

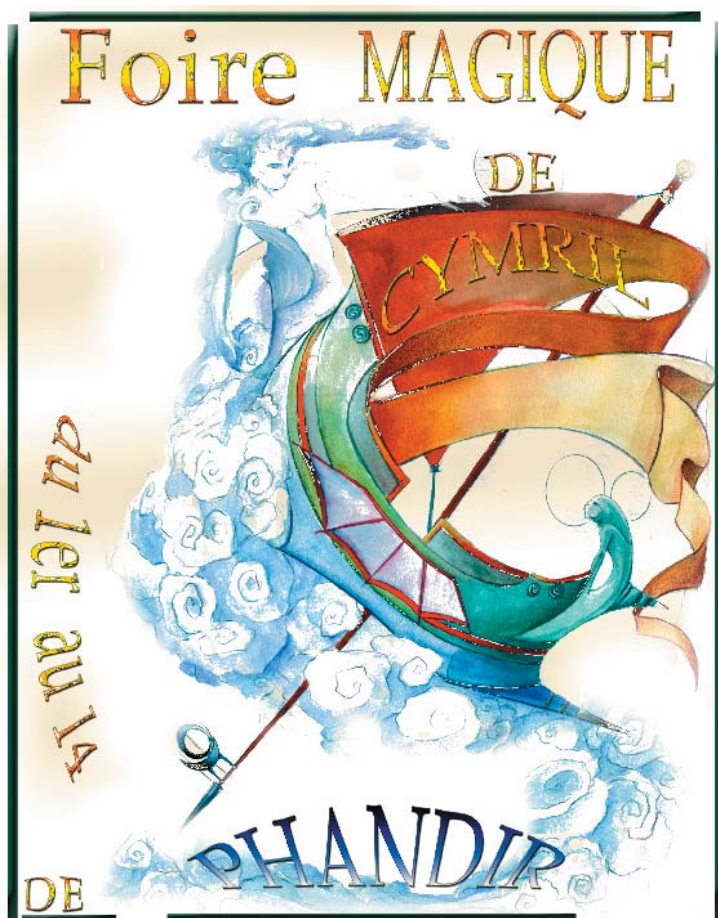
TALISLANTA

LA FOIRE MAGIQUE

SCENARIO #02 [GRATUIT]



LudoPathes
Les Zéditeurs



INTRODUCTION

Cette aventure est destinée à présenter l'univers et le système de jeu de **Talisanta** aux nouveaux joueurs. Ce scénario donne l'occasion de tester les compétences et talents de leurs personnages, d'apprendre les mécaniques du jeu, de voir ou de faire connaissance avec les divers peuples, philosophies, cultures, coutumes et gastronomie propres au monde de Talisanta ; le tout au sein d'un environnement sans réel danger. Les personnages s'en sortiront peut-être avec des contusions, essuieront certainement quelques railleries ou seront victimes de jets de vapeur nauséabonde mais ne risquent en aucun cas la mort.

Cette histoire est également destinée à servir de prélude au scénario «Le parfum de la bête» mais peut aussi faire office d'introduction à n'importe quelle aventure que vous, Faucheur, souhaiteriez faire vivre à votre groupe.

Pour mener à bien ce scénario le Livre des Règles de Talisanta (T.) est indispensable. Le supplément «La Cité des Arcanes» (CdA) peut s'avérer utile, de même que le fichier PDF «Les Apatrides» (A.), gratuit et bientôt librement téléchargeable sur le site <http://www.ludopathes.com>. Une fois encore, des dés à vingt faces (d20), des feuilles, des gommes et crayons, ainsi que quelques amis sont évidemment indispensables.

LA FOIRE MAGIQUE

Pendant les deux premières semaines de Phandir, la cité de Cymril est le théâtre de la Foire Magique. Censé commémorer la fondation du royaume de Cymril en 148 NA, cet événement est essentiellement devenu un prétexte à l'organisation de réjouissances extravagantes. Comme les Cymriens sont fascinés par la magie, divers biens, services et spectacles magiques constituent des attractions populaires tout au long des célébrations. La fête se tient dans le Bazar de Cymril (cf. CdA, p. 25) et les marchands qui occupent habituellement l'endroit sont chassés des lieux pendant les deux semaines de l'événement. Carrefour commercial majeur du continent, Cymril est visitée par une grande variété de voyageurs. Cette diversité atteint son apogée au cours de la Foire Magique. Certains de ces groupes, comme les Aamaniens et les Zandirs, peuvent difficilement s'entendre. De manière à prévenir toute violence, le Guet maintient des patrouilles vigilantes afin de réprimer les troubles éventuels.

LES PERSONNAGES JOUEURS (PJ)

«La Foire Magique» s'adresse, de préférence, à des personnages plutôt inexpérimentés qui ne sont à Cymril que depuis quelques mois ou des personnes qui vivent dans la cité et ont fait savoir qu'ils étaient prêts à prendre des risques pour parvenir à leurs fins, qu'il s'agisse de trouver du travail, de faire fortune, d'atteindre la gloire ou encore d'œuvrer pour le bien des Sept Royaumes. Certains peuvent tout simplement être venus pour assister à la Foire Magique. Montrez à chaque joueur sur la carte de Talisanta où se trouvent leur pays d'origine et la cité de Cymril afin qu'ils aient une idée des endroits qu'ils ont pu visiter et du lieu où débute le scénario. Si vous le souhaitez, racontez les aventures qu'ont pu vivre leurs personnages depuis qu'ils ont quitté leur contrée natale à la recherche d'une vie meilleure. Il est possible que les personnages soient déjà entrés en relation les uns avec les autres, mais quoi qu'il en soit, ce scénario leur donnera l'occasion de faire plus amplement connaissance.

GÉRER L'AVENTURE

Voici quelques indications à garder en tête lorsque vous ferez jouer cette aventure :

Des détails magnifiques : n'hésitez pas à donner de la consistance aux scènes que vous voulez faire vivre, aux événements et aux personnes que vont rencontrer les personnages au cours de la Foire Magique. Faites un effort particulier pour faire ressentir à vos joueurs l'extrême diversité des peuples de Talisanta et l'extravagance de l'événement exceptionnel auquel ils participent.

Des rencontres : l'Arène taziennne, le tournoi de tir à l'arc de Vardune et le combat arcanique décrivent diverses catégories de personnes participant à la fête. Si ces Personnages Non Joueurs (PNJ) sont destinés à servir d'adversaires aux personnages, ces derniers peuvent les croiser en dehors des lieux de compétition. Vous pouvez faire en sorte que l'un de ces PNJ tombe par hasard sur l'un des personnages, ait une discussion ou une altercation avec lui, lui demande son chemin ou ait une aventure sentimentale avec lui.

La présentation du monde : si vous considérez que vos joueurs ont une bonne connaissance du monde de Talislanta, donnez leur le nom des peuples qu'ils rencontrent.

«Un Kang pénètre sur le terrain de tir à l'arc. Sa peau est de couleur cramoisie, ses traits sont reptiliens, ses yeux sont blancs et ses cheveux noirs sont attachés afin de former une queue à l'arrière de son crâne.»

Pour faire plus d'effet, vous pouvez au contraire partir du principe que les personnages sont moins bien informés que cela. Dans ce cas, décrivez-leur le peuple en question sans révéler son nom :

«Un humanoïde pénètre sur le terrain de tir à l'arc. Sa peau est de couleur cramoisie, ses traits sont reptiliens, ses yeux sont blancs et ses cheveux sont attachés afin de former une queue à l'arrière de son crâne.»

N'oubliez pas cependant que les personnages peuvent reconnaître les peuples qui dominent la région dont ils sont originaires. Des jets d'**INT + Cultures**, avec un DIF plus important en fonction de l'éloignement géographique du peuple concerné, permettent d'obtenir les informations essentielles sur celui-ci. Dans notre exemple, vous pourriez fournir la seconde description à l'ensemble du groupe et dire ensuite au joueur qui aurait obtenu un succès partiel sur un test d'**INT + Cultures** qu'il s'agit d'un représentant du peuple guerrier qui dirige et donne son nom à l'empire Kang. Un succès ou mieux sur le test lui permettrait également de prendre connaissance du paragraphe concernant les Kangs qui figure dans le Livre des Règles (T. p. 172).

Des oppositions : des compétitions dans des domaines tels que le combat, la magie et le tir à l'arc sont organisées pendant la Foire Magique. Ces concours n'ont pas pour seul but de permettre aux joueurs d'apprendre les règles du jeu, ils ont aussi pour vocation de leur présenter les divers peuples du continent de Talislanta, ils sont donc importants pour amener les joueurs à se familiariser et à s'intéresser au monde qui les entoure. Encouragez donc vos joueurs à participer à ces manifestations et, lorsque l'un d'entre eux s'est engagé dans une épreuve, incitez les autres joueurs à venir le soutenir. Au besoin, montrez que les autres participants sont supportés par une partie des spectateurs. Dans le cas où l'un des personnages serait évincé de la compétition avant d'avoir pu s'amuser ou intégrer les règles du jeu, il est toujours possible que les arbitres fassent une exception et permettent à deux candidats malchanceux de s'affronter dans le cadre d'un duel informel.

ACTE I : UN RENDEZ-VOUS RETARDÉ

Nous sommes la première semaine de Phandir, le troisième mois de la saison médiane correspondant approximativement à l'été de nos régions tempérées. Le temps est clément avec des températures avoisinant 20°C au cours de la journée.

Chaque personnage a été indirectement contacté par un certain **Abn Qua**, un usurier Kasmiran, qui promet une récompense élevée pour un travail non spécifié. Chacun d'eux a été invité à se rendre en milieu de matinée à la Foire Magique au stand des pièges olfactifs kasmirans (voir Acte II, scène I) pour rencontrer Abn Qua et discuter des termes de leur engagement. Afin de mettre toutes les chances de son côté, Abn Qua a fait préciser qu'une boisson leur serait offerte.

Des personnages associés à un mentor ou à une organisation peuvent avoir eu vent de l'affaire par le biais de leurs supérieurs. Ce sera très certainement le cas des personnages appartenant à la vocation Archonte. Les autres ont certainement entendu parler de cette proposition par l'intermédiaire de Voranil, la messagère cymrilienne d'Abn Qua décrite plus loin. Les personnages de vocations Guerrier ou Arpenteur peuvent avoir été aiguillés sur cette proposition par Javin, un Cymrilien qui gère les contrats de mercenariat dans l'Hextan du Conseil des Rois. Les membres des vocations Mage ou Mystique auront appris l'affaire par le biais de relation au Lycéum Arcanum. Au besoin, Voranil a approché les PJ de la vocation Malandrin pour leur offrir une opportunité de se faire de l'argent «propre.» Elle peut aussi avoir démarché des PJ de la vocation Marchand pour leur faire savoir que son employeur cherchait des partenaires commerciaux pour une affaire lucrative. Si vous en avez le temps et l'envie, faites jouer rapidement cette entrevue avec Voranil. Gardez à l'esprit que les personnages, quelle que soit la situation, ne recevront aucune information supplémentaire, ils devront se présenter au rendez-vous pour en apprendre davantage.

Demandez aux joueurs quel est le personnage qui se rend le plus tôt au rendez-vous. Peut-être y a-t-il parmi eux un Aériade bleu qui arrive toujours en avance d'un quart d'heure ? Ou un Affranchi au caractère prudent qui préfère prendre connaissance des lieux avant l'entrevue avec son employeur ? Lisez ce qui suit au premier arrivé :

Tu suis les larges routes encombrées par la foule entre les hautes tours et les arches de Cymril jusqu'à ce que tu parviennes aux abords de la Foire Magique. Au-dessus de la fête, amarré à une haute tour de bois-fer, flotte un navire des vents cymrilien portant des banderoles de soie aux couleurs des Sept Royaumes : vert, azur, marron, pourpre, orange, cramoisi et aigue-marine. Des douves dans lesquelles nagent des poissons colorés séparent la rue de la pelouse et de ses rangées de tentes et étals. Au-delà du fossé, des gens issus des peuples de tout le continent se mêlent pour former une foule bigarrée : de grands Affranchis au corps entièrement recouvert de tatouages de couleurs vives, des Kasmirans à la peau ridée revêtus de

robes à capuche pourpres, une muse aux ailes de papillon violettes, des Aériades élancés aux plumes éclatantes, des Cymriliens au regard sérieux, des serveurs Monads traînant leur masse d'un pas lourd, des Sindarans à la silhouette décharnée et des petits Gnomes portant sur les yeux des verres ambrés. Au-dessus du murmure permanent des bruits de pas et des conversations, tu perçois des exclamations, le fracas du bois cognant contre le bois, les grincements de mécanismes, les cris perçants des colporteurs cherchant à vendre leurs marchandises, les grésillements et les bourdonnements de la magie...

C'est alors que tu trouves l'un des nombreux ponts qui enjambent les douves, tu paies le droit d'entrée d'un lumen et rejoins le flot incessant des visiteurs.

Si les personnages désirent se promener dans l'enceinte de la Foire Magique avant de se rendre au stand du magetrappes kasmiran, décrivez rapidement ce qu'ils peuvent voir afin de débiter l'action sans attendre. Une fois qu'ils ont décidé d'aller au rendez-vous, poursuivez la lecture :

Après avoir demandé votre chemin et joué des coudes pendant quelques minutes, vous trouvez l'étal du magetrappes Kasmiran. Celui-ci consiste en une grande bâche pourpre protégeant du soleil de Phandir des tables entourant presque complètement l'aire ombragée. Des centaines de boîtes de tailles différentes sont posées sur les tables, elles sont toutes de couleur marron et ont été vernies pour donner du lustre. Quelques Kasmirans à la peau ridée gèrent l'établissement pendant que des visiteurs venus de tout le continent examinent prudemment les boîtes. Vous faites le tour du stand sans remarquer un quelconque employeur potentiel.

Une fois que le premier personnage est parvenu sur les lieux, faites arriver les autres personnages un par un jusqu'à ce que tout le monde soit présent. Ils vont bien entendu demander au personnel s'ils connaissent un certain Abn Qua mais vont avoir la surprise de constater qu'ils ne savent rien. À un moment ou un autre, les personnages vont réaliser que parmi les visiteurs qui attendent autour de l'étal, certains semblent venus pour les mêmes raisons. Ils vont inévitablement se rapprocher les uns des autres afin de vérifier certaines informations élémentaires comme le lieu et l'heure de la rencontre et faire ainsi connaissance. Alors qu'ils attendent, certains peuvent errer aux alentours pour satisfaire leur curiosité ou tenter leur chance avec les pièges olfactifs kasmirans.

Voranil, la messagère d'Abn Qua, rejoint le groupe une demi-heure après le milieu de la matinée. C'est une Cymrilienne plutôt mince approchant de la trentaine. Elle semble un peu essoufflée et a l'air embarrassée. Elle regroupe les PJ, vérifie qu'ils sont bien venus pour rencontrer son employeur avant de leur donner les dernières nouvelles. Abn Qua a été retardé par la visite inattendue d'un important marchand djaffir mais il pourra très certainement se libérer avant la tombée de la nuit et espère pouvoir venir bien avant. Voranil demande aux PJ de rester à la Foire, de préférence en groupe, afin que son employeur puisse les trouver aisément. En guise d'indemnisation, Voranil tend à chacun un petit sac, pesant environ deux cent cinquante grammes, dont le contenu tinte agréablement lorsqu'il est agité. Chaque bourse contient dix lumens. Voranil rappelle que si Abn Qua les juge capables de

satisfaire à ses exigences, ils devront travailler tous ensemble, dans des situations qui pourraient bien être périlleuses, et devraient donc profiter de l'occasion pour faire plus amplement connaissance les uns avec les autres.

Notez qu'en bon Kasmiran, Abn Qua entend bien déduire ces lumens du futur salaire des personnages.

S'ils questionnent Voranil, elle leur dira qu'elle n'en sait pas plus que ce qu'elle vient de leur dire et qu'elle doit maintenant se consacrer à d'autres affaires. S'excusant de nouveau et leur rappelant qu'ils doivent demeurer dans l'enceinte de la Foire Magique afin qu'Abn Qua puisse les trouver, Voranil se retourne et s'en va d'un pas pressé.

Dans le cas où cette introduction ne suffirait pas à inciter les joueurs à jouer de la fête pour la journée, essayez de trouver un moyen qui fera l'affaire.

Dès que Voranil les quitte, Horvunce commence aussitôt à les suivre (voir Acte III, scène I).

VORANIL, CYMRILIENNE MESSAGÈRE (MARCHAND ADEPTE)

Description : femelle, 33 ans, 1,83 m, 59 kg, peau légèrement verdâtre, signes magiques vert sombre sur la joue droite, visage aux traits quelconques, longs cheveux bruns, svelte. Elle porte une tunique en damier aux cases bleues et vertes, haut-de-chausses bleu nuit, chaussures rouges aux pointes recourbées.

FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
-1	1	-1	2	2	1	3	1	3	19

Allures : 10/20/40 m/rd

Compétences : Artistiques (3) / Diplomatie (7), Discours (7) / Générales (5) / Magiques (3) / Martiales (3) / Professionnelles (7)

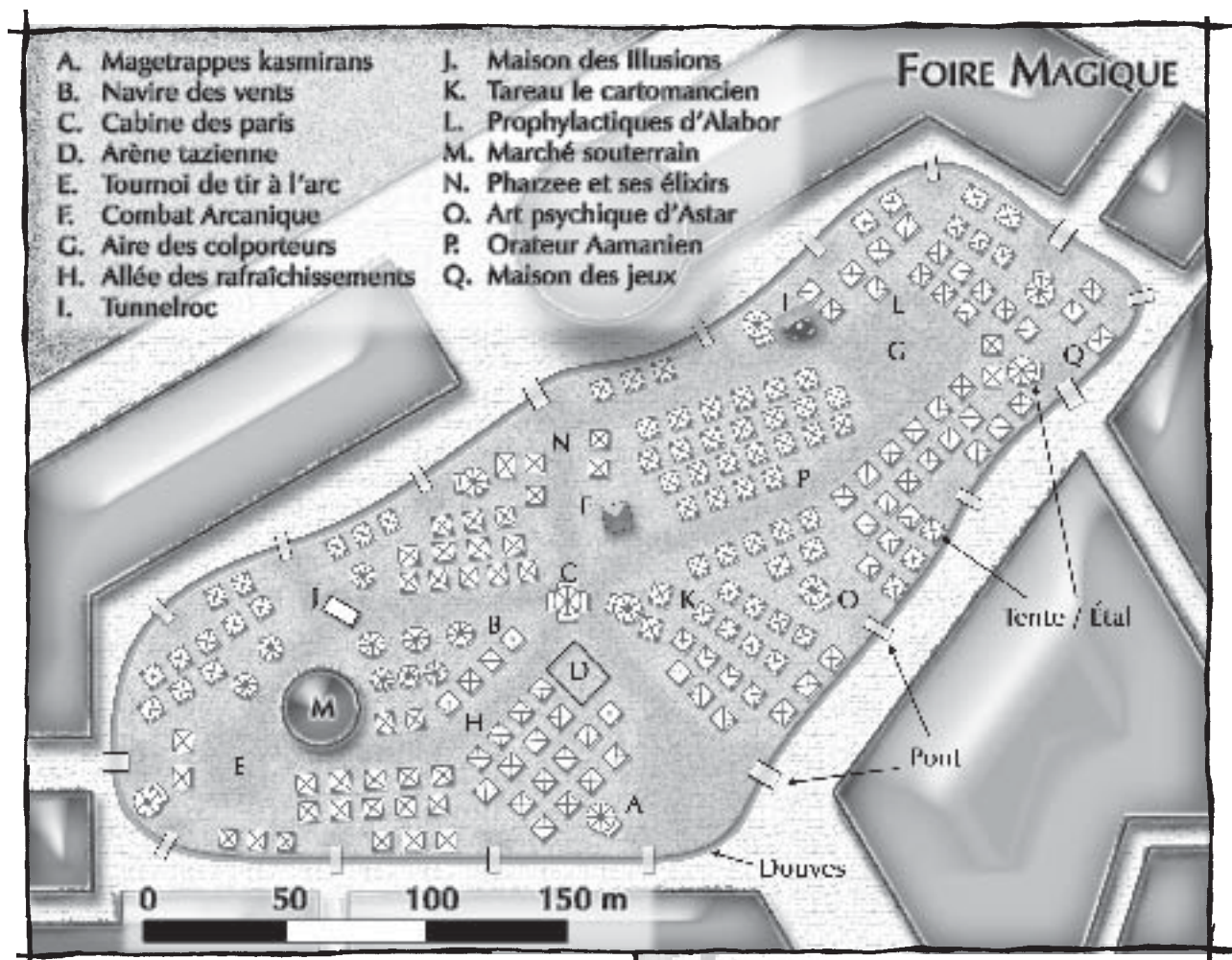
Ordre magique : Arcanomancie. Modes : Défense (3) / Illusion (3) / Révélation (3)

Langues : Archéen (3) / Nomadique (5) / Bas talislan (10) / Haut talislan (5)

Équipement : épée courte (ID 6). Élixir de soin (T. p. 291).

ACTE II : LA FOIRE MAGIQUE

Le site de la foire est occupé par de nombreuses tentes, chariots et roulottes aux couleurs bariolées et vives. Des échoppes et des étals en bois bordent de larges allées envahies par des colporteurs, des magiciens, des curieux et des visiteurs venus de quasiment tout le continent. Les attractions les plus importantes se trouvent au centre de la foire, les stands moins réputés sont inégalement répartis à la périphérie de la fête. Une multitude de sons, d'odeurs et de visions créent un spectacle ahurissant, pour bonne part une invitation au dépaysement, au voyage, à l'exotisme et sont riches de possibilités enflammant l'imagination. Une bonne partie des étals classiques proposent de la nourriture, des armes ouvragées, des mécanismes complexes ou des objets magiques mineurs. En plus de ces vendeurs, plusieurs individus négocient également les emplacements encore libres aux derniers arrivants : comme chaque année, de nombreux colporteurs sont venus à la Foire Magique pour vendre leurs marchandises.



SCÈNE 1 : LES MAGETRAPPES KASMIRANS (ATTRACTION A)

À l'entrée d'une grande tente d'un mauve sombre, un Kasmiran vêtu d'une robe pourpre appelle les passants :

«Observez tous ! Dans cette échoppe sont disposés quelques exemples des mécanismes ingénieux fabriqués par les magetrappes du Kasmir, des artisans sans égal dans leur domaine. Venez tester votre adresse sur ces pièges olfactifs, quelques petites manipulations, et un prix de valeur vous appartient !»

Sous la tente, les Kasmirans exposent deux douzaines de boîtes en bois de couleur brune. Leur longueur et leur profondeur sont d'un mètre cinquante. Leur largeur, en revanche, oscille entre une vingtaine de centimètres et un mètre. Ce sont les fameux appareils connus sous le nom de pièges olfactifs. Les visiteurs sont invités à tester leur adresse en manipulant les mécanismes qui se trouvent à l'intérieur des boîtes. Chacune d'entre elles contient une série de leviers, de boutons, de loquets et autres dispositifs. Une mauvaise manipulation de l'un de ces délicats mécanismes déclenche un jet de vapeur malodorante (essence de bouse d'ogront, rebuts alchimiques irritants, gaz de marais, lait fermenté, œufs pourris, etc.) accompagné du beuglement d'une corne camouflée : ce signal provoque invariablement l'hilarité des spectateurs. Correctement accomplies, les manipulations entraînent l'ouverture d'un petit tiroir situé à la base de la boîte révélant un prix offert au gagnant. Les prix sont des pierres

précieuses d'une valeur de 5 lumens (hyacinthe, jade, malachite, sarde, obsidienne de cinq carats, onyx ou pierre de lune d'un demi-carat).

La visite est gratuite, participer coûte un lumen. Les magetrappes proposent aussi à la vente certains des pièges qui assurent également le spectacle et d'autres plus complexes ou moins «inoffensifs.» L'essentiel des profits provient évidemment de ces ventes, les pièges olfactifs ne servant qu'à capter l'attention des consommateurs potentiels. Les prix oscillent entre 50 et 2 000 lumens selon la complexité du dispositif.

Si l'un des PJ souhaite tenter sa chance avec l'une des attractions, il devra effectuer des tests avec sa compétence **Systèmes de Sécurité (DIF -5)**, la caractéristique associée est précisée dans les exemples de pièges ci-dessous. S'il ne possède pas la compétence, son test s'effectue avec un DIF -5 additionnel. Un succès ou mieux est requis pour désamorcer le mécanisme piégé et pouvoir empocher le prix. Avec un succès partiel, le personnage effleure le mécanisme sans le mettre en action et peut alors effectuer une nouvelle tentative (T. p. 67). Les pièges olfactifs requièrent l'un des tests suivants :

- Fouiller au toucher l'intérieur d'une boîte pour trouver une clef en évitant soigneusement les «attrape-voleurs», de petits mécanismes métalliques qui se referment sur les doigts du malfaiteur comme un piège à souris. Un **test de DEX** est requis pour détecter le dispositif sans le déclencher et échapper ainsi au jet de vapeur nauséabonde. Une fois la clef attrapée, le vainqueur peut l'utiliser pour ouvrir le tiroir contenant le prix.

- Manipuler les pièces d'une serrure-puzzle (**test d'INT**) pour débloquer le couvercle de cette boîte qui, une fois soulevé, révélera trois compartiments. Deux d'entre eux sont piégés et le candidat qui les ouvrira se retrouvera aspergé d'un liquide malodorant (**test de PER** pour détecter le petit gicleur) avant d'ouvrir complètement le couvercle de l'un des compartiments). Le casier qui n'est pas piégé (au Faucheur de choisir) contient la récompense.

- Deux petits pendules de fer en action sont logés dans cette boîte, un jeton en étain de la taille d'une pièce de monnaie est placé sous les deux balanciers. Le but du jeu consiste à s'emparer du jeton sans toucher l'un des pendules (**test de DEX**). En cas d'échec, le candidat est aspergé d'une dose d'essence de bouse d'ogron. Une fois le jeton en main, celui-ci peut-être glissé dans une fente qui provoque l'ouverture d'un tiroir dans lequel se trouve le prix.

SCÈNE 2 : LE NAVIRE DES VENTS (ATTRACTION B)

Un élégant navire des vents, ses voiles de soie d'araignée flottant au gré de la brise, est amarré au sommet d'un mât de bois-fer qui s'élève au-dessus des tours de Cymril. À la base de ce dernier, un crieur cymrilien lance :

«Peuples des Sept Royaumes et visiteurs des contrées lointaines ! Voici l'opportunité de connaître l'excitation d'un voyage à bord d'un véritable navire des vents. Vivez les sensations exaltantes de ceux qui chevauchent les nuages et voguent haut dans le ciel de notre beau royaume. Je puis vous assurer que c'est une vue que vous n'oublierez pas de sitôt !»

Pour une somme de 10 lumens, un personnage peut monter dans une nacelle en osier qui le hisse 90 m plus haut pour embarquer à bord du navire. Une fois les clients à bord, l'équipage cymrilien largue les amarres et amène le navire loin au-dessus de Cymril. La vue de la foire colorée, de la cité hexagonale, des champs et vignobles luxuriants qui l'entourent et des douces collines boisées au-delà vaut largement le prix de la course. La sensation de balancement engendrée par le vent et le malaise expérimenté par certains novices fait cependant que de nombreux aventuriers y laissent leur repas (chaque PJ doit obtenir au moins **un succès partiel sur un jet de CON** pour éviter d'être pris de nausée).

Le survol des environs dure environ un quart d'heure à l'issue duquel les passagers sont ramenés à terre. Si vous souhaitez insuffler un peu d'action à la scène, vous pouvez faire jouer une rencontre avec un batranc (T. p. 242). L'animal frôlera le navire avant d'être chassé par l'équipage et les passagers. En effet, les membres de l'équipage sont occupés à piloter le navire, il est donc fort possible qu'ils demandent aux passagers de les aider. Du fait de cet incident, un remboursement complet sera proposé aux clients qui ne seraient pas satisfaits du voyage.

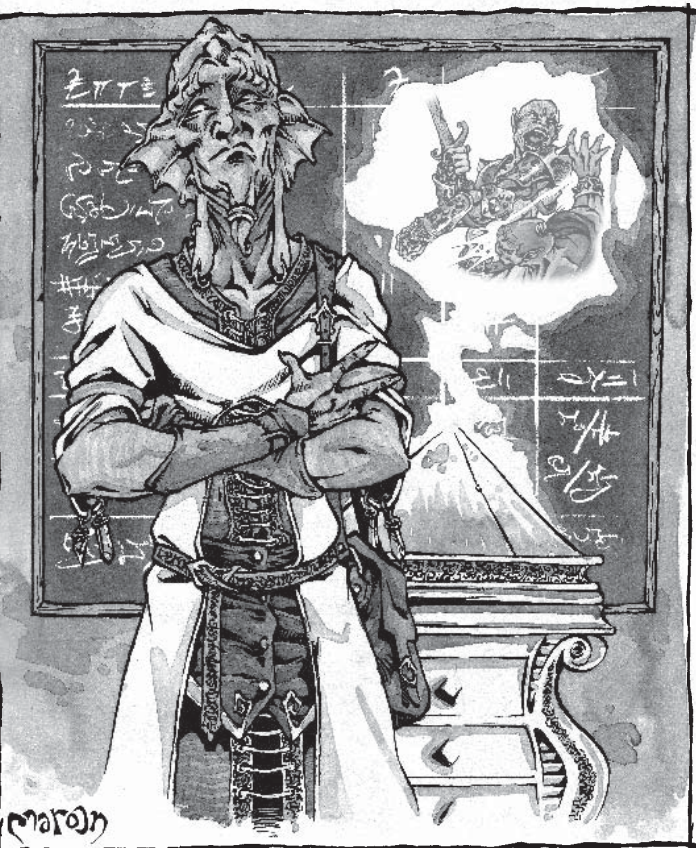
SCÈNE 3 : LA CABINE DES PARIS (ATTRACTION C)

Au centre de la foire se trouve un grand pavillon de toiles ocres, reposant sur d'épaisses poutres de bois-fer. Le pavillon est ouvert des quatre côtés et tout le monde peut venir y parier sur les participants au Championnat de combat (voir scène 4, attraction D), au tournoi de tir à l'arc (voir scène 5, attraction E) et au combat arcanique (voir scène 6, attraction F). Le stand est tenu par un Sindaran nommé Nas Damar. Il interpelle les passants :

«À tous les êtres pensants, attention : les paris relatifs aux jeux de ce jour sont désormais ouverts. Consultez la liste des concurrents et misez vos fonds comme vous l'entendez. Les côtes actuelles offrent de nombreux choix, entrez et placez vos paris.»

Tandis que Nas prend les paris, trois Sindarans établissent les côtes pour chaque événement, à l'aide de savants calculs basés sur de nombreuses variables. Devant eux, une étrange petite armoire d'argent est surmontée d'une structure cristalline pyramidale qui renvoie des images des différents stands où se déroulent les épreuves. Des bancs, des tables et une buvette tenu par un des membres de ce peuple étrange ont été dressés alentours. De grands miroirs sont suspendus aux poutres : ils renvoient eux-aussi l'image des compétitions en cours et permettent ainsi aux personnes qui restent là pour les paris de suivre en direct le cours des événements.

Toute personne peut venir ici pour parier et consommer (la buvette vend tous les alcools disponibles). Il n'y a pas de limite supérieure quant à la somme qui peut être engagée,



mais la mise minimale est de 5 pièces d'argent. Les parieurs reçoivent un jeton de cuivre gravé portant le nom du concurrent et la dernière côte. À l'issue de l'épreuve concernée, les gagnants doivent ramener le jeton afin de pouvoir empocher leurs gains. Les Sindarans qui gèrent cette attraction sont prompts à s'étendre sur le pedigree des concurrents afin de susciter l'intérêt des clients. Bien que les candidats soient très certainement exceptionnels, ce ne sont pas les meilleurs du continent et ne sont souvent même pas les plus aguerris des Sept Royaumes. Après tout, les guerriers et mages vraiment puissants sont généralement beaucoup trop occupés, ou trop fiers, pour prendre part à ces concours. Les gagnants éventuels des concours sont cités dans l'épilogue de l'aventure.

SCÈNE 4 : L'ARÈNE TAZIENNE (ATTRACTION D)

Un grand terrain ouvert est réservé à l'Arène tazienne. Le champ est isolé de la foire par une palissade haute de 2,40 m, il n'y a qu'une entrée devant laquelle se tient un guerrier Affranchi au corps recouvert de tatouages, comme le veut la coutume de ce peuple. À l'instar de tous les Affranchis, celui-ci n'est pas très bavard mais fait valoir ses arguments d'une voix forte :

«Bienvenue à l'Arène tazienne ! Venez voir les plus grands guerriers du continent s'affronter sur le champ de bataille ou venez tester vos talents, si vous l'osez. Pour l'honneur et la gloire ! Duel ou mêlée, un contre un ou par équipe. Un lumen seulement !»

C'est l'auberge de la Claymore (CdA, p. 27) et le royaume de Taz qui sont à l'origine de cette attraction. Du deuxième au dernier jour de la Foire Magique, le terrain de l'Arène tazienne est réservé pour une compétition de combat au corps à corps, nommé Championnat de combat et qui se conclut le dernier jour par une série de duels entre huit adversaires. Si les PJ se renseignent sur les cotes et les candidats déjà qualifiés, ils peuvent obtenir les informations suivantes :

- **Anastos** (3 contre 1), une Zandir épéiste (T. p. 162) entraînée depuis l'enfance pour représenter Zandu au cours du Duel des Champions, un combat annuel et rituel qui oppose le meilleur guerrier des nations ennemies de Zandu et d'Aaman dans les Terres de l'Ouest. Il y a quatre mois de cela, elle a battu le champion Aamanien au cours de ce fameux duel. Elle est reconnue pour sa rapidité et son agilité.

- **Hallebarde** (4 contre 1), un Affranchi vétéran des Frontières Orientales.

- **T'Aiyanzu** (5 contre 1), un Ahazu mercenaire (T. p. 166) dont les quatre bras lui confèrent un avantage non négligeable au combat.

- **Rugart** (6 contre 1), un spécialiste du style de combat au couteau originaire de son pays Arim (T. p. 162).

- **Cétalan** (7 contre 1), une Danuviane épéiste (T. p. 168) connue pour sa détermination et sa pugnacité.

- **Odo Binalo** (7 contre 1), une Gnome guerrière qui impressionne au regard de la force et de la compétence qu'elle concentre dans ce que l'on considère trop souvent comme un petit corps pour un combattant.



Au-delà de l'entrée, des gardes affranchis prennent la pièce requise et invitent les visiteurs à prendre place sur les gradins disposés de part et d'autre de l'arène alors que ceux qui désirent participer aux combats sont entraînés vers une tente située à l'autre extrémité du champ de bataille. Des Affranchis demandent alors au candidat s'il souhaite se battre individuellement, en équipe ou bien les deux. Celui qui désire prendre part aux deux épreuves devra payer un lumen de plus. Les Affranchis expliquent ensuite que les duellistes utilisent des armes en bois capitonnées et des protections matelassées ainsi qu'un casque solide. Bien entendu, les armes de jet et la magie ne sont pas autorisées. Le personnel de l'arène possède tous les types d'armes possibles de Talislanta, afin de ne désavantager personne.

Une fois engagés, les combats se poursuivent jusqu'à ce que l'un des adversaires tombe inconscient. Traditionnellement, les combattants entrent dans l'arène en portant leur casque, afin que leurs adversaires puissent clairement les identifier et font une déclaration. En effet, avant un combat, chaque équipe ou duelliste doit faire une proclamation. Ces discours peuvent être de nature personnelle, religieuse, honorable, péjorative (à l'égard de l'adversaire) ou obscure. Ils permettent au guerrier d'expliquer les motifs qui l'ont poussé à s'engager dans l'épreuve, d'exprimer les sentiments qu'il éprouve vis à vis de son rival, de soutenir une cause ou encore de faire l'idiot en public.

