

Élections à Zophale

Présentation de l'aventure

Élections à Zophale est un scénario d'enquête. Afin de réaliser un rêve d'archétype, les personnages devront prouver l'innocence d'une aubergiste candidate à la plus haute fonction au sein de la cité. Elle est accusée de meurtres, perpétrés sur 3 autres candidats au même poste. En fait, ces décès sont indépendants : il y a un accident, un suicide et un crime crapuleux.

Personnages sans cervelle, passez votre chemin...

La légende de Zophale

Filozurastozophale était un Dragon amoureux d'une belle. Ils rêvaient tous deux d'une belle ville à flanc de montagne que le Dragon avait appelée d'après son propre nom : Zophale.

Pour montrer son amour à la belle, le Dragon lui offrit une très belle pierre noire, la plus belle d'entre toutes. Leur amour était réciproque, mais demoiselle Dragon n'avait que faire d'une pierre noire. Elle l'introduisit dans ses rêves en la donnant aux créatures qu'elle rêvait : les habitants de Zophale.

Mais les Dragons sont susceptibles et celui-ci se fâcha : comment avait-elle pu donner un cadeau qu'on lui avait fait ? Quelle faute de savoir vivre ! N'avait-elle donc pas de morale ? Vous imaginez la suite...

Fâchés, nos deux Dragons n'en continuèrent pas moins de rêver tous deux à la même ville. Mais quelques modifications virent le jour : la ville est coupée en deux par le fleuve devenu démesuré, et les habitants de Zophale souffrent d'un respect exacerbé des bonnes moeurs et de la bonne morale (un genre de souffle de Dragon perpétuel).

À ce jour les tentatives pour réunir les deux rives par un pont se sont soldées par un échec. Les Dragons seraient-ils irréconciliables ?

Le haut-rêve

Les hauts-révants ne sont pas appréciés du tout à Zophale : les habitants ont déjà fort à faire avec l'irritation des Dragons sans qu'une misérable créature ne les agace avec ses bêtises.

Dans la réalité de chaque jour, si le haut-rêve est utilisé, c'est toujours discrètement. La Loi et le Comité des bonnes moeurs doivent en savoir plus, voire même pratiquer certaines voies lorsque cela les arrange... Mais nul ne pourrait l'affirmer.

L'arrivée

Les voyageurs arrivent par le nord. Ils viennent de traverser un massif enneigé, et cette dernière étape les a fatigués : le temps a été mauvais, les provisions s'épuisent, et les groins des montagnes ont été particulièrement tenaces... Ah, vivement la civilisation ! Ils découvrent alors une grande cité, au pied de la montagne. Vue de haut, elle semble coupée en deux par un immense fleuve. Arrivés en ville, ils remarqueront de nombreuses affiches avec des slogans curieux, avant de s'engouffrer dans une auberge accueillante : l'auberge aux Oeufs d'Or.

La cité

Ils apprendront au cours de diverses conversations qu'ils sont arrivés dans la cité de Zophale. Cette ville est reliée vers l'ouest au port de Parthirlouin, par voie terrestre pour les personnes, et par voie fluviale pour les marchandises. Les bateaux sont lents : il faut bien compter 2 à 3 jours pour arriver ; à cheval, 1 jour suffit.

Le fleuve qui scinde la ville en deux s'appelle la Capricieuse. Il porte bien son nom, car, bien qu'endigué, ses colères sont redoutables. Fait singulier : aucun pont ne relie les deux rives. Ainsi, des passeurs font traverser à bord de bacs les personnes, montures et charrettes pour quelques pièces de cuivre.

Pour passer le fleuve

- 1 pièce d'étain par jambe ;
- 2 pièces d'étain par roue.
Ainsi, un humain paiera 2 pe pour la traversée ; accompagné de son cheval, il lui faudra ajouter 4 pe ; Enfin, une charrette, son âne et leur propriétaire rapporteront 10 pe aux passeurs.

La partie de la cité la plus poche des monts est la rive droite. C'est là que les riches et certains bourgeois aisés s'installent. Les autres, artisans, passeurs, étudiants... habitent la rive gauche.

