

La Manne

Scénario pour ESPRI.

CC-BY-NC-ND

Intrigue et objectifs

Le village de Hotki, à 3/4 semaines de voyage de l'école, a subitement arrêté le commerce de nourriture. C'était auparavant sa principale importation, n'ayant pas de ressources alimentaires pérennes ni de moyens efficaces de la conserver.

Il semblerait qu'ils aient trouver un moyen fiable et durable de conserver leurs aliments.

Les Gardiens sont envoyés pour essayer d'en savoir plus. Si cela s'avérait vrai et efficace, une telle technologie serait intéressante à diffuser. Les consignes supplémentaires données par le corps enseignant sont :

- revenez tous en vie. Si vous croisez des créatures ou personnes traquant les Gardiens, ne cherchez pas la confrontation !
- si vous deviez rencontrer une personne dont la personnalité pourrait plaire à une Nymphé, essayez de la ramener pour la tester. Sans trop prendre de risques.

Contexte : caravane et Ilyana

L'information a été donnée par un marchand, Thierry, arrivé dans le village d'Ilyana il y a peu. Chef d'une caravane d'une trentaine de membres en conditions normales, son trajet habituel part d'Ilyana en direction de l'Est, puis du Nord. L'aller lui prend de six mois à un an, selon le temps. Il comptait sur Hotki pour écouler une bonne partie de ses conserves de racines ensablées, champignons séchés et salaisons, mais peine perdue, cela ne se fait plus. Et ne se fera plus, d'après ses interlocuteurs.

Thierry est un peu écœuré d'avoir bradé cela sur les dernières étapes, Tergil et Ilyana. Toutefois, le commerce avec Hotki n'est pas coupé pour autant : ils auront toujours besoin d'argiles et pierres médicinales, de métaux, d'outils, à troquer contre leur pierre et surtout leur bois. C'est donc un revers, mais pas catastrophique.

La caravane ayant perdu une dizaine de membres, Thierry cherche à recruter avant de repartir : soldat, artisan, médecin...qu'importe si on montre son utilité. Il a également perdu son apprenti, la place est donc vacante. Il partira dès que le temps le permettra et que l'effectif sera complet.

Le marchand est un homme d'une quarantaine d'années, bien bâti sans être musculeux, très affable. Grisonnant, il sait que sa carrière touche à sa fin et remercie déjà le destin de lui avoir permis de vivre jusque là. Quelques bijoux, mais rien de trop ostentatoire, juste de quoi montrer qu'il peut apporter ce que dont les autres ont besoin : un pendentif de métal blanc, une longue ceinture en cuir et tissu fin, un bracelet de bois. Passant régulièrement à Ilyana, il sait qu'on y trouve un Temple du Temps, le dernier, mais n'y prête pas plus attention que ça. "Les croyances et la religion, ça n'abrite pas du blizzard", dit-il souvent, pragmatique. Il n'a pas non plus d'opinion sur la Rupture ou les Chimères, il fait avec, c'est tout.

Sa caravane comporte idéalement une douzaine de mercenaires dont quatre montés, quatre conducteurs de chariots qui se relayent avec lui sur les trois qu'il possède, tirés par des animaux de bât type bovins, trois artisans chargés d'effectuer les réparations régulières, un cuisinier et son commis, une poignée de manouvriers pour les tâches journalières (chasse, dresser le camp, surveillance, assistance aux artisans, déchargement....), un médecin, un cartographe pour tracer la route et bien sûr, lui et son apprenti.

Ilyana est un petit village en bord de mer, proche de l'école. On peut s'y rendre en deux à trois heures de marche depuis l'école par l'extérieur, mais un passage enchanté relie directement l'école au Temple du Temps en quelques secondes, pour les cas pressés. Ilyana accueille environ 80 habitants, majoritairement des pêcheurs (cabotage) et éleveurs. Une grosse auberge permet de loger les voyageurs et marchands de passage et de récolter les rumeurs. La population connaît l'existence du Temple du Temps et de sa prêtresse, Maya Arcana. Et pour cause, elle est la juge, l'arbitre, la magistrate, la conseillère de tout un chacun. On va la voir au moindre litige, pour la justesse et la sagesse de ses décisions. Aucune autre forme de "hiérarchie sociale" n'est notable. La religion des Nymphes n'est pas développée pour autant, mais les lieux y sont sûrement plus favorables qu'ailleurs. L'école y est inconnue, par prudence. Les gens pensent qu'elle a été détruite dans la dernière attaque. D'ailleurs, il ne reste que des ruines du château.

