

Les princes de l'oubli

Ce scénario a été joué et filmé pour NoLife. Vous pouvez le retrouver sur <http://jdr-mag.over-blog.com/article-palimpseste-le-jeu-de-role-en-video-58308642.html>. Ce scénario fonctionne avec notre jeu UnDésix et il est idéal pour un Meneur de Jeu qui souhaite faire découvrir le JdR à des débutants. Il peut aussi se jouer entre copains qui ont envie de s'improviser une partie bien rythmée sans trop de matériel. Ce scénario a été publié dans Jeu de Rôle magazine n°1 et en voici une version remaniée et améliorée.

Synopsis

L'histoire se passe dans votre monde **médiéval fantastique** favori. Les personnages sont les enfants du Prince-Marquis Gontrand 1^{er} d'Andorin. Andorin est une Marche indépendante, à la lisière d'un vaste Empire plus au Nord. C'est une petite région montagneuse, qui ferme la frontière avec les Terres Sauvages du Sud. Juste au-delà d'un col appelé le Défilé des Oliviers, qui marque la frontière d'Andorin, existe dans les Terres Sauvages une montagne qui abrite une mine d'or et de fer. Les Andorains ont l'habitude de déposer au col des produits de leur agriculture le soir et de trouver au matin des pépites d'or et des lingots de fer. Peu de gens savent que la mine était occupée par une colonie de Nains, et encore moins que la mine a été envahie il y a quelques années par des Hommes-Rats et leurs alliés, des Araignées géantes. Siledine l'Archimage est de ceux-là. Grand Conseiller du Prince-Marquis, il a négocié avec les Hommes-Rats le respect des frontières et des coutumes de l'époque des Nains. Il s'est fait des Hommes-Rats de précieux alliés. Mais voilà, Siledine n'est pas un enfant de chœur. Il vise le pouvoir pour lui-même. Aussi a-t-il assassiné le Prince-Marquis et remplacé chacun de ses héritiers par un Duplicant. Les Duplicants sont des poupées ensorcelées, des épouvantails à l'image même des personnes qu'ils dupliquent. Ils peuvent bouger et parler lentement. Ils sont bien sûr complètement aux ordres de leur créateur. Le principe magique qui les meut dépend de la personne originale qu'ils copient, aussi il importe à l'Archimage de garder les enfants de Gontrand 1^{er} vivants. Pour ce faire, il les a capturés dans leur sommeil, leur a effacé leur mémoire grâce à un sortilège, les a rasés et les a donnés comme esclaves aux Hommes-Rats, avec instruction claire de ne pas les laisser s'échapper et de ne pas les tuer. Quelques jours après le début de l'histoire est organisé à Andorin le mariage fictif entre le Duplicant de l'héritière du trône, la Princesse Cunégonde, aînée du Prince-Marquis Gontrand 1^{er}, et le Baron Crucio, un complice de Siledine.

Les personnages

Donnez aux joueurs uniquement leurs caractéristiques. Chaque fois que les personnages utiliseront une compétence dans laquelle ils ont un bonus, ils se souviendront de leur expérience : révélez-leur un souvenir. Les personnages sont classés dans l'ordre d'importance pour le scénario.

La Princesse Cunégonde est l'aînée de Gontrand 1^{er}

Caractéristiques. PHYsique=5 – DEXtérité=4 – Classe d'Armure=1 – SAVoir=4 – PSYchique=4 – Sens=6

Compétences. Danse(Bonus d'expérience + 2) Couture(+2) Héraldique(+2) Droit(+2)

Le prince Arthur est le cadet

Caractéristiques. PHY=6 – DEX=5 – CA=2 – SAV=1 – PSY=1 – Sens=2

Compétences. Héraldique(+2) Equitation(+3) Dressage(+4) Désarmer(+4) Epée courte(+2) Lance(+4) Epée longue(+3) Espadon(+4)

Le voleur

Arnouille eut la mauvaise idée d'escalader les murs du château pour voler les bijoux de la princesse le soir même où Siledine fomenta son « coup d'état ». Il eut l'idée encore pire de tomber instantanément amoureux de la princesse quand il pénétra dans sa chambre - ce qui aurait pu n'avoir aucune conséquence s'il n'avait décidé de lui voler un baiser plutôt que ses bijoux. Ensuite, ce n'est pas de sa faute s'il a lu dans les yeux de la princesse,

non pas de la surprise ni de la colère, mais les pétilllements d'un coup de foudre. Alors que la princesse lui retenait le bras, Siledine l'Archimage rentra dans la chambre... L'amour de Arnouille et de la Princesse se fera sentir dès le début du scénario.

