



Aventure sur les Terres Suspendues

Treize à Table

CETTE AVENTURE se divise en trois actes qui correspondent à autant de parties de quatre heures. Elle s'adresse à un groupe de trois ou quatre hérauts comprenant au moins un chevalier ou un mage.

Le mieux est que ces hérauts soit déjà au service d'un archimage qui leur serve de protecteur. En travaillant pour lui, ils profitent gracieusement de la table et du couvert. Cette aventure peut très bien faire suite

à l'aventure "En profondeur". L'archimage sera alors soit Arventin le Conciliant, soit celui qui les a évincés.

Nos hérauts, invités à Sangue au Tournoi des Tournois, sont amenés à rendre un petit service au "meilleur chevalier du monde". Les trois actes correspondent au voyage jusqu'à Sangue, à l'arrivée dans une des villes côtières et à l'affaire du Maître du Haut Château. Le deuxième acte est le moins directif des trois, et sa longueur dépendra de ce que feront les joueurs.

Acte I

En route pour Sangue

L'AVENTURE commence à bord de *L'Optimiste*, une barge qui fait voile vers le Chapelet de Sangue. Nos hérauts ont embarqué à bord il y a huit jours déjà et la traversée ne devrait pas durer plus de deux semaines.

La principale scène d'action de cet acte est l'attaque des pirates. Laissez le temps aux hérauts de faire connaissance avec l'équipage et les passagers avant cette scène. La scène qui suit, jusqu'à l'arrivée à Sangue, peut être plus rapide.

Entretien à Encoche

Cette première scène commence par un flash-back. Nos hérauts goûtent sur la terrasse avant avec le capitaine de *L'Optimiste* quand un des convives leur demande ce qu'ils vont faire à Sangue.

Ils se revoient alors à Encoche dans le somptueux salon de l'archimage qui emploie, mettons par commodité Arventin le Conciliant. La pièce est construite à la verticale et notre archimage est là, tranquillement assis dans son fauteuil qui culmine à une dizaine de pieds de haut. Ses robes et sa barbe pendent jusqu'au sol et la pointe de son chapeau touche pratiquement le plafond. Les fenê-

tres ont des allures de vitraux et le mobilier en impose. Naturellement, nos hérauts qu'Arventin a convié au goûter sont assis beaucoup plus bas que lui. Leur rang n'est pas aussi élevé que le sien. Trois gobelins, qui disparaissent sous des plateaux chargés, font le service.

Si l'archimage a invités nos hérauts, c'est qu'il a un "service" à leur demander. Un vieil ami, Silon des Armes, dit le Juste, l'a invité à cet événement exceptionnel qui n'a lieu à Sangue qu'une fois tous les treize hémicycles, le Tournoi des Tournois. Bien sûr, Silon est le Maître du Haut Château et dit-on "le meilleur chevalier du monde", mais Arventin est très pris en ce moment avec les élections. Notre archimage a donc pensé que nos hérauts seraient parfaits pour le représenter. Il souhaite qu'ils fassent bonne impression et ne donnent pas sujet de se plaindre à leurs hôtes, après tout les chevaliers sont parfois incroyablement susceptibles... Ah oui, Silon risque sans doute d'avoir besoin de nos hérauts, l'invitation le laisse comprendre à mots couverts. Arventin leur demande donc d'être aussi serviables avec le chevalier qu'ils le seraient avec lui. Pour le voyage, l'archimage leur promet qu'ils seront comme des coqs en pâte. Il leur a réservé des places à bord de *L'Optimiste*, une barge élégante qui part dès le lendemain.

Comme de coutume, l'archimage charge nos hérauts d'un présent pour son vieil ami. Il s'agit d'Étincile, une lame évanouissante "avec sa bague assortie".

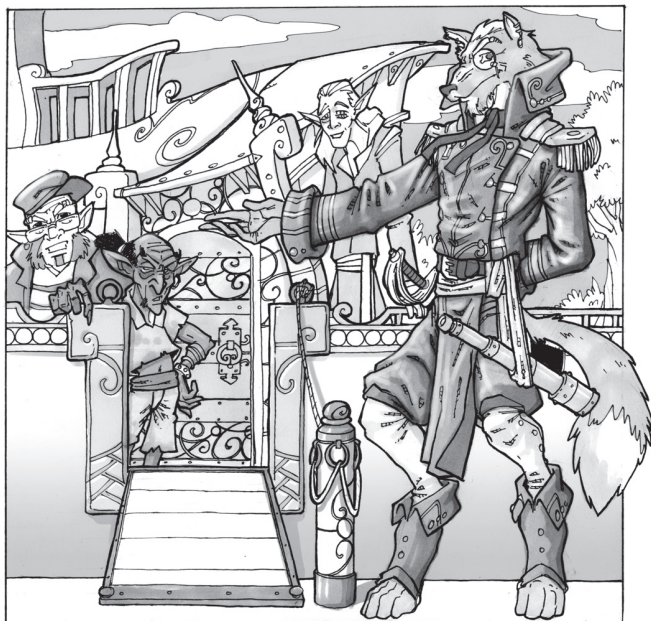
Arventin claque des doigts et un gnome servile lui apporte aussitôt l'objet. Comme fonctionne-t-elle ? C'est tout simple, mais l'archimage ne résiste pas à faire la démonstration. Il suffit de mettre la bague avant de replier les doigts de la main autour de la lame. Un point de translocalisation s'ouvre alors sur un espace distordu, une *poche dimensionnelle* où se glisse la lame. Une fois la lame à l'intérieur, il suffit d'ouvrir la main et la lame a disparu. Pratique ! Pour retirer la lame, il suffit de faire la manœuvre inverse. Arventin attire au passage l'attention de nos hérauts sur le très joli *chling* qu'il a eu l'idée de faire ajouter quand on tire la lame et qu'on la remet au fourreau. Rien ne l'amuse davantage !

Gôûter à bord

Après cette courte scène, retour au présent à bord de *L'Optimiste*. C'est une belle journée et le capitaine a fait servir le gôûter sur la terrasse avant.

L'Optimiste est une barge spacieuse de 4 optimales qui mesure 400 pieds de long sur 200 de large. Sa vitesse de croisière est de 2 lieues à l'heure. La conscience de bord apparaît comme une fayte aux longs cheveux blonds et bouclés vêtue d'une robe seyante. Les cabines sont dans le bâtiment arrière. Sur le pont a été aménagé un jardin avec une cascade et un étang. Le bâtiment avant est une terrasse entièrement vitrée.

Nos hérauts ont eu le temps de sympathiser avec le capitaine. **Maître Alvinon l'Ambulant** est un loup fort en gueule dans son uniforme bleu. Il a déjà eu tout le temps de leur dire tout le mal qu'il pensait de Sangue. Il ne se sent pas très à l'aise avec les chevaliers et leur vision très étroite des choses. Sangue est en guerre, elle l'a tou-



jours été. Les chevaliers qui y vivent passent leur temps à se battre et ont un sens très aigu de l'honneur. Tout cela est étranger au capitaine, qui sait être plus "souple". Le loup d'ailleurs ne mettrait pour rien au monde les pieds sur cette terre de fous. Il entend déposer nos hérauts à Providence, la seule ville de Sangue qu'il connaît, et encore de loin.

Nos hérauts ne sont pas les seuls passagers à bord et ils profiteront sûrement du gôûter pour faire connaissance avec les autres. Il s'agit d'un officier, d'une panthère et d'un couple de gnomes. L'officier est accompagné de son ordonnance, la panthère de deux minettes et le couple de gnomes de leurs enfants et de leur serviteur.

L'officier et son ordonnance se reconnaissent facilement à leur tenue militaire. **Melagure l'Inflexible** est un fayt réservé et distant. **Trémond d'Esilcave** est plus avenant que son supérieur et plus enclin à la discussion. Officiellement, ils vont à Sangue pour le Tournoi des Tournois qui n'a lieu qu'une fois tous les treize hémicycles. C'est un mensonge de circonstance : on sait que les officiers sont toujours en mission pour l'Empire. Ils doivent descendre à Providence en même temps que nos hérauts.

Dame Cauxine, une panthère de Rang 3, est ici "pour affaires". Elle aime cultiver le secret et s'entourer de mystère. Elle porte toujours des tenues d'une rare élégance, très décolletées et très déshabillées. Elle s'est liée dans les jours qui ont précédé avec le couple de gnomes auquel elle a confié le soin de ses tenues et de ses atours. Deux minettes l'accompagnent. En présence de Dame Cauxine, elles sont d'une discrétion exemplaire, mais en privé elles se montrent aussi entreprenantes que leur maîtresse. Très libres de mœurs, elles se mêlent sans difficulté à l'équipage. Trémond a d'ailleurs eu le temps de profiter fort longuement de leurs charmes...

Le couple de gnomes est d'une grande gentillesse et d'une grande prévenance. Ils ont avec eux leurs trois enfants ainsi qu'un gobelin qui leur sert de serviteur. **Maître Clochemerle** est bijoutier et **Dame Gernisouille** est couturière. Ils ont deux garçons et une fille, très joueurs mais bien élevés. Les enfants n'adressent pas la parole à un fayt si ce fayt ne leur adresse pas la parole le premier. Ils ne les regardent pas non plus dans les yeux, mais gardent la tête baissée. De son côté, **Crachebille** le gobelin est une vraie plaie. Il n'arrête pas de se plaindre, et il faut menacer de le frapper pour qu'il se taise.

