

« A vos masques ! »

Une délicieuse intrigue pour *Dying Earth*, par LeDupontesque :

Avec la précieuse relecture d'Effraie

Ce scénario non-conventionnel se déroule en trois actes. Au cours de ces trois actes, les joueurs incarneront trois personnages différents, mais participant à la même intrigue. Le découpage de ces trois actes est non chronologique, ceci afin d'aménager la surprise des joueurs.

Idéalement, les joueurs doivent créer ou détenir des personnages de niveau « Turjan ». Les autres personnages, de niveau « Cugel » et « Rialtho » sont fournis, les joueurs devant s'y glisser rapidement.

Les petites ^{annotations} en rouge, suggèrent des tests de résistance.

Les petites ^{annotations} en rouge, suggèrent des tests de compétences.

Le synopsis :

Une coterie d'Archimages met au point un stratagème pour dépouiller une terrifiant Archiplume et échapper à son inévitable courroux. Conscient du fait qu'une confrontation avec ce redoutable adversaire serait à leur désavantage et qu'il serait à même de déjouer les déguisements et artifices habituels, ils ont recours à un subterfuge beaucoup plus élaboré : des Elixirs d'Identité Essentielle. Grâce à ces potions ils revêtent l'identité d'ordinaires badauds, se mystifiant eux-même jusqu'aux plus intimes souvenirs. Ils sont ainsi à l'abri de toutes les tentatives de l'Archiplume pour les confondre et peuvent mettre une distance sécurisante entre eux et leur poursuivant.

Les Archimages, alors ignorant de leur véritable nature, se rendent en un lieu prédéterminé, où ils croient trouver un emploi rémunérateur. En ce lieu mystérieux, ils ont au préalable missionné quelques aventuriers de réputation, afin qu'ils persuadent nos « mages errant » de boire les antidotes qui leurs rendront leurs identités originelles...

Le cadre :

L'aventure proposée prend place autours de la petite cité de **Villamasqua**. Sur les cotes du **Littoral de Kauchique**, à 200 lieux de **Mel** et à trois jours de mer du **Port de Förrell**, s'étend une lande morne et marécageuse. Ici, il y a 13 décades, s'établit un puissant mage nommé **Mandiguois, le Prince menteur**. Il fonda un ordre composé de cinq archimages voués à exploiter copieusement une population naïve attirée par les promesses et la renommée factice des despotes.

Les **Landes Mandiguoises** s'étalent sur 30 milles, en amont et en aval de **Villamasqua**. Elles se composent de collines abruptes et se muent en marais et bourbiers au fur et à mesure que l'on s'approche de la mer. A **Villamasqua**, les collines forment un cirque de falaises autours des marais. Les poissons, crustacés et algues qui abondent dans les eaux stagnantes du **Cirque de Nopte** font l'ordinaire des nombreux pêcheurs Villamasquais.

Provedes exotiques :

Les écrevisses arc-en-ciel du Cirque sont connues pour chanter pendant la cuisson, leur chaire est savoureuse, mais l'odeur évoque le savon. Les algues-noptes agrémentent tous les plats des hostelleries villamasquaises ; Certaines sont très épicées, toutes sont fort salées. L'algue bleue vous empêchera de dormir trois nuits durant, mais les cuisiniers les réservent aux mauvais plaisants.

Il est plus que recommandé d'accompagner la collation du soir d'un Mas-Koliset, petit vin liqueux qui traverse le Littoral depuis l'Ascolais ^{Goinfrerie!}.

Villamasqua est perchée sur un éperon rocheux qui domine le Cirque de Nopte. A ses pieds des dizaines de canaux s'éparpillent dans le marais, dans une mosaïque de petits îlots. Les ruelles de la cité sont abruptes et sinueuses et le promeneur ne ménagera pas ses mollets s'il souhaite arriver au sommet de la ville où se dresse le Château de Petramanos.

Le **Château de Petramanos** est le siège de l'**Ordre de la Main de Mandiguois** ; cocasse palais dont les cinq hautes tours abritent les Archimages héritiers de l'autorité du Prince menteur.

Usage saugrenu :

Apprenez que la coutume veut qu'à **Villamasqua**, en souvenir du **Prince Mandiguois**, l'on vaque masqué. Ainsi, on ne songerait pas plus à s'exhiber le visage découvert qu'à se promener nu ! Les Villamasquais considéreront comme grossier tout individu qui ne se plierait pas à ces us. La milice pourrait

même intervenir. On a d'ailleurs l'habitude de défigurer sommairement les dévergondés qui exposent leurs faciès. Quelques vendeurs de masques, profitent judicieusement du marché offert par les rares visiteurs ignorant de cette bizarrerie. Il faut savoir que l'esthétique des masques est chose importante pour le villamasquais et que pour le non initié c'est l'apogée de la subjectivité. Pourtant un masque démodé vous condamnera aussi assurément au mépris des citadins qu'une lèpre ou les effluves d'un sconse.

Enfin, si l'on s'éloigne suffisamment de Villamasqua en suivant la route du sud qui contourne les marais (et qui est censé ne mener nulle part en particulier) on finit par arriver dans la Mangrove Mulsatre. Un endroit fort peu sympathique et pour tout dire franchement mal fréquenté. Au fil des marées, les palétuviers et massifs ligneux servent de refuges à quantité de pirates désœuvrés et surtout à un petit écosystème propice aux Gids...

Acte 1, niveau Turjan

« Où quelques aventuriers notables, mandatés par l'Ordre de la Main, doivent convaincre une bande de va-nu-pieds de boire une étrange décoction »

Introduction : (à lire aux joueurs, en y mettant le ton ! Que diantre.)

« Depuis maintenant plusieurs mois, votre modeste équipée a traversé le Littoral de Kauchique depuis l'Ascolais pour trouver fortune et gloire dans ces exotiques terres du sud. Dans la ville de Mel, vous vous êtes taillé une solide réputation d'homme d'à-propos grâce à votre esprit d'initiative. Puis, la réussite suscitant toujours la jalousie et les mesquines roueries juridiques, vous êtes parti pour l'Est.

Récemment, la chance vous souriant à nouveau, vous avez trouvé à vous employer à profit. C'est les poches pleines de terces payées par avance, que vous avez conclu un accord juteux avec un individu parfumé à la menthe, nommé Fustunus. Ce Fustunus vous a gratifié de 400 terces chacun, vous en promettant autant une fois votre tâche accomplie. La mission est pour le moins étrange mais n'apparaît pas impossible :

Il vous faut trouver au sein de la Mangrove Mulsatre, cinq individus voyageant ensemble, visiblement inaptes à survivre longtemps en pareil lieu et les amener à boire chacun une potion. Ces gens là ne doivent en aucun cas être blessés, leur survie doit être votre priorité ! Ce Fustunus vous a donné cinq fioles et vous a enjoint à vous rendre dans la Mangrove où les cinq larrons ne sauraient tarder.

Vous voilà maintenant en plein pays Mulsatre où le taux d'humidité n'est pas compatible avec une ventilation saine et où chaque liane et chaque racine apparaissent prêtes à vous entraîner au fond des marais... »

Objectifs :

L'objectif des personnages est donc de mettre la main sur cinq vagabonds. En fait, il s'agit des Mages de l'Ordre de la Main sous l'effet de l'Elixir d'Identité Essentielle. Les personnages doivent donc les trouver et les convaincre de quelque façon que ce soit de boire les antidotes. Dès qu'ils ont bu, on passe sans transition à l'acte 2.

Rien n'est simple :

Plusieurs contrariétés vont altérer l'impression de facilité qui enivre nos aventuriers.

Premièrement, des Gids vont trouver les cinq « proies » avant les personnages. Il va falloir les protéger et ceux-ci vont en profiter pour se perdre dans la Mangrove.

Deuxièmement, les cinq « proies » vont trouver refuge près d'un navire pirate à l'hospitalité envahissante. Il ne sera pas aisé de s'en dépêtrer.

Troisièmement, ces cinq imbéciles sont retors et ne tiennent pas du tout à boire une potion dont ils ignorent tout...

Cinq larrons et un chien...

Ces PNJs deviennent des personnages joueurs dans le second acte, leurs fiches sont fournies plus loin. Il ne s'agit ici que de leur description sommaire.

Landelet : Un jovial gaillard, au sourire équin et au rire tonitruant. Il inspire plutôt la sympathie avec sa chemise de satin jaune et son rustique chapeau de paille. Il porte une bouteille en bandoulière et une longue lame à la ceinture.
Persuasion (volubile) 8, rebuffade (candide) 7, Attaque (finesse) 7, Défense (Vexation) 8, Santé 8, Doigts agiles 5, Furtivité 4, Jeu 3.

Schtalchnik : Un grand type pâlot, dont la parure sinistre est dépourvue de toute joie de vivre et qui en plus arbore de morbides colifichets.
Persuasion (éloquent) 6, Rebuffade (circonspect) 6, Attaque (férocity) 4, Défense (Intuition) 6, Santé 6, Pédanterie 5, Magie (vigoureuse) 6 (aucun sort en mémoire hélas).

Ignacithe de Caum : Assurément un gentilhomme prévenant et élégant. Son visage rayonne et il porte une casaque de lieutenant de cavalerie du plus bel effet, ainsi qu'une rapière effilée à son flanc.
Persuasion (charmeur) 9, Rebuffade (sagace) 7, Attaque (vivacité) 5, Défense (parade) 7, Santé 7, Etiquette 3, Imposture 4, Séduction 6.

Traberey : Un gaillard massif, dénué de cou, le visage clos et la bouche scellée par une contrariété persistante. Il est vêtu d'une longue blouse de peau et manipule sans cesse un fleuret fort pointu.
Persuasion (comminatoire) 6, Rebuffade (contrariant) 9, attaque (cautele) 8, Défense (aplomb) 8, Santé 9, Jeu 4, Sang froid 4.

