

Cette aventure est la suite naturelle du scénario « Des lueurs dans la nuit ». Il est donc préférable que ce dernier ait été joué, et que les voyageurs soient ainsi familiarisés avec la région et les conflits existants. De plus ils connaîtront ainsi la plupart des protagonistes de cette aventure.

La situation actuelle est la suivante : suite à un désaccord profond entre les Triades, il a été demandé de préparer l'épreuve par laquelle sera désigné le souverain qui décidera

pour les trois cités : Le Jugement des Dragons. L'enjeu est de taille : il s'agit de savoir si les Triades vont s'engager à la conquête guerrière des mondes voisins ou non.

Les voyageurs ont déjà travaillé pour messire Eudes, de la cité de Diem. A cette occasion, ils se sont heurtés aux hommes de messire Gautier, souverain de la cité de Erfur. La troisième Triade, Dolce, est dirigée par le plus âgé des trois hommes : messire Anselme.

LE JUGEMENT DES DRAGONS

La proposition

Pour participer au Jugement des Dragons, chacune des Triades doit désigner sept équipes, c'est-à-dire autant qu'il y a d'épreuves.

Messire Eudes a déjà constitué six équipes, dont l'une sous le commandement de Gastel, son gendre (et le Capitaine des gardes), et deux autres sous ceux de Gletz et Fletz, hommes de mains loyaux que les voyageurs ont déjà rencontrés. Eudes proposera aux voyageurs de constituer la septième équipe et de défendre ses couleurs. Il est prêt à les payer, si nécessaire.

Si les voyageurs acceptent de participer au jugement des Dragons en portant les couleurs de Diem, Eudes fournira à chacun une tunique, un cheval, une lettre de créance auprès des auberges Triades et ce dont ils auraient besoin, dans la limite du raisonnable bien entendu.

Le Jugement a été préparé dans le secret de la Tour du même nom. De l'avis général, il semble qu'à l'intérieur de ses murs, il soit courant que l'on ait connaissance d'événements dont nul n'a entendu parler. Les voyageurs

s'interrogeront même sûrement sur la capacité qu'ont ceux qui ont conçu le Jugement des Dragons de connaître l'avenir... Un mystère sans réponse.

Les règles

Les règles à respecter durant la participation au Jugement des Dragons sont simples. Chaque équipe doit clairement être identifiable par tous. Des tuniques spécifiques sont prévues à cet effet : elles représentent un dragon tenant dans sa main une balance. Sur l'un des plateaux se trouve le blason de la cité que les personnes représentent. L'autre est vide, mais les deux plateaux de la balance sont au même niveau.

Tout le monde, dans les Triades et dans la province de l'Hart, reconnaîtra ces couleurs. Personne n'est autorisé à entraver volontairement le déplacement des équipes, ou à cacher sciemment une information qui leur serait demandée. Par contre, les équipes ne peuvent solliciter aucune aide à l'intérieur des citadelles. Aucune information sur l'avancement des autres équipes ne devra être communiquée, pas plus que sur la préparation des épreuves.

Il est interdit d'engager plus d'équipes qu'il y a d'épreuves. A l'extérieur des Triades, les équipes doivent rester piétonnes. Le manquement à l'une des règles, ou l'absence de tuniques, si elle est constatée, implique l'élimination de l'équipe pour l'épreuve dont elle avait la charge. Les habitudes de la région étant très chevaleresques, personne ne s'inquiète trop à ce sujet.

Le vainqueur sera celui qui rapportera un maximum de réponses aux énigmes avant les autres. Néanmoins, la justesse des réponses primera sur la rapidité. On n'a jamais demandé à un souverain de se dépêcher de prendre de mauvaises décisions.

Pratiquement, les équipes qui pensent avoir accompli leur épreuve doivent se rendre sans tarder à la Tour aux Secrets. Chaque réussite d'une de ses équipes rapporte à la cité un nombre de 'balances'. Celle qui en totalisera le plus grand nombre sera 'Jugée par les Dragons la plus experte' concernant le sujet controversé.

Le parchemin

Une fois les règles assimilées et acceptées de tous, Eudes remettra aux voyageurs un rouleau de cuir, contenant un parchemin scellé qui porte l'emblème de la Tour aux Secrets. Il les laissera l'ouvrir seuls, respectant ainsi les règles selon laquelle les équipes ne doivent recevoir aucune aide de l'intérieur des citadelles. Le libellé du parchemin, écrit en très belles runiques illustrées, est le suivant :

« Le futur souverain aura une lourde tâche. Ses qualités devront être nombreuses et ses vertus multiples. Quelques recommandations ne seront pas de trop.

Le premier servira de référence pour les autres, qui se rallieront à lui en vassaux, au fur et à mesure.

En premier, et en huit, il ne faut pas oublier que l'histoire bénéficie à l'avenir : jamais il ne faudra délaissier le nom du premier souverain des Triades, et seigneur toujours.

