

DE L'ART... ET DU COCHON !

Scénario de convention, prévu pour 4 Pjs débutants ou très peu expérimentés.
Librement inspiré de « Cavalier vert », de Kristen Britain.

L'HISTOIRE DANS SES GRANDES LIGNES

Les personnages sortent du gris rêve sur un chemin serpentant au milieu d'une forêt. Au soir, ils y découvrent un cavalier grièvement blessé, qui les charge de transmettre un message au monarque du royaume, ainsi qu'une lettre à sa bien aimée, un poème. La nuit suivante, ils feront un rêve d'archétype : ils se voient remettre un message à un roi.

Suivant la carte qu'ils auront trouvé dans les fontes du cavalier, ils vont bientôt se retrouver traqués, alors qu'une ombre verte semble les suivre...

S'ils échappent facilement aux patrouilles, l'un des personnage se fera capturer par deux guerriers aguerris.

Ayant réussi à se libérer grâce à l'intervention de l'ombre verte, le personnage aura un choix crucial à effectuer, qui pourrait changer la donne à la fin de l'aventure.

Entre temps, l'autre groupe commencera à réunir des indices sur l'identité de leurs poursuivants.

Une fois réunis, le voyage reprend, la traque aussi.

La route jusqu'ici peu empruntée se voit se charger de voyageurs, charrettes, cavaliers, tous convergeant dans la même direction.

Les PJ arrivent finalement éreintés dans la capitale du Royaume. La ville est en fête.

Après qu'on les ai identifiés comme porteurs d'un message, ils sont introduits auprès du Roi et donnent leur message, mais rien ne se passe.

Après avoir repris des forces, ils rencontrent une femme, la veuve du cavalier décédé, qui les remercie de lui avoir ramené un dernier mot de son aimé.

Les voyageurs vont pouvoir maintenant découvrir la ville, un endroit baroque peuplé d'artistes en tout genres.

Pendant ce temps, un des vassaux du Roi projette un coup d'état. Il a commencé à masser discrètement des troupes aux alentours de la ville, et, invité à la partie de chasse royale, profitera de l'occasion pour que le roi ait un « accident » mortel.

Les PJ auront l'occasion de découvrir le pot au roses lorsqu'ils croiseront la veuve qui, à la lumière du jour, ne ressemble absolument pas à la personne décrite dans le poème !

Lisant entre les lignes, ils comprendront le danger et pourront se porter au secours du Roi.

S'ils arrivent à le sauver, une grande fête sera donnée en leur honneur, et le Roi leur y offrira un parchemin, un tableau, et leur quête d'archétype sera finalement bouclée. La toile les représente en train de recevoir un parchemin.

S'ils n'arrivent pas à sauver le Roi, ils n'auront pas d'autre choix que de quitter cette future dictature proche d'une guerre civile, sans la récompense de leur quête.

LE ROYAUME, COTE COUR...

Guilainpilaiospiviata était un Dragon féru d'arts. Au premier âge, il se créa sa petite fantaisie, un rêve peuplé d'artistes en tout genres, poètes, acteurs, sculpteurs, peintres, écrivains, musiciens, architectes, etc.. Parmi lesquels il aimait se rêver tel un pacha dans un cénacle. Le second âge perpétua cette tradition artistique, mais la rivalité entre les différents artistes et l'escalade des hauts-révants à créer toujours plus grand fit naître les 6 régions actuelles.

Aujourd'hui, si l'on sait que la Guiviata (du nom du Dragon) est le rêve des arts, on ne sait plus pourquoi depuis longtemps. On sait seulement que ça a toujours été comme ça.

De forme vaguement ovale, 400 km dans sa longueur, 200 dans sa largeur, la Guiviata se distingue par une organisation féodale. Le Roi Archibaldo gouverne sur les 7 provinces composant son royaume :

- Slen - Comté de l'architecture (Couleurs : Tour sur fond de bandes rouge et jaune verticales)
- Xeboraud - Comté de la musique (Note sur fond bleu marine)
- Sermillae - Comté du théâtre et de la danse (loup (masque) blanc sur fond bleu ciel)
- Tennas - Comté de la sculpture (Burin vert sur fond jaune)
- Schaoux - Comté de la peinture (Pinceau jaune sur fond bleu)
- Trienol - Comté de la poésie et de la littérature (Livre sur fond orange et noir)

Le roi a ses couleurs : Une plume d'oie blanche sur fond bleu roi.

Le septième Comté, central, est la capitale du Royaume ou trône le Roi : Cinvî.

Le rêve est cerné par des hautes montagnes à l'ouest, les Alexandrines, au sud par une très vieille forêt, la forêt burinée, dont les arbres semblent sculptés tant ils sont vieux, à l'est par la forêt de Rimes et par l'océan tumultueux qui se termine en donnant naissance aux marais colorés. Une rivière, la Césure, traverse le pays, le scindant en deux.

Chaque Comte possède son armée personnelle mais est assujéti aux impôts royaux. Le Roi gère les affaires les plus importantes du pays (pas grand chose à vrai dire), et les Comte s'occupent du reste (pas grand chose non plus). La vie tourne autour des arts, le reste est secondaire.

Bâtie sur une butte, Cinvî est une ville fortifiée du second âge. Une première ligne de fortification abrite la ville basse, et un superbe château, également ceint d'un rempart, domine les habitations. Deux bâtiments côtoient le château : une caserne en pierre (lieu de résidence de l'armée régulière) , et les baraquements en bois des Messagers Royaux. C'est une ville magnifique dont les remparts, les murs des maisons sont tous décorés. Il n'existe pas un endroit sans gargouille, encorbellement, voûte décorée, peinture murale du meilleur goût ! Si certains décorations semblent vieillissantes, la plupart sont dans un excellent état de conservation.

A chaque coin de rue, des artistes ambulants se produisent. Des échoppes vendent des sculptures, des toiles, des œuvres en tout genre. Ça et là, on peut entendre rimer, voir assister à une « battle » à coup de vers et d'alexandrins. Quelques clochards parsèmes les rues, hélant les passants (« Hé ! T'as pas une vénus de Milo l'ami ?! Pour rester digne... »).

Il existe peu de villages , et ils sont tous très près des grandes villes du Royaume. Ce sont surtout des fermes éparses la juste pour nourrir les artistes. En effet, ceux ci ne produisent rien qui puisse servir, et le Royaume pratique énormément le commerce avec ses voisins, ou ses arts sont renommés. Cette tradition séculaire a au moins un point positif : beaucoup de gens savent lire, plus que la moyenne habituelle.

ON NE NAIT PAS ARTISTE, ON LE DEVIENT (Et ça coûte cher)

Dans cet univers baroque, les meilleurs artistes ont le pouvoir. Ils forment l'aristocratie, la cour du Roi. Tous ont été reconnus comme artistes accomplis ayant œuvré au développement de la culture de la Guitavia, et à ce titre, ont atteint les plus hautes sphères de la société, auprès du Roi.

En réalité, la cour est composée de personnages sans grand talent, la plupart du temps. Ils sont par contre plutôt fortunés et ont pu « acheter » leur statut au marché noir. Il n'y a guère que les acteurs ou danseurs qui peuvent prétendre à une place légitime au sein de la cour du Roi

LES GUILDES

Le vrai pouvoir en Guiviata, ce sont les guildes qui le détiennent.

L'art est contrôlé par les 6 guildes. On ne vend pas d'œuvres sans autorisation, comme on ne peut pas être copiste sans l'agrément de la guilde. Cette entité peut aussi authentifier une œuvre, voir décider qui l'a produite en cas de conflit (généralement, celui qui paye le plus cher). Toute œuvre doit être déposée à la guilde à laquelle elle est rattachée. Elle y est certifiée, et peut alors être vendue ou copiée. Tout cela n'est pas gratuit évidemment, et rares sont les artistes qui peuvent déposer leurs œuvres. Ceux ci sont donc obligés d'œuvrer dans la clandestinité.

Les guildes sont toutes puissantes. La gardesthète, une sorte de milice privée, traque les copistes illégaux et les trafiquants d'art.