En plus du capitaine, l'équipage de *L'Optimiste* se compose d'un adepte plutôt timide, de trois gnomes efficaces en besogne, d'un fayt hypocondriaque et sans imagination, d'un semi-ogre taciturne et de six gobelins querelleurs. L'un des gnomes, **Maître Jaron-dinopure l'Intempérant**, est un vieux grognon désagréable. S'il n'a pas son pareil pour entretenir la barge, il est invivable, même pour les deux autres gnomes qui

lui servent d'assistants. Heureusement, il passe tout son temps dans la cale, dans la fumée et la graisse à bichonner la batterie cristalline de *L'Optimiste*. Il lui parle en l'appelant "ma douce" ou "ma mignonne". Le jeune fayt, **Retinacle le Souffreteux**, est très gentil, mais d'une grande crédulité. Sans être particulièrement joli, il est agréable, mais manque de conversation et d'intelligence. D'une extrême maigreur, même pour un fayt, il paraît malade et fiévreux, mais ce n'est que pur effet de son imagination. Il traîne le plus souvent avec le semi-ogre, qui l'écoute sans mot dire, à croire qu'il est muet. Les six gobelins, malgré leur indiscipline notoire, sont très obéissants avec le capitaine qui n'hésite pas à les mordre ou à les fouetter au besoin. Il n'a souvent qu'à montrer les dents ou à jouer du fouet pour se faire obéir.

L'Attaque des pirates

Si le voyage s'est jusqu'ici déroulé sans souci, un incident survient alors qu'on arrive au Carrefour des Time-randelles.

Le nom de *carrefour* est le nom donné à un amas de poussières, constitué de milliers de rochers, le plus petit de la taille du poing, le plus gros d'une demi-lieue. Alors que le capitaine s'apprête à manœuvrer pour éviter l'endroit, un point de translocalisation se forme à quelques dizaines de pieds de *L'Optimiste*. Trois fayts en surgissent, flottant dans les airs. Ils exhibent leurs pistolets et portent des tenues voyantes et des bijoux clinquants. Ils tournent deux fois autour de la barge à une vitesse fulgurante avant de s'immobiliser à une vingtaine de pieds de la barge. En vol, on peut estimer leur vitesse à 36 lieues à l'heure (Précision 1). Un rapide calcul (Précision 1) permet d'en déduire leur Force : au moins 72 gemmes pour chacun ! Nos gaillards ne sont pas là pour rire.

Les trois arrivants saluent poliment les passagers et l'équipage avant de leur faire part de leurs intentions : que l'on se rende sans résistance ou tout le monde y passera ! Le capitaine sourit à demi avant de conseiller aux passagers de se mettre à l'abri : il risque d'y avoir du grabuge !

Pirates esclavagistes (3)

Sens	6	Importance	7
Savoir	3	Solidité	3
Parole	6	Allure	9+3
Force	18*2+6	Charme	4
Mesure	3	Vie	1
Artifice	0	Rang	2
Alchimie	0		
Vigueur	0		
Façon	0		

Instruments – pistolets (2), habit tapageur

Asservissement & Esclavage

Nul ne peut disposer de plus de gemmes héraldiques qu'il n'y a droit, sans voir son esprit se scinder en deux. Or, il est possible de se prêter des gemmes entre hérauts. Imaginez maintenant que tous les jours, juste après minuit, un héraut cède le plus de gemmes possible à un autre. C'est ce que font, par exemple, les citoyens de l'Empire qui cèdent tous les matins quelques gemmes aux Trois Impératrices. Ce premier type de sacrifice volontaire s'appelle *l'asservissement*. C'est de cette façon que font les ogres qui disposent d'âmes damnées prêtes à se sacrifier pour eux. Le plus souvent des gobelins contents de rester bien au chaud avant la bataille. Les mantichores procèdent de la même façon avec les sentinelles de pierre, ces gardiens immobiles qui veillent sur eux depuis le Sanctuaire de Gesvres. La technique des Dragons Véritables n'est pas très différente. Liés par un pacte ancestral aux sinieux esprits élémentaires, ils se sont engagés à les protéger en échange de leur asservissement.

L'autre type de sacrifice n'est pas volontaire. Contrairement à l'asservissement, *l'esclavage* consiste à forcer quelqu'un à sacrifier ses gemmes. Il y a plusieurs manières de le faire, que ce soit en recourant à la Parole, à l'Alchimie ou à des drogues comme l'extase opaline ou que ce soit en recourant à la menace ou à toute forme de pression. Dans l'Empire et dans de nombreuses terres alentour, l'esclavage est interdit sous peine de mort définitive, mais cela n'empêche pas des individus corrompus de s'y livrer quand même.

Nos trois agresseurs, Aquilon l'Écarlate, Bérard le Blond et Grivert l'Olive ont le même profil. L'un s'habille de rouge, l'autre de jaune et le troisième de vert. Tous trois tirent au pistolet.

L'affrontement ne devrait pas durer plus d'un instant. Les assaillants sont des esclavagistes qui se servent de prisonniers cachés dans leur repaire pour augmenter leur Force. Grâce à leurs esclaves, leur talent passe de 18*2+6 à 60*2+20. Heureusement, leurs pistolets n'ont que 12 gemmes en Allure et comme nos pirates n'ont que 12 gemmes en Allure, leur Force est limitée à 72*2 gemmes au lieu de 80*2. Avec une telle Force, ils disposent tout de même d'assez de gemmes pour prendre l'initiative et régler définitivement leur compte à leurs adversaires.

Au premier instant, chacun des pirates met 12 gemmes de Force en initiative et 40 gemmes en jeu. Ils gardent les 20 gemmes restantes pour d'éventuelles oppositions. Avec 40 gemmes et 2 augmentations, ils tuent d'une balle l'officier, son ordonnance, le capitaine, le semi-ogre et les six gobelins de l'équipage. Ils tireront

aussi sur un héraut en armes ou en armure, de même que sur un héraut habillé comme un mage.

Nos hérauts ne devraient pas arriver seuls à bout de leur ennemis. Heureusement, Dame Cauxine et ses minettes leur viennent en aide dès la fin du premier instant. En utilisant toutes leurs gemmes d'Alchimie, elles calment les assaillants, qui tombent sous leur charme.

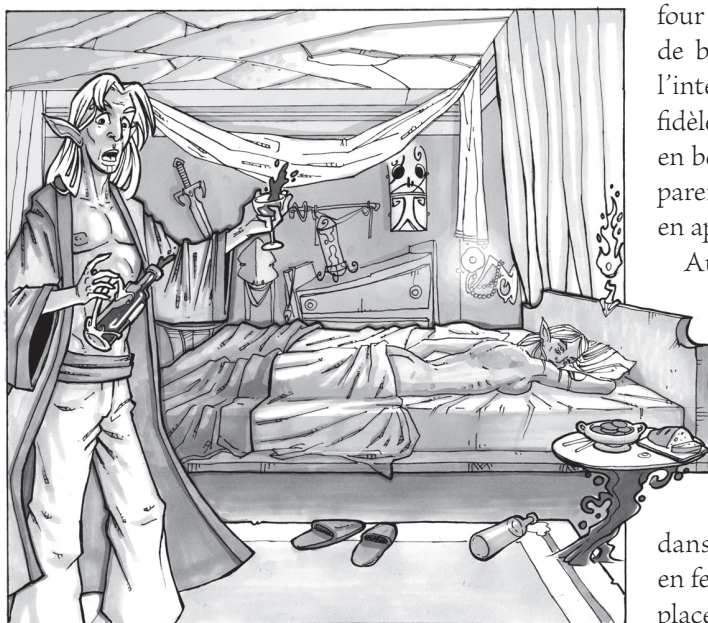
Dès lors, il faut agir vite. Dame Cauxine et ses minettes sont contraintes de maintenir leurs sortilèges pour calmer les trois fayts, mais elles peuvent tout de même conseiller nos hérauts pour la suite des opérations en leur parlant à l'oreille. Les trois fayts ne doivent leur Force qu'à leurs esclaves. Il faut donc trouver les esclaves et les tuer. Le lien sera rompu et les assaillants redeviendront des adversaires ordinaires. On se chargera ensuite de rappeler les esclaves et l'équipage à la vie.

Comment trouver le repaire des esclavagistes ? Dame Cauxine peut poser la question aux fayts charmés. Attention tout de même au comportement de nos hérauts. Le charme de la panthère ne fait que calmer les assaillants. S'ils sentaient leur vie menacée, le sortilège serait rompu. Il faut donc soit mentir aux assaillants en utilisant des gemmes de Parole, soit rester évasif.

Descente au repaire

Cette scène ne doit pas traîner en longueur. Dame Cauxine et ses minettes ne retiendront pas nos assaillants très longtemps. Nos hérauts auront tout loisir de visiter tranquillement le repaire, une fois les pirates éliminés. N'hésitez pas à faire monter la pression !

Le repaire des esclavagistes est creusé à l'intérieur d'une poussière, un rocher juste un peu plus gros que les autres. Si les pirates n'indiquent pas où il se trouve, il est pratiquement impossible de le remarquer parmi les milliers de rochers alentour.



L'entrée est à la verticale. À première vue, on pourrait la prendre pour une simple anfractuosit  du rocher. Pourtant, si l'on avance de quelques pieds   l'int rieur du boyau, on se retrouve dans une petite caverne (1) plong e dans le noir (Obscurit  6). Cette caverne est en r alit  beaucoup plus grande, mais une paroi illusoire (Allure 3, Leurre 9) dissimule le fond de la grotte. Il n'est pas difficile de franchir la paroi bien qu'elle ne paraisse solide au toucher.