Ensuite le deuxième, qui est un après et en un de moins que le précédent, est à préserver : celles qu'il faut sauvegarder par l'alliance.

Le troisième, en huit de nouveau, vit de liberté et de dépendance : les secondes les lui confèrent.

En quatrième, et toujours en huit, est un objet symbolique : son port est royal.

Le futur souverain, pour les cinquièmes en cinq, appréhendera l'essence : même les siens seront modestes face à ceux en sept.

En sixième, qui restera en cinq mais un après, est le protocole avant tout : à ce titre au moins, elle siègera auprès de son seigneur.

En septième, et en sept assurément, bien qu'un après, sont images de suprématie : ils sont créateurs et non géniteurs du

souverain.

Au huitième, en sept également, on reconnaît le mérite d'un grand : c'est accueillir malgré tout, et accepter tout de même.

C'est deux avant, et en huit, qu'on trouve la sagesse pour neuvième : une voix habile auprès du souverain devra en apporter de pertinents.

Il faudra au souverain éviter les écueils générés par les dix, et par cinq, qui sont un après : leurs veillées annoncent déchirures, amertume et morts.

En onze, et en cinq également, un après pareillement, est un tendre échange : il faut le recevoir sans outrance, et le donner sans supputation.

Des emblèmes pour douzième et par cinq toujours : ils apaisent la faim.

Deux avant, et en sept, c'est une marque d'égard qui n'est pas sourde : il est indispensable de faire le treizième pour peser savamment deux parties.

Puis le quatorzième, en six, qui conclut avec l'humour : captif est celui qui est lié à icelles, qui sont à rejeter, mais icelui qui donnera chaleur dans l'âtre est à conservera.

Au final, se sont attendus que ceux qui manqueront. »

Solutions

Les mots trouvés sont à inscrire les uns en dessous des autres. C'est la signification de : « Le premier servira de référence pour les autres, qui se rallieront à lui en vassaux, au fur et à mesure. » La position de début du mot est signalée par 'un après', 'deux avant', etc. : c'est sa situation par rapport à celle du premier mot, qui est utilisée comme référence.

Seul le premier mot est totalement introuvable, bien qu'il n'empêche pas de découvrir le message dissimulé. Mais en se renseignant, les voyageurs pourront

apprendre que personne n'a oublié le premier souverain des Triades, ni son histoire. Tout le monde connaît bien l'aspect de celui qui fût le plus grand seigneur des Triades, le seul à les avoir gardées unies : son visage figure sur toutes les pièces frappées localement. Néanmoins, son nom a été oublié, honni par les seigneurs qui lui ont succédé.

Il régna et gouverna la région en développant les échanges avec la province de l'Hart. Aujourd'hui encore, on estime que ce fût la période la plus faste des Triades. Ses trois fils lui succédèrent, et se partagèrent la région. Des rivalités virent le jour, et chaque citadelle déclara sa propre souveraineté puis s'arma. Depuis ce jour, on se bat dans les Triades.

Plusieurs générations se sont succédé depuis le premier grand souverain. Le dernier descendant de la lignée aurait tenté de ramener la paix. Après son échec de conciliation des trois Triades, il aurait quitté la région avec sa famille. Cela remonte à une centaine d'années environ. Nul n'en a jamais entendu parler depuis.

Mais où tout cela mène-t-il donc ? A découvrir une phrase, lisible verticalement en position '2 après'. Voici la solution complète (la première ligne indique les positions) :

21012
1 KATIRNOS
2 TRIADES
3 PROVINCE
4 COURONNE
5 REVES
6 REINE
7 DRAGONS
8 TOLERER
9 CONSEILS
10 ARMES
11 AMOUR
12 PAINS

13 ECOUTER
14 CHENES

La phrase obtenue à l'aide du parchemin est donc : « Trouver l'ermite ». On ne connaît qu'un ermite dans les Triades, du moins qui soit suffisamment célèbre pour ne pas avoir besoin d'être nommé. Ce personnage vit dans l'épave d'un bateau échoué à proximité de la Tour aux Secrets.

Chez l'ermite

C'est l'épave d'une galère marchande échouée sur la rive droite du fleuve (à tribord lorsqu'on le descend - en allant des Triades vers la province donc) qui sert de refuge à l'ermite. Les restes de l'embarcation penchent un peu à bâbord, ce qui est assez désagréable lorsqu'on est à l'intérieur.

Mais la femme qui y habite ne semble pas le remarquer. Car l'ermite qui les recevra, un sourire au coin des lèvres, est une femme. Elle est marquée par ses années, mais est encore vive et alerte. Tout en leur offrant un bol de vin des Triades, qu'elle maintient à bonne chaleur et qu'elle sucre un peu, elle leur demandera ce qui les amène, comme si elle n'était au courant de rien. Après les avoir écoutés attentivement, et toujours souriante, elle remettra à chacun une fiole étiquetée '13.9.5'. Avant qu'ils ne partent, elle ajoutera « A Fiche, Ficha affiche. Pensez-y ! » Puis, plus souriante que jamais, elle précisera qu'ils doivent partir, car elle ne peut les garder, et qu'ils sont certainement pressés.