Zophale possède une université, deux écoles et une très belle bibliothèque. D'une manière générale, les citoyens sont très cultivés (ils maîtrisent au minimum une connaissance, en plus de la lecture et l'écriture). De plus, c'est une ville très morale : le *Comité des Bonnes Moeurs* enquête, juge et rend publics tous les actes qu'il considère comme allant à l'encontre de la loi des Dragons. Sa présidence est assurée par le Grand Philosophe en personne. Un jet d'Intellect Légendes à -6 réussi permettra de connaître la légende de Zophale. Les habitants la connaissent, mais la racontent dans une version adaptée très libre...

L'Université

Toutes les matières, manuelles, intellectuelles et même guerrières y sont enseignées, exception faite du haut-rêve.

Les cours se déroulent durant les heures de la Sirène et du Faucon, ainsi que durant Dragon et Épées.

L'enseignement est de très bonne qualité, et les 4 heures de cours apportent à l'étudiant 2 xp dans la matière enseignée.

Si les cours sont libres pour tous les citoyens de Zophale, les étrangers en revanche doivent s'acquitter d'un droit d'entrée de 6 po la saison (les trois mois). Et ceci ne comprend que les cours...

Les ressources de la Cité sont diverses. Quelques-unes des activités les plus lucratives sont : les pierres précieuses et les métaux,

extraits de la montagne ; les poissons et les algues qui proviennent de la Capricieuse ; le cuir et son travail. L'élevage et la culture maraîchère donnent à la ville des ressources plus que suffisantes pour son autonomie. De plus, la qualité de l'enseignement universitaire est reconnue et appréciée. Certaines personnes viennent de très loin et acceptent de payer très cher leur droit d'entrée (d'ailleurs, se lancer dans le voyage est déjà un prix trop élevé pour beaucoup). Ainsi la cité est-elle prospère.

Zophale possède une prison, nommée le Roc, bâtie directement dans la montagne (c'est une immense grotte si vous préférez). Les prisonniers considérés comme dangereux travaillent aux mines de la ville. Les autres sont affectés à diverses tâches d'entretien et de services pour le compte de la cité.

La garnison, surnommée *la Loi*, est composée d'une centaine d'hommes robustes. La Loi intervient également en cas d'inondation par la Capricieuse, ou d'incendie. La Loi dépend directement du Comité. En complément, le Comité des Bonnes Moeurs possède une équipe redoutée de personnes chargées des enquêtes et de la surveillance : les *voyeurs*. Hommes et femmes de l'ombre, leurs visages sont inconnus de tous.

La pierre de Zophale

C'est une merveilleuse perle noire d'environ 20 centimètres de diamètre. Elle symbolise le pouvoir et est l'emblème du Grand Philosophe.

La pierre est entrée dans le langage populaire pour qualifier quelque chose qui dure longtemps.

Les expressions les plus communes sont : ça ne va tout de même pas durer une pierre ? Ou encore : ça fait une pierre que je ne l'ai pas vu...

Les élections

Après chaque colère de la Capricieuse, les habitants de la ville élisent leur chef : le *Grand Philosophe*. Il ou elle devra, grâce à sa grande sagesse, laisser les Dragons dormir sans soubresauts, c'est-à-dire éviter les scandales et faire respecter la morale. Celui en place s'appelle Nabor. Il a été philosophe

pendant 10 mois seulement. C'est un ancien marchand, retiré des affaires (c'est obligatoire : un peu de déontologie voyons). Néanmoins, des bruits circulent racontant qu'il a dû entraver la bonne morale pour que les Dragons se manifestent de nouveau, si tôt après les dernières élections. Le Grand Philosophe précédent, Asner, s'est éteint dans son lit après être resté en poste plus de 12 années. La Capricieuse a débordé le jour de son décès.

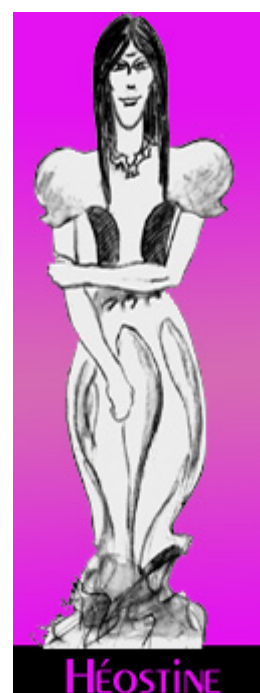
Le dernier caprice du fleuve a eu lieu il y a 3 jours, et les élections se dérouleront dans 4 jours. Les candidats au poste de Grand Philosophe sont au nombre de cinq.