Voici la description des deux épreuves. «Le duel» est un affrontement entre deux adversaires utilisant des épées capitonnées. Les combats se déroulent sur un pont d'une trentaine de centimètres de large au-dessus d'une fosse remplie de

boue. Celui des deux duellistes qui reste debout sur le pont est désigné vainqueur et peut rester sur la passerelle jusqu'à ce qu'il soit lui-même vaincu par un autre combattant ou se retirer. Remporter quatre duels consécutivement est suffisant pour se qualifier pour les phases suivantes du championnat.

«La mêlée» est une bataille entre deux équipes équilibrées. Celle-ci a lieu sur un terrain mesurant 30 m de long pour 6 m de large, un étendard de guerre étant placé à chaque extrémité de l'aire de jeu. L'intérêt stratégique réside dans le fait que chaque camp doit à la fois défendre son drapeau et tenter de prendre celui de l'ennemi. Ceux qui parviennent à prendre l'étendard adverse les premiers sont déclarés vainqueurs et peuvent rester sur le champ de bataille jusqu'à ce qu'ils soient battus ou décident de se retirer de la compétition.



GÉRER LE TOURNOI

Quelle que soit l'épreuve, les règles standards de combat s'appliquent. En raison des armes mouchetées et des armures matelassées, tous les ID infligés sont non létaux. Ils disparaissent au rythme d'un par minute de repos (ou d'inconscience). Tout combattant réduit à 0 PV et moins est assommé et sera évacué de l'aire de jeu.

Notez que si un personnage perd en un seul coup la moitié ou plus de ses PV, il est astreint à un **test de VOL** (DIF égal aux dommages encaissés) pour voir comment il réagit à la douleur et au choc. S'il obtient un succès ou mieux, il parvient à faire front. Sur un succès partiel, la souffrance lui impose un DIF additionnel de -1 à toutes ses actions, jusqu'à ce qu'il soit soigné ou anesthésié. Avec un échec, il subit le même malus, mais sa souffrance le paralyse pour un round. Sur un échec critique, la douleur est telle qu'il s'évanouit (et perd ipso facto le duel).

Les combats du championnat sont suffisamment intenses pour épuiser les personnages et lors des duels, c'est bien souvent un

facteur déterminant. Chaque personnage possède un seuil de tolérance à la fatigue (STF) mesuré en round, égal à : **3 + CON + VOL**. Cette somme ne peut pas être inférieure à 1. Lorsqu'un personnage a dépassé son seuil de tolérance, il s'épuise : tous ses tests débouchant sur un succès partiel ou un échec lui imposent un malus cumulatif de -1 sur ses futures actions, jusqu'à ce qu'il se soit reposé. Un échec critique provoque un malus de -2.

SPÉCIFICITÉ DES DUELS

Au cours du duel, chaque participant peut recourir aux tactiques qu'il juge appropriées. Les mouvements sont cependant impossibles. L'étroit pont qui sert de lieu de combat se détrempe rapidement de sueur et constitue un terrain désavantageux pour tous les combattants (DIF -3 circonstanciel).

Chaque touche violente (succès critique ou héroïque) peut déséquilibrer suffisamment l'adversaire et le faire tomber dans la fosse. Employer une modification d'attaque de renversement (T. p. 92) est une bonne tactique qui crée une situation similaire. Dans les deux cas, la victime doit effectuer un **test de FOR** (DIF égal au total des dommages subis). Les personnages possédant la compétence Acrobatie peuvent effectuer un test de **DEX + Acrobatie** à la place. Il faut obtenir un succès ou mieux pour ne pas chuter. Un succès partiel permet à la victime de se maintenir sur le pont mais impose un malus de -3 à sa prochaine action. Si la cible obtient un échec ou un échec critique lors du test de FOR, elle tombera dans la fosse.

SPÉCIFICITÉ DES MÊLÉES

Chaque équipe doit comprendre entre trois et sept combattants. Dans le cas où deux personnages seulement souhaiteraient participer à cette épreuve, d'autres guerriers sont prêts à se joindre à eux. Vous pouvez utiliser un ou plusieurs des PNJ participant aux premiers tours de l'épreuve des duels (décrits plus loin) et laisser les joueurs qui ne se sont pas inscrits les jouer pendant la mêlée. Chaque joueur aura ainsi l'opportunité d'incarner son personnage ou l'un des duellistes rattachés à l'équipe.

Cette épreuve donne l'opportunité au Faucheur de gérer des situations de combat impliquant des groupes relativement importants de combattants. Le Faucheur applique les règles de combat habituelles à l'exception des dégâts qui sont expliqués plus haut. À la différence des duels, les tactiques de déplacement sont possibles dans les limites du terrain (un rectangle de 30 m de long et 6 m de large). Il n'y a pas de DIF circonstanciels applicables pour les mêlées. Un participant ne peut pas s'emparer de l'étendard au cours d'un round pendant lequel il est engagé au corps à corps, il doit être libre de ses mouvements pendant au moins un round pour pouvoir l'attraper.

QUELQUES OPPOSANTS POSSIBLES

Le Faucheur peut sélectionner aléatoirement le concurrent qui sera opposé à chacun des personnages. Il peut aussi choisir dans la liste celui qui sera le plus intéressant ou le plus adapté en fonction des niveaux de compétence respectifs.

LES DUELLISTES

TARRA, DANUVIANE ÉPÉISTE (COMBATTANT ADEPTE)

Description : femelle, 22 ans, 1,90 m, 77 kg. Peau bronzée, longue chevelure brune, traits forts, visage décoré de triangles rouges et noirs. Elle porte son casque sous le bras droit et tient sa hallebarde de la main gauche.

Déclaration : «Que la meilleure gagne !»

FOR	DEX	CON	VOL	INT	IC	PV	STF
2	2	1	0	0	6	26	4

Compétences : Générales (3) / Martiales (7)

Style : Combat à l'arme à deux mains (T. p.82)

Équipement : hallebarde (ID 10).

GARN, JHANGARAN MERCENAIRE (T. p. 166)

(COMBATTANT ADEPTE)

Description : mâle, 23 ans, 1,96 m, 80 kg. Peau marbrée de marron et sépia, crâne chauve de forme elliptique, traits anguleux, yeux inexpressifs. Il lève son épée au-dessus de la tête, son bouclier en fer noir reposant contre sa jambe gauche.

Déclaration : «Écoutez ! Mes services sont à louer !»

FOR	DEX	CON	VOL	INT	IC	PV	STF
2	1	2	-2	-1	5	27	3

Compétences : Générales (3) / Martiales (7)

Style : Combat au bouclier (T. p. 82)

Équipement : épée longue (ID 8), bouclier de peau (IP 1, +3 sur les tests des tactiques de parade).

AABAN, AAMANIAN ACOLYTE (T. p. 162)

(COMBATTANT COMPAGNON, MYSTIQUE INITIÉ)

Description : mâle, 17 ans, 1,68 m, 55 kg. Peau de couleur topaze, yeux verts, corps entièrement glabre. Laisse sa masse reposer sur le sol.

Déclaration : «En rémission de mes fautes envers «Celui qui perçoit tout», je me sou mets maintenant au châ timent des infidèles.»

Note : Aaban est là pour prendre une bonne correction en rémission de ses péchés envers Aa. Il a peu de chance de passer le premier tour et n'a même pas l'intention de gagner.

FOR	DEX	CON	VOL	INT	IC	PV	STF
0	0	2	0	1	2	27	5

Compétences : Académiques (3) / Générales (5) / Martiales (3)

Équipement : masse d'arme (ID 8, cause un DIF additionnel de -3 sur les tests de CON d'un adversaire victime d'une modification d'attaque étourdissante (T. p. 92).

KAZ, KANG GUERRIER (COMBATTANT PROFESSIONNEL)

Description : mâle, paraît avoir autour de 25 ans (il a 20 ans en réalité), 2 m, 91 kg. Peau de couleur cramoisie, traits reptiliens durs, yeux sans pupille blancs, longue chevelure noire attachée afin de former une queue à l'arrière de son crâne, rictus sinistre. Il brandit une épée large et un bouclier devant lui.

Déclaration : «Kang fort ! Ton peuple, faible ! Kang vous vaincre maintenant» (en Talislan approximatif. La langue maternelle des Kangs est le Quan).

FOR	DEX	CON	VOL	INT	IC	PV	STF
3	2	3	0	0	8	38	6

Compétences : Générales (5) / Martiales (10)

Style : Kanquan (T. p. 82)

Équipement : sabre (ID 8).

HACH, AFFRANCHI GUERRIER (COMBATTANT PROFESSIONNEL)

Description : mâle, 30 ans (il a en réalité 15), 2 m, 91 kg. Dénudé de système pileux, musclé, peau couverte de tatouages verts, bleus et noirs aux arêtes vives. Il exhibe haut sa claymore avant son élocution.

Déclaration : «En ce jour anniversaire de la fondation de Cymril, tous les peuples de bonne volonté doivent jurer de se battre dès maintenant contre les Zas !»

FOR	DEX	CON	VOL	INT	IC	PV	STF
4	2	3	3	-3	8	38	9

Compétences : Générales (7) / Martiales (10) Hach bénéficie d'un bonus de +5 sur ses tests de Tactiques.

Styles : Combat à l'arme à deux mains (T. p.82) / Lutte tazienne (T. p. 83)

Équipement : claymore (ID 10).

ÉTHÉNIA, ZANDIR CERTAMEN RENOMMÉE

(COMBATTANT EXPERT, MAGE ADEPTE)

Description : femelle, 28 ans, 1,70 m, 73 kg. Peau de couleur topaze rayonnant de scintillements, cheveux bruns, yeux verts, maquillage à paupière cramoisi, elle porte avec panache une épée longue et méprise l'usage du bouclier.

Déclaration : «Bien le bonjour [cher monsieur ou chère madame], qui aurait pu imaginer que nous nous rencontrions ici ?» (à l'adresse de l'adversaire tout en exécutant une révérence profonde et exagérée).

FOR	DEX	CON	VOL	INT	IC	PV	STF
0	2	2	-2	2	4	32*	3

* : ce total de PV tient compte de l'avantage «endurant.»

Compétences : Générales (10) / Martiales (15)

Styles : Escrime (T. p. 82), Dégainé rapide (T. p.82).

Équipement : épée longue (ID 8), rapière (ID 6).

LES ÉQUIPES

UN GROUPE DE JEUNES CYMRILIENS MAGELAMES DÉFONCÉS
(COMBATTANTS ADEPTES)

Description : mâles, entre 17 et 25 ans, entre 1,83 et 1,96 m, entre 63 et 73 kg. Peau verte, traits quelconques, sveltes. Ils utilisent des épées et des boucliers.

Déclaration : «approchez, venez à la rencontre de vos supérieurs. Ha ! Nous applaudissons déjà votre inévitable trépas !»

FOR	DEX	CON	VOL	INT	IC	PV	STF
0	1	0	1	3	3	25	4

Compétences : Académiques (3) / Générales (3) / Magiques (5) / Martiales (7)

Note : ces jeunes hommes ont récemment consommé de l'Euphorica et résolvent donc toutes leurs actions avec un malus de -3. En outre, ils sont trop «défoncés» pour se servir de leurs styles.

Équipement : épée longue (ID 8, enchantée : confère un bonus de +1 à tous les tests d'IC lorsqu'elle est utilisée), bouclier de fer (IP 2, +3 sur les tests des tactiques de parade).

UN GROUPE DE GNOMES PROTECTEURS
(COMBATTANTS PROFESSIONNELS)

Description : mâles et femelles, entre 10 et 20 ans (ils ont en réalité entre 20 et 30 ans), entre 0,86 et 0,98 m, entre 27 et 36 kg. Peau couleur noisette, douce crinière brune, grands yeux verts, traits enfantins. Ils portent leurs épées courtes et leurs boucliers, prêts à combattre.

Déclaration : «Sommes honorés de vous défier.»

FOR	DEX	CON	VOL	INT	IC	PV	STF
1	1	4	0	0	5	21	7

Compétences : Générales (7) / Martiales (7)

Équipement : épée courte (ID 6).

UN GROUPE D'AFFRANCHIS MERCENAIRES
(COMBATTANTS EXPERTS)

Description : mâles et femelles, entre 30 et 35 ans (ils ont en réalité entre 15 et 20 ans), 2,10 m pour 110 kg. Dénués de système pileux, musclés, peau couverte de tatouages. Ils portent leurs claymores avec une exceptionnelle aisance.

Déclaration : «Bientôt, tous les hommes de bonne volonté devront combattre les sous-hommes.»

FOR	DEX	CON	VOL	INT	IC	PV	STF
4	2	3	3	-3	8	46*	9

* : ce total de PV tient compte de l'avantage «endurant.»

Compétences : Générales (10) / Martiales (15), ils bénéficient d'un bonus de +5 sur leurs tests de Tactiques

Styles : Combat à l'arme à deux mains (T. p.82) / Lutte tazienn (T. p. 83)

Équipement : claymore (ID 10).

SCÈNE 5 : LE TOURNOI DE TIR À L'ARC DE VARDUNE (ATTRACTION E)

De lourdes toiles tendues à l'aide de poteaux délimitent le champ de tir. Sur le côté de l'entrée, située à l'une des extrémités de cette aire, une bannière porte la mention : «Tournoi de tir à l'arc de Vardune». Un Aériade bleu se tient de l'autre côté, sa crête de plume oscillant au gré du vent. Il appelle les passants de la voix caractéristique des Aériades, émaillée de claquements secs produits par un bec atrophié :

«Entrez et venez admirer les archers s'affronter au ccours d'une épreuve réclmant un œil acéré et une visée sûre. Des cibles redoutables vont apparaître en un éclair. Qqui sera le premier à distinguer l'ami de l'ennemi ? Qqui touchera l'ennemi au point le plus vulnérable ? Venez voir par vous-mêmes. Et si vous êtes archer, voici l'opportunité de vous mesurer à des tireurs venus de tout le ccontinent !»

Le prix d'entrée est d'une pièce d'argent pour les spectateurs. L'inscription au concours est d'un lumen. À l'intérieur, les visiteurs découvrent un terrain de 20 m de long. À l'une des extrémités, non loin de l'entrée, les compétiteurs se tiennent prêts sous le regard du public massé de part et d'autre du champ de tir. Il est possible de prendre des paris sur les inscrits auprès de la cabine des paris tenus par les Sindarans au centre de la Foire (attraction C décrite ci-dessus). Si les PJ se renseignent sur les cotes et les candidats, ils peuvent obtenir les informations suivantes :

- **Tanas** (3 contre 1), ce Jaka chasseur d'homme (T. p. 164) est le tenant du titre.

- **Chitichee** (4 contre 1), il s'agit d'un Aériade bleu qui revient d'une série d'expéditions militaires dans les monts Obsidienn.

- **Dixx** (5 contre 1), ce Ferran (T. p. 169) a gagné la compétition deux ans auparavant mais échoue depuis à reconquérir son titre. La rumeur voudrait que son succès l'ait incité à prendre de mauvaises habitudes qui se rappellent maintenant à son bon souvenir.

- **J'inama** (7 contre 1), un Dracartan (T. p. 170) de bon niveau mais qui est loin d'être l'un des meilleurs de Caranthéum.

- **Béo Onomo** (8 contre 1), ce Gnome est un instructeur au sein des patrouilles de la Grande Route Souterraine de Durne.

- **Carreau** (16 contre 1), cet Affranchi est un nouveau venu, il n'a pas encore été véritablement mis à l'épreuve et attire de nombreux parieurs.

- **Sheeva** (25 contre 1), des rapports en provenance des Terres Frontalières suggèrent que cette Danuviane possède d'un bon niveau. Peu de parieurs estiment qu'elle a de véritables chances de l'emporter.

Les participants gagnent un lumen pour chaque victoire alors que le vainqueur du tournoi empochera une prime supplémentaire de 100 lumens. Les arbitres, ainsi que le personnel qui s'occupe du tournoi d'archerie, sont exclusivement des Aériades des deux lignages. Chaque inscrit reçoit un jeton gravé d'un symbole. Lorsque les inscriptions sont terminées, les jetons sont tous déposés dans une urne et tirés au hasard, désignant ainsi les adversaires. Les vainqueurs de chaque duel s'affrontent ensuite au tour suivant et le tournoi s'étend sur quatre tours. La plupart des inscrits utilisent des arbalètes en raison de leur précision, mais certains préfèrent utiliser d'autres armes de tir avec lesquelles ils sont plus familiers et il n'existe à priori pas d'interdiction. Les archers s'affrontent deux par deux, en un duel de quatre manches. Une batterie de cibles invisibles, toutes de forme humanoïde, est placée face à eux. Chaque round, une cible aléatoire est révélée, l'objectif étant de toucher et le mieux possible. Les cibles sont reculées progressivement. Les points sont marqués comme suit :

-3 si le tireur touche une cible amie (Sindaran, Affranchi ou Aériade bleu)

+1 pour avoir touché une cible ennemie

+1 pour avoir touché sa cible en un point plus vulnérable que l'adversaire (cœur, tête, etc.)

À l'issue des cinq manches, les totaux sont comparés et celui dont le score est le plus élevé est déclaré vainqueur et peut participer au tour suivant. Il est possible de quitter le tournoi à tout moment. Le tournoi n'en est pour l'instant qu'aux journées éliminatoires, les vainqueurs de chaque journée étant qualifiés d'office pour la finale qui aura lieu en fin de semaine.