Oclanthe : Un rustique bonhomme visiblement pétri de sagesse paysanne arborant un franc sourire et une belle confiance appuyée par un grand arc et une douzaine de flèches promettant non seulement de cruelles blessures mais l'agonie du mal tétanique !
Persuasion (direct) 7, Rebuffade (circonspect) 8, Attaque (force) 9, Défense (esquive) 7, Santé 9, Athlétisme 4, Furtivité 5, Perception 4, Pistage 4.

Un **épagneul** miteux qui les suit malgré les pierres qu'on lui jette parfois...

Devancer des Gids affamés :

Les personnages vont finir par mettre la main sur leurs cinq cibles. Celles-ci ont pénétré la Mangrove non pas par la route qui vient de Villamasqua mais par un sentier parallèle. Quelques réussites en ^{Pistage} pourraient d'ailleurs être bienvenues pour mettre la main sur eux.

Ainsi, les Pjs vont les localiser, cheminant sur une langue de terre qui traverse un vaste étang envahi de nénuphar. Ce que ces ahuris ne savent pas en revanche et que les joueurs, eux, vont remarquer c'est qu'une bande de Gids les observe en salivant par anticipation.

Les Gids, piaffant d'impatience, sont entre les Pjs et leurs cinq objectifs. Ils sont 6 et quelques femelles, plus petites, sont restées en arrière pour cueillir des herbes aromatiques destinées à relever le repas à venir.

On part du principe que les Gids en veulent d'abord aux cibles des personnages. Ils vont donc les prendre en chasse, tandis que ceux-ci fuiront ventre à terre. Les Pjs donnant l'assaut pour protéger les fuyards, les Gids se détourneront vers eux (quatre d'entre eux dans un premier temps, les deux autres revenant sur leurs pas si les Pjs n'ont pas rencontré suffisamment de résistance).

Un Gid : varan bipède et passablement grotesque, au sourire de scie-égoïne, haut d'1 mètre 20 au garrot, agrippant ses proies de ses vigoureuses pattes à crochet et donnant des coups de bélier à l'aide de sa crête frontale épineuse.
Attaque (férocity) ~, Défense (intuition) ~, Santé 1,5 ~, Athlétisme 2~, Furtivité 6, Perception 6, Pistage 10, Sang-Froid 6.

Hospitalité encombrante :

Une fois débarrassés des Gids, nos personnages vont mettre un peu de temps avant de retrouver leurs cinq larrons ^{Pistage ou Perception}. Ceux-ci ont fui à perdre haleine et se sont précipité vers des sables mouvant, où ils se sont enlisé promptement. Par chance, non loin de là, un navire à fond plat au mouillage, alerté par leurs cris, s'est porté à leur secours. Nos cinq Magiciens dépersonnalisés sont dorénavant invités à bord de ce rafirot.

Le Glossiphonia est un bateau à fond plat de 20 mètres de long, muni d'une unique voile articulée. Le château arrière est sommaire et fait penser au chapiteau d'un état-major qu'on aurait subtilisé sur un champ de bataille. L'ensemble de l'embarcation laisse à désirer ; la moisissure et la mousse portent autant atteinte à l'intégrité du bateau qu'elles ne participent de sa cohésion.

Le capitaine Livareech maintient un équipage d'une douzaine d'hommes en armes en état de marche.



Le Capitaine Livareech, est un dur à cuire tatoué mais aussi un amoureux de la pipe et de ses variantes : narguilé et calumets. Sa collection de tabacs divers (Odney rouge, Herbe à mouton, Fourme d'écume, touffe-jaune, brume du Septa, etc.) fait sa fierté et il est tout à fait capable de compromettre une expédition pour une tabatière.

Evidemment Livareech et son équipage sont des pirates et quotidiennement il soumet son équipage à des mouvements de gymnastique au son du tambourin.

Phrase typique : « Si vous disposer d'un canot de sauvetage (d'un grand sac un tant soit peu hermétique), je vous invite séant à y placer vos valeurs monétaires et biens lapidaires, œuvres d'art, artisanats précieux, lettres de change, avantages fiduciaires, pièce de collection, mets fins, provendes raffinées et blagues à tabac. N'omettez rien, nous procéderons dans l'heure à une inspection et notre inclinaison à vous équarrir sera inversement proportionnelle à votre application à être exhaustif. »

Persuasion (direct) 11, Rebuffade (sagace) 10, Attaque (vivacité) 10, Défense (esquive) 9, Santé 11, Evaluation 5, Furtivité 4, Intendance 6, Jeu 5, Matelotage 8, Perception 4, Sang-froid 3.

Biens : Une épée, un chapeau de capitaine, une longue-vue hors d'usage, une pipe ouvragée et plusieurs blagues, 126 Terces.

Les pirates du Glossiphonia, douze hommes las et un peu vieillissant, portant les cicatrices d'une vie de labeur et d'aventure (cicatrices, dentitions approximative et peau tannée). Ils aspirent aujourd'hui à une retraite méritée et passent beaucoup de temps dans la Mangrove à entretenir de petits potagers.

Persuasion (volubile ou comminatoire) 6, Rebuffade (obtus ou contrariant) 6, Attaque (férocité) 7, Défense (parade) 7, Santé 8, Jeu 2, matelotage 5, Perception 2

Biens : sabre, binette ou râteau.

Ainsi donc, les cinq proies de nos personnages se sont mises dans de beaux draps, dont le Capitaine Livareech et son équipage les ont sortis. Maintenant ils sont à bord du Glossiphonia, leurs vêtements sèchent sur le pont. Eux, nus, attendent patiemment le thé que leur prépare un marin pendant que Livareech leur vante les avantages de la vie de pirate. Une partie de son équipage a atteint l'âge de la réforme aussi le capitaine recrute. Il estime, à juste titre, qu'en les arrachant à une mort certaine, les malheureux barboteurs ont contracté une "dette d'amitié", il y voit "un signe du lien très fort qui déjà les lie à ce navire et à cet équipage". Il se déclare attaché "aux valeurs de liberté et d'autodétermination qui ont cours au sein de la piraterie", mais il est tout autant "pointilleux sur la notion de réciprocité" et souhaite "parvenir à un accord qui soldera le compte de ses hôtes".

Evidemment, il ne souffrira pas de se séparer de ses invités. Ceux-ci d'ailleurs semblent suffisamment intimidés pour ne pas songer à contrarier le Capitaine Livareech. Celui-ci regardera d'un œil suspicieux la démarche des Pjs qui cherchent à lui enlever sa nouvelle promotion. Il consentira à peine à leur adresser la parole, d'ailleurs le bateau mouille à 10 mètres de l'accotement. Le canot est attaché à la coque et hors d'atteinte.

Les magiciens auto-mystifiés, qui ne comprennent pas trop les motivations des personnages, sont eux même réticents à leur être redevables de quoi que ce soit. En fait, ils s'imaginent pouvoir servir un temps à bord du Glossiphonia et s'échapper à la première occasion.

Le Capitaine consentirait à se séparer de ses "aspirants" pour 300 Terces chacun, en "compensation des primes de retraite qu'il envisage pour les marins dont il va devoir se séparer" *Argutie*.

Evidemment la suite dépendra de l'imagination des joueurs !

Bien des cas de figure sont envisageables, en dehors de l'attaque frontale, qui serait probablement désastreuse après l'entrevue avec les Gids. Par ailleurs, les cinq victimes libérées ne seraient pas reconnaissantes pour autant.

Libres mais ingrats :

Finalement Ignacithe, Traberey et compagnie sont libres. Mais les faire boire les décoctions ne sera pas chose aisée *Arrogance*. Ils se méfient, quel en est le but ? Qu'ont-ils à y gagner ? Ne serait-ce pas une ruse pour les empoisonner et les asservir ou encore les rançonner ?

Parvenir à la conclusion de cet acte mérite bien un petit effort de persuasion et d'astuce.

Acte 2, niveau Cugel

« De passage près de Villamasqua, quelques larrons sont sommés par une créature omnipotente de débuser en ville un conclave de Mages dissimulés »

Cette partie se joue donc avec les cinq personnages de niveau Cugel fournis en annexe.

Introduction : (à déclamer à votre table ébahie)

« Pour qui va de villes en villes et affronte mille périls sans jamais espérer plus que le bénéfice de la survie, la promesse d'une honnête rétribution est un facteur puissant de motivation. C'est en tout cas le moteur qui vous mène au travers des Landes Mandiguoises qui longent le Littoral de Kauchique, après qu'en la ville de Mel, un illustre Marchand nommé Atropus, vous ai commandé des phongidopodes à 50 Terces l'unité. Dans la Mangrove Mulsatre, on en trouve à profusion, votre fortune est faite avant la prochaine lune !

Pour l'heure, un lointain air marin contrarie les mouettes. Vous devez être à quelques lieux des falaises qui encadrent le Cirque Nopte et la Cité de Villamasqua. La Mangrove Mulsatre doit être à deux ou trois jours... »

Objectifs :

Les Mages de l'Ordre de la Main viennent de se travestir grâce à l'Elixir d'Identité Essentielle. Ils se sont auparavant transportés à distance de Villamasqua et maintenant ils ont perdu leurs souvenirs, remplacés par ceux des malheureux qui ont servi à la réalisation des cinq potions. Avant de les "distiller"¹ l'Archimage Dazurin les avait missionné sous l'apparence du marchand Atropus.

Nos Pjs vont donc se hâter vers la Mangrove, mais l'Archiplume spolié par la Main de Mandiguois, ivre de colère cherche partout les mages scélérats. Il a fouillé le Château de Pétramanos et ses démons retournent la ville, mais il est bredouille. Il va tomber sur les personnages et nourrir un juste soupçon que ces charmes ne confirmeront pas. De dépit, il va condamner les malheureux personnages à chercher partout à Villamasqua la trace des Mages de l'Ordre de la Main. Pour les y contraindre outre des menaces très explicites, il va leur adjoindre un démon fort embarrassant.

Nos personnages, bien incapables de démasquer les magiciens (forcément), vont devoir se débarrasser de leur chaperon diabolique et quitter Villamasqua...

