

Premier Cahier

Petit recueil d'aventures



Aides de jeu et scénarios
pour le jeu de rôle
Lyonesse, aventures dans les Isles Anciennes

Edité par Men in Cheese
9, Boulevard des Philosophes
1205 Genève
web : <http://www.men-in-cheese.com>
mail : info@men-in-cheese.com

Imprimé à Genève par SRO-Kundig

Produit et distribué en accord avec Jack Vance
c/o Ralph M. Vicinanza Ltd.

© Boris Leu - Men in Cheese, novembre 1999. Tous droits réservés.
Le visuel d'écran est © Guy Mérat novembre 1999. Tous droits réservés.
Toute reproduction interdite.

ISBN : 2-940283-01-x

Table des matières

LE CARNAVAL DES OISEAUX	4
Introduction	4
Situation actuelle	5
Synopsis	6
Thème et ton	7
Prologue	7
Première partie : Un réveil difficile	9
Deuxième partie : Sur la piste du coupable	9
Les lieux du crime	10
Ce qui s'est passé	11
Premières recherches	11
Pendant ce temps-là	12
Troisième partie : Une rencontre manquée de justesse	12
Pendant ce temps-là	13
Quatrième partie : Capture !	13
Pendant ce temps-là	14
Cinquième partie : Le complot	14
Si les artistes laissent les événements suivre leur cours	16
Autres fins possibles	16
Appendice : Personnages secondaires	18
LE PEUPLE DE LA MER	26
Introduction	26
Situation actuelle	27
Synopsis	28
Thème et ton.....	28
Première partie : le débarquement	29
Deuxième partie : la rencontre	30
Troisième partie : la grande marche	31
La chasse aux ânes	31
Les bruits	31
La maison d'Aldebert	31
La carte au trésor	32
Le monstre	32
Le lac des tritons	33
Quatrième partie : le boulier	33
Si les personnages ne réagissent pas	34
Autre fin possible	35
Appendice : Personnages secondaires	36
FEUILLE DE PERSONNAGE	38

Crédits

UNE EXTENSION POUR LYONESSE PROPOSÉE PAR
Boris Leu

ORCHESTRÉE PAR
Garcí Iñigo-Schneider

SCÉNARIOS DE
Philippe Genequand, Philippe Gex, Raphaël Kissling, Boris Leu, Jean-Christophe Morand et Didier Salzmann

ECRITS PAR
Didier Salzmann

CORRIGÉS PAR
Philippe Genequand et Jean-Christophe Morand

CONCEPTION GRAPHIQUE DE
Patrick Mallet

VISUEL D'ÉCRAN RÉALISÉ PAR
Guy Mérat

ILLUSTRATIONS DE
Patrick Mallet et Guy Mérat

CARTES DE
Raphaël Kissling

INFOGRAPHIE PAR
Garcí Iñigo-Schneider et Jean-Marc Thiong-Toye



Le Carnaval des Oiseaux

Introduction



L'histoire se déroule au Pomperol, plus précisément à l'intérieur de château Prater – la demeure du roi Deuel – au beau milieu de la période la plus agitée de l'année pour la ville de Gargano : le Grand Gala des Arts Aviaires, communément appelé le Carnaval des Oiseaux. Elle met en scène une troupe d'artistes de rue dauts venus présenter leur spectacle au maître des lieux : une pièce de théâtre jouée uniquement par des chats. Cette performance exceptionnelle – le dressage de chats – est éclipsée par le remarquable exploit d'être parvenu à faire pénétrer des félins dans les murs du palais royal. En effet, le culte que voue aux oiseaux de tout genre et de toute espèce le roi pomperan est tel que tous les matous se voient interdire l'accès au château et à ses alentours.

Mais cette intégration féline dans ce sanctuaire aviaire n'aurait jamais pu s'accomplir sans le solide appui de Théobald de Myre, un noble du Pomperol, grandement impressionné par l'une des représentations de la troupe à Avallon.

Il faut dire que la route qu'emprunta notre groupe de saltimbanques ne fut pas pavée d'or jusqu'aux portes de château Prater. Au contraire, ses membres sont passés par de longues périodes de vaches maigres, récoltant quelques groats de-ci de-là dans les rues des villes et au détour des

villages d'Hybras, après avoir poussé la chansonnette ou jonglé sans réel talent. La chance de leur vie leur vint un jour de printemps de l'année dernière, lorsque l'un d'entre eux découvrit une portée de six chatons auprès du cadavre de leur mère, non loin d'un village où ils s'étaient produits la veille. La bande adopta les jeunes félins et décida de profiter de l'occasion pour les dresser. Ces bateleurs découvrirent alors leur véritable talent : le dressage. Après une bonne année de travail, ils parvinrent à monter un véritable spectacle – unique en son genre – où les comédiens de leurs saynètes sont des chats, accompagnés par la musique et les voix des humains. Les artistes n'ont pas attendu longtemps le succès : deux mois après leur première représentation à Marché-de-Chantrey, ils se produisaient devant la plus grande partie de la noblesse d'Avallon et quelques hauts dignitaires venus d'autres royaumes. C'est au cours d'une de ces prestations dans la capitale du Dahaut que les artistes attirèrent l'attention de Théobald de Myre, un aristocrate pomperan. De fait, c'est lui qui s'est spontanément présenté à la fin du spectacle, amusé par leur performance et certain que l'idée pourrait plaire à son souverain.

Après avoir fait connaissance avec les membres de la troupe, il leur proposa de venir présenter leur travail au roi Deuel durant le Carnaval des Oiseaux. Théobald leur assura que leurs protégés seraient bien accueillis – bien qu'ils soient considérés comme des animaux nuisibles et dangereux au Pomperol – et qu'ils seraient grassement



rémunérés. Soucieux de se faire connaître à travers les Isles Anciennes, les artistes acceptèrent. Trois semaines plus tard, un messenger en provenance du Pomperol leur confirmait leur invitation pour le Grand Gala des Arts Aviaires.

Mais le Destin, sans doute mécontent de ce retournement de situation trop favorable aux artistes, décida alors d'intervenir ...

Situation actuelle



Le Grand Gala des Arts Aviaires est une immense fête donnée en l'honneur des oiseaux. C'est également un ensemble grandiose de festivités organisées pour le roi Deuel, où tous les courtisans de Gargano se pressent, car c'est l'occasion, soit de se faire remarquer par un comportement flatteur, un costume splendide ou un présent de qualité, soit au contraire, celle de perdre la face en ne suivant pas les coutumes ou en refusant de s'amuser en cette période de liesse.

Il est un homme qui a parfaitement compris les avantages qu'il pourrait bénéficier de la situation s'il arrivait à attirer l'attention du roi. Il s'agit du comte Tiano de Rétacie qui espère bien, après son coup d'éclat, obtenir un titre de comte Martinet ou comte Pivert, une marque d'affection spéciale que Deuel ne réserve qu'à ses proches. Il ne cherche pas à en tirer une gloire particulière, mais il espère augmenter les chances de sa chère fillette, Cirielle, de contracter un mariage de rêve. Tiano a donc décidé de frapper un grand coup et d'offrir le plus beau des présents à son suzerain. Pour réaliser son projet, il a fait appel à deux de ses amis. Le premier, du nom de Linacol de Sache, est un courtisan pomperan qui, avant de s'installer à Gargano, a beaucoup voyagé

et fait des affaires dans l'ensemble des Isles Anciennes et même au-delà. Ce dernier compte parmi ses connaissances un certain Miross, un marchand habitué de la Foire des Gobelins. Le second est un homme étrange que Tiano a récemment rencontré lors d'un voyage à Twisamy. La rencontre s'est produite dans les méandres de l'antique bibliothèque, alors qu'il cherchait un ouvrage ancien. Il s'agit de Farouly, un mage qui venait se renseigner sur un libram perdu. Les deux hommes ont sympathisé après que le Pomperan ait aidé le thaumaturge à se repérer dans les nombreuses étagères du lieu. Le groupe de comploteurs est complété par Mibral et Kenny, respectivement valets de Tiano et de Linacol. Les relations de ce dernier ont permis au trio de se procurer – à grands frais – un oiseau-phénix au marché féérique. Les capacités magiques de Farouly doivent permettre l'entrée furtive du cadeau dans les murs du château. De son côté, le père de Cirielle a passé commande, auprès des meilleurs artisans de Gargano, d'une grande coquille d'œuf en bois pour servir de cachette à l'oiseau. Il s'est également adjoint les services de pâtisseries renommés afin d'accompagner le présent d'un florilège de tartes fruitées. La surprise semble être en bonne voie.

Depuis un mois, les complices se sont rencontrés régulièrement dans les appartements du sire de Rétacie pour mettre au point la discrète opération. Cirielle, la fille de Tiano, a surpris les conspirateurs en pleine discussion lors d'une de leurs réunions secrètes. Pour s'assurer de son silence, il lui a promis d'exaucer un vœu. Il faut dire que Tiano est veuf depuis deux ans et qu'il chérit sa fille plus que tout au monde. Cirielle n'a pas hésité et a demandé un chat, car elle adore ces animaux bien qu'elle n'ait pas souvent l'occasion d'en approcher. Ennuagé, car il ne peut tenir sa promesse sans aller à l'encontre des édits de Deuel, Tiano s'est tourné vers son ami Farouly qui lui a proposé un chat magique venu d'un Autre Monde ayant, entre autres, la capacité de se rendre invisible. Très heureux, Tiano a accepté la suggestion et a offert à sa chère Cirielle ce chat hors du commun.

*Scène de fête
dans les rues
de Gargano.*

Les ennuis ont commencé lorsque Pat'dor, comme l'a appelé la fillette, a échappé à la surveillance de sa maîtresse et est parti se balader dans les couloirs du palais. Son invisibilité lui garantissant une totale discrétion, c'est tout naturellement vers la Grande Volière qu'il s'est dirigé...

Synopsis



Les artistes arrivent à Gargano où ils présentent avec succès leur spectacle qui reçoit les compliments les plus dithyrambiques. Malheureusement pour eux, ils doivent déchanter dès le lendemain matin, car ils sont accusés, à tort, de crime contre la royauté. Plus exactement, ce sont les chats de leur théâtre qui sont accusés d'être allés roder dans la Grande Volière et d'avoir lâchement assassiné des oiseaux. Les matous vont donc être enfermés en attendant leur exécution prochaine, ce qui implique, pour la troupe, la perte de son gagne-pain. La peine capitale est fixée pour la clôture du Gala, ce qui laisse trois jours aux artistes pour trouver le véritable coupable. Evidemment, leur statut de saltimbanque ne leur facilite pas la tâche dans ce milieu aristocratique et leurs mouvements à l'intérieur de château Prater sont limités à quelques zones bien définies. Ils ont néanmoins le droit de se rendre sur les lieux du crime pour débiter leur enquête.

Une fois sur place, ils peuvent se rendre compte que l'agresseur est bien un chat, et qu'il doit sûrement vivre dans le palais : il s'est juste contenté de s'amuser avec ses victimes, sans les dévorer. Les personnages vont donc

tenter de démasquer le fraudeur qui cache un félin si près du trône. Leurs recherches les amènent à assister à des scènes bizarres : un cuisinier qui houspille son aide car tout le lait a tourné ou un garde qui éternue sans cesse depuis deux jours. De toute façon, ils rencontrent plusieurs locataires du palais qui se montrent, suivant leurs caractères, utiles ou désagréables. Si les artistes font part de leurs constatations au roi, c'est-à-dire s'ils prétendent qu'un chat étranger à leur troupe vit dans le château, ils ne seront pas crus. Sauf par un courtisan, Gérot de Malpasse, qui voit là l'occasion de briller aux yeux de Deuel. Même s'ils n'en parlent pas, la nouvelle de l'attentat et les rumeurs qui en découlent parviendront forcément aux oreilles de ce soldat avide de justice et d'honneurs. Il y aura donc un second participant à la chasse au chat, un rival qui se déplace sans contraintes et qui, de surcroît, est constamment suivi et secondé par une bonne poignée d'hommes en armes.

Finalement, de retour à leurs chambres, bredouilles et de plus en plus inquiets, ils remarquent des traces de pattes sur l'un des lits. Une crise d'éternuements de l'un d'entre eux, des frôlements et la silhouette creuse d'un félin étendu sur l'un des édredons achèvent de les convaincre : LE chat est venu dans cette pièce. En fait, il s'y trouve au même moment qu'eux, mais de façon invisible et ils n'ont guère la possibilité de le deviner. Avec ces nouveaux éléments, ils reprennent courage et se lancent à nouveau sur ses traces. Ils cernent l'endroit où vit le chat et, point d'orgue de l'histoire, découvrent ses capacités inhabituelles. Avec un peu de subtilité et d'imagination, ils devraient normalement réussir à l'attraper au cours de l'une de leur rencontre.

C'est à ce moment qu'entre en jeu la petite Cirielle, la fille de Tiano de Rétacie, qu'ils ont déjà croisée auparavant et qui recherche également son chat. Une fois qu'elle saura que les artistes sont à la recherche de Pat'dor, un dialogue s'installera entre la fillette et eux. Avec un minimum de tact et de délicatesse, ils apprennent que le chat lui appartient, mais que c'est un secret. Les personnages se voient donc confrontés à un dilemme moral : ils doivent choisir entre le sauvetage de leurs protégés et la peine inconsolable de la petite Cirielle. En discutant un peu plus avec la fillette, ils déduisent que le cadeau de son père est un moyen de l'empêcher de parler de ce qu'elle a entendu, et que ce secret ressemble fort à un complot contre le roi.

De nouveaux choix s'offrent alors aux artistes : soit ils ne disent rien pour ne pas faire de Cirielle une orpheline, soit ils dénoncent le complot en espérant que cela sauvera leurs chats, soit ils essayent de démanteler eux-mêmes la machination. S'ils s'engagent dans cette dernière option, la plus indiquée pour sauver leurs animaux, ils se rendent compte que les protagonistes du complot sont difficilement abordables, et que seule une intervention de dernière minute pourrait sauver le souverain de ses agresseurs. Le final se déroule durant le repas de cérémonie qui clôt le carnaval, au moment où une grande coquille en bois entourée de plusieurs tartes aux fruits est amenée devant le roi Deuel par les serviteurs des conspirateurs. Tout peut alors se produire, y compris l'irruption d'une bande d'alumés hurlant à l'attentat alors qu'un oiseau-phénix de toute beauté brise son œuf pour prendre son gracieux envol sous les yeux énamourés d'un roi fou, comblé par ce cadeau.

Cirielle et
Pat'dor.





Thème et ton



ette aventure se veut légère et gentille. Il n'y a pas de vrai méchant, seulement des quiproquos qui le font craindre. Le roi Deuel est fou, mais pas sanguinaire. Les comploteurs montent une machination diabolique, mais uniquement dans le but de faire une surprise à leur souverain. Le paladin traqueur de fauve est bête et hautain, mais ne ferait pas de mal à une mouche et le monstre tueur d'oiseaux n'est qu'un adorable chat qui veut s'amuser.

Il y a toujours une différence essentielle entre ce que les personnages croient savoir et la réalité. C'est sur ce décalage qu'il faut jouer pour rendre le scénario amusant. Au départ, ils ne voient du problème que les difficultés liées à la capture d'un chat, mais ils constatent finalement que cette tâche devient quasiment impossible, puisque leur proie est complètement invisible. Et quand ils mettent finalement la main dessus, c'est pour se rendre compte, l'instant d'après, que la présence de l'animal dans château Prater n'est due qu'à l'existence d'un complot plus vaste. Le festival de surprises atteint alors son point culminant lors du banquet final du carnaval qui tient lieu de dénouement à l'histoire, alors qu'ils constatent qu'ils se sont, peut-être, une nouvelle fois trompés.

Le scénario montre le côté plutôt farfelu de certains habitants des Isles Anciennes et du roi Deuel en particulier. Il sert également à souligner la distance qui sépare l'aristocratie du menu peuple, fut-il invité et protégé par l'un des membres de cette première. Une succession de situations cocasses permet aux artistes de rencontrer des personnages d'un niveau social qu'ils ne devraient jamais pouvoir aborder en temps normal.

Prologue



Retardés sur la route par un temps maussade et humide, les personnages arrivent à Garano le jour même de leur représentation, au début d'une belle matinée d'automne qui marque le retour du soleil. Ils joueront en début de soirée, devant le roi et une assemblée réunissant ses proches courtisans. Ils savent qu'ils seront accueillis à château Prater, où ils seront logés jusqu'à la fin des festivités si le roi est satisfait de leur prestation, ce dont ils ne doutent pas. Au menu

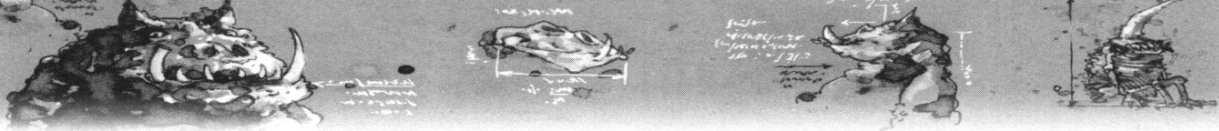
de leur journée : installation dans les appartements fournis par la royauté, repas avec leur interlocuteur et protecteur Théobald de Myre, passage chez le tailleur et derniers réglages dans la salle de spectacle. En résumé, guère le temps d'aller courir la gueuse ou de folâtrer au milieu du carnaval. Ce qui ne les empêche pas, en se rendant au palais, de remarquer l'ambiance de fête dont s'est parée la ville : des drapeaux bleus, verts et jaunes sont tendus un peu partout dans les rues de la cité et tout le monde, sans exception, porte un costume chamarré sensé représenter un oiseau. Les plus fainéants n'ont fait qu'accrocher quelques plumes à leur chapeau et à leur tunique, alors que les plus audacieux arborent des masques complets avec crête et bec, ainsi qu'un abondant plumage accroché à leurs chausses. L'ensemble produit un bruit assez fort, comparable à celui d'une immense basse-cour, chacun pépianant plus haut que son voisin afin de se faire entendre par-dessus la musique des tambours et des cornemuses omniprésentes dans la capitale. Des marchands ambulants vendent des pâtisseries, d'autres des petites gâteries à grignoter ou à boire. Les auberges et tavernes débordent de monde et des commerçants venus de tous bords tentent d'écouler leur marchandise en profitant du manque d'acuité des clients par une telle journée.

Surplombant la ville, la résidence royale se présente en trois paliers successifs. Le premier, entouré d'une large muraille, regroupe toutes les dépendances et services manutentionnaires, comme les écuries, la forge, la caserne ; le deuxième accueille les chambres des domestiques et des invités les moins prestigieux ; alors que le troisième ménage une place confortable aux cuisines, au corps de logis principal, aux appartements des proches du souverain et aux quartiers royaux. Les toits des bâtiments de chaque étage arrivent au niveau du sol du palier suivant, et on change de plate-forme par des rampes peu inclinées qui traversent les enceintes intermédiaires. Les deux premiers niveaux étaient à l'origine entièrement couverts, mais le roi Deuel a fait enlever une bonne partie des ardoises, laissant de grands trous qui permettent aux rayons de soleil et aux oiseaux d'entrer facilement.

A leur arrivée, après avoir franchi un premier rideau de gardes, les artistes sont accueillis par un serviteur en livrée bleue. Celui-ci s'est vu adjointer, pour l'occasion, d'une volée de plumes vertes assemblées entre les bras et le corps de manière à représenter des ailes. Après s'être assuré que les chats sont bien confinés, il mène la petite troupe directement à leurs appartements, sis dans l'aile ouest du troisième palier, et leur précise qu'une grande partie du château ne leur est pas accessible. Leurs appartements se présentent sous la forme de deux pièces communicantes, chacune munie de deux lits et d'une petite fenêtre donnant sur une cour de service attenante à la cour principale de l'étage. Une des portes ouvrant sur cette cour est celle d'une cuisine, les autres mènent à des resserres et à un débarras. Les artistes ont à peine le temps de poser leurs affaires qu'un autre serviteur vient leur porter un message de bienvenue de la part de Théobald de Myre, ainsi qu'une invitation à le rejoindre dans ses quartiers pour le repas de la mi-journée. Mais avant d'aller se sustenter, les personnages doivent passer par les mains expertes du tailleur du palais, afin de revêtir les costumes adaptés à leur situation.

Note au meneur de jeu

Le prologue est essentiellement narratif, puisque l'histoire ne débute en fait que le lendemain de l'arrivée des personnages dans la capitale pomperane. Néanmoins, même si les personnages y ont une liberté de mouvement réduite, il est conseillé de le jouer normalement, afin que les joueurs prennent contact avec le peuple loufoque du palais royal et qu'ils se rendent compte de l'ambiance décalée qui l'anime.



Zuffy, le tailleur attiré du roi Deuel, a son office sur le palier situé juste au-dessous de celui où se trouvent les chambres des personnages, dans le quartier réservé aux employés. Le choix et les ajustages des vêtements occupe le reste de la matinée, mais ces moments d'essayage en valent la peine, car Zuffy est un artisan exemplaire. Avec l'aide de ses deux apprenties, il confectionne de magnifiques costumes emplumés, admirablement ajustés à la corpulence de leur porteur. Les tenues peuvent paraître un peu ridicules avec leurs plumiers sur la croupe, mais dans la situation elles sont parfaites : seyantes pour les hommes et délicieusement avantageuses pour les femmes. Les costumes sont un cadeau de Deuel et les artistes pourront les conserver à la fin du Grand Gala.

L'heure du repas approchant, les personnages sont guidés du côté oriental du château, jusque dans un salon niché dans la zone réservée aux proches du roi, où les attend leur mécène, Théobald. Il n'échappe pas à la règle du déguisement et arbore un costume qui imite à la perfection le plumage coloré du troupiale. Après les salutations d'usages et l'échange de banalités, il leur propose de passer à table. Au cours du déjeuner – soit dit en passant copieux et savoureux – le noble pomperan s'enquiert de la teneur du spectacle. Après leurs explications, il se dit enchanté du contenu et leur suggère même d'introduire une scène où des chats, déguisés en oiseau, rosent burlesquement des matous au naturel. Un épisode qui ne peut manquer de ravir le roi, à son avis.

Au cours de l'après-midi, les artistes ont le temps de peaufiner les détails de leur spectacle. S'ils retiennent la proposition de Théobald de Myre, ils doivent confectionner de nouveaux costumes pour leurs protégés

et leur apprendre une nouvelle saynète ou en modifier une afin d'obtenir l'effet voulu. Ils sont également libres de se rendre, dûment escortés par un serviteur du palais, dans la salle où aura lieu la représentation et d'y organiser une répétition générale, à laquelle assisteront, intrigués, les domestiques de passage et les gardes de faction.

Le grand moment arrive finalement. L'exhibition se déroule juste avant le repas du soir, afin que les enfants puissent y assister. Le spectacle a lieu dans le Bas Nid, l'un des grands salons du rez-de-chaussée du palais. L'auditoire est formé d'une quinzaine de gamins de moins de dix ans assis par terre – dont Cirielle de Rétacie, que les personnages n'ont pas de raison de remarquer pour le moment – d'autant de courtisans et de dames installés dans des fauteuils, de Théobald de Myre, un peu tendu, et du roi Deuel sur son trône d'osier. Toute l'assistance est emplumée, les bambins incarnant des mésanges ou des hirondelles, les adultes préférant souvent la sobriété d'une corneille ou, à la rigueur, d'un geai, alors que les plus corpulents s'approprient l'identité d'un hibou. Le roi, majestueux, est revêtu d'un incomparable costume, dont la queue de paon déployée forme une manière de couronne royale. Le reste de son costume est une réplique exacte de l'animal, jusque dans les aigrettes au sommet du crâne.

Les artistes se présentent dans leurs atours, commencent par jouer une musique douce ou enjouée, puis les chats font leur apparition et le spectacle débute. La représentation est un franc succès : les petites filles retiennent leurs larmes au moment où l'un des minets fait semblant de mourir, les garçons sont émerveillés par les chats funambules et Deuel rit aux éclats lorsque les matous sont corrigés par d'autres félins grimés en volatiles. Une petite heure plus tard, une fois le rideau retombé, les artistes sont chaudement félicités par le public, et par le roi lui-même, réellement impressionné par la qualité du travail. Les enfants caressent les acteurs alors que Théobald propose à leurs dresseurs de donner une autre

Note au meneur de jeu

Il faut inciter les joueurs à concevoir quelques numéros, pas forcément réalistes, mais amusants.