L'école peut fournir du matériel de base, des denrées et matériaux échangeables tels qu'argile, minéraux, un peu de bois et un pécule suffisant pour des dépenses banales.

Comment se rendre à Hotki ?

Trois possibilités :

- les Gardiens peuvent s'y rendre par eux-mêmes, ce qui permet d'aller plus vite (2-3 semaines de marche). L'avantage est de rester entre Gardiens, donc l'usage de la magie est plus aisé. L'inconvénient est d'être plus exposé aux dangers potentiels : brigands, prédateurs, glissements de terrain, crues...

- se faire embaucher par Thierry, pour une partie du trajet. Il pourra recruter de nouvelles personnes à Tergil.

- Thierry accepte d'emmener des voyageurs s'ils payent leur passage (en marchandises ou monnaie locale : des petits coquillages à Ilyana).

Le chemin le plus facile est de traverser la plaine en direction de l'Est pour rejoindre le bourg de Tergil, sis au confluent de trois rivières formant un fleuve. Plus de 200 habitants, c'est une agglomération animée, dirigée par un conseil des anciens de huit membres. On pourra y trouver à peu près ce que l'on souhaite, sauf de grosses quantités de métal. La monnaie locale est faite de petits éclats de quartz et micas récupérés dans la rivière.

Depuis Tergil, prendre vers le nord-nord-est, en remontant une des rivières. Un repère (rocher

proéminent) indique le moment où il faut tourner vers l'ouest, en direction des montagnes. Longer ensuite les montagnes vers l'ouest, on arrivera sur Hotki.

Un chemin plus direct mais moins praticable est de partir directement vers le Nord depuis l'école, rejoindre les montagnes et de là, en suivre les contreforts vers l'Est jusqu'à rejoindre Hotki. NB : ce chemin pourrait amener les PJ à tomber sur la caverne d'Archéa sur un coup de chance/malchance.

Il est tout à fait possible de combiner tout cela, évidemment.

NB : à Tergil, il est possible de faire la rencontre de Mayuka, une marchande Centaure passée par Hotki il y a deux semaines environs. Elle confirme l'absence de besoins en nourriture. Elle signale par contre de profonds changements sur place : les habitants souhaitent améliorer leurs conditions de vie en reconstruisant de façon moins rustiques leurs huttes de pierres et bois, ils envisagent de régulariser leur approvisionnement en eau (puits ou chenal depuis une source), peut-être lancer un élevage, tracer une vraie route vers Tergil, ou ailleurs s'ils peuvent explorer, éventuellement s'agrandir... Elle a laissé un [Tengu](#) là-bas, un voyageur qui s'est pris d'intérêt pour le village et envisage de s'y rendre utile.

Elle a plus questionné les villageois de cette nouvelle situation que Thierry. Ils lui ont appris que la Manne, en leur assurant une nourriture régulière, leur avait ouvert de nouveaux horizons. Elle n'a toutefois pas pu en savoir plus sur cette Manne, les villageois souhaitant se protéger de la jalousie potentielle en n'ébruitant pas l'origine ou la méthode de fabrication de celle-ci.

Hotki

Hotki est une petite communauté d'une trentaine de membres, constituée d'humains et de dryades dont moins de dix enfants. Elle s'est construite au pied de la montagne, dans un renfoncement taillé, sans doute une ancienne carrière à flanc de montagne. Cinq huttes de taille comparable, une hutte plus grosse et un grand cercle au centre pour les flambées vespérales.

Sorti de la "crique" dans la montagne, il ne faut que quelques centaines de mètres pour rejoindre une forêt pétrifiée de grande taille (arbres recouverts par de la boue, des scories ou une crue, dont le tronc et les branches mortes restent en place une fois la perturbation partie).

Hotki a deux ressources principales : la pierre, via l'exploitation des restes de la carrière, et le bois. Celui-ci est géré avec parcimonie, car si la forêt pétrifiée est grande, elle n'est pas éternelle et ne se régénère pas, à priori. Les sols sont très pierreux, se tiennent mal, rendant les cultures difficiles. La proximité des montagnes offre de multiples refuges ou couloirs à des animaux de passage, donnant des ressources en viande/os/corne potentiellement abondantes mais imprévisibles. L'eau n'est pas rare (source), sans être abondante, mais, comme presque partout, elle est préservée pour la seule consommation vitale.