Le Gardien des Rêves donnera aux joueurs les messages sur papier. Cela aidera la conclusion de l'épreuve.

Premières énigmes

En prenant les mots trouvés à partir du parchemin, et identifiés par leur numéro, les étiquettes des fioles se déchiffrent 'Ecouter, Conseils, Rêves' : écouter les conseils des rêves. Rien n'indique qu'il faut en boire le contenu, mais il convient néanmoins de le faire.

Une fois la potion bue, les voyageurs s'endormiront. Ils rêveront pendant une heure draconique. Les rêveurs se verront, remontant l'un des bras de l'Hart, probablement celui de Dolce puisque au mitant de deux autres. Ils s'approcheront de sa source. Une charmante demeure est bâtie, toute proche. Ils apercevront un homme et sa femme, entourés de trois enfants. Le couple semblera accueillir les voyageurs. Ils se réveilleront alors, et une heure sera passée.

Ceux qui n'auront pas bu la potion ne rêveront pas et n'auront plus la possibilité de le faire : dès que l'un d'eux aura bu le contenu de sa fiole, le liquide contenu dans les autres se sera évaporé. Le rêve semble donc indiquer qu'il faut partir pour les sources de l'Hart, en tout cas celles du bras qui traverse Dolce.

Par ailleurs, quelle que soit la signification du dernier message de l'ermite, les voyageurs pourront s'apercevoir que dix lieues au sud de Dolce, sur la rive droite de l'Hart, se trouve un village appelé 'Fiche'.

Ils passeront probablement dans ce village de pêcheurs. Celui-ci n'aura rien de singulier, si ce n'est sa taverne, « Le Poisson », qui a la forme d'un immense poisson. On y entre par la bouche, et les yeux sont en fait les fenêtres. Ficha, la maîtresse des lieux, tient son établissement avec rigueur. Elle sert les vins habituels de la région, ainsi qu'un

alcool de poisson fait maison. Elle en proposera aux voyageurs : « Un peu d'Amour ? » C'est le nom qu'elle a donné à sa mixture, au demeurant extrêmement forte (-8), mais qui rend doux, tendre et aimant.

Concernant le Jugement, les voyageurs constateront que, derrière la porte, une feuille de parchemin a été accrochée (d'où 'A Fiche, Ficha affiche'). On peut y lire, écrit gros : « 11 pour 1 et 6 ». En gardant le même système de décodage, c'est-à-dire en utilisant les définitions trouvées, cela donne : Amour pour le Seigneur et la Reine. En clair, il faut donner de l'alcool maison (Amour) à la Reine et au premier souverain des Triades, qui ils puissent être. Ficha vendra sans problème deux doses de son redoutable alcool (10 deniers), mais pas plus. « Faut bien

MERCENAIRES D'ERFUR

Caractéristiques myennes :

Taille 12	Volonté 10
Apparence 10	Intellect 10
Constitution 12	Empathie 13
Force 14	Rêve 9
Agilité 14	Chance 9
Dextérité 13	Mêlée 14
Vue 10	Tir 11
Ouïe 9	Lancer 12
Odorat-Goût 12	Dérobée 12

Endurance 24	Vie 12
Protection : 2 (cuir souple)	
+dom +1	

Compétences :

+4 : épée bâtarde (+dom +3/+4),
dague lancée (+dom +1), corps à corps, esquive, survie en Triades.
+3 : discrétion, vigilance, serrurerie, charpenterie, comédie, travestissement.
0 : écriture, chirurgie, navigation, natation.

que j'en garde pour mes clients. Mais si vous voulez en boire de nouveau, repassez chez moi ! » ajoutera-t-elle avec malice. Elle les vend dans de petites fioles en verre, presque ronde, qui ont vaguement la forme d'un poisson.

Plus au sud, en suivant le bras de l'Hart, ce ne sont plus les Triades. Aussi, pour respecter les règles, les voyageurs devront, éventuellement, abandonner leurs chevaux ou leur bateau, et continuer à pieds. Les voyageurs pourront confier leurs montures, ou leur embarcation, à la garde de Fichta.

La main d'Erfur

Une quinzaine de lieues plus au sud, en suivant le bras du fleuve, les voyageurs arriveront dans des sous-bois. Une heure plus tard, au détour d'un layon qui serpente entre les arbres, ils découvriront six hommes morts, qui portent les tuniques du jugement des Dragons aux couleurs de Dolce. Tous ont été tués en mêlée et dépouillés de leurs armes ainsi que de leurs bourses. Un examen attentif indiquera que certains semblent avoir été achevés à la dague : ils ont été égorgés. Les voyageurs pourront estimer que le combat ne remonte pas à plus de six heures.