Scène de
théâtre à la
cour.





représentation le lendemain pour le reste des habitants du palais. Ceci fait, les personnages sont congédiés pour que la noblesse puisse prendre son repas.

La soirée se déroule de manière agréable pour les artistes, légitimement satisfaits de leur performance, même s'ils se trouvent confinés dans leurs quartiers : toutes leurs demandes d'allées et venues hors de ces limites sont poliment rejetées. S'il croisent un noble ou un courtisan au détour d'un couloir, celui-ci les ignorera superbement et sera outré s'ils osent lui adresser la parole.

Première partie : Un réveil difficile

Le lendemain matin, les artistes sont tirés du lit à la première heure par un groupe de gardes. A peine ont-ils le temps de s'habiller, qu'ils sont embarqués manu militari à travers le château, pour se retrouver en présence du roi Deuel et de Théobald de Myre, tous deux affichant une tenue quelque peu désordonnée. Le roi, ayant encore quelques brins de paille venant de son nid accrochés dans les cheveux, semble fort courroucé. Les chats des personnages ont également été amenés sans ménagement dans la salle de réunion. Théobald, quant à lui, paraît aussi perdu et intrigué que les saltimbanques.

Le roi se lève à leur entrée, pointe un index accusateur dans leur direction et les accueille d'un : « *Assassins ! Criminels ! Comment avez-vous osé ?* » Puis, se tournant vers le seigneur de Myre : « *et vous, traître, qui avez permis l'infiltration de l'ennemi dans nos murs...* » Profitant du temps que le roi utilise pour reprendre son souffle, Théobald se risque à demander ce qui se passe, à quoi le roi répond, s'étranglant presque : « *Ce qui se passe ? Mes protégés, mes petits, 'ils' les ont tués, sauvagement massacrés !* » Une fois calmé, après un long sanglot, il explique la situation dans son ensemble. Au petit matin, un garde a été alerté par un bruit en provenance de la Grande Volière. Sur place, il a découvert plusieurs oiseaux qui gisaient à terre, ensanglantés. Il en a immédiatement informé le roi qui est venu lui-même constater le décès des victimes. Cela se passait il y a environ vingt minutes, le temps pour Deuel d'envoyer les gardes chercher les auteurs tout désignés de ce crime monstrueux. Pour lui, il ne fait aucun doute : les chats des artistes sont les coupable et leurs maîtres ne le sont guère moins.

Les artistes vont évidemment se défendre du crime qu'on leur impute, arguant que leurs chats ne sont pas sortis de leur chambre, mais le roi, trop hors de lui pour raisonner de manière cohérente, exige que l'on passe les félins à la question pour leur arracher des aveux. S'ils restent humbles, polis et raisonnables, les artistes peuvent parvenir à persuader Deuel de leur bonne foi et à lui faire admettre que l'accident n'était nullement prémédité. Du même coup, ils évitent à leur gagne-pain de finir, dans l'heure, ébouillanté ou écorché vif. S'ils se

laissent emporter, s'ils perdent leur sang froid et se montrent irrespectueux envers le roi, ils signent l'arrêt de mort immédiat de leur numéro principal. Il se font ensuite, sans ménagement, jeter hors du palais et sont reconduits à la frontière sous bonne garde. D'une manière générale, Théobald de Myre se place du côté des personnages : il essaie d'arrondir les angles et de calmer la fureur du roi, car sa crédibilité est en jeu. Dans le meilleur des cas, les saltimbanques n'obtiennent guère qu'un sursis pour leurs animaux qui se voient condamnés à la décapitation à l'issue du Grand Gala, soit trois jours plus tard. Une exécution qui sera assortie d'une exposition en place publique, afin que tous les membres de la race féline prennent pleine conscience du courroux du monarque. En attendant la date fatidique, les suspects sont enfermés dans les geôles du sous-sol du château. En échange de ce répit, les artistes sont sommés de prouver l'innocence des prévenus, de démasquer le véritable coupable et de le ramener à Deuel pour qu'il puisse appliquer la justice royale.

Note au meneur de jeu

Il faut que les joueurs comprennent bien que les chats sont leur unique moyen de gagner leur vie convenablement et que, s'ils les perdent, les jours heureux seront finis pour eux ; ils retourneront à une existence incertaine, faite de ventres vides et d'espoirs creux...

Le marché entendu, le roi fait mander le chambellan afin d'organiser une cérémonie funèbre pour ses protégés en fin de matinée. Il ne souhaite qu'une simple inhumation des corps, sans grande pompe, car il ne désire pas troubler la fête avec des problèmes personnels. Les artistes sont alors priés de quitter la pièce et de commencer la traque du criminel.

Deuxième partie : Sur la piste du coupable

Les joueurs disposent de deux options pour sauver leurs chats : soit ils « fabriquent » de toutes pièces un responsable, soit ils retrouvent le véritable coupable. On estime ici que tenter une évasion des chats est une entreprise qui a toutes les chances d'échouer à cause du nombre de gardes au palais et du manque d'expérience des personnages dans ce domaine. Cependant, libre aux joueurs de choisir cette voie qui les entraîne sans détour vers la difficile existence de hors-la-loi, au Pomperol tout du moins.

Des deux voies, la première implique que les artistes mettent la main sur un chat, c'est-à-dire qu'ils sortent du château, et qu'ensuite ils arrivent à expliquer son intrusion dans les murs du palais. Les félins ne sont pas légion au Pomperol, et la capture de l'un d'eux peut se transformer en un véritable safari à travers la foire de



Le roi
découvre sa
volière
sacagée...

Gargano. Qu'ils le capturent ou non, les personnages sont toujours logés au palais, et lors de leurs déplacements, ils vont certainement assister « accidentellement » à l'un ou l'autre des événements étranges qui ont lieu dans la résidence royale. A ce moment-là, ils peuvent se rendre compte qu'il existe bel et bien un intrus dans le château et décider de changer de technique pour défendre leur gagne-pain.

Dans la suite du scénario, il est admis que les personnages optent pour la seconde voie et qu'ils mènent une enquête pour identifier le responsable des cruels événements du matin. Dans cette optique, il semble normal de commencer par se rendre sur les lieux du crime, à savoir la Grande Volière. Située dans le corps principal du troisième palier – là où se trouvent les salles de réceptions, les salons et la salle de spectacle, la Grande Volière est une des coûteuse lubies du roi Deuel : il s'agit d'une cour intérieure carrée de huit pas de côté, dans laquelle sont plantés deux pins et quelques buissons entourant une petite mare. Dans ce jardin à ciel ouvert vivent des dizaines d'oiseaux, libres de leurs mouvements et uniquement retenus par la nourriture généreusement distribuée par le roi. Certains sont des volatiles communs, comme des moineaux, des mésanges, des étourneaux ou des hirondelles, mais d'autres sont des spécimens plus rares tels deux paons, une cigogne, un oiseau-lyre, trois courtes ailes, un oiseau-fée – sorte de poule vert pastel, qui pond des œufs colorés –, plusieurs perruches et d'un ara multicolore répétant sans cesse, avec l'intonation de Deuel, « *petit, petit, petit...* ». Deux portes discrètes placées sur les côtés donnent sur les remises des jardiniers, alors que les passages principaux s'ouvrent directement sur l'intérieur du palais, via de grandes arches finement sculptées. Seules de lourdes tentures tirées en hiver permettent d'obstruer les ouvertures pour empêcher le froid d'entrer. Il est donc assez fréquent de voir un oiseau voler au plafond d'un salon, pour le plus grand bonheur du roi et au grand dam des domestiques qui nettoient les tapis.

Les lieux du crime

S'ils se rendent directement sur place – et c'est là leur intérêt, car la domesticité du palais n'a besoin que d'une petite heure pour tout remettre en état –, la scène qui s'offre aux yeux des personnages est la suivante : de nombreuses plumes blanches et jaunes sont éparpillées sur le sol et à la surface de l'étang ; quelques branches cassées provenant d'un buisson et trois dépouilles gisent ça et là au milieu de la cour. Une perruche jaune flotte encore au bord du point d'eau, une mésange décapitée se trouve au pied du buisson abîmé et le corps ensanglanté d'un magnifique perroquet, autrefois d'un blanc de neige, gît en plein centre de la pièce. Les artistes peuvent constater plusieurs faits étranges :

- **Premièrement** : il y a eu trois morts, alors que les volatiles auraient normalement dû s'envoler à la première alerte puisque rien ne les retient (si les joueurs ne le déduisent pas d'eux-mêmes, *métier difficulté 4*).

- **Deuxièmement** : ce sont bien des marques de griffes que l'on retrouve sur les cadavres. Et celles-ci semblent bien félines.

- **Troisièmement** : la perruche et le perroquet sont dans un sale état, indice qu'ils ne sont morts qu'après avoir été durement malmenés, alors que la mésange n'a souffert que d'une seule blessure éminemment mortelle.

- **Quatrièmement** : aucun oiseau n'a été dévoré, ce qui permet d'affirmer que l'animal qui les a tués n'était nullement motivé par la faim, mais juste par l'amusement. Ce qui implique, en toute logique, que la bête, bien nourrie, doit profiter d'une cuisine copieusement approvisionnée, comme on en trouve dans le château.

- **Cinquièmement** : une étude attentive du buisson abîmé (*sens, difficulté 5*) permet de récolter une touffe de poils blancs, d'une finesse extrême, appartenant sans doute au criminel.



L'ensemble des indices récoltés persuadent facilement les saltimbanques que le méfait a bien été commis par un chat. Après avoir passé plusieurs mois avec six d'entre eux, ils connaissent bien les habitudes de ces animaux et savent, par exemple, qu'ils sont joueurs et qu'ils vivent principalement la nuit, passant les heures chaudes à dormir. Les personnages sont les plus à même de dénicher le coupable dans le palais. La seule inconnue réside dans l'incompréhensible comportement des oiseaux : ils ne se sont pas enfuis à la première alerte.

A n'en pas douter, les personnages vont rechercher maintenant d'éventuels témoins. Malheureusement, ceux-ci ne sont guère nombreux... Les jardiniers dorment sur le deuxième palier et n'ont donc rien entendu, si ce n'est l'ordre de nettoyer la volière le plus rapidement possible. Quant à leurs remises, elles ne se montrent guère plus informatives qu'eux, car elles s'avèrent vides de tout animal et ne retiennent dans leurs murs que quelques outils d'entretien (râteaux, faucille, échelle, etc.). Les gardes en faction durant la nuit sont un tout petit peu plus loquaces. Si ceux qui étaient de piquet du côté de la sortie n'ont rien entendu, ceux qui se trouvaient du côté des appartements royaux ont entendu du bruit, suivi d'un envol massif d'oiseaux. Arrivés sur place, ils n'ont pu que constater les dégâts et avertir le roi. Aucun des hommes d'armes n'a aperçu le moindre chat, mais, si on insiste un peu, ils avouent qu'en période de carnaval, et en fin de veille, leur attention se relâche quelque peu... Un esprit inventif voudra peut-être interroger le ara, qui a tout vu. Mais l'oiseau ne se laissera pas démonter et, fidèle à lui-même, répondra : « *petit, petit, petit...* ».

Ce qui s'est passé

Pat'dor, le chat de Cirielle, commence à s'ennuyer ferme dans l'unique pièce qui lui sert d'univers et profite d'une porte entrouverte pour se lancer dans l'exploration de sa nouvelle demeure. Profitant de ses capacités exceptionnelles, il déambule dans les couloirs sans se faire remarquer et se balade sur tout le troisième palier. En fin de nuit, il repère l'odeur des oiseaux et se dirige vers la volière. Invisible, inodore et très silencieux, il tue rapidement la perruche et joue un moment avec son corps jusqu'à l'envoyer dans la mare. Comme il n'aime pas particulièrement l'eau, il cherche une nouvelle victime dans la volière toujours calme. Son choix se porte sur le perroquet qui dort, la tête sous l'aile, sur une basse branche. L'assassinat de l'oiseau est rapide et sans bavure, mais comme l'animal est un peu lourd pour faire un bon jouet, le chat se décide assez rapidement de changer de victime. Il bondit sur la mésange, mais rate légèrement son atterrissage et finit, avec le volatile, contre le buisson, dans un bruit de branches cassées. Les autres oiseaux se réveillent et s'envolent affolés par le boucan soudain. Les gardes des quartiers royaux arrivent quelques instants plus tard pour voir ce qui se passe, Pat'dor n'ayant alors que le temps de décapiter sa nouvelle proie. Un peu effrayé par les humains qui débarquent, il s'enfuit dans les couloirs, ressort dans la cour et va passer le début de la journée sur les toits des bâtiments du second palier.

Si les personnages font part de leurs conclusions à des membres de la garde ou à un quelconque courtisan, on leur rira au nez : il est en effet impensable qu'un chat vive dans le palais, hormis leurs propres animaux qui bénéficient d'une dérogation spéciale, due à l'influence de Théobald de Myre. Personne ne serait assez fou pour braver l'interdiction du monarque et faire entrer en secret une des espèces prosrites. De plus, la moindre indiscretion va amplifier la rumeur qui ne manque pas de se propager et qui, après une distorsion bien connue, dira à peu près ceci : les plus précieux oiseaux de la Grande Volière ont été massacrés par des chats porteurs de la rage, amenés dans ce but par une troupe d'artistes sans scrupules, qui ne sont en fait que des espions du roi Audry, introduits dans la place pour déstabiliser la couronne. Cette nouvelle, fort éloignée de la vérité, va causer du tort aux personnages qui auront d'autant plus de peine à communiquer avec les courtisans de la place.

La seule personne qui prête une oreille attentive aux confidences des artistes est un certain paladin, du nom de Gérot de Malpasse. L'idée qu'un chat traîne dans les couloirs du château intéresse beaucoup l'ambitieux courtisan, qui voit là une aubaine à ne pas manquer pour se faire remarquer par Deuel, et, éventuellement, pour compromettre un autre membre de l'entourage royal. Dans un accès d'optimisme, il jure au roi de ramener le véritable coupable, mort ou vif, avant la fin du carnaval. Pour ce faire, il recrute une demi-douzaine de gardes qui vont le suivre et l'aider dans ses recherches. Les personnages vont donc devoir compter avec une source supplémentaire d'ennuis, car l'entrepreneur intrigant va tout faire pour capturer le félin avant eux. Il prévoit déjà une exécution commune avec les protégés des artistes, car, en tant que membres de la même race d'animaux inférieurs, perfides et malveillants, ils sont par la force des choses intrinsèquement complices. Sire Gérot ne connaît pas les contraintes de déplacement des saltimbanques et peut s'adresser sans problème à pratiquement n'importe quel locataire du palais. Par contre, le chasseur de fauve ne possède pas les connaissances des artistes sur les félidés et a une fâcheuse tendance à manquer de discrétion. Avec sa garde qui le suit partout, armée de filets encombrants, il ne passe pas inaperçu et aura toutes les peines du monde à ne pas effrayer sa proie, si par miracle il parvenait à la localiser.

Premières recherches

La première phase de leur enquête achevée, les personnages se lancent naturellement à la recherche du chat infiltré dans le palais. Dès lors, ils risquent de croiser le délicieux sire Gérot et ses sicaires à filets dans tous les lieux qu'ils visitent. Durant leurs pérégrinations, ils ont l'occasion d'assister à d'étranges scènes.

● Dans la cour principale du troisième palier, ils ne manquent pas de remarquer une fillette qui joue de la flûte. Il s'agit évidemment de Cirielle qui cherche son chat, mais qui ne peut pas le dire. Si on lui demande son nom et à qui elle joue son air, elle prétend qu'elle aime bien jouer de la musique pour elle seule, et ajoute qu'elle doit rentrer immédiatement de peur d'inquiéter sa nourrice.



● En différents endroits publics du palais, ainsi qu'en ville s'ils s'y rendent, ils constatent la présence d'un homme enturbanné à la peau sombre portant une tenue exotique rehaussée de nombreuses plumes. Renseignements pris, ils apprennent sans peine qu'il s'agit d'un hindou du nom de Suthakara Dharampur, venu tout exprès pour le Grand Gala des Arts Aviaires, sur l'invitation d'un noble personnage que chacun croit pouvoir nommer. Les noms qui reviennent le plus souvent, hormis celui du roi Deuel, sont ceux de ses proches conseillers, les seigneurs Chardonneret, Maubèche, Vanneau et Rossignol.

● En retournant à leurs appartements, dans l'après-midi, les artistes assistent au renvoi brutal d'un pauvre marmiton de la cuisine attenante à leur chambre. Le jeune homme se fait traiter de tous les noms d'oiseau par le cuisinier et, se relevant prestement, évite de justesse le contenu d'un seau de lait caillé au cri de : « *La prochaine fois, t'éviteras de secouer le seau, maladroit !* ». Interrogé, l'aide de cuisine avoue ne pas comprendre. Le lait était pourtant tiède et mousseux lorsqu'il l'avait remonté de l'étable, et, tout d'un coup, il a tourné. Il doit maintenant redescendre chercher un autre bidon, et vite fait, s'excuse-t-il auprès de ses interlocuteurs. Si les artistes s'intéressent de plus près à la cuisine, ils apprennent qu'en plus de l'incident du lait, le chef regrette la disparition d'un filet de sole et la destruction d'un pot de miel, apparemment tombé de sa propre initiative de l'étagère où il était rangé.

Pendant ce temps-là

Pat'dor passe la matinée sur les toits du deuxième palier à dormir au soleil. Heureux de son état, il devient même visible quelques instants, juste le temps pour un domestique de l'apercevoir et de le déranger. Redevenu transparent, et se sentant tout à fait affamé, le chat, dirigé par son odorat, se rend du côté de la cuisine où il dérobe un peu de nourriture et fait tourner, par sa seule présence, le lait entreposé. Repu, il cherche un endroit tranquille pour digérer et repère l'odeur des matous des artistes. Il profite d'une fenêtre mal fermée pour s'introduire dans leur chambre, cherche vainement ses congénères et fait un petit somme.

Troisième partie : Une rencontre manquée de justesse



De retour dans leurs appartements, les personnages se rendent compte que leurs affaires ont été dérangées. Quelqu'un a farfouillé l'endroit où dorment leurs chats et quelque chose a visiblement été posé sur un des lits, car le duvet est marqué par la forme

d'une créature étendue et se révèle encore tiède au toucher. La forme fait irrésistiblement penser à ... un chat, et l'animal ne doit pas être loin à en juger par la chaleur. Peut-être a-t-il croisé les artistes lorsqu'ils ont ouvert la porte pour rentrer. Peut-être a-t-il frôlé les jambes de l'un d'entre eux sur le seuil de la porte. Peut-être est-il encore dans la chambre, caché dans un recoin sombre. En tous cas, à ce moment précis, l'un des artistes est secoué d'une crise frénétique d'éternuements incontrôlés. En fait, il réagit aux poils que Pat'dor a abandonnés durant son passage et développe une allergie carabinée au système pileux du chat invisible. Une allergie pénible, mais qui peut devenir pas la suite un moyen infaillible de repérer Pat'dor.

L'épisode doit mettre les personnages sur la piste des éternuements et relancer leur enquête. Traquer les gens enrhumés dans château Prater n'est pas très difficile, à condition de pouvoir leur parler. Les gens de la noblesse sont inaccessibles pour les saltimbanques qui doivent se contenter des personnes de leur condition : domestiques et gens d'armes. C'est chez ces derniers, dans le baraquement qui leur est réservé au premier étage, qu'ils entendent l'histoire de Rexhib, un garde du troisième palier qui a réveillé la chambrée la veille par ses retentissants « *atchoum* ». Interrogé, l'intéressé, que l'on peut rencontrer à la caserne tout en bas du palais, répond que cela lui prit pendant sa période de surveillance sur le troisième palier. Sa tournée consiste à surveiller l'entrée principale du château, le Bas Nid, et ensuite à patrouiller entre les appartements des ministres, dans l'aile ouest du corps de logis royal. S'ils ne l'ont pas fait auparavant, les artistes se renseignent sur les habitants du dernier palier du palais. Ils apprennent que les maisons voisines des appartements du monarque abritent ses courtisans les plus proches : les familles des messires Hélios de Parca, Léaff de Kern et Exatyl de Puyssard, trois des ministres de Deuel ; les appartements de Théobald de Myre, un autre ministre déjà connu des artistes, et ceux de Tiano de Rétacie, le comte qui gère l'exportation du surplus de cuivre en provenance des mines de Bladey ; le dernier bâtiment annexe, dans la partie ouest du palier, accueille le duc Albenart de Traciél, venu de son duché pour le gala. Un ensemble de personnages qui, hormis Théobald, se révèlent hors d'atteinte pour de simples artistes. Rien n'empêche les personnages, par contre, d'interroger les valets personnels ou les domestiques du château au sujet de ses grands personnages. Ceux-ci leur fournissent, sans grande difficulté, des informations générales sur leurs maîtres. Cette enquête permet aux artistes de découvrir deux pistes prometteuses.

La première les mène à un dénommé Richer, valet de la famille de Parca, qui éternue beaucoup depuis quelques jours, quatre pour être précis. En fait, il s'est enrhumé en allant retrouver la jolie Lorraine, chambrière du roi, cette nuit où il a fait si froid. Son nez rouge et sa voix grippée doivent bien montrer la cause naturelle de ses éternuements. Cela suffit à écarter la piste du ministre comme coupable de recel de féliné...

La seconde piste est plus sérieuse, mais moins évidente. Quand ils interrogent Mibrál, le servent de Tiano de Rétacie, les artistes remarquent un soudain changement de couleur, ainsi qu'une surprise apeurée dans le regard du brave homme (*expérience difficulté 5*). Le valet



Note au meneur de jeu

Si les joueurs s'obstinent, ils risquent gros en accusant ou en cherchant des poux au seigneur de Parca. Ne les laissez pas aller trop loin dans cette voie et tentez de leur montrer les différences existant entre l'allergie contracté par l'un d'eux – caractérisée pas des éternuements dénués de symptômes grip-paux – et l'état du malheureux serviteur. Si cela ne suffit pas, arrangez une rencontre secrète entre Richer et Lorraine, en présence de personnages camouflés, où la jeune femme gourmande son ami d'avoir pris froid en venant la trouver au milieu de la nuit dans une tenue si peu adaptée. Voilà qui devrait les ramener sur la bonne voie.

Note au meneur de jeu

Pour augmenter la frustration des personnages durant cette portion de leur enquête, faites intervenir sire Gérard de Malpasse, qui obtient sans difficulté des audiences avec les hauts responsables, inaccessibles aux personnages. Des rencontres qui ne débouchent sur rien, mais qui ne peuvent manquer de frustrer les joueurs.

jamais au palais et qu'il passe le plus clair de son temps en ville, au carnaval, et leur souhaite le bonjour, d'autres activités urgentes attendant son attention.

Pendant ce temps-là

Après avoir dormi un moment chez les personnages, Pat'dor s'échappe et va se réfugier dans un coin tranquille du dernier palier. Par la suite, il se promène un peu, la plupart du temps dans des zones peu fréquentées, ce qui ne l'empêche pas d'être aperçu en train de savourer une quelconque sucrerie, mais jamais par plus d'une personne à la fois. Dès qu'il est dérangé, il redevient invisible. Néanmoins, le nombre de personnes à avoir vu un chat augmente sensiblement, tout comme les chances des personnages de croiser et d'interroger l'une d'entre elles.

Quatrième partie : Capture !



Ôt ou tard, les personnages devraient tenter de monter une souricière pour capturer le chat. S'ils y réfléchissent quelques instants, ils réalisent qu'il est préférable de procéder nuitamment. D'une part pour éviter d'avoir le paladin de Malpasse dans les jambes, d'autre part parce que les chats se déplacent plus volontiers une fois le soleil couché.

La capture de Pat'dor.





Note au meneur de jeu

Des arguments de mise en scène abondent aussi dans ce sens. Monter l'embuscade de nuit rendra plus mystérieuse l'arrivée du chat magique en vous permettant de jouer sur les ombres. Faites monter la tension des joueurs qui doivent se rappeler que leur proie est une créature dont ils ne savent rien et qui pourrait très bien être un redoutable prédateur à la morsure empoisonnée, et utilisez sans retenue les évocations suivantes: ils entendent quelques légers bruits de pattes sur le sol, des bruissements et des déplacements d'air, une impression de mouvements à la limite de la perception, un sentiment de présence alors que l'un d'eux éternue à s'en démettre les vertèbres.