En termes d'organisation sociale, il s'agit d'une démocratie directe, toutes les décisions sont collégiales. Le Mâhdi est désigné pour garantir la loi (il la mémorise et la consigne) et organiser les débats. Il n'a pas d'autorité particulière.

Les habitants se répartissent les tâches entre la collecte de l'eau, du bois, de la pierre, l'entretien des habitations, l'éducation des enfants et la chasse/cueillette, de façon journalière. Le soir, le repas est pris en commun autour d'un grand feu, alimenté par les os, cornes, défenses, bois et autres combustibles trouvés.

Les villageois sont pauvres, même selon les standards du monde. Vêtus de peaux mal voire pas cousues, équipés de sagaies, lances et propulseurs, parfois un bouclier de peau tendue sur des os, des cornes ou des bois de cervidés. Beaucoup se décorent via des peintures au charbon ou à l'oxyde de fer. Ils sont néanmoins accueillants, aimables et généreux. La grande hutte est réservée aux visiteurs et voyageurs de passage, les PJ pourront y séjourner s'ils se rendent à Hotki.

La Manne

Les villageois expliquent que la nourriture peut être transformée en Manne, qui elle est imputrescible.

Tous les soirs, une partie de la récolte des chasseurs/cueilleurs, essentiellement des éléments peu comestibles/digestes et des morceaux pourrissant rapidement, sont prélevés et amenés par trois à cinq personnes vers l'ouest. Elles emportent également avec elles des torches et des cylindres sombres, gros comme un avant-bras et arrondis aux extrémités. Taillés dans du bois.

Un peu plus d'une heure plus tard, elles reviennent sans la nourriture, mais avec de la Manne.

La Manne se présente comme une sorte de film épais, blanchâtre et filamenteux d'aspect mais pas au goût. Quelque chose entre un mycélium et une barbe-à-papa, mais plus compact. C'est appétant, calorique et cale convenablement l'estomac. Les villageois la consomment, en plus des autres aliments plus classiques (viande, racines, champignons, feuilles...), en proportion variable, selon l'abondance des chasses et cueillettes journalières.

Si aucune nourriture n'a été ramenée, la Manne sera quand même récoltée. A l'inverse, des jours très fructueux verront un apport conséquent des éléments à l'extérieur mais pas d'apport de Manne.

Une analyse chimique fine de la Manne montrera qu'elle n'est pas marquée par la Rupture. Elle contient quelques molécules similaires à des psychotropes, mais ne produit aucune dépendance ou extase.

La veillée

En fin de journée, tout le village se rassemble autour d'une flambée pour partager le repas du soir. On brûle du bois d'arbre ou d'animal, des cornes, des os, des peaux...tout ce qui n'est pas ou plus utilisable.

C'est l'occasion pour eux de parler de la journée, de lancer des projets et d'en débattre. On raconte des vieilles histoires, on joue de la musique avec des tambours, des flûtes et de ces cylindres étranges (frappés à différentes hauteurs ou frottés de plusieurs façons, ils peuvent produire une riche gamme de sonorités). C'est le moment de construction du lien social.

Avant de manger, une dizaine de personnes (dont quelques enfants) prend une petite pause, mains jointes et doigts croisés. Ils décroisent les doigts de l'auriculaire au pouce, puis les recroisent dans le même ordre, après les avoir "décalés" d'un cran. Puis recommencent pour revenir à la position de départ. Ce petit rituel ne prend qu'une à deux secondes, aussi il faut être attentif pour le remarquer. Ce n'est qu'une fois celui-ci accompli qu'ils entament leur repas.

Le Mâhdi fait partie de ce groupe. Cette dizaine de personnes n'est pas exclue des autres, elle est mélangée au reste du village, bien que légèrement regroupée. Aucune inimitié ou tension n'est notable.

Les conséquences de la Manne

La Manne a véritablement changé Hotki. Le village avait l'avantage d'être situé dans un lieu bien abrité des problèmes climatiques mais manquait de ressources de nourritures continues. La Manne règle ce problème, en permettant au villageois de se projeter au-delà du lendemain.