- Majirène, 43 ans, est l'un des marchands des plus prospères de la ville. Il tire sa fortune de l'exploitation des minerais. Ses clients sont d'une part les joailliers du port de Parthirlouin, et d'autre part la bourgeoisie et la noblesse locale. Bien entendu, sa villa est bâtie sur le haut d'une colline, rive droite. Il possède plusieurs mines, ainsi que des bateaux, et un atelier de cuir. Sa fortune est certainement très importante. Mais il répète toujours que sa plus grande richesse est ses enfants : Fanour, son fils, et Silbi, sa fille. Sa femme Navine est Docte à l'université où elle enseigne principalement le commerce. Riche et un peu blasé, il estime que cette place est la seule pouvant lui permettre de s'épanouir encore.



- Sophur, 27 ans, est le maître bâtisseur le plus réputé de la cité. Il est reconnu de tous pour ses talents professionnels. Il a construit de nombreuses demeures à Zophale. Avec trois ou quatre apprentis seulement, il est le plus rapide et le plus inventif, mais également le plus cher des bâtisseurs de la ville. Il demeure rive droite, dans une maison ressemblant à un petit palais. C'est un célibataire dont les conquêtes bourgeoises sont nombreuses, mais ne durent pas. Sophur est candidat au poste de Grand Philosophe, car il espère faire de Zophale la plus belle cité que les Dragons aient rêvée.



- Héostine, 37 ans, est la tenancière de l'Auberge aux Oeufs d'Or, celle-là même où les personnages arrivent. Franche et directe, elle dirige son auberge avec brio. Elle est très appréciée des étudiants aisés, malgré le fait que, pour le respect des bonnes mœurs, les étudiants ne dorment pas au même étage que les étudiantes. Son auberge, de bonne qualité, se trouve sur la rive droite. Son homme, que tout le monde ne connaît que sous ce nom-là, s'occupe des fourneaux. Les prix pratiqués sont à peine plus élevés que les prix standards (voir règles).

Héostine se présente aux élections car elle a un projet : elle veut bâtir un pont sur la Capricieuse. Elle espère ainsi aider les Dragons à se réunir, et libérer la ville de leurs colères.



- Delin, 31 ans, est un passeur. Il loge rive gauche et vit depuis une saison avec Dreline, une étudiante en Astrologie dont il s'est épris. C'est une ancienne voyageuse qui a repris des études. Elle travaille le soir dans une tannerie pour pouvoir continuer à étudier. Delin l'aide un peu financièrement. Delin est candidat comme représentant de la rive gauche. De plus, il ne veut pas du pont, qui très probablement fâchera les Dragons, et privera les passeurs de leur quotidien.



- Nabor, 50 ans, est l'actuel philosophe de Zophale. Ancien marchand, il vit sur la rive droite, avec sa femme. Ils forment un couple de personnes suffisantes et attirent assez peu la sympathie. Ils n'ont pas d'enfants. Nabor n'a aucune idée sur le devenir de la cité. Il avait été élu la première fois, car le seul autre candidat face à lui s'était retiré avant le vote (personne ne sait vraiment pourquoi).

**Avec SOPHUR
tout dure**

**MAJIRÈNE
et la ville prospère**

**NABOR
d'abord**

**Pour tous et chacun
DELIN**

**Un pont sans rapine
HÉOSTINE**

Le rêve

Le premier soir, le coucher et le manger seront offerts aux personnages. La cuisine est de bonne qualité (+4). Pour le coucher, les chambres des hommes sont au troisième étage. Celles des femmes au second. Les couples mariés logent au premier. Toutes les chambres sont très propres, spacieuses, et bien meublées (lit, armoire, table de travail, chaise...). Les voyageurs remarqueront que les

prix sont affichés. Il en est de même dans tous les endroits où quelque chose se vend à Zophale.