Dissimulées à l'écart, ils trouveront, s'ils cherchent un peu (Vue / Survie en extérieur à -4), trois tombes fraîchement et hâtivement creusées. S'ils sont curieux jusqu'à ce point, les voyageurs pourront constater que ces morts là n'arborent aucune couleur. Ils sont tous vêtus de noir.

Le soir, s'ils sont attentifs (Vue / Vigilance à -3, un jet par heure de garde de nuit), les voyageurs apercevront, non loin, les lueurs d'un autre feu de camp. En s'approchant

discrètement, ils pourront remarquer tout d'abord la présence de deux gardes, puis d'un campement. Il y a huit hommes en tout, tous en armes, et tous de noir vêtus. Une dizaine de chevaux est attachée non loin, et bien gardée. Les voyageurs pourront éventuellement reconnaître l'un des hommes (Vue à -5) : c'était un marin de la nef d'Erfur à la poursuite de laquelle ils s'étaient lancés lors de leur précédente aventure dans les Triades. Ce sont donc des hommes d'Erfur. Une fois encore, semble-t-il, le seigneur Gautier a décidé d'agir seul, envers et contre tous, et à l'encontre des lois de chevalerie observées si scrupuleusement dans les Triades.

Néanmoins, il ne sera pas inutile de rappeler aux voyageurs, s'ils venaient à l'oublier, que les hommes des Triades sont de véritables combattants et agissent comme tels. Il sera possible d'avoir l'avantage de la surprise en attendant que tout le monde dorme, à l'exception des deux gardes, relevés toutes les heures.

Si les voyageurs triomphent des mercenaires, ils trouveront trois chevaux de plus que d'hommes (ceux des hommes qui ont été enterrés), soit onze en tout. S'il fallait une preuve de la responsabilité de ces hommes dans la tuerie de l'équipe de Dolce, les voyageurs la trouveraient dans les sacoches des chevaux. C'est là que se trouvent les bourses et les armes des hommes tués (de Dolce et d'Erfur).

L'héritier

Les voyageurs ont encore à parcourir une quinzaine de lieues à travers des petites collines boisées avant de parvenir en vue de la demeure aperçue dans leur rêve. Elle est installée non loin de l'Hart, devenu ici une rivière étroite.

KATIRNOS

Descendant du premier souverain des Triades, Katirnos lui ressemble beaucoup, du moins d'après les gravures sur les pièces de monnaie locales. C'est un homme d'une quarantaine d'années, très grand et barbu. Il est d'un naturel jovial et enjoué.

Voyageur dans l'âme, il a parcouru les rêves avec sa femme Princesse. Ils se sont installés ici depuis six ans, ayant trouvé l'endroit idyllique.

Katirnos connaît bien l'histoire de sa famille, qui s'est transmise de père en fils, déformée et enjolivée. Il est fier de son lointain ancêtre, mais n'a pas encore compris qu'il était revenu sur les traces de ce célèbre aïeul.

Princesse et Katirnos ont trois filles : Cajole, dans sa sixième année, Erige, qui a bientôt quatre ans, et Chaperonne, la petite dernière qui a 2 ans et demi.

Caractéristiques :

Taille 16	Volonté 15
Apparence 15	Intellect 13
Constitution 12	Empathie 13
Force 14	Rêve 11
Agilité 14	Chance 10
Dextérité 13	Mêlée 14
Vue 10	Tir 11
Ouïe 9	Lancer 12
Odorat-Goût 12	Dérobée 9

Endurance 29 Vie 14
Protection : 2 (cuir souple)
+dom +2

Compétences :

+5 : épée bâtarde (+dom +4/+5), dague lancée (+dom +1), corps à corps, esquive, survie en extérieur, arc.
+3 : discrétion, vigilance, charpenterie, légendes, zoologie.
0 : écriture, chirurgie, navigation, natation.

Dès leur approche, une femme sortira, arbalète chargée à la main. Princesse, c'est le nom tendre que son mari lui a donné, a environ trente-cinq ans, et son regard très clair est froid et déterminé. « N'approchez pas plus, je vous entendrais très bien d'ici. » Aux voyageurs de voir comment ils présentent leur affaire. Lorsqu'ils lui auront expliqué qui ils sont et pourquoi ils sont là, elle leur dira, avec un petit sourire : « J'ai un message pour vous. » Puis elle visera en direction des voyageurs, et décochera un carreau qui se fichera au sol. Les voyageurs remarqueront alors qu'un message est finement enroulé autour du carreau. Princesse les laissera seuls, et rentrera chez elle.

De nouveau, le message est fait de nombres et, cette fois, d'un signe : 1\14. Toujours selon la même méthode, cela se déchiffre : le Souverain \ Chênes (le souverain est sous les chênes). Effectivement, non loin, les voyageurs remarqueront un magnifique chêne, et d'autres, plus loin encore. C'est là qu'ils pourront trouver un homme, d'une quarantaine d'années, affairé au pied d'un somptueux chêne doré. Son visage soucieux ne manifesterait aucune crainte. Les voyageurs reconnaîtront peut-être les traits familiers figurant sur les pièces de monnaie locales. Katirnos, c'est son nom, est en effet un lointain descendant du premier et unique souverain des Triades unies (voir encadré). D'ailleurs, son nom convient parfaitement dans la grille, à la place de la première définition. 'En premier, et en huit, il ne faut pas oublier que l'histoire bénéficie à l'avenir : jamais il ne faudra délaissier le nom du premier souverain des Triades, et seigneur toujours.' La réponse est : 'Katirnos'.