Les guildes les plus puissantes sont celles de la poésie, de la peinture, de la sculpture, de la musique, arts considérés comme très intellectuels. A un degré moindre vient ensuite celle de la danse et du théâtre et ses arts « physiques », puis, celle de l'architecture. En effet, si on peut encore sculpter, rimer, peindre relativement facilement, on a perdu depuis bien longtemps les techniques permettant de construire des villes fortifiées. Les constructions en pierre qui ne s'effondrent pas restent très rares, et il n'existe pas ou peu d'architectes fiables.

Les guildes ne cherchent pas à se débarrasser de l'actuel souverain : celui ci plaît au peuple, et le pays est en paix. Il n'est donc pas compliqué de prospérer pour les guildes dans ces conditions là. Tant que les routes avec les royaumes voisins sont sûres, le commerce rapporte énormément !

...ET COTE JARDIN.

LE REVERS DE LA MEDAILLE

Qui dit art dit faux. Sous la ville, de gigantesques catacombes abritent une foule de poètes, peintres, sculpteurs, architectes, compositeurs, etc... Eux sont de vrais artistes, au talent certes réel, mais qui ne peut être reconnu par la foule de leurs compatriotes béotiens, et dont les ressources sont limitées. Alors, ce talent, faute de leur apporter la reconnaissance, les aide à manger à leur faim. On est toujours prêts à payer pour une œuvre d'art dont on peut acheter la paternité, pour peu qu'on ait les moyens. Le problème, c'est que lorsque l'on vend une œuvre très chère parce que très réussie, on ne peut jouir très longtemps de cet argent : en effet, un futur noble aura très vite fait de dénoncer le trafiquant d'art afin d'effacer toute trace de la transaction.

LE DONJON

Ce lieu à la réputation horrible est peuplé de prisonniers que l'on force à écouter des poèmes monstrueux, des morceaux musicaux débilants. La décoration est faite de croûtes infâmes et de statues/sculptures moches. La torture y est presque normalisée, et les geôliers sont généralement les anciens détenus qui ont versés dans la folie après avoir croupi trop longtemps dans les geôles de cet enfer.

TREIZE A LA DOUZAIN

Le Roi est un homme atypique. C'est un poète, mais il n'a pas eu besoin d'acheter son talent. Il a été désigné par la cour de l'époque à la mort du Roi précédent lors de la cérémonie de désignation (une sorte de concours). Il n'est pas un poète génial mais compense par un charisme à toute épreuve. C'est un séducteur dans l'âme : il ne peut s'empêcher de flirter avec toutes les femmes qu'il croise. A presque 45 ans, il n'est toujours pas marié et contrôle ainsi la partie féminine de la cour. Il sait s'entourer de conseillers avisés et utilise ses Messagers Royaux avec une efficacité redoutable.

Il est capable de pondre quelques vers très vite, en pleine conversation, et d'imposer ainsi le respect à toute l'artocratie dont la plupart des membres n'ont aucun talent.

Malgré tout, il n'est pas le plus grand des poètes, et quand ses vers sont des alexandrins, c'est par hasard ! Ses vers ont également parfois du mal à rimer. Mais il arrive toujours à mystifier son auditoire.

LE COMTE DU TOUT A L'EGO

Le Comte de Slen, Province de l'architecture, est un arriviste. Il est gras et laid, et jalouse le Roi et ses facilités avec la gente féminine. Ancien chef de guildes, il est devenu Comte 20 ans auparavant en achetant au marché noir des plans géniaux, à prix d'or, avec la caisse de la Guilde de l'Architecture, qu'il a pris bien soin de vider au passage.

N'en pouvant plus de ce Roi bellâtre, il a décidé de passer à l'action. A l'occasion de la grande Fête des Arts ou est convié le Royaume entier, il projette de faire assassiner le Roi lors de la traditionnelle partie de chasse, prendre le château par la ruse une fois son méfait accompli, et s'autoproclamer dans la foulée. Ce qui ne serait que justice, tant la ville de Cinvi, joyaux de la Guiviata, est un hommage fort au plus noble des arts, l'architecture.

Si le Comte a bien préparé son coup, ce qu'il ne sait pas, c'est que le Roi est au fait de la future trahison de son vassal, mais il ne sait ni quand, ni où. Le pot au rose a été découvert par un Messenger Royal infiltré. Dès qu'il a eu vent du plan d'assassinat, il a transmis au plus vite une missive à un de ses compagnons, Etias. Malheureusement, ils ont été découverts, Etias est maintenant en fuite, et le Messenger infiltré est mort en couvrant sa retraite.

C'est donc dans ce rêve que les Pjs atterrissent, sur une route au Sud-Ouest du pays, sortant du gris rêve, ou pas.

UNE RENCONTRE

Le soleil décline, c'est la fin de l'heure du dragon, ils sont sur un chemin bordé par deux forêts de chênes hauts. Il fait bon, le ciel est bleu, sans nuages.

Après une heure de marche, ils pourront remarquer (Vue/Srv ext à 0) des traces de sabots relativement fraîches. Sur une réussite significative ou mieux, des gouttes isolées d'un liquide sombre (du sang), à intervalle régulières.

Après un virage, ils aperçoivent quelques mètres devant un cavalier voûté, sur un cheval au pas. Il ne les a pas vu. Alors que les PJ s'approchent, le cavalier glisse lentement et tombe lourdement. Le cheval s'arrête et son cavalier tente alors de remonter en selle, en pure perte !

Les joueurs arrivent à sa hauteur et découvrent un jeune homme dans un état déplorable. Sa cape et son costume de velours vert sombre sont maculés de sang, le sien, qui s'écoule de deux blessures profondes qu'un archer avec un minimum de 0 en arc impute automatiquement à des flèches.

Il est très pâle et prend peur en voyant les PJ, divague avant de se calmer. Il est totalement exclu de le soigner, il a perdu trop de sang, il ne lui reste que quelques minutes à vivre. Ne reconnaissant pas les PJ comme ses poursuivants, dans un dernier effort, il leur enjoint de porter un message au Roi Archibaldo, ainsi qu'un message à sa tendre bien aimée, Lady Mélissandre. Il rendra son dernier souffle dans un « je vous en prie, c'est d'une importance capitale », en remettant à l'un des personnages la broche qui maintenait sa cape, un cheval couronné en pleine ruade.

Les différents messages d'Etias :

Le message, s'il est lu, ne contient rien d'intéressant : L'on y apprend que tout est normal au Comté de Slen, rien ne semble s'y préparer, et que le Comte se rendra bien à la partie de chasse du Roi. (8 pts, diff -1, 1h)

Le poème lui, ne doit pas être lu trop vite. Il est important que les deux tercets ne soient connus que très tardivement, ce qui n'est pas le cas pour les deux quatrains (12 pts, diff -3, 1h).

Bien écrit, le message est plus facile à déchiffrer que le poème.

La nuit ne va pas tarder à tomber, les PJ peuvent se trouver un abri dans la forêt.

Le cavalier n'avait rien sur lui hormis une épée bâtarde. Les fontes contiennent une carte, le message personnel qui est en fait un poème, un étui en cuir contenant un parchemin scellé à la cire, et des vivres. La carte, assez basique, donne un aperçu de la région et surtout de ses routes. Les PJ peuvent estimer que leur voyage durera 2 à 3 jours jusqu'à la capitale. Ils semblent être sur une route secondaire.

Le cheval, lui, n'est pas blessé, semble en bonne forme et montre des signes de soin. Il va s'attacher directement à la PJ. Il sera impossible de l'abandonner, il suivra docilement les Pjs, tentant surtout de leur chiper leurs repas quand il le pourra. Il lui arrivera de coucher ses oreilles quand il entendra des bruits de cavalcades ou de marche devant lui, de se montrer réticent à avancer. Signes qui ne se montreront jamais en présence de l'ombre verte d'Etias.

Etias Marchelune, Messenger Royal, et son cheval, Pinson.

Le cavalier est Etias, un Messenger Royal, une caste à part, presque incongrue dans ce rêve. On ne sait pas qui a créé cette faction : elle a toujours existé de mémoire de grand-père.

Leur livrée vert sombre et leur broche représentant un cheval couronné dans diverses positions manquent singulièrement de grâce, mais ils n'en ont jamais changé.