De l'autre c t , on d bouche sur une vaste grotte (2)  clair e comme en plein jour.   droite les pirates ont am nag  une cascade et un bosquet.   gauche, ils ont entass  p le-m le leurs derni res prises : meubles, objets et bibelots, une vraie caverne d'Ali Baba !

Si nos h rauts ne prennent pas garde, ils se feront remarquer. Une sentinelle magique invisible (Sens 4, Savoir 1, Parole 1,  clipse 7) d'une port e de 20 pieds est charg e de pr venir les trois gobelins dans la salle commune (3) d s que quelqu'un arrive. Naturellement, quelqu'un d'invisible ne d clenche pas la sentinelle.

Au bout de la caverne s'ouvre un couloir qui m ne aux chambres des pirates (6-9) luxueusement am nag es. Le mobilier, fruit de vol et de rapines, est disparate : un fauteuil orn  de dorures c toie une console plus aust re. Les chambres ne sont pas ferm es, une simple tenture les s pare du couloir et il est ais  de voir au travers (Allure 3).

Un quatri me pirate, Felmin l'Azur , attend le retour de ses compagnons dans sa chambre (7). Pour le moment, il prend du bon temps avec une esclave rendue docile par magie. Le fayt a le m me profil que ses trois comparses,   la diff rence qu'il ne b n ficie pas de leur Force hors du commun.

Dans la chambre d'Aquilon (6), le chef des esclavagistes, on d couvre un  trange dispositif. Il s'agit d'un aiguilleur fixe qui reproduit    chelle r duite le Carrefour des Timerandelles et ses environs. Une centaine de balises et de sentinelles magiques dispers es dans l'intervalle autour du repaire permettent de repr senter fid lement les lieux. On aper oit d'ailleurs *L'Optimiste* en bordure de l'amas de poussi res. C'est gr ce   cet appareil qu'Aquilon et ses compagnons rep rent les barges en approche et se translocalisent   leur port e.

Au bout du couloir, on arrive dans la salle commune (3) o  les quatre esclavagistes se retrouvent habituellement pour manger ou discuter. C'est l  que vivent trois gobelins charg s de faire   g t ter et de veiller sur les esclaves. Les gobelins n'ont pas de chambre, ils dorment au coin de l' tre. Leur profil est celui de gobelins ordinaires.

Les cinquante esclaves des pirates sont entass s dans la pi ce attenante (4), ferm e par une lourde grille en fer tendre (Solidit  6). Debouts, ils n'ont m me pas la place de s'asseoir. Tant qu'ils restent dans leur prison, un

sentiment de sécurité (Influence 15) et une contrainte magique les oblige à obéir à n'importe quel ordre (Emprise 15). Une commande magique (Confidentialité 3) évite aux pirates et aux gobelins d'être victime du sortilège.

Les esclaves sont en très mauvaise santé et leurs vêtements tombent en lambeaux. Ils ne résisteront pas si on tente de les tuer. Mieux vaut les tuer tous d'un coup ou les esclavagistes à bord de *L'Optimiste* se rendront compte qu'il se passe quelque chose : un tour de Force de zone fera l'affaire. Mieux vaut aussi revenir sans traîner à bord, en se translocalisant par exemple. En effet, même avec une Force sérieusement diminuée, nos trois esclavagistes sont en mesure de se débarrasser de Dame Cauxine et des deux minettes.

Après la bataille

Une fois les esclavagistes vaincus, il est temps de panser ses blessures et de secourir ceux qui en ont besoin.

Si nos hérauts prennent le temps de fouiller le repaire des pirates, ils trouveront de petites fioles remplies d'un liquide rouge sang : il s'agit de potions de guérison et de résurrection. Les esclavagistes les gardaient au cas où un esclave viendrait à mourir.

Le reste de ce qu'on peut trouver sur place, mobilier, vêtements et ustensiles est volé. Nos hérauts peuvent bien se servir dans ce trésor, mais à l'insu du capitaine. En effet, ce dernier refusera toute marchandise volée à son bord.

Nos hérauts porteront très certainement secours à l'équipage et sans doute aux esclaves. Maître Alvinon proposera de les installer à bord en attendant qu'ils reprennent leurs forces. Il proposera même de passer la journée à les aider. Il y a chez les pirates de quoi reprendre des forces et même de quoi reconstruire une barge ou deux.

Le sort réservé aux pirates ne sera guère réjouissant. L'esclavagisme est puni dans l'Empire de mort définitive et l'on n'est pas beaucoup plus tendre ailleurs. Nos hérauts peuvent cependant intervenir en faveur des trois gobelins s'ils ne les ont pas laissés pour morts dans la salle commune.

Le reste du voyage devrait se dérouler sans incident notable. Au bout de quelques jours, *L'Optimiste* arrive en vue du Chapelet de Sangue et le capitaine se prépare à aborder à Providence. Il n'a pas l'intention de s'attarder dans cette ville de fous !

Melagure et son ordonnance débarquent en même temps que nos hérauts, mais se s'attardent pas. Ils se rendent à pied à Pénitence, une ville voisine où ils sont attendus. Peut-être reverront-ils nos hérauts au tournoi...



Acte II

Soirée à Providence

LA LONGUEUR de cet acte dépend entièrement de nos hérauts. Bien qu'on leur conseille de rester à Providence, ils peuvent malgré tout choisir de gagner le Haut Château à pied. S'ils restent en ville, ils peuvent faire profil bas ou se mêler des affaires locales. Adaptez les scènes en conséquence.

Arrivée en ville

Providence est une des nombreuses villes côtières de Sangue, une toute petite ville en comparaison d'Encoche. On n'y compte pas plus de quatre mille habitants. Comme beaucoup de villes côtières, les maisons de Providence sont toutes construites en bois et n'ont pas d'étage. Elles sont peintes de couleurs vives, ce qui tranche avec les rues couvertes de rouille.

Le plan de la ville est quadrillé. L'artère principale, la "Grande Avenue", prolonge l'embarcadère qui pointe dans l'intervalle et s'enfonce vers l'intérieur des terres. À gauche, en venant de l'intervalle, se trouvent les "beaux quartiers" et les belles demeures. À droite, les choses sont moins reluisantes à mesure qu'on s'enfonce un peu dans les ruelles sombres et on risque d'avoir affaire à des malfrats.

Au port, nos hérauts sont accueillis par un arquebuser adjoint qu'on reconnaît à son insigne. Le fayt s'enquiert auprès de nos hérauts de leur identité et de la raison de leur venue avant de tout noter dans le grand registre qu'il porte sous le bras. Il résume ensuite brièvement la loi en vigueur à Providence :

"Cherchez pas d'histoires où z'aurez affaire à not'arqu'busier!"

Si nos hérauts bénéficient de la formule "Évasion" et demandent à être translocalisés au Haut Château, le guide local les informera que c'est impossible. Une bataille a lieu dans une heure et les translocalisations à l'intérieur des terres sont interrompues pendant toute la durée du conflit. Que nos hérauts ne s'inquiètent pas, c'est assez fréquent.

S'ils bénéficient aussi de la formule "Présence", ils sonneront peut-être à appeler le Haut Château pour prévenir de leur retard. Nous sommes trois heures après midi et, avec la bataille qui se prépare, le chambellan leur suggère de remettre leur visite au lendemain matin. Nos hérauts n'ont qu'à passer la nuit en ville, à moins qu'ils ne préfèrent tenter l'aventure à pied dans le désert et malgré la bataille...

Sur le champ de bataille

Si nos hérauts décident de se rendre au Haut Château malgré le danger, ils découvrent en sortant de Providence une plaine désolée sans la moindre trace de végétation. Le vent soulève d'épais nuages de poussière. Il ne semble pas y avoir âme qui vive.

Après une longue heure de marche, un événement curieux se produit. L'horizon semble scintiller. La poussière masque en partie la vue, mais à mesure que l'horizon se rapproche, on distingue mieux les choses. Deux vagues de chevaliers sont prêtes à s'affronter l'une l'autre. De chaque côté ils sont des milliers, et il est presque impossible de leur échapper.

Les choses vont très vite. La fureur des troupes emplit l'air et les premières attaques pleuvent.

Au milieu du champ de bataille, nos hérauts ont de fortes chances d'être pris pour cible et de mourir s'ils ne réagissent pas assez vite, comprenez s'ils n'ont pas l'initiative.

Ceux qui ont souscrit la formule "Évasion" peuvent songer à en appeler aux guides, mais les translocalisations ont été coupées avant la bataille pour éviter aux deux camps de tricher.

On peut se réfugier sous terre ou s'enfuir dans les airs, mais on a de fortes chances d'être pris pour cible en premier, comme traître et comme déserteur. Sans compter sur les bourrasques qui se produisent en hauteur.

Le mieux est peut-être de se rendre invisible ou de se dématérialiser, mais certains chevaliers sont suffisamment doués en Sens pour voir l'invisible, d'autres suffisamment doués en Façon pour réussir à rematérialiser un adversaire immatériel. Le nombre joue en leur faveur, ils n'ont qu'à se prêter des gemmes.

Voilà nos hérauts promis à une mort certaine... Quelques instants plus tard, nos hérauts ouvrent les yeux. Devant eux, le visage d'un ange auréolé de gloire. Non, pas d'un ange, d'un fayt. Un chevalier dans son armure éblouissante. Ses yeux bleus sont pareils à deux océans dans lesquels on se noie et ses cheveux blonds flottent autour de lui. Qu'il est beau dans son armure de givre!