Dragons tonnerre

« Vous tombez bien. Je ramassais quelques racines de chênes dorés. Il paraît que, mélangées avec un violent alcool de poisson, elles immobilisent les dragons tonnerre. » Et Katirnos d'expliquer : « Mon aînée est allée jouer trop près des grottes des dragons tonnerre. Je ne refuserais pas un peu d'aide pour aller la chercher. » Un jet d'Intellect / Zoologie à -4 permettra d'avoir déjà lu des textes qui évoquent ces créatures rares et redoutables (voir encadré).

Préparer les décoctions en mélangeant l'alcool de poisson avec les racines de chênes dorés, préalablement finement hachées, ne posera aucun problème particulier. Katirnos en profitera pour présenter rapidement sa famille.

Puis, il partira en direction de l'entrée des grottes. Celle-ci est signalée par une arche végétale impressionnante. Sur la roche, proche de l'entrée, quelques très anciennes runiques carrées ont été gravées récemment : 7&10 (Intellect / Ecritures à -1). Le second chiffre est barré, indiquant la négation. Le décodage donne donc : 'Dragons, Pas Tolérer, Armes' (c'est un conseil de ne pas utiliser d'armes contre les dragons tonnerre qui habitent dans ces grottes). Les voyageurs, accompagnés de Katirnos qui ouvrira la marche, descendront pendant quelques mètres, puis déboucheront sur une imposante caverne naturelle. Il n'y a aucun chemin tracé, juste un dédale de cavernes et d'arches plus grandioses les unes que les autres. Rien ne semble porter la trace du travail de l'homme.

La lumière de l'extérieur éclaire les lieux par endroits, pénétrant probablement par des puits naturels. La grotte continue de s'enfoncer sous terre. Les voyageurs

DRAGONS TONNERRE : LÉGENDES

Créatures de la nuit et des fonds de grottes sombres, les dragons tonnerre ressemblent à de colossales salamandres. Ils sont bariolés, jaunes et bleus, avec une tête hideuse. S'ils préfèrent les douces pénombres de la nuit, la lumière du soleil ou celle d'une torche ne les effraie pas, surtout s'il est question de surveiller ou de garnir leur garde manger. Paranos le Moindre écrivait : « Il faudrait au moins un palan pour en retourner un. Ce serait la meilleure solution. En effet, sur le dos, la créature ne parvient pas à se retourner. Sinon, un mélange de racines de chêne doré et d'alcool de poisson est sensé durcir leur peau, et les immobiliser. Mais ce remède de vieille dame, je ne connais personne qui soit revenu me parler de son efficacité. Je préconise la fuite, bien que dans les grottes, ce soit souvent le monstre qui gagne. »

Les adultes font une dizaine de mètres de long, queue comprise. Leur rapidité à se déplacer est réelle. On sait également que les jeunes sont inoffensifs : l'agressivité de ces créatures ne se développe qu'avec l'âge. Lors d'une rencontre, ils obstruent le chemin et braillent d'un son grave et roulant qui n'est pas sans rappeler le tonnerre. Cela attire souvent les adultes qui accourent, lorsqu'ils ne chassent ni ne mangent. Les textes parlent ces dragons tonnerre avec crainte, comme s'ils recelaient un secret redoutable.

Certaines légendes évoquent également l'existence d'une race humanoïde mal connue qui se servirait de ce genre de monstres pour garder leurs habitations souterraines. Mais que ne raconte-t-on pas ?

passeront sous de hautes arches naturelles. Des lieux émanent une certaine grandeur mais également une

impression d'abandon. Malgré tout, l'atmosphère n'est pas pesante. Au bout d'une quinzaine de minutes de descente dans ce décor étrange, la lumière extérieure semblera ne plus pouvoir porter assez loin. Mais une lueur verte parviendra d'en bas, plus profondément encore : c'est un lac naturel qui irradie cette lumière.

Les voyageurs ne trouveront aucune trace de la petite fille, même en faisant le tour du lac, ce qui leur prendra une trentaine de minutes. Il faudra l'appeler. Cela aura pour effets de la faire répondre, et d'attirer les dragons tonnerre. La fillette est perchée sur une étroite corniche, assez haute pour être hors de portée des créatures qui l'encerclent. Il y a deux adultes et trois jeunes qui attendent qu'elle leur tombe dans la gueule. Les adultes attaqueront les voyageurs avec leurs pattes griffues, ou à coups de gueules dentées. Les jeunes se contenteront d'empêcher les intrus d'avancer. Les voyageurs devront ne pas rater leur coup pour immobiliser les adultes (voir encadré).