Caractéristiques. PHY=5 – DEX=5 – CA=2 – SAV=1 – PSY=3 – Sens=4

Compétences. Discrétion(+1) Escalader(+1) Immobiliser(+1) Crocheter une serrure(+1) Saut périlleux(+3) Désarmer(+2) Funambulisme(+2) Jonglage(+2) Prestidigitation(+2) Pick-pocket(+4) Coup de poing(+3) Poignard,couteau(+3) Fouet (+2) Fronde(+2)

Le Prince/La Princesse Camille est le troisième enfant du Prince-Marquis

Caractéristiques. PHY=3 – DEX=2 – CA=0 – SAV=4 – PSY=16 – Sens=2

Il a des Bonus d'expérience dans les compétences magiques. En effet, il était l'élève de Siledine l'Archimage.

Le Prince/La Princesse Claude est le/la benjamin(e) de la famille. Sa mère est morte en le/la mettant au monde.

Caractéristiques. PHY=4 – DEX=4 – CA=1 – SAV=3 – PSY=3 – Sens=5

Compétences. Danse(+4) Chercher/Camoufler des traces(+2) Equitation(+4) Arc long(+2) Désarmer(+4) Epée courte(+2) Epée longue(+1) Espadon(+1)

Mercuré. Le meilleur ami du prince Arthur.

Caractéristiques. PHY=5 – DEX=1 – CA=0 – SAV=5 – PSY=15 – Sens=2

Rosetta. La femme de chambre des enfants princiers.

Caractéristiques. PHY=3 – DEX=5 – CA=2 – SAV=1 – PSY=4 – Sens=5

PREMIERE PARTIE : S'ENFUIR (2 heures de jeu)

Au départ, les personnages sont inconscients, allongés dans un des boyaux de la mine occupée par des Araignées Géantes. Au bout du couloir, une grille en fer mal scellée et grossière obstrue le passage. A l'autre bout, une pièce creusée dans la roche qui a l'air vide. Note pour le Meneur de Jeu : cette pièce est *vraiment* vide.

Lisez aux joueurs : « *Fermez les yeux, car vous êtes dans le noir* », et attendez. Ils ne vont pas tarder à poser des tas de questions, dont : « Est-ce que je suis seul ? », à quoi répondez d'étendre les bras. Les personnages vont se découvrir comme les joueurs vont le faire : à tâtons. Autre question qui va suivre rapidement : « Au fait, je sais qui je suis ? ». A quoi vous répondrez non. Les personnages ont juste conscience de vivre dans un pays montagneux, et le monde tel qu'ils le voient correspond à notre Moyen-âge. Ils ont les cheveux et la barbe rasés. S'ils essaient de bouger, ils sentiront immédiatement de lourdes entraves en fer entre leurs pieds. Une barre en fer coure au sol, et leurs entraves sont prises autour. Ils sentent des murs rocheux et froids autour d'eux. Ils sont habillés de chemises de belle étoffe légère, comme s'ils étaient en sous-vêtements ou en pyjama.

Quand la séance de questions s'épuise, tapez avec vos pieds au sol, au rythme d'un pas tranquille. Eteignez les lumières pour que l'éblouissement ne soit pas trop violent pour vos joueurs en ouvrant les yeux. Annoncez-leur qu'ils voient la lueur d'une torche s'approcher et, pour la simuler, vous pouvez allumer une bougie. Un être atroce, une sorte d'énorme araignée grosse comme un poney, à la tête caricaturalement humaine, apparaît et leur crie : « Au travail, bande de fainéants ». Utilisant une clé accrochée à un gros trousseau, il détache les personnages.