Et puis, dès que nos hérauts ont repris leurs esprits, il leur aboie dessus. Sont-ils des chevaliers ou non? Que font-ils sur le champ de bataille? Il y a bataille aujourd'hui, est-ce que personne ne les a prévenus? Sans attendre leur réponse, il appelle les chevaliers sous ses ordres, Dégorlade, Langrelfe et Jalgonise l'Étranger, et

leur demande de maintenir un périmètre de sécurité autour de lui. Les trois chevaliers s'exécutent et créent une barrière de Force pour le défendre. Les chevaliers autour d'eux leur prêtent assez de gemmes pour la maintenir.

Trangefigure le Perplexe, c'est son nom, se présente alors à nos hérauts qu'il vient de rappeler à la vie. Il se doit de les éloigner du champ de bataille et se porte garant de leurs vies.

Autour d'eux les attaques pleuvent, mais les défenses tiennent bon. Trangefigure accompagne vaillamment nos hérauts au Haut Château, après tout c'est un chevalier de Rang 15...

Nos hérauts passent ainsi directement à l'Acte III.

Entrechats

Si nos hérauts décident de passer la nuit à Providence, cette scène remplace la scène précédente.

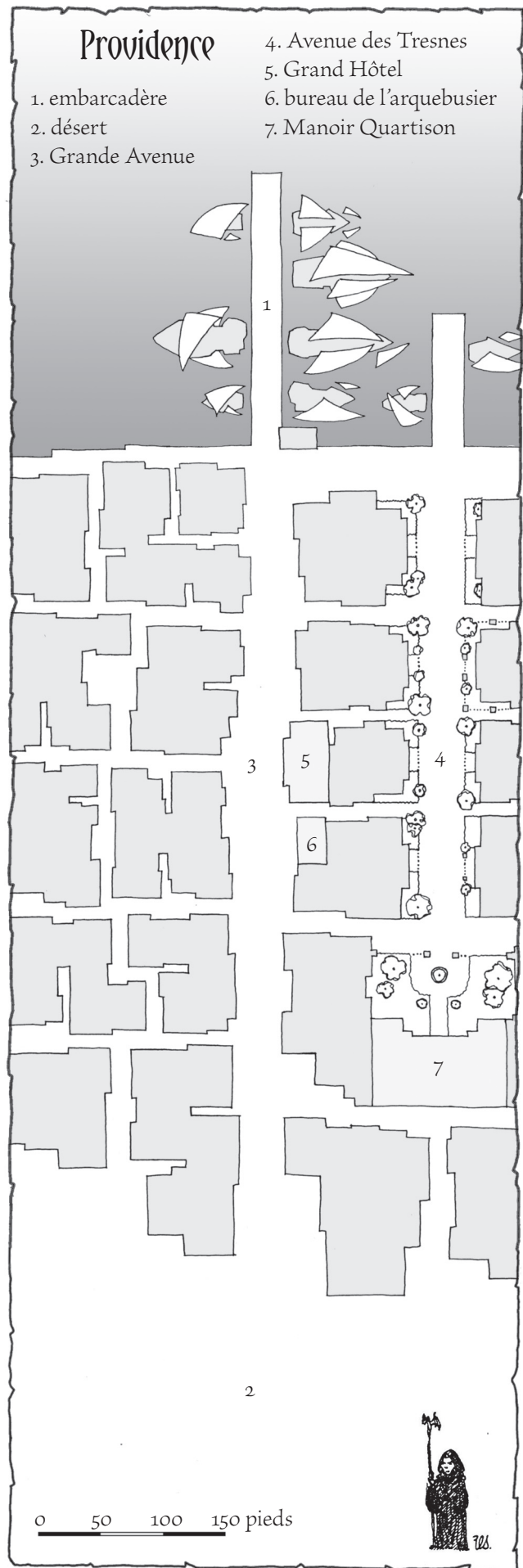
Qu'ils demandent conseil aux gens ou qu'ils bénéficient de la forme "Découverte", nos hérauts ont toutes les chances d'atterrir au Grand Hôtel, le seul hôtel convenable de la ville. Tous les autres sont soit de sordides maisons de passe soit de véritables coupe-gorge.

Il y a du monde, dans les rues de Providence. Dès l'embarcadère, on regarde nos hérauts de travers, surtout s'il y a des gnomes ou des bêtes parmi eux, et on ne se prive pas de faire des commentaires dans leur dos. On n'aime pas beaucoup les étrangers dans le coin !

Alors qu'ils avancent dans la Grande Avenue, nos hérauts avisent la façade blanche du Grand Hôtel. C'est alors que dans une ruelle attenante ils aperçoivent une minette aux prises avec quatre fayts. L'un d'eux la tient fermement par les épaules pendant qu'un autre s'amuse à la brûler cruellement. La minette n'a pas l'air de se défendre, le peut-elle seulement ?

Si nos hérauts interviennent d'une façon ou d'une autre, les quatre fayts s'occuperont d'eux, à commencer par leur chef. **Lorquin l'Asquel** est le fils de **Maître Quartison des Murthes**, un notable de la ville. Ce jeune fayt, imbu de lui-même, porte un habit rouge et une longue veste ouverte sur son torse nu. Ces cheveux roux dansent furieusement dans les airs. Autour de son cou, s'enroulent plusieurs chaînes d'étincelle ainsi qu'un tatouage représentant un dragon serpentin. Quand il se bat avec ses trois comparses, son Rang le protège efficacement. Sûr de lui, Lorquin ne prendra pas la fuite, même si nos hérauts tuent ses comparses.

Les trois fayts qui l'accompagnent s'habillent dans le même genre que lui, mais n'ont pas l'air aussi prétentieux. En présence de leur chef, ils se battront à mort, mais si celui-ci est tué sous leurs yeux, ils fuiront sans demander leur reste. Ils attendront alors un bon moment avant de revenir chercher le corps de Lorquin,



quitte à demander au passage de l'aide à un ou deux arquebusiers adjoints.

Si tout notre petit monde est laissé pour mort, quel qu'un ramènera le corps de Lorquin à son père.

Lorquin l'Asquel

Sens	9	Importance	7
Savoir	3	Solidité	3
Parole	3	Allure	6+2
Force	7*1	Charme	3
Mesure	2	Vie	1
Artifice	15*2+5	Rang	4
Alchimie	0		
Vigueur	0		
Façon	0		

Instruments – briquet à mèche, habit rouge

Comparses (3)

Sens	7	Importance	7
Savoir	3	Solidité	3
Parole	3	Allure	4+1
Force	12+4	Charme	1
Mesure	2	Vie	1
Artifice	12+4	Rang	1
Alchimie	0		
Vigueur	0		
Façon	0		

Instruments – lame de poing, briquet à mèche, habit rouge

La jeune minette s'appelle **Minaudine**. En aucun cas, elle ne cherchera à se battre. Elle fuira dès possible. Si nos hérauts la retiennent et lui conseillent de se plaindre auprès d'un arquebusier, elle acquiescera, mais n'en fera rien. S'ils la conduisent eux-mêmes en insistant, elle re-



fusera de témoigner. Elle a trop peur de Lorquin et craint son influence. Elle acceptera tout de même qu'on la raccompagne chez elle et proposera d'offrir à goûter "pour se faire pardonner". Elle fait partie d'un groupe composé d'une panthère et de cinq minettes qui se produit en ce moment au Grand Hôtel et dont on voit l'affiche "Chattes sur un toit brûlant".

La panthère noire qui les dirige, **Arielle**, est une chanteuse de talent. Elle consolera de son mieux Minaudine et accueillera très courtoisement nos hérauts s'ils sont invités, mais elle refusera que Minaudine porte plainte. Elle balayera toute objection, elle sait ce qu'elle peut craindre de Maître Quartison. Il n'a qu'un mot à dire pour qu'on les jette en prison, ou pire.

Les "Chattes sur un toit brûlant" sont des artistes. L'une d'elles pourra avoir une aventure avec l'un de nos hérauts, mais elles ne se prostitueront pas.

Au Grand Hôtel

Que nos hérauts aient secouru ou non Minaudine, ils atterriront tôt ou tard au Grand Hôtel. L'établissement le plus prestigieux de Providence fait piètre figure en comparaison des relais d'Encoche. La longue bâtisse de bois peinte en blanc s'avance de plusieurs pieds sur la Grande Avenue et l'enseigne indique :

*Hôtel de qualité
pour les personnes des deux sexes*

La mention peut surprendre, mais nous sommes dans les villes côtières de Sangue. Si l'on cherche à comprendre l'inscription (Confidentialité/habitant de Sangue 1) ou si l'on se pose la question, on apprend que cela signifie que l'endroit est un véritable hôtel et pas une simple maison de passe. Les dames présentes sont donc des clientes et n'ont pas à supporter les avances des clients. Deux videurs y veillent à l'entrée. Ce sont deux loups et leur tenue ne laisse aucun doute sur leur fonction. Qu'on se le tienne pour dit !

À l'entrée, une affiche rouge et noire annonce le spectacle d'Arielle en fin de soirée. Au rez-de-chaussée, s'ouvre une grande salle avec un bar, un piano et une scène où se produisent les artistes. Quelques marches montent à l'entresol où se trouvent les chambres. Un petit salon séparé de la salle par une balustrade y a été aménagé pour les dames et les demoiselles : il y a rarement des bagarres à l'hôtel, mais il vaut mieux être prudent.

Les chambres sont propres, mais le confort est spartiate. Les chambres individuelles sont à 12 ♂ la nuit et 18 ♂ pour les couples mariés. Sur ce dernier point, on ne posera pas de questions indiscretes, tant que le couple se comportera comme un "vrai" couple. Pas question que l'hôtel devienne un hôtel de passe ! L'illustre Arventin aura certainement payé la traversée à bord de *L'Optimis-*

te, mais le reste des frais sont à la charge de nos hérauts. Ils pourront toujours se faire rembourser plus tard.