Cela se note déjà dans les enfants : la majorité a environ un an, soit à peu près l'époque où la Manne a été découverte. La quasi-totalité des femmes est enceinte. Par le passé, la reproduction était bien plus rare.

Confirmant les dires de Mayuka, les villageois envisagent réellement l'avenir. Plusieurs idées possibles :

- tenter de tirer quelque chose de leur terre ingrate
- se lancer dans l'élevage
- améliorer les huttes pour en faire des habitations plus solides, plus organisées (fenêtres, pièces, portes, murs droits...)
- bâtir plus d'habitations, pour des "familles" ou des "métiers"
- aller explorer le monde et ramener des idées ou des gens capables d'aider
- s'agrandir
- se relier à d'autres communautés et commercer
- sécuriser l'approvisionnement en eau
- commencer des activités d'artisanat...

Ce sont de grandes idées. Les débats portent sur leur priorité et comment les mener à bien. Car ils n'ont en effet que peu d'idées de comment procéder et sont beaucoup alimentés par les fantasmes développés à partir des échanges avec les marchands de passage.

Un culte s'est également développé. Il concerne la dizaine de personnes faisant ce petit bénéfice

silencieux avant de manger. Le Mâhdi, une poignée d'adultes et la majorité des enfants de cinq à douze ans. Ce culte est accepté à Hotki, il n'est pas interdit d'en parler, la pratique ne doit cependant pas gêner les activités du village ni ne doit être imposée aux autres (d'où le bédécité silencieux). Ils ne font pas de prosélytisme actif mais chercheront à convaincre ceux qui s'intéressent à ce culte. Ce culte est centrée sur Archéa, qui produit la Manne en transformant la nourriture périssable. En donnant la Manne à Hotki, elle lui donne vie et avenir. Ils considèrent donc qu'elle est une sorte de déesse à vénérer, et ses bienfaits doivent être respectés, remerciés. Il y a toujours au moins l'un d'eux dans le groupe qui part récolter la Manne, ils considèrent que cela fait partie de leur devoir envers elle.

Egalement, lors des festivités, ils participent mais sans consommer "l'oeuf de joie". Pour eux, s'agissant d'un enfant d'Archéa, participer à son immolation est lui manquer de respect.

Festivités de la Lune Fertile

Environ une fois par mois, Hotki organise une nuit orgiaque, pour fêter la pérennité de leur communauté et renforcer le lien social. Avec la Manne, les personnes envoyées ramènent une sorte de pupe de la taille d'un nourrisson : l'oeuf de joie. La chrysalide est broyée, son contenu consommé en breuvage euphorisant, légèrement aphrodisiaque et désinhibant. Viennent musiques, danses, récits fantasques avec force mise en scène sur l'histoire du village, ses habitants ou le monde, au goût et à l'humeur du moment.

Cela dure toute la nuit. Des couples éphémères se forment, mais la vie, l'éducation des enfants et les activités étant de base très communautaire, il s'agit plus d'une occasion de séduire que d'une forme d'échangisme.

Les membres du culte participent à tout, mais ne consomment le breuvage qu'avant son mélange avec la chrysalide.

NB : un être vivant est amené pour la récolte de la Manne lors de la Lune Fertile, pas juste des aliments habituels.

Personnalités d'Hotki

Trois individus notables :

- Le Mâhdi, Toku, est un humain de bientôt cinquante ans. Il veille sur la Loi et s'assure de l'équité des débats. C'est une responsabilité qui ne lui confère pas d'autorité supplémentaire. Vieillissant mais encore robuste, il participe régulièrement aux chasses. C'est d'ailleurs lui, entre autres, qui a trouvé l'entrée de la grotte d'Archéa et donc la Manne. Lui qui a mis en place les tractations avec elle. Lui qui a fondé le culte. A son âge, après une longue vie de difficultés, la rencontre avec Archéa l'a ému, marqué. C'était une révélation, une promesse d'un avenir meilleur. Ce qui l'a encouragé à la voir comme une divinité. D'autres l'ont suivi. Au sein du groupe de religieux, il a toutefois un certain ascendant, pour les décisions concernant la déesse.