GÉRER LE TOURNOI

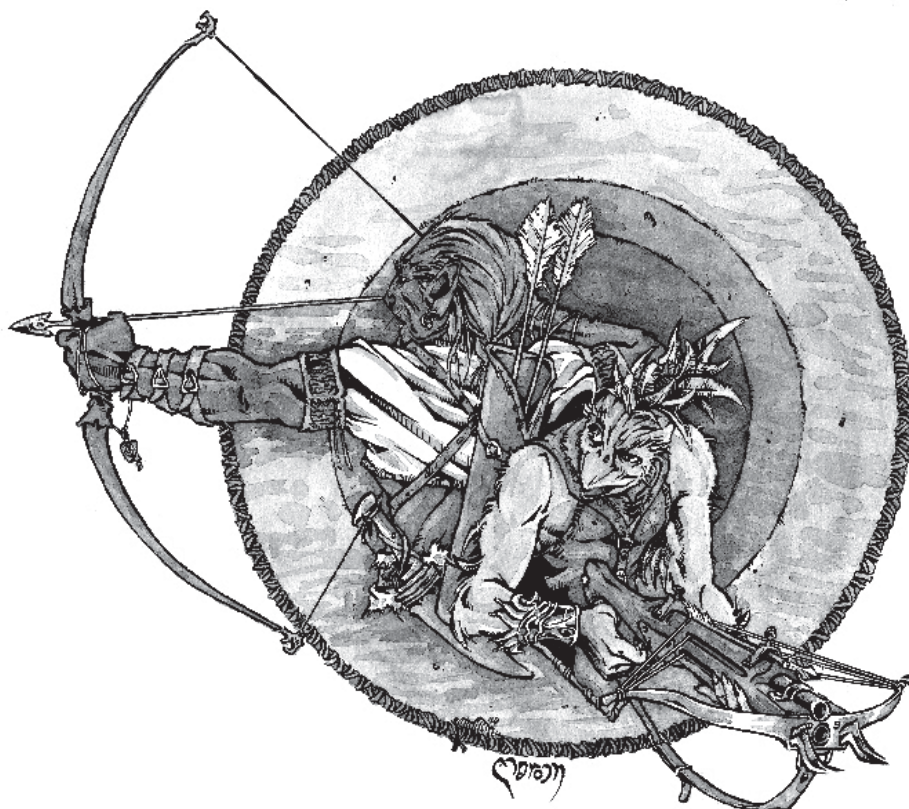
1. Demandez au joueur à quelle vitesse il compte tirer. Le joueur peut ajouter jusqu'à 5 points à ses jets d'IC mais il devra cependant soustraire le même nombre de points à ses jets de PER. Cette décision doit être prise avant que la cible n'apparaisse.

2. Déterminez la cible qui est révélée en jetant 1d20. Vous pouvez la tirer aléatoirement ou la choisir. Si vous entendez faire jouer «Le parfum de la bête», il est recommandé d'utiliser les cibles d'Homme-bête, de Satada ou de Za, afin que les PJ aient un aperçu préalable de ce qu'ils sont.

D20	Cible	DIF test attaque
1-2	Sindaran (cible amie)	+5
3-4	Affranchi (cible amie)	+5
5-6	Aériade bleu (cible amie)	0
7-8	Homme-bête (T. p.252)	0
9-10	Za (T. p.255)	0
11-12	Obscur (T. p.253)	-5
13-14	Satada (T. p.254)	+5
15-16	Raknide (T. p.169)	+5
17-18	Nécrophage (T. p.263)	0
19-20	Fléau*	0

* : humanoïde aux muscles soulignant une peau anthracite lisse et brillante.

3a. S'il s'agit d'une cible amie, chaque archer doit obtenir au moins un succès ou mieux sur un jet de PER pour retenir



son tir. Ajoutez +1 à la PER du tireur si la cible est du même peuple que le participant. Les personnages qui ratent leur jet de PER effectuent leur tir normalement. S'ils touchent la cible, ils perdent 3 points. Le round est maintenant terminé, recommencez à partir de la première étape à moins qu'il ne s'agisse déjà du dernier round, auquel cas, l'affrontement est terminé, les totaux sont calculés et le vainqueur déclaré. En cas d'égalité à l'issue des quatre manches, les archers recommencent de nouveaux rounds jusqu'à ce que l'un d'entre eux prenne l'avantage sur l'autre.

3b. S'il s'agit d'une cible ennemie, chaque archer effectue son test d'attaque (**IC + compétence appropriée**) afin de déterminer qui touche en premier. Si le joueur a déduit des points de sa PER, il peut ajouter ce même nombre de points à son IC. Les cibles sont situées à 5 m au premier round, 10 m au suivant, 15 m au 3e round et 20 m pour finir. Selon l'arme employée, vérifiez dans quelle tranche de portée, la cible est située et le DIF qui en découle (DIF 0 en portée courte, -5 en portée longue et -10 en portée extrême) : ce DIF s'ajoute à celui indiqué pour chaque cible et qui correspond à son gabarit. Si le test d'attaque est au moins un succès partiel, le concurrent marque un point. Le concurrent qui réalise le jet le plus haut (comparez les degrés de succès et en cas d'égalité le score total) touche en un point plus sensible que son adversaire et marque un point supplémentaire. Notez qu'un archer gagne automatiquement ce point de bonus lorsqu'il touche la cible et que son adversaire la rate. Si un PJ le décide, il peut effectuer une attaque localisée (T. p. 92) pour toucher un point vital (tête, cou ou œil). Dans ce cas, si son attaque réussit, il marque automatiquement le point d'une meilleure touche. Le round est maintenant terminé, recommencez à partir de la première étape à moins qu'il ne s'agisse déjà du cinquième et dernier round. S'il s'agit du dernier round, l'affrontement est terminé, les totaux sont calculés et le vainqueur déclaré. En cas d'égalité à l'issue des cinq manches, les archers recommencent de nouveaux rounds jusqu'à ce que l'un d'entre eux prenne l'avantage sur l'autre.

QUELQUES OPPOSANTS POSSIBLES

ORDAN, ORGOVIEN (T. p. 168)

(ARPENTEUR COMPAGNON, MARCHAND INITIÉ)

Description : mâle, semble avoir 18 ans (il a en a 13 en réalité). 1,63 m, 41 kg. Peau mate orangée, menton fin, léger strabisme, élané. Il est vêtu d'un caftan rayé marron et beige, bottes de cuir rouge.

PER : 1 IC : 4 Compétence : 5

Arme : lance-étoile (ID 7, portée : 5/7/15/30 m. (T. p.272) employant des météores.

A'VAJA, DRACARTAN ÉCLAIREUR DU DÉSERT

(ARPENTEUR ADEPTE)

Description : mâle, 19 ans, 2,08 m, 95 kg. Peau vert jade, cheveux en bataille de couleur sable. Il porte une veste faite de disques en fer rouge, ainsi qu'un torque et des brassards du même métal.

PER : 1 IC : 3 Compétence : 7

Arme : hurlant (ID 6, portée : 5/7/15/30 m (T. p. 271) employant des carreaux standards.

CH-CHIN, AÉRIADE BLEU ÉCLAIREUR (ARPENTEUR ADEPTE)

Description : mâle, 29 ans, 1,93 m, 72 kg, plumage bleu aux reflets irisés, traits anguleux rappelant ceux des oiseaux, ailes atrophiées, nerveux. Porte un manteau et une tunique en toile de viridia avec des sandales de cuir. Ch-Chin est un vétéran des Terres Frontalières.

PER : 3 IC : 4 Compétence : 7

Arme : arc triple (ID 6 par flèche, portée : 7/15/25/50 m, chargeur de trois projectiles (T. p. 270) employant des carreaux standards.

KAZZAK, KANG PISTEUR (ARPENTEUR ADEPTE)

Semble avoir 20 ans (il a en réalité 14), 1,86 m, 68 kg, peau de couleur cramoisie, traits reptiliens, yeux blancs et longs cheveux noirs, attachés afin de former une queue à l'arrière du crâne. Son arbalète légère est d'une facture tout à fait banale.

PER : 1 IC : 6 Compétence : 6

Arme : arbalète légère (ID 6, portée : 10/25/50/75 m.) employant des carreaux standards.

TWIRIT, AÉRIADE BLEUE ÉCLAIREUSE

(ARPENTEUR PROFESSIONNEL)

Description : femelle, semble avoir 20 ans (elle en a en réalité 14), 1,73 m, 41 kg. Plumage bleu aux reflets irisés, traits anguleux rappelant ceux des oiseaux, ailes atrophiées, nerveuse. Manteau et tunique en toile de viridia, sandales de cuir.

PER : 4 IC : 4 Compétence : 10

Arme : lance-dard (ID 3, portée : 3/7/15/25 m, employant des carreaux standards.

ANOS, JAKA CHASSEUR D'HOMME (ARPENTEUR EXPERT)

Description : mâle, 25 ans, 1,93 m, 85 kg. Peau recouverte d'une légère fourrure noire, crinière grise argentée au niveau de la tête. Traits du visage félins. Yeux verts et luisants. Il est vêtu d'habits usés de voyageurs en cuir et tissu épais, porte des bottes montantes renforcées et d'épais bracelets de cuir, ainsi qu'un arc long.

PER : 5 IC : 5 Compétence : 12

Arme : arc long (ID 8, portée : 15/25/50/100 m.) employant des flèches standards.



SCÈNE 6 : LE COMBAT ARCANIQUE (ATTRACTION F)

Une pyramide de verre de six étages domine le centre de la foire. Un étendard de spinifax aux teintes changeantes et arborant les emblèmes du Lycéum Arcanum flotte fièrement au sommet de l'édifice. Le dernier niveau mesure 10 m² et les côtés des étages inférieurs, ainsi que le rez-de-chaussée, mesurent 10 m de plus que ceux du niveau immédiatement au-dessus. Le rez-de-chaussée de la pyramide mesure ainsi 70 m². Les plafonds font 5 m de haut pour une hauteur totale de 30 m. Des piliers de bois-fer s'élèvent et soutiennent la structure. Chaque étage comprend plusieurs portes mais seulement côtés nord et sud. À tout moment, des spectateurs tournés vers l'intérieur du bâtiment envahissent les différents étages. Le Lycéum Arcanum organise ici son duel d'arcanomanciens pour lequel des magiciens viennent de tout le continent pour éprouver leurs talents. Des escaliers grimpant le long des faces sud et nord de la pyramide permettent d'accéder aux différents niveaux. Les spectateurs se massent au-dessus de l'étage où ont lieu les duels afin de pouvoir contempler l'affrontement qui se tient en dessous.

Lors du dernier jour de la foire, huit sorciers s'affronteront au sein d'un tournoi qui jouit d'une grande considération chez les Cymriliens obsédés par la magie. Outre les magiciens intéressés par le challenge, l'attraction draine également de nombreux visiteurs. Les spectateurs doivent payer un lumen

de base plus un lumen par étage auxquels ils souhaitent accéder. Le coût de l'inscription à l'épreuve est de 10 lumens. Un prix de 5 000 lumens est offert au vainqueur de la compétition. En se renseignant sur les candidats déjà qualifiés pour cette année, on peut apprendre leurs cotes et les informations suivantes :

- **Cirelle** (3 contre 1), Thaécienne enchantresse (T. p. 166), professeur adjoint et directrice du département Enchantement du Lycéum Arcanum, championne de l'année précédente.
- **Ézédal** (4 contre 1), un Cymrilien mage de nature vagabonde qui serait revenu à Cymril avec de nouvelles découvertes magiques dont il n'a pas encore apporté la preuve.
- **Triméthéus** (5 contre 1), un des rares Tanasiens (T. p. 184) à ne pas avoir été exilé en 603. Battu par Cirelle il y a deux ans de cela, il ne serait pas de retour s'il n'avait pas développé quelques nouveaux sortilèges grâce auxquels il pense pouvoir prendre l'avantage.
- **Thalia** (7 contre 1), une Zandir. Bien qu'elle n'ait qu'un accès limité à des institutions lui permettant de parfaire son art, elle reste un adversaire rusé.
- **Z'amira** (9 contre 1), un Dracartan thaumaturge qui a déjà participé huit fois au concours mais n'a encore jamais remporté l'épreuve.
- **Éo Bénobio** (12 contre 1), un Gnome cristallomancien. Bien qu'il soit très compétent, il est généralement considéré comme manquant de l'esprit de compétition nécessaire pour gagner le championnat.
- **Ajila** (14 contre 1), une Cymrilienne magicienne. Si sa puissance ne fait l'objet d'aucune contestation, sa capacité à utiliser ses pouvoirs est un sujet de débat. Alors qu'elle a presque remporté l'épreuve deux années auparavant, sa magie lui a fait presque totalement défaut l'année dernière.

GÉRER LES DUELS

Le combat arcanique est une série de duels qui se déroulent dans la pyramide. Le premier affrontement a lieu au rez-de-chaussée et le gagnant peut alors passer au second niveau. Là, le vainqueur accède ensuite au troisième étage de la pyramide et ainsi de suite. Selon la tradition, le gagnant d'un duel peut sortir par une porte de la face nord alors que le perdant doit quitter l'aire de jeu par l'une des portes de la face sud. Lors du combat au rez-de-chaussée, les candidats qui n'ont pas encore été mis à l'épreuve sont rangés par catégorie (Initié, Compagnon, Adepté, etc.), mais au-delà du premier duel, seule la chance détermine qui sera l'adversaire suivant.

Afin d'aider les participants, le Lycéum Arcanum fournit un objet magique à chacun : une pierre de sort. Ces pierres absorbent et annulent la fatigue mentale générée par l'usage de la magie permettant aux magiciens de participer à la compétition sans s'épuiser. Les pierres absorbent jusqu'à 5 points de fatigue mentale (T. p. 117). La pyramide a été l'objet d'un rituel complexe mené par les membres du Lycéum afin de contenir les énergies magiques pour éviter qu'un éventuel désastre magique ne se produise dans son enceinte.

Chaque épreuve comporte un nombre de tours égal au double du niveau où se joue le combat plus un. Les affrontements du rez-de-chaussée se déroulent en un round, ceux du premier en trois tours, etc. Un mage cymrilien assis d'un côté de l'aire de jeu fait office d'arbitre, il signale le début du duel à l'aide d'une flûte et marque la fin de chaque tour en frappant sur un petit gong. Chaque tour correspond au temps nécessaire pour lancer un sort ou un contre-sort. Après le coup de gong, l'arbitre indique de sa baguette le magicien qui, selon lui, a gagné l'avantage (c'est au Faucheur que revient la décision). Le combat s'arrête dès que l'un des participants a remporté plus de la moitié du nombre de tours prévus. Le perdant peut demander à ce que les tours restants soient joués si le vainqueur l'accepte, mais le résultat officiel ne changera toutefois pas.

Tout personnage qui parvient au deuxième étage ou au-delà et qui n'est pas membre du Lycéum Arcanum sera approché après l'épreuve par un certain **Pharian**. Grand, élancé, la peau légèrement verdâtre, Pharian porte une ample robe verte au col haut et rigide à l'arrière de la tête et plus de deux douzaines de charmes et de talismans alourdissent sa ceinture. Après s'être présenté comme un représentant du Lycéum et avoir félicité le personnage, il recommandera à celui-ci de rendre visite à cette institution où il pourra s'engager. *«De sombres menaces pèsent sur les Sept Royaumes, nous avons besoins des esprits les plus subtils aptes à recevoir la meilleure éducation qui soit»* dira-t-il. Le personnage ne pourra pas en apprendre beaucoup plus, Pharian est trop occupé pour s'engager dans une longue discussion et ne s'attardera pas après avoir fait sa proposition.

QUELQUES OPPOSANTS POSSIBLES

AARIN, AAMANIANNE CHASSEUSE DE SORCIÈRE
(ARPEUTEUR NOVICE, MAGE COMPAGNON)

Description : femelle, 31 ans, 1,70 m, 59 kg, peau teinte en blanc, traits altiers, système pileux entièrement rasé, attitude sévère.

Équipement : longue robe épaisse blanc-cassé conçue pour masquer les contours de la silhouette.

FOR	DEX	CON	PER	CHA	INT	VOL	IC	IM	PV
0	0	3	1	-1	1	3	1	4	23

Allures : 10/20/40 m/rd.

Compétences : Académiques (5) / Extérieures (3) / Générales (5) / Magiques (5) / Martiales (3)

Ordre magique : Invocation (Aa). Modes Défense (5) / Influence (5)

Formules : Aarin possède 5 formules dont :

1. **Injonction** «Agenouille-toi ! Agenouille-toi et rend hommage à Aa l'Omnipotent.» (Mode : Influence / Portée : 1,5 m / Durée : 5 rd / Oblige la cible à s'agenouiller, un symbole fort de soumission et d'abandon de la victoire en faveur de l'invocatrice. Il est possible de résister en obtenant un degré de succès au moins égal à celui du test d'incantation sur un test de VOL, DIF -2.)

2. **Bouclier de la foi** (Mode : Défense / Portée : personnelle / Durée : 10 rd / Absorbe 10 points de dommages à venir avant de disparaître.)

ORDIUS, CYMRILIEN MAGICIEN (MAGE ADEPTE)

Description : mâle, 37 ans, 1,83 m, 66 kg. Peau verte, cheveux couleur topaze, élancé.

Équipement : manteau de Spangalor (IP 3), bottes remontant jusqu'aux hanches.

FOR	DEX	CON	PER	CHA	INT	VOL	IC	IM	PV
0	1	0	1	0	3	1	1	5	20

Allures : 10/20/40 m/rd.

Compétences : Académiques (5) / Générales (5) / Magiques (7)

Ordre magique : Nécromancie. Modes Attaque (7) / Défense (7) / Illusion (7)

Formules : Ordus possède 7 formules dont :

1. **Éclair arcanique** (Mode : Attaque / Portée : 15 m / Inflige un ID 10 qui peut être évité moyennant un niveau de succès au moins égal au test d'incantation de Vorn sur un test de DEX, DIF -10.)

2. **Aura arcanique** (Mode : Défense / Portée : personnelle / Durée : 10 rd / Absorbe 16 points de dommages à venir avant de disparaître.)

SURAJ-MORJ, RAJANE NÉCROMANCIENNE (T. p. 171)
(MAGE ADEPTE)

Description : femelle, semble âgée de 25 ans (il en a en réalité 15), 1,65 m, 55 kg. Peau très foncée, cheveux bruns, yeux rouge sang, protubérance en forme de cornes au niveau du front et du menton. Suraj-Morj est une exilée du Rajanistan.

Équipement : robe noire décorée de motifs macabres, dague à lame recourbée et ornementée d'arabesques torturées (ID 4).

FOR	DEX	CON	PER	CHA	INT	VOL	IC	IM	PV
-1	0	0	1	0	3	3	2	4	20

Allures : 8/16/32 m/rd.

Compétences : Académiques (5) / Générales (5) / Magiques (7)

Ordre magique : Nécromancie. Modes Attaque (7) / Défense (7) / Influence (7)

Formules : Suraj-Morj possède 7 formules dont :

1. **Injonction** «Répète : la noble Suraj-Morj gagne ce tour» (Mode : Influence / Portée : 1,5 m / Durée : 5 rd / Oblige la cible à répéter cette phrase qui donne la victoire au nécromancien. Il est possible de résister en obtenant un degré de succès au moins égal à celui du test d'incantation sur un test de VOL, DIF -4.