Les Messagers Royaux sont chargés de transmettre les messages du Roi. Ce sont des coursiers très efficaces. Leurs attributions ne leur offrent pas une place de choix dans la société qui les moque souvent, les traitant de « verdâtres ». En réalité, ils sont les yeux du Roi, qui attache une grande importance à leurs rapports. Solitaires et effacés, ils ne se sentent généralement bien qu'entre Messagers. Ils sont formés au maniement de l'épée et sont évidemment d'excellents cavaliers.

Etias est un homme de 25 ans, solidement charpenté. C'est un bretteur exceptionnel, peut-être l'un des meilleurs du royaume.

Il revient du Comté de Slen où il a rencontré un espion du Roi qui lui a remis un message. Ce message, en réalité, est une ruse : il ne contient qu'un énorme mensonge censé protéger son porteur. Mais Etias a été repéré, et le Comte de Slen a décidé de ne pas le laisser partir vivant. Tombé dans une embuscade, il a pris deux flèches barbelées au flanc mais a réussi à passer le barrage. Il a chevauché près de deux jours à bride abattue, ne s'arrêtant que rarement, avant de ne plus en pouvoir. Ses blessures n'ayant pu cicatriser, il a perdu une quantité de sang très importante. À peine lucide, il a décidé d'écrire un poème à sa fiancée et d'y cacher un message, espérant pouvoir le donner à un voyageur allant vers la capitale. S'accrochant à sa volonté de fer, il a tenu le plus longtemps possible et a finalement lâché prise lorsque les PJ l'ont trouvé.

LE REVE

La nuit sera perturbée par un rêve d'archétype étrange : Les PJ sont dans une énorme salle en pierre, agenouillés devant un homme couronné siégeant dans un trône en bois superbement ouvragé. Ils lui tendent un parchemin. Tout autour, des gens très bien habillés les couvrent d'un regard bienveillant. Quelques gardes parsèment la scène. Le plus perturbant dans ce rêve, c'est son immobilisme. La scène est figée. Mais au réveil, il n'y a pas de doute possible, c'est un rêve d'archétype !

Les PJ peuvent penser qu'ils doivent donner le parchemin au Roi pour accomplir leur quête, mais c'est l'inverse : c'est le Roi qui doit leur donner un parchemin.

Les PJ voudront donc certainement remettre ce message et ainsi croire-à-tord- accomplir.

DES MESSAGERS DE SUBSTITUTION

Se mettant en route, ils devront également comprendre qu'il n'est plus question de tourisme : S'ils persistent à suivre la route sans précautions, le lendemain vers le milieu de journée, ils croiseront une patrouille d'une dizaine de cavaliers en livrée rouge et jaune qui les interrogera. Ils recherchent un cavalier vert, mais ne préciseront pas pour quelles raisons. Ils continueront leur chemin, et les PJ pourront donc comprendre qu'ils auront au maximum une journée de marche d'avance quand le corps d'Etias sera découvert par cette patrouille. Plus question de rester sur la route donc !

À noter qu'au long de la journée, ils se sentiront comme observés, comme s'ils n'étaient pas seuls.

Voyageant en parallèle de la route, dans la forêt, l'allure des PJ est fortement ralentie. Ils verront passer deux troupes de cavaliers, portant toujours les mêmes couleurs.

Au soir, bivouaquant, ils vont être témoins d'une scène étrange. À la lumière déclinante du jour, une ombre fantomatique d'un vert foncé intense semble roder autour de leur campement. La surprise de la découverte va faire tomber à la renverse la PJ qui, se prenant le pied dans une racine, se fera une belle entorse (on peut faire jouer un jet de chance : si la PJ est excessivement chanceuse, elle aura échappé à pire, par exemple une lame qui déchire son pourpoint, ou le sabot d'un cheval surpris qui lui frôle le visage). Impossible de poser le pied par terre pour elle, la suite se fera à dos de cheval.

Cette ombre verte n'a rien de dangereux. Etias est mort en faisant preuve d'une fantastique ténacité pour tenter d'accomplir sa mission. Comme peuvent se créer des haines ou des désespoirs, Etias a donné naissance à une entité de rêve non incarnée. Cette entité n'est pas là pour longtemps. L'extrême volonté d'Etias lui permet, sous cette forme éthérée, de finir sa mission. Il ne peut pas faire grand chose pour le moment, étant encore sous le choc de sa nouvelle enveloppe. Il tente de communiquer mais en pure perte. Un jet de rêve ou d'empathie à 0 permet aux Pjs de ressentir de l'incompréhension, de la peur. Il suit les Pjs depuis la mort de son enveloppe corporelle, mais la lumière du jour le rend invisible, et il apparaît au coucher du soleil ou à la lumière d'une torche, d'un feu de camp. Les Pjs pourront sentir sa présence régulièrement.

Etias Marchelune, sous sa forme ERNI.

Rêve 15

Niveau 3

Son niveau de communication est très basique. Au début, on ressent seulement ses émotions les plus fortes. Au fur et à mesure de l'aventure, il sera de plus en plus capable de communiquer, mais seulement « souffler » un mot.

Comme une haine, Etias peut prendre possession une personne et lui apporter ses talents d'escrimeur. Ayant encore sa volonté, il peut choisir quand le faire, mais cela l'épuise lui (il « dépense » ses points de rêves) ainsi que la personne victime de la possession.

Celle-ci est automatique : La personne ciblée ressent une puissante sensation de courage l'envahir. La personne possédée, ressentant l'esprit bénéfique doit alors tenter de le comprendre, l'accepter, sous peine de ne pas laisser l'entité contrôler ses mouvements de la manière la plus ajustée. Tirer pts actuels de rêve à -3. En cas de réussite, l'entité et le possédé sont en phase, le niveau d'épée du PJ est augmenté de 6. En cas d'échec, le PJ n'arrive pas à se mettre au diapason, l'augmentation est de 2.

Ce jet peut-être tenté chaque début de round jusqu'à la réussite. Une fois réussi, plus besoin de le tenter, jusqu'à une prochaine possession. Celle-ci prend fin en même temps que le combat. Il n'est prévu au scénario deux possessions, trois au maximum.

La journée suivante ressemblera à la précédente. Progressant à travers bois, les Pjs avancent lentement. C'est également compliqué pour la cavalière dont la cheville a doublé de volume. Il n'y a pas grand chose à faire sinon faire tremper le pied de la demoiselle dans un cours d'eau traversé de temps à autre. Régulièrement, des bruits de cavalcades sont entendus au loin, venant de la route.

Le lendemain matin, une désagréable surprise attend les voyageurs : la forêt s'éclaircit jusqu'à disparaître : il va falloir continuer en terrain découvert ! La carte indique une autre forêt, à une demi journée environ. Les PJ pourront choisir de voyager de nuit s'ils le souhaitent, cela ne les empêchera pas de faire une mauvaise rencontre. En effet, ils ne le savent pas, mais ils sont pistés par deux cavaliers d'une autre trempe que les soldats rencontrés et évités jusqu'à présent.

Gravar et Aérindelle, Epées Royales renégates.

Les Epées Royales constituent la garde personnelle du Monarque. Ce sont des escrimeurs confirmés et talentueux. Seulement, ces deux là ont été corrompus par le Comte de Slen qui leur a promis monts et merveilles lors de son accession au pouvoir. C'est lors d'une beuverie que Gravar, un soudard brutal mais efficace, a avoué leur trahison, forçant les deux renégats à s'enfuir et trouver refuge chez le Comte après avoir « nettoyé » les témoins les plus gênants. Leur fuite a été découverte, mais pas la raison exacte. Cela s'est passé il y a près de trois mois. Ils sont depuis entrés au service du Comte, et restent très discrets, se sachant recherchés.

Gravar est la vénalité incarnée, il ne s'en cache pas, voir même en tire fierté. Détesté par ses pairs qui le trouvent à raison grossier et vulgaire, il n'a aucun remords à avoir tué des innocents à cause de son attrait pour l'or. En résumé, il est détestable. Aérindelle est un peu déstabilisée par sa nouvelle vie. Elle était la seule Epée Royale proche de Gravar et l'a suivit, l'aidant à sauver sa peau, sans voir quel homme il était réellement. Elle se demande si elle n'en était pas amoureuse un temps, lorsque celui-ci l'avait pris sous son aile, aux premiers temps de sa vie d'Epée Royale. Mais les derniers événements, son quotidien de paria, cet horrible Comte qu'elle sert maintenant lui donne à réfléchir sérieusement sur sa condition actuelle. Elle est d'humeur maussade, sombre, ne sourit jamais quand Gravar, de son côté, invente des chansons paillardes ou disserte de la rondeur du cul des donzelles... Leur alliance n'est que professionnelle, ils se parlent peu, si ce n'est pour

s'engueuler.

