

LA GAZETTE D' ARGOSIA

TEXTES : John Grümph

Au programme de ce dixième numéro :

UN ROYAL FESTIVAL

Une aventure *feelgood* pour un groupe d'aventurier de tout niveau



ARGUMENT

- ⌘ Le festival royal de danse folklorique se tient, comme tous les deux ans, à la capitale du royaume (c'est-à-dire le royaume où tes autres aventures se déroulent). S'y affrontent les groupes de danseurs et de musiciens qu'envoient chaque ville, chaque village, presque chaque hameau, pour porter haut sa réputation et y ramener l'un des grands prix décernés par le roi – dont le moindre n'est pas celui de pouvoir se vanter pour le reste de sa vie.
- ⌘ C'est un évènement très important pour tout le monde. Plusieurs semaines durant, la capitale est pavoisée et ses habitants font de bonnes affaires – toutes les taberges sont prises d'assaut et presque tous les particuliers trouvent à louer aux visiteurs quelques espaces plus ou moins confortables. Les marchands accourent de loin pour installer étalages et tréteaux, en concurrence (parfois en coopération) avec les boutiques locales. On y consomme des quantités incroyables de nourriture, dans les salles des taberges, dans les rues, sous les tentes et les chapiteaux. Partout flottent les parfums d'une cuisine variée, épicée et grasse à souhait – que diantre, l'heure n'est pas aux légumes s'ils ne sont pas panés et frits.
- ⌘ Pour le roi et sa famille, le festival est l'occasion de se mêler discrètement à la population afin de s'amuser et de goûter à tous les plaisirs du festival. Ensuite d'assister, aux meilleures places, à tous les spectacles, bons et mauvais, que les groupes viennent présenter. Bien entendu, les seigneurs, leurs familles et leurs chevaliers font le voyage et s'installent plusieurs semaines dans leurs précieux manoirs à la capitale – encore une fois l'occasion de s'amuser, mais aussi de voir le roi, de discuter avec ses confrères, de lancer de nouveaux projets communs, de nouer des alliances matrimoniales ou d'échanger des écuyers en formation.
- ⌘ Bien entendu, il y a encore tout ceux qui profitent de l'occasion pour duper et voler. Et puis, les mille et unes avanies dont peuvent témoigner les coulisses de l'évènement, les chagrins et les bonheurs, les petites tragédies, les accidents et les galères. Toutes occasions pour les aventuriers d'intervenir pour défendre, aider, protéger, conseiller et s'amuser.

DISTRIBUTION

ALISSENDE BOULENGAS, danseuse étoile de la troupe de la Tour-Gouer, fille d'un prince-marchand

AYMON, Roi

BARNABÉ ET CLÉMENTINE, magiciens, membres de la troupe de Villerieux-sur-Vieuse

BONNIFACE, chef de la guilde des voleurs de la cité

CLAIRE ET HILDERIC, danseurs de la troupe de Saint-Justin

DIOMÈDE, garde du corps du roi Aymon

GUÉRIDANE, araignée géante, directrice de la troupe de Bouillac-du-Saut

HERCULE MIROT, forgeron indépendantiste du faubourg Banteclos

LE TOURNEUX, chef d'une bande de brigands

MAXENCE, Reine

PAUL BOULENGAS, prince-marchand trop indulgent

LES LIEUX

Cette aventure peut se dérouler dans la cité de ton choix, en fonction de ta campagne ou de tes besoins. Au cas où, tu peux utiliser la carte de **VILLEMAGNE**, telle qu'elle est proposée sur la page de **CARTOGRAPHIE ARGOSIENNE** du site du **TERRIER**. C'est la capitale d'un grand royaume, traversée par un large fleuve. Tu noteras seulement que le « *château du baron* (70) » est en vérité le château du roi et que le « *Palais royal* (69) » est le centre de son administration générale (mais classe). De même, tu peux placer le *Faubourg Banteclos* au sud de la ville, le long du fleuve. Les lieux présentés ci-après sont assez libre de placement sur cette carte ou sur la tienne.

Ce qu'il faut surtout retenir, c'est l'ambiance d'une vaste cité qui voit sa population presque doubler durant deux semaines. C'est exaltant et fatigant, mais les lieux sont ceux qu'on peut penser croiser dans une ville de cette importance : rues bondées, échoppes et boutiques, fontaines publiques, taberges débordant de clients jusque sur le pavé, écuries prises d'assaut, thermes et bains où il faut réserver, lieux touristiques et des gens heureux d'être là et bientôt las tout court.

LES SCÈNES

Deux grandes scènes sont installées à travers la ville, des plates-formes en bois assez grandes pour accueillir les évolutions des danseurs et permettre aux musiciens de s'installer. Des rituels d'enchantement ont été apposés pour s'assurer de leur stabilité et de la parfaite acoustique des groupes (et les ingénieurs du son sont très forts).