2. **Aura nécromantique** (Mode : Défense / Portée : personnelle / Durée : 10 rd / Absorbe 12 points de dommages à venir avant de disparaître.)

VORN, PHARÉSIEEN ARCANOMANCIEN (MAGE PROFESSIONNEL)

Description : mâle, 38 ans, 1,83 m, 73 kg. Peau vert pâle, moustache et chignon verts, visage tatoué d'une main rouge sang.

Équipement : robe de morceaux de tissus bariolés cousus entre eux, large chapeau, poncho en poil de durge, dague à la garde rehaussée de joyaux (ID 4).

FOR	DEX	CON	PER	CHA	INT	VOL	IC	IM	PV
0	1	0	1	0	3	2	1	6	20

Allures : 10/20/40 m/rd.

Compétences : Académiques (7) / Artistiques (5) / Générales (10) / Magiques (10)

Ordre magique : Arcanomancie. Modes Attaque (10) / Défense (10) / Illusion (10) / Transformation (10).

Formules : Vorn possède 10 formules dont :

1. **Éclair arcanique** (Mode : Attaque / Portée : 15 m / Inflige un ID 10 qui peut être évité moyennant un niveau de succès au moins égal au test d'incantation de Vorn sur un test de DEX, DIF -10.).

2. **Aura arcanique** (Mode : Défense / Portée : personnelle / Durée : 10 rd / Absorbe 16 points de dommages à venir avant de disparaître.)

SCÈNE 7 : AIRE DES COLPORTEURS (ATTRACTION G)

Au sein de la foire, une aire carrée a été réservée pour les colporteurs. Ceux qui ne peuvent s'offrir un stand peuvent vendre leurs marchandises ici. Certains étalent leurs biens devant eux sur une couverture, d'autres mettent leurs articles dans des bourses suspendues à leur ceinture, enfoncées dans leurs poches ou encore entassées dans des sacs portés sur le dos. Les personnes intéressées par des objets magiques mineurs ou des matériaux bruts pourront les trouver ici au prix normal. Entre les tentes, les étals et les différentes animations, plusieurs de ces marchands itinérants se déplacent proposant aux badauds différents produits.

Selon le rythme de la partie, vous pouvez faire en sorte que l'un de ces vendeurs approchent les personnages ou au contraire, oublier ces marchands et vous en servir simplement en toile de fond. Suivons quelques exemples de ces colporteurs que les PJ peuvent rencontrer sur l'aire ou en déambulant à travers la Foire :

Vendeuse d'Euphorica : le commerce et la consommation de la plupart des drogues sont autorisés à Cymril et plusieurs personnes arpentent les allées de la foire et en offrent à la consommation. Cette jeune Cymrilienne, nommée Cil, maquille son visage avec de la poudre étincelante et porte une large robe en spinifax. Sa sacoche brodée est remplie de petites boîtes en étain contenant chacune une dose d'Euphorica (T. p. 293), une poudre blanche que les consommateurs fument, mélangent à une boisson ou qu'ils saupoudrent sur de la nourriture. Bien que cette drogue soit coûteuse, la vivacité de ce commerce montre que de nombreux clients trouvent le prix justifié. La période étant prospère et les mœurs libérales, l'Euphorica est devenue très populaire à Cymril au cours des dernières années. Cil approche les acheteurs potentiels en lançant la phrase suivante : «Voulez-vous vraiment prendre du plaisir ?»

Marukan talismancien : Marord est un Archéen de faible carrure, au teint pâle, aux traits lugubres et aux yeux profondément cernés. Son visage marqué est maquillé : une partie est entièrement recouverte de poudre scintillante noire et l'autre moitié de poudre blanche. Il s'habille de robes de deuil grises et s'appuie sur un bâton de marche noueux du-

quel pendent neuf losanges de plomb frappés du symbole de la lune d'argent Talisandre. Il s'agit d'un Marukan (T. p. 168). La plupart des gens reconnaissent sans peine les membres de ce peuple et leurs médaillons de chance, aussi Marord ne fait-il pas beaucoup d'efforts pour attirer les clients. De toute façon, il est trop morose pour tenter d'éveiller l'intérêt d'éventuels acquéreurs. S'il est abordé, il expliquera que ces médaillons sont une prévention contre la malchance et valent 150 lumens, la pièce. Ils offrent un bonus de +1 sur tous les tests de résistance contre les effets magiques. Comme la cité de Maruk est elle-même l'objet d'une épouvantable malédiction, la plupart des gens doutent de l'efficacité de ces médaillons de chance.

Nom	Mode	NS	Type	Coût	Valeur
Médaillon de chance	Transformation	6	Continu	150	210

Gitane sarista (T. p. 162) : cette vieille femme appelée Govéa a le teint olivâtre et de longs cheveux blancs. Elle porte des vêtements de paysanne, d'étranges bracelets et colifichets. Elle tient une amulette d'amour (T. p. 285) en argent dans une main et approche avec une certaine effronterie toute personne jeune et qui n'est pas en compagnie d'un amant. Elle demande dans un premier temps la direction dans laquelle se trouve telle ou telle attraction puis où elle peut trouver à se loger à bas prix. Quelle que soit la réponse, elle remercie son interlocuteur puis commence à s'éloigner avant de se retourner. «Pouvez-vous aider une vieille femme ?» demande-t-elle alors d'une voix plaintive. Govéa explique ensuite que, contrairement à ce qu'ils pensaient, sa famille et elles n'ont pu trouver du travail. Elle a donc décidé, pour le bien de sa fille et de sa petite-fille de deux ans, de vendre un bijou de famille de grande valeur. À ce moment là, elle offre le médaillon aux joueurs. «Parce que nous avons besoin de cet argent maintenant, je consentirai à m'en séparer pour 150 lumens seulement.» Moyennant un test de **Commerce (DIF -10)**, elle acceptera de diminuer son prix, mais pas en dessous de 135 lumens.

Son histoire est, bien entendu, une pure fiction. Si un PJ essaie de savoir si Govéa lui ment ou pas, il devra faire un test en opposition active de **PER + Empathie (DIF -10)**. Tromperie ou Téléempathie peuvent se substituer pour ce test et il est possible d'effectuer le test sans la compétence avec un DIF -3 additionnel. La Sarista effectue son test à +14 sur la TUR, son DIF étant égal au niveau dans la compétence Empathie du PJ qui s'oppose à elle. Si le personnage remporte l'opposition, il se rend compte que Govéa est certainement en train de lui mentir. Il y a une chance sur deux que le médaillon ne soit pas réellement une amulette d'amour mais ait été enchantée par le biais d'une Illusion afin d'apparaître magique à quiconque tenterait de détecter la magie.

Vendeur de grog : ce grand et maigre humanoïde, répondant au nom de Yanos, pousse un tonneau monté sur un chariot. Sa peau est marbrée de marron et sépia alors que son crâne chauve a une forme elliptique. Yanos est vêtu d'un pagne jaune et porte des bandelettes de tissus de la même couleur aux bras et aux jambes. Il est également armé d'une épée longue qui semble avoir connu des jours meilleurs. Il s'agit d'un Jhangaran et si on l'interroge sur ses habits, il indiquera

qu'il s'agit des couleurs traditionnelles des clans mercenaires de son pays. En échange d'une pièce de cuivre, il se servira de l'entonnoir accroché à sa ceinture pour verser du grog (T. p. 274) dans l'outre ou la chope de son client. Il ne fournit, quant à lui, aucun contenant dès lors que l'on ne trouve pas de coupes «jetables» à Cymril. Yanos est un réfugié venu trouver une meilleure vie à Cymril. Que le fait de vendre du grog à une pièce de cuivre la coupe soit une amélioration de sa condition en dit long sur la misère régnant à Jhangara.

Colporteuse de babioles : Aba Na Da est une Kasmirane. Sa famille a fait faillite et tente de refaire fortune. Sa tunique est couverte de broches et de boucles d'oreille, ses poignets sont chargés de bracelets et ses doigts arborent deux ou trois bagues chacun. Ces bijoux sont destinés aux femmes comme aux hommes et elle les montre à tous ceux qui passent à proximité d'elle. La plupart de ses articles sont banaux mais certains sont indéniablement des objets de valeurs. Si elle voit que les personnages ne portent pas de parure, elle leur demande s'ils sont des voyageurs et leur rappelle que les joyaux sont un bon investissement pour quiconque prévoyant de faire un voyage. Ils sont plus faciles à transporter que des pièces et plus aisés à échanger dans certaines contrées primitives. Comme tout Kasmiran, elle est très habile au marchandage : considérez que ses compétences de Commerce et d'Évaluation sont de 10. Parmi ses articles, elle propose notamment un anneau en or monté d'un diamant noir de cinq carats (valeur totale de 550 lumens).

SCÈNE 8 : ALLÉE DES RAFRAÎCHISSEMENTS (ATTRACTION H)

La plupart des boissons et aliments vendus sur la foire se trouvent à cet endroit, ils sont représentatifs de la cuisine provenant de nombreuses contrées et ne sont pas tous à la convenance du consommateur moyen. Il est possible de trouver ici tous les articles présentés dans la section «À l'auberge» figurant dans le Livre des Règles (T. p. 274). Les boissons sont servies dans des verres, des chopes ou des coupes mais il est également possible d'emporter des bouteilles. Quant aux mets savoureux, ils sont à consommer sur place. En plus des articles les plus courants, il est possible de trouver ici :

- des grenades bleues (T. p. 279).
- des dattes séchées (prix : 5 p.a.). Ce sont les fruits, résistants, riches et forts en goût, des palmiers dattiers que l'on trouve dans le désert du Kasmir ou dans le Désert Rouge.
- des petits gâteaux à la barquette (prix : 5 p.c.). Sucrés, juteux et un peu aigres, ces petits gâteaux sont fabriqués à partir des baies des épines-vinettes (T. p. 279) par des Arimites)
- des melons d'amour (prix : 1 p.a.). C'est un fruit juteux et sucré venant de Vardune. Les Aériades apprécient davantage les graines tendres de couleur marron que la pulpe rose vif elle-même).

Lorsque les personnages se promènent le long de l'allée, ils peuvent croiser un archéen, grand et élancé. Sa peau vert pâle est maquillée de fines marques blanches ressemblant à des écritures sur parchemin, allongé dans un palanquin à rideaux porté par quatre Monads (T. p. 168) imposants. Il s'agit d'un aristocrate Hadjin (T. p. 168). Comme le veut la coutume au sein de ce peuple pédant, le Hadjin agite un éventail parfumé

devant son long nez afin de se protéger des mauvaises odeurs émises par les gens du commun qui grouillent autour de lui. À pied, un serviteur Hadjin suit la litière. Il fait office de goûteur pour le compte de son maître qui se plaint sans cesse de la qualité des aliments. L'aristocrate, habitué aux mets les plus fins, se révèle très difficile à satisfaire. Ce dernier est manifestement mécontent et lance l'offre suivante : «Cent lumens pour un repas décent.»

SCÈNE 9 : TUNNELROC (ATTRACTION I)

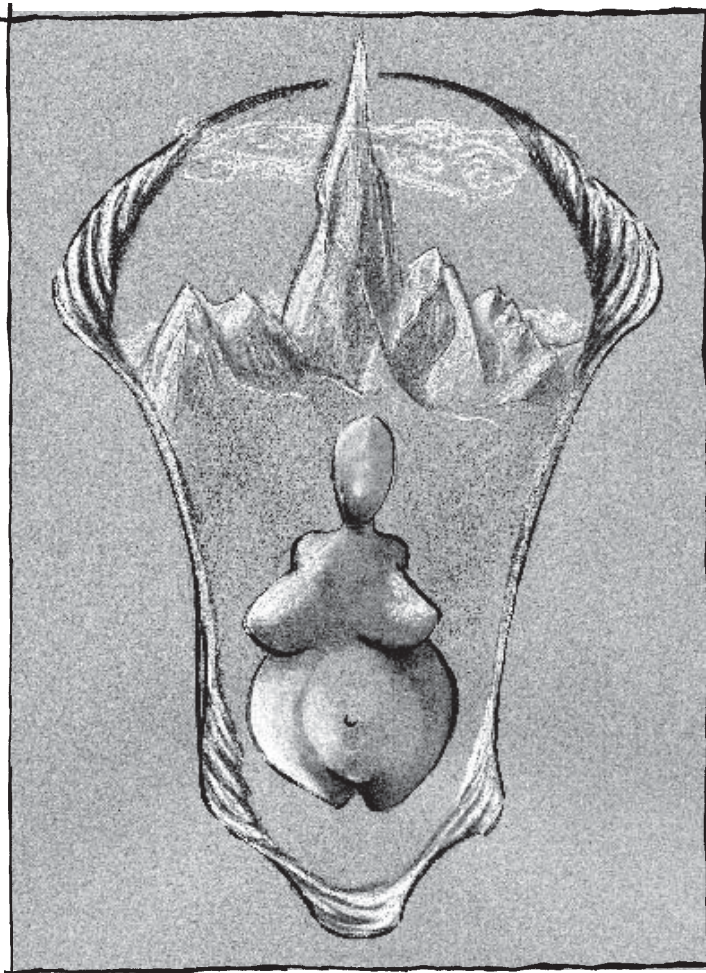
Cette attraction a été créée par les Gnomes de Durne qui ont utilisé pour ce faire les propriétés géomantiques de leurs cristaux enchantés. Il s'agit d'une version miniature de la montagne du même nom qui se trouve dans leur pays. Tunnelrock est un bloc de roche de 15 m de haut sculpté en forme de colline escarpé. Pistes, éboulements, cascades et autres obstacles ont été fidèlement reproduits sur chacune des façades du monticule. Un fanion marron flotte au sommet de ce dernier. Un Gnome portant une longue et ample tunique s'adresse calmement aux passants :

«Suis ravi de constater l'intérêt que vous portez à Tunnelrock. Notez le fanion qui flotte à son sommet, grimpez au sommet de cette montagne, prenez le drapeau et ramenez-le à ceux qui gèrent cette attraction. Vous recevrez alors une récompense de 50 lumens. Même si vous tombez, nombreux sont ceux qui ont affirmé que l'escalade est un véritable plaisir. Un lumen pour essayer, tout le monde peut participer, quel que soit l'âge.»

Pour avoir le droit d'essayer, le visiteur doit, bien entendu, payer un droit d'entrée d'un lumen. Entre un et quatre grimpeurs peuvent tenter simultanément l'ascension des faces de Tunnelrock, le plus souvent pour glisser le long de la paroi et atterrir dans le sable mou qui entoure la construction. Pour atteindre le sommet, un personnage doit passer outre les obstacles décrits plus loin. Au-dessous de chaque obstacle présent sur la paroi, une glissière a été aménagée et permet de récupérer ceux qui chutent et de les diriger vers le sable, sans dommage.

Si les PJ sont tentés par l'expérience, ils peuvent s'inscrire. Il s'agit autant d'un test d'adresse que de vitesse. Tous les rounds, un test de **DEX + Escalade (DIF -3)**, le malus de non-maîtrise étant de -3) est requis pour mesurer la vitesse de progression du grimpeur : un succès permet à celui-ci de couvrir normalement sa distance d'escalade, un succès partiel divise sa progression par deux (minimum : 1 m), tandis que des succès critiques ou héroïques augmentent la distance parcourue de 1 ou 2 m. Le premier des grimpeurs à franchir les 15 m de la paroi peut attraper le fanion et se laisser tomber en empruntant une glissière et se réceptionner dans le sable mou. Sur le parcours, plusieurs obstacles, listés ci-dessous, sont présents qui requièrent des tests séparés.

1. Se hisser au-dessus d'une corniche : **FOR + Escalade (DIF -7)**.
2. Grimper par un puits vertical : **FOR + Escalade (DIF -5)**.
3. Passer trois prises en surplomb : **DEX + Escalade (DIF -10)**.
4. Franchir une paroi de 4,5 m de hauteur en utilisant une



fente de 30 cm de largeur dans la paroi. Ce test d'**Escalade (DIF -10)** emploie la plus faible des caractéristiques DEX ou FOR du grimpeur.

5. Bondir au-dessus d'un précipice de 2 m : moyennant un succès partiel sur un test de **FOR + Athlétisme ou Acrobatie**, le personnage franchit sa distance de saut en longueur (sans élan) et augmente d'un mètre cette distance par degré de succès supérieur.

Pour chaque jet, un échec signifie que le personnage décroche. En cas d'échec critique, le grimpeur se blesse en tombant et encaisse un ID 4. Plusieurs Gnomes se précipiteront à son secours afin de s'assurer que la victime se porte bien et lui administrer les premiers soins si besoin.

SCÈNE 10 : LA MAISON DE L'ILLUSION (ATTRACTION J)

Cette attraction est gérée par un mage cymrilien répondant au nom de **Miramar**. La tente est décorée de deux scènes peintes flamboyantes : une cité flottante et un paysage volcanique. Au-dessus de l'entrée, une enseigne annonce en grandes lettres d'or et de flammes : «Maison de l'illusion. Tous les phantasmes assouvies.» Un rabatteur cymrilien accueille les visiteurs ainsi :

«Bienvenue à tous dans la maison de l'illusion ! À l'intérieur, des merveilles et splendeurs jamais vues dans les Sept Royaumes vous attendent. Contemplez la gloire perdue d'une cité archéenne, visitez Talislanta en navire des vents, folâtrez dans la splendide Thaécie ou vivez le frisson de l'aventure sans courir les risques associés à ce passe-temps !»

Une fois à l'intérieur, les clients sont accueillis par **Némian**, une Cymrilienne magicienne, qui leur demande l'illusion qu'ils souhaitent tester. Si le personnage désire en apprendre davantage sur l'aventure qui est proposée, elle répondra que le meilleur moyen de savoir est de vivre l'illusion en question. Assister à l'une des quatre illusions conçues pour la Foire coûte 20 lumens et seulement 60 lumens pour pouvoir visionner les quatre. Une fois le thème choisi, le visiteur se voit remettre un anneau en fer rouge correspondant à l'illusion requise et le «reliant» à celle-ci. Ils sont ensuite conduits vers une cabine sombre dans laquelle ils sont invités à prendre un siège, faire le vide dans leur esprit et attendre le début du spectacle.

