si les Joueurs cherchent à le toucher, il se mettra en rage, et il faudra des trésors de patience pour le calmer avant qu'il ne se déracine pour combattre. Si les Joueurs réussissent à calmer le Sylvêtre, il vont être confrontés à la nature laconique et soupe-au-lait de ces êtres particuliers. Généralement, le Sylvêtre est là depuis très longtemps, et passe son temps à rêver. Il confond rêve et réalité, et est tout à fait susceptible de raconter n'importe quoi. Si on interroge le Sylvêtre sur son comportement envers les bûcherons, il déclarera qu'il n'aime pas les bûcherons et qu'il les évite car il n'aime pas la bagarre (je sais, il a failli les agresser deux minutes avant. Mais quand on habite un pays d'instabilité 5, on finit par devenir quelque peu absurde dans son comportement). Si on lui demande (et uniquement si on le lui demande) il peut indiquer la direction de l'endroit où se trouve leur « chef » spirituel, René, faisant rebondir les Aventuriers de Sylvêtre en Sylvêtre.

René le sylvêtre (cf le chapitre sur l'Homoventrie, p. 14)

René est un des rares Sylvêtres amicaux. Malheureusement, il radote, et les Joueurs vont avoir un mal fou à ne pas le vexer. Avec des trésors de diplomatie, ils arriveront à lui faire dire qu'il est passé par un portail voilà quelque jours, fuyant sa patrie en proie au Nonsense. Si on l'interroge sur les habitants de sa contrée, il se fera un plaisir de répondre. Et si un jour on l'interroge sur le Baron Von Rawt, il répondra que oui, il l'a effectivement connu...

René est la clé du mystère qui plane sur Bavéra. Les Aventuriers ne devraient le rencontrer que vers la fin du scénario.

Il connaît parfaitement l'histoire du baron et de sa vengeance, et connaît toute la vérité sur les portails aléatoires nés du Nonsense. En discutant avec lui, Seulement voilà, le vieux Sylvêtre roué n'a pas envie que les portails disparaissent : il veut trouver un nouveau pays à son peuple ! Donc il égarera à plaisir les Aventuriers, en expliquant que Raymond, le chef des Homoventres, est responsable des portails (ce qui bien entendu est complètement faux).

Rencontre bis avec l'espion de Lafortune

Alors que les joueurs vaquent à leurs occupations (rencontres de créatures étranges, dialogue avec un villageois buté et terrifié, consommation de tranquillisants) ils entraperçoivent soudain une femme qui ne ressemble pas du tout au genre de la région. Elle cherche à s'éclipser dès qu'elle se sent repérée. Si les Aventuriers ne cherchent pas à la suivre, renouvez la rencontre. Elle peut se produire dans le château baronial, dans la forêt ou dans le village. Ce coup-ci, les Aventuriers réussiront à capturer (espérons qu'ils ne vont pas la tuer !) l'espionne de Lafortune. Thella (c'est son nom) est une mercenaire entraînée qui va donner pas mal de fil à retordre aux Aventuriers (cf ses caractéristiques au chapitre suivant). Capturée, elle trahira sans problèmes son employeur, pour peu qu'on la soudoie. Elle est extrêmement vénale, et c'est son principal défaut. Avec elle, tout se négocie, même si elle est en position d'infériorité !

Elle déclarera que c'est un dénommé Lafortune qui l'emploie, afin de surveiller les Aventuriers. Ca devrait mettre la puce à l'oreille aux Aventuriers. Elle porte sur elle les documents subtilisés à la bibliothèque (le journal du baron et ses rapports sur les créatures suivantes : Homoventres, Homoballons, Sylvêtres). Lafortune rechignait à les lui payer quand elle les lui a offerts... Elle ne sait rien de plus de son employeur sinon... (*bruits des sous qui tombent dans son escarcelle*) qu'il n'aime pas que l'on parle des Von Rawt en sa présence, ni même qu'on enquête sur Von Rawt. Qu'est ce que les Aventuriers vont faire d'elle ? (De toutes manières, elle va se ré-échapper.)

La forêt qui marche

A ce point là de l'aventure, les choses se précipitent et échappent au contrôle des Aventuriers. Alors qu'ils se reposent de leurs précédentes mésaventures, autour d'un vin blanc de pays et d'un foie gras de Bartuk à l'ombre de la tonnelle du relais de poste, un petit gars du village arrive en courant à la table des joueurs.