Ce sont deux combattants d'excellent niveau. Ils ont pour mission d'arrêter le Messenger Royal. Découvrant son corps, ils ont suivis et remonté la piste des voyageurs. Une fois qu'ils ont compris ou allaient les PJs, ils les ont dépassé et ont attendus patiemment à l'orée de la forêt que ceux ci se montrent.

Ils portent chacun une esparlongue (mais pouvant frapper de taille et d'estoc) dont la garde est superbement gravée.

GRAVAR, né à l'heure du faucon, 28 ans, 1m80, 88kg, chauve, yeux marrons, Beauté 11.

TAILLE	13	VOLONTÉ	8
APPARENCE	8	INTELLECT	11
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	8
FORCE	14	RÊVE	11
AGILITÉ	13	CHANCE	13
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	13
VUE	10	Tir	11
OUIE	12	Lancer	12
ODORAT-GOÛT	10	Dérobée	10

Vie	14
Endurance	28
+Dom	+1
Protection	4
Malus armure	-2

Esparlongue	niv +6	init 12	+dom +4
Dague de mêlée	niv +4	init 10	+dom +2
Corps à corps	niv +3	init 9	+dom +1
Esquive	niv +3		

Course +3\ Equitation + 3\Vigilance + 5

AERINDELLE, né à l'heure du Château dormant, 24 ans, 1m75, 66kg, brune, yeux marrons, Beauté 9.

TAILLE	11	VOLONTÉ	12
APPARENCE	10	INTELLECT	10
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	11
FORCE	13	RÊVE	11
AGILITÉ	13	CHANCE	12
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	13
VUE	12	Tir	12
OUIE	10	Lancer	12
ODORAT-GOÛT	9	Dérobée	11

Vie	12
Endurance	24
+Dom	+1
Protection	4
Malus armure	-2

Esparlongue	niv +5	init 11	+dom +4
Dague de mêlée	niv +3	init 9	+dom +2
Corps à corps	niv +2	init 8	+dom +1
Esquive	niv +4		

Course +3\ Equitation + 4\Vigilance + 6

EMBUSCADE ET SEPARATION

Les Pjs se mettent en route à découvert. Au bout de quelques minutes, se retournant, il aperçoivent deux cavaliers qui arrivent au petit trot vers eux, leur coupant la retraite vers les bois. Au fur et à mesure que les cavaliers approchent, les Pjs ressentent un effroi grandir en eux (jet d'empathie à 0) : c'est l'ombre verte qui a reconnu les deux Epées Royales ! La sensation est telle que même le cheval commence à piaffer puis, ne tenant plus, part au triple galop dans la direction opposée. A ce moment, les deux cavaliers lancent également leurs montures au galop et poursuivent la PJ (faire faire des jets d'équitation, pour ne pas tomber déjà).

SEULE !

Au bout de près de trente minutes de course poursuite effrénée, les deux Epées finiront par rattraper la PJ. Ce sera surtout Gravar qui parlera, sa consœur restant assez taciturne. Rossée et moquée par Gravar, la PJ se traîne lamentablement, attachée derrière son cheval en boitant, pour une journée de marche à travers bois. Un jet de Vue/Srv ext à -2 permet de remarquer que le trajet des trois s'infléchit vers ouest : La destination est maintenant le Comté de Slen.

Gravar ne jure plus que par ce « jolie brin de demoiselle qu'il a eu beaucoup de plaisir à poursuivre ». Ses intentions graveleuses sont très claires. Aérindelle parle peu, mais traite la prisonnière de façon plus respectable, et la nourrit. Il y a moyen, grâce au RP (et en réussissant quelques jets d'empathie par exemple) de légèrement délier la langue de la ravisseuse, et d'apprendre qu'elle est une Epée Royale et qu'elle est au service d'un comte, mais guère plus. Mais elle ne parle que si Gravar est trop loin pour entendre la conversation, sans quoi il intime le silence à la PJ, et jure que le seul droit qu'elle aura de faire du bruit, ce ne sera qu'après une bonne tannée ! Un jet d'Empathie à -1 permet de ressentir le ras le bol d'Aérindelle envers son ancien amour caché, et le dégoût qu'il lui inspire.

A un moment donné, un peu avant de dresser le campement, Gravar va s'éclipser. En fait, il rejoint la route pour transmettre un message à l'une des patrouilles du Comte, prévenant que le message a été récupéré, et que les recherches peuvent s'arrêter.

L'événement suivant survient la nuit suivante. La PJ a donc passé une journée à marcher sur son entorse. Entravée, poignets et chevilles ligotée pour dormir, elle est épuisée et a faim, son moral est au plus bas. Rien à voir avec Gravar dont les hormones sont au plus haut. Lors de son premier tour de garde, il va attendre qu'Aérindelle trouve le sommeil pour s'approcher discrètement de la PJ, lui coller violemment un baillon dans la bouche, et commencer à la peloter, avant de passer à l'acte. La PJ a beau se débattre, rien n'y fait, Gravar est trop puissamment bâti et impose facilement son étreinte. Jusqu'au moment où une voix teintée de dégoût se fait entendre : « Lâche-la, sale porc ». Aérindelle s'est réveillée et tient son épée. Gravar se relève et fait mine de lâcher l'affaire, mais c'est pour mieux pousser violemment Aérindelle et dégainer son esparlongue. Le combat s'engage et semble indécis jusqu'à un coup bas de Gravar qui envoie un énorme coup de tête à Aérindelle. Celle-ci lâche son épée qui tombe juste à côté de la PJ, qui peut tenter de couper ses liens (jets AGI à 0/4pts de tâche/1min).

Au moment où la prisonnière se croit tirée d'affaire, Gravar revient d'avoir ligotée Aérindelle à un arbre, un rictus mauvais au visage, et bien décidé à finir son entreprise lubrique.

Un nouveau combat s'engage, mais celui-ci devrait tourner court vu la différence de niveau des deux combattants et l'état physique déplorable de la PJ.

UNE OMBRE A LA RESCOUSSE !

C'est le moment que va choisir Etias pour tenter de posséder la PJ, après un round ou deux. Cela ré-équilibrera grandement le combat, et devrait même donner l'avantage à la jeune fille. Celle-ci ressent alors une force mentale puissante (de la bravoure) mêlée de colère (émotions d'Etias).

Gravar n'a pas assez d'honneur pour mourir au combat. S'il est gravement blessé ou s'il sent qu'il pourrait l'être rapidement, il prendra la fuite à pieds sans demander son reste.

ET L'AUTRE ?

Le combat terminé, reste à savoir quoi faire d'Aérindelle, toujours ligotée et sans connaissance (ou pas, le MJ peut décider qu'elle feint d'être dans les vaps). Elle peut être libérée (elle repartira alors faire son rapport au Comte, mais se faisant copieusement réprimander et punir, elle fuira et décidera de se venger : son aide pourrait être utile dans le combat final tant sa rancœur face à son ancien Comte sera forte) ou exécutée.

Le campement ne comporte pas grand chose, les deux Epées voyageaient légers : leurs fontes ne comportent que quelques vivres.

Enfourchant son cheval, la PJ va reprendre sa route quand elle ressent une fatigue intense : l'ombre, à bout de rêve vient de la libérer. Les douleurs reviennent, ainsi qu'une lassitude extrême, et c'est telle un zombie, en équilibre précaire sur sa selle, dormant à moitié, qu'elle va reprendre son chemin.

ET PENDANT CE TEMPS LA... (a Vera Cruz)

Les 3 compagnons de la fuyarde se sont mis en chasse. Après une journée de traque environ, les PJ dressent le camp sans avoir retrouvé leur compagne. La trace de la cavalcade est aisée à suivre et ne nécessite pas de jets de dés. Pour la suite, faire faire des jets de Vue/Srv en ext à -4 ou Vue/Srv en forêt à -3 selon le cas. Un autre de ces jets pourra faire remarquer que la course du trio s'infléchit vers l'ouest.