- La Rebouteuse, Kolat, une Dryade dans la fleur de l'âge (30 ans). Elle quitte rarement Hotki, passant le plus clair de son temps à soigner les blessés, les malades, les femmes enceintes ou à instruire les plus jeunes. Etant la seule guérisseuse compétente, les villageois évitent de l'exposer. C'est souvent elle qui accueille les voyageurs et tracte avec les marchands de passage. Etant parmi

les habitants les plus âgées de Hotki, elle a vu et connaît beaucoup de choses. Aussi, sa parole est écoutée avec plus d'attention. C'est elle qui a eu l'idée du marché avec Archéa. Elle voit en la Manne une opportunité pour Hotki. Elle ne considère pas, et ne considérera jamais, Archéa comme une déesse. C'est une personne pragmatique et terre-à-terre. Elle a vu une opportunité bénéfique, elle l'a saisie. Et puis, cela pourrait peut-être permettre de contrôler une Chimère, ce qui n'est pas anodin...

- Le Tengu, Paris. Une cinquantaine d'années, donc en plein coeur de l'âge adulte pour sa race. Voyageur et érudit, il voyageait avec Mayuka quand il a entendu parler d'Hotki et de la Manne. Il a décidé d'en savoir plus et donc de rester dans le village. Cela fait un peu plus d'un mois qu'il est là, logé dans la grande hutte des invités. Il se renseigne énormément sur tout, toutes les activités du village, tout son passif. Il accompagne des groupes ou une des activités journalière et pose mille questions, prend des notes, fait des croquis...Il agira de même avec les PJs. En tant qu'érudit, il a beaucoup de connaissances à apporter à Hotki, mais il souhaite prendre la température et la mesure exacte de cette société afin de ne pas la perturber ou de causer des troubles par ce qu'il pourrait lui donner. Quand bien même il brûle de connaître le secret de la Manne. C'est pour cela qu'il n'a pas encore souhaité passer les épreuves pour être adopté dans la communauté. Il peut intéresser Liana, la Nymphé du Printemps.

Etre adopté par Hotki

Les villageois expliqueront que la Manne vient d'Archéa, qui transforme la nourriture périssable ou peu comestible/digeste en Manne. Ils n'entreront pas dans les détails et ne permettront pas aux PJs ni à Tergil des les accompagner ou suivre pour une récolte de Manne, ne souhaitant pas divulguer les choses à des personnes extérieures, pour se protéger des jalousies potentielles. Ils sont peu nombreux et mal équipés pour résister à une attaque en règle d'une bande de brigands.

Il est en revanche possible d'être adopté par le village, auquel cas il sera possible d'être dans la confiance totale.

Pour cela, il faut apporter quelque chose de nouveau et de positif à Hotki : un savoir, une technique, un objet pérenne, une technologie...qu'importe. Le village entier validera la qualité du présent.

Cette première épreuve réussie, il faudra montrer qu'on est capable de récolter la Manne donc de passer le marché avec Archéa. Les volontaires seront donc amenés à la grotte d'Archéa, sans armes, avec la nourriture du jour éventuelle à transformer, des torches et des cylindres sombres. S'ils ramènent la Manne, ils sont dignes d'être dans le secret et acceptés. Sinon, ils périssent...

L'Antre d'Archéa

A une demi-heure de marche vers l'ouest, en s'enfonçant dans les montagnes depuis Hotki, on arrive à une grotte, dont l'entrée a été dégagée par un glissement de terrain datant de deux ans environ. On débouche quasi immédiatement sur une vaste salle de plusieurs centaines de mètres carrés, d'apparence anodine. L'endroit est remarquablement sec, la pierre de type gneiss, granite dans les profondeurs, rugueuse généralement, parfois lissée par l'eau. Ca et là, des blocs tombés du plafond témoignent de l'irrégularité de l'érosion et de la fragilité de la pierre. Trois tunnels partent de la salle

principale :

- le premier, sur la gauche, s'enfonce tout droit dans la roche et termine en cul de sac
- le second, en face, est sinueux mais reste à peu près à hauteur d'homme, avant de s'ouvrir sur une caverne d'une soixantaine de mètres carrés pour une dizaine de haut. Les murs sont tapissés de gangues de Manne, recouvrant des cocons enveloppant les larves qui donneront les chrysalides consommées lors des Lunes Fertiles. C'est ici que la Manne est récoltée. Le milieu est très homogène, l'air, la température, l'humidité ne changent pas. Les villageois ne dégagent jamais une larve entièrement, récoltant la Manne de façon homogène sur autant de cocons que nécessaire pour les besoins du jour.
- le troisième, en face légèrement sur la droite, s'enfonce en tortillant dans la pierre. Il faut parfois se mettre à quatre pattes pour avancer. Après une bonne centaine de mètres ainsi, il débouche enfin dans une caverne de taille comparable à celle du couvain. A ceci près que seule Archéa y vit, avec éventuellement la nourriture apportée par les villageois qu'elle consomme au fur et à mesure. L'odeur de putréfaction est faible mais présente. Une cheminée part du sommet de la caverne vers l'extérieur. Taille humaine, tout au plus.