« C'est vous les envoyés du Roi ? (*Pour les enfants de province, tous les étrangers avec une épée et un sac à dos sont des envoyés du Roi.*)

– Mais oui mon petit. Que veux tu ?

– Venez voir, venez ! La forêt s'est mise à marcher !! »

Et nos héros de suivre le petit gars.

Note au Chroniqueur

Les Homoventres ont passé en masse un portail aléatoire aboutissant dans le cratère étrange et se sont attiré l'amitié de quelques Buissons marcheurs pour les dissimuler, tandis que les Sylvêtres, couverts de branchages, se font passer pour des arbres. Raymond l'Homoventre est à leur tête. Tout ce petit monde a l'intention de trouver une terre à coloniser. Malheureusement, le relais de poste est sur leur passage.

Kekséksa ?

Les joueurs suivent donc le p'tit gars à travers les hautes herbes situées à l'est de Mâchebaie. Ils comprennent qu'ils se dirigent grosso modo vers le cratère étrange. Arrivés en haut d'une petite éminence qui surplombe le paysage, ils ont juste le temps d'entendre une voix forte crier : « COOOMPAGNIE... HALTE ! ». Devant eux se trouve un petit bois, extrêmement dense et feuillu. Le petit garçon murmure alors : « C'est elle la forêt qui marche. Elle s'est arrêtée parce qu'elle nous a vus arriver. »

S'approcher de la forêt

Lorsque les Aventuriers s'approchent de la forêt, il leur semble qu'un certain remue-ménage a lieu parmi les feuillages. De plus près, la forêt est effectivement extrêmement dense, impraticable sans une bonne machette.

Néanmoins, si les Aventuriers s'approchent trop, une voix venant des buissons va leur lancer : « CASSEZ VOUS !! Y'A RIEN A VOIR ! »

Puis une autre : « FOUTEZ LE CAMP OU ON VOUS CASSE LA FIGURE ! ON EST ASSEZ NOMBREUX POUR CA ! »

Pandémonium de voix stridentes : « OUAIS ! OUAIS ! TAWARE TA GUEULE ! »

Si les Aventuriers persistent, une dizaine de Sylvêtres s'arrache du sol et leur lance des Homoventres belliqueux à la figure, avant de passer au combat. Les Buissons marcheurs, effrayés, se lanceront dans les jambes des héros, les faisant trébucher. Autant s'esquiver en vitesse et prévenir les autorités !

Ne pas se préoccuper de la forêt

Mettons que les Aventuriers haussent les épaules et passent leur chemin. Le jour suivant, la forêt ne sera plus qu'à quelques bornes du relais, et le surlendemain matin, au relais même, ou elle déclenchera une attaque et la panique générale !

De toute manière

La forêt qui marche atteindra le relais avant l'arrivée des renforts.

Les postiers affolés enverront des courriers vers la capitale, qui dépêchera illico une de ses garnisons toute proches. Que les Aventuriers alertent eux mêmes la Maison de Veille, et des agents magiciens expérimentés en matière de créatures insensées les accompagneront.

L'attaque du relais

Si les Aventuriers réalisent que le relais est sur le chemin des créatures, ils pourront autant que possible organiser la défense. Rendez cet épisode aussi vivant que possible. L'attaque des créatures devrait être une belle pagaille, et pas très sanglante, vu qu'elles sont quasi inoffensives. Imaginez des Homoventres mordant les jarrets des gens, tandis que les Sylvêtres distribuent des taloches et que les Buissons marcheurs courent dans les pattes des défenseurs. L'armée, semblable à la cavalerie (ce qui est d'ailleurs le cas), interviendra au moment critique, juste avant que les défenseurs ne soient submergés. Les créatures demanderont alors en piaillant une trêve, et feront retraite quelques centaines de mètres plus loin.

Ils étaient forts ils étaient beaux, mes militaires...