Pour attirer la bête ils vont certainement utiliser un appât, probablement de la nourriture ou un autre chat (chatte), difficile à dénicher, car les leurs sont sous bonne garde. Ils savent ce qu'aiment les chats en général, rappelons cependant qu'il n'existe aucun plat à base de volaille au Pomperol, mais une autre friandise fera l'affaire. A condition de choisir un endroit peu fréquenté, Pat'dor tombera dans le piège, complètement invisible. Si les personnages se sont rendu compte des capacités de l'animal, ils ont peut-être pris des dispositions spéciales, comme saupoudrer de la farine sur le sol pour détecter les traces de déplacement ou jouer de la flûte pour l'apaiser, et se sont probablement munis de filets ou de couvertures. Sinon, ils voient leur appât disparaître quartier après quartier et peut-être même le chat devenir visible de plaisir. Evidemment, dès qu'il se sent menacé l'animal redevient transparent et le leur se fait emporter dans les airs, pourchassé par les artistes. La poursuite peut les mener jusque sur les toits recouvrant en partie le deuxième palier, entre les gargouilles en forme de corbeau ou de faucon et le chevronnage apparent, mais doit normalement se terminer par la capture du chat. Dans sa fuite, le félin va naturellement essayer de rejoindre son foyer, c'est-à-dire se rendre chez Tiano de Rétacie. Les personnages vont donc inévitablement tomber sur la petite Cirielle, puisque celle-ci cherche activement son animal, surtout depuis que Mibral l'a sermonnée.

Cirielle, très heureuse d'avoir retrouvé son compagnon, remercie les personnages et assure que son chat est très gentil et qu'il ne faut pas lui faire de mal. Mais elle ajoute ensuite qu'il faut vite qu'elle rentre chez elle avant que les gens ne s'aperçoivent de la présence du chat, parce que son papa a dit que ça devait rester un secret. D'ailleurs,

Note au meneur de jeu

Au cours de la poursuite, les artistes reçoivent des indices leur permettant de repérer leur proie, par exemple une fenêtre qui grince lorsqu'une griffe malhabile s'applique à l'ouvrir, de la poussière qui tombe d'une des poutres quand le félin passe dessus ; un tissu – rideau, cape, couverture – qui bouge sous l'influence de l'animal, etc...

Pour simuler la poursuite, opposer un jet de mouvement entre le chat et ses poursuivants, puis, si au moins un protagoniste l'emporte, opposer un jet d'adresse entre les protagonistes pour déterminer si les personnages parviennent à immobiliser Pat'dor. S'ils se sont munis de filets ou de couvertures, accorder un bonus de confort de deux points.

Note au meneur de jeu

L'intervention de Cirielle peut même être la clé de la réussite de l'arrestation du coupable lorsque, au détour d'un mur, les poursuivants tombent nez à nez avec la fillette portant son chat dans les bras... Mais cet artifice n'est à utiliser que si les personnages n'arrivent vraiment pas à rattraper l'animal. De toute manière, avant ou après la capture, la petite fille doit être à proximité du chat, et ce pour deux raisons : d'abord parce que Pat'dor ne redeviendra visible que s'il est content, et la présence de Cirielle est une source de satisfaction pour le chat ; ensuite, et c'est primordial pour la continuation de l'histoire, il faut qu'il y ait discussion entre les artistes et la fille de Tiano de Rétacie pour les mener à la découverte du complot.

elle demande aux saltimbanques de ne rien dire sinon son papa va la gronder.

Les personnages sont alors confronté à un premier choix difficile, s'ils sont un peu sentimentaux : sauver leurs chats en remettant Pat'dor à la justice et rendre la petite fille très malheureuse ou laisser le félin à Cirielle et dire adieu à leur gagne-pain. Il peuvent toujours essayer de s'en sortir en laissant Pat'dor à sa jeune maîtresse et en trouvant un autre coupable, mais il ne reste pas énormément de temps avant que la sanction ne soit exécutée. Et ce n'est pas fini...

Cinquième partie : Le complot

Normalement, si les artistes ont un tout petit peu de cœur et de curiosité, ils devraient discuter avec Cirielle. A ce moment-là, si les bonnes questions sont posées, ils se trouvent confrontés à un nouveau dilemme. S'ils demandent d'où vient son chat et comment il est arrivé en sa possession, la petite fille répondra que son père le lui a donné à condition qu'elle garde un secret. Elle ne se rappelle plus très bien de quoi il s'agissait, et de toute façon elle ne peut pas en parler aux artistes, puisque c'est un secret ! Elle se souvient par contre des conditions dans lesquelles se déroulaient les rencontres : son père retrouvait d'autres personnes du château et faisait attention de n'être ni vu, ni entendu. Interrogée plus avant, avec finesse, elle ajoute candidement que les discussions ont trait au roi, qui a été mentionné plusieurs fois. De même, elle rapporte les phrases suivantes sans se douter de la terrible interprétation qui, inévitablement, va s'imposer aux cerveaux des personnages : « il ne s'y attendra pas », « ce sera le meilleur moment », « il ne doit pas y avoir de défaillance », « il faut la plus grande discrétion ».

Pour vous éclairer, voici un exemple de réponses types de la gamine :

● Pourquoi ton père t'a-t-il donné ce chat ? – « Parce que j'ai demandé et que Papa il a dit que j'aurais ce que je veux si je disais pas un secret. »



Note au meneur de jeu

Le scénario entre maintenant dans la scène la plus délicate et la plus complexe à jouer. Il vous incombe de précipiter les joueurs dans le panneau du quiproquo qui constitue le sel de l'histoire ici contée... Il est absolument nécessaire que le dialogue avec la petite fille soit conduit par les joueurs avec intelligence. Ils doivent à la fois éviter d'effaroucher leur jeune interlocutrice et chercher à lui soutirer des renseignements qu'elle n'a pas le droit de divulguer. Finalement les joueurs devraient conclure à un complot contre Deuel, sans que la petite Cirielle ne le dise elle-même...

C'est à un jeu de questions-réponses que vous conviez ici vos joueurs, mais cet interrogatoire ne ressemble en rien aux deux classiques du genre : il ne s'agit pas de faire parler un infâme méchant à coups de brûlures d'orteils et autres menaces de mort, ni d'interroger le une bonne pâte qui ne demande qu'à révéler, contre quelques piécettes, tout ce qu'il sait et bien plus encore... La discussion est rendue plus subtile par le simple fait que Cirielle ne comprend pas le sens de tous les mots qui ont été utilisés lors de la réunion dont elle a été l'inattendu témoin. Elle a juste retenu que son père veut faire quelque chose au roi, et qu'il a l'air très content de le faire, tout comme les autres adultes.

● Où l'a-t-il trouvé ? – « Mon Papa y connaît plein de personnes et c'est un de ses amis qui lui a donné. »

● Qui est cet ami ? – « C'est un ami de Papa et y discutent avec ses autres amis quand y sont sûrs que personne les voit ou les écoute. »

● Où discutent-ils ? – « Chez moi. »

● De quoi discutent-ils ? – « Ben je peux pas dire parce que mon papa y m'a dit que y me donne le chat si je dis pas le secret. »

● Quel secret ? – « Ben je sais pas, mon papa et ses amis y discutent et puis une fois j'ai écouté et alors mon papa il a vu et il m'a dit que c'était un secret et qui fallait pas que j'en parle parce qu'après c'est plus un secret. »

● De quoi parlaient-ils ? – « Ben je sais pas et pis c'est un secret qui faut pas dire... »

A l'issue de leur conversation les artistes sont persuadés d'avoir mis le doigt sur un complot visant sans aucun doute à assassiner Deuel. Ils se trouvent arrêtés à la croisée de chemins qui peuvent les mener bien plus loin qu'une histoire de chats et d'oiseaux martyrs.

Que vont-ils faire ?

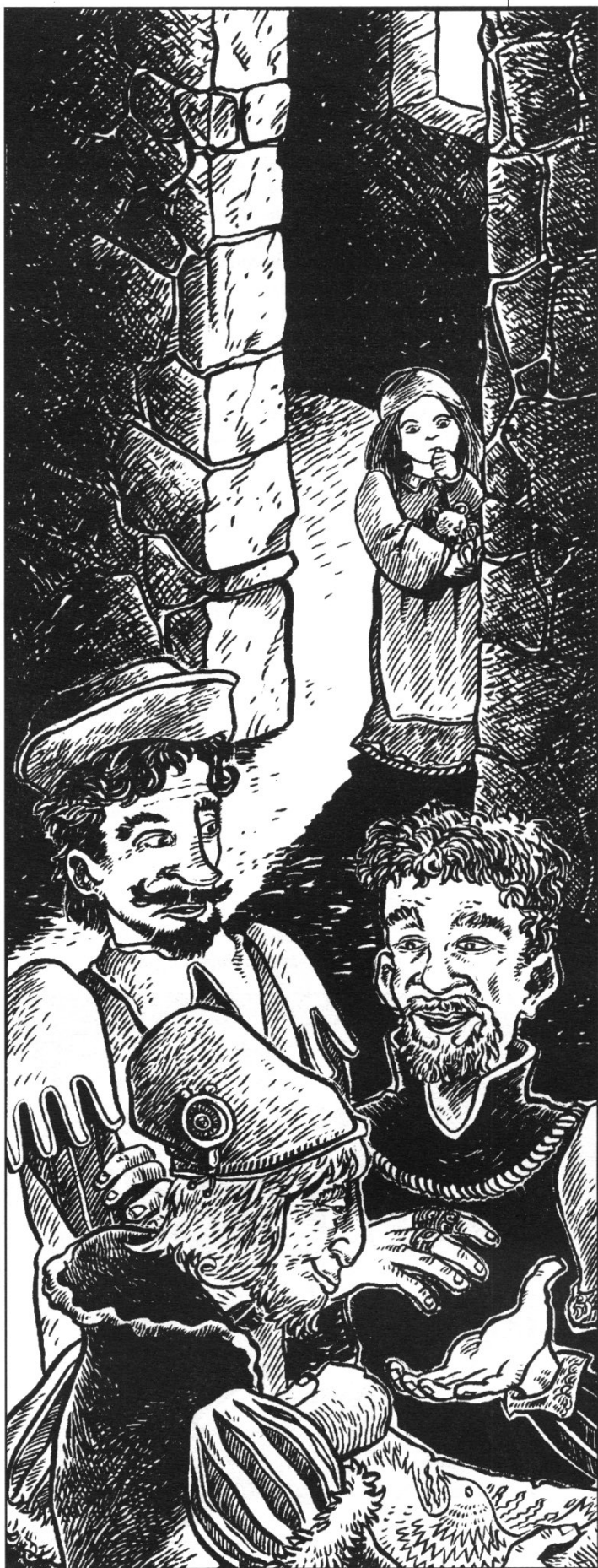
Dévoiler la machination au grand jour pour sauver leurs chats et rendre Cirielle orpheline ?

Risquer de voir le roi être assassiné pour ne pas traumatiser la petite fille et espérer récupérer leurs félins après la mort du monarque ?

Démanteler l'organisation criminelle pour épater Deuel ?

Utiliser Cirielle pour faire pression sur son père en échange de la vie du roi ?

Toutes ces solutions ont leurs lots d'avantages et d'inconvénients, alors libre à eux de choisir la fin de l'histoire...



Si les artistes laissent les événements suivre leur cours

Si les artistes n'interviennent pas, les comploteurs achèvent leur plan et mènent leur surprise à son accomplissement. Le cadeau est remis au roi lors du banquet du lendemain, au moment du dessert. Pour régler les derniers détails, les trois protagonistes se rencontrent une ultime fois chez le comte de Rétacie en début de soirée. Le matin même, le cadeau est prêt puisque l'œuf est bien arrivé chez Linacol. Les tartes ont été fraîchement livrées chez Tiano et Farouly a préparé une potion pour que le fabuleux volatile se tienne tranquille dans son écrin ovoïde et ne vienne pas tout gâcher au dernier moment. Une heure plus tard – vers dix-huit heures – tous les éléments de la surprise sont regroupés dans les appartements de Tiano, sous la responsabilité des deux fidèles serviteurs, alors que nos trois compères revêtent leurs plumes de gala et se rendent au banquet. Mibral et Kenny prennent dès lors le relais et convoient le cadeau jusqu'à bon port au moment prévu. Les deux valets s'étant préalablement attirés – moyennant quelques sous – les bonnes grâces des cuisiniers et des serveurs pour pouvoir intervenir avant l'entrée en scène du dessert prévu.

Dans la grande salle de réception, plus de cinquante personnes sont attablées pour le festin de clôture du Grand Gala des Arts Aviaires. Pendant près de trois heures, elles vont manger des mets délicats et copieux et boire les vins les plus fins du royaume. La table royale, dressée sur une estrade, expose aux regards les huit plus nobles visages du royaume, le roi Deuel, la reine Léanne, le prince Kestrel, les principaux ministres – le seigneur Chardonneret, le seigneur Maubèche, le seigneur Vanneau et le seigneur Troupiale – et le duc Rossignol.

A la fin du repas, l'œuf en bois de trois pieds de haut dans lequel somnole l'oiseau-phénix fait son entrée, posé sur un douillet assemblage de paille et entourée

Final au
banquet.



d'appétissantes gâteries. Mibral et Kenny, étouffant presque de fierté, poussent le petit char jusque devant le roi et annoncent : « *Le dessert du roi, une surprise de feu et de lumière !* » Les deux compères actionnent ensuite le système de crochets qui sépare verticalement l'œuf en deux et fait paraître l'oiseau de feu qui sort de sa torpeur et volette quelques peu avant que des domestiques ne l'interceptent et ne le portent au roi. Ce dernier pleure de joie devant un tel présent et exige de connaître le commanditaire d'un tel cadeau. Tiano de Rétacie se dénonce alors, sous les applaudissements de l'assemblée, et remercie ses complices. Il est invité à la table haute et termine le repas à la droite de Deuel. Il recevra certainement le titre amical de comte Coucou.

Autres fins possibles

Les actions des artistes peuvent venir se greffer sur cette fin idéale, que ce soit lors de la cérémonie elle-même ou plus tôt.

Avant toute chose, il leur faut déterminer qui sont les suspects, enquêter sur leurs déplacements et, enfin, tenter une confrontation. Tiano de Rétacie est certainement en tête de liste des personnes à surveiller, puisque c'est le père de Cirielle. Prendre en filature le comte permet de le voir s'entretenir furtivement avec Linacol ou Farouly. Dans Gargano même, on peut le surprendre avec l'ébéniste chargé de la confection de la coquille de l'œuf géant, ou avec le pâtissier choisi pour cuisiner les tartes accompagnant la surprise. Les sucreries devraient faire penser à une tentative d'empoisonnement et l'œuf est assez spacieux pour contenir un mécanisme mortel. Une fois au courant de ses deux commandes spéciales, les saltimbanques peuvent guetter l'entrée de la volumineuse pièce de bois – ou celle des tourtes – dans le château et les suivre pas à pas. L'œuf est livré dans les appartements de Linacol de Sache, sur un chariot normalement destiné au transport de tissus et, pour l'occasion, soigneusement recouvert d'une bâche. Les gâteaux sont par contre apportés sans camouflage particulier chez Tiano.

Préventivement, si les artistes dénoncent le complot à Deuel, celui-ci pensera que c'est une manière de détourner son attention des chats et les renverra sans ménagement. S'ils s'adressent à Théobald de Myre, il leur demandera de prouver leurs dires, car il n'a pas envie de passer, une nouvelle fois, pour un rigolo. Néanmoins, si les personnages parviennent à le convaincre, il fournira à l'un d'entre eux un accès au repas final, en fond de salle, pour qu'il surveille les faits et gestes des suspects.

Rien ne les empêche non plus de rencontrer l'un des comploteurs et, en agissant avec tact et subtilité, d'apprendre le fin mot de l'histoire. Si les personnages s'y résolvent, ils doivent tout d'abord réussir à attirer son attention, car tout un monde les sépare. Quant aux deux valets, plus accessibles à de simples saltimbanques, ils sont fidèles à leurs maîtres respectifs et refusent d'avouer quoi que ce soit. Les instigateurs de la surprise



ne sont pas des criminels et essayent à tout prix de préserver leur secret, d'abord en niant les faits, puis, une fois le quiproquo meurtre/cadeau résolu, en s'attachant la complicité des saltimbanques, quitte à leur proposer de l'argent pour étouffer l'affaire. Si les artistes les menacent, ou pire s'ils les molestent, les victimes feront immédiatement appel à la garde qui arrêtera les personnages sans ménagement. Par la suite, ce sera la parole des gens du spectacle contre celle des courtisans... A ce jeu là, il n'ont aucune chance de l'emporter. Néanmoins, une fois le cadeau dévoilé, Tiano de Rétacie et ses complices feront libérer les artistes avec quelques excuses pour le dérangement. Une attaque contre Farouly ne produit pas les mêmes effets : il préfère s'enfuir en jurant dans la langue du Suthakara et neutraliser, par la suite, le ou les trublions qui ont osé l'agresser en leur lançant un sortilège. La ou les malheureuses victimes seront bien gênées pour enfiler leurs bottes lorsqu'elles se rendront compte que les ongles de leurs orteils mesurent près d'un pied de long et qu'ils repoussent très, mais alors très vite.

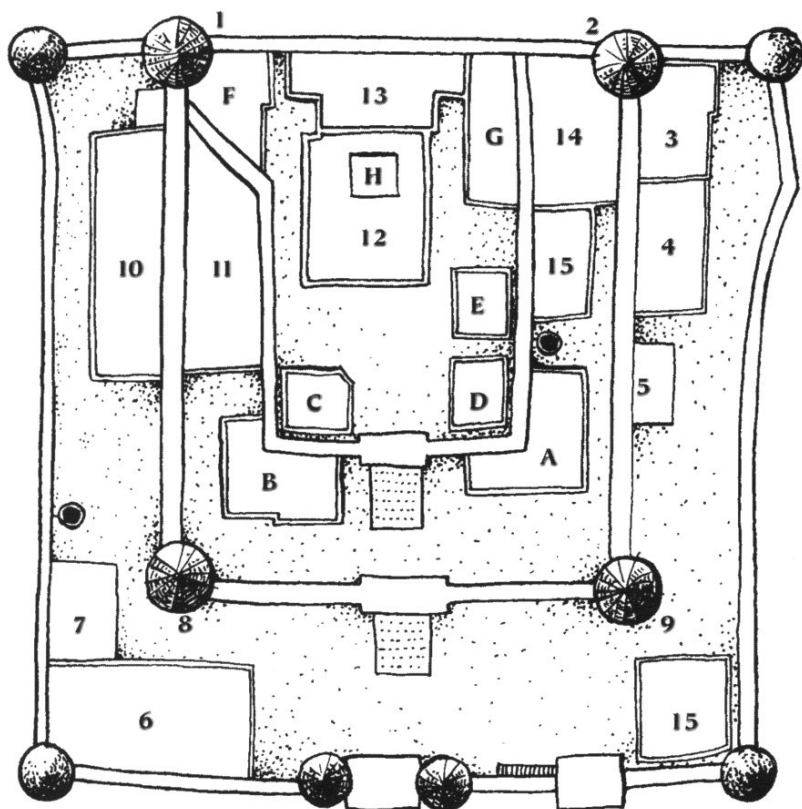
Tenter d'entrer par effraction dans le demeure du sire de Rétacie est encore plus risqué. Il faut commencer par

repérer le moment où ses occupants sont tous absents, et être ensuite plus que discret pour tromper l'attention des gardes qui patrouillent dans le secteur. Pris sur le fait, les personnages n'ont pas beaucoup de chance de revoir leurs chats. De plus, tant que l'œuf et les tourtes ne sont pas livrés, il n'y a rien à voir.

Le soir même du banquet, les artistes peuvent intervenir sur la surprise avant qu'elle ne parvienne dans les cuisines du palais. Il est possible de la détourner durant le trajet depuis les appartements de Tiano, à condition de neutraliser les deux valets. Une autre option consiste à remplacer les tartes « empoisonnées » par d'autres, identiques, commandées au même artisan.

La fin la plus spectaculaire est certainement celle où les personnages déboulent au milieu du repas regroupant la noblesse pomperane pour stopper un régicide qui n'est qu'une remise de présent. Evidemment, n'étant pas conviés au repas, ils doivent s'introduire dans la réception par des voies détournées. Ils peuvent se déguiser en serveur, par exemple, et montrer du doigt ceux qu'ils soupçonnent d'assassinat devant toute l'assemblée. La chute n'en sera que plus rude une fois la vérité rétablie.

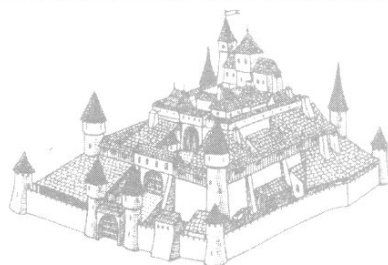
Château Prater



Légende :

1. Tour Royale
2. Flanque Tour
3. Forge
4. Armurerie
5. Réserve de bois
6. Ecuries
7. Grange
8. Tour du Corbeau
9. Tour de l'Aigle
10. Baraques des gardes
11. Quartier des domestiques (atelier de Zuffy)
12. Palais
13. Appartements royaux
14. Cuisine
15. Réserve

- A. Logements des invités (Farouly)
- B. Appartements des résidents (Linacol de Sache)
- C. Duc Rossignol (1^{er} étage)
- D. Tiano de Rétacie (2^{ème} étage)
- E. Théobald de Myre (3^{ème} étage)
- F. Appartements des joueurs
- G. Hélios de Parca, Léaff de Kern
- H. Grande Volière





Le chat

" Je vous assure, j'ai cru voir un gros minet ! "

Un domestique au chambellan.

L'acteur principal de l'action n'est ni un homme, ni un être fée, mais un simple chat. Enfin, plutôt une sorte de chat fée, puisque l'animal n'est pas originaire de la Terre Gaïane.

Il s'agit en effet d'une créature en provenance de Woon, l'un des Autres Mondes recensés par l'Archimage Twitten. Woon est un univers dangereux pour l'homme, principalement à cause d'un climat qui ne se prête pas à la vie telle que nous la connaissons : sa température passant d'un extrême à l'autre en quelques instants. Sa faune ressemble à celle connue dans nos régions, à quelques différences près. Les prédateurs y sont bien plus redoutables et particulièrement foisonnants, ce qui a obligé les proies à développer des moyens de défenses très efficaces. Ces légères différences changent tout : Pat'dor en est à lui seul le meilleur des exemples... S'il a la taille et le comportement d'un félin normal – comme tous les chats, il ne vit que pour manger, surtout des sucreries, et dormir, principalement au soleil. Mais il est aussi très joueur et peut passer des heures à courir derrière un objet qui roule. Ce chat se révèle être assez mélomane et possède d'autres particularités qui le rendent absolument exceptionnel. Sa fourrure, entièrement blanche à l'exception des exterminés de ses pattes qui sont d'un jaune d'or, est faite de poils longs extraordinairement soyeux. Ses yeux sont couleur de miel et luisent dans l'obscurité, son odorat est très développé, et il est capable de se rendre invisible ! En cas de danger, ou lorsqu'il chasse, il peut, en effet, échapper complètement à la vue et devient ainsi très difficile à attaquer ou à éviter. Le chat n'a pas que des talents, il possède aussi les défauts que l'on prête généralement aux animaux de son espèce. Des défauts qui sont chez lui exacerbés, à l'image de ses capacités. Ainsi, il

déclenche une très forte allergie chez certaines personnes, qui se retrouvent à éternuer à s'en arracher le crâne. De même, sa seule présence suffit à faire tourner des litres de lait, un simple passage devant un miroir risque de le briser et son odeur – qui fait grogner les chiens à des dizaines de pas à la ronde – est imperceptible pour les autres êtres vivants. Si on ne peut pas le voir, il est néanmoins possible de le suivre à la trace grâce aux étranges phénomènes qu'il provoque sur son passage.