Archéa

Un corps de [scolopendre](#) d'une bonne dizaine de mètre de long sur près de deux mètres de large et trente centimètres d'épaisseur. Sauf qu'en guise de pattes, ce sont des bras humains qui supportent son corps. Et qu'une sorte d'anémone de mer géante et aveugle lui tient lieu de tête. Toute sa carapace est parcourue iridescences noires violacées, la marquant si besoin était comme une Chimère.

Toutefois, Archéa est particulière. Contrairement à la plupart des Chimères (toutes celles connues jusque là), elle n'agit pas sur le simple instinct "moi vois, moi tue". Elle est territoriale, et dispose d'une forme limitée d'intelligence lui permettant d'échafauder certaines stratégies. Elle est aussi profondément mélomane.

Elle se contente très bien de l'arrangement avec les villageois de Hotki, qui devrait lui permettre d'étendre son territoire plus loin et plus discrètement que normalement. Surtout depuis que le culte est formé. C'est du moins ce sur quoi elle compte. Elle préfère prendre son temps. Elle ne voit aucune urgence à précipiter les choses, cela pourrait la révéler. Elle est plus faible physiquement que la plupart des Chimères, et après tout, elle vit dans ces cavernes depuis déjà plusieurs siècles, pourquoi se presser plus que cela ? Prudence est mère de sûreté, surtout quand d'autres peuvent agir à votre place...

Archéa n'est pas excessivement habile au combat. Pas plus qu'un prédateur lambda, ce qui est déjà honorable (7g3 pour attaquer, avec une Attaque de 3). Cependant, sa tête d'anémone produit des toxines particulièrement puissantes et rapides (Choc de 5). Sa carapace la protège efficacement (Défense de 7, Réduction 2), mais elle n'a pas une Vitalité très élevée (Carrure 4), plutôt faible de ce point de vue pour une Chimère.

Archéa dispose de trois pouvoirs liés à la Rupture :

- sentir la magie des Nymphes : un Sortilège lancé dans l'ensemble de son Antre, un objet ou personne affecté par un Sortilège pénétrant dans l'Antre, sera détecté (le MJ doit pour cela poser 2 gemmes de Rupture sur le plateau). Par réflexe, elle l'utilise dès que quelqu'un pénètre son Antre.
- envoyer une Suggestion à ceux qui ont consommé de la Manne : cela crée une envie, un souhait précis à ceux-ci. Cela ne doit pas aller à l'encontre de leurs conviction ou les mettre directement en danger. Il s'agit d'une suggestion, d'une envie, pas d'une commande ou d'un ordre. Pour utiliser ce Pouvoir, le MJ doit poser 1 gemme de Rupture sur le plateau pour 5 personnes affectées
- galvaniser des créatures ayant consommé de la Manne voient leurs capacités physiques décuplés pendant la durée de ce pouvoir. En revanche, leur instinct de survie est réduit, les rendant plus prompt à ignorer le danger et leur intellect limité à l'essentiel. Ils pourront toujours s'exprimer, mais par phrases simples. Archéa pourra leur Suggérer des choses qu'ils refuseraient normalement. Pour utiliser ce Pouvoir, le MJ doit poser 1 gemme de Rupture sur le plateau pour 5 personnes affectées, par demi-heure d'utilisation.

Archéa n'est pas fondamentalement agressive et n'attaquera pas les PJs (elle les menacera pour le jeu et l'épreuve le cas échéant). Sauf si elle découvre que ce sont des Gardiens (via son premier Pouvoir notamment). Auquel cas, elle n'aura aucune pitié et utilisera tous les moyens à sa disposition pour les éliminer.

Comment fonctionne normalement la Manne ?