Au bar, on sert de la bière d'ordiner et du squal, comme ailleurs. On propose cependant aux dames et aux demoiselles une tasse de meslebranche assez léger. La cuisine est de piètre qualité, mais n'est pas très chère. On peut manger pour seulement 0,50 ¢.

Le tenancier de l'hôtel est un fayt avenant, moustachu et barbu du nom de **Larmel le Brave**. En journée, c'est lui qui se charge du service. Cinq jolies faytes prennent leur service un peu avant l'heure du goûter et assurent à partir de cette heure le service en salle. C'est l'heure où l'hôtel commence à se remplir. Nos cinq faytes sont des habituées et ont assez de bagout pour repousser gentiment mais fermement les avances des clients.

Il peut y avoir quelques accrochages dans la soirée, mais pas de sérieuses bagarres. De nombreux fayts se retrouvent pour boire, discuter ou jouer au *valet pendu*, une variante du *jeu de carreaux*. On organise aussi des duels sur quelques tables où de minuscules illusions se battent comme pour de vrai. Autour, les paris vont bon train.

Arielle et ses minettes se produisent sur scène à une heure avancée. Avant elles, on a droit aux performances comiques de quelques fayts de passage. Le spectacle de la panthère, langoureux et sensuel, recueille un franc succès. Arielle chante toujours une quinzaine de titres et a droit à de plusieurs rappels.

L'Affaire Lorquin

Si nos hérauts se sont battus avec Lorquin, les choses n'en restent pas là. Que le jeune fayt ait été blessé, tué ou son corps définitivement détruit, l'affaire arrivera à moment ou à un autre aux oreilles de son père. Maître Quartison ira trouver l'arquebusier chef et fera pression sur lui pour que l'affaire soit réglée au plus vite. Dans les deux cas, il présentera son fils comme une victime et réclamera justice.

Maître Quartison est un notable influent. Il possède une bonne moitié de la ville et réside dans un somptueux manoir de l'avenue des tresnes. Cette avenue bordée d'arbres est une avenue résidentielle, parallèle à la Grande Avenue. Que son fils se comporte en voyou lui importe peu, il faut bien que jeunesse se passe !

De son côté, l'arquebusier, **Maître Cherchelonce** ne veut pas d'histoires et surtout pas d'ennuis. Silhouette longiligne, il lisse patiemment ses impressionnantes moustaches, rabat son chapeau sur ses yeux et remonte le revers de son long manteau. Son bureau est à côté du Grand Hôtel et le fayt a toujours beaucoup à faire. Il se décharge volontiers des tracasseries sur ses adjoints, quitte à leur faire des reproches ensuite. Si l'on fait des histoires, Maître Cherchelonce fera boucler tout le

Le Jeu de Carreaux

Le jeu de carreaux est un jeu très ancien qu'on dit inventé par Agravain l'Enscellé. C'est à la fois un jeu de cartes et un jeu divinatoire.

Connaître les règles de jeu, et en particulier de coupe, n'est pas facile (Confidentialité/habitant de Sangue 6). Dans les villes côtières, on joue à une version plus simple (Confidentialité/habitant de Sangue 3), le *valet pendu*.

Les cartes s'appellent *carreaux*. Ils sont *clairs* ou *sombres* selon qu'ils sont tirés à l'endroit ou à l'envers. Comme le jeu est magique, il est inutile de mélanger les carreaux qui se "colorent" quand on les tire. Il est possible de tricher, mais un bon jeu se défend. Chaque carreau possède 1 gemme en Sens, en Savoir et en Artifice. Les 36 carreaux ont donc assez de gemmes pour se défendre.

Au début de la partie, les joueurs piochent tour à tour 3 carreaux qu'ils posent devant eux en disant : "Ce que je suis", "Ce que je cherche" et "Ce qui m'attend". Ils peuvent ensuite tirer de nouveaux carreaux en disant : "Ce qui m'accompagne", "Ce qui se dresse devant moi" et "Ce que j'en retire". L'affrontement a lieu en se servant des carreaux placés devant soi.

Parmi les carreaux, les 12 *figures* représentent des personnages, les 12 *arcades* des lieux et les 12 *heures* des événements.

Figures Claires & Sombres

- | | |
|------------------------------|---------------------------|
| 11. le Petit Prince | 21. le Marchand Ambulant |
| 12. le Sage Ermite | 22. le Joyeux Compère |
| 13. le Valet Pendu | 23. le Roi Borgne |
| 14. la Belle Endormie | 24. l'Empereur Bossu |
| 15. la Fâcheuse Indifférente | 25. le Sergent Batailleur |
| 16. le Bandit Manchot | 26. l'Amoureux Transi |

Arcades Claires & Sombres

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 31. la Forêt Périlleuse | 41. la Jolie Clairière |
| 32. le Fleuve Incertain | 42. le Gouffre Béant |
| 33. la Tour Abolie | 43. la Barge Lente |
| 34. la Cour Princièrre | 44. la Morne Plaine |
| 35. le Marais Perdu | 45. la Cité Dormante |
| 36. le Chemin Rapide | 46. le Marché Lointain |

Heures Claires & Sombres

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 51. l'Aube Nouvelle | 61. la Nuit Tombée |
| 52. la Halte Brève | 62. le Repos Mérité |
| 53. l'Adieu Définitif | 63. le Champ Semé |
| 54. l'Abondante Récolte | 64. la Veillée Tardive |
| 55. le Mauvais Temps | 65. le Soir Venu |
| 56. le Grand Départ | 66. la Bonne Fortune |

monde. Si l'on cherche à régler le malentendu, il proposera aux "fautifs" de régler une amende de 300 ♂ pour "trouble de l'ordre public". De toute façon, il ne compte pas relâcher nos hérauts avant trois jours, le temps que les esprits se calment.

Comment nos hérauts se défendront-ils ? Providence est une ville franche, mais l' "amitié" de Seigneur Silon peut faire pencher la balance en leur faveur s'il intervient.

Si Maître Quartison ou son fils se sentent lésés, ils chercheront à se débarrasser de nos hérauts en trouvant quelqu'un pour les accuser d'un crime ou en envoyant des tueurs sur leurs traces.

Si nos hérauts ne comptent pas passer trois jours sous les verrous, il y a un moyen de sortir de prison plus tôt. La magie n'est sans doute pas d'un grand secours dans ces lieux protégés (CLES* 12), mais, parmi les adjoints de l'arquebusier, **Grippelage** a une dent contre Lorquin. Ce dogue à la carrure impressionnante, qui tient à la fois du chien et du loup, ne supporte pas le jeune lorquin Bien sûr, Grippelage n'est qu'une bête, mais il n'a pas l'intention de se laisser humilier des années par ce "jeune


roquet", ce "chiot aux dents longues" comme il l'appelle. Dans la soirée, il s'arrangera pour se trouver seul avec nos hérauts et tâter le terrain. Si nos hérauts lui paraissent fiables, il leur indiquera l'Hôtel des Trois Grâces, un bouge sordide où traîne Lorquin et où ils peuvent le trouver seul. Il connaît d'ailleurs une fayte qui peut entrer dans la combine, une amie à lui qui travaille dans un hôtel. Le dogue leur dit même comme faire : ils n'ont qu'à coincer Lorquin et à se translocaliser seuls avec lui, comme ça impossible de suivre leur trace !

Grippelage s'arrangera aussi pour organiser leur évacuation. Il leur demande simplement de le laisser pour mort, histoire de faire "plus réaliste".

Grippelage est prudent. Il ne fait rien au hasard et ne libère pas nos hérauts tout de suite après leur discussion. Il leur demande d'attendre une demi-heure. Passé ce délai, il reviendra dans leur cellule pour leur apporter le repas, comme si de rien n'était. C'est à ce moment-là que nos hérauts devront l'attaquer. Le dogue prend ces précautions pour ne pas risquer d'être accusé de complicité. Si un témoin "voit" la scène dans le passé en se servant du Savoir, il pourra cautionner la version de Grippelage et l'innocenter.

* Commande, Leurre, Entrave et Scellé magiques.

Acte III Au Château

 QUEL MOMENT nos hérauts arrivent-ils au Haut Château ? Tout dépend du temps que les joueurs ont consacré à l'Acte II. Le Tournoi des Tournois commence deux jours après leur arrivée à Providence.

L'essentiel de l'acte consiste à récupérer une simple statuette pour Silon. Pour le malheur de nos hérauts, celle-ci va passer de mains en mains.

Visite guidée

Quand ils arrivent au Haut Château, quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, la cour d'entrée est en pleine effervescence. Nous sommes en plein préparatifs pour le Tournoi des Tournois. Des fayts et quelques gnomes s'activent autour de la piste centrale. Tout doit être fin prêt le jour dit.

S'ils se sont annoncés avant d'arriver, les hérauts sont accueillis par le chambellan, sinon on le fera appeler. C'est **Turgile d'Alvanisande** qui accomplit cet office. Peut-on imaginer une plus parfaite gueule de traître ? Barbe en pointe, regard noir et cheveux aile de corbeau. Il porte une chemise blanche, un pourpoint bleuté rehaussé de pierres mauves et des chausses bleues.

À moins qu'il n'ait affaire à des chevaliers, son accueil est glacial et distant. Il souhaite froidement la bienvenue à nos hérauts avant de leur annoncer que son maître les attend. S'ensuivent quelques recommandations d'usage : ne pas s'adresser de soi-même au Seigneur Silon, attendre qu'il vous ait interrogé pour lui répondre, ne pas l'interrompre, ne pas lui poser de questions embarrassantes, ne pas s'asseoir à table avant lui...