Ces illusions sont créées par Miramar, un mage de haut vol. Contrairement aux autres créations de ce type, ces panoramas illusoire enveloppent complètement les auditeurs qui, bien que restant assis tout au long de la projection, peuvent avoir la sensation de se déplacer. Bien entendu, les illusions n'ont pas d'effet réel sur les spectateurs même s'ils croient en ce qu'ils voient. Toute personne vivant l'une de ces scènes peut faire un **jet de PER** pour voir à travers le mirage. Un succès normal ou mieux permet de «se réveiller» et de le faire disparaître complètement. Les illusions offertes sont limitées dans le temps et dans leur contenu. Un participant qui tenterait d'altérer la nature de l'illusion, comme celui qui déciderait de sauter d'un navire des vents, met simplement fin à la scène et se «réveille.»

PREMIÈRE ILLUSION : L'ÂGE D'OR D'ARCHÉUS

Les personnages se retrouvent en train de contempler le défilement d'un paysage majestueux en dessous de la balustrade d'une cité flottante : celui-ci est constitué de douces collines, de forêts aériées et de cours d'eau aux eaux calmes. Des navires des vents aux courbes gracieuses naviguent sereinement parmi les nuages. Derrière eux se dresse une cité fantastique aux tours élégantes, faite de passages aériens, d'arches et de balcons. Partout dans la cité, des Archéens vaquent à leurs occupations. Leur apparence est similaire à celle de Cymriliens qui seraient vêtus de vêtements plus élaborés et plus beaux, tous sont assis ou se reposent sur des engins flottants : chaises, litières, divans et tapis.

Par soucis de commodité, les Archéens qui peuplent cette illusion parlent tous le talislan et accueillent leurs visiteurs comme s'ils retrouvaient des proches perdus de vue depuis longtemps. Ils offrent d'abord de l'aquavit et des mets raffinés avant de les inviter à visiter la cité. Chaque mur, chaque fenêtre est une œuvre d'art sculptée dans des cristaux aux teintes variées. Comme les Archéens marchent rarement et préfèrent utiliser leurs appareils volants, les portes se trouvent à toutes les hauteurs. Les personnages ne disposent que de peu de temps pour se promener et admirer la cité avant qu'un Archéen ne leur dise :

«Je suis au regret de vous informer que vous devez nous quitter, le Grand Désastre est imminent et vous devez partir avant qu'il ne soit trop tard.»



De grands bosquets désolés de chênes bileux recouvrent des collines irrégulières, l'air est empuanti par une odeur de végétaux en décomposition. Le navire se déplace rapidement à travers les cieus vers une chaîne de montagne, passe pres-tement près d'une haute spirale tordue de basalte gris d'où semble sortir un gémissement plaintif profond et prenant. Au moment de son survol, Violendra affirme :

«Voici la montagne gémissante à l'intérieur de laquelle il est dit qu'un puissant Shaitan est enchaîné.»

Le navire poursuit sa route au-dessus d'une forêt dense et profonde.

«Voici les Bois-garou (T. p. 162), une terre hostile où résident une faune nocturne dangereuse.»

Poursuivant vers l'est, le vaisseau se retrouve au dessus de terres désolées, faites de montagnes tentaculaires, de canyons tortueux et de plaines arides.

«Nous sommes en Urag (T. p. 164), au nord des Sept Royaumes. Ici vivent les terribles clans des Urs et leurs serviteurs. Regardez ! Un Stryx vient nous espionner.»

Elle pointe alors le doigt vers l'un des côtés du navire où vole une créature humanoïde dotée d'ailes de 6 m d'envergure. Elle possède une tête de vautour cadavérique pourvue de deux cornes, des ergots acérés saillent de ses mains et de ses pieds. La créature disparaît instantanément si les personnages lui jettent un sortilège ou lui tirent dessus, l'illusion n'est pas assez complexe pour pouvoir gérer les détails propres à un combat prolongé.

Le navire des vents file ensuite au-dessus de steppes herbeuses.

«Au-dessous de nous se trouvent les plaines de Golarin (T. p. 164), habitées par les féroces Hommes-bêtes» annonce Violendra.

Sur l'horizon, un pilier de basalte gris se dessine de plus en plus précisément. Le navire se rapproche et le dépasse à une vitesse vertigineuse. Le piton s'élance à plusieurs kilomètres de hauteur, tandis que les passagers peuvent observer des groupes d'Archéens vêtus de robes blanches qui montent le long des marches s'enroulant autour de la colonne.

«Ceci est la Sentinelle, explique Violendra, Un lieu saint pour les pèlerins aamaniens que vous voyez. Des recherches récentes démontrent que la Sentinelle fut érigée par les Drakens, des reptiles géants intelligents qui ont dominé Talislanta avant même les Archéens.»

Le navire survole ensuite un territoire désolé, parsemé de gigantesques statues érodées par le temps, le soleil et le vent, puis s'engage au-dessus d'un paysage torturé de montagnes décharnées et de gorges sombres au fond desquelles brillent

La cité disparaît alors et les clients se retrouvent dans le noir le plus total, la silhouette d'un Cymrilien se dresse devant eux.

«Salut à vous, moi Miramar vous remercie d'avoir partagé cette illusion. Des créations plus sophistiquées sont disponibles tout au long de l'année dans mon établissement situé de l'autre côté du parc de Durne. J'espère que vous vous êtes agréablement divertis.» Il s'efface alors et les personnages se retrouvent dans la cabine.

Note : cette illusion, la moins réaliste parmi celles proposées, tente de reconstruire l'âge d'or de l'ancien empire archéen. Aucun Talislantain du Nouvel Âge ne connaît réellement la culture des anciens Archéens. Miramar a tout simplement représenté les habitants de la cité comme des Cymriliens parce qu'il est lui-même Cymrilien. Miramar a également un sens certain du drame qui est mis en évidence par l'avertissement relatif au Grand Désastre.

DEUXIÈME ILLUSION : LE VOYAGE EN NAVIRE DES VENTS

Les spectateurs se trouvent à la proue d'un navire des vents voguant à vive allure à basse altitude. Une pilote cymrilienne se tient à leur côté et se présente sous le nom de **Violendra**.

«Bienvenue à bord du Tisseur de Nuages. Nous survolons actuellement Khazad (T. p. 163), loin au nord-ouest de Cymril.»

des coulées de lave. L'odeur de soufre et de cendre sature l'air environnant. Le navire passe au-dessus de la bouche immense d'un volcan éteint, au cœur duquel gisent des centaines de squelettes de dragons. Les quelques rayons de soleil qui parviennent à percer les nuages font miroiter de l'or et des gemmes.

«Voici les monts Volcaniques, commente le guide, et en dessous de nous s'étale le cimetière des dragons, où viennent mourir ces créatures fabuleuses, emportant dans la mort leurs trésors les plus précieux.»

À peine le volcan hors de vue, le navire glisse au-dessus de champs cultivés et décrit des cercles autour d'une magnifique cité s'élevant au centre d'un lac. Les tours dorées des édifices richement décorés scintillent à la lumière du soleil.

«Nous voici maintenant au-dessus de Tian (T. p. 172) l'ancienne capitale des Quans, anciens maîtres de l'empire des Terres Orientales. Il y a quelques années, le peuple guerrier des Kangs a pris le pouvoir sur ce royaume» reprend Violendra.

La nef vogue ensuite au-dessus de la mer avant de disparaître et laisser les clients dans le noir le plus total, la silhouette d'un Cymrilien se dresse devant eux :

«Salut à vous, moi Miramar vous remercie d'avoir partagé cette illusion. Des créations plus sophistiquées sont disponibles tout au long de l'année dans mon établissement situé de l'autre côté du parc de Durne. J'espère que vous vous êtes agréablement divertis.»

Il s'efface alors et les personnages se retrouvent dans la cabine.

Note : Miramar a ignoré les distances réelles lorsqu'il a conçu cette illusion. Qui plus est, l'illusion mêle des faits qui ne sont pas toujours exacts et des lieux qui ne sont que de pures légendes. Mais Miramar se préoccupe très peu du «réalisme» historique ou géographique. Il a surtout voulu concentrer un maximum de scènes dans l'illusion la plus courte possible.

TROISIÈME ILLUSION : L'AVENTURE

Le Cymrilien qui conduit les spectateurs vers la cabine leur demande de faire le vide dans leur esprit et d'attendre car l'illusion exige quelques minutes de préparation. Pendant que les personnages patientent, l'illusion commence sans qu'ils en soient avertis. Dans un premier temps, les personnages entendent un cri et des bruits sourds à l'extérieur de la tente. Demandez leur ce qu'ils comptent faire. Ceux qui quittent l'endroit pour tenter d'en apprendre davantage aperçoivent un grand nombre de guerriers Zas courant à travers la foire tout en massacrant les visiteurs de la foire avec leurs épées. Certains d'entre eux fendent la foule pour charger vers les personnages. Si certains personnages restent dans la cabine, des guerriers zas découpent la toile de la tente pour les attaquer. Tout ceci n'est, bien entendu qu'une illusion qui se déroule pendant que les personnages sont sagement assis dans leur

cabine, le combat n'a lieu que dans leur esprit. Un Za attaque chaque client. Si les PJ sont séparés, des groupes de Zas différents attaquent chaque groupe. Tout personnage tombant à 0 PV se réveille immédiatement. Lorsque tous les Zas attaquant les personnages ont été tués ou si tous les clients «meurent», tout ce petit monde se retrouve plongé dans le noir absolu. Devant eux se dresse un Cymrilien aisé :

«J'espère que vous avez apprécié cette illusion. Je suis Miramar, son créateur et votre hôte. Avant que je ne vous laisse partir, laissez moi vous rappeler cette aventure pourrait devenir réalité avant la prochaine Foire Magique si les meilleurs et plus brillants citoyens de la Confédération ne s'appliquent pas à combattre la menace des Zas.»

L'illusion se termine enfin et les clients se retrouvent en sueur dans la cabine.

Note : ce type d'illusion maintient la réputation de Miramar qui est connu pour être un farceur. Notez cependant qu'il s'efforce à sa manière d'attirer l'attention de ses concitoyens pour combattre les Zas. Il est sensible aux rumeurs concernant le retour du chef de guerre des Zas nommé Tirshata (T. p. 168). Les Zas illusoires ont les caractéristiques suivantes (ce ne sont pas les caractéristiques normales, elles ont été revues à la baisse afin que les clients puissent s'amuser au cours de l'illusion) :

FOR	CON	DEX	INT	CHA	VOL	PER	IP	PV	IC
2	2	-1	-2	-2	-3	2	3	25	3

Allures : 8/16/32 m/rd.

Équipement : épée longue (ID 8), harnais de bataille (IP 3), une armure de bandes de peau de lézard recouvrant partiellement le corps, garnies de pointes et de morceaux de fer. Le harnais s'attache dans le dos au moyen de lanières de cuir passées dans des œillets de fer noir.)

SCÈNE 10 : TAREAU LE CARTOMANCIEN (ATTRACTION K)

Devant une tente de guingois dont l'entrée est masquée par des cordelettes de perles se tient une Archéenne de grande beauté à la peau sombre et aux cheveux bruns, vêtue d'une longue cape de futaine bleu. Il s'agit d'une Rahastrane. Elle s'adresse les mots suivants à ceux qui passent à proximité :

«Mon bon monsieur, ma bonne dame, voudriez-vous avoir un aperçu de ce que vous réserve l'avenir ? Un petit coup de pouce dans la bonne direction ? Un éclaircissement spécial sur un changement que vous envisagez dans votre vie ? Approchez, approchez encore. Prévoyez-vous un voyage ou embarquez-vous pour une destination lointaine ? Pensez-vous construire une famille ? Allez-vous affronter un ennemi ou au contraire voulez-vous vous faire un ami ? Entrez et recevez des réponses à vos questions. Oui, venez par ici. Et si, au bout d'une année, les augures se révèlent inexacts, nous vous rendons votre argent.»



SCÈNE 11 : LES VÉRITABLES PROPHYLACTIQUES D'ALABOR (ATTRACTION L)

À l'entrée d'une tente orangée, la tête coupée d'un Nécrophage est pendue à la barre de bois qui soutient le toit de la tente. Le visage de la créature ressemble à une repoussante caricature d'être humain avec une peau ridée d'une pâleur mortelle et un crâne chauve. Le nez n'est rien d'autre qu'un morceau de chair retroussé autour de deux fentes nasales. Pour le plus grand amusement des passants amateurs de frissons, la créature fait claquer ses mâchoires aux crocs acérés tout en jetant un regard insistant et mauvais à ceux qui osent approcher. **Alabor**, un alchimiste Sindaran, invite les clients à venir le consulter :

«Visiteurs de la Foire Magique, approchez et écoutez. Voici un échantillon de la collection de curiosités de l'estimable Alabor dont le crâne décapité d'un Nécrophage n'est pas le moindre spécimen. Observez, si vous le voulez bien : bien qu'elle ait été séparée du torse et de la nuque trois mois et onze jours auparavant, cette tête reste parfaitement fonctionnelle. Mais ne craignez rien, cette créature a été alchimiquement nettoyée de toute nécrose et autres maladies contagieuses. Et si vous désirez acquérir des potions et mixtures pour votre usage personnel, vous avez trouvé l'endroit idéal.»

Une seule personne à la fois est autorisée à rentrer sous la tente. À l'intérieur, un homme de grande taille à la peau sombre, habillé d'une longue cape de futaine bleue attend. Il est assis à même le sol devant une table basse et consulte un jeu de Zodar (T. p. 277) en jouant seul. Tout personnage obtenant au moins un succès partiel sur un test d'**INT + Cultures : cymrilien à DIF -5** connaît, au moins de réputation, le cartomancien **Tareau**. C'est un Rahastran réputé à Cymril comme joueur professionnel et pour son dérangeant talent à effectuer des prédictions justes. Si, par hasard, Tareau n'est pas là, il se trouve certainement à la Maison des Jeux (voir attraction Q).

Afin de procéder à ses augures et prédictions, Tareau utilise les méthodes propres à la Cartomancie divinatoire détaillées dans le supplément (A. p.XX). Il est assez doué dans son art pour pouvoir presque toujours choisir et interpréter correctement les cartes qui se présentent à lui. En tant que Faucheur, vous pouvez donc choisir les cartes en rapport avec les scénarii que vous comptez proposer à vos joueurs. Si vous prévoyez ainsi de faire jouer «Le parfum de la bête», des figures telles que l'Assassin, le Guerrier et le Charlatan sont particulièrement appropriées. Quel que soit l'auspice qui se présente (bon ou mauvais) et les conclusions que le cartomancien en tire, il présentera ses prédictions comme véritables et ne mentira pas. Pour ce qui concerne la garantie de remboursement, si la prédiction s'avère fausse au bout d'un an, le personnage a le droit de réclamer son dû à condition de pouvoir mettre la main sur Tareau, vagabond de nature.

Tareau est un Maître Mage et possède un IM de 8 et un niveau 20 dans ses compétences Magiques. Pour exercer son art, il demande 50 lumens pour un augure (savoir si une action donnée et précise du demandeur se déroulera bien ou mal) et 100 lumens pour une prédiction (une idée des événements futurs possibles qui pourrait advenir au demandeur).

Comme tous les Sindarans, Alabor est un collectionneur. Il a développé un penchant pour les curiosités de toutes sortes et plus particulièrement pour les abominations, les mutations et bêtes rares. Le Nécrophage sert à attirer les consommateurs, Alabor tire ses revenus de la vente d'une grande variété de produits alchimiques. Si un personnage montre de l'intérêt pour la tête du Nécrophage, Alabor explique qu'elle a été coupée avec une lame en fer. Comme l'argent et la magie peuvent seuls blesser la créature, celle-ci est toujours «animée.» L'alchimiste conserve le corps enchaîné loin du crâne afin d'empêcher une éventuelle réunion des deux parties. Alabor affirme que les Nécrophages se nourrissent des morts, qu'ils peuvent sentir les cadavres à plus de 3 km de distance, qu'ils se déplacent la nuit et sont fréquemment porteurs d'une maladie appelée Nécrose (T. p. 99), un mal dangereux s'il n'est pas traité rapidement. Il est fort possible qu'Alabor tente de vendre aux personnages un produit susceptible de les protéger de ces effrayants hominidés.

Il est possible d'acquérir chez lui les créations alchimiques suivantes : alcahest, vitriol, élixir de soin, potion de résistance au feu, potion de résistance au froid, mixtures médicinales, purge médicinale, antipoison et poudre neutralisante (T. p. 292). Il vend également des nécessaires alchimiques (T. p. 280).

SCÈNE 12 : ENTRÉE DU MARCHÉ SOUTERRAIN (M)

Une large tour de cristal opaque aux grandes arches sculptées donne accès à une rampe pavée qui s'enfonce vers un large tunnel sombre. Plusieurs marchands entrent et sortent du passage à la tête de chariots tirés par des durges (T. p. 244), tout en maudissant les désagréments engendrés par la foire. Sous les arches, à l'abri de la lumière des soleils, plusieurs commerçants discutent et commercent avec des Gno-

mes. En dépit de la foire, les transactions et les caravanes qui circulent entre Durne et Cymril par la Grande Route Souterraine ne sont pas interrompues.

SCÈNE 13 : LES INCROYABLES ÉLIXIRS DE PHARZEE (ATTRACTION N)

«Vous, mon ami, oui, vous ! Vous semblez être une personne vigoureuse et en pleine forme. Approchez, si vous voulez bien être assez aimable pour cela. Maintenant, observez cet être pitoyable qui ne semble avoir que la peau sur les os. Je suis prêt à parier qu'il peut vous battre à l'occasion d'un bras de fer. Douteriez-vous de la véracité de mon affirmation ? Bien, je vais vous dire quel est son secret. Cette petite fiole que je tiens dans ma main contient une puissante potion fabriquée avec de nombreux ingrédients. Une gorgée de ceci et cette pâle caricature d'homme devient capable de vous surpasser dans un concours de force. Vous ne me croyez toujours pas ? Très bien, avancez et testez vous-même. Si vous battez mon champion famélique, une dose de cette rare et coûteuse potion est à vous, gratuitement. Et s'il vous bat ? Vous allez naturellement vouloir acquérir une fiole ou deux de cette potion, n'est-ce pas ?»