Encore faut-il que les joueurs arrivent à calmer les militaires, qui eux, veulent en découdre ! Les instructions de la Maison de Veille dans ces cas sont formelles : n'utiliser la violence qu'en toute dernière extrémité, afin de ne pas mettre en danger la sécurité des villageois. Le capitaine du détachement de cavalerie venu en renfort (composé de Miliciens et de quelques Gardes royaux montés sur des Hexapodes et une demi-douzaine de Schmürxls) est totalement imperméable à ce genre

d'arguments ; il faudra jouer sur sa fierté militaire et au peu de gloire qu'il tirerait d'un tel combat pour rendre ses intentions plus pacifiques. Notons que si des magiciens Nakins accompagnent les militaires et ont pu leur expliquer en détail comment agir, ceux ci seront nettement moins belliqueux.

Négociations avec un Homoventre

A ce stade, les joueurs devraient avoir une bonne idée de la nature de l'invasion insensée, à moins qu'ils ne se soient très mal débrouillés. Ils ont donc compris que ce ne sont pas les Homoventres qui sont responsables des portails. De toute manière, Raymond niera être responsable du phénomène. Or, il faut négocier avec ces créatures, elles-mêmes victimes du Nonsense.

Raymond

Raymond est raisonnablement intelligent, mais ses buts et sa manière de parler sont beaucoup moins intelligible. Il veut une terre d'accueil pour lui et pour son peuple, et il n'en démordra pas, quitte à se battre. Il appuiera sur le fait que même s'il est vaincu, il viendra d'autres créatures, peut-être plus dangereuses encore. Pour finir, il acceptera de conduire les Aventuriers jusqu'à un portail, s'ils peuvent trouver au-delà en Homoventrie un moyen de les stopper, mais uniquement si on leur promet de leur donner une terre. Papiers officiels faisant foi ! (pour cela, les Joueurs n'ont pas le choix, il faut qu'une autorité supérieure intervienne). S'ils ne se sortent pas des négociations, faites intervenir le Premier Ministre, ses secrétaires et sa Garde personnelle, arrivés à tire d'aile de Schmürxzl, qui négocieront à leur place. Si les Aventuriers se sont déjà trop engagés, le Premier Ministre le prendra très mal !

Une bonne manière de résoudre la crise est de saboter l'autorité de Raymond sur ses troupes en le ridiculisant. Les Sylvêtres seront alors les premiers à partir, regagnant la forêt, tandis que les Homoventres s'égareront dans la nature. Mais cette solution a ses inconvénients ; les Homoventres, en se répandant, n'en finiront pas d'importuner les hiscontes, et pour finir, le crédit de cette belle réussite retombera sur les héros, qui se verront ridiculisés en chanson par les bardes hiscontes sur les places publiques.

Jouer Raymond

Raymond est provocateur, démagogue (et a le chorus des Homoventres et Sylvêtres derrière lui pour l'ovationner), lyrique et buté. Il est souvent ordurier. Ses répliques sont d'une mauvaise foi absolue. Mais c'est avec lui qu'il faut traiter...

Après ?

La Maison de Veille centrale de Stalis, prévenue de l'implication de Lafortune, exigera une enquête officielle. Dans les deux mois, Von Rawt sera réhabilité, et les joueurs auront en la personne de Lafortune un ennemi puissant et mortel. Si le cœur vous en dit, vous pouvez improviser une scène où les Joueurs confondent Lafortune en public à Stalis. Lafortune sera condamné pour entrave à la surveillance du Nonsense ; il devra rétrocéder le titre de baron, la baronnie et la bibliothèque de Von Rawt au Royaume, en attendant qu'un descendant des Von Rawt se manifeste pour récupérer le tout. Lafortune échappera de justesse à la prison en payant une forte amende.

Reste le problème des portails aléatoires entre l'Homoventrie et Bavéra. Ne pouvant arrêter le phénomène sans laisser coincés des volontaires en Homoventrie, le Roi ordonnera la mise en garnison d'une puissante armée dans la demeure baronniale, qui sera chargée de surveiller Mâchebaie et de veiller à la sécurité des maffrais.