Le chambellan invite ensuite nos hérauts à le suivre jusqu'au donjon. Il faut traverser plusieurs salles et monter plusieurs escaliers avant d'y arriver. Tout est fait pour en imposer aux nouveaux arrivants : la visite commentée prend bien une heure. Le chambellan traverse le château sans se presser. Il fait la visite sur le même ton sec que son accueil.

De toutes les salles, il n'y en a qu'une que Turgile traverse sans mot dire : c'est la grand-salle de la Table Ronde. Plongée dans la pénombre (Obscurité 3), la salle, circulaire, est simplement meublée d'une table immense entourée de ses treize sièges vides. Au mur pendent les étendards des treize provinces.

Nos hérauts s'étonneront sans doute de l'attitude du chambellan et lui poseront probablement quelques questions sur la salle. Turgile répond avec sa sécheresse

habituelle. C'est la salle de la Table Ronde et le Seigneur Silon ne souhaite pas qu'on y fasse le ménage. Le chambellan n'interdit pourtant pas aux hérauts de la visiter.

Si nos hérauts utilisent le Savoir pour "voir" dans le passé, ils découvriront que la salle est à l'abandon depuis un peu plus de trente-neuf hémicycles de cela (Confidentialité 10). Auparavant les maîtres des différentes provinces venaient régulièrement s'y affronter autour de la Table Ronde, mais une dispute a eu lieu entre le Maître du Haut Château et le Seigneur Névangile, auparavant les meilleurs amis du monde. La dispute a eu lieu dans cette salle. Il était d'abord question de simple tricherie, mais les deux chevaliers se sont emportés et Névangile, blessé dans son orgueil, a décidé de quitter définitivement la Table Ronde. Silon, profondément blessé lui aussi, a décidé que la table serait laissée à l'abandon.

Si l'on se montre attentif et patient, on découvrira que Turgile vient régulièrement se recueillir dans cette salle. S'il est interrogé là-dessus, le chambellan éludera la question, mais il est clair que le triste sort de la Table Ronde le touche.

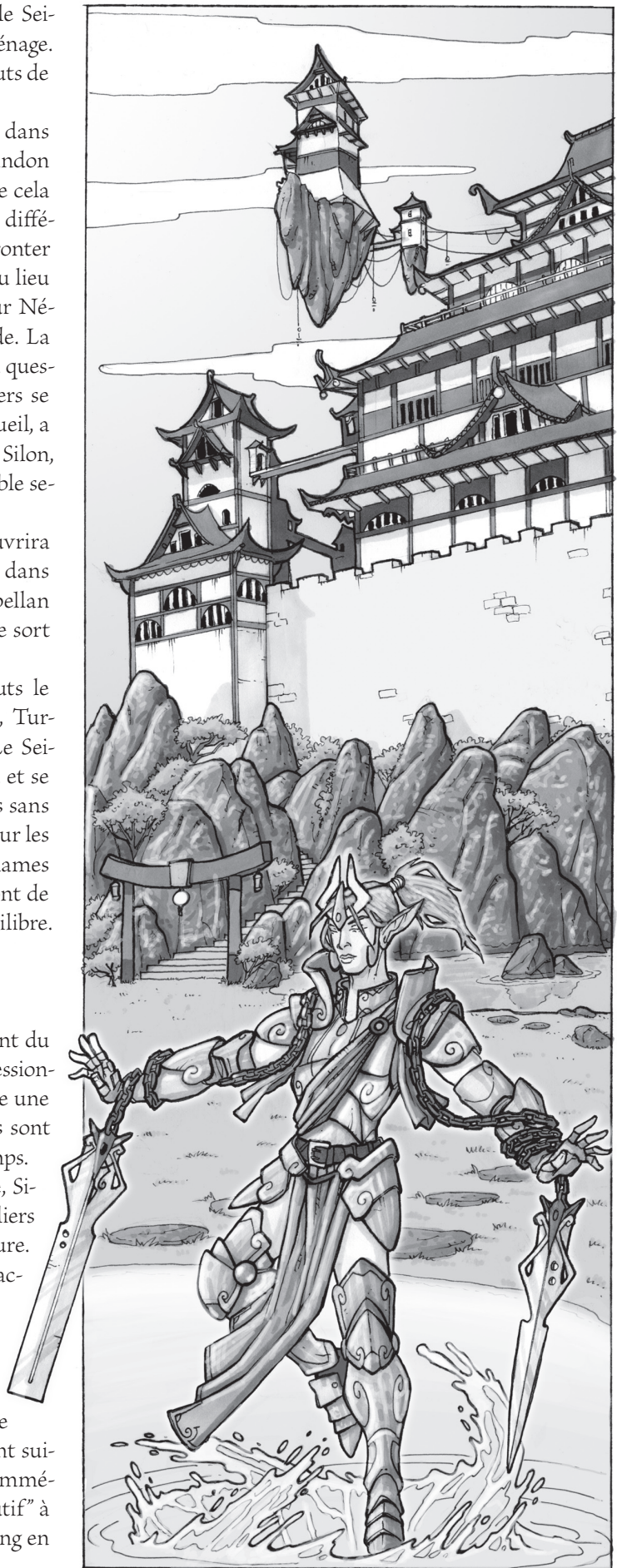
La visite peut reprendre dès que nos hérauts le souhaitent. Un peu avant d'arriver au donjon, Turgile dresse un rapide portrait de son maître. Le Seigneur Silon est originaire du Septième Château et se bat avec une *lame double*. Il s'agit de deux lames sans pommeau reliées par une chaîne que l'on passe sur les épaules. Quand le chevalier est immobile les lames pendent à ses poignets et quand il se bat elles font de larges moulinets. Sa voie est celle du Parfait Équilibre.

Au donjon

Parvenu au donjon, on assiste à l'entraînement du meilleur chevalier du monde. La scène est impressionnante. Le maître, en armure d'étincelle, affronte une bonne douzaine de chevaliers à la fois. Les uns sont déjà morts, les autres n'en ont plus pour longtemps.

Quand il triomphe de son dernier adversaire, Silon demande à ses écuyers de ramener les chevaliers morts à la vie puis les laissent laver son armure. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'il daigne enfin accueillir nos hérauts.

Le Maître du Haut Château n'est très bavard et nos hérauts feraient bien de se fier aux recommandations de Turgile. C'est un chevalier de Rang 18 prompt à la colère. Il peut éclater de rage un instant et reprendre son sourire l'instant suivant. Une remarque déplacée entraîne la mort immédiate. Bien sûr, un écuyer ramène ensuite le "fautif" à la vie, mais il laissera ses vêtements tachés de sang en guise d'avertissement.



L'épouse de Silon, **Dame Égide de Vilegarde**, rejoint le chevalier un peu après nos hérauts et propose de faire servir à goûter à ses invités. C'est une fayte d'une délicatesse extrême et au visage d'une infinie douceur. Ces cheveux noirs forment un chignon compliqué lacés de rubans bleus et de sceaux mauves. Elle porte, les unes par dessus les autres, quatre robes brodées, marque d'un rang élevé. Sur les ordres de Dame Égide, des écuyers apportent une table basse et des coussins afin que tout le monde s'asseye. Silon s'assied le premier avant que son épouse n'invite nos hérauts à s'asseoir. Elle ne s'assied qu'à la fin. Turgile, quant à lui, vient se placer debout derrière son maître.

Trois écuyers font le service. Une fois ses invités servis, Silon leur demande des nouvelles de son vieil ami Arventin. C'est le moment de leur remettre le présent confié par l'archimage. Le Maître du Haut Château les remercie et leur confie à son tour un présent pour l'illustre Arventin, une sorte d'arbre miniature cultivé par les soins patients de Dame Égide.

Ce n'est qu'après ces échanges de politesses que le Maître du Haut Château en vient à la raison de leur visite. Ses propos restent volontairement vagues, il ne convient pas qu'un chevalier évoque certains sujets. Le temps du Seigneur Silon arrive à son terme. Dans deux jours aura lieu le Tournois de Tournois. Un chevalier viendra défier le Seigneur Silon en duel et prendra sa place à la tête du Haut Château. Le fayt pense que c'est Trangefigure le Perplexe, chevalier du Onzième Château qui prendra sa succession. Il a suivi son entraînement de loin et sait qu'il est plus fort que lui. Lui-même se battra vaillamment, mais perdra inévitablement et devra laisser sa place. Ainsi en est-il depuis toujours. Cependant, le Maître du Haut Château souhaite laisser à son successeur le donjon dans l'état où il l'a trouvé à son arrivée et... eh bien, disons, qu'il serait bon que les treize statuettes de

la Table Ronde soient à leur place. Or l'une d'elles n'est plus au château. Après un instant d'hésitation, Silon laisse la parole à Turgile qui se chargera d'expliquer les détails de l'affaire.

Le chambellan ne se fait pas prier, il connaît son texte par cœur. Il y a de cela moins de quarante hémicycles, un fâcheux différend a opposé le Seigneur Silon au Maître du Cinquième Château. Depuis Névangile l'Exemplaire, n'a pas remis les pieds au Haut Château. Hélas, il a gardé en sa possession sa propre statuette. Parce que la décence interdit au Seigneur Silon de demander au Seigneur Névangile de la lui restituer, le Maître du Haut Château a une requête insolite à faire à nos hérauts : récupérer la statuette à l'insu de son actuel propriétaire.