Le crieur se nomme **Pharzee**, un Pharésien colporteur d'une corpulence commune, sa peau vert pâle est rehaussée par des pigments colorés, ses yeux sont verts et inspirent la confiance. Ses vêtements faits de pièces de tissu disparates aux couleurs vives se distinguent aisément au milieu de la foule. Les bouts de ses bottes sont si longs qu'il utilise deux ficelles attachées aux genoux pour les maintenir. Il ne possède pas de stand, il officie près d'une grande malle. Accrochée au coffre, une banderole porte l'inscription «Les incroyables élixirs de Pharzee.» Deux tabourets se trouvent de part et d'autre du coffre. À côté du colporteur se tient un jeune et maigre Zandir qui semble plutôt émacié. Pharzee tient un flacon dans sa main, ce dernier est rempli d'un liquide rougeâtre.

D'autres fioles sont précautionneusement rangées dans le coffre. N'importe qui peut s'asseoir sur l'un des tabourets et tester sa force contre le Zandir. Si le candidat appartient à un groupe, le colporteur tente de repérer le plus faible d'entre eux et lui propose d'essayer en premier. Dans le meilleur des cas, tous les personnages devraient tenter le coup, du plus faible au plus fort afin de faire monter le suspense jusqu'à ce que le plus costaud du groupe entre en lice. Lorsqu'un visiteur prend place, Pharzee tend la fiole au contenu rouge au jeune homme, celui-ci la boit avant de retrousser l'une de ses manches et faire jouer des muscles quasi-inexistants. Il frotte ensuite les paumes de ses mains d'une façon ostensible avant de faire des assouplissements avec ses doigts. Il s'assoit ensuite en face de son concurrent sur l'autre siège. Les deux rivaux agrippent la malle de leur main gauche et se prennent la main droite. Sur un signal du colporteur, le bras de fer commence.

Chaque round, les participants vont effectuer des **oppositions actives** volontaires de **FOR** avec un DIF égal à la FOR de l'opposant. Le vainqueur de l'opposition active est celui qui obtient le meilleur degré de succès. Les échecs critiques sont considérés comme des échecs. En cas d'égalité, l'opposition se prolonge au round suivant. Le jeune Zandir a une

FOR de +5 tant qu'il est sous l'influence de la potion. Tout personnage qui parvient à battre le Zandir gagne une fiole de la potion.

Élixir de vigueur de Pharzee : augmente la FOR de celui qui l'ingère de +5 pendant 10 rd. La potion n'a aucun effet si celui qui la prend possède déjà une FOR de +5 ou mieux. Si vous le souhaitez, la potion peut avoir des effets secondaires étranges.

Prix : 150 lumens par dose. Si l'un des personnages désire marchander, il doit effectuer un test de **CHA + Commerce (DIF -7, le malus de non-maîtrise étant de -5)**. Pharzee ne diminuera pas son prix à moins de 100 lumens.

SCÈNE 14 : DÉMONSTRATION D'ART PSYCHIQUE D'ASTAR (ATTRACTION O)

Cette attraction est abritée sous un pavillon fait de rideaux de soie d'araignée tissée. Une Muse aux ailes de papillon se tient à l'entrée, un petit Esprit Follet perché sur son épaule. La petite créature parle dans une fleur en forme de cornet, une plante enchantée qui amplifie sa voix, afin qu'elle puisse être entendue à une trentaine de mètres de distance.

«Hommes et presque-hommes, créatures et êtres pensants, écoutez mes paroles ! À l'intérieur de ce pavillon de toile, vous aurez l'occasion rare d'expérimenter en direct une démonstration de l'art psychique des Muses d'Astar. Une expérience unique en son genre que je suis sûr que vous apprécierez à sa juste valeur. Ici peuvent être visualisés les œuvres d'artistes renommés tels Ellétaria, Amaryllid et Pandanus ! Entrez et vivez ces scènes irréelles et fascinantes par vous-même. Un lumen seulement !»

L'intérieur du pavillon est décoré de fleurs sauvages vivantes et de diverses plantes grimpantes fraîches. Le sol est recouvert par une douce pelouse. Le pavillon est divisé en trois chambres de démonstration. Chacune des pièces est occupée par l'un des artistes mentionnés par le Follet. Chaque Muse est également accompagné d'un autre Esprit Follet juché sur son épaule qui fait office de porte-parole pour le compte de l'artiste. Les pièces peuvent accueillir jusqu'à sept spectateurs. En attendant que toutes les places soient occupées, l'artiste offre un exemple de son talent musical. Chacun des Muses emploie un instrument enchanté (T. p. 276) afin de mettre son public dans de bonnes conditions. Finalement, il se concentre et la démonstration commence. Le spectateur perçoit alors, directement dans son esprit, une série d'images éclatantes, d'une réalité à couper le souffle et suggérant invariablement une émotion puissante. Si l'un des spectateurs souhaite repousser l'influence émotionnelle qui le cible, il peut effectuer une opposition active avec sa **VOL (DIF égal à la PER + Télépathie de la Muse)** contre l'artiste.

Ellétaria (PER : 3, Télépathie : 6) est une Muse à la peau bleu pâle et les ailes couleur lavande. Elle projette une scène de onze fleurs d'argent baignées par des gouttes de pluie vertes. Nourries par la pluie enchantée, les fleurs s'épanouissent en un bouquet donnant naissance à onze Esprit Follets d'ar-

gent. Les Esprit Follets se livrent ensuite à des cabrioles tout en manifestant une joie sans réserve. L'assistance ressentira une émotion similaire puis l'image disparaîtra de l'esprit des spectateurs.

Amaryllid (PER : 3, Télépathie : 8), autre Muse femelle, à la peau rosâtre et aux ailes ambrées. Elle projette l'image d'une lune bleue dans un ciel nocturne d'un pourpre profond. Une douzaine de minuscules étoiles scintillent tels de petits bijoux dans la lumière pâle bleutée, elles semblent appeler les spectateurs qui ressentent le besoin de les prendre dans leurs mains et de les garder pour eux. Mais quels que soient les efforts de l'assistance, les étoiles dérivent toujours hors de leur portée. Les clients ressentiront tous un sentiment de désir poignant.

Pandanus (PER : 4, Télépathie : 10) est un Muse mâle à la peau verdâtre et aux ailes couleur safran. Il projette une image représentant une clairière traversée par une source aux eaux cristallines dans une forêt verdoyante. Le spectateur voit alors une substance huileuse noirâtre se répandre dans le ruisseau, provoquant un flétrissement de la végétation qui se fane et meurt. Des créatures fongiques et épineuses émergent alors des troncs pourris et commencent à dévorer la végétation, se gorgeant de nourriture jusqu'à ce qu'elles explosent en libérant une fumée nauséabonde et des morceaux de matière organique en putréfaction. Les personnes qui assistent à cette œuvre ressentent alors un vif sentiment de répulsion et de colère à l'encontre des actes ou des créatures qui profanent l'environnement naturel.

Au terme de chacune des projections, l'artiste fait une révérence courtoise et gracieuse. Le Follet qui accompagne la Muse amène ensuite l'assistance vers une autre chambre ou fait sortir du pavillon les personnes qui ont visualisé les trois scènes. Si le Faucheur le souhaite, les artistes pourront communiquer télépathiquement avec toutes personnes de s'adresser à elles, ou bien par l'intermédiaire des Follets.

SCÈNE 15 : ORATEUR AAMANIEEN (ATTRACTION P)

Devant une tente blanche, sur une élégante plate-forme de bois, se tient un Archéen à la peau blanche, complètement rasé et épilé, portant une longue robe blanche et tenant un bâton surmonté de la représentation d'un grand œil ouvert. Un Cymrilien, arborant l'uniforme du Guet et portant une cape à haut col caractéristique des magiciens attend sur le côté de l'estrade, surveillant étroitement ce qui se passe. Monté sur l'estrade, le prédicateur, un Aamanien, s'adresse aux passants en ces termes, répandant ainsi la bonne parole de l'Orthodoxie.

«À tous ceux qui cherchent la révélation, approchez et écoutez, car ceci est la Parole sacrée d'Aa l'Omniscient. Dans le dix-huitième livre de l'Omnival, chapitre 31, verset 11, Aa s'adresse aux incroyants et leur dit ceci : «Viendra un temps où la confusion envahira les esprits et la tentation détournera les âmes. Lorsque ce temps viendra, ceux qui entendront et sui-

vront la Voie seront sauvés.» Écoutez-moi, oh pêcheurs tourmentés ! Car les temps annoncés par Aa sont venus. Serez-vous parmi les bienheureux ou serez-vous bannis avec ceux qui ont été condamnés pour leurs fautes, l'âme condamnée à errer pour l'éternité ? Venez et recevez les bénédictions d'Aa.»

Par ordre du conseil des Édiles (CdA. p. 23), l'emplacement a été alloué aux Aamaniens pour leur prêcher, à la condition qu'ils ne recourent à aucune magie pour convertir de nouveaux fidèles. Le magicien est ici pour veiller à l'application de ce dernier point. Toute personne s'approchant et montrant son désir d'en apprendre davantage est accueilli par un autre Aamanien qui entraîne l'individu sous la tente vers un espace privé. Le candidat potentiel se voit alors poser quelques questions à propos de son style de vie et de ses centres d'intérêts, il est ensuite informé des fondements de la doctrine Aamanienne.

L'Orthodoxie est la religion de la théocratie aamanienne. Elle repose sur les préceptes de l'Omnival, le texte où sont consignées les paroles du dieu Aa pour atteindre la rédemption. Chaque croyant peut aider à sa sauvegarde en respectant certaines valeurs :

- Le respect et l'obéissance envers Aa sont des vertus essentielles. Par extension, il en est de même pour le clergé aamanien, notamment le hiérophante et ses moniteurs, qui sont le prolongement de la volonté d'Aa sur Talislanta.

- L'unité de l'âme et de l'esprit : l'âme porte la marque d'Aa et connaît la vérité, mais l'esprit qui décide des actes des mortels est trompé par le corps. Unir l'âme et l'esprit pour qu'ils agissent de pair permet de progresser vers la pureté spirituelle et de se détacher des faux-semblants et des aspirations temporelles qui détournent l'individu de la «pureté spirituelle». Il est également nécessaire que le croyant fasse un effort d'unicité tant par son apparence que par son comportement.

- Les arts magiques ont mené les Archéens sur la voie du péché, en conséquence les Ordres magiques sont considérés par la théocratie comme des hérésies.

- Il est du devoir de tout croyant d'amener les infidèles sur la juste voie d'Aa par le biais de la conversion, au besoin par la force. Car ignorer les principes d'Aa conduit à la damnation.

- Ceux qui s'écarteront de la voie d'Aa, s'exposent aux «rituels de purification» conduits par l'Inquisition. Par le biais de la torture, les inquisiteurs s'efforcent d'extirper le péché du corps et rappeler les «bons» principes à l'esprit.

- Entreprendre un pèlerinage, ou un parcours mystique permet de racheter ses fautes et de se rapprocher de la pureté.

Les personnes véritablement intéressées sont directement escortées vers la vertueuse tour de Aa (CdA, p. 32).

SCÈNE 16 : LA MAISON DES JEUX (ATTRACTION Q)

Les murs délimitant l'attraction sont faits d'une toile rayée aux couleurs vives, ils servent à préserver l'intimité des clients. À la différence des autres attractions, aucun crieur n'est là

pour haranguer la foule. Seule une bannière de soie au-dessus de l'entrée proclame : «MAISON DES JEUX. 10 LUMENS SEULEMENT.» À l'entrée, les PJ sont accueillis par le videur : un humanoïde reptilien de plus de 2,30 m de haut, recouvert d'une peau marron écailleuse. Il s'agit d'un Sauran (T. p. 173), en exil loin de ses terres natales. La plupart des passants qui s'arrêtent pour le regarder avec étonnement sont gratifiés en retour d'un long regard fixe où se lit l'ennui. Ceux qui entrent dans l'enceinte sont accueillis par une superbe jeune femme cymrilienne qui encaisse le droit d'entrée donnant le droit de participer aux divers jeux de chance et d'adresse dont le Zodar et le Pentadrille sont les plus populaires. Absolument tous les jeux pratiqués ici impliquent que de l'argent change de main. Le Trivarian est également assez apprécié, bien que seuls les Sindarans le pratiquent. Les mono-encéphales aiment cependant parier sur l'issue des parties. La réputation de la maison suffit à attirer toute la clientèle dont l'établissement a besoin. Cette attraction est organisée par le casino Chances (CdA, p. 31) qui profite ainsi de l'occasion pour se faire de la publicité. Les tarifs plus attractifs pratiqués sur la Foire attirent toutefois une clientèle différente et parfois moins docile. Certains habitués (comme Tareau, un cartomancien Rahastran dont la maîtrise du Zodar est légendaire, qui peut être trouvé ici lorsqu'il n'est pas présent sur son propre stand, sur l'attraction K) apprécient cependant la Maison des Jeux, les joueurs présents durant la fête étant considérés comme des proies faciles. D'autres clients habituels préfèrent éviter la tente, considérant l'événement comme un étalage de vulgarité et de stupidité. À l'intérieur, la sécurité est assurée par des gardes affranchis, tandis que des arcanomanciens cymriliens veillent à ce que personne ne triche durant les parties grâce au Mode Révélation.

Les jeux que l'on peut trouver ici comprennent notamment le Pentadrille, le Ska-Wae et le Trivarian (T. p. 277). Il est également possible de jouer au Quatrillon dans sa variante dite «haut et bas» qui requiert un minimum de trois joueurs. Pour commencer, chaque joueur dépose un lumen pour constituer le pot. Chaque participant reçoit alors deux cartes, dont la première est distribuée face visible. Chaque joueur consulte ses cartes avant de décider s'il pense avoir la plus petite ou la plus grande main. Chaque joueur à son tour doit alors décider de se retirer de la partie ou de miser un lumen supplémentaire : pour ceux qui restent, ils reçoivent une nouvelle carte face visible. La partie se prolonge jusqu'à ce que tous les joueurs possèdent cinq cartes, elles sont toutes retournées, leurs valeurs sont additionnées et le pot est partagé entre les deux joueurs qui ont le plus petit et le plus gros score. À tout moment de la partie, si un seul joueur reste en piste, il gagne l'intégralité du pot.

ACTE III : UNE JOURNÉE SOUS SURVEILLANCE...

Abn Qua n'a pas réellement été retardé par une affaire importante. Son retard est une mise en scène.

Avant de les embaucher Abn Qua veut évaluer leurs compétences et leur capacité à coopérer, ce qui fournit l'occasion aux PJ de faire connaissance. Abn Qua a chargé un de ses agents, le Cymrilien **Horvunce**, de les surveiller pour évaluer pendant qu'ils profitent des attractions de la Foire Magique.

SCÈNE 1 : OBSERVÉS !

Pendant que les PJ déambulent entre les tentes et les étals de la foire, il est possible qu'ils repèrent Horvunce. Au bout d'un moment (après que les PJ aient eu l'occasion de visiter une ou deux attractions) et dès que les événements permettent de bénéficier d'un peu de calme, effectuez secrètement un test de **PER + Observation ou Garde (DIF -8)** pour les PJ. Le malus de non-maîtrise s'ils ne possèdent aucune de ces deux compétences est de -3. Vous pouvez également permettre aux personnages qui ne participent pas à une activité de faire ces jets afin de les maintenir en action. Un succès critique ou mieux est nécessaire pour qu'un personnage repère la silhouette d'Horvunce (voir la description plus bas) et réalise qu'il l'a déjà vu auparavant dans la foule. Le personnage qui a réussi à localiser l'espion peut le montrer aux autres personnages avant qu'il ne parvienne à se mettre à couvert. Une fois qu'un personnage a remarqué Horvunce, il suffit d'un succès normal pour le repérer pendant qu'il effectue sa filature. À mesure que la journée avance, continuez à donner aux joueurs l'opportunité d'apercevoir le Cymrilien. Quoi qu'il arrive, ce dernier ne laissera pas aux personnages l'occasion de s'approcher de lui ou de lui parler.

HORVUNCE, CYMRILIEN MAGELAMES
(COMBATTANT COMPAGNON, MAGE COMPAGNON)

Description : mâle, 26 ans, 1,91 m, 73 kg, peau légèrement verdâtre, traits quelconques, anneau de fer rouge à l'oreille gauche, svelte.

FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
0	1	0	0	1	1	3	2	4	25

Allures : 10/20/40 m/rd

Compétences : Académiques (3) / Extérieures : Discrétion (3) / Générales (5) / Magiques (3) / Martiales (5)

Langues : Archéen (5) / Bas talislan (10) / Haut talislan (5)

Ordre magique : Arcanomancie. Modes : Attaque (5) / Défense (5) / Influence (3). Il possède 5 formules : 2 d'Attaque, 2 de Défense et une d'Influence.

Équipement : manteau noir sans col, vêtements vert sombre, hautes bottes noires impeccablement cirées. Épée longue (ID 8, enchantée : confère un bonus de +1 à tous les tests d'IC lorsqu'elle est utilisée) glissée dans un fourreau ouvragé. Élixir de soin.

SCÈNE 2 : COURSE-POURSUITE !

À l'approche de la fin de la journée (et de votre session de jeu) Horvunce va tester la perspicacité des personnages. Il demande à un Ferran voleur qui travaille avec lui, un pleurnicheur dénommé Erkk, de faire les poches des personnages. Un personnage ayant gagné un prix ou à défaut celui qui semble avoir une bourse bien remplie ou possède des objets de valeur (bijoux, etc.) visibles est la cible désignée. À défaut, le Ferran choisit la cible qui lui semble la plus commode.