Durant la nuit, tous les voyageurs, feront le même rêve, souvenir d'archétype. Ils se trouvent dans une foule immense, au bord d'un large fleuve auprès duquel a été dressée une estrade pour l'occasion. Tout le monde semble attendre. Enfin, une femme monte sur l'estrade. Les personnages ne la verront que de loin (décrire la silhouette de Héostine, mais sans la nommer). Il ne sera pas possible de se rapprocher vu la densité de la foule. La femme prendra la parole. Les personnages l'entendront étonnamment bien : "nous allons bâtir un pont". Acclamations. "Ce pont, nous le nommerons...". À ce moment, une serveuse passe dans les couloirs afin d'informer chacun que le petit déjeuner est servi. Les personnages se réveilleront donc.

En termes de jeu, ils souhaiteront revivre leur rêve afin de le compléter : la foule, la femme sur l'estrade, l'annonce de la construction du pont, et son nom. Ils auront 5 jours avant que le souvenir de leur rêve ne s'estompe. Ils devront donc le réaliser d'ici là.

Bien entendu, pour que leur rêve devienne réalité, il faudra que Héostine soit élue Grand Philosophe...

Au matin

Héostine n'a rêvé de rien. Peut-être un jour a-t-elle rêvé d'un pont sur la Capricieuse, mais ce sera le maximum. Elle ne dévoilera pas le nom du pont, car elle souhaite le garder secret.

Voyant que les personnages s'intéressent aux élections (voire à son élection), elle leur proposera de l'aider pour le collage d'affiches. Comme il serait immoral de ne pas les payer, elle leur proposera 2 pb chacun pour la demi-journée. Si les personnages acceptent, elle leur fournira de la colle, des pinceaux et des affiches. Ainsi que de petites matraques en bois, seule arme que des colleurs d'affiches peuvent porter (encaissement à -4, compétence Corps à Corps). Ceci afin d'éviter les morts inutiles lors de rencontres de deux groupes de colleurs d'affiches pour des candidats

différents. S'il y a rixe, personne n'interviendra : ni la population, ni la Loi. Que voulez-vous, c'est les élections, et c'est à chaque fois pareil... Néanmoins, si les personnages utilisent d'autres armes que les matraques, ils se retrouveront au Roc pour plusieurs jours pour avoir enfreint la loi (que nul n'est censé ignorer).

Héostine précisera tout de même que des endroits sont réservés, et nul ne peut coller en dehors de la place qui lui est attribuée. Ces endroits sont marqués par une petite affichette portant le nom du candidat.

Libre au Gardien des Rêves d'imaginer ce qui peut se produire (une rencontre de durs à la solde de Nabor pourrait être amusante). Le tout est d'occuper les personnages pour la matinée.

Le vieux pont

De chaque côté de la Capricieuse existe une place du vieux pont. C'est là que subsistent les restes mystérieux de la base du grand pont construit au second âge. L'estimation de son âge demande la réussite d'un jet de Vue Maçonnerie à -5.

Ses dimensions devaient être impressionnantes car les restes du tablier semblent bien mesurer une quinzaine de mètres. Une construction bien grandiose...

Retour à l'auberge

Une mauvaise nouvelle attendra les voyageurs : Héostine a été arrêtée. Elle est au Roc, où la Loi l'interroge. À quel sujet ? Vous ne savez donc pas ? Trois candidats ont été tués cette nuit. Le marchand Majirène, qui a été vu sortant de l'auberge hier soir par la porte de derrière. Sophur, assassiné de manière particulièrement violente (des mercenaires probablement, des nouveaux en ville...). Quant à Delin, c'est clair : il était contre le pont, et Héostine pour.

À partir de là, les personnages ont deux solutions : soit ils enquêtent seuls, soit ils rendent visite à la Loi.

Que s'est-il passé ?

Aucune des morts n'a pour raison les élections...

Delin - Le dernier bac est à mi poisson acrobate. C'était lui qui était de service. Il attend donc les retardataires pour la dernière traversée. Ceux qui la ratent dorment le plus souvent à l'Auberge du bac.