Naturellement, cette mission ne s'apparente en rien à une action déshonorante, comprenez un vol. Turgile s'est chargé de régler tous les détails pratiques avec Prisabec le Droit, le chambellan de Névangile. Il est convenu que Prisabec laisse à l'heure convenue les couloirs dégagés et les portes ouvertes jusqu'au donjon. Ainsi nos hérauts n'auront-ils qu'à récupérer la statuette sur place et à la remettre à Turgile*. L'honneur est sauf : ni Silon, ni Névangile n'auront eu à se voir !

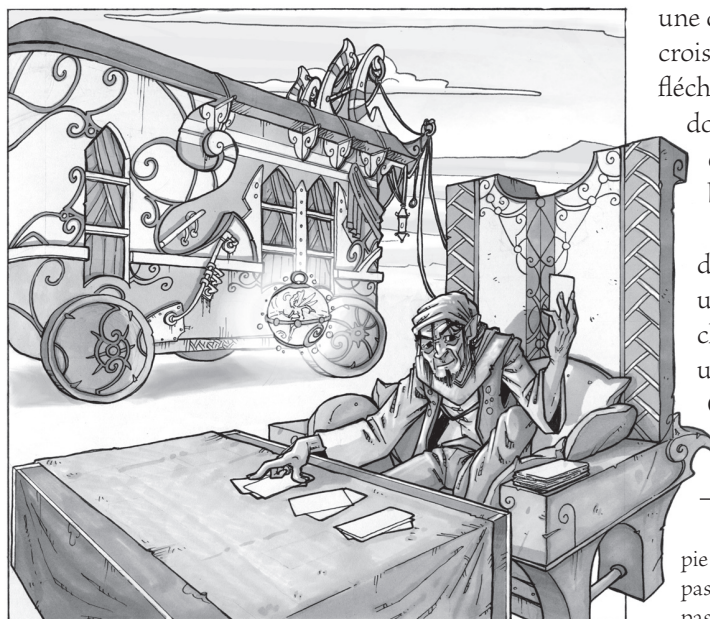
Le Cinquième Château

Le trajet jusqu'au Cinquième Château peut être très rapide, l'endroit n'est qu'à quatre lieues à peine du Haut Château. On peut demander aux guides d'y être translocalisé. Avant leur départ, Turgile prévient nos hérauts que Prisabec a fait le nécessaire.

Le Cinquième Château n'est pas très différent du Haut Château. Même architecture, même style, en moins imposant peut-être. Les tours sont tendues d'étendards rouges aux motifs d'étincelle.

Les portes sont ouvertes et les couloirs dégagés. Il faut une demi-heure pour arriver au donjon. Nos hérauts ne croisent pas âme qui vive, le parcours est, pour ainsi dire, fléché. Pourtant, une surprise les attend dans la salle du donjon : ils se sont faits doubler. Sur une petite table en bois verni, le coffret qui contenait la statuette est bien là, mais il est vide.

On peut attendre le retour de Prisabec ou tenter de "voir" ce qui s'est passé ici grâce au Savoir. Il y a un peu moins d'une heure (Confidentialité 4), un chevalier est entré au donjon et a pris la statuette, un chevalier grand et blond aux couleurs du Haut Château. Nos hérauts ont manqué de peu le croiser. S'il est impossible de savoir le nom de ce chevalier, on peut tout de même le tracer dans le passé.



* Des hérauts malins pourraient être tentés de faire une copie de la statuette et la remettre au Seigneur Silon. Il n'est hélas pas possible de reproduire fidèlement ce que l'on "voit" dans le passé.

Pertisarme le Pur est sorti du château à pied et n'est pas allé bien loin. À moins d'une lieue de là, il est tombé sur quelqu'un qui l'attendait.

L'Ermite

Cela pourrait bien être la roulotte d'un colporteur. Tirée par un mastodonte et peinte de couleurs vives, jaune, bleu et rouge, on ne peut pas la manquer.

Elle est à l'arrêt. On a descélé le mastodonte qui la tire pour lui donner à manger et à boire. Un petit gnome bossu a déroulé un tapis sur le sol et dressé dessus une table basse et plusieurs sièges. Il a planté derrière lui son long bâton à mèche, trois fois trop grand pour lui et s'est assis pour jouer à un jeu ancien, le *jeu de carreaux*.

À l'arrivée de nos hérauts, l'ermite les accueille avec un grand sourire. Impossible de suivre la piste jusqu'à la roulotte, l'endroit est protégé contre l'usage du Savoir (Confidentialité 30). Si nos hérauts tentent de voir à travers la roulotte, il se heurtent à la même difficulté (Leurre 30).

Qu'est devenu Pertisarme ? Est-il entré dans la roulotte ? En tournant autour impossible de trouver de porte. Si l'on veut entrer à l'intérieur en se dématérialisant, on se heurte à une résistance (entrave magique 30).

Le mieux est peut-être de discuter avec ce gnome à la voix de fausset. Ce dernier cache bien son jeu. Sous ses airs misérables (Allure 3, Leurre 9), se cache un mage à la beauté exceptionnelle (Allure 12) qui ne se laisse pas vaincre facilement. Après tout, c'est un archimage de Rang 12 et il a assez d'Artifice pour se défendre !

Nos hérauts peuvent se demander qui est ce curieux personnage. S'ils connaissent l'histoire d'Agravain, ils peuvent le prendre pour ce dernier. S'ils l'appellent Agravain, le gnome se redresse, laisse tomber sa voix geignarde et s'exprimera sans le moindre accent. En réalité, l'ermite n'est pas Agravain, mais un de ses anciens apprentis qui se prend pour lui. Difficile pourtant de le savoir pour le moment, en effet un sortilège dissimule en permanence son passé (Confidentialité 30). Dans sa folie, il est difficile de suivre les raisonnements du gnome. Tantôt il affiche un visage serein et empreint de grâce, celui d'Agravain, tantôt il affiche un rictus mauvais et crache son fiel sur les chevaliers.

Si nos hérauts lui demandent ce qu'il a fait de Pertisarme et de la statuette, il ne se fera pas prier pour répondre. Il cherche à faire chanter le Maître du Haut Château pour qu'il remette en service la Table Ronde, cette table qu'il a jadis créée de ses mains. Si les chevaliers oublient le noble idéal qu'incarne la Table Ronde, ce sont plus que de simples brutes sans cervelle. Ce qu'il a fait de Pertisarme ? L'ermite l'a convaincu de disputer avec lui une partie de carreaux et il a gagné. Le gnome montre son jeu qui semble très ancien : les cartes sont

L'Art de la Guerre

La Table Ronde est l'œuvre d'Agravain l'Enscellé. C'est lui qui eut l'idée de réunir autour les chevaliers les plus valeureux pour qu'ils s'y affrontent.

Lourde table en bois de rouvre, son diamètre est de trente pieds. Habilement sculptée, elle est gravée sur le pourtour de scènes de bataille. Au centre du plateau, un cercle représente le Haut Château. Il y a treize sièges autour.

Voilà bien longtemps que cette table ne sert plus. À l'origine, treize petites statuettes d'étincelle représentaient chacun des chevaliers. Pour disputer une partie, les chevaliers s'asseyaient à la table et posaient leur statuette dessus. Il suffisait alors que les treize chevaliers transfèrent leur Sens dans les statuettes pour que celles-ci s'animent et qu'ils voient par leurs yeux.

La table se couvrait alors d'un terrain illusoire et la voix de la Dame du Lac résonnait aux oreilles des chevaliers. Elle leur demandait de lever des troupes, de choisir une mission et un terrain communs.

Un chevalier pouvait lever un nombre de soldats égal à trois fois son Rang. Leurs profils étaient les suivants.

	For	Art	Vig	Imp	Sol
combattant	15	0	0	7	4
éclaireur	6	15	0	7	4
guérisseur	6	0	15	7	4

Les principales missions étaient : "Éliminer l'adversaire", "Capturer le champion adverse", "Tenir une position" ou "Protéger un otage".

Parmi les différents terrains, on avait le choix entre un terrain plat ou vallonné, sec ou inondé, dégagé ou boisé. Il était possible de choisir plusieurs de ces options.

La partie commençait alors. Immergé dans la partie, les chevaliers ne voyaient qu'à travers les yeux de la statuette qui les représentait. Enchantées, les statuettes se déplaçaient au gré des chevaliers pour s'adresser aux troupes illusoires.

Plusieurs chevaliers pouvaient s'allier, ils partageaient la même vision.

Les treize statuettes d'étincelle ont 9 gemmes d'Allure. Hautes d'à peine trois pouces, elles sont délicatement ciselées. Chacune dispose de 3 gemmes de Parole pour s'exprimer et de 1 gemme de Force pour se déplacer. Une sentinelle magique est posée sur ses yeux pour permettre au chevalier de voir à travers elle. Compte tenu des dimensions limitées de la table, une commande magique limite le Sens de la statuette à 4 gemmes.

taillées dans la mélisane et patinées avec le temps. L'ermite ne cesse d'ailleurs de retourner les cartes tout en parlant avec nos hérauts.

Si l'on veut reprendre Pertisarme et la statuette, pour quoi ne pas les jouer aux cartes contre l'ermite ? L'autre solution consiste à accompagner le gnome jusqu'au Haut Château et à plaider sa cause devant le Seigneur Silon. L'ermite redoute d'y aller seul, il a déjà essuyé un refus. Il pense avoir plus de poids s'il utilise la statuette comme monnaie d'échange. Le seul problème est que le gnome refuse de pénétrer dans le Haut Château. Il ne dira pas pourquoi, mais une ancienne malédiction l'en empêche.

Une partie de carreaux

Si un de nos hérauts est tenté par une partie avec le gnome, commencez la partie en reprenant ce qui est dit dans l'encadré sur le jeu de carreaux.