Contrariétés bien naturelles :

Au rang de ces petites contrariétés qui font le charme de la vie d'aventurier, comptons le monstrueux gardien que l'Archiplume Marladron le Suave, va leur adjoindre pour s'assurer de leur diligence et du sérieux de leurs recherches.

Ensuite, l'accueil frileux qu'on peut attendre des Villamasquais, si l'on n'est pas masqué (et bien masqué), ne manquera pas d'altérer leur enthousiasme, surtout quand quelques démons en goguette sèment le trouble en ville. On peut aussi compter sur l'ingéniosité lucrative des marchands de masque pour abraser patiemment les nerfs des visiteurs.

Autre facteur de flux biliaire, l'impossibilité de mettre la main sur ces satanés magiciens.

Et enfin, alors que la solution est à leur portée et que l'on s'achemine vers un exorcisme en bon et due forme, les chipotages d'un apothicaire retors vont certainement provoquer le démantèlement absolu du système nerveux des personnages.

¹ Action qui induit la mort du sujet, hélas.

Une route bien mal fréquentée :

Alors que les personnages vont bon train sur une route passablement défoncée, ils vont se trouver nez à nez avec un personnage "hors norme". Celui-ci d'un geste va écarter la lumière du soleil des personnages, les plongeant dans une pénombre localisée. Du même doigt impérieux, il va retourner leurs armes contre eux, celles-ci jaillissant de leurs fourreaux comme des sauterelles hors des blés.

« Il serait évident d'interpréter ces entorses aux principes de l'univers comme une vaniteuse démonstration de puissance sorcière, pourtant il ne s'agit point de cela. Pour moi, être essentiellement magique, il est tout autant ordinaire de soumettre les rayons du soleil que pour vous, animaux bipèdes, de mastiquer avant de déglutir. *Arrogance* »

L'Archiplume Marladron le Suave.

Longiligne et glabre, sa peau est pâle comme une étoile mourante et la lumière du soleil semble vouloir l'éviter, le maintenant dans un halo d'ombre. Il se drape dans une cape trop longue aux reflets d'argent, ornées de dizaines de petites clochettes au son si cristallin qu'il ne peut être ouïe que dans le silence religieux d'une crypte. Un large chapeau plat jette autour de lui un voile léger qui descend jusqu'aux pieds. Il se tient sur ses deux trop longues jambes, enchâssées dans des bas de soie bleutée et des souliers de nacre.

Son visage derrière le voile, ressemble à une porcelaine peinte en noir et blanc, figé dans un petit sourire marmoréen aux yeux de verre.

Marladron n'a que faire des humains, cela le lasse. Rapidement il soupire et baille outrageusement. Souvent il fait un geste fatigué et géint :

« Etes-vous contraint d'user de votre bouche et de ces sons dysharmonieux pour vous exprimer, ne pourriez-vous me faire un condensé télépathique ? »

Persuasion (éloquent) 20, Rebuffade (vétilleux) 20, Attaque (astuce) 10, Défense (vexation) 10, Santé 20, Magie (retors) 30, Athlétisme 6, Dissimulation 4, Doigts-agiles 2, Etiquette 2, Evaluation 8, Furtivité 2, Imposture 10, Ingénierie 8, jeu 6, Médecine 4, Pédanterie 15, Sang-froid 15.



L'Archiplume va tout d'abord les soumettre à un examen magique, sonder leurs pensées et les contraindre à décliner leur identité et la cause de leur errance dans cette région. Il serait malvenu de mentir pour le coup, il le sentirait certainement...

Ensuite apparemment dépité, il prendra le temps de la réflexion et leur annoncera :

« J'ai trouvé à vous employer, cela va vous éviter de mourir de ma main et donnera un sens à votre existence marquée par la vacuité ! Vous allez vous rendre à Villamasqua et localiser incontinent les Mages de l'Ordre de la Main de Mandiguois qui d'ordinaire dirigent la ville, mais qui pour l'instant se terrent quelque part. Ne vous hasardez pas à les affronter vous-même, rapportez-moi ici leur position.

Pour m'assurer de votre diligence et de votre loyauté, je vous adjoints Siphonatus l'Incirconvenable, un redoutable démon qui veillera sur vous en ville. Il sera pour l'occasion l'hôte de ce canidé... »
Apparaît un chien de type épagneul breton...

Siphonatus l'Incirconvenable,

Il se manifeste sous la forme commune d'une centaine de puces. A l'abri du poil du pauvre cabot, il suit les événements en spectateur. S'il décèle quelque entourloupe, il grogne d'abord puis peut se résoudre à d'autres extrémités, l'épagneul est alors agité de spasmes puis grossit inpetto dans des proportions alarmantes, ses yeux roulant comme des braises et ses babines écumantes. Il peut sur un coup de tête dévorer un humain ou même un cheval. Il apparaît si effrayant qu'on se plie volontiers à ses exigences. Par contre, il est parfois limité par son faible intellect et la courte portée de ses sens. Mais il saura toujours pressentir que les personnages cherchent à lui échapper. Appelons cela l'instinct.

Enfin, et ce n'est pas le moindre de ses talents, Siphonatus est imperméable à la magie, pour un nombre limité de fois, mais les personnages n'en savent rien...

Attaque (force) 20, Défense (intuition) 16, Santé 20, Athlétisme 15, Pistage 10.

Puis nos personnages sont envoyés vers Villamasqua, un épagneul s'épouillant copieusement à leur suite.

Les masques, une affaire qui marche :

Avant même d'entrer dans la cité, un marchand nommé **Hectrul** va les interpellé. Il porte un loup d'épaisse toile noire, rehaussé de coquillage. Il vend de solides masques de bois, à 5 Terces la pièce. Il est tout disposé à apprendre aux personnages les règles et les mœurs propres à cette cité.

Aussitôt la transaction faite, Hectrul disparaît. Les gardes de la cité (surcot vert et masque de fer à long bec) et les premiers commerçants rencontrés (comme le tenancier de "La Chopine Insondable" ou le patron de "l'Hôtellerie Noptienne", la plus dûment référencée *Indolence*) ne vont pas manquer de faire sentir aux visiteurs qu'on ne les considère pas mieux qu'une pelote fécale de nocturne égoutier. Et cela en raison de l'incommensurable fadeur de leur masque, signe de déchéance sociale consommée.

Dans le même temps, ils vont rencontrer un marchand de masque nommé **Vectrul**. Il porte un masque satiné couronné de petites plumes de corbeau. Il s'agit évidemment d'Hectrul sous un autre artifice. Il vend des masques de rotin tressé, peint de vert, de noir ou de rouge. Il les vend 10 Terces *Avarice*.

La commande honorée, Vectrul fait place. Nos personnages, dans leurs échanges suivants vont rapidement constater qu'on les confond systématiquement avec des pitres ou des bouffons. Ne portent-ils pas des masques de plaisantins ?

Dans la demi-heure qui suivra, un certain **Pernitrul**, négociant en masque, arborant un voile tissé de fils d'argent aux motifs feuillus se présentera providentiellement. Encore une fois, Hectrul vient à la source. Il propose des masques élégants de tissus précieux, idéals pour le citadin distingué. Il les cède à 15 Terces *Avarice*.

La Main a disparu :

On apprendra sans trop de mal Commérage qui sont les Mages de l'Ordre de la Main de Mandiguois, conclaves d'Archimages siégeant au Château de Pétramanos qui surplombe la ville. Ce sont les héritiers de Mandiguois le Prince menteur qui fonda la Cité il y a longtemps.

Ils vont aussi comprendre que leur disparition subite inquiète fortement les Villamasquais, surtout que des créatures monstrueuses ont pénétré leur sanctuaire et rôdent impunément en ville ! Que faire sans leurs gardiens tutélaires ? La garde régulière de la ville semble bien dépassée...

Au château, les portes sont ouvertes aux quatre vents. Tout a été fouillé et retourné dans les cinq tours des Mages. Les meubles précieux brisés, les automates démantelés, les domestiques concassés. Les voisins sont catastrophés.

Aucune piste, personne ne les a vus sortir. On prétend qu'ils peuvent prendre diverses formes par magie. Le navire enchanté de Gobril le Vengeur, maître de la Tour de Betelgeuse est toujours au port. Ils n'ont pas pris la mer. Ils étaient en ville en début de semaine. Maintenant plus personne.

On ne saurait dénombrer les créatures diaboliques qui rôdent en ville depuis ce matin. D'après les divers témoignages, on en distinguerait une demi-douzaine, avec une marge d'erreur due aux spéculations et aux variantes dans les critères descriptifs. Bref, quatre ou six monstres brutaux et asociaux, molestant et menaçant si l'on ne leur livre pas les Magiciens avant la nuit...

Dans les témoignages, on peut entre autre reconnaître Marladron le Suave qui affectait, d'après les villamasquais terrifiés, de diriger cette bande d'abominations.

Au moment où les personnages enquêtent en ville, les démons de Marladron se sont fait plus discrets. Seul **Oclus le Démaléolien**, infernaliste patenté erre encore en ville, notamment près de la Place des Merisiers si agréable au printemps.

Oclus le Démaléolien

Se présente comme une entité brune et grossièrement humanoïde, dont l'aspect est un tel heurt pour la cornée, qu'un glaucome bénin et éphémère se forme instantanément sur l'œil pour ne laisser en mémoire qu'une silhouette massive mais floue. Ainsi, sur le plan visuel, Oclus est l'objet de conjecture quant aux détails de son aberrante anatomie. Sur le plan olfactif, rien n'est épargné et si les océans s'évaporent, tout au fond le limon antédiluvien embaumerait à cette aune. Quant à l'ouïe, sa voix entraîne un léger acouphène une semaine durant.

« Hélas chers amis, sachez que le mal m'est notion étrangère mais les injonctions perverses qui me lient par contrat sont pour moi source d'abominables convulsions gastriques si je ne m'emploie pas à exercer sur vous des représailles physiques. Ahhhh déjà un nouveau spasme me transperce le duodénum ! Vite qu'on me donne un pauvre innocent à démembrer ! »

Persuasion (éloquent) 9, Défense (circonspect) 8, Attaque (force) 16, Défense (aplomb) 10, Santé 20, Perception 6, Sang-froid 13, Magie (retors) 8

Les personnages laisseront-ils le terrifiant Oclus désarticuler un pauvre villageois sans rien faire ? C'est effectivement probable Sang-froid. Si Oclus voyait son attention attirée sur les personnages, il songerait un temps à leur déboîter quelques membres mais la présence de Siphonatus à leurs côtés l'en dissuaderait sûrement.