Bosque, le boulanger, monte sur le bac, et paie sa traversée. Ils discutent : Bosque revient d'une livraison sur la rive droite. Arrive un autre homme. Delin l'interpelle : "Eh bien, Nostril, cela faisait bien une pierre qu'on ne t'avait vu !" L'autre répond par un grognement, donne ses 2 pièces d'étain, et attend le départ à l'écart. De l'autre homme, Bosque n'a même pas vu le visage.

Le lendemain matin, Delin est retrouvé au milieu de la Capricieuse, sur son bac. Il a reçu un coup très fort derrière la tête. Sa bourse, qui lui sert aussi de caisse, a disparu. Rien d'autre ne semble manquer, pas même sa dague.

En fait, Nostril sort du Roc. Il a tué Delin pour son argent (une journée de travail). Après avoir volé un cheval, il est parti vers le port de Parthirlouin. Si les joueurs y vont, il sera facile à retrouver, à la Taverne du Départ, sur les quais, où il cherche à vendre ses (piètres) talents, en attendant de s'engager comme matelot. Certains petits commerçants peuvent se souvenir de lui, car il paie avec de nombreuses pièces d'étain.

C'est à l'Auberge du Bac que les voyageurs pourront savoir que Bosque a pris le dernier bac : il y a bu une bière salée en l'attendant. S'il est interrogé, le boulanger racontera ce qu'il sait. Si les personnages parlent de Nostril à la Loi, ils pourront avoir un descriptif complet de l'homme. C'est un ancien marin qui a été condamné à trois ans de mines pour tentative de vol et violence chez un bijoutier de la rive droite.

Majirène - Ce soir-là, le riche marchand rentre chez lui plus tôt que sa femme, qui a prévu de rester tard à l'université. Séfinette, la jeunette de 17 ans qui garde les enfants, s'en retourne à l'auberge aux Oeufs d'Or, où elle loge. Ydive, la servante, 32 ans, sert le repas et couche les enfants. A son retour dans la salle à manger, elle constate que

Monsieur est parti, pour se coucher pense-t-elle. Et au matin, Majirène est retrouvé mort dans son lit. Il a été empoisonné.

Séfinette est adorable... Et c'est bien là tout le problème : le brave marchand s'est laissé aller à quelques imprudences avec la demoiselle. Or, toute jeune qu'elle puisse paraître, elle est loin d'être naïve. Depuis le début de leurs ébats, celle-ci les lui fait payer cher. De plus en plus cher : un peu d'argent, un petit bracelet, une bague en or, le collier que Majirène avait offert à sa femme...

À bout, il va voir Séfinette à l'auberge, ce soir-là. Il lui propose de quitter la ville, moyennant une forte somme d'argent. Elle refuse, pensant que le citron n'est pas encore complètement pressé. Mais c'est une erreur. Le marchand rentre chez lui, la mort dans l'âme. Il a quitté l'auberge par la porte de derrière, la même qu'il a empruntée en rentrant. Les voisins à leur fenêtre à ce moment-là l'ont vu et reconnu (c'est le candidat...).

Finalement, plutôt que de voir sa vie s'écrouler sous la honte (une telle faute immorale...), il se suicide avec du poison en laissant un mot à sa femme, lui demandant de le pardonner et de ne rien dire aux enfants. Le mot et la fiole de poison ont été retrouvés par la servante de la maison, Ydive, car les époux dorment dans des chambres séparées. Celle-ci, pour ne pas chagriner sa maîtresse encore plus, et lui éviter toute honte, a caché ces objets compromettant dans sa chambre.

L'Humus orifleur

Ce colorant bleu-vert est utilisé pour teinter les peaux dans les tanneries. Ingré en quantité suffisante, il devient un poison mortel très violent.

Majirène n'a eu aucun mal à s'en procurer dans l'une de ses tanneries, et s'en est servi pour mettre fin à ses jours.

Ydive semblera très fatiguée. Elle parlera si on la menace du Roc pour avoir tué son maître, ou aidé le tueur. Il sera en effet facile de retrouver les objets dans sa chambre (elle habite la demeure). Elle avouera, en tentant de faire promettre de ne rien révéler à sa bonne maîtresse qui n'a pas mérité tout

cela. Elle se doutait bien de quelque chose : elle avait remarqué au cou de Séfiette, mal dissimulé par un foulard, le collier que sa maîtresse avait perdu quelques jours plus tôt. Séfiette s'en aperçut et menaça Ydive. La jeune fille lui fit savoir qu'elle n'avait pas volé le collier, mais que c'était le maître qui le lui avait donné, et que si elle voulait rester dans la demeure, elle devait se taire. Depuis, la brave Ydive dort bien peu, ne sachant quelle conduite adopter envers la Loi et envers sa maîtresse.