L'histoire de Pat'dor est assez complexe. Originaire de Woon, il s'est retrouvé dans le manoir de l'Archimagicien Noumique, le long de la côte nord de la Godélie, dans de mystérieuses circonstances. On ne sait pas exactement pourquoi le mage a recueilli cet animal : fait-il partie d'un contrat avec un habitant de Woon ou s'agit-il d'un cadeau ou d'une punition après un passage sur l'Autre Monde ? Il ne fallut que peu de temps à Noumique pour ressentir le désir de se débarrasser de cette bestiole, responsable de ses crises d'éternuements irrépressibles, aussi invisible lorsqu'on la cherche que trop présente lorsqu'on ne veut pas la voir. Il profita de la visite d'un de ses anciens élève, le mage Farouly, pour lui offrir l'encombrant félin. Voilà donc Farouly en possession du chat invisible. Il l'emmène dans son pied-à-terre, un manoir construit sur les premières pentes du Teach tac Teach, au nord de la frontière entre les deux Ulflands, et le confie à Velasque, son serviteur galicien. Le magicien l'a finalement fort peu fréquenté et ne connaît guère les pouvoirs, positifs ou néfastes, de l'extraordinaire animal. Lorsque son ami Tiano de Rétacie promet d'offrir un chat à sa fille, le magicien propose spontanément celui qu'il vient de recueillir, en pensant qu'un chat invisible s'avérerait parfait dans un endroit où les chats visibles sont interdits...

NOTES AU MENEUR DE JEU :

Pour l'intérêt du scénario, il est important que l'invisibilité du chat ne soit pas découverte trop tôt. Au début, il faut qu'il y ait une explication rationnelle au fait que le chat n'a pas été vu, afin que les personnages cherchent un vrai félin. Les personnes qui étaient présentes lors des méfaits de Pat'dor (les gardes ou le cuisinier) doivent toujours avoir une raison pour ne rien avoir remarqué, une excuse pour leur manque d'attention (la fatigue, un manque d'éclairage ou une occupation annexe). Il faut jouer avec les ombres et les recoins jusqu'à la première confrontation, où les artistes se rendent compte des exceptionnelles particularités de leur proie. Avant qu'ils ne le rencontrent (sans le voir), il faut qu'ils aient des doutes, des informations contradictoires (un serviteur l'a aperçu sur un toit, mais il a disparu derrière une cheminée et n'a pas reparu de l'autre côté ; des traces d'humidité en haut d'un mur, alors qu'il n'a pas plu, comme si quelqu'un avait fait pipi depuis un toit inaccessible ; des marques de pattes apparaissent à côté d'un sac de farine renversé...). Au fur et à mesure de leur enquête, plus en plus de gens sont victimes de ce genre de phénomène, ce qui augmente les chances des personnages d'en entendre parler.

Aptitudes :

adresse	d12	discretion	d30	force	d4-1
mouvement	d8	sens	d20	escalade	d12



L'oiseau-phénix

« Il est...c'est un... enfin, vous comprenez...
je ne trouve plus mes mots...parfait, peut être ? »

*Tiano de Rétacie, la première fois
qu'il voit le phénix.*

Le cadeau de Tiano de Rétacie est une merveille de volatile. C'est un animal qui se situe à la frontière entre l'oiseau et la féerie. D'une hauteur de deux pieds et demi pour un poids d'environ huit livres, la créature est un hommage au rouge : du pastel au plus sombre, il passe en revue tous les tons de la couleur sanguine. Le reste du plumage est indéfinissable tant les teintes se mêlent et se fondent dans un dégradé parfait. Rehaussé de touches d'or, au bec, aux yeux et aux pointes de quelques plumes, l'ensemble miroite comme un coucher de soleil sur le lac Quyvern, évoquant les flammes dansantes d'un brasier ardent. Lorsque l'oiseau bouge, le déplacement de ses plumes laisse entrevoir une seconde couche plus lumineuse encore, qui accentue l'effet flamboyant de sa formidable livrée. C'est de son extraordinaire apparence que les hommes ont tiré la légende qui veut que, lorsque le phénix meurt, il s'embrase et se consume entièrement avant de renaître de ses cendres. La rareté de l'animal fait que personne n'a jamais pu vérifier cette hypothèse. Gageons que Deuel ne voudra pas tenter l'expérience tout de suite... Seule source de regret pour le monarque, le volatile ne possède pas un ramage digne de son plumage. Le chant du phénix est particulièrement haut

perché et peu mélodieux. Heureusement, il ne donne de la voix que lorsqu'un membre du sexe opposé est à proximité, ce qui ne risque pas de lui arriver à château Prater.

Sa découverte par Tiano mérite quelques lignes. Le comte est entré en contact avec Miross, un marchand lyonnais habitué de la Foire des Gobelins, par l'intermédiaire de Linacol de Sache. Miross, grâce à ses relations chez les hafelins, est parvenu à se procurer le légendaire volatile, mais il préfère garder secrète l'identité du vendeur. Il a cependant laissé entendre que ce n'était pas un enfant de chœur, car les êtres fées n'aiment pas vendre des animaux vivants. D'ailleurs, le prix de ses services reflète bien la difficulté de la tâche : ce n'est pas moins de cent couronnes d'or que le seigneur de Rétacie a dû déboursier pour le phénix.

Aptitudes :

charme	d20
force	d4-1
résistance	d4
mouvement	d6

Théobald de Myre



Théobald de Myre, également connu sous le nom de Seigneur Troupiale, est le ministre chargé de la diplomatie du roi Deuel.

C'est un homme dans

la force de l'âge, aux cheveux blonds peignés en arrière et au regard d'azur. D'une humeur plutôt joyeuse, son sourire quasi perpétuel est relevé par une fine moustache bien entretenue. De taille moyenne, il a la corpulence de ceux qui mangent tous les jours à leur faim et même parfois un peu plus.

Fidèle à son souverain, même s'il lui arrive de sourire à ses extravagances, il œuvre en permanence pour le bien du royaume. Envoyé dans la capitale du Dahaut afin de s'informer sur les derniers vêtements portés à la cour d'Audry, c'est lui qui a remarqué la troupe de montreurs de chats lors d'une représentation donnée à Avallon. Il est revenu à Gargano avec la proposition du spectacle en plus des renseignements vestimentaires demandés. Sa proposition a immédiatement reçu l'approbation du roi.

Dans l'histoire ici contée, le rôle de Théobald est celui d'intermédiaire entre les saltimbanques et les autres nobles de

« Mon cher Troupiale, vous êtes un soutien
que je qualifierais d'indispensable. »

Deuel, roi du Pomperol.

Gargano. Il est leur interlocuteur privilégié, le seul qu'ils peuvent librement accoster. Il fera son maximum pour aider les artistes, les soutiendra devant Deuel et ses pairs, car il est responsable de leurs actes dans le palais et leur infamie rejaillit sur lui. Il ne faut cependant pas oublier qu'il ne passe pas son temps à attendre que les personnages viennent le déranger et qu'il ne peut certainement pas accepter toutes les entrevues qu'ils demanderont. Bref, il ne faut pas que les joueurs se reposent uniquement sur son aide.

Aptitudes naturelles et communes :

charme	d8
expérience	d6
métier (diplomate)	d10

Aptitudes personnelles :

arts courtois	d6
négoce	d6



Tiano de Rétacie

« Trop, il la gâte trop, mais peut-on le lui reprocher ? »

Séline de Parca à son amie Aloma de Kern.

Tiano de Rétacie est un bel homme qui vient de franchir le cap de la trentaine. Toujours bien mis, il porte avec élégance des costumes colorés qui font ressortir le noir de ses cheveux. Pendant la période du Grand Gala, il est aussi emplumé que tous les habitants du palais, sans pour autant avoir un modèle d'oiseau évident. Il préfère l'harmonie des couleurs à la ressemblance avec une espèce précise. Son regard est presque aussi sombre que sa chevelure, mais il a, au fond de l'œil, une lueur de gentillesse qui brille d'autant plus qu'il est près de sa fille. Veuf depuis deux ans de sa tendre épouse Malène, emportée par une cruelle maladie, il ne lui reste que sa petite Cirielle. Bien qu'il soit très riche, il considère son enfant comme son seul trésor et cherche absolument à compenser la perte de sa mère par une affectivité surabondante. En clair, il la couvre de cadeaux, prend les devants pour exaucer ce qu'il pense être ses désirs et est prêt à tout pour lui faire plaisir. Lorsque Cirielle demande un chat, il se trouve bien ennuyé, mais Farouly le sauve en proposant une solution apparemment satisfaisante à tout point de vue.

C'est d'ailleurs son amour sans limite pour sa fille qui a amené Tiano à offrir au roi un somptueux cadeau. Il ne le fait pas pour sa gloire personnelle, même s'il ne refuserait pas un titre amical, mais pour assurer l'avenir de sa fille : plus sa famille sera proche du souverain pomperan, plus Cirielle aura de chance de contracter un bon mariage. La machination est simple : il faut épater le monarque et en mettre plein la vue aux autres courtisans pour être sûr de se faire remarquer. Le sire de Rétacie attaque le point faible de Deuel, son amour pour la gent ailée, et place la barre très haut afin de ne pas se faire souffler la vedette au dernier moment. Il voit d'ailleurs d'un

mauvais œil la prestation des montreurs de chats, car leur numéro plaît beaucoup au roi et il y voit une tentative d'influence de la part de Théobald de Myre. Heureusement pour sa tranquillité d'esprit, la surprise qu'il prépare avec soin avec ses deux amis est plus époustouflante encore, il en est persuadé. Grâce aux relations de Linacol de Sache, Tiano arrive à se procurer l'oiseau-phénix et, avec l'aide magique de Farouly, s'assure de la plus grande discrétion possible.

Pour que tout ce passe bien, les trois comploteurs ont été rigoureux jusque dans les moindres détails. Ils se sont entretenus à plusieurs reprises, afin de mettre au point leur plan et, une fois les tâches attribuées, ont soigneusement veillé à la pleine coopération des intermédiaires. Pour sa part, Tiano est chargé de la confection de la coquille d'œuf géante, réceptacle du phénix, qu'il a confié à un ébéniste de la ville, et de la commande des gâteaux et autres douceurs qui accompagnent le cadeau. Ces deux activités l'obligent à se rendre régulièrement dans la cité parmi la foule du carnaval pour s'assurer du bon avancement du projet. Il s'occupe également d'organiser l'entrée discrète de l'œuf et des tartes dans l'enceinte du palais.

Aptitudes naturelles et communes :

charme d6 ; discrétion d6 / équitation d6 ; métier (noble) d6

Aptitudes personnelles :

peinture d4 ; marchandise (cuivre) d10

Linacol de Sache

« Messire de Sache n'a pas seulement parcouru le monde dans sa tête, lui ! »

Dame Solimonte d'Arberd s'adressant à Gérot de Malpasse, juste pour l'agacer.

Linacol de Sache n'est pas très grand mais il compense ce léger handicap par une énergie débordante et une immense somme de connaissances. Ami d'enfance de Tiano, il est parti, à l'âge de dix-huit ans, parcourir le monde et rencontrer des gens. Pendant la dizaine d'année qu'a duré son périple, il est passé par chacun des royaumes d'Hybras, par les îles Extérieures et a même fait un long séjour sur le continent. De retour à Gargano depuis deux étés maintenant, il est la coqueluche des dames de compagnie, ses cheveux rougeoyants et ses yeux verts ayant fait tourner la tête de plus d'une damoiselle à la cour. Il est charmant et distingué, a toujours un bon mot ou un compliment à la bouche et aime passionnément raconter ses aventures dans les contrées éloignées, n'exagérant que les passages épiques. Ses appartements, situés sur le deuxième palier ont été les témoins de nombreuses conquêtes féminines.

Durant ses voyages, il a fait la connaissance de Miross, un entreprenant marchand lyonois. Leur rencontre eut lieu à la foire d'Abatty Dell, au sud de la forêt de Tantrevalles, alors que Miross revenait de la Foire des Gobelins les bras chargés de produits exceptionnels. Les deux jeunes hommes ont longuement discuté des êtres fées, car c'est l'un des sujets préféré de Linacol – bien qu'il n'ait jamais osé se rendre à l'intérieur de la Grande Forêt. A l'issue de leur entrevue, ils se sont quittés

en se promettant de se revoir. C'est donc tout naturellement vers lui que s'est tourné Linacol, lorsque Tiano de Rétacie lui a demandé son aide pour préparer une surprise au roi Deuel. Retrouver sa trace n'a pas été facile, mais la persévérance et l'argent sont des qualités dont les deux nobles pomperans disposent en quantité. La participation de Linacol au projet phénix ne s'est pas arrêtée là, puisque le sire de Rétacie lui a aussi demandé d'inviter Farouly, en le faisant passer pour l'une de ses nombreuses connaissances exotiques très intéressée par le Grand Gala. Tiano tient en effet à brouiller les pistes au maximum pour éviter l'avortement de sa surprise. La dernière mission du sire de Sache est de réceptionner l'emballage du phénix, le matin de la cérémonie. Autrement, il est libre durant le carnaval, mais passe beaucoup de temps avec Farouly pour donner le change. Son costume imite celui d'un canard colvert, les pattes palmées en moins.

Aptitudes naturelles et communes :

adresse d6 ; charme d8 ; sens d6 / équitation d8 ; expérience d8 ; métier (noble) d8 ; soins d6

Aptitudes personnelles :

itinéraires d6 ; érudition géographie d6 ; natation d4 ; orientation d8 ; galipettes : d6



Cirielle

« Miaaouuuu [très approuvateur] ;
rrrron rrrrron [plein de tendresse] »

*Pat'dor parlant de sa petite maîtresse
à un miroir compréhensif.*

Trois pieds pour trente livres, un visage ovale ceint de longs cheveux châains, de grands yeux noisettes et un sourire à faire fondre la glace la plus froide, voilà comment se présente la petite Cirielle. Durant le carnaval, elle remplace ses longues robes, souvent un peu trop chargées, par un costume noir et blanc de pie. Elle a cinq ans, bientôt et demi, et vit seule avec son papa depuis que sa maman est partie. Enfin pas vraiment seule puisqu'il y a Simaé, sa nourrice, et Mibras, le dévoué valet de la famille de Rétacie. Elle aime beaucoup son papa, car il lui fait plein de cadeaux, même quand elle n'en veut pas. Heureusement qu'elle n'abuse pas de la générosité de son père, car elle pourrait vite devenir une vraie pimbêche gâtée. C'est une petite fille adorable qui n'a malheureusement pas beaucoup d'amis de son âge au château. Elle est donc assez solitaire dans ses loisirs mais ne refuse jamais la compagnie de quelqu'un.

Lorsqu'elle a surpris son papa et ses amis en train de discuter en secret, son père lui a promis d'exaucer un vœu si elle

gardait le silence sur ce qu'elle venait d'apprendre. Cette fois, elle n'a pas hésité et a demandé un compagnon de jeu, un petit chat. Coincé entre sa promesse et les ordres du roi, sire Tiano a pu accéder à cette demande grâce à son ami Farouly, non sans avoir au préalable sermonné Cirielle sur les permissions et interdits qu'elle devra alors respecter. La gamine est toute heureuse de son nouvel ami, qu'elle a baptisé Pat'dor. Elle trouve drôle qu'il disparaisse de temps en temps, mais préfère quand même quand il est visible. Elle a découvert que le chat était friand de caresses et des mélodies qu'elle joue avec sa petite flûte.

Depuis qu'il s'est enfui, elle n'a pas osé l'avouer à son père et fait même semblant de le caresser en sa présence, comme s'il était encore là. Elle le recherche toute seule, jouant de la flûte ou agitant un bout de gâteau pour l'attirer, cependant toujours quand personne ne peut la voir.

NOTES AU MENEUR DE JEU :

Elle s'exprime comme une petite enfant curieuse, mais un peu réservée. Elle parle doucement en répondant parfois d'un signe de tête ou avec un simple mot et, parfois, part dans une petite discussion qui n'est pas toujours compréhensible, les mots et les idées se bousculant. Certains mots sont déformés, souvent répétés ou confondus. La fillette ne doit pas être jouée comme une demeurée mais comme une enfant. Il est important qu'elle ne prononce pas toujours bien les mots afin que le quiproquo puisse avoir lieu.

Aptitudes naturelles et communes :

discrétion d6 ; force d4-1 ; mouvement d4-1 ; résistance d4-1 /
toutes les communes sont à 0 sauf escalade d4-1 et savoir-vivre d4

Aptitudes personnelles :

arts courtois d4-1

Mibras

« C'est bien la première fois que je vois Mibras
aussi sobre pendant le Grand Gala, est-il amoureux ? »

*Un serviteur du roi Deuel, compagnon
de beuverie habituel de Mibras.*

Mibras est le serviteur particulier de la famille de Rétacie. Il vit avec Tiano et Cirielle et s'occupe de l'intendance de la maison. Il est aidé dans cette tâche par Simaé, la nourrice. Très dévoué à son maître, il est au courant de la surprise et y tient même un rôle important puisque c'est lui qui doit amener l'œuf devant le roi Deuel. Durant l'histoire, il couvre Tiano tant que faire ce peut et tente de se comporter normalement pour ne pas attirer l'attention. Il n'est pas parvenu à paraître tout à fait normal à ses amis les plus proches, qui le trouvent bien peu fêtard cette année... Mibras constatera la disparition de Pat'dor seulement si les personnages lui mettent la puce à l'oreille. Il fera alors tout son possible pour le rattraper avant que Tiano ne le découvre. Son affection pour Cirielle est presque aussi grande que celle de son père et il ne veut pas qu'elle aie des ennuis.

Mibras a la quarantaine. Il est d'une maigreur presque malade, encore accentuée par sa grande taille. Ses cheveux bruns en bataille sont le seul élément d'improvisation personnelle dans une livrée toujours impeccable. Pendant la fête, il enfle des chaussettes sur lesquelles sont cousues des centaines de plumes de poules brunes et blanches et porte un chapeau à crête rouge.

Aptitudes naturelles et communes :

discrétion d6 ; mouvement d8 / cuisine d8 ; métier
(valet) d8 ; savoir-vivre d6

Aptitudes personnelles :

bricolage d6 ; tradition orale d4



Farouly

“ Farouly est un fat désespérément incapable de comprendre que le pouvoir se garde jalousement et que notre caste est au-dessus des lois humaines. Il en est dangereux pour nous tous.

Faude Carfilhiot à son amant Tamurello, un soir de déprime.

Farouly s'est trouvé plongé dans cette histoire à cause d'un libram traitant des médications du temps des Evadnoï. C'est en recherchant cet ouvrage nécessaire à ses études dans l'antique bibliothèque de Twissamy qu'il rencontra Tiano de Rétacie. Celui-ci se montra fort serviable et lui permit de découvrir rapidement les renseignements qu'il espérait. Après avoir sympathisé, le magicien voulut savoir pourquoi un noble pomperan s'intéressait aux volumes consacrés aux illusions d'optiques. Tiano lui avoua que c'était pour dissimuler quelque chose à quelqu'un afin de lui faire une surprise. Au fil de la discussion, le noble raconta qu'il projetait d'offrir un oiseau magnifique à son souverain, mais qu'il ne savait pas quel volatile choisir, ni comment le faire entrer dans le palais. Farouly trouva Tiano gentil et honnête, l'idée amusante et décida, comme il lui était un peu redevable, de lui révéler ses pouvoirs et de l'aider dans son entreprise.

Pour éviter d'être constamment sollicité pendant le carnaval, Farouly choisit de prendre l'identité de Suthakara Dharampur, un médecin venu des Indes à la demande de son compagnon de voyage, Linacol de Sache. Il s'est rendu méconnaissable à l'aide du sortilège du *parfait grimage de l'éternelle séduction*, qui a conféré à sa peau la couleur du bois mouillé, et a considérablement modifié sa corpulence, le faisant apparaître plus grand et plus mince que d'ordinaire. Pour renforcer l'illusion, il porte des vêtements de soie très colorés, arrangés en couches multiples, des chausses bouffantes, resserrées à la taille par une large bande de tissu, et un turban bleu nuit rehaussé de trois brillants, sous lequel ses cheveux blonds disparaissent complètement. Pour l'occasion, et afin de ne pas déroger à l'obligation de déguisement du Grand Gala, le turban et la ceinture servent de supports à une douzaine de longues plumes rouges provenant de la queue d'un des oiseaux bavards de sa – sois-disant – province d'origine. Il s'applique à parsemer de fautes

la *lingua franca* et la prononce avec un lourd accent oriental – il roule les r et appuie fortement les voyelles, mais se montre extrêmement poli et souriant avec toute personne qui lui adresse la parole. Il est arrivé au château avec quatre grandes malles. Trois sont pleines de soieries alors que la quatrième sert de cache pour le phénix. Ses affaires recèlent également le matériel nécessaire à l'élaboration d'une drogue calmante destinée au volatile le jour de la surprise. Lorsque, deux jours avant l'arrivée des artistes, la petite Cirielle a surpris les trois compères chez Tiano et que celui-ci lui a promis le chat qu'elle désirait, Farouly a utilisé la magie pour se rendre dans son manoir et ramener instantanément le chat de Woon. La participation du mage dans ce complot n'est qu'un tout petit accroc à l'Edit de Murgén, car les conséquences de ses actes n'ont pas de répercussions sur la politique du royaume, si ce n'est un regard encore plus favorable du souverain pour un comte qu'il appréciait déjà.

Farouly profite de ces quelques jours de détente pour jouir du Grand Gala et de son carnaval. Il se mêle à la foule de la ville ou à celle du palais, et se voit constamment accompagné par Linacol de Sache à l'intérieur des limites de château Prater, pour donner du poids à sa couverture. Il loge sur le deuxième palier.

Aptitudes naturelles et communes :

adresse d8 ; résistance d6 ; sens d10 /
métier (mage) d10 savoir-vivre d6 ; soins d12

Aptitudes personnelles :

jeu d6 ; filouterie d6 ; combat épée d8

Niveau de magie : 7

Kenny

« Bondieu qu'il est fort, l'asticot... Aubergiste ! Remets une tournée pour notre tablée... »

Rade, maçon de son état, après un bras de fer à la taverne de la Chèvre qui Chante.

Kenny est aussi grand que Mibril, mais il est bien plus large que celui-ci. Ses cheveux sont noirs et son œil prompt à rire. Il est au service de Linacol de Sache depuis bien des années, depuis leur rencontre à Clonmacnoise, en Irlande, île dont il est originaire. Bien décidé à quitter un jour les vertes plaines de l'Irlande centrale, il n'a pas hésité à saisir l'occasion quand elle s'est présentée par l'entremise du seigneur de Sache. Les deux hommes ne se sont plus quittés et leurs relations se situent plus au niveau de l'amitié que d'une hiérarchie maître-domestique. La force physique de Kenny a sorti plus d'une fois le petit Linacol d'embarras, en contrepartie, le jeune noble a épongé à de nombreuses reprises les ardoises laissées par l'Irlandais dans les tavernes qui jalonnaient leur route.

Il est lui aussi au courant de la surprise et est chargé de seconder Mibril lors de la scène finale. Son costume de parade est plus sobre que celui de son collègue, mais n'échappe pas à une certaine quantité de plumes disséminées çà et là sur son anatomie.

Aptitudes naturelles et communes :

force d10 ; mouvement d6 ; résistance d8 / cuisine d6
équitation d6 ; métier (valet) d6 ; soins d6

Aptitudes personnelles :

artisanat meunerie d4 ; chasse d4 ; combat masse d6



Simaé

*« Simaé, c'est ma deuxième maman,
depuis que ma première maman est partie. »*

Cirielle.

Simaé est la nourrice de Cirielle. Elle a pris une dimension bien plus importante dans la famille de Rétacie depuis que la femme de Tiano a quitté ce monde. Elle essaie de remplacer la mère de la petite et y arrive assez bien. Elle est aidée dans cette lourde tâche par Mibral et surtout par Tiano. Ensembles, ils s'assurent que la fillette ne manque pas d'amour. Simaé approche la quarantaine et n'est pas mariée. D'ailleurs elle a fait son deuil de sa vie conjugale et se consacre uniquement à Cirielle, même si ses relations avec Mibral sont un peu ambiguës. Elle n'a pas été mise dans la confiance pour le cadeau, mais connaît évidemment l'existence de Pat'dor. Même si elle

n'apprécie pas tant que ça l'idée de braver les interdits du roi, elle est néanmoins contente de voir que sa petite Cirielle s'est trouvé un compagnon de jeu.