Récompenses et punitions

Les héros seront largement récompensés s'ils réussissent à alerter les autorités de la situation, et plus encore s'ils contribuent à trouver une solution au problème des Homoventres (quant aux Homoballons, le gouvernement cherchera à se débarrasser d'eux, ou à les envoyer dans une région peu habitée aux

frontières de l'Hiscontie, quelque part où personne n'ira se plaindre des dégâts qu'ils causent en rebondissant partout quand il fait vent...). Mais s'ils commettent une maladresse ou s'ils provoquent une bataille inutile, ils finiront par avoir de graves problèmes et ne seront plus employés par la Maison de Veille. Ils seront en outre (voir plus haut) ridiculisés par les bardes hiscontes, et deviendront la risée de toute la région pour quelques années. Sans parler des hiscontes mécontents par les créatures insensées.

En cas de réussite, c'est le contraire : les Joueurs ont accès plus facilement aux administrations et services royaux, et un barde composera en leur honneur une chouette balade, "La Marche des Homoventres", qui les rendra populaires et célèbres dans toute la région. Ils pourront boire à l'œil dans de nombreuses auberges...

*

Chapitre 2

Caractéristiques des principaux Personnages Non Joueurs

(Chapitre pour lequel il n'est nullement besoin de sous-titre)

Thella, l'espionne de Lafortune

FOR : 12	PE : 10	Discrétion 65 %
CON : 16	Armure 4 (cuir)	Esquive 70 %
TAI : 10	<u>Attitude face au Nonsense :</u>	Grimper 65 %
APP : 10	Inquiète/Révoltée	<u>Armes :</u>
INT : 16	<u>Compétences :</u>	Dague 60 %, dégâts 1d3+3
POU : 12	Athlétisme 60 %	Fronde 55%, dégâts 1d8,
DEX : 12	Cascade 60 %	portée 20m
PV : 13	Commerce 69 %	

René le Sylvêtre

FOR : 30	DEX : 10	Esquiver 30, se rappeler
CON : 30	PV : 35	110, rêveur 80
TAI : 40	PE : 16	<u>Armes :</u>
APP : 2	Armure 10 (écorce)	Poings 80% dégâts 3d6
INT : 15	Bonus aux dommages : 2d6	Pierres 45% dégâts 3d3
POU : 16	<u>Compétences :</u>	

Max Chamel, chef cuisinier et contact des Aventuriers à Bavéra

FOR 16	PV 16	Insulter ses marmitons 80%
CON 14	PE 13	Recherche en Bibliothèque 45%
TAI 17	Athlétisme 55%	Survie (cuisine) 95%
APP 13	Bricolage 60%	Vigilance 55%
INT 14	Connaissance du Nonsense 35%	
POU 13	Culture générale 50%	
DEX 15	Cuisiner d'Excellentes Choses 85%	

Armure : 3 (tablier, toque et gants de cuisine en cotte de maille enchantée par un sort de Fraîcheur anti-brûlure permanent)

Armes :

Louche à soupe vide, 60%, dégâts 1d3 + sonné.

Louche à soupe (la même) remplie de soupe bouillante, 45%, portée 30m, dégâts 1d6+1 + victime brûlée

Soupière portative en bandoulière (enchantée en permanence par un sort de Thermos), fournit 1d100+20 cuillères de soupe pour la louche.

Rouleau à pâtisserie (arme d'hast à deux mains) 50%, dégâts 1d6+2 ou assommé.

Attitude face au Nonsense : Révolté/Horrifié

Max Chamel était un excellent Nakin, mais il a fini par craquer après l'échec d'une mission particulièrement dangereuse en 1991 (il faillit y laisser sa santé mentale lorsqu'il vit tous ses compagnons mourir les uns après les autres sans raison apparente - le choc lui a laissé des séquelles sérieuses, d'où son attitude secondaire d'Horrifié) ; Almo décida alors, en récompense pour ses bons services, de le laisser retourner dans la vie active et ainsi de laisser libre cours à sa plus ancienne passion, la cuisine. Cependant, Max tenait à conserver des liens avec son premier métier, c'est pourquoi il obtint d'Almo de continuer à apporter son aide à l'Etat, en tant que simple Veilleur.

Vous trouverez des informations moins secrètes à propos de Max Chamel dans la description des PNJ de la Baronnie des Von Rawt, p.8.

Les Gardes Royaux et les Gardes du Premier Ministre

Les mêmes que ceux de Stalis. On compte parmi eux quelques Gardemages (peu expérimentés et non équipés d'armures d'occultine).