Séfiette, de son côté, ne dira rien. Elle loge à l'Auberge aux Oeufs d'Or et, là encore, une fouille de sa chambre révélera plus d'argent, de bijoux, et de beaux vêtements que sa condition ne devrait lui permettre de posséder. Elle n'est pas native de Zophale et dira être venue déjà en possession des biens trouvés dans sa chambre. La tenancière de l'auberge, Héostine, la contredira, se souvenant de son arrivée avec peu de bagages et encore moins d'argent.

Sophur - Il a pour habitude de superviser les travaux sur ses chantiers tous les soirs, tard. Or, ce soir-là, il ne rentre pas chez lui. Ses ouvriers le découvrent le matin, deux atroces blessures sur le corps.

Sophur est un haut-rêvant. Il se sert de ses compétences particulières pour invoquer des Kanaillous afin de faire avancer les travaux rapidement et d'apporter une touche particulière à ses constructions. Ce soir là, un échec total l'a surpris, et il n'a rien pu faire face à deux ogres de Kanaï.

Ses ouvriers se doutent bien de quelque chose, mais ils sont bien payés, et peu enclins au bavardage ; surtout s'il est question de haut-rêve. Néanmoins, ils exprimeront leurs doutes surtout s'ils craignent qu'il puisse leur arriver la même chose.

Dans la demeure de Sophur, un panneau coulisse, dans la cave, dévoilant une cache qui abrite quelques vieux parchemins, dont toute la série des invocations des Kanaillous.

L'interrogatoire

À un moment où à un autre, les personnages iront voir Héostine au Roc. Ils seront tout

d'abord interrogés par la Loi, avant d'y être autorisés.

Les questions seront directes : où étaient-ils la nuit dernière ? Ont-ils des témoins ? Combien sont-ils payés pour aider l'aubergiste ? Et s'ils ne sont pas des mercenaires, pourquoi l'aident-ils ? Sont-ils d'accord pour que leurs armes soient examinées : cela dure une petite journée, le temps d'être sûr que ce ne sont pas celles qui ont servi à tuer ?

Et ainsi de suite. D'une manière générale, la Loi mettra en doute la bonne moralité des joueurs : "si vous n'avez rien à vous reprocher, laissez-nous donc vos armes pour contrôle..." La force ne sera pas employée contre eux. Ils ne seront pas arrêtés, sauf s'ils se débrouillent très mal, ou agressent la Loi.

« La Parole » Journal d'expression libre de Zophale

La Parole est affichée sur des murs réservés à cet effet. On le trouve également dans les tavernes et les auberges, où il est possible de se le procurer pour la modique somme de 3 pe.

Sa périodicité est variable et dépend de la quantité d'informations à relater. Il est rédigé en écriture commune. L'expression y est libre, mais le Comité donne son accord pour la publication de chaque article.

Les informations qui y sont relatées sont de toute nature : décisions du Grand Philosophe, jugements du Comité, état civil, faits divers, lauréats parmi les étudiants, etc.

Un exemplaire de chaque numéro est conservé à la bibliothèque.

Libérer Héostine

Héostine sera atterrée. Qui pourrait bien lui en vouloir à ce point ?

Si Héostine reste au Roc, sa candidature sera automatiquement annulée. Nabor sera donc élu, faute de concurrents. Comment convaincre la Loi et faire libérer Héostine ?

Pour le meurtre de Delin, la solution consiste à ramener Nostril. S'il n'a pas parlé devant les personnages, la Loi se chargera de l'aider

à trouver l'inspiration, hors de la présence des personnages.

Pour le suicide de Majirène, les aveux de Séfiette ou ceux plus probables de Ydive seront nécessaires. Il faudra donc que les personnages soient persuasifs.