Avant que l'ouverture de l'Antre ne soit entièrement dégagée, seuls de petits animaux entraient. La Manne, appétante, les attirait et ils en consommaient. Les molécules simili psychotropes de la Manne sont des marqueurs qu'Archéa peut suivre à la trace, une fois ingérés. Ainsi, elle pouvait au choix repérer ses proies ou les attirer de nouveau à elle.

Ses larves consomment la Manne qu'elle tisse autour d'eux par absorption. Il s'agit donc aussi d'une nourriture qu'elle leur donne. Les larves sont immunisées au repérage par les simili psychotropes, sécrétant une enzyme qui les détruit.

Aussi, consommer l'Oeuf de Joie annule le repérage de la Manne et y immunise pendant environ un mois. Archéa ne peut pas utiliser la Suggestion ou la Galvanisation sur ceux sous l'immunité conférée par les chrysalides.

L'arrangement avec Archéa

La première fois que les villageois ont trouvé la caverne, ils ont pris de la Manne et des larves pour les manger. Archéa s'en est fâchée et a guetté leur retour. Ceux-ci, effrayés par la Chimère le lendemain, ont pris leurs jambes à leur coup. En général, les armes ne sont d'aucune efficacité contre les Chimères, ils ont donc joué la survie. Toku, le Mâhdi, remarqua qu'Archéa semblait plus chercher à les effrayer qu'à les occire (pour cause, seule face à cinq guerriers, elle n'était pas sûre d'avoir l'avantage et préférait jouer l'intimidation). Il a tenté de la distraire, de l'amadouer avec la musique des cylindres qu'il portait avec lui. Archéa appréciant, il a pu récolter de la Manne. Mais pas question de toucher aux larves, cela provoquait sa colère. C'est ainsi que Toku acquiesça notoriété et renommée, pour avoir dompté Archéa. Même si en-dehors du culte, personne n'en fait plus l'éloge que cela.

De fil en aiguille, et avec les conseils de Kolat, les réflexions en groupe et les tests avec Archéa, on en vint à l'arrangement actuel : les villageois de Hotki donnent à Archéa des denrées périssables, peu digestes voire pas comestibles (tendons, os, cornes). Elle les dévore et les « converti » en Manne, pour remplacer celle qu'ils prélèvent sur ses larves. Le protocole est le suivant : la Manne est récoltée, puis la nourriture amenée dans la chambre d'Archéa. Un petit concert est joué devant elle, dont la longueur dépend de son bon vouloir (la différence entre ce qui est pris et offert joue). Les cultistes font leur salut spécifique avant de partir.

Lorsqu'une larve arrive au stade de chrysalide, les villageois s'en emparent et la consomment. En échange, une créature vivante doit être offerte à Archéa (des Gardiens peuvent faire l'affaire ;)), afin qu'elle ait l'énergie nécessaire pour refaire un rejeton.

Ceci permet à Archéa de ne jamais manquer de nourriture, ni pour elle ni pour ses œufs. Elle contrôle aussi sa progéniture, qui pourrait lui faire concurrence une fois arrivée à maturité. Elle cache toutefois quelques œufs qu'elle mènera elle-même à terme, lorsqu'elle aura mieux défini ce qu'il conviendra de faire avec ce culte. Dans l'immédiat, elle a son territoire, le culte pourra certainement l'aider à l'étendre par la suite, d'autant qu'il séduit les plus jeunes, donc est appelé à grandir. Une bonne base d'opérations donc. Mais il y a le temps de réfléchir...

Quelques dénouements possibles

Voici quelques pistes de réflexion et action que les PJ's peuvent explorer. Cette liste n'est pas exhaustive, ni les éléments qui la composent exclusifs les uns par rapport aux autres :

- tuer Archéa
- tuer les cultistes
- poursuivre comme à présent en encourageant le village à se développer jusqu'à produire sa nourriture par lui-même au maximum. La Manne devient donc une « période de transition ». Les terres sont ingrates certes, mais améliorables (fumier, enlever les cailloux...) : c'est long mais donnera des résultats
- poursuivre mais garder la dépendance à la Manne afin de contrôler Archéa
- arrêter le culte

Les PJ's doivent bien peser le pour et le contre de chaque décision. Elles auront des conséquences non négligeables pour Hotki. En particulier, les solutions violentes, si elles ne sont pas à proscrire dans l'absolu, seront celles dont les répercussions seront les plus fortes.