Garde Royal

Les Gardes royaux sont des guerriers au service de sa Majesté le roi Tifelmas. Ils maintiennent l'ordre à Stalis et sont respectés par les citoyens. Leurs compétences martiales sont très étendues et redoutablement efficaces. Tuer, insulter ou provoquer en duel un Garde Royal, rappelons-le, peut être la source de quelques journées à l'ombre des Geôles...

FOR 16	PV 16	Sagacité 55 %
CON 16	Athlétisme 65 %	Vigilance 65 %
TAI 16	Cascade 30 %	Art de la guerre 30 %
APP 14	Chercher 45 %	Armes de mêlée 85 %*
INT 15	Discrétion 55 %	Armes de tir 45 %
POU 13	Esquiver 60 %	Armes de lancer 50 %
DEX 17	Equitation 60 %	

* La compétence Armes de mêlée d'un Garde Royal est exceptionnellement égale à sa DEXtérité multipliée par 5. Cela est dû à l'entraînement rigoureux imposé par les maîtres d'armes royaux venus d'Olmart. Bien évidemment, cette compétence variera avec la DEX du garde, mais pourra aussi augmenter normalement avec l'expérience, amenant les vétérans à des niveaux rarement égalés, leur permettant d'appliquer les règles de BaSIC 2 sur l'Escrime et les actions multiples (voir *Mousquetaires & Sorcellerie pp.32-33*).

Un Garde Royal possède une armure en cotte de mailles lui accordant une protection de 4. Il a toujours ses armes sur lui : une épée longue (domm. 1d6+2) et une petite arbalète qu'il porte dans son dos (20m/40m, dégâts 1d10+2, 2 tir/round). Il possède aussi un bouclier rond (protection 2) et un casque.

Gardemage

Les Gardemages obéissent directement au Maître-Mage Royal. Ce sont des guerriers-mages très habiles à manier les armes, même s'ils ne sont pas aussi redoutables que la Garde Royale, et très bien entraînés dans tout ce qui concerne le combat magique. Ils connaissent le Code Esotérique et ses subtilités sur le bout des doigts.

FOR 15	PE 16	Sagacité 60 %
CON 15	Athlétisme 50 %	Vigilance 55 %
TAI 16	Cascade 20 %	Armes de mêlée 55 %
INT 15	Code Esotérique 75 %	Armes de lancer 40 %
POU 16	Esquiver 50 %	Armure : 2 (pas d'occultine)
DEX 15	Equitation 55%	Armure magique : 8
PV 16	Maîtrise Magique 60 %	

Tous les Gardemages connaissent au moins 1d8+3 sortilèges, dont plusieurs destinés à l'attaque et à la protection, et surtout des sorts d'annulation destinés à empêcher le lancement de sortilèges illégaux. Pour les missions les plus anecdotiques, les Gardemages n'utilisent pas leurs armures d'occultine, trop précieuses pour être employées inutilement. N'oublions pas que seul le pouvoir royal doit posséder l'occultine et que l'existence de ce minéral doit rester aussi ignorée que possible...

**Raymond, chef des Homoventres, Goong, Crampes la Femmeventre
Les Homoventres, les Homoballons, les Sylvêtres**

Reportez-vous au chapitre sur l'Homoventrie, pp.14-15 et suivantes.

Xavier le musclé

qui prendra part à l'attaque du relais, est un Homoventre normal avec 18 en FOR et 1d6 de Bonus aux dommages.

Les autres créatures

Reportez-vous au Bestiaire du Livre de Base :

- Buissons marcheurs : p. 143
- Choses-qui-tombent : p. 134
- Cuissards mordants de Klevth : p. 131
- Fourrures-qui-roulent : p. 130
- Hexapodes : p.132
- Schmürxzls volants à trompe hexagonale : p.130