Pourtant à force de chercher,

... on finit toujours par trouver. Les soupçons et la paranoïa faisant, on va voir des magiciens déguisés partout. Par exemple, cette coterie de cinq seigneurs masqués (évidemment) qui se terrent dans un entrepôt près d'un canal et dont les domestiques prévenants s'attachent à acheminer rapidement les quelques biens précieux jusqu'à la péniche qu'ils espèrent utiliser pour fuir la ville. Et ce symbole qu'ils portent sur leur armoiries (celui de la Guilde des Gantiers qui figure, il est vrai, une main). Et ce secret, dont ils drapent toutes leurs activités et leurs manigances (ils quittent Villamasqua avec plusieurs titres manuscrits dérobés au sein des coffres de la Camina Negociata)...

Ceci est une fausse piste, mettez-la en scène comme bon vous semble, mais ne vous y attardez pas trop.

Se débarrasser d'un sac de puces :

Siphonatus doit devenir exponentiellement pénible et menaçant. Il grogne, met sa truffe partout. Fait peur aux serveuses. Intimide les personnages à intervalle de plus en plus court.

Les personnages qui désespèrent de mettre la main sur les mages, doivent sérieusement envisager à se séparer de ce chien, tout du moins de ses puces...

La solution pourrait bien venir du fameux **apothicaire Imbrelio**. Sa boutique est ornée de multiples annonces commerciales vantant ses "[remèdes contre l'apoplexie](#)", "[ses onguents pour les genoux douloureux](#)", et ses "[filtres favorisant le terme de trop longues abstinences](#)". Mais ce qui pourrait peut-être intéresser nos personnages, c'est "[l'arme absolue contre les tiques, puces et autres formes de parasites](#)".

Cette "arme absolue" au sujet de laquelle il fera grand mystère mais qu'il affirme être infallible, c'est un traitement dont seul il a le secret, qu'il consent à appliquer sur un chien pour 20 Terces. S'il apprenait la nature des puces dont on parle dans le cas présent, le prix atteindrait rapidement les 200 Terces, tant le risque est grand. Il faudrait alors sérieusement négocier...

L'une des principales difficultés de l'opération est qu'elle doit être menée "dans le dos" du chien qui sinon se douterait de quelque chose.

L'apothicaire Imbrelio.

Un homme entre deux âges, aux yeux fatigués qu'on voit percer au travers d'un grand masque de carton rouge, décoré de fils de laine et de boutons de chemise collés. Il porte une blouse trop courte, et un gros surcol de fourrure tigrée.

Persuasion (charmeur) 8, rebuffade (sagace) 9, Attaque (astuce) 6, Défense (esquive) 7, Evaluation 8, Commérage 5, Perception 5

Le remède d'Imbrelio n'est autre qu'une petite boîte de fer contenant un cirque miniaturisé, avec ses cerceaux, ses trapèzes, ses trampolines et surtout un petit mécanisme musical... c'est garanti, aucune puce n'y résiste, toutes se précipitent sur scène présenter leurs extravagants et microscopiques numéros de puces acrobates, puces funambules, puces clowns, etc. Tant que la musique dure, elle peut durer 30 minutes, les puces font les folles dans la boîte. Ca n'a rien de magique, les puces sont comme ça !

Evidemment, pour conclure cet acte, Imbrelio ne doit pas céder trop vite et au contraire se montrer sceptique et méfiant. Préférant remettre au lendemain car il se dit souffrant, ou encore exiger d'examiner le chien...

En tout cas, une fois Siphonatus l'Incirconvenable circonvenu, les mages restant introuvables, nos personnages feraient mieux de quitter Villamasqua par la petite porte. Et aussitôt, on démarre l'Acte 3 !

Acte 3, niveau Rialtho

« Un conclave de mages puissants, mais soucieux de l'être encore plus, dépouille un adversaire redoutable en sa propre forteresse et pour ne pas connaître sa vengeance, use d'un artifice magique inédit qui les transforme jusqu'aux plus intimes souvenirs »

Cette partie se joue avec les personnages de niveau Rialtho fournis en annexe.

Introduction : (avant de lire ce qui suit, reportez-vous au chapitre 8 des "Cours pratiques de l'Actor Studio, première année", édition 2002. Sinon, prenez une grosse voix).

« L'Ordre de la Main de Mandiguois fait régner sur Villamasqua une ère de justice et de prospérité depuis que le Prince menteur y a été sacré, et que ces héritiers Archimages et Magus Honoris perpétuent son œuvre.

Nul ne songerait à se plaindre des bienfaits, privilèges et avantages que cette charge confère. La ville idolâtre ses maîtres et le peuple a développé depuis des siècles une naturelle inclination à la plus irrévocable servilité.

Pourtant, l'appétit de connaissance et le besoin de prévaloir ne se sont jamais complètement taris et aujourd'hui, une nouvelle entreprise attise en vos cœurs les braises de la convoitise.

Vos recherches, sur mille sujets de préoccupations académiques, vous ont conduit à amasser une documentation riche, complète et abondamment indexée sur un personnage mystérieux et redouté de nombre d'archimages : l'Archiplume Marladron le Suave.

Réputé très puissant et peu enclin à l'exercice des civilités, on le sait domestiquant une phalange de démons et amassant en ses coffres des artefacts et tomes oubliés de valeur indiscutée. Son palais, dont la localisation a été l'objet de maintes conjectures au siècle dernier a été découvert et cartographié à la verticale des Plages de Padalpan par Gobril le Vengeur et son esquif prodigieuse. De plus, dans un appendice exhumé des chroniques de Gohmnode le tuteur, on apprend que l'Archiplume Marladron est gouverné par une compulsion impérieuse, aux solstices et équinoxes, qui le pousse sans atermoiement possible à se compromettre la nuit durant avec de licencieuses créatures sous-marines, laissant ainsi sa demeure sans grande surveillance...

Délaissant, le temps d'une nuit d'équinoxe, le Château de Pétramanos et les charmes de Villamasqua, le Trompe-Récif et à son bord notre audacieux conclave, mouille sur les plages de Padalpan où, sous la surface de l'eau, là où dans quelques minutes va se coucher le soleil agonisant, repose le palais du terrible archiplume que les plus triviaux impératifs va conduire à la ruine ! »

Objectifs :

Les personnages s'appêtent à pénétrer dans le palais de l'Archiplume pour lui dérober ses trésors. Pour cela ils vont devoir faire un peu de natation. Trouver l'entrée du palais dissimulée à la vue du profane. Se défaire des deux démons gardiens qui veillent encore sur le palais tandis que leur maître batifole dans les eaux nocturnes. Réprimer le désir d'émancipation des hordes d'esclaves que maintient Marladron sous sa tyrannie et enfin trouver un moyen d'ouvrir la salle du coffre.

Une fois le larcin consommé, il faut retourner à Villamasqua et pour Dazurin exposer le plan qu'il a conçu pour échapper aux représailles de l'Archiplume... (Cette scène est imposée, évidemment elle a déjà été jouée)...

Si Dazurin le superbe était pressé de question...

...quant au modus operandi de la fuite. Il faut évidemment prendre le joueur à part (celui qui interprète Dazurin) et lui dire que son personnage sait comment il va s'y prendre mais que "scénaristiquement" il ne peut rien lui être révélé pour l'instant. Qu'il doit donc éluder au maximum la question et promettre qu'il a un plan infallible ! Si l'on insiste, dire que face à un adversaire comme Marladron, dont on connaît la science à lire dans les esprits, il vaut mieux qu'un maximum de gens restent dans l'ignorance jusqu'au dernier moment...

Songe d'une nuit d'équinoxe :

Le palais de Marladron est sous-marin, on le devine dans le reflet embrasé du soleil couchant. Pour s'y rendre, il n'existe de fait aucune autre solution qu'une petite trempette.

Une fois la nuit installée, on distingue au loin un ban de sirènes qui s'ébattent au large avec probablement Marladron à leur suite. Le champ est libre, on peut plonger *Athlétisme*.

A 15 mètres sous la surface, le palais est entouré d'une membrane spongieuse, semblable à une méduse, que l'on traverse sans mal et au sein de laquelle une atmosphère est maintenue. Le palais en lui-même est un vaste bâtiment octogonal, de plein pied, en marbre phosphorescent, ceinturé d'une promenade abritée d'une colonnade et de vignes grimpantes. Tout autour, un jardin géométrique bien entretenu accueille une douzaine de fontaines et un arboretum remarquable. Un détail qui n'échappera pas aux personnages, c'est que le palais n'a visiblement aucune porte.

L'Archipume facétieux, plutôt qu'à devoir protéger les accès contre les intrus, a préféré ne pas en mettre. Si l'on fait le tour du palais, sous la promenade, on ne voit nul part de porte ou quoique ce soit d'approchant. En fait, seul un jet réussi de *Pédanterie*, avec un cumul de 7 (réuni en moins de 4 jets), permettra de faire le tour du sujet complexe qu'est le marbre phosphorescent :

1 La pierre qui pare les arcades du palais, au sein de la promenade et qui luit de ce léger halo lumineux, est du marbre-lumière.

2 Pour être plus précis c'est du marbre azul-photonique, une roche métamorphique très rare.

5 C'est une roche métamorphique certes, mais dont la base calcaire n'est pas terrestre et qui dispose de fait de propriétés rarissimes dont la fluorescence est probablement la moindre.

7 Sa particularité la plus notable est de n'avoir de consistance qu'en présence d'une source lumineuse, aussi infime soit-elle *Argutie*.