Franchir une grille

Si les joueurs utilisent leur force pour la défoncer, il faut que la somme de leur marge de succès sous un jet de force (Force moins un dé à 6 faces) soit supérieure à 5. Ils peuvent aussi crocheter la serrure avec la compétence Crocheter, ou essayer de se faufiler entre les barreaux (Dextérité-4). Chaque joueur ne peut essayer qu'une seule fois chaque jet.

Les Araignées : **PHY**sique 4. Le score de **PHY**sique sert aussi de « points de vie ». **PSY**chique 2. Attaquent avec leurs mandibules (**PHY-CA**) : dégâts égaux à **PHY**sique, moins la **Classe d'Armure** de leur adversaire, moins le résultat d'un dé à six faces. **Sens** 3 = Réactivité 1,5 secondes. La réactivité sert à déterminer qui a l'initiative. Les Araignées voient très bien dans le noir.

Attaque particulière : crachat de toile d'araignée, réussit avec un jet sous **PHY-CA**. La cible est alors immobilisée jusqu'à ce qu'elle réussisse un jet de **PHY** pour s'en sortir.

Si les joueurs suivent le garde-chiourme (ils n'ont pas trop le choix), lisez-leur le paragraphe suivant :

Au bout d'un quart d'heure dans des boyaux obscurs et étroits, vous arrivez dans une énorme salle creusée dans la roche, remplie d'engins d'extraction minière, de forges, de meules à aiguiser, de palans, de grues, de chaînes, de rails, de wagonnets, de pilons. Seules quelques torches éclairent faiblement le plafond, qui est si haut et si sombre que vous le distinguez à peine. L'air a un goût de cendres. Des esclaves humains en guenilles s'affairent sous les regards gourmands d'Araignées Géantes tandis qu'en contrebas des géants fantastiques, laissant penser à des ogres de légende, font tourner d'immenses volants auxquels ils sont enchaînés, entraînant des engrenages et des rouages complexes à l'utilité incertaine. De nombreuses veines partent de la salle dans toutes les directions.

Les joueurs sont assignés à un filon de minerai à creuser. Avec d'autres prisonniers, on leur donne des pelles ou des pioches et une Araignée vient les menacer de temps à autre pour qu'ils accélèrent la cadence, ou juste pour le plaisir.

Les autres prisonniers sont très affaiblis et terrifiés par les Araignées. Ce sont des citoyens de l'Empire vendus par des trafiquants d'esclaves.

Les prisonniers : **PHY**=2, attaquent avec des pelles (**PHY-1-CA**) et des pioches (**PHY+1-CA**), **CA** 0, Réactivité 2,5 secondes

Les Ogres sont stupides, essaient de manger tout ce qui passe à leur portée, et craignent les Araignées et le fouet des Hommes-Rats.

Les Ogres : **PHY**=7, attaque à (**PHY-CA**), **CA** 0, Réactivité 3 s

Les joueurs doivent régulièrement apporter le minerai extrait à des wagonnets qui sont assemblés en petits trains. Les wagonnets sont ensuite tirés par des poneys qui les amènent sur une pente légère. Là, les wagonnets sont détachés et descendent par gravité dans des boyaux obscurs. Après 5 heures de travail à la lueur vacillantes de torches et de lampes à huile, des esclaves servent aux personnages une marmite de soupe claire. Il y a quelques morceaux de pain rassis qui surnagent, un de moins que de prisonniers. Lancez au milieu de la table des gâteaux secs (un de moins que le nombre de joueurs) en leur disant que cela représente le pain. Le joueur qui ne s'empare pas d'un gâteau perd un point de **PHY**sique à cause de la faim. Si les personnages ne s'enfuient pas le premier jour, l'un d'eux sera fouetté pour des raisons mineures et perdra un point de **PHY**sique. Le lendemain, l'un d'eux trouvera une pépite d'or grosse comme un pouce.