Aptitudes naturelles et communes :

*cuisine d8 ; escalade d4-1 ; métier (nourrice) d6
soins d6*

Aptitudes personnelles :

bouffonneries d4 ; calligraphie d4-1

Gérot de Malpasse



Gérot de Malpasse est un courtisan aigri qui tient absolument à se rendre intéressant aux yeux du roi. Son rêve est d'intégrer le corps des officiers de l'armée pomperane et de pouvoir ainsi compenser son complexe d'infériorité en donnant des ordres à longueur de journée. Malheureusement pour lui, sa première tentative a été un retentissant échec, à cause de sa très faible corpulence. En effet, il est aussi petit que

malingre, même s'il se comporte exactement comme s'il était un colosse. Il est toujours armé, porte presque constamment des pièces d'armures métalliques – plastron de mailles, protection des avant-bras et casque s'il doit sortir, et tout en lui respire l'armée, sa coupe de cheveux et sa démarche en particulier. Malgré sa petite taille, il prend tout le monde de haut et réussit le tour de force de toiser plus grand que lui d'un seul regard noir. Sa chevelure brune est impeccablement mise en place et ses effets toujours en ordre. Pour le carnaval, il essaie, sans grand succès, d'imiter un faucon, mais son costume est plus ridicule qu'impressionnant. Il n'a en effet pas réussi à réunir

*« Majesté, ne craignez rien. L'élite de vos troupes
veille à ce que le misérable meurtrier soit capturé
dans les plus brefs délais. Vos fidèles paladins vont s'empresse
de dresser une embuscade aussi ingénieuse qu'efficace.
Croyez-moi, avec un maître stratège au commandement,
le vaurien peut compter ses heures de liberté... »*

Gérot de Malpasse parlant
de son sujet préféré : lui-même.

suffisamment de plumes de ce volatile, ce qui laisse des trous béants dans son déguisement. Défaut majeur qu'il essaie maladroitement de combler avec des bouts de tissus choisis dans les mêmes teintes. Ultime affront : pratiquement tous ceux qui le rencontrent lui demandent de quel oiseau il s'agit. Alors il leur répond, mais d'une voix glaciale, seul signe apparent d'une fureur péniblement contenue.

Sa chance, il la tient enfin grâce à l'incident de la Grande Volière. Si jamais il y a bel et bien un chat dans l'enceinte de château Prater et s'il arrive à le capturer, son avenir militaire est assuré. Le seul obstacle à ce plan prend la forme d'une troupe d'artistes qui a également l'intention d'attraper le félin. A partir de ce moment, il connaît ses ennemis et il fera tout son possible pour les déranger, se trouver dans leurs pattes, abuser de ses pouvoirs pour obtenir les entrevues que ses rivaux ne peuvent avoir, en un mot comme en cent, leur pourrir l'existence et compliquer une enquête déjà loin d'être évidente. Il est accompagné en permanence par six gardes du palais armés de filets, des hommes qu'il a recrutés en hâte pour traquer le chat. Ces derniers ne sont pas franchement heureux à l'idée d'être à son service ni de supporter ses rodomontades à longueur de journée.

Aptitudes naturelles et communes :

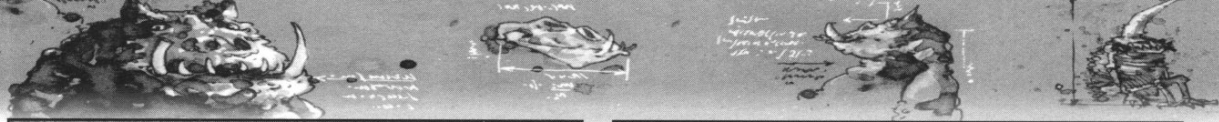
discretion d4-1 / métier (noble) d6

Aptitudes personnelles :

art de la guerre d6 ; érudition histoire d6

Armure :

Fer d8



Les gardes du palais

« - Je déteste ce palais et ces singerie infantiles !
- Tais-toi, ou d'Assertan nous collera de garde
jusqu'à ce qu'on tombe d'épuisement.
Tu as oublié ce qui est arrivé à Piré ? »

Chuchotements de gardes dans l'aile ouest.

Les gardes de château Prater sont des soldats de l'armée pomperane affectés à la sécurité du palais. Ce sont des serviteurs obéissants et motivés qui reçoivent leurs ordres de Paliste d'Assertan, l'officier responsable de la sûreté - un homme strict et sévère - qui sait commander ses sentinelles d'une poigne de fer.

Les soldats portent une cotte de mailles recouverte d'un surcot jaune et rouge, un casque et sont normalement armés d'une hallebarde. Pendant le carnaval, leur tenue est légèrement modifiée : on ajoute un appendice représentant un bec très crochu sur leur casque, ainsi qu'une collerette plumeuse blanche autour de leur cou et de longues plumes noires sur leurs manches. Le tout représente assez maladroitement un oiseau de proie, le roi étant sûr que l'apparence effrayante de ses gardes suffit à protéger ses chers trésors des oiseaux de malheur.

Aptitudes naturelles et communes :
résistance d6 / métier (garde) d6

Aptitudes personnelles :
combat à la hallebarde d6

Léaff de Kern : seigneur Maubèche

« N'oublie pas de revêtir le nouveau plumage
que t'a confectionné maître Zuffy ! »

*Verte recommandation de dame Aloma,
son épouse.*

Léaff de Kern a la cinquantaine bien conservée, une mâchoire carrée qui ne semble pas faite pour sourire, des cheveux noirs aux tempes grisonnantes et des yeux perçants. Son rôle consiste à organiser les armées du royaume et il y consacre la plus grande partie de son temps. Le titre de seigneur Maubèche que lui a attribué son roi ne lui plaît pas, mais il ne l'avouera jamais. D'ailleurs il se plie de mauvaise grâce à la séance de déguisement obligatoire qu'est le Grand Gala des Arts Aviaires. Comme ses collègues, il se doit de représenter le volatile dont il porte le nom. Le carnaval est chaque année pour lui un véritable calvaire. Léaff est marié à Aloma avec laquelle il a eu un fils, nommé Cater, il y a quinze ans de cela. Son épouse est véritablement horrifiée par le crime de la Grande Volière et lui demande de faire tout son possible pour trouver le coupable. Lui ne se sent pas du tout concerné par cette affaire mais n'affiche pas son indifférence pour ne fâcher personne.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

Hélios de Parca : seigneur Chardonneret

« Je ne pense pas qu'il aurait pu choisir une autre
voie : juste et droit, mais pas franchement
généreux. Pour lui un sou est un sou, et pas
question de rallonge pour aller boire un coup. »

Richer, valet du ministre des finances.

Hélios de Parca, affectueusement surnommé seigneur Chardonneret par le souverain, est le plus jeune ministre de Deuel. Son domaine est l'Echiquier, c'est-à-dire les finances royales. Il est marié depuis deux ans à la belle Séline et est tout récemment devenu papa de deux jumeaux, Minios et Maxemil. Il a trente-cinq ans, une haute stature, une chevelure châtain et des yeux bruns. Il passe le plus clair de son temps libre aux côtés de son épouse, à balader leurs enfants dans les environs du palais. Richer, leur valet depuis leur mariage, assure seul les tâches quotidiennes dans leurs appartements.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

Exatyl de Puyssard : seigneur Vanneau

« Le Puyssard, il nous enterrera tous,
et nos enfants aussi ! »

Un jeune courtisan jaloux à l'oreille d'un autre envieux.

Le dernier ministre de Deuel à loger à château Prater est Exatyl de Puyssard. Cela fait bien des années qu'il est en poste, puisqu'il était déjà là du temps du prédécesseur du monarque actuel. C'est un homme voûté par l'âge, complètement chauve, arborant fièrement le collier de barbe grise qui encadre son menton. Célibataire, il est entièrement dévoué à la couronne et à sa fonction, qui consiste à établir les lois. En fait, il est un véritable code législatif vivant, tant il connaît bien son sujet. Depuis le temps qu'il côtoie Deuel, il a attrapé sa passion pour les oiseaux et porte fièrement le titre de seigneur Vanneau que lui a accordé son souverain ; c'est même lui qui, paraît-il, aurait soufflé au roi quelques alinéas de loi concernant la protection des poules d'eau.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

Albenart de Traciel : duc Rossignol

« Je t'assure, il a essayé de me plumer,
enfin, plutôt de me déplumer... »

Lorraine, un peu choquée, à Richer.

Albenart de Traciel est venu de son duché de la Grand-Plaine, au nord-ouest de la capitale, pour assister au Grand Gala. Profitant de l'absence de son épouse, légèrement souffrante, il est bien décidé à profiter autant que possible du carnaval. Il est là pour faire la fête, boire, manger, danser et peut être courtiser une de ces magnifiques oiselles de compagnie. Quarante ans, le cheveu rare et clair, mais la musculature toujours présente, il porte avec amusement son costume de duc Rossignol. Il réside sur le troisième palier, dans la partie réservée aux invités les plus prestigieux, à quelques pas des appartements des artistes. Il n'est accompagné que de Jurian, son fidèle et discret domestique.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.



Zuffy

« Ce qu'il préfère, c'est mesurer la longueur des pantalons des jeunes hommes... »

Elizabeth, couturière.

Zuffy est le tailleur officiel de château Prater. C'est lui qui conçoit et qui réalise, avec ses aides couturières, la mode du Pomperol. C'est un maître dans son art et jamais le roi n'a eu à se plaindre de ses services. Le seul reproche qu'il pourrait lui faire est de ne pas porter de costume d'oiseau. En effet, Zuffy est la seule personne du palais à ne pas se déguiser en période de carnaval. Il prétend qu'il ne mérite pas de porter les toilettes toujours plus sophistiquées qu'il confectionne et que cela risquerait de couper son élan créateur. On pourrait penser que cet abus de modestie a pour unique but d'éviter le ridicule, mais ses collaboratrices savent bien qu'il porte parfois des tenues autrement plus excentriques lorsqu'il rend visite à ses mignons dans certains quartiers peu recommandables. En effet, Zuffy, la soixantaine dégarnie, aime surtout la compagnie des adolescents de la ville, qu'il habille et déshabille à satiété. Ce petit bonhomme à la couronne de cheveux grise – peut-être trahi par ses manières affectées, voire précieuses – mène une double vie qu'il imagine secrète, bien que toute l'intendance du château soit au courant de ses mœurs.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

Courtisan : sire Eudoxe d'Elane

« Mais regardez-le ! Où va-t-il chercher ses idées ? Bientôt on le verra se déplacer sur des échasses... En attendant, chaque année, c'est un défi artistique intéressant qu'il me propose. »

Zuffy, fier de son travail.

Sire Eudoxe d'Elane est l'un des nombreux courtisans qui hantent les couloirs de château Prater et qui tentent chaque année d'impressionner le roi afin d'obtenir ses faveurs. Pour cette édition du Grand Gala, sire Eudoxe a l'intention de souffler tout le monde par un costume original. Il a décidé de représenter le roi des oiseaux de mer : l'albatros. Dans ce noble but, il a passé commande chez Zuffy d'un déguisement spécial. L'originalité du costume, entièrement blanc, réside dans un ingénieux système utilisé pour simuler les ailes démesurées du volatile marin. En effet, ce sont plus de sept pieds de tissu blanc que le tailleur a accroché aux épaules du courtisan. Le voilà donc les bras noyés dans des manches qui traînent par terre derrière lui, incapable de porter ne serait-ce qu'un verre à ses lèvres sans un effort important. L'effet, à défaut d'être parfait, est néanmoins saisissant de ridicule. Mais Eudoxe ne démord pas de son idée et, malgré les railleries, continue de porter son déguisement, même dans les endroits très fréquentés comme peuvent l'être les rues de Gargano.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

Deux personnages qui n'ont rien à voir avec l'histoire, mais qui peuvent être utilisés pour « habiller » les couloirs du palais et montrer le genre d'individu que l'on peut croiser à la cour de Deuel :

Courtisane : dame Erinéa

*« Vous êtes la luciole de mes nuits d'encre,
le pinson de mes jours d'été,
Allons dans ma nef lever l'ancre,
Mettre le cap vers la félicité ! »*

*Quelque vers soufflés par
un soupirant peu inspiré.*

Dame Erinéa est une courtisane de la suite du roi Deuel. Sa longue chevelure blond cendré et son regard myosotis en font une des plus belles créatures du royaume. Mais il faut se méfier de ses paillements. Elle fait partie, avec une douzaine d'autres courtisanes, de ce que les gens du château appellent les « mouettes » de Deuel. Ce sont les filles qui sont au courant de toutes les histoires du palais – ou qui les inventent – et qui les propagent à travers les couloirs. Bref, ce sont les nids où naissent et d'où s'envolent toutes les rumeurs – fondées ou non – de château Prater. Il vaut mieux être ami avec ces personnes, sous peine de se faire tailler une réputation qu'il sera difficile de faire oublier.

Dame Erinéa est très gentille avec les hommes, et s'applique en toute circonstance à obtenir des informations sur les nouveaux arrivants afin de pouvoir les classer. Durant le carnaval des oiseaux, elle porte avec grâce et charme un magnifique costume de grive, subtil mélange de bruns, émaillé de quelques taches blanches sur la poitrine, révélant clairement tous ses avantages.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

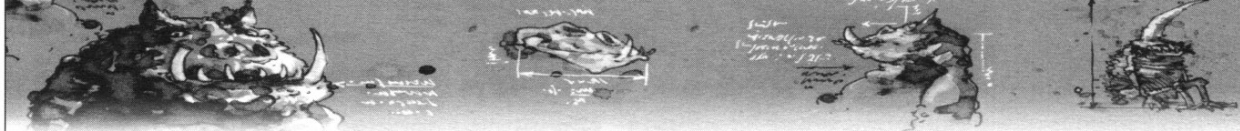
Les artistes montreurs de chats :

Les joueurs peuvent créer leur personnage avec, comme condition, d'être de rang social bas, d'exercer le métier de montreur d'animaux, de ne pas avoir d'aptitude personnelle artistique dépassant l'aptitude métier et d'avoir 100 points à répartir.

Si les joueurs ne veulent pas interpréter des artistes montreurs de chats :

● **Première possibilité** : ils rencontrent Astaled, un vieux montreur de chats, au cours d'une aventure précédente, se lient d'amitié avec lui et l'accompagnent à Gargano où il doit présenter son spectacle. Il peut les engager comme assistants pour les faire profiter d'une invitation dans la cour des grands. L'histoire se déroule de façon semblable, à la différence que le pauvre Astaled est enfermé avec ses protégés en attente de subir le même sort qu'eux si les personnages n'interviennent pas.

● **Autre possibilité** : ils sont liés à Théobald de Myre, ayant, par exemple, un service à lui rendre depuis un scénario antérieur ou se trouvant tout simplement sous ses ordres. L'aventure commence après le réveil difficile, quand Théobald les fait venir de toute urgence auprès de lui. Il les charge de découvrir le coupable des crimes de la nuit afin de libérer les artistes qu'il a fait venir à château Prater, dont les méfaits supposés rejaillissent sur lui. Il s'agit pour les personnages de faire en sorte de protéger la réputation du seigneur de Myre aux yeux du roi. L'histoire est moins touchante et les joueurs bénéficieront certainement d'une plus grande liberté d'action que des saltimbanques de rang social inférieur.



Le Peuple de la Mer

Introduction



histoire se déroule dans le Lir, le bras de mer qui sépare le Lyonesse des Isles Extérieures, à proximité de l'endroit le plus craint par les marins locaux : Mlia, l'île aux tritons. Chaque homme ayant navigué une fois dans ses eaux sait qu'il est interdit de s'en approcher et encore plus d'y accoster, sous peine de déclencher la colère du peuple de la mer. Néanmoins, par ce jour de fin de samhradh, un groupe de soldats lyonois va aborder ses rivages, car on ne refuse pas les ordres de sire Nonus Roman, neveu du roi Casmir. Cette intrusion sur un territoire défendu ne va pas passer inaperçu, certains la voyant d'un meilleur œil que d'autres. En effet, les hommes-poissons ne sont pas les seuls locataires de l'îlot : une créature solitaire habite l'île depuis des siècles. En fait elle est l'île depuis des siècles.

Il faut remonter à l'aube d'Hybras pour comprendre exactement la situation, alors qu'Atlante et Gaïa n'étaient pas en très bon termes et que les mages étaient plus nombreux et plus puissants. Les tritons, créatures du dieu des mers, n'avaient pas de vraies demeures et se prélassaient au soleil sur les plages, sous les yeux de la Grande Déesse. Celle-ci, ne supportant plus cet affront, joua du destin de l'une de ses créatures, Garhold, un Archimagicien, pour l'amener à faire disparaître les

hommes-poissons de la surface de sa planète. Mais Garhold était plus malin que la déesse ne l'imaginait et comprit rapidement que ses gestes allaient le pousser à énerver une autre déité. Plutôt que d'essayer de détruire les tritons et se mettre à dos Atlante, il proposa une solution qui devait satisfaire tout le monde : il allait user de ses pouvoirs sur l'imaginaire afin de créer un asile pour les amphibiens qui ne dérange plus Gaïa. Usant de flocs et de sortilèges complexes, il entra en communication avec Mliadessubero, un puissant sandestin vivant dans un Autre Monde. Après d'interminables discussions avec l'être supérieur, il conclut un contrat avec lui : le sandestin devait rester sur Terre, sous la forme d'une île, à un endroit bien précis et ne plus en bouger pour servir d'habitat au peuple de la mer. Comme tout contrat passé entre thaumaturge et sandestin, il devait y avoir une clause libératoire pour l'être imaginaire. Celle-ci paraissait très favorable à la créature magique : elle pourrait quitter sa forme d'île et la Terre gaïane dès que des êtres lourds auraient parcouru un certain nombre de pas sur sa surface. Afin que les deux parties ne soient pas lésées, un boulier servant à décompter précisément le nombre de pas effectués fut installé au sommet de l'île. Il est une clause, de celles que l'on trouve écrites en petits caractères ou noyées dans un flot de paroles absconses, qui échappa à l'attention pourtant affûtée du sandestin : après un certain laps de temps durant lequel aucun pas n'est effectué, le boulier-compteur



Note au meneur de jeu

Les personnages vont mettre les pieds sur l'île et dans une embrouille orchestrée par un être surnaturel, doué de pouvoirs extraordinaires, mais seul et incapable de faire de mal à un être vivant. Le sandestin va tout mettre en œuvre pour que les marins marchent suffisamment longtemps pour le libérer. Son but est de les faire se balader sur l'île jusqu'à ce que son contrat soit rempli. Pour ce faire, il va abuser de leur confiance et de leurs sentiments. Comme l'île est déserte et qu'il est seul, il utilise ses pouvoirs magiques pour prendre différentes apparences (voir l'appendice : les personnages secondaires afin de visualiser les différentes apparitions de Mliadessubero). L'être est rusé et ses victimes inconscientes des enjeux : elles ne doivent pas se rendre compte du piège dans lequel elles sont tombées. Pour le sandestin, tous les prétextes sont bons pour faire galoper les marins de long en large. Il n'a aucun scrupule, mais il doit éviter deux choses. Premièrement, que les Lyonois entre en contact avec les tritons. Les hommes-poissons savent très bien ce qui risque d'arriver si les matelots restent trop longtemps sur Mlia. Il vont essayer de les dissuader de continuer leur mission, voire les aider à quitter l'île, et en dernier recours tenter de les éliminer. Deuxièmement, même si son utilité est cryptique, la présence du boulier est en soit assez intrigante pour que les personnages s'interrogent sur les mouvements, semble-t-il aléatoires, des cailloux qu'il renferme. Il n'est pas impossible qu'ils perçoivent confusément le danger. L'être imaginaire va donc éviter de les faire se rapprocher de l'endroit suspect.

De plus, tout puissant qu'il soit, Mliadessubero n'a pas le don d'ubiquité, il ne peut donc pas être à deux endroits à la fois. Il faut donc être attentif à ses déplacements, instantanés s'il le désire, surtout si les personnages sont séparés. A chaque changement de forme sa dernière identité doit disparaître avant de laisser la

place à la suivante, quitte à revenir à la première plus tard. De surcroît, son pacte lui interdit toute violence envers un être vivant. Il n'a pas le droit d'obliger par la force un homme à marcher. Par contre, il peut jouer sur les apparences (prendre l'aspect d'un monstre hideux à la mâchoire impressionnante pour le faire fuir ou attiser sa convoitise avec un butin aussi illusoire que doué de la rageante particularité de rester inaccessible, même si l'on court dans sa direction, etc.). Mais il doit toujours offrir à sa victime une échappatoire, lui laisser le choix de croire ou de rester sceptique. Les mouvements des personnages doivent être libres et volontaires. C'est au mdj qu'il revient d'être à la fois subtil, convainquant et fair-play, pour berner ses joueurs sans « contrainte » divine.

Chaque pas accompli par un être lourd est dûment comptabilisé par le boulier. Ce dernier consiste en un enclos au sommet de la colline orientale où se déplacent des cailloux représentant le nombre de pas restant avant l'affranchissement du sandestin. Lorsque ce sont des grosses pierres qui s'entrechoquent, c'est-à-dire à chaque fois qu'un palier du dernier compteur est franchi, le bruit retenti à travers toute l'île, rythmant les déplacements des personnages. Outre ce son, un autre phénomène remarquable vient ajouter encore un peu d'étrangeté à la situation : après chaque choc, l'îlot s'enfonce peu à peu dans l'eau. Ce sont les effets visibles du processus de libération de l'être imaginaire. Mais ce mécanisme n'est pas inexorable : si les humains arrêtent de se déplacer pendant un certain temps (environ dix minutes), le décompte repart en arrière. S'ils quittent l'île avant que la condition de résiliation du contrat soit remplie, il suffira de quelques heures pour que le boulier revienne à zéro et que l'îlot flotte largement au dessus des flots, au grand dam du sandestin une nouvelle fois floué.

repart en arrière jusqu'à revenir à zéro, comme si personne n'avait foulé le sol de l'île. Il ne restait plus à Garhold qu'à expliquer aux tritons les termes de leur bail, c'est-à-dire de ne pas laisser les hommes poser le pied sur le toit de leur maison, ce qu'ils comprirent rapidement et mirent en pratique de manière drastique. Depuis, Mliadessubero est coincé dans le Lir, immuable représentation du lieu que tout le monde appelle Mlia, attendant avec impatience que de stupides créatures pleines de lourdeur posent suffisamment de fois les pieds sur sa surface pour enfin retourner dans son monde. L'arrivée des marins lyonois est une chance inespérée pour le sandestin, et il est bien décidé à ne pas passer une journée de plus sur Terre.

un chantier naval de la baie Balte, un maître-charpentier a réalisé, en s'inspirant des longs vaisseaux skas, l'Eole, un navire rapide, bas sur l'eau mais suffisamment large et stable pour accueillir de belles catapultes, qui pourrait rivaliser avec les meilleurs bâtiments de la flotte troice.

Après quelques essais, le navire est armé et entreprend sa première incursion dans le Lir, accompagné de deux cogs de guerre. Pour commander cette mission de routine, le roi Casmir a fait confiance à son neveu, sire Nonus Roman, un jeune officier, impétueux et arrogant. Un vent favorable et une meilleure maniabilité, ajoutés au désir ardent du capitaine de briller aux yeux de son oncle, font que l'Eole distance rapidement son escorte.

C'est alors qu'il croise, pour la plus grande joie de sire Roman, deux navires battant pavillon troice. Le capitaine n'hésite pas un instant, et, malgré les avertissements de son second et les conséquences pour la politique entre les deux royaumes, engage le combat. L'Eole se montre un redoutable vaisseau et endommage sévèrement un des bateaux troices. La vigie de ce dernier apercevant les deux renforts lyonois en approche, une prudente stratégie de replis est mise en œuvre par les officiers du Troicinet. Furieux de n'avoir pu couler ses ennemis, sire Nonus Roman lance son bateau à leurs trousses. C'est à ce moment, alors que le ciel menaçait depuis quelques heures, que la mer forcit et devient mauvaise. Les Troices profitent de leur meilleure connaissance du domaine d'Atlante pour se risquer à rentrer dans la zone la plus venteuse et ainsi perdre leurs poursuivants.

La situation actuelle



Depuis que Casmir de Lyonesse caresse le désir de devenir le souverain absolu des Isles Anciennes, ses ambitions sont freinées par la puissance maritime des Isles Extérieures, surtout celle du roi Granice du Troicinet. Afin d'écraser les insulaires, premier pas de la conquête d'Hybras, il est nécessaire au bouillant monarque de renforcer son armada. Dans



Sire Roman
donnant un
ordre.

Lorsque l'*Eole* pénètre dans la tempête, il se révèle incontrôlable et l'équipage ne tarde pas à quitter le pont sur des embarcations de fortune, le capitaine et ses officiers ayant utilisés le seul canot valable dès que la houle s'est faite trop forte. Après quelques heures de dérive en direction du sud, les naufragés sont peu à peu recueillis par les deux cogs lyonois sagement restés hors de l'orage.