Ainsi il suffirait de priver une portion de ce mur de lumière pour le rendre intangible ? Cela paraît fou et pourtant c'est bien le cas ! Encore faut-il que la privation de lumière soit sans défaut (du moins pratiquement, un physicien rétorquerait que c'est impossible), ce qui n'est pas aisé.

Une fois franchis le mur d'enceinte qui seul est bâti en marbre azul-photonique, nos personnages accèdent à un long couloir périphérique qui fait le tour de la demeure sur 600 mètres. Ce couloir est large et admirablement décoré, un immense tapis émeraude sur un carrelage doré étouffe les pas des promeneurs et des lumignons enchantés soulignent les entrelacs de poutrelles de châtaigner sculptées qui ornent le plafond. Ce couloir dessert les salons, intendances, domesticités, chambres d'amis, mais donne également accès à un couloir gardé qui mène au cœur du palais.

Les salons sont tous meublés avec soin, dans un style raffiné dont l'objectif premier est de garantir un paragon de confort *Indolence*. On compte six salons, le maître des lieux aimant à profiter de chacun alternativement. Tous disposant de nombreux et luxueux équipements magiques et technologiques.

Les Chambres d'amis, au nombre de six également, disposent d'un confort absolu mais apparaissent au premier coup d'œil n'avoir reçu aucun visiteur depuis fort longtemps.

Les Intendances comptent une grande salle d'eau, de spacieuses réserves et une cuisine pouvant accueillir deux brigades de mirlitons *Goinfrerie*. Une flottille de serviteurs s'y emploie industriellement à toutes heures.

Les Domesticités abritent les serviteurs du palais. Dans quatre dortoirs de 8 lits et un réfectoire exigu s'entassent 30 larbins dans des conditions spartiates et précaires sur le plan sanitaire. D'ailleurs les domestiques du palais utilisent plus volontiers le terme esclave pour se désigner...

La révolte de la domesticité couve au sein du palais de Marladron. S'ils repèrent les personnages, ceux-ci vont se regrouper et les suivre. Puis se rendant compte que les mages ne sont probablement pas invités, vont entrer en contact avec eux, au travers de leur délégué Somastrain, plein d'espoir face à leurs libérateurs. Ils évoquent tous leurs indignes conditions de travail, sans émolument, ni gratification, accompagné de coups, privations et souvent consommation par les laquais démoniaques du maître. Aucun n'a choisi ce poste, tous ont été capturés par l'Archiplume et traînés ici pour servir. Certains comptent plus de 40 annuités de salaire non versé ! Mais maintenant, voici leurs libérateurs !

A l'évidence, les personnages risquent de considérer que 30 empotés accrochés à leurs capes risquent de les placer dans une position inconfortable et ce n'est pas faux *Arrogance*. Pourtant les malheureux nourrissent de grands espoirs sur eux, des espoirs qui pourraient se muer en rancœur-assassine s'ils étaient déçus...

Serviteur lambda : *Persuasion (éloquent) 5, défense (contrariant) 5, Attaque (caute) 6, Défense (feinte) 5, Santé 5, Intendance 6.*

Le couloir gardé conduit vers le centre du palais. Sur deux fauteuils rembourrés patientent deux sbires de Marladron : **Eusclepos** et **Habrotilio**. Ces deux démons oisifs sont couramment occupés à deviser sur leur véritable nature. Leurs débats sont interminables et soporifiques mais ils estiment malvenu qu'on les interrompe à tors et à travers ^{Argutie}. La question doit être tranchée :

"Leur nature de démon les enjoint à convoiter l'âme des mortels, est-ce pour cette raison qu'ils chérissent tant la chair humaine ? Pour absorber l'âme d'un être, doit-on forcément en consommer l'enveloppe charnelle ? N'y a-t-il point d'autres moyens, plus raffinés et pour tout dire moins barbares d'assouvir leurs vices démoniaques ? Et quand ils dévorent un animal, est-ce la preuve que celui-ci possède une âme où qu'ils ne sont que de vulgaires carnivores ? "

Eusclepos est convaincu que "l'âme et le corps sont indissociables et que jusqu'au dernier os que l'on ronge, c'est l'essence spirituelle de l'être que l'on absorbe. Après tout, quel besoin aurait leur corps immortel d'apport protéinique"

Habrotilio lui, plus déprimé, s'est depuis longtemps résigné, "sa nature infernale ne le place pas au-delà des basses fonctionnalités communes à tous les organismes et c'est bien la faim et la promesse de chair saignante qui lui donne ces sialorrhées et non celles de bacchanales métaphysiques. "

Les personnages seront invités, s'ils se présentent courtoisement, à apporter leur éclairage à cette controverse, mais cela n'implique en rien qu'ils se voient accorder un quelconque laissez-passer pour aller plus loin dans ce couloir. Au contraire, nos deux compères reprendront du service, trop heureux de passer du discours à la pratique...

Eusclepos et Habrotilio sont tous deux plus grands que ne le sont les humains, d'un bon mètre. Ils sont larges d'épaules et leurs jambes épaisses sont proportionnellement assez courtes. Leurs têtes en revanche sont disproportionnées, dépourvues de cous et rougeaudes, suffisamment vastes pour accueillir des bouches énormes et des mâchoires de requin. Leurs petits yeux sont noyés dans le sang et leur diction est malaisée. Par contre, pour adoucir ce portrait calamiteux, ils sont vêtus avec soin et portent d'élégantes capelines de feutre noir, taillées comme celle des portiers de grandes maisons, ainsi que de petits chapeaux de cuir bordeaux, à revers gris.

« Cet échange a été vif mais distrayant et pour tout dire fort enrichissant. Espérons qu'il nous restera un peu de l'âme généreuse que nous vous connaissons au fond de l'estomac quand la digestion vous aura relégué aux brumes étioilées de la mémoire. »



Persuasion (volubile) 11, Rebuffade (vétilleux) 10, Attaque (Force) 15, Défense (esquive) 13, Santé 18, Magie (audacieuse) 7, Athlétisme 8, Perception 6, Sang-froid 15. Sorts : "Le second enchantement hypnotique..." pg 106, "La libération de la distorsion" pg 105.

Une fois l'obstacle que constituent les deux démons franchi, on atteint le cœur du palais. Seul Marladron a accès à cet endroit. On y trouve le grand salon, la chambre de l'Archiplume mais surtout son étrange salle de danse.

Le grand salon est spacieux mais austère et froid. Tout y est blanc, propre, certes confortable grâce à mille équipements sophistiqués mais l'ensemble est complètement inhumain. Il n'y a pas grand chose d'intéressant ici, bien qu'un visiteur ordinaire puisse faire fortune avec la vaisselle ou les luminaires...

La chambre de l'Archiplume, outre le fait qu'elle déclasserait en luxe nombre de palais princiers, souffre de la même ambiance glaciale que le grand salon. On n'y trouve pas non plus objet d'intérêt eut égard aux préoccupations d'un Archimage sinon *des toilettes précieuses, de jolies mules fourrées pour l'hivers* et, sur un mannequin, *une cape à grelots*.

Enfin tout au cœur du palais, enchâssée dans l'enceinte architecturale la plus massive du bâtiment, on trouve une petite salle ronde à laquelle on accède grâce à une haute porte de bois dorée : **la salle de danse**. Cette salle au dallage de marbre miroitant et aux moulures d'une finesse incomparable est dénuée de tout mobilier si l'on excepte l'estrade au fond, qui accueille un étrange appareil. Adossé au mur du fond, trône un **orgue de barbarie cyclopéen**, tout de bronze et de cuivre, outillé de multiples appendices en sus des tubulures ordinaires des harmoniums. On remarquera en particulier un cadran et un long cornet acoustique dirigé vers la piste de danse. Sur le mystérieux cadran d'ivoire rien n'est affiché pour l'instant mais une petite manette placée à sa droite porte une plaque prescrivant : "**Actionnez-moi !**".

En fait, cet orgue est la serrure qui conduit au laboratoire de Marladron. Si on actionne la manette comme indiqué, le cadran détermine aléatoirement un exercice de danse, exemple : les deux premiers temps d'une *carmagnole*, douze pas de *cordax*, trente secondes de *bourrée ascolaise*, une *gigue à pirouette*, un *passé-pied simple*, une *ridée à chapeau*, etc... Une fois l'exercice déterminé, l'organe attend, le cornet aux aguets, d'ouïr les sons exacts produit par les agitations du danseur ^{*Etiquette*}, à cette seule condition la porte dissimulée s'ouvre sur le laboratoire. Evidemment pour que le cornet enregistre les sons adéquats, il faut au danseur une splendide cape à grelots comme celle que porte Marladron le Suave. Par chance, une telle cape attend dans la chambre de l'archiplume.

Le Laboratoire de Marladron, objet de toutes les rapacités communes aux Archimages, est en réalité fort exigü. Le mécompte ne durera pas car si l'endroit est étroit en taille, il est assez vaste toutefois pour contenir quelques merveilles dont un grimoire passablement hypertrophié et quelques coffrets emplies de petites merveilles comme des pierres ïoun, des talismans et des ingrédients aussi rares qu'un œil de cyclope louche ou une corne de licorne effrontée.

La liste des acquisitions est longue mais aussitôt leur larcin accompli, il reste encore aux personnages à mettre une saine distance entre eux et leur désormais dévoué ennemi.

Se mettre à l'abri des représailles :

La dernière scène n'a hélas, et c'est une contrainte du scénario vous le comprendrez j'espère, pas grand chose à voir avec le jeu de rôle. En effet elle est déjà écrite et a même déjà eu lieu. Pour qu'elle garde toutefois un aspect un tant soit peu amusant, elle est proposée sous la forme d'un dialogue qui peut être lu par les joueurs dans la plus pure tradition dramatique ! Ce dialogue (une version par lecteur) est proposé en annexe 1 à 6.

Annexe 1

Le dialogue final, version Maître de Jeu.