Plusieurs solutions s'offrent aux personnages pour se faire la malle. Ils doivent commencer par briser leurs chaînes aux pieds. Utiliser pioches ou cailloux (**PHY**sique-3) est efficace mais très bruyant. Utiliser la compétence « crocheter » est plus silencieux. Ils peuvent éventuellement mettre leurs chaînes dans un engrenage mû par un Ogre, ou persuader une de ces créatures de les aider. Les Araignées ne sont pas très vigilantes mais il faudra être discrets pour s'éclipser sans se faire remarquer.

► Pour trouver une sortie, les joueurs peuvent suivre les courants d'airs, un poney libéré ou les conseils d'un vieil esclave. Attention, il y a des mouchards parmi les prisonniers. Dans les couloirs, ils croiseront quelques Araignées ou Hommes-Rats isolés qui essaieront de donner l'alarme. Il faudra s'en débarrasser très vite. Enfin, si les personnages s'en sortent trop facilement, mettez-les en face de quelque capitaine avec un **PHY**sique de 4, ou un Homme-Rat dresseur d'Ogre.

Tout cela les mènera à un des puits d'aération, qu'il faudra escalader sur une dizaine de mètres (**Dex**), et qui est protégé par une grille.

Les Hommes-Rats : **PHY**sique 2. Le score de **PHY**sique sert aussi de « points de vie ». **PSY**chique 2. Attaquent avec une épée courte (**PHY+1-CA**) : dégâts égaux à **PHY**sique plus 1, moins la **Classe d'Armure** de leur adversaire, moins le résultat d'un dé à six faces. Ou avec un fouet (**PHY-1-CA**). **Classe d'Armure** 0. Réactivité 1 secondes. La réactivité sert à déterminer qui a l'initiative.

Les Hommes-Rats voient très bien dans le noir. Un Homme-Rat sur six possède sur lui une *fiolle de fouette-sang*, au goût acre et alcoolisé mais dont le contenu permet de récupérer un point de **PHY**sique. Un Homme-Rat blessé s'enfuira demander à un collègue une de ces fioles. Certains Hommes-Rats, en particulier aux portes de la mine, possèdent un bouclier (CA 1).

► Une autre solution est de provoquer une émeute mais ce sera difficile tant les esclaves sont terrorisés par les sévices des Araignées ; libérer des Ogres est dangereux mais peut aider.

► Les joueurs peuvent aussi faire prisonnier une Araignée pour qu'ils les mènent à la sortie. L'Araignée sera pleine de malice et les conduira à des goulets sombres embûchés de fosses peu visibles et de plafonds bas (Jet sous **Sens** pour les éviter ou perdre un point de **PHY**sique). Elle essaiera de les perdre dans le noir, sinon les fera passer devant une salle de garde (6 Hommes-Rats hargneux équipés de boucliers et de *fioles de fouette-sang* qu'ils boiront à la première occasion), et s'ils s'en sortent les mènera à l'entrée principale.

L'entrée principale

L'entrée principale est surveillée par 10 **gardes** équipés de boucliers (CA 1) et de *fioles de fouette-sang*, et 10 **chiens-loups** [**PSY** 1. **PHY**sique 2. Attaque par morsure (**PHY**). CA 0. **Sens** =6 c'est-à-dire Réactivité 0,5 s. Fuit dès que blessé].

C'est une très vaste salle soutenue par une forêt de piliers. L'architecture ordonnée et imposante du lieu fait penser qu'il a été taillé par une autre civilisation que celle des Hommes-Rats. De nombreux passages en partent dans toutes les directions. Au fond de la salle, un tas de minerai de plusieurs mètres de haut est alimenté par des prisonniers qui déchargent des wagonnets arrivant de plusieurs couloirs. D'autres esclaves les remontent ensuite vers les lieux d'extractions. Au centre de la pièce, quatre Ogres et des humains pilent le minerai avec des fléaux tandis que d'autres le tamisent à la recherche de pépites d'or. En tout, il y a une cinquantaine de captifs. Devant, une majestueuse porte en bronze s'ouvre vers une vallée.

Quelques temps après que l'alarme soit lancée, un capitaine de la garde s'avisera de faire fermer le portail, tandis qu'un autre officier de passage ordonnera le contraire. Pendant que des esclaves pousseront un vantail pour le fermer, des Hommes-Rats en tireront un autre pour l'ouvrir.