Sire Nonus Roman, convaincu que son navire a coulé, se prépare à rentrer au port, songeant déjà au châtiment qu'il réclamera pour les survivants de l'incapable équipage et pour les artisans stupides, responsables respectivement de la destruction et de la réalisation maladroite d'un excellent projet royal. Sa surprise est donc grande lorsque, faisant route vers le nord, au large de Mlia, l'homme de quart sur la hune annonce que l'*Eole* est en vue, échoué dans une crique de l'île aux tritons.

Synopsis

Sire Nonus Roman envoie une petite troupe de ses hommes, commandée par un officier, examiner l'état de l'*Eole* et le cas échéant y attacher un cordage pour le remorquer. Les marins craignent traditionnellement les tritons, bien qu'ils ne soient pas directement leurs ennemis, et vont devoir prendre des tas de précautions pour ne pas les provoquer. Après une petite course poursuite, peut-être un peu plus facile à remporter qu'ils ne s'y attendaient, ils posent le pied sur Mlia, se rendent auprès de l'épave et constatent qu'il faut juste la redresser pour la dégager. C'est alors qu'entre en scène Mliadessubero, sous la forme d'Aldebert, un vieillard naufragé, qui va leur offrir son aide. En fait de secours, le sandestin va littéralement les *faire marcher*, trouvant toutes sortes de prétextes pour obliger les marins à parcourir le plus grand

nombre de pas jusqu'à sa délivrance. Le sandestin va prendre les formes les plus diverses et les plus variées pour pousser ses hôtes à se déplacer, il va jouer sur leur besoin d'aide, sur leurs peurs et sur leur cupidité. Cependant, son contrat lui interdit de faire du mal aux créatures de ce Monde, et l'oblige à toujours leur laisser une possibilité d'évasion, bref, les pas doivent être parcourus librement.

Au cours de leurs pérégrinations, les Lyonois vont entendre à intervalles irréguliers des bruits de rochers qui s'entrechoquent et devraient finir par découvrir le boulier, l'instrument magique qui décompte le nombre de pas restant avant la libération du sandestin. Alors qu'ils comprennent ce qui se passe, aidé par un Mliadessubero qui plastronne, sûr de la fin de son emprisonnement, ils aperçoivent des voiles troices venues détruire la flottille lyonoise. Il peuvent voir également une équipe de secours, envoyée par un Nonus Roman impatient, voguer vers l'île. Les personnages sont alors quasiment condamnés, car ils ne peuvent plus bouger sans accélérer le processus de libération et même s'ils restent sur place, ils ne peuvent prévenir la chaloupe qui arrive et encore moins leurs navires de la proximité des Troices. Il leur faudra alors surmonter leurs appréhensions et se faire aider par les hommes-poissons, qui d'ailleurs ne demandent pas mieux, et damner le pion à Mliadessubero.

Thème et ton

Ce court scénario est basé sur les croyances des marins qui, même si elles ont toujours une part de vérité, ne sont pas forcément bien interprétées. Il joue sur les peurs et les désirs des personnages, mais également sur ceux des joueurs qui oublient à la moindre occasion leur mission première. Le meneur



de jeu doit mener ses participants par le bout du nez, les mettant dans des situations de plus en plus aberrantes sans qu'ils s'en rendent compte, jusqu'à leur perte. En effet, la fin logique du scénario est la libération du sandestin, la disparition de l'île et la mort des personnages, massacrés par les tritons furieux de voir leur habitat s'envoler. Evidemment, des joueurs astucieux peuvent s'en sortir en discutant avec le peuple de la mer, mais tout va être entrepris par le sandestin pour les en empêcher. Il peut donc déboucher sur une fin diplomatique, mettant en relation des humains avec un peuple extraordinaire, qui, sans être aussi fantasque que les êtres féés de Tantrevailles, n'en est pas moins déroutant pour le simple mortel.

Première partie : Le débarquement

Le corps du premier officier désigné pour accoster Mlia gigote encore, pendu en haut de la grande vergue, lorsque Nonus Roman se retourne vers son équipage : « Vous voyez ce qui arrive à ceux qui discutent mes ordres. Alors je vais être clair. Vous (il désigne le personnage officier), vous allez prendre quelques hommes dans une chaloupe, emporter avec vous un filin et vous rendre sur cet îlot. Pendant que vous ramerez en direction de la plage, nous enverrons deux radeaux avec des offrandes au peuple de la mer afin de faire diversion et, peut-être, d'excuser votre intrusion. Une fois sur l'île, vous irez constater les dégâts occasionnés à l'Eole, et si c'est possible, y attacher le câble pour que nous le remorquions. Vous nous indiquerez le début de la manœuvre par un signal de fumée, mais vous resterez à bord pour diriger le navire. Exécution ! »

La mission en elle-même n'a rien de compliqué, mais le problème vient des indigènes locaux et de leur sinistre réputation. Les deux cogs lyonois mouillent à environ cinq cents pas au nord-est de Mlia. Les radeaux chargés de friandises, pains, fromages et jambonneaux, sont mis à la mer et envoyés de manière à dériver vers le sud en longeant la partie est de l'île, pendant que la chaloupe des personnages se dirige vers une plage du sud-est, tirant derrière elle un long câble. Le cog qui possède l'autre extrémité de la corde les suit à une distance d'environ trois cents pieds.

Les marins attentifs voient les deux offrandes changer assez rapidement de cap : il sont pris en charge par des forces sous-marines invisibles. Puis, et c'est plus inquiétant, une traînée d'écume se dirige vers la chaloupe à

grande vitesse, laissant bientôt apparaître une forme sombre sous les flots. Les Lyonois vont donc devoir accélérer la cadence (jet de force opposé au mouvement du triton, pour intensifier le suspense) pour atteindre la plage avant que la jonction ne s'effectue. Après une petite course poursuite, qui doit stresser les joueurs, la barque lyonoise s'échoue finalement sur le sable. Pendant que les marins sont occupés à tirer leur embarcation hors de l'eau, ainsi que le câble, ils voient leur poursuivant, un triton, s'extraire des flots jusqu'à la taille. La créature s'arrête à une dizaine de pas d'eux, rejette son bras armé d'un trident vers l'arrière et, au moment de déclencher son mouvement, voit son geste retenu par une autre créature aquatique jaillie de l'eau. Après un bref conciliabule, les deux tritons regagnent les profondeurs sans un regard pour les marins lyonois.

Note au meneur de jeu

Il s'agit d'un jeune triton qui souhaite empêcher par la force les humains de marcher sur l'île, et qui est retenu par un ancien qui préfère leur laisser une chance sans déclencher tout de suite les hostilités. Le but de cet épisode est de faire vaciller les convictions des personnages sur la férocité des hommes-poissons et de leur laisser entrevoir une possibilité de dialogue par la suite.

Les personnages sont enfin sur Mlia. L'île n'est pas très accueillante puisqu'ils ont accosté au seul endroit où le sable rencontre la mer, sur un millier de pas de large, du côté nord. Le reste du pourtour est passablement déchiqueté, avec son cortège de brisants et d'écueils, répartis sur les côtes sud et ouest, alors que tout l'est offre l'aspect peu engageant d'une petite falaise qui varie entre quinze et quarante-cinq pieds de haut. Si l'intérieur des terres est composé d'une forêt assez touffue, de pins à la périphérie puis de chênes et autres feuillus au centre, épaissie par passablement de fourrés et de buissons, le contour de l'île présente une large bande de terre sablonneuse dénuée de toute végétation. La plage, elle, fait entre trente et cent cinquante pas de large et descend en pente douce vers la mer, tandis que deux collines agrémentent le paysage vers le centre de l'île. Celle de l'ouest, qui culmine à trois cents cinquante pieds, est entièrement recouverte de verdure, alors que celle de l'est s'élève à plus de quatre cents pieds et fait penser au sommet du crâne parfaitement tonsuré d'un moine chrétien. La calotte glabre ne dépasse pas une centaine de pas de rayon, les dix derniers pieds de dénivellation étant rigoureusement verticaux. Entre les deux monticules, les pentes se rejoignent au niveau de la mer et forment un creuset occupé par un lac salé de deux cents pas de diamètre. Il s'agit d'un accès maritime vers l'extérieur de Mlia par des grottes sous-marines. Par souci de clarté, on peut admettre que le sandestin a approximativement la forme d'un formidable champignon dont seul le chapeau est visible et dont le pied est truffé de cavités servant de demeures aux hommes-poissons. Toute la partie immergée, un pilier de près de cinq cents pas de diamètre, plonge dans les profondeurs jusqu'au fond du domaine d'Atlante. La partie émergée représente une île d'environ mille huit cents pas du nord au sud pour plus de deux milles six cents d'est en ouest. Il est à noter, pour celui qui y est attentif, qu'il n'y a ni bruit ni trace d'animaux sur toutes la surface de l'îlot, pas plus qu'il n'y a de source d'eau potable.

Note au meneur de jeu

Les joueurs vont incarner un officier et quelques matelots. Il leur est fourni de quoi allumer un feu, ainsi qu'un très long câble. Ensuite, ils peuvent emporter tout ce qu'ils désirent et qui se trouve raisonnablement sur un navire de guerre. Faites leur plaisir, de toute façon, cela ne leur servira à rien.)



L'attaque du
Tritron.

Deuxième partie : La rencontre

Depuis leur point d'arrivée, les marins ont déjà plusieurs centaines de pas à parcourir en direction de l'ouest pour atteindre l'Eole. Une fois sur place, ils constatent les choses suivantes : le bateau est dans une crique très rocailleuse avec une sortie étroite. Il ne flotte pas, mais repose sur des écueils, légèrement penché sur le côté. Son grand mât est toujours debout, mais une fissure le parcourt de bas en haut et tous ses gréements ont disparu. Le mât d'artimon n'est plus qu'un souvenir et il n'y a plus aucun objet sur le pont, même les catapultes ont été arrachées. A l'intérieur, on remarque que la coque a bien tenu dans l'ensemble, mais qu'elle donne de grands signes de faiblesse à l'endroit où elle a heurté les rochers qui la coincent. Le navire semble pouvoir voguer, mais il est impossible de le remorquer dans cette position sans complètement éventrer sa coque. La première étape est de le redresser pour le dégager des brisants sur lesquels il est accroché, puis de l'aligner avec l'embouchure. Pour faire basculer le vaisseau, il suffit de le tirer avec des cordes depuis l'autre côté de la crique, mais il est très lourd et bien coincé, et les seuls bras des personnages se suffisent pas à le faire bouger. Une montée des eaux leur faciliterait la tâche, mais malheureusement la marée est descendante (jet de métier, difficulté moyenne pour obtenir ces renseignements). C'est sur ces constatations et juste après avoir attaché leur long filin à la proue ou au grand mât que les marins sont interpellés par une voix venue de l'orée de la forêt.

Un vieillard est posté entre les fourrés et les invite à venir le rejoindre prestement, de ne surtout pas rester au bord de l'eau. Lorsque les Lyonois l'interrogent, il

ne répond pas tout de suite, l'air interloqué, puis semble se rendre compte de quelque chose et retire de ses oreilles une substance verdâtre et gluante. Alors ils peuvent enfin commencer à discuter efficacement. Il explique aux marins qu'il s'appelle Aldebert, qu'il était marchand de poterie à Arquensio, qu'il a échoué ici il y a très longtemps lors d'un voyage de commerce, qu'il est le seul survivant du naufrage, que ses compagnons ont été massacrés par le peuple de la mer, qu'aucun bateau ne croise à portée de voix de cet îlot, qu'il est impatient de rentrer chez lui et que s'il met des algues dans les oreilles, c'est pour ne pas entendre le chant ensorcelant des femmes-poissons. D'ailleurs, il évite au maximum de se rapprocher de l'eau, que ce soit sur la plage ou vers le lac au centre de l'île, que les tritons sont vraiment dangereux. Mais il veut bien accompagner ses nouveaux amis jusqu'à l'endroit où il ramasse les algues, puisque ce n'est qu'à quelques pas. Il les fera marcher une bonne dizaine de minutes en longeant la forêt en direction du sud, avant de leur désigner un amas de rochers aux reflets verts. Il attendra sagement sous les frondaisons que les marins aillent se mouiller les pieds, puis les raccompagnera vers le bateau après leur avoir montré comment se confectonner des bouchons efficaces.

Note au meneur de jeu

À partir de ce moment, il faut être attentif au comportement des joueurs, leur demander fréquemment si leurs personnages portent les bouchons ou non, car lorsqu'ils ont des algues plein les oreilles, ils ne peuvent se parler distinctement et se comprennent mal. Si les joueurs discutent entre eux, il faut les avertir que vous considérez qu'ils ont les conduits auditifs débouchés. Normalement, ils doivent avoir peur d'entendre quelque chose. Mliadessubero utilise ce stratagème pour deux raisons : il empêche le contact entre tritons et marins, et rend sourd ces derniers aux bruits provoqués par le boulier. Un joueur peut remarquer, s'il le demande, que des algues tout à fait semblables étaient disponibles à profusion sur les rochers entourant l'Eole.)



Troisième partie : La grande marche

Note au meneur de jeu

Maintenant, le but de Mliadessubero est de faire marcher ses compagnons un maximum. Il va utiliser le fait qu'il peut modifier légèrement la géographie de l'île, qu'il peut se rendre d'un endroit à l'autre instantanément, qu'il peut prendre n'importe quelle forme, qu'il peut produire des bruits et des mouvements de végétation à distance pour peupler son domaine d'une multitude de créatures et d'objets, alors qu'il est seul. C'est son seul défaut, et il faut y faire attention, il ne peut pas être à deux endroits en même temps. Voici une liste (non exhaustive) d'événements qui peuvent se produire afin de promener les marins. L'ordre n'est pas du tout fixe, il faut juste choisir quelle action s'enchaîne le mieux avec la précédente.)



Une fois de retour près de l'épave, il devient évident que le navire ne pourra pas être dégagé tout seul. C'est alors qu'Aldebert propose aux marins d'utiliser ses ânes pour tirer sur les cordes, car avec leur aide, il ne fait aucun doute que le bateau se redressera facilement. Ils n'ont qu'à aller les chercher, ils sont dans une clairière au sud-est de là, pendant que lui va essayer de retrouver l'endroit où il a caché sa réserve de gnôle, histoire de boire un coup. Le vieillard part ensuite, seul, vers le sud et s'enfonce dans la forêt. Si les personnages décident de l'accompagner, il leur fera traverser l'île de part en part trois fois, en évitant le centre et le lac, s'arrêtant parfois pour fouiller une cache désespérément vide et maugréant sur sa mauvaise mémoire. S'il décide de le suivre en douce, il disparaîtra au détour d'un fourré, dans une région particulièrement touffue de l'île, sans laisser de traces. Mais après tout, les héros sont des marins, pas des traqueurs et leur connaissances en chasse sont nulles.

La chasse aux ânes

Les personnages qui cherchent les ânes commencent par entendre – s'ils n'ont pas les bouchons – les braiments significatifs dans la direction indiquée par Aldebert. Une fois dans la clairière, ils voient distinctement deux ânes gris, reliés entre eux par une longe. Malheureusement, dès

que les marins s'approchent, les baudets s'éloignent à travers la forêt. Plus les Lyonois leur courent après, plus ils accélèrent, les emmenant faire le tour de l'île, à chaque fois presque à portée de main, mais jamais atteignables.

Les bruits

Tout d'un coup, un grand cri déchire l'air, à quelques centaines de pas des personnages – ils l'entendent même au travers de leur bouchons. Un grognement inhumain, qui laisse songer au pire quant à celui qui l'a poussé. Le but est d'effrayer les marins, de leur faire croire qu'ils sont coincés sur une île entourée de créatures malfaisantes, avec sur la terre ferme un monstre encore plus redoutable. Le hurlement est accompagné de bruit faisant furieusement penser à des arbres qui s'abattent après avoir été déracinés, et le sol tremble un peu, puis tout s'arrête instantanément. Les courageux qui décident de se rapprocher pour voir de quoi il en retourne auront bien du mal à dénicher l'endroit saccagé, puisqu'il ne s'est strictement rien passé. Par contre cela prépare une future rencontre, plus spectaculaire.

Si les marins se séparent et qu'ils retirent leurs bouchons, Mliadessubero va également s'amuser à imiter leurs voix pour les appeler les uns les autres, et éviter qu'ils restent trop longtemps sur place. Vers la fin de la journée, alors que les Lyonois ont déjà assisté à beaucoup d'événements bizarres, le sandestin pousse la fantaisie jusqu'à lancer des cris de détresse, des appels au secours par la voix d'une jeune fille. Les personnages pourront penser, et Aldebert leur confirmera, que c'est un tour des tritons pour les déstabiliser, et les pousser à commettre une erreur.

La maison d'Aldebert

Le vieillard doit venir et disparaître assez fréquemment, pour ne pas que les personnages se doutent de quelque chose. Il vient aux nouvelles de temps en temps, et repart à la recherche de ses ânes, par exemple, car il ne les retrouve plus, ou continue à fouiller ses caches à alcool, sans succès. Les marins peuvent peut-être s'inquiéter de l'endroit où il vit. Dans ce cas là, il les mènera jusqu'à une clairière, mais leur faussera compagnie juste quelques pas avant l'espace dégagé et court s'appuyer contre une petite maison de planches vermoulues, au toit de chaume.

Note au meneur de jeu : la chasse aux ânes

Pour rendre plus attractive cette première promenade, il faut faire des jets d'opposition de mouvement entre les personnages et les ânes, jets dont vous ne tiendrez absolument pas compte pour décrire la situation, mais qui laisse entrevoir une chance aux joueurs d'attraper les animaux. En rajouter en lançant des « pas de chance, tu as réussi à toucher l'arrière-train de celui de gauche, mais ton geste ne l'a fait que repartir de plus belle... ». Il ne faut pas non plus que cette scène soit trop longue, au risque de lasser les joueurs ou leur faire découvrir trop tôt qu'ils ne peuvent pas cap-

turer les ânes. Il faut les faire disparaître ou détourner l'attention des personnages avec un autre événement de la liste. Si les marins insistent pour qu'Aldebert les accompagne pour récupérer ses animaux de bât, ils ne les verront pas tout de suite, mais entendront leurs hi-hans un peu plus loin et verront les branches bouger sur leur passage, devant eux. Aldebert prétextera dès que possible un souffle court pour se reposer et les attendre, et dès qu'il se retrouve seul il disparaît pour devenir les ânes un peu plus loin et donner un peu de corps à la chasse.)



Note au meneur de jeu

Mliadessubero est encore tout seul et peut très difficilement créer deux objets, il est donc obligé de toujours rester en contact avec la bâtisse, sinon elle disparaît. D'ailleurs tout le mobilier, à savoir deux caisses qui servent de table et de chaise ainsi qu'une paille, est rivé au sol. Inutile de préciser aux joueurs qu'il n'y a pas le moindre champ de blé à des milles à la ronde (pour le chaume), par contre s'ils regardent de très près, ils voient que la main qui est contre le mur a tendance à prendre la même coloration que les planches. La concentration du sandestin n'est pas toujours rigoureuse et la délimitation entre les deux formes qu'il adopte simultanément n'est pas très franche. Ceci se remarque par un mélange de couleurs entre les parties en contact (le bras et le mur, les fesses et la caisse, par exemple). Aldebert doit donc rester collé au mur durant toute la visite du propriétaire, qu'il essaiera d'écourter par des bruits étranges ou des braiments à proximité. Si les marins sont déjà passés précédemment ou repassent par la suite dans cette clairière alors que Mliadessubero est occupé ailleurs, elle sera évidemment vide de toute chaumière. Les chances de se tromper de clairière étant très réduite, les joueurs peuvent se poser de sérieuses questions.)

La carte au trésor

L'œil d'un des marins est soudainement attiré par un détail. Cela peut être un éclair de lumière dû à un rayon de soleil qui se reflète sur un miroir ou un morceau de verre s'ils sont loin de la plage, ou un monticule de sable anormal au bord de la mer s'ils sont près de la côte. Quoi qu'il en soit, ils découvrent une bouteille ancienne, à moitié enfouie dans le sable. A l'intérieur de ce récipient, un rouleau de parchemin est enroulé. L'extraire n'est pas très compliqué, tout comme le déchiffrer puisque l'écriture est propre et très lisible. Le contenu ne fait aucun doute, il s'agit d'une carte au trésor.

« Que mon trésor ne soit pas perdu à jamais. Soyez braves et persévérants. Du haut de la colline occidentale, descendez vers la Galice. Du centre de la clairière, avancez de cent pas vers l'est, puis de cent cinquante pas vers le nord, puis de cent pas vers l'est, puis de cent pas vers le nord, puis de deux cents pas vers l'ouest, puis... »

Les marins n'ont plus qu'à se mettre en route.

Le monstre

Si les marins décident de prendre une pause pour se restaurer ou veulent retourner au bateau pour le décrocher, ils vont faire la connaissance du monstre de l'île. Ils commencent par sentir le sol trembler. Puis les arbres s'écartent comme s'ils n'étaient que de simples roseaux pour laisser apparaître une créature de près de quinze pieds de haut, toute en griffes et en crocs, aux écailles épaisses et grisâtres, se déplaçant sur ses membres postérieurs en s'appuyant sur ses pattes avant, qui n'a visiblement qu'une seule envie, dévorer tout ce qui se présente devant elle.



Note au meneur de jeu : la carte au trésor

Le sandestin ne peut être à deux endroits à la fois, il arrive à tirer un lien invisible entre la bouteille et le parchemin pendant quelques instant, mais le flacon va très rapidement disparaître. Normalement les marins n'ont d'yeux que pour la carte et ne font plus attention à rien d'autre, mais s'ils désirent conserver la bouteille, elle ne sera plus dans le sac la prochaine fois qu'ils regarderont. Attention, seul l'officier est lettré, les autres membre de l'équipe ne savent ni lire ni compter. Il faut lire le texte aux joueurs et terminer comme ceci : « ...de 250 pas vers l'ouest, et cætera, une liste d'une dizaine d'indications du même genre. », car la liste ne se termine jamais ! En effet, à chaque fois que l'officier lit une ligne, Mliadessubero en efface une du haut et en rajoute une ou deux en bas. Il faut se préparer une liste de directions et de nombre de pas en faisant attention qu'ils ne sortent pas de la forêt ni ne se rapprochent trop du lac, et décrire la chose ainsi : l'officier déroule le parchemin, lit la ligne, le replie pour pouvoir avancer et compter ses pas, les autres le suivent aux aguets, une fois le compte atteint, il déroule à nouveau la carte, lit la ligne, la referme et recommence à marcher. Il faut continuer à inventer des directions et des distances, tout en faisant semblant de les lire, jusqu'à ce que les joueurs s'inquiètent du nombre d'étapes qu'il reste à parcourir, et annoncer alors (en les comptant sur la feuille) trois, les trois effectuées en annoncer encore une, puis deux, etc. Normalement les joueurs vont s'arrêter par là, mais ils auront marché pendant bien des minutes. Il est bon alors de se rappeler, mais pas de le faire aux joueurs, que leur mission est d'attacher un câble et de libérer un bateau, car à ce moment ils l'ont complètement oublié.) Note : il n'est fait à aucun moment allusion à l'île exacte sur laquelle ce trésor devrait se trouver...c'est fait exprès, c'est un indice de supercherie.

Note au meneur de jeu : le monstre

Le but du sandestin est d'effrayer les marins pour les faire courir et les éloigner de leur bateau. Pour visualiser la créature, voir page 320 du livre de jeu. Il ne peut pas leur faire de mal, mais va essayer d'en courser un jusqu'à perdre haleine. Pour simuler ce combat, à nouveau, il ne faut pas tenir compte des résultats des dés, mais faire comprendre aux joueurs qu'ils n'ont aucune chance de le défaire en combat singulier. En effet, le monstre est complètement insensible à toute arme physique, les lames lui rebondissant dessus sans pénétrer sa cuirasse. Annoncer par exemple que son coup de patte, mal ajusté, arrache un arbre à côté d'un des personnages ou que son pied fissure le sol là où il l'a frappé. Ces effets spectaculaires sont augmentés par Mliadessubero, et bien entendu, si les marins repassent au même endroit plus tard, le sol sera intact tout comme la forêt. Par contre il n'est pas très rapide, il est possible de le semer à la course. De toute façon, il devra bien finir par s'évaporer.)