Au petit matin, alors qu'ils traversent une zone dégagée, une patrouille d'une dizaine de gardes fera son apparition quelques centaines de mètres avant qu'ils n'atteignent le couvert de la forêt, et les appréhendera. Si les PJ fuient, la chasse sera donnée, et il sera compliqué de s'en sortir. Attrapés, la fouille sera brutale, mais les soldats ont une mission plus importante que de convoier des voyageurs, et ils les laisseront partir.

Si les PJ « collaborent », ils seront sommairement interrogés voir fouillés (on cherche un cavalier après tout), rien ne sera découvert, et ils pourront apprendre quelques infos intéressantes, quelques phrases lâchées (jets d'ouïe à 0) :

-Il faut les trouver au plus vite !

-Il reste peu de temps !

-Le Comte va nous écorcher vif si on ne ramène pas ce Messager très vite !

C'est à ce moment là qu'un homme du Comte, à cheval, fera son apparition. Il prévient toutes les patrouilles qu'un cavalier a été arrêté, et qu'il faut passer à la suite des opérations. Un jet d'empathie à -2 permet de se rendre compte que la plupart des soldats ne savent pas de quelles opérations il peut bien s'agir.

C'est en milieu de journée que les Pjs vont découvrir le campement. Un jet de Vue à 0 pourra faire découvrir pas mal d'indices sur ce qui s'est passé ici, selon le degré de réussite :

- Une corde encore enroulée autour d'un arbre.
- Des débris de corde plus court au milieu d'une zone où l'herbe est très aplatie sur 1m70.
- Des taches, de sang, qui semble avoir giclé.

Un jet d'intellect à -3 permettra de recouper les indices et d'y voir plus clair, toujours selon le degré de réussite (à la discrétion du gardien des rêves).

Dans leurs recherches, les Pjs pourront retrouver Gravar qui les accueillera l'épée à la main s'il n'est pas assez blessé pour se tenir debout. Sinon, il sera agonisant et pourra lâcher quelques infos dans son délire, avant de passer à trépas :

-La p'tite ribaude a pas voulu de moi, l'ingrate...

-J'aurais pu la ramener, j'aurais réussi quelque chose, moi, Gravar, la meilleure des Epées Royales, mais elle m'a battu, moi, la meill.. arghhhhhh....

Se disant Epée Royale, Gravar peut ainsi semer le doute sur son « employeur ».

UN HAVRE DE PAIX.

Sur son cheval, la PJ, à demi inconsciente, va être menée par sa monture jusqu'à une petite chaumière paumée au milieu d'une partie de la forêt plus dense que les autres. Cette mesure est une halte utilisée par les Messagers pour faire étape. Elle ne comporte rien d'autre qu'un lit, une table, une chaise et un âtre. Un petit apprentis à l'extérieur permet de stocker du bois et d'attacher un cheval à l'abri de la pluie. L'endroit est très poussiéreux et n'a pas dû servir depuis longtemps, mais la réserve de bois sec est encore importante. Il y a également une petite étagère avec des livres qui semblent assez vieux. Ils n'ont pas grande importance : il s'agit de carnets de voyages de Messagers Royaux, la plupart morts depuis des lustres. Ils n'apprendront rien aux Pjs, si ce n'est que cet ordre est assez ancien.

La PJ va être recueillie par Béor, un homme d'une cinquantaine d'année, solidement charpenté, qui appartient également à une ancienne caste, mais presque tombée en désuétude : les Gardes Forestiers Royaux. Ces hommes étaient surtout voués à l'entretien des forêts, et faisaient la chasse aux braconniers dans l'ancien temps. Béor perpétue la tradition, chasse les braconniers aujourd'hui presque disparus, compte les animaux, vérifie que les floraisons et les migrations sont à l'heure, etc...

Il trouvera la PJ dans un état lamentable, la couchera, fera un feu, bandera sa cheville enflée en appliquant des herbes de soin, bouchonnera son cheval et le nourrira, puis ira en quête de bois pour le feu.

C'est un homme dur mais franc, assez traditionaliste. Découvrant la broche du Messenger Royal, dans les fontes ou sur la cavalière, il fera son possible pour l'aider.

Apercevant de légères fumerolles au loin (vue/Srv ext à 0), les Pjs débarqueront en son absence et découvriront la belle au bois dormant, paisiblement endormie dans un lit douillet pendant qu'ils se faisaient un sang d'encre. Alors qu'ils pénètrent dans la chaumière et découvrent leur amie, une voix tonitruante les fait sursauter. Se retournant, ils découvrent Béor, une énorme hache à la main, qui leur explique qu'il n'est pas convenable de rentrer dans la chambre d'une dame sans y avoir été invité !

Si les PJs s'expliquent, Béor les admonestera sur le fait qu'un ne doit pas laisser une dame seule dans une forêt, bien que de l'avoir laissé chevaucher avec sa cheville blessée relève d'une galanterie trop souvent oubliée !

Si les PJs chargent, un innocent risque de mourir...mais peut-être pas seul !

BEOR, né à l'heure de la Lyre, 42 ans, 1m92, 102kg, brun, yeux bleus, barbu, Beauté 10.

TAILLE	15	VOLONTÉ	10
APPARENCE	8	INTELLECT	10
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	12
FORCE	17	RÊVE	10
AGILITÉ	13	CHANCE	9
DEXTÉRITÉ	13	Mêlée	15
VUE	12	Tir	12
OUIE	12	Lancer	14
ODORAT-GOÛT	11	Dérobée	9

Vie	15
Endurance	30
+Dom	+3
Protection	2
Malus armure	0

Hache 2 mains	niv +5	init 12	+dom +7
Corps à corps	niv +3	init 10	+dom +3
Esquive	niv 0		

Srv ext + 5\Srv forêt + 6\Vigilance + 4\Botanique Zoologie Légendes (Guiviata) +5

RETROUVAILLES

Enfin réunis, les PJ vont reprendre la route, après un peu de repos pourquoi pas. La PJ peut maintenant se déplacer plus facilement : si son pied lui fait toujours un peu mal, elle peut marcher. Ne connaissant pas exactement leur position, il est probable qu'ils repartent vers le nord est. Beor peut leur donner les indications géographiques dont ils ont besoin, ainsi que les renseigner sur le royaume, de manière générale. Au bout d'un moment, il tomberont sur la route principale qui mène du Comté de Slen à la capitale. Cette route est très empruntée : énormément de gens convergent vers Cinvi pour la grande Fêtes de Arts. Il sera dès lors très simple pour les joueurs de se cacher parmi les passants, commerçants, artistes en voyage. De toutes façons, il n'y a pas de gardes sur cette route (jet d'intellect à 0 pour remarquer cette bizarrerie) : les hommes du Comte félon se déplacent via des chemins discrets pour se réunir près du château.

CINVI, CAPITALE DU ROYAUME.

Plus on se rapproche de la ville, plus la route est encombrée. Il semble que tout le royaume se dirige à cette fête. Les Pjs arriveront un peu avant midi, fourbus. S'ils cherchent une auberge, ils feront chou blanc : toutes sont bondées. Il leur restera le campement à l'extérieur de la ville, ou alors, s'ils se rendent directement au château, ils pourront dormir dans un vrai lit.

S'ils ont effectivement leur mission en tête, la première chose à faire sera de remettre le message au Roi pour accomplir leur quête d'archétype. Il ne sera pas difficile de se diriger vers le château -visible de très loin- mais plus d'y rentrer.

Les Pjs seront forcément impressionnés par la ville fortifiée quand ils la découvriront. Outre des artistes partout, on y trouve des camelots installés à l'extérieur des murs, quelques détachements de gardes aux livrées parfois très colorées. Le foisonnement de couleurs cache l'organisation mafieuse de la ville et du royaume...

VOUS AVEZ UN NOUVEAU MESSAGE

L'entrée du château, une herse gardée par deux soldats portant les couleurs royales. Forcer le passage ne mènera qu'à donner l'alerte, et aussitôt une petite troupe sortira de la caserne toute proche.

Discuter est une option plus payante. Passée la réponse classique et automatique (« *Circulez : l'accès au château est interdit le temps des festivités. Le Roi recevra les doléances deux jours après la fin de la Fête des Arts* »), les soldats accepteront de s'intéresser à l'histoire des PJ si la broche est présentée. Ils enverront un coursier chercher quelqu'un, ne masquant pas leur mépris pour des porteurs d'une telle broche. Après quelques minutes d'attente, une femme arrivera. La trentaine, elle est plutôt petite et porte la même tenue verte foncée qu'Etias.