Le message de Cajole

Une fois sauvée, la gamine se blottira dans les bras de son père. Ce dernier déclarera aux voyageurs qu'il leur est fort reconnaissant et les invitera chez lui pour aussi longtemps qu'ils le désirent. Dans l'immédiat, ils pourront se restaurer, se reposer et, éventuellement, se faire soigner par Princesse.

Cette fois, elle les accueillera avec le sourire. Ce sera la cuisinière talentueuse que les voyageurs découvriront à cette occasion. Elle préparera, entre autres, de multiples petits pains tous plus savoureux les uns que les autres. Son émietté de poissons sauce citrus sur lit de petits légumes frits est un véritable régal.

Pendant et après le repas, les trois fillettes resteront avec les adultes, et Cajole fera l'objet de toutes les attentions. Ses sœurs en profiteront pour s'installer sur les genoux des voyageurs les plus attentionnés. La grande utilisera un parchemin maintes fois gratté pour esquisser ses aventures de la journée. Elle montrera son dessin à chacun. A cette occasion, les voyageurs ne pourront manquer de remarquer dans un coin une équation singulière : $2+3=1+4$. Si les voyageurs s'interrogent sur la présence de ces chiffres, Princesse indiquera qu'elle enseigne à sa fille à compter.

Ultime réflexions

Les voyageurs doivent maintenant avoir compris que tout ce qui se produit était prévu par ceux qui ont écrit le parchemin : les rencontres, les messages affichés, donnés ou présentés subrepticement. Quels que soient les moyens utilisés, tout était attendu. Le futur ouvre-t-il ses limbes à certains, ou se laisse-t-il commander ? C'est une énigme à laquelle il ne nous appartient pas de répondre.

Mais les voyageurs pourront se demander si cette équation n'est pas encore l'un de ces messages qui sont adressés aux équipes qui participent au Jugement des Dragons. En utilisant encore et toujours le parchemin original, la formule anodine se décode de cette manière : 'Triades + Province = Katirnos + Couronne'. L'interprétation du message donnerait un peu près : pour réunir les Triades et la Province, il faut que Katirnos porte à couronne. Le texte ne dit-il pas « il ne faut pas oublier que l'histoire bénéficie à l'avenir » et que « jamais il ne faudra délaissier le nom du premier souverain des Triades, et seigneur toujours » ?

DRAGONS TONNERRE : RÉALITÉS

La mixture constituée à partir d'un alcool de poisson et de racines de chênes dorés durcit la peau des monstres, ce qui ne tarde pas à les immobiliser (compter deux rounds).

Si les voyageurs venaient à échouer dans leurs tentatives d'immobilisation, ils devront combattre les adultes. Ceux-ci attaquent une fois par round, avec leurs pattes griffues. En cas de signification, ils donnent un coup de gueule. Les dragons tonnerre n'esquivalent pas, sauf les coups visant la tête (yeux, bouche...).

Mais le danger évoqué dans les textes anciens qui parlent de ces créatures est réel. Sous leur peau souple se trouve un liquide acide qui gicle en une large gerbe dès qu'il encaisse plus qu'une simple égratignure. Cet acide cause une blessure légère pour l'homme (avec un calcul des dommages basés sur $1d6+4$), et corrompt les matériaux (la moitié des dégâts précédents en détérioration de l'arme). Seuls les armes de traits permettent d'être véritablement à l'abri des jets d'acide. L'inscription à l'entrée de la grotte prévient de ce danger.

Caractéristiques :

Taille 28	Vie 26
Constitution 23	Endurance 49
Force 23	Vitesse 14/30
Perception 14	+Dom +3
Volonté 12	Protection 4
Rêve 12	Griffes 16 niv +4 Init 12 +dom +6
	Morsure 16 niv +4 Init 12 +dom +6
	Esquive 14 niv +3
	Course 14 niv +3
	Discrétion 14 niv +3
	Vigilance 14 niv +3

Les jeunes n'attaquent pas. Ils se contentent d'obstruer le chemin. Un jet de Dérobée / Discrétion à -3 réussi permet de ne pas être repéré et de continuer son chemin.

Katirnos se prendra au jeu avec plaisir. Tout d'abord, il est redevable aux voyageurs. Et puis, il a toujours eu pour ambition de suivre les traces de son aïeul. Il accompagnera donc les voyageurs dans les Triades si ceux-ci le lui demandent.

Néanmoins, il reste encore une phrase à la fin du parchemin émanant de la Tour aux Secrets. Il conviendra d'y apporter toute l'attention qu'elle mérite. Ce sont les derniers mots : « Au final, se sont attendus que ceux qui manqueront. »

Qu'est-ce qui manquent ? Un souverain ? Certes, mais il y a autre chose, d'où le pluriel. Si les voyageurs vérifient, ils s'apercevront que tous les mots du parchemin ont été employés dans un message ou dans un autre. Tous, sauf un. Le numéro 14, qui représente le mot 'Pains'. « Ceux qui manquent », ce sont ceux qui n'ont pas été utilisés. Il faudrait donc rapporter des pains. Evidemment, ceux que Princesse préparent avec tant de talent sont ceux qui sont attendus.