Note au meneur de jeu : le lac des tritons

Une fois que les personnages ont compris ce qui est en train de se passer, ils peuvent revenir vers le lac et essayer de marchander leur vie contre la promesse de ne jamais plus aborder cette île et de respecter le peuple de la mer. Mais les tritons seront plus difficiles à convaincre, surtout les plus jeunes d'entre eux.)

intervient alors en jetant des cailloux en direction de l'homme-poisson (sans le toucher, évidemment), criant aux marins de s'enfuir. La prochaine fois qu'ils les rencontrent, il leur dira qu'il leur a sauvé la vie.

Si les personnages risquent leur peau à écouter le triton, il leur explique exactement ce qui se passe, c'est-à-dire qu'ils sont en train de participer activement à la destruction de la demeure du peuple de la mer et par là même à leur propre mort. Quoi qu'il arrive, ils doivent quitter l'île au plus vite, à la nage s'il le faut. Il leur assure qu'il ne leur arrivera rien s'ils partent immédiatement. Comme chaque pas qu'ils font en plus les rapprochent de leur fin, il est même prêt, avec ses congénères, à les accompagner depuis le lac jusqu'à leurs cogs en passant sous l'eau pour éviter qu'ils posent le pied plus longtemps sur Mlia. Tout ceci est la vérité, mais cela ressemble quand même beaucoup à un piège, et cela signifie d'abandonner l'Eole sur place. Libre aux marins de choisir cette option, qui finalement est la meilleure pour eux.

Si les marins ne vont pas vers le lac, il est possible d'utiliser l'option de la rencontre dans la forêt avec un être aquatique à moitié desséché, qui s'est traîné hors de l'eau pour leur parler. Ils peuvent recevoir ses dernières paroles, à savoir qu'il a été envoyé par son peuple pour les prévenir du danger qu'ils représentent et qu'ils doivent s'en aller immédiatement, sans plus de précision, avant de rendre l'âme.

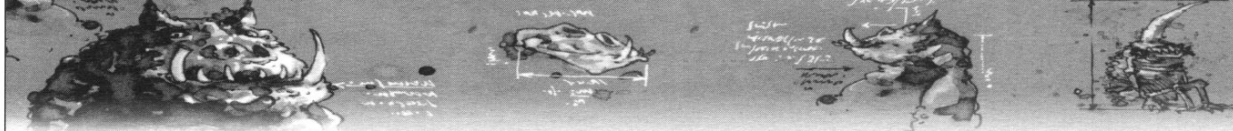
Quatrième partie : La course contre le boulier



Le sommet de la colline orientale est constitué d'un pré d'herbes rases dépourvu d'arbustes, avec en son centre une espèce de monolithe de roche gris clair au sommet plat. Ses parois, de dix pieds de hauteur, sont parfaitement verticales et lisses. Il a la forme d'une ellipse, orientée dans l'axe nord-sud, de quinze pas dans sa longueur sur huit dans sa plus grande largeur. Le dessus de l'ensemble rocheux n'est pas aussi plat qu'il n'y paraît depuis son pied, puisqu'il est vide. Le pourtour est formé d'une sorte de chemin de ronde de trois pieds de large, mais le centre est creusé pour épouser la forme extérieure, les parois intérieures étant également verticales et d'une profondeur de dix pieds. Le sol est nivelé, sans la moindre aspérité.

Le lac des tritons

Cet événement n'est pas le fait du sandestin, car lui-même a expressément déconseillé aux marins de s'approcher du lac au centre de l'île, de crainte qu'ils ne parlent avec un représentant du peuple de la mer. Mais au cours de leurs marches, il est probable que les personnages viennent voir le plan d'eau (salée, puisqu'il s'agit d'eau de mer). Ils y découvrent alors un triton, armé d'un trident, à une douzaine de pas du bord, qui leur fait de grand signes pour qu'ils s'approchent de l'eau – il est probable qu'ils aient leurs tampons auriculaires à ce moment là. Aldebert



Note au meneur de jeu

Lorsque les marins vadrouillent sur l'île, à la condition qu'ils n'aient pas les oreilles bouchées, ils ont l'opportunité d'entendre les roches se heurter. S'ils sont suffisamment proche du boulier, ils entendent le bruit des pierres qui se percutent et en collant l'oreille au monolithe ou depuis son sommet, ils entendent les graviers s'entrechoquer.

Le boulier est l'endroit le plus important de l'île et Mliadessubero n'a aucun intérêt à ce que les marins le découvrent, il va donc essayer de les maintenir le plus loin possible de ce lieu stratégique. Par contre, rien n'empêche les Lyonois d'y venir de leur plein gré, par exemple pour chercher un point d'observation global de l'île. Ce site est le cœur de Mlia, puisqu'il compte le nombre de pas restant à faire avant sa libération. Il n'est pas nécessaire de fixer un nombre exact de pas, mais il faut estimer le trajet des personnages et de temps en temps frapper deux cailloux (ou deux dés) l'un contre l'autre, pour les intriguer. (Pour indication, on peut envisager qu'il y a environ une centaine de graviers, une cinquantaine de pierres et une quinzaine de roches, ce qui fait que les bruits retentissent tous les cinq mille pas, soit, s'il y a quatre marins, environ tous les kilomètres, mais ces chiffres ne sont qu'indicatifs et peuvent varier suivant le nombre de joueurs.) Quand ils découvrent le boulier, il faut leur décrire, en fonction de leurs déplacements, les trajectoires des graviers et peut-être d'une pierre, sans leur donner explicitement le rapport entre leur pas et les mouvements rocailloux.

Ces derniers doivent avoir l'air irréguliers et sans logique ; d'ailleurs si les marins décident de ne plus bouger pour observer, il n'y aura plus de mouvement. S'ils restent un bon moment immobiles, ils peuvent alors voir les graviers, un à un, effectuer le trajet inverse et revenir grossir les rangs des tas du nord, le processus de libération du sandestin étant mis en échec.

Par pas, il est entendu tout déplacement d'être lourd. Ainsi, sautiller à cloche-pied, marcher sur les mains, à quatre pattes, ramper, sauter de branches en branches est comptabilisé de la même manière. Par contre porter un camarade divisera par deux le nombre de pas.

Tout ce qui tombe au fond de la cuvette (pluie, pièce de monnaie, etc.) est absorbé par le sol, comme englouti dans de la vase. Si un être vivant décide de descendre, il est bloqué par un sol invincible et impénétrable à trois pieds au dessus du fond.

Un effet visible du décompte est « la marée ». A chaque fois qu'une roche bouge, Mlia s'enfonce un peu sous l'eau. Si au début ce n'est pas très remarquable, à la longue le phénomène est manifeste : la chaloupe des Lyonois, tirée hors de l'eau à leur arrivée flotte presque, l'Eole se redresse tout seul puisque la mer le soulève de ses rochers, le lac du centre de l'île devient de plus en plus grand, etc., alors que, et c'est évident pour les marins, la marée doit être basse durant cette période.)

Dans cet espèce de chaudron ovale, il y a six tas de cailloux, trois au nord, trois au sud, séparés d'une dizaine de pas. Les deux rangées sont organisées, d'ouest en est, en un tas de petits cailloux (taille gravier), un tas de pierres plus grosse (taille d'un poing) et un tas de roches (taille d'une tête humaine), chaque tas de même catégorie se faisant face. Chaque fois qu'un être lourd pose un pied sur Mlia, un gravier part du tas du nord à grande vitesse et va se poser sur le tas du sud.

Lorsque il n'y a plus de gravier dans le tas du nord, c'est tout le tas du sud qui migre vers sa place originelle, et une grosse pierre qui part vers le sud. De même, lorsqu'il n'y a plus de pierres au nord, c'est tout le tas de pierres du sud qui revient en face et une roche qui va rejoindre ses semblables au sud.

Il est difficile de déterminer combien il y a exactement de cailloux en tout, mais il y a beaucoup de graviers, un peu moins de pierres et quelques roches. Normalement au moment où les personnages découvrent ce compteur, il ne doit plus rester beaucoup de roches au nord.

Si les personnages ne réagissent pas

Lorsqu'il ne reste plus beaucoup de pas à parcourir pour le libérer, Mliadessubero se démasque pour remercier les marins de leur aide, leur expliquer exactement ce qui c'est passé et les narguer de n'avoir rien compris. Si le sandestin se découvre avant la fin, c'est qu'il ne peut plus tenir secret ses manœuvres, trop excité qu'il est d'enfin pouvoir partir, au risque de tout perdre. Cela peut se passer n'importe où sur l'île, mais il serait préférable que cela soit à proximité du boulier (Aldebert peut très bien faire venir les Lyonois dans le coin

sous un prétexte quelconque lorsqu'il sait que son emprisonnement est quasiment terminé). Comme c'est au sommet de la colline, ils ne peuvent pas atteindre la mer sans parcourir les derniers pas et en plus ils ont une bonne vision du panorama. Car, s'ils ont compris qu'il ne fallait plus bouger, ils peuvent décider de rester sur place. Mliadessubero essaye encore quelques ruses pour les faire courir (il se transforme en monstre devant leurs yeux et court vers l'un deux et, s'il ne bouge pas, s'arrête juste devant puis se met à lui hurler dessus, puis redevient Aldebert, l'air déçu).

La situation semble bloquée entre les personnages et le sandestin, c'est alors qu'une double intervention extérieure va se produire. D'une part, les marins aperçoivent cinq voiles troices, dont deux galères de guerre, venant du sud et dissimulées par l'île aux yeux des vigies des cogs lyonois, ce qui signifie au mieux la fuite de leurs collègues et au pire leur destruction, et d'autre part ils voient une chaloupe pleine de marins lyonois se diriger vers la plage (Nonus Roman en a assez de patienter et envoie six hommes manœuvrer l'Eole qui semble être dégagé).

Si les personnages se déplacent ou s'ils laissent leurs compatriotes accoster, le contrat sera rempli, Mliadessubero disparaîtra définitivement, l'île dans un dernier tremblement s'évanouira et les héros tomberont de haut dans l'eau et finiront, tout comme les autres marins, massacrés par les tritons.

Note au meneur de jeu

Il n'y a pas besoin de jouer techniquement cette fin, les hommes n'ont aucune chance de survie dans l'eau contre les tritons. Les joueurs pourront toujours se vanter d'avoir singulièrement modifié la géographie des Isles Anciennes en effaçant toute une île de la carte.



Autre fin possible

Mliadessubero, sûr de sa victoire, se montre au grand jour un peu trop tôt, ce qui laisse une chance de survie aux personnages. La première chose à faire est de ne plus bouger. Ensuite, il faut envoyer un seul homme, à grandes enjambées discuter avec les tritons, au bord de la mer ou du lac, suivant ce qui est le plus près. Pendant le trajet, le sandestin va encore faire des siennes : au détour d'un fourré, une immense barrière se dresse devant le marin à perte de vue. La contourner revient à remplir le contrat. Mais en regardant bien dans une des directions, à quelques pas de là, un portail est inséré dans la barricade, prêt à laisser passer qui veut bien se donner la peine de l'ouvrir. Autre subterfuge du sandestin : un torrent qui remonte la pente, à première vue infranchissable, se laisse traverser un peu plus loin par un gué marqué de deux pierres blanches.

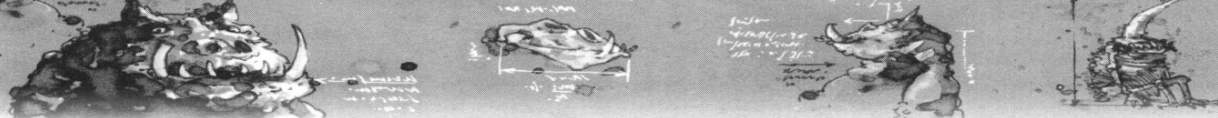
Note au meneur de jeu

Les déplacements des marins doivent être volontaires et pas forcés, le sandestin est contraint de toujours leur laisser l'opportunité de ne pas se plier à ses volontés. Si rien ne les oblige à courir après des ânes ou à rechercher un trésor, Mliadessubero ne peut pas physiquement leur imposer un détour, il doit donc leur laisser une chance de passer directement.

Il utilise aussi ses talents d'imitateur pour prendre la voix d'un autre marin et demander à l'émissaire de s'arrêter et de revenir les rejoindre car ils ont trouvé une autre solution (pour que cette manœuvre ait une chance de marcher, il faut que les joueurs soient séparés).

Une fois au contact avec l'eau, l'envoyé lyonois doit convaincre quatre tritons et une sirène, tous très en colère, de l'aider ainsi que ses compagnons. Le chantage est une solution : il peut les menacer de sauter sur place jusqu'à ce que Mlia disparaisse. Mais s'ils sont à portée, les hommes-poissons n'hésiteront pas à lancer leurs tridents pour immobiliser le danseur. Le peuple de la mer va évidemment s'occuper, de manière violente à moins d'être très persuasif, de la nouvelle chaloupe, afin que ses occupants ne posent jamais le pied sur la plage. Pour le reste, ils ne peuvent pas faire grand chose, et il n'aideront certainement pas les cogs lyonois contre la marine troice. Par contre, ils sont prêts à aider les personnages à quitter l'île au plus vite, s'il le faut en les faisant passer par le lac et le conduit sous-marin, pour les amener près de l'Eole. Ensuite, il ne reste plus aux marins qu'à dériver et à se constituer prisonniers auprès des Troices, ces derniers ayant mis en fuite Nonus Roman et son équipage. Quoique de moralité douteuse, le fait de remettre aux Troices la carcasse du prototype de Casmir est bien vu, et attire sur les traîtres quelques grâces du Troicinet et une féroce condamnation de la part du monarque lyonois. Couler le navire est une félonie à peine moins répréhensible, mais elle suffit à émouvoir la mansuétude légendaire des sujets de Granice. De toute façon, la fin de l'histoire n'est pas très glorieuse pour les héros, mais au moins, ils peuvent se vanter d'avoir rencontré le peuple de la mer et d'y avoir survécu.





L'Eole

« Granice, Granice, Granice... Encore neuf bijoux comme celui-ci, et tu devras faire face à une flottille de dix navires capables de réduire tes coques de noix en nourriture pour les poissons. »

Casmir de Lyonesse, à lui-même, durant une visite du chantier naval.

Trente-cinq pas de long pour une douzaine dans sa plus grande largeur, l'Eole est le premier prototype d'une série de navire commandée par le roi Casmir afin de renverser la suprématie maritime des Troices dans le Lir. Il est assez fin et bas sur l'eau mais néanmoins ponté. La force de ses deux voiles carrées, fixées au grand mât et au mât de d'artimon, peut être suppléée, le cas échéant, par soixante nageurs. Ces rameurs ne sont pas des repris de justice mais des marins professionnels qui, par temps suffisamment venteux, s'occupent des gréements. A son bord peuvent aisément prendre place trente soldats armés et deux catapultes, une petite à la proue et une plus grosse sur le château arrière. Plus petite que les galères, mais plus maniable et assez stable pour posséder deux engins de siège, l'Eole est une redoutable embarcation de guerre. Pour le sommeil du roi Casmir, il serait préférable que son existence reste secrète vis-à-vis des Troices.

Sire Nonus Roman

*« Il a fait pendre Fedair notre officier parce qu'il a refusé d'aller sur l'île, il l'a fait pendre !
- D'accord, c'est un peu sévère, mais au moins c'est pas nous qui sommes dans la chaloupe... »*

Dialogue entre deux marins regardant partir le canot vers Mlia.

Sire Nonus Roman a moins de trente ans, un visage bien dessiné, des cheveux très noirs surplombant un regard encore plus sombre. De haute stature, il est orgueilleux, hautain et impulsif. Il est le neveu du roi Casmir, tient à ce que cela se sache, et use et abuse de sa position pour des caprices personnels. Il ne supporte pas d'être contredit et n'avouera aucune de ses fautes, les rejetant sur ses subordonnés. Il est très fier de s'être fait confier la première mission de l'Eole dans le Lir et est bien décidé à produire une action d'éclat pour épater son oncle, quitte à mettre en péril la vie de ses hommes. Bref, c'est un homme méprisable, mais qui est du bon côté du pouvoir.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

Les personnages des joueurs

Les joueurs doivent incarner des soldats embarqués au service du Lyonesse. Parmi eux, il doit y avoir un officier qui sera lettré. Tous les autres sont de petites gens, sans grande éducation, mais non sans ressources. Cette distinction est importante lors de la chasse au trésor. Ils connaissent tous la réputation de Mlia et de ses habitants, à savoir qu'il ne faut pas les déranger.

Les personnages sont donc créés avec 100 points de création. L'un d'entre eux est officier, les autres soldats, tous sont originaires du Lyonesse.

Il est toutefois possible de jouer avec d'autres personnages, que les aléas de la vie auront forcés à s'engager dans la marine lyonoise. Mais le taux de mortalité élevé de ce scénario devrait dissuader le MJ de le jouer avec des personnages de campagne, quoique la perspective de se retrouver prisonnier des Troices peut donner lieu à de nouvelles aventures.

Les Tritons

« Que se passerait-il si nous allions dans l'île avec ces cadeaux ?

- Messire, qui peut le dire ? Si vous osiez amener à la rame votre bateau là-bas sans ces cadeaux, vous iriez sûrement au-devant d'une mésaventure. La sagesse commande d'agir courtoisement envers le peuple des hommes-poissons. Après tout, la mer leur appartient. »

Un marin troice répondant au prince Aillas.

Le peuple de la mer habite depuis des siècles « l'île-champignon » créée par Garhold. Toute la partie immergée du sandestin est creusée de grottes sous-marines servant de maison aux hommes-poissons. Ces derniers forment une communauté d'environ cent cinquante individus, pour la moitié composée de sirènes. Ils passent le plus clair de leur temps sous l'eau, mais aiment également se prélasser au soleil sur des rochers, parfois à proximité des côtes habitées par les humains. Ils se nourrissent essentiellement de poissons, mais apprécient les douceurs que leur offrent les marins pour leur protection. La légende veut que les tritons soient sanguinaires et violent envers quiconque refuse de leur payer un tribut de passage. En vérité, ils n'ont que faire des navires qui croisent au loin de leur demeure, leur seule préoccupation est d'empêcher les êtres lourds d'accoster leur île. Le secret du contrat liant le sandestin à la Terre gaïane est transmis de génération en génération parmi les êtres aquatiques, les plus radicaux estimant que les humains doivent être éliminés avant de poser le pied sur le sable alors que les plus curieux espèrent pouvoir discuter avec les créatures terrestres. Par contre, ils deviendraient tous assoiffés de sang et de vengeance si jamais leur îlot venait à disparaître, massacrant tout être humain dans les parages et coulant leurs navires pendant de longs mois. Ils se battent essentiellement avec des trident de corail acérés, et si le chant de leurs femelles est assez beau pour tirer des larmes au plus endurci des loups de mer, il n'a aucune vertu hypnotique. Les tritons n'ont rien à voir avec les êtres fées, puisque ce sont des créatures d'Atlante, ils n'usent donc pas de magie.

Les tritons mesurent largement plus de sept pieds, ils ont un torse et une tête humanoïde et le bas du corps comme la queue d'un poisson. Ils sont quasiment incapable de se déplacer sur la terre ferme, même s'ils peuvent rester hors de l'eau de longs moments. En revanche, ils nagent extrêmement vite et bien. La partie humaine de leur corps a une couleur laiteuse, très pâle. Leurs cheveux est assez longue, teintée d'émeraude, tout comme leurs lèvres et leurs tétons. Leurs yeux sont très grands, d'un noir limpide, leur nez long et mince et leur visage possède une expression étrange et sauvage inconnue des figures humaines. Leur partie pisciforme est recouverte d'écailles aux couleurs variées.

Aptitudes naturelles et communes :

adresse	d6
charme	d8
force	d12
mouvement (terre/eau)	d4-1/d20
résistance	d10

Aptitudes personnelles :

combat au trident	d12
-------------------	-----

Trident (Force d10)



Mliadessubero

« Que cela soit bien clair, dès que des hommes, ou des femmes, ou des animaux, ou n'importe quelles autres créatures de ce Monde auront parcouru le nombre ridicule de pas décidé ci-dessus à la surface de l'île que je dois représenter, je serai libre de mes mouvements et pourrai quitter cet endroit sordide ? »

Le sandestin s'assurant des termes de son contrat avec Garhold avant de l'approuver.

Mliadessubero est le personnage central de cette histoire. C'est un puissant sandestin qui s'est fait rouler dans la farine par un mage maintenant disparu. Son contrat consiste à héberger des hommes-poissons, sous la forme d'une île, tant que des êtres lourds n'auront pas parcouru un certain nombre de pas à sa surface. Ce qu'il ignorait, c'est que l'île serait déserte et que ses locataires sous-marins allaient tout faire pour qu'elle le reste. Il ne peut pas, par la force ou la magie, obliger une de ces créatures à marcher, ni l'attirer à lui par ses pouvoirs. Cela fait donc des siècles (même pour un être d'imagination pure, cela commence à faire long) qu'il réside dans un environnement lourd et qu'il essaye de trouver un moyen de se libérer. Une clause du traité assure en plus, que les pas doivent être parcourus en une fois, et que s'il n'y a plus de mouvement à sa surface pendant un certain temps (environ 10 minutes), le compte repart en arrière régulièrement jusqu'à zéro.

Le fait que l'Eole est venue s'échouer sur lui est une vraie chance de libération qu'il n'est pas du tout disposé à laisser passer. Pour faire marcher ses victimes, il va prendre plusieurs formes différentes. Ses seuls inconvénients : il ne peut pas leur faire de mal et il ne peut pas être à deux endroits à la fois. Par contre, il passe instantanément d'une apparence à une autre et d'une extrémité à l'autre de l'île.

Les différentes apparences de Mliadessubero

Aldebert :

C'est un homme d'une soixantaine d'année, à la barbe et à la chevelure grise et hirsute. Il est habillé d'un pantalon brun au bas frangé, d'une chemise verte tirant sur le marron, déchirée à plusieurs endroits et marche à pieds nus. Il cherche toujours ses réserves de gnôle ou ses ânes, il est serviable mais préfère que ce soient les autres qui marchent à sa place. Il est très évasif sur sa nourriture et sur sa demeure, et quand il doit la montrer, il y

reste collé comme s'il avait peur qu'elle ne s'envole. Il porte en permanence des algues dans les oreilles et n'entend jamais la première phrase qui lui est adressée, enfin il fait semblant de ne pas entendre.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

Les ânes

Mliadessubero se change en ânes pour que les personnages leur courent après. Il peut être deux, car les ongulés sont reliés entre eux par une longe. Ils sont gris et d'une banalité affligeante si ce n'est qu'il est impossible de poser la main dessus.

Aptitudes naturelles :

mouvement d12

Le monstre

Le monstre est là pour faire peur aux gens, pas pour les tuer. Il doit représenter tout ce qui effraye les hommes : très grand, très fort, avec des dents pointues et des griffes tranchant la pierre, recouvert d'une peau inaltérable.

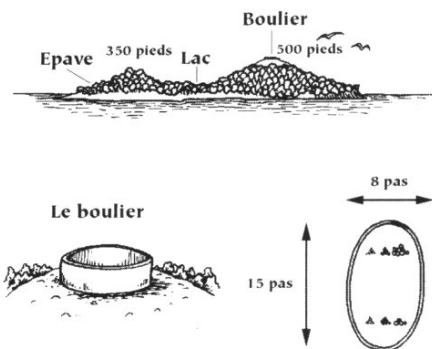
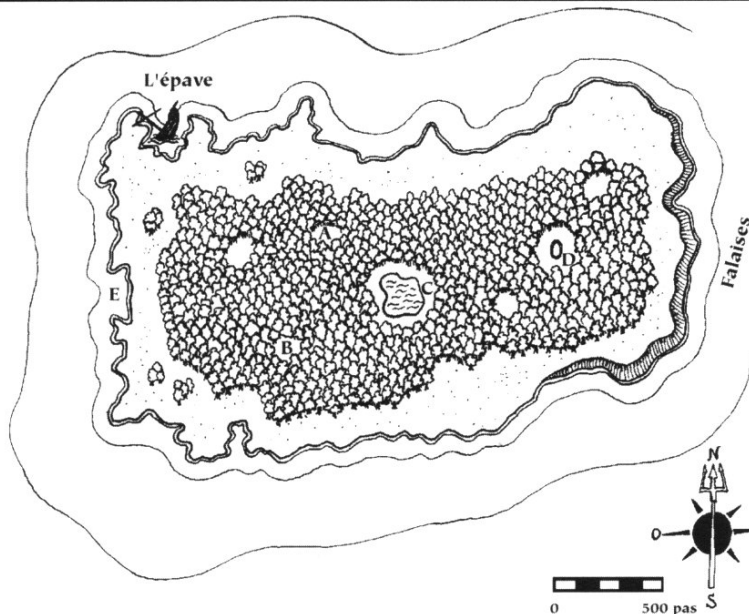
Aptitudes :

toutes celles en rapport avec le combat à d30 au moins, le dé est là pour faire peur aux joueurs, pour les faire courir. Il ne doit en aucun cas combattre.