Nila d'Entreterre, Capitaine des Messagers Royaux.

Nila commande les Messagers. Elle est relativement jeune pour commander une telle troupe. Les raisons sont multiples : Les Messagers ne vivent pas forcément vieux et n'aiment pas rester assignés à résidence. Elle peut paraître froide et distante au premier abord. Très maternelle, elle considère les Messagers comme ses enfants, et chaque manquement à l'appel est une torture pour elle.

Etant donné que peu de personnes se joignent à cette caste, le nombre de Messagers tend à diminuer lentement mais sûrement, minant le moral de leur Capitaine au quotidien.

Mis à part ces atermoiements internes, Nila est une personne intègre, dévouée entièrement à sa tâche.

Nila reconnaîtra immédiatement le cheval d'Etias (voir la broche si elle est montrée/visible) et noiera de questions les Pjs sur le chemin qui les mène au château. Elle considérera que c'est aux Pjs de remettre en mains royales le message qu'ils ont portés, ce qui sera fait sans attendre. Elle récupérera le poème et le fera porter à la fiancée d'Etias.

ENTRETIEN AVEC UN POETE

Averti, le Roi reçoit les Pjs dans la salle du trône, seul. Une énorme salle voûtée qui est exactement celle du rêve d'archétype. Un jet de Vue à -1 permet de repérer, plus ou moins cachés dans des sortes de guérites des

hommes en armes portant une esparlongue joliment ouvragée. Nila expliquera rapidement l'étiquette, les Messagers s'avancent, posent un genou à terre, tendent le message puis font deux pas en arrière. Au moment de la remise du message, rien en se passera, les Pjs n'auront pas la sensation familière de l'accomplissement.

Le Roi se fendra d'une formule de politesse en vers, lira le message et remerciera les Pjs d'avoir suppléé son Messager. Il se recueillera quelques secondes à sa mémoire, puis congédiera les Pjs, leur donnant rendez-vous le lendemain midi pour déjeuner en présence de Sa Majesté lors du banquet qui réunira toute l'aristocratie du Royaume.

Peut-être un peu désabusés, les Pjs seront reconduits aux baraquements des Messagers où ils trouveront un bon repas et même une baignoire d'eau chaude s'ils en font la demande.

Si mention est faite du poème, Nila se chargera de la transmettre à sa destinataire. Elle récupérera la broche, reconnaissant celle d'Etias, et en laissera couler une larme.

Puis la Capitaine prendra congé en expliquant qu'en tant que Capitaine des Messagers, elle est aussi conseil du Roi. Elle demandera aux Pjs de la retrouver au soir ici même, pour recevoir un rapport détaillé de leur voyage chaotique. En attendant, les Pjs auront tout loisir de visiter la ville pendant l'après midi.

Au soir, de retour aux baraquements, ils seront « interrogés » pendant près de deux heures !!! Nila veut savoir chaque détail, s'arrête souvent pour prendre des notes, revenant en arrière pour demander des précisions. Si les joueurs demandent ce que contenait le message qu'ils ont portés (pour peu qu'ils ne l'aient pas déjà lu), Nila répondra qu'il ne contenait rien de très important, et si on lui pose la question, en sera effectivement quelque peu étonnée. Mais son attention est pour le moment happée par la narration des Pjs. L'exercice sera épuisant pour des PJs déjà très éprouvés par leur voyage, et c'est en traînant les pieds qu'ils rejoindront leurs lits en traversant de sombres couloirs chichement éclairés par la bougie qu'ils portent.

RENCONTRE NOCTURNE

Quelque peu hagards, les Pjs ne remarqueront d'abord pas la présence d'une tierce personne dans leur petit dortoir de 4 lits. Un jet d'empathie à 0 permet de ressentir une présence. Si personne ne le réussit, au bout de quelques secondes, l'un des PJs passera à côté d'une personne assise sur une chaise, et fera un bond sous l'effet de la surprise.

Lady Mélissandre, sculptrice, Aristocrate à la cour du Roi.

Cette jolie blonde aux yeux verts d'une trentaine d'année est à la cour du Roi depuis environ 2 ans. Elle est la destinataire du poème. Tombée amoureuse d'Etias, elle vit douloureusement son histoire d'amour impossible entre un roturier et une aristocrate. Obligé de se cacher en permanence, elle a tenu à venir remercier en personne et en cachette les voyageurs qui ont accompagné la dernière chevauchée de son défunt amour. Elle porte le deuil en cachette. Peu de personnes sont au courant. Nila est l'une d'entre elles.

Immobile, voilée et toute de noire vêtue, Lady Mélissandre est quasiment invisible. Elle commencera par s'excuser pour son intrusion puis se présentera. D'une petite voix mal assurée, elle expliquera les raisons de sa présence, remerciera le PJ pour lui avoir transmis les derniers mots de son amour perdu. Elle ne répondra pas à beaucoup de questions, ne laissant échapper que des soupirs lancinants. Tout au plus, elle dira dans un sanglot que cet amour était impossible et invivable.

Les joueurs réussissant un jet d'empathie à 0 ressentiront une très grande tristesse mêlée à de la tendresse, pour cette jeune femme : Ce sont les sentiments de l'ombre verte pour son amour aujourd'hui inaccessible. Elle tentera même de prendre possession d'un des personnages masculin qui se mettra à utiliser les mêmes mots et avoir les mêmes expressions corporelles qu'Etias, ce qui déstabilisera grandement Lady Mélissandre et la poussera à partir, en balbutiant que le regard du PJ possédé ressemblait tellement à celui de son cher Etias... Si les Pjs décident de la suivre (malgré leur fatigue), ils la verront pénétrer dans le château, mais ne pourront y rentrer, étant immédiatement stoppés par une ou plusieurs Epées Royales. Le personnage possédé restera lui prostré de longues minutes, pleurant par intermittence, avant de retrouver sa liberté, et une intense fatigue.

EN VERT ET CONTRE TOUS

Le lendemain, après une nuit réparatrice, les Pjs sont réveillés par des adolescents d'une quinzaine d'années. Ils sont les palefreniers des chevaux des Messagers, et s'occupent également de l'intendance. Tout a été préparé pour que les Pjs soient présentables pour l'hommage et le repas de midi. Une livrée verte de Messagers à été préparée à leur intention : c'est ainsi qu'ils seront considérés le temps de cette journée. Un bain les attends ainsi que tout le nécessaire à leur toilette.

Dans la salle commune servant de réfectoire, les PJs croiseront deux ou trois autres Messagers, de passage ou revenus de mission pendant la nuit. Ils sont au courant des grandes lignes de l'histoire, et sont très affectés par la mort de leur compagnon dont ils ne tariront pas d'éloges. Certains montrent aussi beaucoup de respect envers les personnages, notamment d'avoir réussi à échapper à ces deux scélérates d'Epées Royales, dont on connaît les compétences martiales. Tous les remercieront d'avoir mené à bien la mission d'Etias, ajoutant qu'ils feraient d'excellents Messagers, et qu'on aurait bien besoin de personnes comme eux. Il faut reconnaître que cette salle commune, de belle taille, paraît très vide.

C'est donc propres et vêtus de vert que les PJ feront le court trajet jusqu'au château. La grande salle voûtée à été transformée en salle de banquet où une vingtaine de tables entourent la table royale. Il y a beaucoup de monde, et pour cause, le Roi reçoit les 6 comtes de la province avant sa traditionnelle partie de chasse royale annuelle. Ceux ci partagent d'ailleurs sa table en compagnie de leurs épouses et leurs suites. Les Pjs, seuls représentants des Messagers -hormis leur Capitaine- sont placés un peu à l'écart, en périphérie de la salle, à une table rassemblant quelques soldats vétérans émérites et un ou deux artistes ayant les faveurs du Roi. L'ambiance ne sera pas formidable, le mépris des soldats envers les PJs sera manifeste, et les quelques poètes ou musiciens auront du mal à égayer le repas dans cette ambiance délétère.