Si les voyageurs n'y pensent pas, les laisser reprendre le chemin des Triades avec Katirnos. C'est ce dernier, leur posant des questions sur le Jugement des Dragons qui, dans un premier temps, attirera leur attention sur la dernière phrase. Si cela ne suffit pas, c'est encore lui qui s'apercevra qu'un mot n'a jamais été utilisé dans les messages successifs (cette méthode peut sembler artificielle, mais il serait regrettable que les voyageurs passent si près de la réussite de l'épreuve ; en dernier ressort, le Gardien des Rêves avisera ce qu'il convient de faire). Ceci étant, si les voyageurs demandent à Princesse de préparer des pains pour les emporter dans les Triades, elle sautera sur l'occasion et souhaitera les y apporter elle-même. Elle sera ravie de se joindre

aux voyageurs avec son époux et leurs filles.

Si les voyageurs n'ont pas éliminé le groupe d'Erfur, ils le rencontreront au retour. L'embuscade est prévue dans les collines boisées, à quelques lieues de chez Katirnos. Mais cette fois, les partisans d'Erfur auront l'effet de surprise, à moins que l'un des voyageurs réussissent un jet d'Ouïe / Vigilance à -7. En cas de réussite, un voyageur aura juste le temps de s'apercevoir de l'embuscade et de prévenir ses compagnons, afin d'éviter ainsi d'être surpris désarmés lors du premier échange. Les combattants d'Erfur seront au nombre de huit.

Katirnos combattra, mais Princesse protégera ses filles, l'épée au poing, et une haine déterminée au fond des yeux. Elle combattra avec la même adresse que son époux. Le Gardien des Rêves veillera à utiliser les deux époux, aussi finement que possible, de manière à redresser la situation si elle venait à tourner trop au désavantage des voyageurs.

Si ces derniers font des prisonniers, il faudra les bousculer un peu pour les faire parler. Ils s'exprimeront alors avec haine, mais avec grand respect pour leur seigneur. Ils reconnaîtront être missionnés par messire Gautier lui-même. Bien que sûr de ses équipes, il a préféré s'assurer de la réussite de l'épreuve qui lui rapporterait le plus de balances. Après recherches sur les quelques Jugements des Dragons passés, il a remarqué que la septième épreuve était toujours celle qui était la plus longue et celle qui valait le plus. « De toute façon, avec ou sans les autres Triades, nous partiront conquérir les rêves ! » terminera le prisonnier en crachant de mépris.

Le Jugement

Le retour dans les Triades, les voyageurs devront se rendre à la Tour aux Secrets pour présenter leur solution à l'épreuve. Sur le chemin, les gens reconnaîtront Katirnos. Certains mettront un genou en terre, d'autres voudront le suivre, et tous seront extrêmement respectueux. Pour éviter ces désagréables effets, Katirnos mettra un ample capuchon qui dissimulera les traits de son visage. Il restera discret jusqu'à la fin du Jugement du Dragon.

Au pied de la Tour seront déjà rassemblées de nombreuses personnes : les membres des autres équipes, des curieux, mais également Eudes, Anselme et leur entourage.

Les voyageurs pourront apprendre que personne n'est revenu de la septième épreuve pour l'instant. Ils sont donc les premiers (ce qui ne les étonnera guère). Par contre, toutes les équipes des autres épreuves sont déjà arrivées. Le décompte des balances a été effectué : chaque épreuve rapporte autant de balance que son numéro d'ordre. Les résultats sont plutôt mauvais pour l'instant. Erfur mène avec 19 balances (seule l'épreuve 2 fut un échec). Dolce suit avec 17 balances, malgré deux échecs (deux épreuves de moindre importance : la 1 et la 3). Enfin, Diem n'a que 16 balances (échec sur l'épreuve 5). Bref, si seule Diem gagne la septième épreuve, elle totalisera 23 balances et sera jugée vainqueur.

Il faudra attendre la nuit, que la Tour aux Secrets s'illumine en son sommet, comme chaque nuit, pour que le Jugement puisse continuer. Sur un balcon sans rambarde, un tout petit homme apparaîtra, encapuchonné. Un silence respectueux l'accueillera. Il parle

de lui à la troisième personne du pluriel, à moins qu'il n'y ait d'autres personnes dans la tour ? D'une voix forte, il déclarera : « Y a-t-il séant une septième équipe ? » Si les voyageurs répondent par l'affirmatif, il relira le parchemin de l'énigme jusqu'à la dernière phrase et ajoutera : « Avez-vous ceux qui manquent ? Ils demandent à voir »

La présentation des pains, 'ceux qui manquent', rapportera sept points à la cité d'Eudes, la présence de Princesse garantissant qu'aucune autre équipe n'arrivera avec ses pains. Le petit homme déclarera : « Ils jugent solennellement par les Dragons que la cité de Diem arbitrera le différend qui opposent les Triades. »

La trahison d'Erfur, si les voyageurs en parlent, fera naître l'effroi. Comment un seigneur peut-il s'autoriser à bafouer à ce point les règles de courtoisie et de chevalerie des Triades ? Si ce n'était pas le cas auparavant, on s'apercevrait alors de l'absence de Gautier. Des hommes d'armes seront envoyés à sa recherche.