Pour l'accident de Sophur, ça va être très difficile. Rappporter les parchemins ou expliquer comment fonctionne le sort l'invocation obligera les personnages à reconnaître qu'il y a au moins un haut-rêvant parmi eux. La Loi, et surtout le Comité, ne sont pas stupides. S'ils feignent de ne pas comprendre les allusions des personnages, ou de trop bien les comprendre (vous êtes donc des hauts-révants ?), pour eux l'affaire sera claire. Mais les citoyens n'auront rien à connaître des pratiques douteuses d'un être immoral. En tout cas, la mort de Sophur sera officiellement reconnue pour ce qu'elle est : un accident, sans plus de précisions.

Lorsque ces conditions seront réunies, Héostine sera libérée, et la candidate retrouvera son éligibilité.

Et les voyeurs ?

Ils n'interviendront pas directement dans le scénario. Ils permettent à la Loi et surtout au Comité de confirmer ou de déjà connaître les affirmations des personnages. C'est une manière d'éviter que ces derniers ne tentent d'embobiner la Loi sans avoir résolu les énigmes.

Libre donc au Gardien des Rêves de les utiliser comme bon lui semble.

Rêve accompli

Bien entendu, entre Nabor et Héostine, les citoyens de Zophale voteront pour l'aubergiste.

Sa première action d'envergure sera de réunir ses concitoyens sur la grand' place du vieux pont. Elle y annoncera le début des études préalables, puis l'imminence des travaux de construction du pont. Le nom du pont sera Sofinaturétylore. C'est le nom que Héostine a découvert dans un vieux volume de la bibliothèque comme étant celui de la belle que Zophale a convoitée. Elle pense que si

monsieur Dragon a donné son nom à la ville, mademoiselle peut bien donner le sien au pont.

Lors de leur prochain sommeil nocturne, les voyageurs poursuivront leur rêve. Artisans pour le compte d'un illustre architecte, ils ont participé à la construction de ce qui est maintenant l'ancien pont. Ce rappel d'archétype leur vaudra soit 60 xp directement affectés à la compétence maçonnerie, dans la limite de l'archétype, soit niveau 0 dans la compétence, le plus fort des deux.

Héostine remerciera les personnages pour leur aide en leur offrant une saison de cours à l'université. Mais uniquement pour des compétences à leur niveau de base, afin de ne pas perturber les cours. C'est une mesure

d'exception que le nouveau Grand Philosophe consent à accorder, et les personnages devront s'en satisfaire.

Que se passera-t-il si le pont est construit ? Cela réconciliera-t-il les Dragons, et se pardonneront-ils ? À chacun d'imaginer la réponse, si toutefois les personnages restent jusque-là...

Précisions sur la légende

Il est clair que l'histoire des Dragons amoureux, telle que présentée, n'est qu'une légende. A-t-on jamais vu deux Dragons rêver toute une ville et tous ses habitants à eux seuls ? Le rêve d'autres Dragons s'y mêle aussi.

Mais que voulez-vous ! Il faut toujours que

les conteurs embellissent les histoires d'amour.