Le MJ : « Vous voilà arrivé aux pieds des murailles du château de Petramanos ensommeillé comme tout Villamasqua. Le soleil se hissera hors de l'horizon dans moins d'une heure, plongeant la ville dans sa lumière agonisante. Pour l'instant un calme alcyonien accompagne la pénombre. Primus déverrouille l'énorme porte d'entrée»

Gobril : (criant) « Hola ! valetaille ! Point n'est plus temps à l'oisiveté car vos maîtres sont rentrés ! »

Dazurin : « Chut compagnons, qu'ils dorment après tout, leur sort sera ainsi moins cruel s'il les surprend dans leur sommeil. »

Gobril : « Bah ! Et comment nous retrouverait-il ? »

Andet : « Oh j'envisage à minima quinze façons, en ne tenant que la magie ordinaire telle que pratiquée ces cinq derniers éons, et je ménage mon imagination ! »

Primus : « Il ne faut pas songer me voir déroger aux codes moraux rigoureux auxquels je m'astreins depuis l'enfance et abandonner ainsi mes gens de maison. »

Umoulian : « Cette bravoure rectiligne vous honore Chevalier Primus. Les troubadours pour les siècles à venir chanteront comme vous avez accompagné vos sujets dans le très bref et définitif combat qui vous opposa à Marladron et ses sordides laquais. Hélas, nous devons faire diverger nos destins du vôtre car nos aspirations ne sont pas d'alimenter la geste en ces derniers souffles solaires. Adieu notre fidèle ami et sache qu'à jamais le souvenir d'un membre perdu hantera la Main de Mandiguois. »

Primus : « hmm... Allons, ne m'écartez pas si promptement, vous savez que mon engagement à la Main prévaut à tous les autres. Ecoutons le plan que Dazurin le Superbe a concocté pour nous soustraire à la vengeance de l'Archiplume. »

Le MJ : « Entre temps vous êtes parvenu dans la Tour Ursula-Major, tout au sommet du château. Dans le laboratoire de Dazurin quelques athanors glougloutent paisiblement. »

Gobril : « Bien Dazurin parles ! Quel subterfuge as-tu conçu que je n'aie pas été capable d'échafauder moi-même ? Ne me fais pas regretter de ne pas m'être déjà transporté à l'abri de dix-mille nautiques de mer déchaînée. »

Umoulian : « Qui ne te servirait de rien, car le Suave pisterait ta trace magique grâce à son limier astral légendaire. »

Dazurin : « C'est vrai ! C'est pour cela que notre trace doit disparaître complètement de la surface pour désorienter le flair thaumaturgique du limier de Marladron. »

Andet : « Soit, mais comment cela est-il possible ? Une téléportation laisse une trace infinitésimale mais suffisante, une métamorphose nous laisse à la merci d'une lecture mentale, et tout ceci est trivialité pour un Archiplume de la réputation du nôtre.»

Dazurin : « Sauf peut-être pour l'Elixir d'Identité Essentielle tel qu'il est distillé par votre serviteur. »

Andet : « Qu'est-ce donc que cela ? Je n'ai jamais entendu parler d'une potion de ce nom. Vous ne vous êtes pas à nouveau infatué l'esprit dans les vapeurs zinguées ? »

Dazurin : « Que nenni, votre ignorance ne vous discrédite en rien car cet élixir là, j'en suis l'inventeur. Il s'agit du reliquat de l'identité d'un individu une fois qu'il a été alchimiquement concentré, raffiné et décanté. Quiconque le boit, devient purement et simplement cet individu, aussi bien en l'esprit qu'en le corps. »

Umoulian : « Quel prodige et vous disposez de cinq élixirs ? »

Dazurin : « Assurément, cinq lambins que j'ai grugé à Mel, en les envoyant à la chasse aux phongidopodes . Aussitôt les potions ingérées, nous serons à l'abri de leurs médiocres identités. Pressons ! Il nous faut maintenant nous rendre en un point précis à l'écart de la ville, là même où leurs souvenirs ont été interrompus. »

Gobril : « Mais quel bénéfice à rester piégé sous les traits d'ordinaires errants, loin de notre gloire passée alors que nous venons de nous démener pour en accroître encore un peu plus la splendeur ? Car si j'ai bien compris, une fois notre identité substituée, nous la conserverons sans souvenir de notre être initial. »

Dazurin : « C'est encore irréfragable lucide Gobril, sauf qu'un antidote a été prévu bien sûr, qui inverse instantanément l'effet de l'élixir et c'est mon Sandestin Fustunus qui s'est chargé, selon mes prescriptions détaillées, de préparer les conditions de notre retour dans quelques jours. »

Le MJ : « Apparaît spontanément Fustunus, le petit gnome bleu embaumant la menthe jusqu'à la céphalée. Il s'incline brièvement et annonce : " Ainsi qu'il m'a été notifié, tous les préparatifs sont accomplis.

Vos biens précieux sont cachés dans les ruines des anciens thermes de la Mangrove Mulsatre et des gens compétents attendent la-bas de vous administrer l'antidote. Bonne chance. " Sur ces mots, il s'évapore. »

Umoulian : « Ha ! Dazurin votre qualificatif de "Superbe", qu'on jugerait parfois présomptueux, pour l'heure apparaît être un euphémisme. »

Andet : « Soit, l'aventure est toutefois conditionnée par une grande part d'aléatoire mais basta, le temps nous est compté. Hâtons-nous de quitter Villamasqua et absorbons ces élixirs. »

Annexe 2

Le dialogue final, version Gobril.

Le MJ :

Gobril : (criant) « Hola ! valetaille ! Point n'est plus temps à l'oisiveté car vos maîtres sont rentrés ! »

Dazurin :

Gobril : « Bah ! Et comment nous retrouverait-il ? »

Andet :

Primus :

Umoulian :

Primus :

Le MJ :

Gobril : « Bien Dazurin parles ! Quel subterfuge as-tu conçu que je n'aie pas été capable d'échafauder moi-même ? Ne me fais pas regretter de ne pas m'être déjà transporté à l'abri de dix-mille nautiques de mer déchaînée. »

Umoulian :

Dazurin :

Andet :

Dazurin :

Andet :

Dazurin :

Umoulian :

Dazurin :

Gobril : « Mais quel bénéfice à rester piégé sous les traits d'ordinaires errants, loin de notre gloire passée alors que nous venons de nous démener pour en accroître encore un peu plus la splendeur ? Car si j'ai bien compris, une fois notre identité substituée, nous la conserverons sans souvenir de notre être initial. »

Dazurin :

Le MJ :

Umoulian :

Andet :

Annexe 3

Le dialogue final, version Dazurin.

Le MJ :

Gobril :

Dazurin : « Chut compagnons, qu'ils dorment après tout, leur sort sera ainsi moins cruel s'il les surprend dans leur sommeil. »

Gobril :

Andet :

Primus :

Umoulian :

Primus :

Le MJ :

Gobril :

Umoulian »

Dazurin : « C'est vrai ! C'est pour cela que notre trace doit disparaître complètement de la surface pour désorienter le flair thaumaturgique du limier de Marladron. »

Andet :

Dazurin : « Sauf peut-être pour l'Elixir d'Identité essentielle tel qu'il est distillé par votre serviteur. »

Andet :

Dazurin : « Que nenni, votre ignorance ne vous discrédite en rien car cet élixir là, j'en suis l'inventeur. Il s'agit du reliquat de l'identité d'un individu une fois qu'il a été alchimiquement concentré, raffiné et décanté. Quiconque le boit, devient purement et simplement cet individu, aussi bien en l'esprit qu'en le corps. »

Umoulian :

Dazurin : « Assurément, cinq lambins que j'ai grugé à Mel, en les envoyant à la chasse aux phongidopodes . Aussitôt les potions ingérées, nous serons à l'abri de leurs médiocres identités. Pressons ! Il nous faut maintenant nous rendre en un point précis à l'écart de la ville, là même où leurs souvenirs ont été interrompus. »

Gobril :

Dazurin : « C'est encore irréfragable lucide Gobril, sauf qu'un antidote a été prévu bien sûr, qui inverse instantanément l'effet de l'élixir et c'est mon Sandestin Fustunus qui s'est chargé, selon mes prescriptions détaillées, de préparer les conditions de notre retour dans quelques jours. »

Le MJ :

Umoulian :

Andet :

Annexe 4

Le dialogue final, version Andet.

Le MJ :

Gobril :

Dazurin :

Gobril :

Andet : « Oh j'envisage à minima quinze façons, en ne tenant que la magie ordinaire telle que pratiquée ces cinq derniers éons, et je ménage mon imagination ! »

Primus :

Umoulian :

Primus :

Le MJ :

Gobril :

Umoulian :

Dazurin :

Andet : « Soit mais comment cela est-il possible ? Une téléportation laisse une trace infinitésimale mais suffisante, une métamorphose nous laisse à la merci d'une lecture mentale, et tout ceci est triviale pour un Archiplume de la réputation du nôtre. »

Dazurin :

Andet : « Qu'est-ce donc que cela ? Je n'ai jamais entendu parler d'une potion de ce nom. Vous ne vous êtes pas à nouveau infatué l'esprit dans les vapeurs zinguées ? »

Dazurin :

Umoulian :

Dazurin :

Gobril :

Dazurin :

Le MJ :

Umoulian :

Andet : « Soit, l'aventure est toutefois conditionnée par une grande part d'aléatoire mais baste, le temps nous est compté. Hâtons-nous de quitter Villamasqua et absorbons ces élixirs. »

Annexe 5

Le dialogue final, version Primus.

Le MJ :

Gobril :

Dazurin :

Gobril :

Andet :

Primus : « Il ne faut pas songer me voir déroger aux codes moraux rigoureux auxquels je m'astreins depuis l'enfance et abandonner ainsi mes gens de maison. »

Umoulian :

Primus : « hmm...Allons, ne m'écartez pas si promptement, vous savez que mon engagement à la Main prévaut à tous les autres. Ecoutons le plan que Dazurin le Superbe a concocté pour nous soustraire à la vengeance de l'Archiplume. »

Le MJ :

Gobril :

Umoulian :

Dazurin :

Andet :

Dazurin :

Andet :

Dazurin :

Umoulian :

Dazurin :

Gobril :

Dazurin :

Le MJ :

Umoulian :

Andet :

Annexe 6

Le dialogue final, version Umoulian.