Autour de la table royale, les tables sont occupées par l'Artistocratie. Puis on trouve les tables des conseillers du Roi, puis celles de l'intendance du château, et enfin, tout ceux que l'on a pas réussi à caser ailleurs.

Il y a des gardes partout, en faction le dos aux murs, aux livrées toutes différentes. Les rivalités entre les guildes et donc les provinces font que chacun se méfie de chacun, et l'ensemble donne une farandole chamarrée non dénué d'un certain esthétisme artistique.

Le Roi se fendra d'un discours, faisant mention les PJS de manière très rapide et succincte. Il en profitera pour glisser quelques vers qui feront s'esbaudir toute l'artistocratie. Puis il lancera les hostilités culinaires et le déjeuner pourra commencer.

Le repas est très long. Les plats défilent et l'ambiance n'aide pas à faire passer l'impression que tout cela s'éternise. Cygnes blanc en sauce, pâté en croûte, bœuf braisé, vache, veau aux aïelles (séparer les familles y faut ça hein !), banc de poissons, zyglutes farcies, assortiment de fromages, clafoutis de bigarondes, corbeilles de fruits, le tout arrosé de vins capiteux.

Deux heures draconiques plus tard, le Roi et ses 6 comtes se lèveront et partiront chasser comme prévu. Les montures sont prêtes à l'entrée du château et tout le monde se mettra en selle et partira directement. L'ambiance à table s'est considérablement radoucie depuis que la plupart des soldats attablés, alcool aidant, ne tiennent plus droit. Certains se sont même endormis ! Si certains PJs ont pris la liberté de profiter du repas à fond, quelques jets de constitution ratés pourraient leur faire suivre la même voie.

ON SE CONNAIT ?

Au départ du Roi, une très grande partie de l'Artistocratie le suit, ainsi que les soldats. L'intendance du château retourne à ses occupations et la salle se vide peu à peu. Alors que les Pjs décident de ce qu'ils vont faire (peu importe), une belle jeune femme s'approche d'eux et les salue. Un jet d'Ouie à 0 fera immédiatement reconnaître la voie, déjà entendue. C'est Lady Mélissandre : elle s'excuse encore pour son intrusion nocturne, (il fallait que je vous vois, il fallait que je puisse faire mon deuil avec des gens qui le connaissait, etc). Ne pouvant porter son deuil interdit en public, elle se montre plutôt affable et, entraînant les PJs un peu à l'écart, redemande à ce qu'on lui parle des circonstances de la mort d'Etias. Elle paraît maintenant troublée, déstabilisée.

VOUS ETES SURE QUE C'EST BIEN VOUS ?

Un jet d'Intellect à -3 fera tilter un des PJ : il y a un truc bizarre chez cette femme, un truc qui ne colle pas. En effet, le poème la décrit très précisément comme étant brune aux yeux bleus, et voici que les PJs se retrouvent face à une blonde aux yeux verts. Si aucun jet n'est réussi, dans un léger atermoiement, Mélissandre finira par avouer aux Pjs qu'elle ne comprend pas la teneur du poème (il est bizarre, j'ai l'impression qu'il ne m'est pas adressé ! Pourtant je suis sûre de l'amour que me portait Etias. Croyez vous qu'il y en avait une autre dans sa vie ? En a t'il fait mention ?).

Les Pjs découvriront alors le poème (on suppose que Mélissandre va leur lire : donner alors la version papier aux joueurs) et pourront tenter d'en saisir le sens.

Explications du poème :

Etias à pondu cela très vite, sans penser au nombre de pieds, et en s'efforçant de rimer un minimum.

Les deux premières quatrains du sonnet ne sont là que pour semer le trouble et faire comprendre à la lectrice que le message en cache un autre.

Les deux tercets donnent des indices sur ce qui va se passer : le sang et l'écarlate renvoient au rouge, l'or au jaune de la livrée du comté de Slen. Le terme sinople (vert) est un indice qui doit aiguiller les PJs sur les couleurs de l'héraldique.

L'arc et la proie symbolise la chasse, la plume du blanc le plus pur et le poète, le Roi (la plume étant l'emblème de la garde Royale).

A partir de la, soit les Pjs ont compris et peuvent se mettre en route pour tenter de sauver le Roi, soit ils pataugent encore et Nila peut donner un coup de main.

Il n'y a pas de temps à perdre : Les Pjs peuvent néanmoins donner l'alerte et quelques soldats pourront venir prêter main forte, mais il faudra argumenter juste et réussir un jet d'Apparence à -2, sinon le risque de regard méprisants ou quolibets sera grand. Les soldats étant assez disciplinés, il faudra surtout convaincre les gradés. Quelques Messagers se joindront à la mission sauvetage s'ils sont mis au courant, mais très peu, 4 ou 5 tout au plus.

On pourra se procurer des chevaux aux écuries des Messagers.

EMBUSCADE !

Le plan du Comte de Slen est très simple : il a massé une troupe de cavaliers dans un sous bois, tout proche de l'itinéraire que le Roi va prendre pour rejoindre ses terrains de chasse. Un seul mot d'ordre, abattre le Roi et soumettre les 5 autres comtes.

En parallèle, ses soldats, arrivés par petits groupes ces derniers jours, vont prendre d'assaut le château afin d'assurer une victoire totale.

Le Roi ne se déplace pas seul. Il chevauche avec ses 6 Comtes et chacun a un écuyer à disposition. En plus, le Roi à deux Epées Royales en guise de gardes du corps. Quelques maîtres-chiens sont partis en avance et ont préparé l'arrivée du souverain. A quelques distances, un détachement de cavalerie légère d'une quinzaine de soldats veille.

Passant à 200 mètres d'un bois, les 50 hommes de Slen vont charger. La cavalerie légère va immédiatement se porter entre le marteau et l'enclume pour enrayer l'attaque. La manœuvre aura du succès, mais limité car bientôt les hommes du Roi seront débordés, malgré tout le courage qu'ils mettront à protéger leur souverain. Une vingtaine d'assaillant va donc passer et se diriger vers le Roi et sa troupe qui, passé l'effet de surprise, ont tirés les épées au clair et attendent le choc imminent. Ceux ci ne sont malheureusement pas des guerriers endurcis, mais ils vendront chèrement leur peau, au contraire du Comte de Slen qui se contentera de rester à l'écart, ne voulant rien manquer de sa victoire et de l'écrasement de ce petit roi rimeur. Le combat sera très engagé, mais le Roi finira par tomber sous le nombre, même si ses deux Epées feront pas mal de dégats.

Ordre a été donné de ne pas tuer les autres Comtes : ceux ci doivent être soumis en même temps que le Roi écarté.

Les Pjs, menés par Nila (sinon, ils auront du mal à deviner où est ce que le Roi chasse) découvriront la scène, à quelques centaines de mètres, sur une butte. Selon leur rapidité à arriver sur les lieux, ils peuvent voir la première charge, ou la seconde, ou bien arriver à l'extrême fin du combat s'ils ont trop tergiversé. S'il reste une chance, il ne faudra pas trop réfléchir et se jeter dans la mêlée. L'aide suffira à faire pencher la balance et redonner un coup de fouet au moral des défenseurs.

Si le Comte de Slen sent que l'issue n'est plus certaine, il prendra la fuite. Un jet de vue à -3 permettra de s'en rendre compte (sans jeu de mot). Il sera compliqué de le rattraper : celui ci est à cheval, et il faudra s'extirper de la mêlée avant de tenter de se mettre en chasse. Le Comte tentera de fuir par les bois afin de faire perdre sa trace.

Il tentera de regagner discrètement le château qui doit, à cette heure ci, être pris, ou alors, son manoir afin d'organiser l'inéluctable guerre que lui déclarera le Roi. Au choix du Gardien des rêves de faire ou non tomber le Château de Cinvi. En tous les cas, l'entreprise du Comte de Slen se soldera par une défaite. Les autres comtes uniront leurs forces au Roi, le château sera repris, et le Comte de Slen défait sur tout les terrains. Mais cela prendra du temps, et beaucoup de vies innocentes en pâtiront.

SAUF SI...