Le parchemin

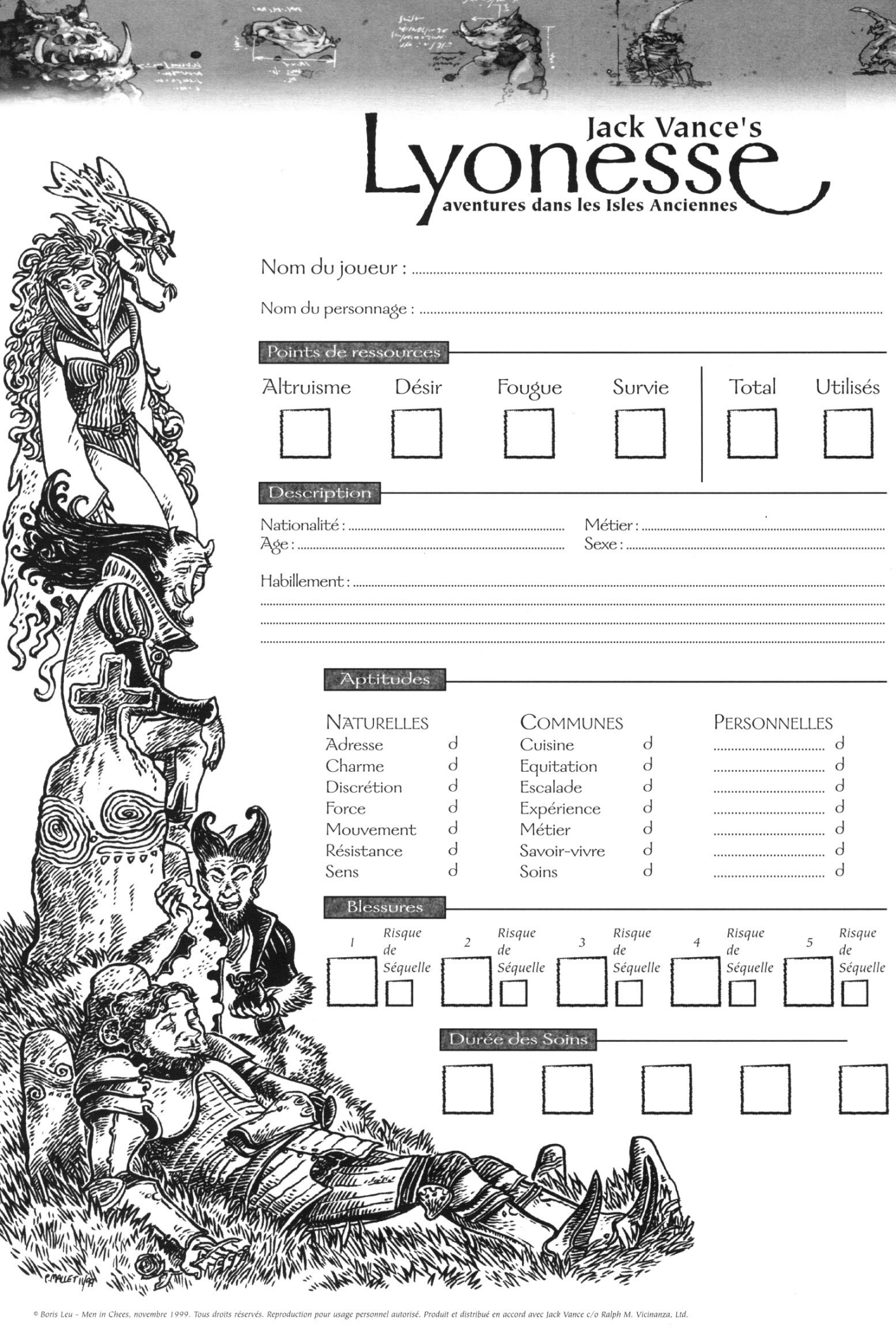
Le sandestin va jouer sur la corde de l'avarice des marins en leur proposant une chasse au trésor. Il se transforme en bouteille avec la carte à l'intérieur. Le récipient disparaît rapidement, mais les indications pour trouver le coffre restent, et plutôt deux fois qu'une. Mliadessubero va sans cesse modifier le texte pour rallonger le parcours jusqu'à épuisement des personnages.

Mlia : L'île des Tritons



Légende:

- A. Clairière pour les ânes
- B. Clairière pour la carte au trésor
- C. Lac aux Tritons
- D. Le boulier
- E. Algues à oreilles



Jack Vance's Lyonesse

aventures dans les Isles Anciennes

Nom du joueur :

Nom du personnage :

Points de ressources

Altruisme	Désir	Fougue	Survie	Total	Utilisés
☐	☐	☐	☐	☐	☐

Description

Nationalité : Métier :
Âge : Sexe :

Habillement :
.....
.....

Aptitudes

NATURELLES

Adresse d
Charme d
Discrétion d
Force d
Mouvement d
Résistance d
Sens d

COMMUNES

Cuisine d
Equitation d
Escalade d
Expérience d
Métier d
Savoir-vivre d
Soins d

PERSONNELLES

..... d
..... d
..... d
..... d
..... d
..... d
..... d

Blessures

1	Risque de Séquelle	2	Risque de Séquelle	3	Risque de Séquelle	4	Risque de Séquelle	5	Risque de Séquelle
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

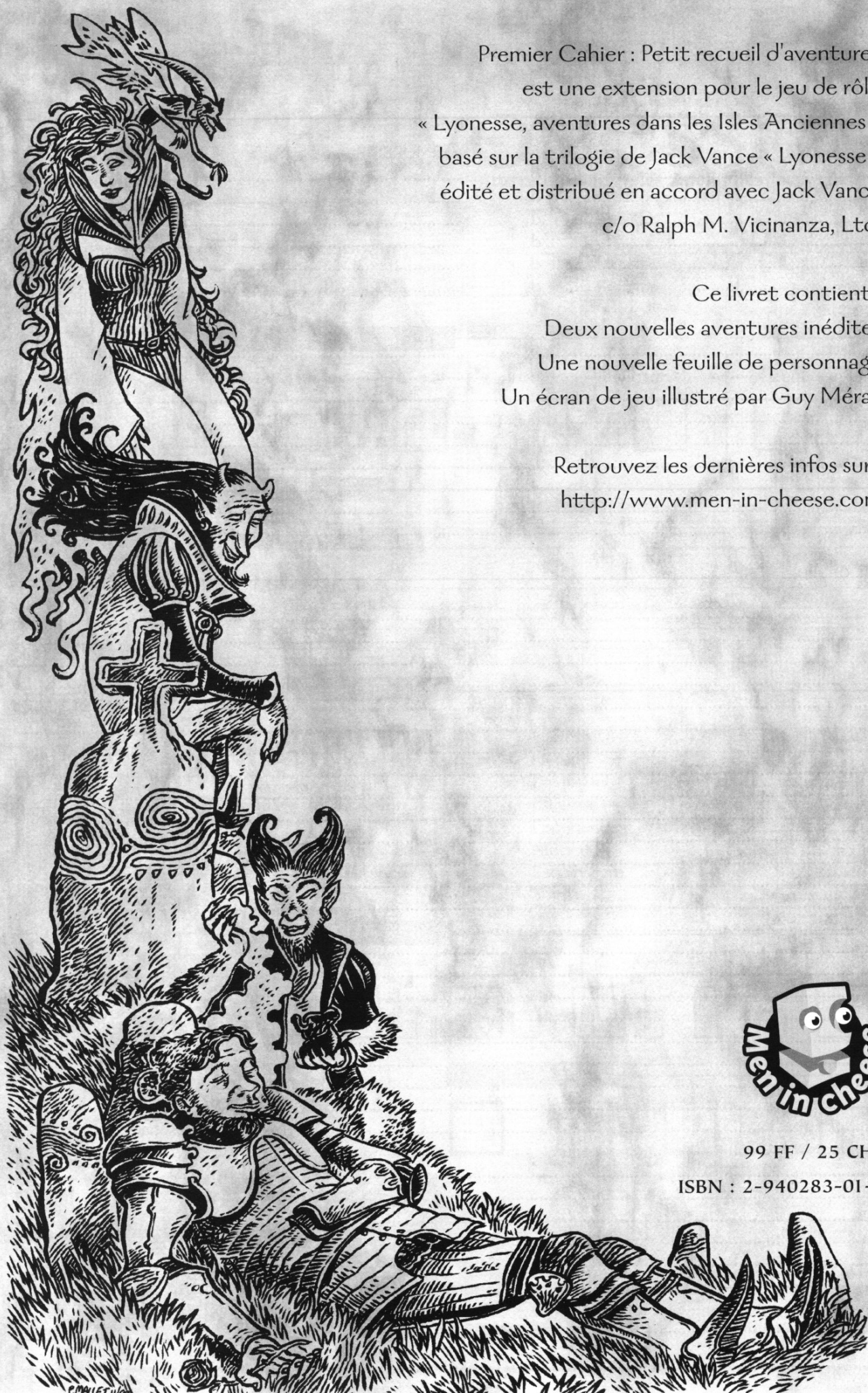
Durée des Soins

☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Premier Cahier : Petit recueil d'aventures
est une extension pour le jeu de rôle
« Lyonesse, aventures dans les Isles Anciennes »
basé sur la trilogie de Jack Vance « Lyonesse »
édité et distribué en accord avec Jack Vance
c/o Ralph M. Vicinanza, Ltd.

Ce livret contient :
Deux nouvelles aventures inédites
Une nouvelle feuille de personnage
Un écran de jeu illustré par Guy Mérat

Retrouvez les dernières infos sur :
<http://www.men-in-cheese.com>



99 FF / 25 CHF

ISBN : 2-940283-01-x







Jack Vance's
Lyonesse
aventures dans les Isles Amalennes

Liste d'équipement

Prix en sous (le g indique un prix en groats)

ARMURES

Tête

Cagoule	25
Casque de fer	120
Heaume de fer	200

Corps, bras & mains

Cotte	200
Manteau (bras compris)	250
Gambesson de soie	80
Gants d'armes	50

Jambes & pieds

Jambières et solerets	50
-----------------------------	----

Matériaux

1. Cuir renforcé	x1
2. Ecaillés de fer	x4
3. Mailles de fer	x4
4. Ecaillés d'acier	x5
5. Mailles d'acier	x5
6. Plaques de fer	x6
7. Plaques d'acier	x6

ARMES

A distance

Arc	100
Flèches (12)	12
Fronde	1
Javelot	10
Lance courte	15
Poignard de lancer	100

De contact

Dague	80
Epée	
d'escrime	600
grande	500
longue	400
lourde	400

Hache

de guerre	200
double	300

Fléau

d'armes	400
---------------	-----

Marteau

de guerre	200
-----------------	-----

Masse

de guerre	200
gourdin	10
morgenstern	400

Poignard

Armes longues	70
---------------------	----

Bâton

Epieu	20
-------------	----

Hallebarde

Pique	100
-------------	-----

De cavalier

Lance	
d'arçon	100
de joute	10

De défense

Bouclier rond	80
Ecu	120

LINGE

Tête

Bonnet	2
Capuchon	3
Chapeau	5

Pieds

Bottes	8
Sabots	2
Sandales	3
Souliers	6

Corps

Cape	5
Chausses	12
Chemise	15
Corsage	15
Jupe	6
Manteau	22
Pourpoint	18

Robe	20
------------	----

Tunique	18
---------------	----

Accessoires

Echarpe	2
Gants	15
Mouchoir	1

Matériaux

Laine, lin, feutre	x1
Cuir fin	x2
Fourrure	x3
Moire, satin, soie	x4
Velours, brocart	x5

Teintes

Bleu ciel	x1
Brun, ocre, marron	x1
Jaune, safran	x2
Rose	x2
Rouge, vermillon	x2
Vert profond	x2
Bleu intense	x2
Ecarlate, pourpre	x3
Noir	x3
Blanc	x4

SACS ET RÉCIPIENTS

Bourse	5g
Carquois (12 traits)	8
Etui à parchemin	2
Fourreau pour arme	80
Gibecière de cuir	4
Gourde/flasque de cuir (pichet) ..	2
Gourde/flasque de métal (pichet) ..	20
Outre de peau (1m.)	3
Outre de peau (2m.)	5
Sac de marin	2
Sacoche de selle	40
Toile cirée (le pas carré)	7

SELLERIE

Char à main	100
Chariot	600
Charrue	60
Fer à cheval	2
Harnais	20
Roue	40
Selle	90
Timon	30

MATÉRIEL DE MAISON

Assiette (bois)	6g
Assiette (céramique)	8g
Assiette (métal)	3
Bouteille (verre)	3
Chope (métal)	4
Couteau (métal)	4
Cuiller (bois)	3g
Cuiller (corne)	5g
Marmite (métal)	15
Mogue (céramique)	9g
Plat (bois)	1
Plat (métal)	6
Pot (céramique)	1
Tonnelet (5 m.)	4
Verre (verre)	3

ECLAIRAGE

Arc allume-feu	5g
Chandelles de cire (10)	8
Huile d'éclairage (le verre)	4
Lampe à huile (métal)	16
Lanterne (à chandelle)	12
Pierre à feu et grattoir	1
Torche	5g

ECRITURE

Brosse	9g
Canif	1

Encre noire (le verre)	8g
------------------------------	----

Encre couleur (le verre)	2
--------------------------------	---

Encre de Chine	5
----------------------	---

Encrier en corne (avec bouchon) ..	1
------------------------------------	---

Encrier en métal	4
------------------------	---

Feuilles de papier (24)	5
-------------------------------	---

Fusain	2g
--------------	----

Gomme en bois de chauffe	2g
--------------------------------	----

Papyrus (24)	3
--------------------	---

Parchemin (la feuille in-folio) ..	10
------------------------------------	----

Pinceau	3g
---------------	----

Plumes d'oie (les 6)	12g
----------------------------	-----

Règle en bois	3g
---------------------	----

Vélin (la feuille in-folio)	25
-----------------------------------	----

OUTILLAGE

Bêche	1
Cognée	2
Enclume	80
Fléau à grains	8g
Marteau	3
Marteau de forgeron	10
Pelle	1
Pioche	1
Pince	3
Racloir	1
Scie	30
Soc de charrue	60
Soufflet	2
Tranchoir	1

BATEAUX

Barque de pêche	600
Nef	5000
Cog	8000

ANIMAUX

Cheval	
de guerre / destrier	1200
de somme / sommier	300
de monte / palefrois	1000
de trait / roncins	550

Robes

Unie blanche	x3
Morel (unie noire)	x3

Baucent

(largement blanche)	x2
Gris pommelée	x2
Bais (brune)	x1
Alezan (fauve)	x1

Autres animaux

Ane	100
Bœuf	120
Canard	1
Chien (de meute)	150
Cochon	15
Faucon entraîné	1000
Mouton	20
Mule / baudet	90
Oie	4
Poule	2
Taureau	300
Vache	140

Poissons frais (eau douce)

Brochet	3
Carpe	1
Perche	1
Sardine	2g
Truite	1

Produits de la mer

Crabe	2
Grands poissons de mer	2-5
Huîtres (la douzaine)	6g
Moules (la douzaine)	4g

NOURRITURE PRÉPARÉE

Fromage (la livre)	3-5
Fruits (la livre)	
pomme, poire, coing	2g

figue, orange, prune, abricot	3g
raisin	2g

fraise, framboise, mûre	4g
-------------------------------	----

fruits secs	1
-------------------	---

Œufs (les 6)	3g
--------------------	----

Pain (la livre)	1g
-----------------------	----

Pâtisserie (la pièce)	8-30g
-----------------------------	-------

Plat de chasse	4
----------------------	---

Plat pauvre (brouet clair)	2-8g
----------------------------------	------

Plat moyen (omelettes au lard)	1-2
--------------------------------------	-----

Plat riche (bœuf bouilli)	3-10
---------------------------------	------

Saucisses	1
-----------------	---

Tourte aux mendiants	8g
----------------------------	----

Vianne séchée (la livre)	10
--------------------------------	----

Boissons au pichet

Alcool fort (le verre)	1
------------------------------	---

Ale	8g
-----------	----

Bière	1
-------------	---

Cidre	1
-------------	---

Hydromel	3
----------------	---

Lait	5g
------------	----

Vin moyen	3
-----------------	---

GÎTES

Grenier	5g
Chambre commune	5g
Chambre à deux lits (4 pers.)	1
Chambre à un lit (2 pers.)	2
avec chambre de bains privée	+ 1
Bain chaud et savon	1

DIVERS

Chaîne (le pied)	5
Corde (le pied)	2g
Couverture	8
Dé	2g
Filet (le pied carré)	6g

SERVICES

Barbier/chirurgien (l'opération)	3
Carrosse (la journée)	10
Etuve (le bain)	8g
Maréchal-ferrant (par cheval)	12
Traheur de dents	3
Médecin (la consultation)	6
Prostituée (la passe)	3
Scribe (la page)	6
Bateau (la journée)	8

SALAIRES JOURNALIERS

Apprenti (pelletier)	1
Compagnon (maçon, savetier)	9
Maître (chapelier, tailleur)	24
Courrier à pied (la journée)	15
Courrier à cheval (la journée)	30
Guide (la journée)	15
Courtaud	1
Journalier	1
Ingénieur	20
Domestique	3g
Soldat	2
Sergent à cheval	10
Chevalier	24

Feinter

Aptitude à utiliser	Condition	Coût	Si la passe d'armes est gagnée, alors :
Feinte	Ne pas avoir l'avantage et avoir une arme	4 points de ressources	L'adversaire est blessé

Difficulté d'un tir

Si le tir se fait à :	La difficulté est de :
courte distance	1
distance moyenne	3
longue distance	6

Aptitude « résistance » des armures

L'armure est en :	Sa résistance est de :
cuir	d4
fer	d8
acier	d10

Force d'une chute

Le personnage tombe de :	La force de la chute est :
1 jusqu'à 2 pas	d4-1
plus de 2 jusqu'à 4 pas	d4
plus de 4 jusqu'à 6 pas	d6
plus de 6 jusqu'à 8 pas	d8
plus de 8 jusqu'à 10 pas	d10
plus de 10 jusqu'à 12 pas	d12
plus de 12 jusqu'à 20 pas	d20
plus de 20 jusqu'à 30 pas	d30

Maladies et poisons

Virulence de la maladie ou toxicité du poison	Difficulté
Légère	2
Moyenne	4
Forte	6

Force du feu

Les flammes touchent :	La force du feu est :
La moitié d'un membre	d4
Un membre ou la moitié du corps	d10
Tout le corps	d30

La noyade

Test de résistance

- Un test doit être fait chaque minute.
- La difficulté du test double à chaque fois.
- Le premier test se fait avec une difficulté de 2.

Force d'une maladie ou d'un poison

La maladie ou l'effet du poison est :	La force de la maladie ou du poison est :
Pénible	d4
Grave	d6
Très grave	d8

« Force » d'un sortilège

Nombre de syllabes	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-20	21-30
« Force » du sortilège	d4-1	d4	d6	d8	d10	d12	d20	d30

Ensuite, de 31 à 40 syllabes d40, etc. en suivant la roue des 7 valeurs.

Modificateurs à un lancer de sorts

Le lanceur de sort	C'est un	Points à ajouter au jet de « force » du sort
Est dans une situation confortable	Malus de confort	-1 à -3
Est dans une situation inconfortable	Bonus de confort	1 à 3
A souvent réussi ce sort	Malus de facilité	-1 à -3
Est fatigué	Bonus de fatigue	1 à 3
Est en mouvement	Bonus de mouvement	1 à 3
Ne voit pas ce qu'il fait	Bonus de visibilité	1 à 3

Quels modificateurs employer ?

Posez-vous ces questions :	Si la réponse est oui, appliquez :
Le personnage porte-t-il ou utilise-t-il quelque chose qui lui rend l'exécution de l'action plus agréable ?	Bonus de confort
Le personnage se trouve-t-il dans un lieu familier ?	Bonus de confort
Le personnage a-t-il apporté un soin particulier au lieu où il se trouve ou au matériel qu'il va utiliser ?	Bonus de confort
Le personnage a-t-il l'avantage de la surprise ?	Bonus de confort
Le personnage porte-t-il ou utilise-t-il quelque chose qui le gêne ?	Malus de confort
Les conditions atmosphériques (chaleur, froid, humidité ou vent) sont-elles particulièrement désagréables ou ont-elles rendu le lieu de l'action désagréable ou incertain ?	Malus de confort
L'action est-elle répétitive ?	Facilité
L'action est-elle régulièrement réussie par le personnage ?	Facilité
Le personnage est-il fatigué ?	Fatigue
Le personnage se déplace-t-il ?	Mouvement
L'action est-elle perturbée par le déplacement ou le mouvement de quelque chose ou de quelqu'un ?	Mouvement
Le personnage vise-t-il une cible mobile ?	Mouvement
Les conditions de visibilité sont-elles défavorables (pluie, brume, manque de lumière, obstacles à la vue) ? ...	Visibilité

La difficulté d'une action

Difficulté	Action
-1	Elémentaire
0	Simple
1	Moyenne
2	Difficile
3	Complexe

Points de ressources

On peut utiliser :

- Autant de points que l'on en a dans sa ressource.
- Pas plus que la moitié du dé que l'on va jeter.
- Pas plus que le total actuel de ses points de ressources.

Bonus de confort du bouclier

d4	= 0
d6/d8	= 1
d10/d12	= 2
d20/d30	= 3

Liste des modificateurs

Modificateur de	Applicable si :
Confort	Les conditions de l'action sont particulièrement propices, agréables ou inconfortables.
Facilité	L'action est répétitive ou a souvent été réussie.
Fatigue	Le personnage est fatigué.
Mouvement	Un déplacement quelconque perturbe le bon déroulement de l'action.
Visibilité	L'action a lieu dans de mauvaises conditions de visibilité.

La valeur d'un modificateur

Modificateur de	C'est un	Points à ajouter au jet de dé
Confort	Bonus ou malus	1 à 3 -1 à -3
Facilité	Bonus	1 à 3
Fatigue	Malus	-1 à -3
Mouvement	Malus	-1 à -3
Visibilité	Malus	-1 à -3

Utilisation d'une ressource

Questions	Si la réponse est oui, utiliser :
S'agit-il d'une situation où le personnage est en danger immédiat de mort ?	Survie
S'agit-il d'une situation où le personnage est motivé par une envie ?	Désir
S'agit-il d'une situation où le personnage agit pour aider autrui ?	Altruisme
Aucune des trois situations précédentes ne s'applique	Fougue

Bonus d'une seconde arme

d4/d6	= 0
d8/d10	= 1
d12/d20	= 2
d30	= 3

Aptitude « force » des armes

L'arme est un(e)	Sa force est de :
bâton	d4
bouclier	d4
épée	d10
fléau	d10
hache	d10
masse	d10
hallebarde	d10
lance	d10
poignard	d8
pique	d10

S'enfuir d'un combat

Aptitude à utiliser	Condition	Coût	Si la passe d'armes est gagnée, alors :
Mouvement	Avoir l'avantage	1 point de ressource	Le personnage se retire du combat et s'enfuit

Désarmer un adversaire

Aptitude à utiliser	Condition	Coût	Si la passe d'armes est gagnée, alors :
Adresse	Avoir l'avantage et utiliser une arme avec une aptitude « combat... » d'au moins d12	4 points de ressources	L'adversaire est désarmé

Projectiles

Cette arme :	A une « force » de :	La portée (en pas) est :		
		courte	moyenne	longue
Flèche	d12	0 à 19	20 à 50	51 à 90
Fronde	d8	0 à 8	9 à 15	16 à 40
Objet (gros)	d6	0 à 3	-	-
Objet (petit)	d4	0 à 2	3 à 5	6 à 8
Poignard	d8	0 à 3	4 à 8	9 à 15