Si les joueurs sont en difficulté, faites intervenir un Ogre énervé qui s'est libéré de ses chaînes, pour faire diversion. Si au contraire ils s'en sortent trop facilement, faite intervenir un ou plusieurs capitaines avec un **PHY**sique de 4 pour corser les choses.

► Dernière solution, les joueurs peuvent monter dans les wagonnets pour s'enfuir. Les wagonnets sont juste équipés d'un frein. Ils arriveront alors directement à l'entrée principale, s'arrêtant en pente douce devant le tas de minerai (Voir ci-dessous). Mais avant, faite leur vivre une scène de montagnes russes mémorable : tournants serrés, plafond qui s'abaisse brutalement (Jet de **Sens** pour le voir à temps ou perdre 1 point de **PHY**sique), torche qui s'éteint, frein qui lâche, roue qui se déboîte de l'essieu... Les wagonnets passent à travers une cascade et par des embranchements commandés par des manettes de chemin de fer. S'ils touchent à une manette et sortent du circuit habituel, les personnages auront droit au grand huit, au saut de ravin, au vieux pont en bois qui s'effondre derrière eux, au wagon qui arrive à grande vitesse sur un rail déposé et ils arriveront enfin dans la salle d'entrée principale après une chute mémorable amortie par la pente de l'énorme dune de minerai. Faites leur faire quelques jets de **DEX**térité pour voir comment ils s'en sortent, et éventuellement faite leur perdre 1 point de **PHY**. S'ils manquent de discrétion, ils seront vraisemblablement poursuivis par des Araignées. Les rails se divisent parfois en deux voies et une belle course poursuite peut s'en suivre.

La poursuite

Qu'ils passent par un puit d'aération ou l'entrée principale, leur absence sera remarquée et ils seront ensuite pris en chasse par une quarantaine d'Hommes-Rats et une dizaine de chiens à l'odorat aiguisé, qui retrouveront leur trace. Les personnages se retrouvent dans une vallée inconnue, bien que la végétation et le paysage leur semblent familiers. Un maquis épais gêne leur progression, tandis qu'ils entendent les aboiements des molosses.

Les Hommes-Rats : **PHY**sique 2. Le score de **PHY**sique sert aussi de « points de vie ». **PSY**chique 2. Attaquent avec une épée courte (**PHY**+1-**CA**) : dégâts égaux à **PHY**sique plus 1, moins la **Classe d'Armure** de leur

adversaire, moins le résultat d'un dé à six faces. Ou avec un fouet (PHY-1-CA). Classe d'Armure 0. Réactivité 1 secondes. La réactivité sert à déterminer qui a l'initiative.

Les Hommes-Rats voient très bien dans le noir. Un Homme-Rat sur six possède sur lui une *fiolle de fouette-sang*, au goût acre et alcoolisé mais dont le contenu permet de récupérer un point de PHYsique. Un Homme-Rat blessé s'enfuira demander à un collègue une de ces fioles. Certains Hommes-Rats, en particulier aux portes de la mine, possèdent un bouclier (CA 1).

Au fond de la vallée coule un ruisseau, presque une rivière, et marcher dedans ralentira les chiens qui auront du mal à suivre la trace.

Si les joueurs descendent la vallée, vers l'Est, ils arrivent une heure plus tard en vue d'un col à leur gauche. Il s'agit du Défilé des Oliviers, en haut d'un chemin raide. Le défilé leur semblera familier.

S'ils remontent la vallée, ils se perdront quelques heures dans les Terres Sauvages, voir quelques jours, avec toujours d'infatigables Hommes-Rats à leurs trousses. Après avoir fait le tour de la montagne, ils finiront bien par arriver au Défilé des Oliviers également. Selon la longueur de la partie, vous pouvez leur faire rencontrer dans les Terres Sauvages un Ogre gourmand et/ou une troupe de 6 loups affamés (mêmes caractéristiques que les chiens).

En haut du col, les personnages pourront voir la troupe des Hommes-Rats s'agiter plus bas.