Dans la cohue de la foire, approcher les PJ ne sera pas un souci pour le Ferran mais si les PJ sont particulièrement vigilants, ils devraient avoir une chance de le repérer au moment où il effectue son larcin. C'est un cas d'**opposition active** entre la **DEX + Légerdemain** d'Erkk contre la **PER + Observation (ou Garde)** des PJ. En raison de la foule, les circonstances sont à l'avantage du Ferran et en défaveur des PJ (+5 pour le total d'action de Erkk et -5 pour celui des PJ). À ce DIF circonstanciel s'ajoute le total d'action du parti opposé, soit la somme la plus élevée de PER + Observation/Garde pour Erkk et un DIF -13 pour les PJ. Quiconque parvient à faire un jet supérieur à celui du Ferran le détecte. En cas d'égalité, l'action est résolue en faveur du personnage possédant le niveau de compétence le plus élevé. S'il est repéré, le Ferran prend la poudre d'escampette et s'enfuit à toutes jambes.

Si aucun des membres du groupe ne remarque le vol, un Monad serviteur plutôt gentil tape sur l'épaule du personnage. Asexué, d'un âge indéterminé, il mesure environ 2,30 m et pèse 340 kg. Son corps est immense alors que son crâne est ridiculement petit, sa peau est striée de blanc et de noir et il affiche une grande placidité. Il ne porte qu'un pagne. Le Monad est muet mais connaît le langage des signes. Si un personnage connaît le langage des signes, le colosse explique qu'il a vu un «homme-rat» voler quelque chose à l'un d'entre eux, dans le cas contraire, le Monad utilisera des pantomimes très lents pour révéler qu'un voleur de petite taille vient de faire les poches de l'un des personnages. D'une manière ou d'une autre, les personnages devraient prendre connaissance du vol et se mettre à la recherche d'Erkk.

Que Erkk soit repéré au moment de son larcin ou que le Monad le désigne aux PJ, il est probable qu'une course poursuite s'engage. Un test de **FOR + Athlétisme (DIF -5)** est requis pour pouvoir se déplacer à travers la Foire. Un succès partiel ne permet de se déplacer qu'à la moitié de son allure de course, un succès critique à une fois et demi celle-ci, tandis qu'un succès héroïque autorise à couvrir le double. Bien qu'au moment où la course s'engage, il est probable que Erkk possède déjà une longueur d'avance, son total d'action pour les tests de course est de d20 - 1, ce qui laisse une chance réelle aux PJ de lui mettre le grappin dessus. Pour ce faire, il faut qu'ils couvrent la distance qui les sépare du voleur.

En temps normal, les probabilités de repérer le petit homme-rat à travers les badauds et les tentes sont nulles, mais Erkk a reçu la consigne de se laisser suivre pour mener le groupe à Abn Qua. Néanmoins, des jets de **PER + Observation ou Garde (DIF -5 en raison de la foule)** sont requis pour arriver à garder le visuel. Si personne ne parvient à retrouver

le Ferran, celui-ci traînera dans les environs jusqu'à ce qu'un PJ finisse par le remarquer. Donnez une nouvelle chance aux personnages s'ils essaient, par exemple, de le trouver en demandant aux passants s'ils n'ont pas aperçu un Ferran ou s'ils se séparent pour couvrir une plus grande partie de la Foire. Si les personnages ne parviennent pas à mettre la main sur le Ferran mais ne le perdent pas de vue, ils le verront s'engouffrer dans une tente anonyme : choisissez en une sur le plan de la foire.

S'ils rattrapent Erkk, celui-ci emploie son aptitude de punteur (voir ci-dessous). À l'image des mouffettes, les Ferrans sont capables d'émettre des effluves pestilentiels. Si cela ne lui permet pas de gagner un round pour reprendre sa course et qu'un combat menace de s'engager, l'homme-rat se rend sans combat. Il implore pitié avec une conviction étonnante et se montre évidemment prêt à coopérer. Il explique que le vol n'était qu'une manière de tester les capacités des personnages et que son employeur souhaite les rencontrer. Il entraînera alors les PJ vers la tente où attend Abn Qua. Voranil ou Horvunce qui gardent un œil sur l'action peuvent intervenir pour éviter que la situation ne dégénère. Si quelqu'un a été blessé durant l'échauffourée avec le Ferran, ils le soigneront avec les élixirs de soins qu'ils possèdent. Dans le cas où les personnages s'emporteraient et provoqueraient une bagarre, des agents du Guet interviennent rapidement (dans les 10 rounds) et mettront rapidement un terme à toute échauffourée.

ERKK, FERRAN VOLEUR (MALANDRIN ADEPTE)

Description : mâle adulte, 1,15 m, 30 kg, épaisse fourrure marron, traits de rongeur, queue chauve.

FOR	DEX	CON	CHA	PER	VOL	INT	IC	IM	PV
-3	8	2	-1	3	-2	3	2	-2	12

Allures : 16/32/64 m/rd

Aptitudes : bonus de +3 sur les tests de PER employant l'odorat. Armes naturelles (griffes, ID 2). Vision nocturne (nie les malus d'obscurité jusqu'à -5). Puanteur : aptitude particulière des Ferrans qui consiste à libérer une puanteur extrême dans leur entourage (trois fois par jour). Dans un cercle de 10 m de diamètre, les non-Ferrans doivent obtenir un succès ou mieux sur un test de **CON (DIF -5)** sous peine d'être pris de nausées violentes (malus de -3 sur toutes les actions pendant 3 rd). Un succès partiel limite le malus à un seul round, un échec critique double le malus ou la durée (choix du Faucheur).

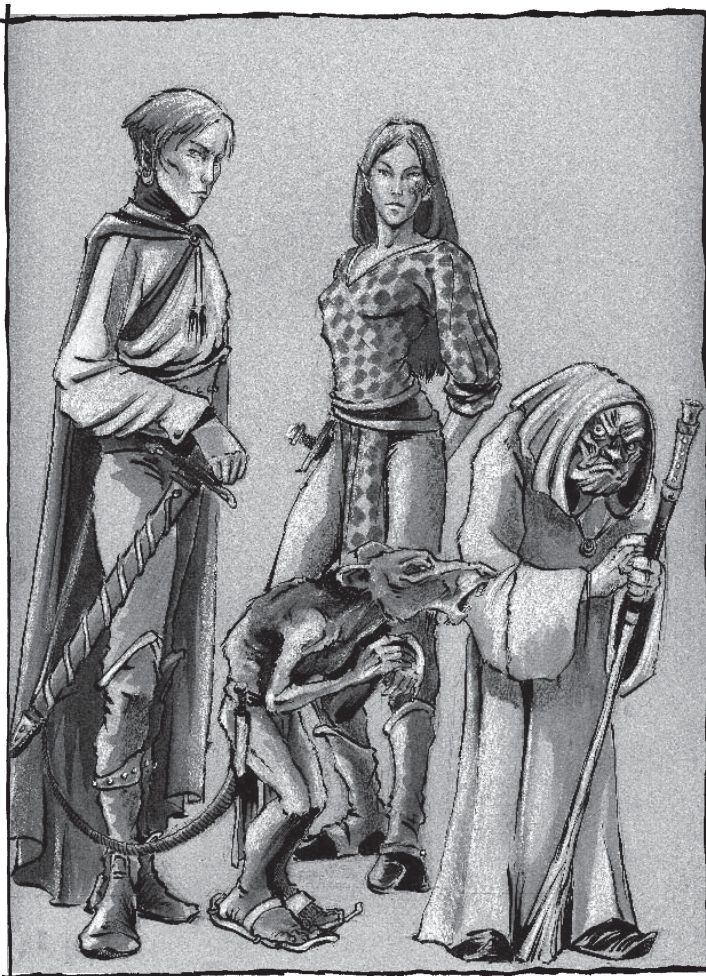
Compétences : Extérieures (3) : Discrétion (7) / Générales (7) / Malandrin (7) / Martiales (3)

Langues : Bas talislan (5) / Signes (5) : malandrin.

Équipement : pagne sale, sandales un peu trop grandes pour lui, dague (ID 4).

SCÈNE 3 : RENCONTRE FINALE

Quelle que soit la tournure des événements, les PJ finiront par rejoindre Abn Qua. Il occupe une tente pourpre au nord-



ouest de la Foire Magique. Au moment où il reçoit les PJ, il est assis sur un siège en bois imposant et richement orné de motifs gravés. Si les personnages ne sont pas parvenus à attraper Erkk, Abn Qua est seul. Sinon, il est en compagnie de Voranil, Horvunce et du Ferran qui se tiennent derrière lui. Ce qui a été volé se trouve éventuellement posé à même le sol devant le Kasmiran. Les personnages reconnaîtront Voranil et il est probable qu'ils identifient également Horvunce. Afin de pallier tous dérapages éventuels, Abn Qua a dressé un cercle de protection constituée d'énergies arcaniques invisibles autour de lui et de ses hommes. Il s'agit d'un sort du Mode Défense de NS 20. Celui-ci possède un IP 7 et peut encaisser 40 points de dommages avant de se dissiper et va durer pendant 30 rounds (3 minutes). Tant que le cercle est effectif, Abn Qua est le seul à pouvoir laisser quelqu'un entrer dans le cercle.

Abn Qua invite les PJ à s'asseoir et explique que les événements de la journée ont fait office de test. C'est lui qui a chargé Horvunce de les espionner, de même qu'il a engagé Erkk pour commettre son larcin. Abn Qua souhaitait mettre à profit la Foire Magique pour évaluer l'aptitude des PJ et s'assurer de l'intérêt qu'il pourrait avoir à les embaucher. Il les complimentera tour à tour sur leurs exploits du jour tels que les combats gagnés, le fait d'avoir repéré Horvunce, d'avoir attrapé Erkk ou sur le simple fait de s'être intéressé à la foire plutôt que d'être resté assis à ne rien faire. Essayez de trouver au moins un compliment pour chaque personnage. Abn Qua leur annonce enfin qu'il souhaiterait les engager. Il fait alors amener des dattes et quelques petits gâteaux au miel et aux amandes, ainsi que du moka chaud et leur explique ensuite ce dont il a besoin. Si vous avez prévu de faire jouer «Le parfum de la bête», vous avez alors la possibilité d'enchaîner

sur l'introduction de ce scénario. Si vous avez l'intention de faire jouer une aventure de votre cru, Abn Qua se révèle alors l'intermédiaire idéal pour l'amorcer.

ABN QUA, KASMIRAN USURIER
(MARCHAND MAÎTRE, MAGE PROFESSIONNEL)

Description : mâle, 78 ans, 1,32 m, 42 kg. Peau brune acajou, traits plissés, posture voûtée, dents en or.

FOR	DEX	CON	PER	CHA	INT	VOL	IC	IM	PV
0	1	0	2	0	4	2	2	7	20

Allures : 7/14/28 m/rd

Compétences : Académiques (15) / Artistiques (7) : Diplomatie (20), Discours (20) / Générales (10) / Magiques (10) / Martiales (7) / Professionnelles (20) Langues : archéen (3) / nomadique (10) / bas talislan (10) / haut talislan (5)

Ordre magique : Cryptomancie. Modes : Défense (10) / Mouvement (10) / Révélation (10)

Équipement : lourde robe pourpre à capuche dont les poches intérieures sont remplies d'ustensiles magiques et de gadgets utiles. Porte aussi des bottes au bout arrondi et un bâton-lame kasmiran. Anneau produisant un cube de force arcanique (Sphère d'absorption de dommage NS 10 / 3 m de rayon / durée : 10 rd) 3x/jour. Plus tout autre objet enchanté à l'appréciation du Faucheur dans la limite des sept objets. Abn Qua porte sur lui deux bracelets-lames et s'appuie sur un bâton-lame.

ÉPILOGUE

Les personnages reçoivent chacun 3 PX de base pour chaque session de jeu nécessaire pour terminer le scénario. Pour chaque attraction visitée par un personnage, celui-ci gagne 1 PX additionnel. Si un des PJ a participé à l'une des attractions A, D, E, F, I ou N, il gagne 1 PX additionnel, voire 2 s'il s'est révélé particulièrement brillant (obtenant un succès héroïque) ou a remporté l'épreuve. À la discrétion du Faucheur, un joueur reçoit également entre 5 et 10 PX selon la qualité de son interprétation.

Les gains ou les prix remportés par les PJ leur sont acquis, ainsi que les lumens offerts par Voranil en début de scénario.

Après cette journée, la foire se prolonge jusqu'au quatorzième jour de Phandir. S'ils se sont qualifiés pour les phases suivantes des différents tournois, vous pouvez les jouer en suivant les règles précédemment énoncées et en renforçant progressivement le niveau des opposants. Outre le prix accordé au vainqueur, l'avantage «réputation» à son plus petit niveau peut être gratuitement acquis. À moins que le cours de vos parties respectives n'en décident autrement, les différentes compétitions du scénario sont respectivement remportées par :

- D'une manière assez surprenante, Cétilan, l'épéiste d'annuviane, montrera plus de détermination et battra les favoris

du Championnat de combat de l'Arène taziennne. Les heureux gagnants seront payés à sept contre un.

- Chitichee prouvera à tous qu'il mérite sa place au tournoi d'archerie de Vardune en gagnant la compétition, les parieurs seront rémunérés à quatre contre un.

- Triméthéus le Tanasien remporte le combat arcanique grâce à un nouveau sortilège époustouffant qui, d'une manière ou d'une autre, contourne les défenses magiques habituelles. Le Lycéum Arcanum s'est naturellement intéressé à la manière dont il a procédé, mais il n'a rien révélé. Les individus peu patriotiques qui ont misé sur lui gagnent à cinq contre un.

La Foire Magique ayant lieu chaque année, les PJ pourraient souhaiter revenir régulièrement à Cymril pour l'occasion et de prendre du bon temps. Utilisez les personnages et attractions décrits dans cette aventure comme des fondations sur lesquelles rajouter des éléments de votre cru. Participer aux diverses compétitions d'année en année permettra aux personnages de mesurer concrètement leur progression. Chaque année, ils espéreront aller plus loin dans chaque épreuve et améliorer ainsi leurs résultats par rapport à ceux de l'année précédente. Il se pourrait également qu'ils croisent de nouveau sur leur route des participants qui les ont battus l'année d'avant, cela leur donnera l'opportunité de remettre les pendules à zéro.

Au cours des années à venir, la Foire Magique sera également le reflet des changements qui surviendront à Cymril et permettra ainsi aux joueurs de mesurer les changements affectant leurs personnages et les Sept Royaumes.

Si la guerre contre les «Sous-hommes» éclate, la foire prendra une forme plus martiale (défilés militaires et support ouvert des autorités aux compétitions martiales, etc.). À terme, la Foire sera probablement temporairement interrompue alors que les crédits iront alimenter l'effort de guerre. Il est aussi possible que des mendiants ou des vétérans mutilés viennent perturber la pompe habituelle de la fête et rappeler aux Cymriliens que tout n'est pas que paix et prospérité dans le pays. Dans le même esprit, les relations avec les autres pays pourront avoir un effet sur la foire. L'apparence de la foire pourrait également changer en fonction des nouvelles découvertes réalisées par le Lycéum Arcanum, tout comme pourrait le faire l'afflux de réfugiés venus de pays en guerre. Sur un plan plus positif, de nouvelles découvertes et des inventions ingénieuses pourraient être exposées sur la foire, montrant ainsi les progrès réalisés par les Cymriliens dans leur recherche des connaissances et de la splendeur des Archéens.

TABLE DES MATIÈRES

INTRODUCTION 2

LA FOIRE MAGIQUE	2
LES PERSONNAGES JOUEURS (PJ)	2
GÉRER L'AVENTURE	2

ACTE I : UN RENDEZ-VOUS RETARDÉ 3

ACTE II : LA FOIRE MAGIQUE 4

SCÈNE 1 : LES MAGETRAPPES KASMIRANS (A).....	5
SCÈNE 2 : LE NAVIRE DES VENTS (B).....	6
SCÈNE 3 : LA CABINE DES PARIS (C)	6
SCÈNE 4 : L'ARÈNE TAZIENNE (D)	7
SCÈNE 5 : LE TOURNOI DE TIR À L'ARC DE VARDUNE (E) ...	10
SCÈNE 6 : LE COMBAT ARCANIQUE (F).....	13
SCÈNE 7 : AIRE DES COLPORTEURS (G)	15
SCÈNE 8 : ALLÉE DES RAFFRAÎCHISSEMENTS (H)	16
SCÈNE 9 : TUNNELROC (I)	16
SCÈNE 10 : LA MAISON DE L'ILLUSION (J)	17
SCÈNE 10 : TAREAU LE CARTOMANCIEN (K)	19
SCÈNE 11 : LES VÉRITABLES PROPHYACTIQUES D'ALABOR (L) .	20
SCÈNE 12 : ENTRÉE DU MARCHÉ SOUTERRAIN (M)	20
SCÈNE 13 : LES INCROYABLES ÉLIXIRS DE PHARZEE (N)...	21
SCÈNE 14 : DÉMONSTRATION D'ART PSYCHIQUE D'ASTAR (O) ..	21
SCÈNE 15 : ORATEUR AAMANANIEN (P)	22
SCÈNE 16 : LA MAISON DES JEUX (Q)	22

ACTE III : UNE JOURNÉE SOUS SURVEILLANCE... 23

SCÈNE 1 : OBSERVÉS !	23
SCÈNE 2 : COURSE-POURSUITE !	24
SCÈNE 3 : RENCONTRE FINALE	24

ÉPILOGUE..... 25

CRÉDITS

AUTEURS : STEPHAN MICHAEL SECHI & JONATHAN TWEET

TRADUCTEUR : JEAN-FRANÇOIS CABIROL

ADAPTATION : LAURENT DUTHEIL

ILLUSTRATEURS : MAROON & LAW

RELECTEUR : ALEXANDRE GAY

PLAN : PATRICK TREMPOND

MAQUETTE : PATRICK TREMPOND

REMERCIEMENTS : À JEFF POUR SA TRADUCTION ET SA CONTRIBUTION .

LE JEU DE RÔLE ORIGINAL TALISLANTA ET SON CADRE EST COPYRIGHT © 1987 STEPHAN MICHAEL SECHI. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

VERSION FRANÇAISE ORIGINALE COPYRIGHT © LUDOPATHIES ÉDITEURS - 2005.

UTILISÉ AVEC PERMISSION, SOUS LICENCE
DE STEPHAN M. SECHI. TOUS DROITS RÉSERVÉS.