Le MJ :

Gobril :

Dazurin :

Gobril :

Andet :

Primus :

Umoulian : « Cette bravoure rectiligne vous honore Chevalier Primus. Les troubadours pour les siècles à venir chanteront comme vous avez accompagné vos sujets dans le très bref et définitif combat qui vous opposa à Marladron et ses sordides laquais. Hélas, nous devons faire diverger nos destins du vôtre car nos aspirations ne sont pas d'alimenter la geste en ces derniers souffles solaires. Adieu notre fidèle ami et sache qu'à jamais le souvenir d'un membre perdu hantera la Main de Mandiguois. »

Primus :

Le MJ :

Gobril :

Umoulian : « Qui ne te servirait de rien, car le Suave pisterait ta trace magique grâce à son limier astral légendaire. »

Dazurin :

Andet :

Dazurin :

Andet :

Dazurin :

Umoulian : « Quel prodige et vous disposez de cinq élixirs ? »

Dazurin :

Gobril :

Dazurin :

Le MJ :

Umoulian : « Ha ! Dazurin votre qualifiant de "Superbe", qu'on jugerait parfois présomptueux, pour l'heure apparaît être un euphémisme. »

Andet :

Annexe 7

Répliques à distribuer aléatoirement aux joueurs.

On ne songerait pas plus à vous accorder crédit qu'à s'enflammer les cheveux.

Et bien alors qu'un pacte soit scellé et si l'un de nous s'en dédit...

Je m'abstiendrai de prétendre que votre conduite ne m'a pas laissé l'ombre d'un ressentiment et justement, je suis ici pour obtenir des explications.

A mon injonction tu abandonneras vêtements et parures, nécessaires ou superflues !

Les intentions que vous me prêtez ne sont que le reflet des artifices et des machinations de l'individu que voici.

Aubergiste, votre établissement est de l'hospitalité la parfaite antinomie.

Pas une gorgée n'humectera mon gosier avant que vous n'ayez honoré pleinement vos engagements !

Vous confondez tacite et licite !

Défiez-vous extraordinairement de toutes les circonstances qui paraissent favoriser vos désirs secrets.

Ah ! Je me réjouis que survienne pour moi, l'occasion ad hoc de vous en produire la transcendante démonstration.

Annexe 8 :

Les personnages de l'Acte 2 (niveau Cugel).

Traberey :

Ce bonhomme là est plutôt massif et pour tout dire un peu frustré, le genre à orner l'angle d'une taverne louche. Bref, il est un rien patibulaire. Large et solide, dénué de cou, sa grosse tête décorée de quelques noires mèches plaquées et d'un petit galurin de ville, il croise ses gros bras sur un long tablier de cuir retourné et une tunique ras du cou. Aux pieds il porte de grossières espadrilles et un caleçon long à grosses côtes.

Aptitudes :

Persuasion (Comminatoire) 6, Rebuffade (Contrariant) 9, Attaque (Cautèle) 8, Défense (Aplomb) 8, Santé 9, Athlétisme 2, Commérage 1, Dissimulation 3, Furtivité 2, Jeu 4, Perception 3, sang froid 4.

Résistances :

Indolence 1, Argutie 1, Lubricité 3, Avarice 1.

Possessions :

*Un bel anneau d'or à l'oreille 1,
Une rapière 1,
Un jeu de carte 1.*



Ignacinthe de Caum :

On pourrait voir en lui quelque prévenant gentilhomme, certainement un officier chevaleresque tant son bel uniforme à galon doré et son large chapeau à cocarde participe de son prestige. Par ailleurs, son sourire illumine son visage d'homme un peu âgé certes, mais encore très galant et conclue de séduire son interlocuteur. Fringuant, il fait résonner ses hautes bottes de cavalerie sur les dalles des tavernes et afin d'achever d'impressionner ses contemporains, passe une main stylée dans sa chevelure aérienne.

Aptitudes :

Persuasion (Charmeur) 9, Rebuffade (Sagace) 7, Attaque (Vivacité) 5, Défense (Parade) 7, Santé 7, Athlétisme 1, Commérage 2, Etiquette 3, Evaluation 2, Furtivité 2, Imposture 4, Pédanterie 3, Perception 2, Séduction 6.

Résistances :

Arrogance 1, Goinfrerie 3, Argutie 1.

Possessions :

*Une véritable défroque d'officier (mais de quel régiment ?) 1,
Une rapière 1.*



Landelet :

Voici un jovial compagnon, tout en bourrades amicales et en sourire sympathique. Landelet a un physique commun mais une solide dentition, une figure aimable et une belle tignasse frisée lui donne bonne allure. Il vagabonde en tenue légère mais élégante, une chemise de satin jaune importée d'outre-mer, de chics culottes bouffantes, des chausses à pointes d'argent et un cocasse chapeau de paille. Mais surtout, il s'arrange pour avoir à tout moment quelques bons crus sous la main.

Aptitudes :

Persuasion (Volubile) 8, Rebuffade (Candide) 7, Attaque (Finesse) 7, Défense (Vexation) 8, Santé 8, Athlétisme 3, Dissimulation 2, Doigts agiles 5, Evaluation 2, Furtivité 4, Jeu 3, Perception 2

Résistances :

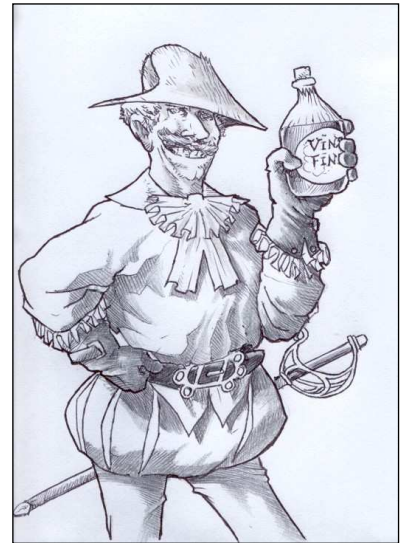
Indolence 1, Argutie 1, Lubricité 2.

Possessions :

Une chemise d'importation,

Une rapière,

Une bouteille de liqueur forte (impose une retenue de 1 sur toutes les actions de celui qui en aurait abusé et ceci pendant 15 minutes ou une heure selon la quantité ingérée) 3.



Oclanthe :

Voici un rustique gaillard, visiblement pétri de sagesse paysanne, c'est à dire qu'il se contente souvent de dissimuler derrière un franc sourire une faible inclinaison à la loquacité. Il est solidement charpenté et porte de vigoureuses moustaches et de broussailleuses boucles châtaines. Autres ruralismes, il porte un arc long dans le dos, une épaisse ceinture au travers du torse sur un petit gilet de cuir élimé et une queue de castor sur un bonnet de laine olive.

Aptitudes :

Persuasion (Direct) 7, Rebuffades (Circonspect) 8, Attaque (Force) 9, Défense (Esquive) 7, Santé 9, Athlétisme 4, Conduite 1, Furtivité 5, Perception 4, Pistage 4, Survie 4.

Résistances :

Indolence 2, Arrogance 1, Argutie 1.

Possessions :

Un arc long 1,

Un carquois garni d'une quinzaine de flèches 1.



Schtalchnik :

On est averti au premier regard d'avoir affaire à un inquiétant personnage dont l'hygiène mentale est probablement déplorable. L'homme est grand, mince et pâle, se tient voûté et promène un regard noir sur ses contemporains, de sous ses mèches noires de jais. Il se cache sous un large chapeau comme en ont les brigands et porte un lourd manteau anthracite sur une vieille blouse de carabin.

Aptitudes :

Persuasion (Eloquent) 6, Rebuffades (Circonspect) 6, Attaques (Férocité) 4, Défense (Intuition) 6, Santé 6, Furtivité 2, Imposture 1, Pédanterie 5, Perception 2, Sang froid 2.

Magie :

Vigoureuse 6.

Sorts en mémoire :

*Le second enchantement hypnotique de Felojun,
L'entretemps interminable.*

Résistances :

Indolence 2, Arrogance 1, Goinfrerie 1, Lubricité 2, Avarice 1.

Possessions :

*Un manteau chaud 1,
un chiche nécessaire d'écriture 1,
un Talisman de Fées Séchées (fait de sceaux runiques de bronze et de deux petites fées embaumées, il indispose les créatures magiques : Sandestins, Flocs et Archiplumes, les forçant tout au plus à tousser, se moucher ou se frotter un œil...) 3.*



Le Maître de Jeu, s'il est clément et sait résister au plaisir facile de voir ses joueurs absolument impécunieux, leur octroiera un somme de départ n'excédant pas 30 terces et répartie de manière la plus inéquitable possible entre les cinq personnages.

Annexe 9

Les personnages de l'Acte 3 (niveau Rialtho).

Dazurin le Superbe :

Un homme qu'on pourrait croire aux portes de la sénescence, mais il n'en est rien. Il est fort élégant et affable, promenant sa vieille carcasse voûtée par les années, sa barbe nuageuse encadrant le sourire toujours aimable de celui qui ne connaît jamais la colère. Coquet mais discret il porte communément une toge verte à longue manche, un luxueux plastron de dentelles et de chaînettes étincelantes et un large chapeau plat agrémenté d'une énorme plume manufacturée.

Aptitudes :

Persuasion (Charmeur) 11,
Rebuffades (Vétilleux) 13, Attaque (Astuce) 4,
Défense (Intuition) 6, Santé 9, Artisanat 3,
Etiquette 3, Fortune 11, Imposture 7,
Pédanterie 14, Perception 4, sang Froid 4.

Résistances :

Indolence 2, Goïnfrerie 4, Lubricité 3, Avarice 1.

Magie :

Curieux 21, Spécialisation "Travestissement" 12,

Sorts en mémoire :

Le Cataplasme Thaumatourge d'Edan,
La Convocation du Fidèle Laquais,
La Démangeaison lugubre de Lugviler,
L'Entretiens Interminable,
La Libération de la Distorsion,
Le Transfert Laganétique de Thasdrubal,
Relocalisation,
La Vie Volée de Thandaval.