*

Annexe Table des matières

Pour orienter le lecteur parmi les pages du présent Supplément

Introduction, par le Baron Von Rawt : page 2

Autre Introduction, par Tybalt : page 3

Première partie : page 4

Chapitre 1 : Bavéra, la baronnie des Von Rawt en Hiscontie : page 5

Histoire : page 5

Description générale : page 6

Lieux particuliers : page 6

Personnages notables de Bavéra : page 8

Chapitre 2 : Journal du Baron Von Rawt : page 10

Jours 25, 26, 27 : page 10

Jour 28 : pp. 10-11

Jour 29 : page 11

Jour 30 : pages 11-12

Jours 31, 32, 33, 34 : page 12

Note : page 13

Secrets de l'Homoventrie : page 13

Chapitre 3 : l'Homoventrie : page 14

Description : page 14

Faune : page 14

Personnages marquants : page 14

Peuples d'Homoventrie : page 15

Chapitre 4 : la Maison de Veille : page 20

Histoire de l'organisme : page 20

Organisation : page 21

Les Agents : page 23

Les Veilleurs : page 24

Les Nakins : page 24

Les Maisons de Veille locales : page 25

Le quotidien des Nakins : page 26

L'équipement des Agents : page 27

L'expérience des Agents : page 27

La psychologie des Nakins : page 28

Jouer des Aventuriers Agents de Veille : page 29

Quelques espèces de la faune et de la flore utilisées par les Agents de Veille : page 30

Deuxième partie : page 34

Chapitre 1 : la Marche des Homoventres, synopsis détaillé de campagne : page 35

Note au Chroniqueur : page 35

La Marche des Homoventres : page 35

L'aventure commence : page 36

Renseignements : page 36

Bavéra : page 37

Événements à Bavéra : page 38
En visite : page 40
La forêt qui marche : page 41
L'attaque du Relais : page 42
Négociations avec un Homoventre : page 43
Récompenses et punitions : page 43
Chapitre 2 : caractéristiques des principaux Personnages Non Joueurs : page 45

Annexe : Table des Matières : page 48
Coordonnées du site Fantasia et Mentions légales : page 49

*

Coordonnées du site Fantasia

Le présent supplément est disponible en téléchargement sur le site du jeu de rôle amateur Fantasia, dont le webmestre est Tybalt. L'adresse *actuelle* du site (au 5 juin 2004, pour être précis) est la suivante :

<http://fantasia-univers.chez.tiscali.fr>

De même, l'adresse actuelle à laquelle vous pouvez contacter Tybalt est la suivante :

tybalt@tiscali.fr

Il existe actuellement une liste de diffusion Fantasia servant surtout de newsletter. Son adresse est :

fantasia-jdr@clubs.voila.fr

Vous pouvez vous y abonner en envoyant un email ici : fantasia-jdr-subscribe@clubs.voila.fr

Mentions légales

De même que l'ensemble du jeu de rôle Fantasia, le présent supplément est mis gratuitement à la disposition des internautes. Vous pouvez donc en toute liberté le reproduire, le photocopier, le soumettre à toutes sortes de tortures de type annotations, petits dessins, Stabilobossage en jaune fûzz ou en vert fluo, froissages, déchirures, taches de café, etc.

Cependant, son contenu reste soumis aux règles de la propriété intellectuelle. Les textes et les illustrations sont propriétés des auteurs et illustrateurs, c'est-à-dire Tybalt, Vincent Von Rawt, Loonce Selagnes et ADDeuS. Vous ne pouvez donc recopier les textes qu'à titre de petites citations, et certainement pas les plagier. Vous ne pouvez pas non plus mettre les fichiers téléchargeables à disposition sur un autre site que Fantasia. Vous pourrez peut-être reproduire les illustrations, mais il faudra demander gentiment l'autorisation aux auteurs préalablement. Toute violation de la propriété intellectuelle entraînera des réactions fermes (et furieuses).

Accessoirement, les contrevenants se voient exposés à de possibles apparitions d'Homoventres et autres créatures peu supportables qui ne cesseraient de les harceler jusqu'à obtenir réparation.

De manière générale, respectez les efforts de tous les gens qui ont travaillé à ce supplément et au site, et dans le doute, demandez, c'est toujours mieux !

Tybalt

C'était
La Marche des Homoventres
Un livret-scénario pour Fantasia



Textes :

le Baron Von Rawt, *alias* Ubblak, et Tybalt

Illustrations :

Gaëlle Wolf, *alias* Loonce Selagnes, ADDeuS, et le Baron Von Rawt

Carte de Bavéra

dessinée par le Baron Von Rawt, repixelisée par Tybalt

Le tout mis en ligne d'août à décembre 2001
Avant d'être rassemblé dans le présent supplément fin mai et début juin 2004