- ⌘ La scène officielle est installée sur l'immense parvis devant la cathédrale de la cité. C'est là que se déroule le concours. Le roi et les juges sont installés sous des dais juste devant le narthex de la cathédrale, un peu surélevés pour bien voir tous les pas. Tout autour se presse la foule de spectateurs, y compris à toutes les fenêtres des maisons attenantes – les propriétaires et locataires louent ces places à prix d'or. Il est d'usage qu'on ne permette pas l'implantation de stands commerciaux sur les côtés de la place, afin de dégager un maximum de place, mais les rues alentour sont généralement bondées.
- ⌘ La seconde scène est installée sur le fleuve, bien amarrée aux quais, au milieu de deux ponts. Ainsi, les spectateurs peuvent assister aux représentations des quatre côtés et depuis une certaine hauteur. Cette scène est très populaire, ouverte à tous les groupes qui concourent et aussi à ceux qui ne concourent pas – mais aussi à des danseurs solistes et à des groupes uniquement musicaux. Si la scène officielle propose une dizaine de représentation par jour, ici l'animation est constante depuis le milieu de la matinée jusqu'à tard dans la nuit.

LES BOIS DU TEMPLE

Signalons ici l'existence d'un vaste bois à l'extérieur de la ville, à moins de vingt minutes de marche, où il est d'usage durant le festival d'aller s'aérer loin de l'agitation constante, du bruit et de la foule. Il peut aussi s'y passer de nombreux événements (comme suggéré dans la dernière section de cette aventure).

LES FACTIONS

SAINT-JUSTIN

La petite ville de Saint-Justin a remporté les quatre dernières éditions du festival royal – une victoire encore et elle recevra le titre convoité de ville royale, avec nombres de privilèges associés. Sa troupe, composée d'une douzaine de danseurs et danseuses et des musiciens de l'orchestre, s'est pratiquement professionnalisée depuis sa troisième victoire, s'entraînant sans relâche tout au long de l'année et se produisant un peu partout dans le royaume.

- ⌘ Bien entendu, derrière ces succès se dissimule une pression énorme sur les membres de la troupe, de la part des habitants de la ville, de leurs familles et amis et, surtout, des autorités qui entendent bien profiter de l'occasion unique de voir leur ville changer de statut. D'ailleurs, la troupe est bien encadrée : chaperons, maîtres de danse, troubadours, gardes du corps et la cohorte de conseillers et de surveillant.
- ⌘ Le déplaisir des membres de la troupe commence à se voir. Les blessures se sont enchaînées cette année (rapidement soignées par la magie des guérisseurs) et la présence de tout cet entourage pèse lourdement sur le moral – les querelles au sein de l'aéropage sont nombreuses, les egos froissés pourrissent les relations et chacun a son danseur ou sa danseuse chouchou qu'il tente de pousser sur le devant de la scène, au détriment du groupe lui-même.
- ⌘ Pourtant, la qualité est là, plus éclatante que jamais. Le groupe a atteint une précision rarement vue dans ses mouvements et ses enchaînements. Mais cette perfection est-elle encore porteuse d'émotion et de plaisir ?
- ⌘ Ce n'est pas l'avis de **CLAIRE** et d'**HILDERIC**, le couple de danseurs vedettes, ceux qui ont le plus contribué aux victoires passées. Ils sont à deux doigts de déclarer forfait et de quitter, purement et simplement, la capitale et même Saint-Justin pour aller s'établir ailleurs. Il ne leur reste qu'une dernière carte à jouer : organiser la disparition de la troupe, dans les jours qui précèdent le festival, afin que ses membres se retrouvent enfin seuls, entre eux, loin des garde-chiourmes qui les entourent et les entravent. Pour cela, le secret doit être absolu et le refuge introuvable.

LA TOUR-GOUER

La troupe de la Tour-Bouer est certainement la mieux dotée de tout le festival : costumes flamboyants coupés dans les plus belles étoffes, chaussures au pied de chacun, instruments de la meilleur facture, bijoux étincelants et un encadrement de la plus grande compétence – qu'il s'agisse des soins, de la direction artistique, des coiffures et ainsi de suite. Il faut dire qu'**ALISSENDE**, la fille chérie du prince-marchand **PAUL BOULENGAS**, est membre de la troupe et que papa ne peut rien lui refuser.