*Merci à JFJ pour son idée
électorale
Scénario : Dominique PREVOT*

*Carte générale : Jacques
GTRALJ*

*Carte Zophale :
Calhoun MODOREY*

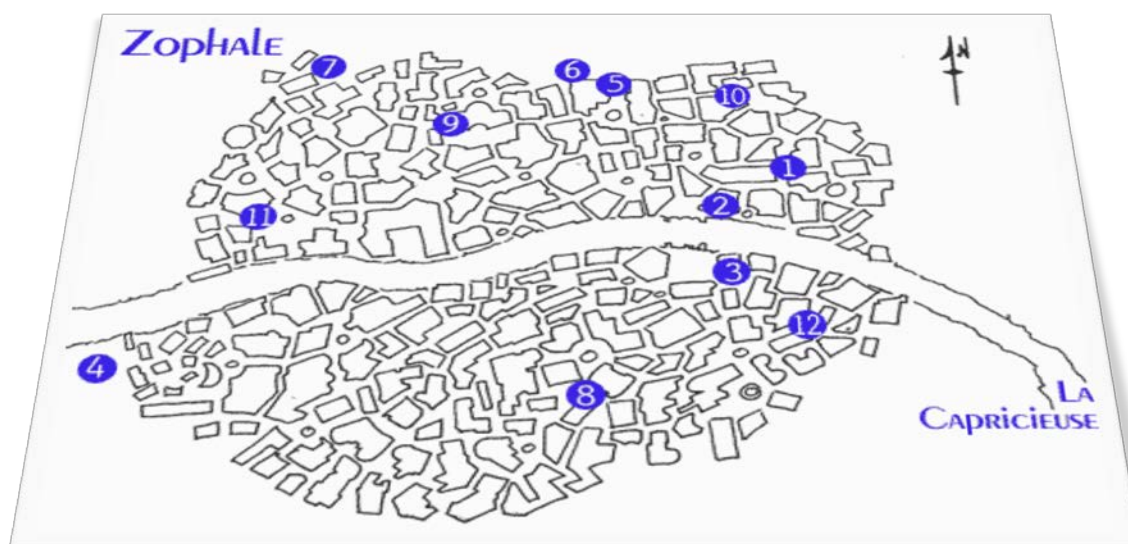
*Version définitive jouée à
Montreuil le samedi 1er mai 1993*

*Version corrigée
du mercredi 21 juillet 1993*

Plan des lieux

Légende

- | | | |
|---------------------------|--------------------------------|-------------------------------|
| 1 - Auberge aux Œufs d'Or | 2 - Petite place du vieux pont | 3 - Grand place du vieux pont |
| 4 - Université | 5 - La Loi | 6 - Le Roc |
| 7 - Demeure de Majirène | 8 - Logis de Delin | 9 - Petit palais de Sophur |
| 10 - Grand Philosophe | 11 - Chantier de Sophur | 12 - Maison du boulanger |



Scénario n°1

Rencontres à Zophale

Les Colleurs

Les colleurs d'affiches ne s'intéressent guère qu'aux rixes qui peuvent résulter de leur métier.

Rêve	11	+Dom :	+1	Protection :	0
Mêlée	14	Esquive	+3	End :	24
Dérobée	13	Corps à corps	+3	Vie :	12

La Loi

Ce sont de grands gaillards costaux et vifs, très bien entraînés. À noter que les femmes ne sont pas absentes de ces troupes.

Taille	14	Empathie	13	Protection :	cuir + métal
Constitution	12	Eloquence	12	+Dom :	+2
Force	15	Rêve	11	End :	28
Agilité	15	Chance	12	Vie :	14
Dextérité	15	Mêlée	15		
Perception	12	Tir	13		
Volonté	13	Lancer	14		
Intellect	13	Dérobée	11		

Compétences de combat : épée longue +4, dague mêlée +3, dague mêlée deuxième main +3, corps à corps +3, esquive +1. La Loi n'esquive pas : elle pare avec une dague dans la deuxième main.

Autres compétences : discrétion +3, course +3, équitation +3, survie à Zophale +5, lire et écrire 0, ainsi qu'une autre connaissance au moins maîtrisée.

Les Voyeurs

Fine équipe de personnes surentraînées, au service du Comité. Ce sont les meilleurs de la Loi. Il y a autant d'hommes que de femmes.

Taille	14	Empathie	13	Protection :	0
Constitution	12	Eloquence	15	+ Dom :	+2
Force	15	Rêve	11	End :	28
Agilité	15	Chance	12	Vie :	14
Dextérité	15	Mêlée	15		
Perception	15	Tir	13		
Volonté	13	Lancer	14		
Intellect	13	Dérobée	11		

Compétences de combat : épée longue +2, dague mêlée +5, dague mêlée deuxième main +5, dague lancée +4, dague lancée deuxième main +4, corps à corps +5, esquive +4, esquive acrobatique +4.

Les voyeurs ne portent que des dagues (au nombre de 5). Si possible, ils jettent les dagues (2 simultanément à la même personne avant de combattre une dague dans chaque main. Ils parent, puis esquivent, et enfin, si nécessaire, effectuent une esquive acrobatique.

Autres compétences : discours +3, séduction +3, se cacher +5, acrobatie +4, comédie +4, travestissement +4, discrétion +3, course +3, équitation +3, survie à Zophale +7, lire et écrire 0, ainsi qu'une autre connaissance au moins maîtrisée.

Carte de la région