Si Aérindelle n'a pas été tuée par la PJ, cela pourrait changer la donne. De retour au château de Slen, elle a été châtiée pour son incompetence. Humiliée, elle a décidé de désertir et de se venger du Comte. Au courant du plan, elle est arrivée trop tard de quelques minutes et assistera à la scène, ne sachant trop quoi faire, jusqu'au moment où elle verra Slen s'enfuir approximativement vers elle. Armée d'une solide branche, elle désarçonnera son ancien employeur puis le tiendra en respect à la pointe de son épée.

Si un ou plusieurs PJ arrivent et peuvent, via le dialogue, tenter de faire épargner le Comte (« la mort peut être moins douloureuse que les oubliettes du château »). Sinon, si personne ne se lance à la recherche du Comte, son corps sera retrouvé décapité, une esparlongue richement ouvragée plantée à côté de sa dépouille.

Si l'attaque félonne tourne au succès, Aérindelle se jettera dans la bataille et périra aux côtés du Roi, cherchant à laver son honneur.

A l'annonce de la mort de leur Comte, ses soldats se rendront sans conditions, et une longue guerre sera évitée.

EPILOGUE

Dans le cas où le Roi est sauvé et Slen capturé ou tué, le Roi et ses Comte seront ramenés au château. Les PJs auront ordre de ne pas quitter la ville le temps que les choses se tassent. Puis ils seront convoqués par le Roi afin d'être fait Artistes d'honneur de Cinvi, eux qui ont su porter l'intelligence et le courage au rang d'art. Agenouillés devant le Roi, celui ci leur remettra un cadeau, un parchemin qui est en fait une toile les représentant à leur arrivé à Cinvi, agenouillés dans une énorme salle voûtée, en train de remettre un parchemin au Roi. C'est ainsi qu'ils accompliront leur rêve d'archétype, qui leur rapportera 20 pts d'xp à répartir directement ainsi qu'une tête de dragon chacun. Au moment où ils se remettront debout, après que le Roi ait déclamé quelques alexandrins (un peu bancals) en leur honneur, ils pourront ressentir une forte sensation de paix et apercevoir, dans un coin de la pièce, la silhouette diaphane d'Etias s'étiolant doucement jusqu'à disparaître, leur souriant, une expression de tranquillité sur le visage

Ils pourront séjourner autant de temps qu'ils voudront à Cinvi et dans le royaume, jusqu'à ce que l'appel du voyage ne les ramène inévitablement sur les chemins.

Si malheureusement le Roi est tué, il vaudra mieux ne pas traîner trop longtemps dans ce rêve où une guerre civile ne devrait plus tarder à éclater.

LE POEME :

Une plume

*A vos ailes je prélèverai une plume,
Dans vos cheveux d'ébène je l'y tremperai,
Et a en rendre jalouse la plus belle des lunes,
Une ode à votre beauté sur le papier je coucherai.*

*Dans une larme perlant à vos yeux azurés,
La couleur d'une plume je changerai,
Et de mes mains maladroités et timorées,
Votre cœur blessé je guérirai.*

*Contre le sang de la terre scélérate,
Contre l'or de son soleil écarlate,
Entre l'arc et sa proie,*

*Se dressera le sinople de mon armure,
Et sera sauvée la plume du blanc le plus pur,
Et le poète de rimer ne cessera.*

EXEMPLE DE VERS ROYAUX

Pour complimenter une dame :

Madame, pardonnez mon impertinence,
Mais je vous accuse, vous tentâtes de me noyer
Quand, par inadvertance, voir inconscience,
Croisant votre regard, d'y sombrer, j'ai manqué.

Une si belle apparition ne saurait,
Appartenir à notre triste réalité.
Souffrez, ma Dame, de ne rien en faire,
Je ne désire point fuir ce rêve, éveillé.

En privé, si le compliment à a porté :

Douce rose, frêle pâquerette, belle renoncule
De doute chez moi il n'y a pas de trace,
Car chaque nuit je rêve que je vous em...brasse
Pendant que vous me caresser le pédoncule.

Quand les PJ rencontrent le Roi et lui remettent le message :

Il n'est point coutume que mes Messagers,
De vert sombre ne soient pas vêtus.
Souffrez que cela ne puisse vous empêcher,
d'un Roi accepter l'immense gratitude.

En ouverture du banquet :

Guiviata, dont l'art n'a plus de frontières,
Des talents de tes artistes tu es riche,
Musiciens, danseurs, peintres, poètes,
D'eux chaque jour un peu plus je m'entiche.

Joyaux de la terre
Des Dragons, nos pères,
Tu illumines la nuit
de ta beauté infinie.

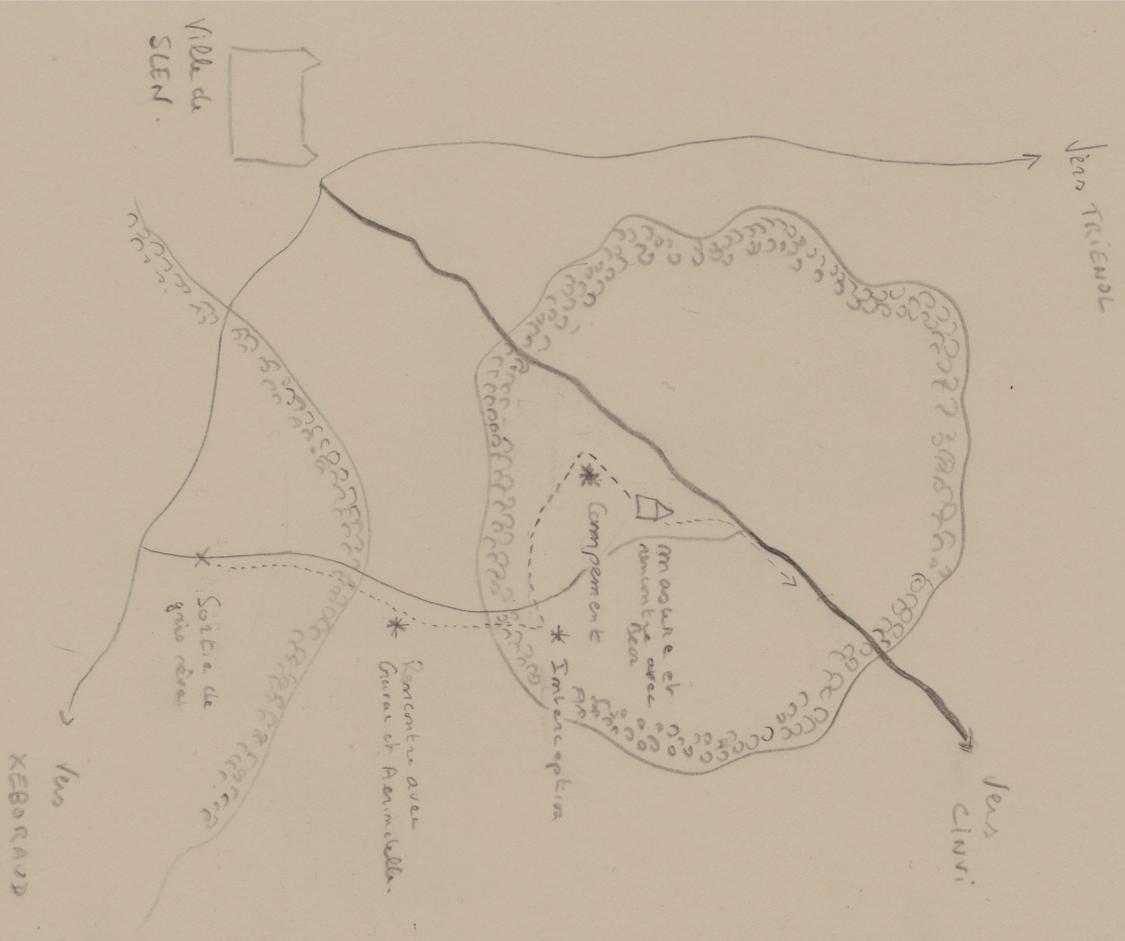
Quand le Roi leur remet le parchemin :

Votre plus bel art nous est inconnus, nobles voyageurs.
Si nous sommes architectes, acteurs ou sculpteurs
Nous ignorons la plus belle de vos vertus
Et n'aurons jamais votre courage, artistes méconnus.

COTÉ DE SLEN

Comme

- route principale
- route secondaire
- - - - - trajet des P.S.



LA GUVIATA

- - - - - délimitation des centres
- route principale
- rivière