Après le col, les personnages arrivent dans la vallée des Oliviers, sur le territoire andorain. La première ferme qu'ils rencontreront sera celle de la Vieille Jeanne. Presque amie avec les Hommes-Rats mais aussi pleine de pitié pour les prisonniers, elle leur conseillera de s'enfuir et leur donnera du pain. Si les personnages le lui demandent, elle acceptera à contre cœur de les cacher dans son pressoir, encore plein de moût d'olive. Cinq des quarante Hommes-Rats arriveront quelques minutes plus tard avec autant de chiens, et une des bêtes entrera dans le pressoir. Il sentira les joueurs s'il réussit un jet de Sens (3 ou moins avec un dé à six faces). Le reste de la troupe arrivera 10 minutes plus tard, mais ils abandonneront si l'avant-garde n'a rien trouvé.

S'ils quittent la ferme sans se cacher, ils seront probablement rattrapés par les 5 Hommes-Rats avec leurs chiens. Ils faudra les éliminer rapidement avant que le gros de la troupe n'arrive.

Plus loin, la vallée semble connue à Arnouille et Claude. Elle part en plusieurs embranchements, qui leur semblent familiers, et ils sauront semer les poursuivants. Arnouille saura, sans savoir comment, que tel flanc qui semble impossible à escalader, est praticable par une via ferrata, et Claude qu'un chemin de mule se dissimule au-dessus d'un promontoire. Une fois semés, les Hommes-Rats abandonnent la poursuite et préfèrent rentrer dans les terres sauvages. Ils n'oseront pas prévenir Siledine de la disparition de ses « protégés », de peur de la colère du Sorcier.

DEUXIEME PARTIE : ENFIN LIBRES (2 heures de jeu)

Les personnages arriveront probablement à un des petits villages fortifiés qui bordent la frontière. S'ils ressemblent à des esclaves en fuite (par exemple, s'ils sont à moitié nus avec encore des anneaux aux pieds), ils seront très mal accueillis car les villageois n'aiment pas avoir de problèmes avec *ceux des Terres Sauvages*. Et puis *les fugitifs, ce sont toujours des gens de l'Empire ça ne concerne pas Andorin*. On les chassera probablement. Pendant toute la suite de l'histoire, faites leur bien ressentir la faim qui les tiraille et le besoin de s'habiller.

Tous les chemins mènent à Andorin

Dans cette région, l'enchevêtrement des vallées conduit toujours à une vaste plaine centrale entourée de montagnes, où se trouve la capitale, Andorin. Le paysage, les chemins, ne seront pas indifférents aux personnages qui se sentiront en pays connu. Les personnages rencontreront sur leur chemin beaucoup de voyageurs qui s'y rendent pour le mariage et le couronnement de la Princesse Cunégonde. Ils pourront par exemple rencontrer et accompagner Eloïse, une jeune fermière qui va vendre ses œufs et son beurre à la capitale, et y faire la fête. Elle attendait justement sur le bord de la route des personnes pour l'aider à transporter ses paniers. Elle informera les joueurs sur la mort du Prince-Marquis et leur expliquera que son aînée, la

Princesse Cunégonde (Ce nom dira quelque chose aux personnages), se marie avec le baron Crucio et accède au trône. Elle sait chez quels amis fermiers s'arrêter la nuit, et les personnages seront bien accueillis s'ils l'accompagnent.

Arrivée en ville

Après 2 jours de voyage sans incident, vous pouvez lire aux joueurs :

Andorin est une ville fortifiée construite sur un plateau rocheux au milieu d'une vallée élargie, une petite plaine. Une ambiance de fête a remplacé celle de deuil. Eloïse vous abandonne pour aller au marché, et vous donne deux bouteilles de vin pour vous remercier de votre aide en vous souhaitant de bien vous amuser. Tous les gamins semblent tous converger vers une attraction extraordinaire.