La présence de Katirnos, une fois dévoilée, sèmera le trouble. Bien entendu, tout le monde le reconnaîtra et même les seigneurs présents le considéreront comme leur propre seigneur. Il leur demandera de se relever : « Vous rendez hommage à un autre, mais votre dévouement me touche. » A ce moment arrivera un homme en armes, portant les couleurs de Dolce. Il semble pressé et se tournera vers Anselme, son seigneur. Remarquant Katirnos, il mettra un genou en terre avant de lui dire : « Seigneur, messire Gautier s'est enfuit. » Le petit bonhomme, du haut de la Tour reprendra la parole, et couvrira les bruits avec une aisance étonnante : « Ils ont décidé que Gautier était déchu et ils proposent à Katirnos la seigneurie

d'Erfur. Mais Diem reste seule jugée gagnante des épreuves. » Les voyageurs bénéficieront de 5 points de voyage et d'un total de 30 points de stress.

L'alliance

Eudes décidera que les Triades n'ont que faire des éventuelles cités au delà des provinces. Il n'y aura pas de conquêtes, et pas d'armées lancées à la recherche d'une fortune que les habitants des Triades possèdent déjà chez eux. Anselme sera soulagé de cette décision et reprendra le chemin de Dolce.

Katirnos acceptera la seigneurie d'Erfur. Couronné, il partira pour Erfur avec Princesse, sa reine toujours à ses côtés. Les voyageurs, s'ils le souhaitent, seront les bienvenus. Peut-être les voyageurs imaginaient-ils que Katirnos devienne le souverain unique des Triades ? C'est oublier les enseignements de l'histoire : son aïeul avait aussi trois enfants !

On n'entendra plus parler de Gautier, qui s'est sauvé avec quelques menus trésors et les plus fidèles parmi sa redoutable Garde Noire. A moins que les voyageurs ne décident de se lancer à sa poursuite ?

Scénario :
Dominique PREVOT

Carte :
Jacques GIRALT

Version définitive jouée à Paris
le jeudi 1^{er} mai 1997

Scénario
n° 21

13.9.5

11 pour 1 et 6

1\14

7.8.10

2+3=1+4

Le futur souverain aura une lourde tâche. Ses qualités devront être nombreuses et ses vertus multiples. Quelques recommandations ne seront pas de trop.

Le premier servira de référence pour les autres, qui se rallieront à lui en vassaux, au fur et à mesure.

En **premier**, et en huit, il ne faut pas oublier que l'histoire bénéficie à l'avenir : jamais il ne faudra délaissier le nom du premier souverain des Triades, et seigneur toujours.

Ensuite le **deuxième**, qui est un après et en un de moins que le précédent, est à préserver : celles qu'il faut sauvegarder par l'alliance.

La **troisième**, en huit de nouveau, vit de liberté et de dépendance : les secondes les lui confèrent.

En **quatrième**, et toujours en huit, est un objet symbolique : son port est royal.

Le futur souverain, pour les **cinquièmes** en cinq, appréhendera l'essence : même les siens seront modestes face à ceux en sept.

En **sixième**, qui restera en cinq mais un après, est le protocole avant tout : à ce titre au moins, elle siègera auprès de son seigneur.

En septième, et en **sept** assurément, bien qu'un après, sont images de suprématie : ils sont créateurs et non géniteurs du souverain.

Au **huitième**, en sept également, on reconnaît le mérite d'un grand : c'est accueillir malgré tout, et accepter tout de même.

C'est deux avant, et en huit, qu'on trouve la sagesse pour **neuvième** : une voix habile auprès du souverain devra en apporter de pertinents.

Il faudra au souverain éviter les écueils générés par les **dix**, et par cinq, qui sont un après : leurs veillées annoncent déchirures, amertume et morts.

En **onze**, et en cinq également, un après pareillement, est un tendre échange : il faut le recevoir sans outrage, et le donner sans supputation.

Des emblèmes pour **douzième** et par cinq toujours : ils apaisent la faim.

Deux avant, et en sept, c'est une marque d'égard qui n'est pas sourde : il est indispensable de faire le **treizième** pour peser savamment deux parties.

Puis le **quatorzième**, en six, qui conclut avec l'humour : captif est celui qui est lié à icelles, qui sont à rejeter, mais icelui qui donnera chaleur dans l'âtre est à conservera.

Au final, se sont attendus que ceux qui manqueront.