Domaine :

La Tour Ursula-Major de PetraManos. *Coquets et intimes, ses appartements sont aussi les plus vastes du château, sa tour comptant un étage de plus que les quatre autres. L'ensemble est bien entretenu, la domesticité étant bienveillante et appliquée.*

Domestique :

Kompar accompagne contre son gré Dazurin (récalcitrant). Il est son garde du corps, terme qu'il refuse préférant celui de Chambellan. Comme Dazurin assure n'avoir aucun besoin d'un Chambellan, Kompar se montre volontiers méprisant pour le grand âge de son maître. (Persuasion - comminatoire 2, Rebuffades - obtus 4, Attaque - force 3, Défense - parade 3, Santé 3).

Sandestin :

Fustunus est un être bleu qui arrive à hauteur de genou et qui répand partout un curieux liquide mentholé.

Point d'Indenture 2. Persuasion-volubile 5, Rebuffade-vétilleux 13. Son Floc est nommé Leucotaire.

Aucun équipement notable.



Professeur Oripalmaine Andet :

En apparence un vieillard acariâtre et cynique, en réalité un vieillard acariâtre et cynique. On retiendra son crâne luisant tel un œuf ridé et ses binoculaires sales, son visage parcouru de rictus méprisant et ses curieux borborygmes. Andet arbore fièrement l'imposante Palme d'Or du Sorcier, gagnée il y a 20 ans dans un concours désormais oublié d'Almery. Il se vêt sobrement d'un pourpoint lâche à col accordéon sur une soutane qui traîne au sol et des sandales montantes.



Aptitudes :

Persuasion (Abstrus) 10, Rebuffade (Vétilleux) 13, Attaque (Cautèle) 5, Défense (Intuition) 5, Santé 10, Athlétisme 2, Etiquette 3, Fortune 10, Furtivité 4, Ingénierie 6, Médecine 8, Pédanterie 13, Perception 6.

Résistances :

Indolence 1, Goinfrerie 4, Argutie 2, Lubricité 4.

Magie :

Studioux 20

Sorts en mémoire :

*Le Charme de l'Heure Lente,
Le Charme des Jambes infatigables,
L'Enchantement de la Figure d'Autrui,
L'Illusion des Vils Anthropodes,
La Mise en Valeur Nasale de Khulip,
La Sphère Omnipotente,
La Réaction Galvanique Instantanée,
Relocalisation.*

Domaine :

La Tour d'Andromède à PetraManos. La Tour la plus spartiate et la plus austère du château. Quelques domestiques peuvent y être vus parfois, mais c'est contre leur volonté car il semble que son propriétaire ne souhaite pas que l'endroit fût chauffé. La seule salle qui ait intérêt aux yeux d'Andet est son laboratoire de qualité supérieure.

Sandestin :

Asterleth se figure comme une oie dorée, haute comme un cheval, dont le bec émet un sifflement musical un peu pénible. Points d'Indenture 2. Persuasion-direct 5, Rebuffades-obtus 6, Nom du Floc : Kambrelin.

Possessions notables :

*La Palme du Sorcier d'Or,
Ses binoculaires,
Le Redoutable Talisman Gardien contre la Menace Thaumaturge de Khadl.*

Maître Umoulian :

Un très très corpulent personnage, parangon de coquetterie, sous une massive perruque bleutée il promène son imposante physionomie en une démarche maniérée et des allures infatuées. En fait, habituellement, il s'emploie à rechercher impérieusement une position aussi horizontale que possible. Son exquise parure comprend classiquement une ample tunique en voile de daim, une culotte de feutre azur, le tout ceinturé d'une longue écharpe de soie multicolore et d'une cape métallisée. Enfin il agrmente l'ensemble de grandes plumes de Paon albinos et de petits chaussons fourrés aérés sur ses orteils vernis.



Aptitudes :

Persuasion (Volubile) 14, Rebuffades (Candide) 11, Attaque (Finesse) 7, Défense (Parade) 5, Santé 11, Commérage 7, Athlétisme 1, Dissimulation 4, Etiquette 8, Evaluation 6, Fortune 13, Furtivité 2, Imposture 5, Intendance 5, Pédanterie 9, Perception 7, séduction 5, Sang-Froid 2

Résistances :

Argutie 6, Avarice 4

Magie :

Audacieuse 17,

Sorts en mémoire :

*L'Affaiblissement de la Volition de Javanne,
Le Charme des Jambes Infatigables,
La Convocation du Fidèle Laquais,
La libération de la Distorsion,
La Munificence du Bébémoth,
La Toile de Dissimulation de la Quatrième Coterie,
Relocalisation.*

Domaine :

La Tour Orion de PétraManos. C'est la tour dans laquelle l'investissement en mobilier, tapisseries, ouvrages d'art et de décoration, a été le plus conséquent, frisant la surcharge baroque. Une brigade de domestiques, tous de sexe masculin, s'emploie à entretenir ce petit nid. Le Laboratoire de magie est en revanche très rudimentaire.

Serviteur :

Benito "petit-cheri" est le jeune Page du Maître. Affable, il suit Umoulian partout et le gratifie de compliments en toute occasion. Pourtant, dès qu'il en a la liberté, le galopin file retrouver ses amis déleurés pour se livrer à de grotesques jeux en costume ! (**Persuasion-charmeur 3, Rebuffades-obtus 4, Séduction 3**)

Possessions :

*Un splendide masque de bronze 1,
une rapière d'ornement 1,
une Clochette de Vanité (qui sonne chaque fois que son nom est prononcé dans le monde) 2.*

Gobril le Vengeur :

Taciturne, ombrageux et suspicieux, le Sire Gobril reste en arrière. Son œil noir n'augure rien de bon, son teint olivâtre respire une haine ancienne et contenue. Il se drape dans une longue cape, suspendue en hauteur par d'imposantes épaulières figurant des têtes de chien. Il porte une tunique verte mordorée, barrée par un épais ceinturon. Un chapeau noir à plume d'aigle cache son regard accusateur et sous ses petits gants en peau de chat, on entend craquer ses articulations.



Aptitudes :

Persuasion (Comminatoire) 12, Rebuffades (Contrariant) 13, Attaque (Férocité) 10, Défense (Vexation) 6, Santé 11, Athlétisme 3, Comméragé 7, Evaluation 6, Fortune 10, Intendance 4, Matelotage 5, Pédanterie 9, Perception 4, Sang Froid 4.

Résistances :

Indolence 3, Argutie 4, Lubricité 2, Avarice 1.

Relations :

quelques pirates des environs 2.

Magie :

Retors 12.

Sorts en mémoire :

*L'Affaiblissement de la Volition de Jahanne,
La Dodécation Prodigue de Nez-d'Airain,
La Libération de la Distorsion,
La Sphère Omnipotente,
La Réaction Galvanique Instantanée de Gilgad.*

Domaine :

***La Tour de Betelgeuse à PetraManos.** Un bâtiment au confort relatif et à la décoration légèrement datée. La Domesticité composée d'une poignée d'automates cliquetant accomplit son œuvre et épargnent aux domestiques "réguliers" d'avoir à traîner par ici, car on peut y croiser des individus louches.*

Serviteur :

***Le vieux Perclos** suit Gobril avec une désarmante mauvaise volonté. Il est ici simplement car il craint le courroux et les mouvements d'humeur de son "déséquilibré" de maître. (**Persuasion-volubile 2, rebuffades-sagace 4, Doigts-agiles 8, reste 6 pts d'aptitude à répartir**).*

Possessions :

*Une cape luxueuse 1,
une hache de guerre ciselée 1,
la Barje de Nacre de Trompe-Récif (un petit navire pour une demi-douzaine de passagers, pouvant atteindre tous lieux sur les mers en quelques heures et éventuellement passer d'une mer à l'autre) 24.*

Primus, Chevalier de l'Ordre de Mandiguois :

Drapé de noblesse, le Chevalier Primus impose, à quiconque ne parvient à s'y soustraire dans les temps, ses éloquents déclamations et ses improbables maximes issues d'antiques chansons de Geste. Il plastronne fièrement dans une rutilante armure platinée, le port princier et le menton éperonnant l'horizon. Outre le carapaçon de l'Ordre Mandiguois comprenant un plastron d'étain, des épaulières arborant le symbole de la Main et un heaume à panache et masque coulissant, Primus porte en sus des culottes de cotte de mailles fines et de lourdes bottes de cavalerie.

Aptitudes :

*Persuasion (Eloquent) 10, Rebuffade (Obtus),
Attaque (Vivacité) 12, Défense (Aplomb) 10, Santé 13,
Athlétisme 6, Conduite 2, Etiquette 4, Fortune 9, Furtivité 3,
Monte 7, Pédanterie 5, Perception 5, Séduction 4, Sang-Froid 5.*

Résistances :

Indolence 3, Arrogance 2, Argutie 4, Lubricité 2, Avarice 1.

Magie :

Vigoureuse 11.

Sorts en mémoire :

*Le Cataplasme Thaumaturge d'Edan,
La manteau Furtif de Phandaal,
Le Transfert Laganétique de Thasdrubal,
La Vie Volée de Thandaval.*

Domaine :

La Tour de Véga à PetraManos. C'est la Tour qui encadre le portail d'accès au château. Pour pénétrer dans PétraManos, il faut passer par ici. De fait, les couloirs principaux de la résidence de Primus sont équipés de protections et pièges mécaniques effroyables dont des lances-haches et des arbalètes automatiques qui se déclenchent si une porte n'est pas ouverte avec sa clef. En dehors de ces petites réjouissances, gourmandes en vie de domestiques étourdis, l'ensemble est meublé avec sobriété, confort et salubrité.

Possessions :

*Une rapière de belle facture 1,
Un étalon blanc 1,
L'Armure de l'Ordre (qui immunise contre les armes, mais dont il est notoire que tout assaillant qui professerait devant le porteur que "Mandiguois était un usurpateur et que cette armure est une supercherie", en abolirait tous les avantages jusqu'au lever du soleil) 9.*