Une "vraie" partie de cartes serait ennuyeuse en jeu, les joueurs risqueraient de s'ennuyer. La partie entre le gnome et son adversaire sera donc un peu particulière. Au début, décrivez la scène aux joueurs comme une partie normale. Adaptez la première carte tirée en fonction du héraut qui s'est attablé. Choisissez parmi les figures celle qui pourrait le mieux le représenter : un chevalier sera incarné par le Sergent Batailleur, un mage par le Sage Ermite, un renard par le Joyeux Compère. Curieusement, la figure représentée sur la carte aura les traits de notre héraut qui se reconnaîtra en elle. Le deuxième carreau tiré sera la Tour Abolie au sommet de laquelle on aperçoit Pertisarme monter la garde. Le troisième sera l'Empereur Bossu qui aura les traits du gnome. Au fil du jeu, les autres cartes se "coloreront" de la même façon à l'image de nos hérauts.

Pour simuler la partie, tirez les cartes en lançant 2D de couleurs différentes, un pour les dizaines et l'autre pour les unités. Reportez vous ensuite à la table des carreaux. Rayez les carreaux au fur et à mesure : deux cartes identiques ne peuvent pas être tirées au cours de la même partie. Il n'est pas nécessaire de rentrer dans le détail du jeu, le nom des cartes n'est là que pour donner un peu de fantaisie à la partie.

À mesure que le jeu avance, faites comme si la partie était une aventure à l'intérieur de l'aventure. Un chevalier deviendra le Sergent Batailleur, embarquera "réellement" à bord de la Barge Lente et sera victime du Mauvais Temps. Jouez la scène comme un rêve éveillé et introduisez les autres hérauts en poussant le joueur à tirer des cartes pour "Ce qui m'accompagne". Dans ce rêve éveillé, chaque héraut aura des pouvoirs liés à sa carte : le Sergent Batailleur pourra sans peine se battre contre plusieurs adversaires, le Mauvais Temps pourra ralentir les voyageurs, la Cité Dormante sera remplie d'auberges où l'on aspire qu'à passer la nuit pour dormir, etc.

La partie doit se dérouler à un rythme assez lent jusqu'à ce que les joueurs comprennent l'enjeu et que leurs hérauts se lancent à la poursuite de Pertisarme. Le chevalier leur apparaît d'abord furtivement et à distance, au sommet de la Tour Abolie ou au bout du Chemin Rapide. Le rythme ensuite s'accélère et la partie se transforme en une véritable course poursuite imaginaire. Chaque fois le gnome dresse de nouvelles épreuves devant nos hérauts selon les cartes qu'il tire. On aperçoit, par exemple, Pertisarme sous les traits de l'Amoureux Transi dans les rues de la Cité Dormante quand la Belle Endormie essaie soudain de détourner l'attention des hérauts. À mesure que ces derniers se rapprochent les dangers se font de plus en plus concrets. Il faut affronter la garde rapprochée du Petit Prince ou les amies mages de la Fâcheuse Indifférente. Prenez pour ces adversaires des profils de base. De la même façon, nos hérauts peuvent susciter des alliés illusoire selon la carte qu'ils incarnent. Mourir dans le jeu n'est pas bien grave : un héraut mort se "réveille" dans le monde réel. Si tous nos hérauts meurent, le gnome l'emporte.

Au bout d'un ou deux combats quasi-réels, nos hérauts devraient rencontrer l'Empereur Bossu lui-même qui leur offrira son royaume s'ils abandonnent leur poursuite. S'ils refusent, l'Empereur Bossu cède et ils peuvent retrouver Pertisarme dans la Jolie Clairière. Ils reviennent alors brutalement à la réalité. Le gnome a perdu, il marmonne dans sa barbe, accuse nos hérauts d'avoir triché, mais libère Pertisarme et cède la statuette au gagnant. Il tire celle-ci d'un coffre, roulée dans les pages déchirées d'un vieux grimoire.

Si nos hérauts acceptaient l'offre de l'Empereur Bossu, ils se retrouveraient à l'intérieur de la roulotte. L'intérieur, plus grand que l'extérieur, cache le fabuleux palais d'Agravain, plus beau encore que le Haut Château. On ne peut y accéder que grâce à une clef enchantée que porte l'ermite autour du cou. Le cadre est superbe : ce ne sont que jardins, fontaines, larges escaliers et salles de bal. Le château n'est pas désert, c'est là que se trouve Pertisarme ainsi que de nombreux autres seigneurs et dames. Tous portent un masque. Ce château est hélas le plus délicieux des labyrinthes : ceux qui y séjournent risquent d'y être perdus à jamais (oubli magique 30). En sortir est pourtant un jeu d'enfant, il suffit de se relocaliser à l'extérieur. Y retourner, compte tenu des protections autour de la roulotte, n'est pas aussi simple.

Bataille au château

Si nos hérauts choisissent de plaider la cause de l'ermite devant Silon, le Maître du Haut Château refusera d'abord de les entendre. Si l'on met la statuette en jeu, il se laissera fléchir. Il proposera même de disputer l'enjeu autour de la Table Ronde. Si Silon perd, il accepte de

remettre la Table Ronde en service. S'il gagne le gnome devra lui remettre la statuette. L'ermite acceptera le marché, mais nos hérauts doivent se battre pour lui autour de la table. En effet, il ne peut pas entrer dans le Haut Château.

Autour de la Table Ronde, chacun peut choisir une place et déposer une statuette. Silon en prêtera à nos hérauts pour qu'ils entrent dans la partie. L'ermite sortira pour nos hérauts la statuette volée qu'il a roulée dans les pages déchirées d'un vieux grimoire. Il en fait un bouchon qu'il jette par terre.

Au moment où chacun place sa statuette sur la table, les fines lignes tracées dans le bois s'illuminent. "Les treize provinces sont à nouveau reliées", annonce Turgile un peu rapidement. Curieusement, la connexion avec le Troisième Château ne se fait pas et si un de nos hérauts joue avec la statuette de ce château, elle restera inerte. Silon attribuera cela à un simple dysfonctionnement. Turgile froncera les sourcils comme si notre héraut était coupable et échangera sa statuette avec une autre.

La partie peut alors commencer. La voix de la Dame du Lac résonne aux oreilles des participants et leur demande de choisir une couleur, une mission et un terrain. Le Maître du Haut Château choisira le bleu. Sûr de lui, il penchera pour une mission simple comme "Éliminer l'adversaire" et un terrain plat et dégagé. À lui seul, il peut lever 54 soldats ! En jouant de façon régulière, nos hérauts sont à peu près sûrs de perdre. Il faut ruser contre Silon, tendre des embuscades à ses troupes, feinter...

Final

Si nos hérauts ont aidé à remettre la Table Ronde en service, accordez-leur 1 gemme héraldique supplémentaire à la fin de l'aventure. Le sort de la table n'est pas encore réglé. Silon a manifestement l'air troublé que la connexion avec le Troisième Château ne se soit pas faite et il confiera volontiers l'enquête à nos hérauts. Enfin d'autres affaires l'attendent pour le moment. Au besoin, nos hérauts peuvent voir cela avec son successeur après le Tournoi des Tournois. Enquêter sur le Troisième Château ne sera pas une mince affaire, mais c'est une autre histoire...

On pourra rapidement régler le sort de Pertisarme. Pourquoi diable s'est-il emparé de la statuette ? C'est tout simplement un coup de Turgile. En tant que chevalier, le chambellan n'a pas accepté qu'on confie une affaire qui concernait le Haut Château à des étrangers. Il a donc recruté Pertisarme pour faire le travail de nos hérauts. Hélas pour eux, le vieil ermite a profité de l'occasion.

Le chambellan sait ce qu'il risque pour avoir agi ainsi. S'il est découvert, il ne cherche pas à nier l'évidence. Il choisit de se donner la mort et le Seigneur Silon ne le retient pas. De son côté, Pertisarme est innocent, il n'était pas au courant des manœuvres du chambellan. Néanmoins, il se sent coupable et demande à quitter le Haut Château. Il nouera alors son arme et deviendra chevalier errant jusqu'à ce qu'il ait racheté sa faute.

Dans tous les cas, le Maître du Haut Château invitera nos hérauts à assister au Tournoi des Tournois. De son côté, l'ermite repartira sur les routes, satisfait ou non. S'ils n'ont pas perdu de temps à Providence, le tournoi devrait commencer le lendemain, sinon les premières manches ont déjà eu lieu. L'événement dure trois jours. Tous les soirs, on fait la fête, on prend les paris et on boit plus que de raison. Les banquets se terminent d'ailleurs souvent en bagarres. Le dernier jour voit Silon et Transefigure s'affronter. Le chevalier du Onzième Château se bat avec une lame double, deux lames réunies par un même pommeau. Il maîtrise la Voie des Vents Contraires. Donné favori, c'est lui qui remporte le titre de Maître du Haut Château. Aucun des participants n'est ramené à la vie. L'épouse de Silon rapporte le corps de son époux au Septième Château avec tous les égards dus à son Rang.

Ah oui, un dernier détail... Si l'un de nos hérauts s'intéresse aux pages arrachées dont s'est servi l'ermite pour emballer la statuette, laissez-le faire. Ce sont deux feuillets calligraphiés avec soin (Allure 6). Le texte, archaïque, n'est pas facile à lire (Style 9). Il est question dans l'un des feuillets de la destruction d'une ville, dans l'autre d'un châtiment réservé à un criminel après sa mort. Les deux textes sont confus, mais l'on relève dans les deux des références à "l'Un" sans qu'on sache clairement de quoi ou de qui il s'agit...