En suivant les gamins, les personnages arrivent à des chapiteaux dressés autour d'un champ de tournoi. Des chevaliers en armure étincelante paradent au milieu de gentes dames. Les badauds les regardent et tournent autour, apparemment le spectacle est peu habituel. Les personnages pourront apprendre que toute la chevalerie, soit une vingtaine de lances, sont réunies en ce jour pour un grand tournoi devant la Princesse. Ils pourront remarquer chez ceux qui ne portent pas leur heaume que la barbe semble être à la mode chez l'aristocratie. La plupart des seigneurs présents les regarderont bizarrement, croyant les reconnaître, mais décideront finalement de les ignorer comme le reste du petit peuple. « *Non, avec des habits pareils, sans sa moustache et les cheveux rasés, ce n'est décidément pas lui* » se diront-ils.

Cependant, un des nobles présents, un des plus barbus, le chevalier Braillard, complètement ivre, titube, et se raccroche à un des personnages. Les joueurs pourront facilement s'en faire un ami, surtout s'ils partagent avec lui quelques bouteilles de vin. Il pourra même peut-être décider d'engager comme palefrenier un des personnages qui lui sera sympathique. Il a avec lui un très jeune écuyer, de 13 ans, complètement dépassé par l'ébriété permanente de son maître. Arthur se sentira particulièrement à l'aise dans cette ambiance, et l'envie de participer le tirailera. Mais voilà, il n'a ni cheval, ni armure, ni heaume, ni lance. Prendre l'équipement du chevalier Braillard alors qu'il s'effondre ivre mort dans un coin de l'écurie sera tentant.

Et entre temps... Si Camille se promène en ville, il passera devant la tour de Siledine l'Archimage. il se souviendra alors qu'il a passé là de nombreuses années à étudier. S'il rentre, le portier le reconnaîtra et sera très surpris de le/la voir : « Prince(sse) Camille, vous ici ! Et dans cette tenue ? Vous ne devriez pas être en train de vous préparer pour le mariage de votre sœur ? Mais qu'est-ce que vous avez fait de vos cheveux. Décidément, vous êtes toujours le même chenapan que vous étiez quand vous étiez enfant. Les leçons de Siledine ne vous rentreront donc jamais dans la tête ? ». Si Camille monte les escaliers, toute son histoire lui remontera en mémoire. Un jet de Sens réussi l'avertira que son instinct lui conseille de ne pas continuer, qu'un danger est proche, que des ondes magiques maléfiques l'entourent. Mais s'il arrive en haut, il rencontrera Siledine. Ce dernier usera de ses pouvoirs magiques pour essayer de savoir où est le reste de la fratrie. On peut résister à un sort en dépensant un point de **PSY**. Camille réussira peut-être à ne rien dire, mais il finira toujours par être fait prisonnier de nouveau par Siledine l'Archimage : ses pouvoirs sont trop puissants. Face à un groupe de personnages, Siledine bluffera et prétendra vouloir les aider. Si les joueurs sentent le mensonge, le combat sera serré car Siledine a peu de résistance **PHY**sique. S'il est mis en difficulté, il se téléportera au loin. Siledine l'Archimage **PHY**sique 4. **PSY**chique 30. **SAV**oir 6. **DEX** 3. Réactivité 1 secondes. **CA** 1. 4 points de bonus dans toutes les compétences magiques.

Un joueur pourra passer devant le château princier. Les gardes le regarderont bizarrement, croyant le reconnaître, mais décideront finalement de ne pas le laisser passer. S'il parvient à rentrer dans le château, il s'y déplacera avec aisance, se rappelant avoir vécu ici, connaissant tous les recoins pour se cacher et éviter de rencontrer du monde. Il aura la certitude que sa chambre était au troisième étage. S'il s'y rend, il arrive aux appartements princiers. Il *sait* qu'une clé de la porte est toujours dissimulée au-dessus de l'hublot. En rentrant, ce sera un vrai choc. Sa chambre lui fera aussitôt revenir tous ses souvenirs en mémoire. Les Duplicants se tiennent debout au milieu de la pièce, rangés en ligne, sans réaction. Siledine l'Archimage viendra les « actionner » une heure plus tard, pour qu'ils assistent au tournoi donné en « leur » honneur.

Le tournoi

Le tournoi commence en début d'après-midi. L'Archimage, le baron Crucio et les Duplicants des enfants du Prince-Marquis viendront s'installer dans des gradins, sous un dais ombrageux. Cependant, un joueur qui les regardera avec attention verra la similitude avec un de ses compagnons. S'ils ne font pas plus attention que ça, un jet sous le **Sens** réussi les avertira de cette ressemblance (*Le Prince te dit quelque chose, tu as l'impression que tu as déjà vu son visage récemment*).

Voici comment se déroule le tournoi. Chaque adversaire se lance au galop d'un bout de la lice. Il doit viser le bouclier de son adversaire avec une lance (**PHY**+4+Bonus d'expérience à la lance-**CA**) dont l'extrémité est protégée pour éviter de blesser. La **Classe d'Armure** des chevaliers en plate avec bouclier est de 4, plus le bonus de **Dextérité**. Si un chevalier réussit son jet avec une marge X, son adversaire doit réussir un jet d'équitation avec un malus de X pour rester en selle, c'est-à-dire faire moins avec un dé à six faces que **Sens**-X+Bonus d'expérience PUIS moins avec un autre dé que **Dex**-X+Bonus d'expérience. Comme les lances sont de même longueur, les chevaliers frappent en même temps. Le chevalier qui tombe a perdu. Si les deux chevaliers tombent ou restent en selle, ils repartent de l'autre bout de la lice.

Les adversaires :

En huitième de final. Aimelin. **PHY**=4. **Sens**=2. **Dex**=5. **CA**=6. Lance(**PHY**+Bonus d'expérience-**CA**, où Bonus d'expérience = +2). Equitation(**Sens**+Bonus d'expérience et **Dex**+Bonus d'expérience)(Bonus d'expérience = +1)

En quart de finale. Johan. **PHY**=4. **Sens**=4. **Dex**=4. **CA**=5. Lance(+3). Equitation(+3)

En demi finale. Baron Crucio. **PHY**=6. **Sens**=3. **Dex**=6. **CA**=6. Lance(+2). Epée longue(**PHY**+1-**CA**)(+3)

En final. Robert. **PHY**=5. **Sens**=6. **Dex**=3. **CA**=5. Lance(+5). Equitation(+2)

Si un des joueurs gagne le tournoi, il sera acclamé par la foule, les chevaliers le féliciteront et les Duplicants des personnages viendront lui donner l'accolade et le décorer d'une médaille. C'est sûrement le bon moment pour révéler sa véritable identité.

Quelque soit le moment où les personnages décident de dévoiler toute l'affaire, ils trouveront un chaud soutien de la part des personnes présentes, sauf de Siledine l'Archimage et du baron Crucio. Les Duplicants, avec leurs gestes lents, leurs regards vides et leurs paroles balbutiantes, ne souffriront pas longtemps la comparaison. Si Siledine l'Archimage est invincible en duel singulier, il ne fera pas le poids face à une foule en colère et se téléportera au loin.

Si dans la soirée les personnages n'ont toujours pas découvert ou révélé leurs identités, ils entendront parler du bal donné le soir même au château, peut-être par Eloïse qui a vendu toutes ses marchandises et qui les a retrouvés en ville. S'ils essaient de s'incruster, ils y arriveront facilement. Se retrouver dans la demeure de leur enfance leur rendra tous leurs souvenirs. S'ils dansent, ils seront reconnus par une servante, puis une autre, puis un valet... Certains, qui les ont connus très petits, pourront témoigner par de menus détails ou des anecdotes précises qu'ils sont bien les enfants du Prince-Marquis. Les personnages pourront s'appuyer sur le petit personnel pour dévoiler devant toute la noblesse réunie leur véritable nature. S'ils n'agissent toujours pas, le lendemain a lieu le mariage et le couronnement du Duplicant de la Princesse...

Happy end ?

Voilà les personnages délivrés de leur amnésie et à la tête d'une petite Marche. Les festivités continuent avec le couronnement de la véritable Princesse, cette fois. Mais une menace pèse toujours sur eux : Siledine l'Archimage a disparu. Dans les prochains numéros, vous découvrirez quelle entité encore plus puissante dirige les agissements de Siledine l'Archimage, et pourquoi.