- ⌘ Alissende est, elle-même, une personnalité flamboyante et une danseuse de grand talent. Elle souffre toutefois de deux graves défauts : elle n'a aucune confiance en elle et elle est orgueilleuse. Elle est tellement perfectionniste et chatouilleuse que rien n'est jamais assez bon, quoi qu'on puisse lui répéter le contraire, et elle n'en supporte pas l'idée. Ayant grandi dans un environnement où les pièces d'or résolvent tous les problèmes, elle a bien l'intention de l'emporter, y compris en trichant un peu.
- ⌘ Pour cela, elle va employer des moyens très divers, avec la discrète complicité de quelques employés de papa peu scrupuleux. Le premier est bien entendu de corrompre des membres choisis de quelques autres troupes, histoire qu'ils gâchent les représentations par des faux-pas accidentels et autres défauts. Ensuite, si cela ne suffit pas, on peut encore exercer une certaine pression économique : personne ne voudrait, bien entendu, perdre les faveurs de la maison commerciale des Boulengas. Enfin, quelques poisons inoffensifs versés dans la nourriture des autres troupes pourraient causer une soudaine épidémie de maux de ventre ou de tête, difficile à identifier et à soigner.
- ⌘ Tout cela est bien dommage, car la jeune femme est vraiment talentueuse et sa troupe bien entraînée. Elle pourrait avoir ses chances, sinon de gagner, en tout cas de se placer honorablement et d'être célébrée comme elle le souhaite. Si seulement quelqu'un pouvait l'en convaincre.

LE FAUBOURG BANTECLOS

Une très ancienne règle du festival est qu'aucune troupe de la capitale n'est autorisée à concourir — afin de ne pas mettre à mal la partialité du roi et des juges. Cette année, toutefois, une troupe locale a décidé de ruer dans les brancards.

- ⌘ **BANTECLOS** est un faubourg de la capitale, situé hors des remparts. C'est un hameau d'une quinzaine de foyers, constitué autour d'une forge et d'une manufacture de clous. Le forgeron, **HERCULE MIROT**, a décidé d'agir afin que ses enfants puissent participer au festival. Après tout, leur troupe est vraiment bonne et pourrait avoir ses chances.
- ⌘ La commune libre de Banteclos a donc, le jour de l'ouverture du festival, déclaré son indépendance de la capitale — avec des barricades, des gens armés de bâtons montés dessus, mais aussi des sourires, des drapeaux, de la musique, des stands de nourriture et une troupe qui est allée s'inscrire en cortège. De quoi montrer sa joie de vivre et aussi sa détermination.
- ⌘ La situation est particulièrement délicate. Les échevins de la cité royale ne peuvent pas admettre une telle sécession, mais il est aussi bien compliqué d'aller réprimer la révolte dans la violence. De leur côté, le roi et les juges hésitent sur la validité de l'inscription — et, en vérité, le roi, très amusé, entend bien laisser les échevins se débrouiller (ça vaudra récompense pour toutes les fois où ils sont venus l'embêter lui avec des revendications futiles). Tant que la commune de Banteclos existe, de par sa propre déclaration, rien n'empêche la participation de la troupe au concours.
- ⌘ Étonnamment, les réactions sont assez positives parmi les habitants de la capitale. Bien sûr, que le faubourg fasse sécession a un petit côté humiliant et agaçant. D'un autre côté, et quoi qu'on en dise, Banteclos reste un bout de la cité et tout le monde semble vouloir se ranger derrière la troupe locale pour la soutenir et l'encourager.

VILLERIEUX-SUR-VIEUSE

La troupe de Villerieux-sur-Vieuse, loin dans le nord du royaume, s'apprête à créer la surprise. Ce n'est pas la première participation de ce petit village – à la troupe honorable mais guère mémorable – toutefois, bien des choses ont changé en deux ans : les deux magiciens de la tour, **BARNABÉ** et **CLÉMENTINE**, ont rejoint les danseurs et, depuis, plus rien n'est pareil. Ils ont travaillé dur à créer plusieurs sorts de spectacle basés sur la lévitation et la téléportation. Désormais, la troupe danse en trois dimensions et obtient des effets incroyables quand les danseurs changent soudainement de partenaire ou de place dans l'ensemble.

- ⌘ Bien sûr, les esprits chagrins (ou jaloux) crieront certainement au scandale : ce n'est plus tout à fait une danse folklorique traditionnelle et la magie, de toute manière, devrait être interdite des concours afin que tout le monde ait ses chances. On ne peut que reconnaître, pourtant, la beauté des chorégraphies et le sentiment d'exaltation que les mouvements des danseurs, flottant dans les airs, apparaissant et disparaissant soudainement, fait naître chez le spectateur.
- ⌘ Un deuxième scandale n'étouffant pas le premier, il s'avère que presque tous les danseurs de la troupe ont acquis des rudiments de magie et savent lancer des sorts – en particulier ces sorts de spectacle uniques. Les dirigeants de l'académie de magie royale est, bien entendu, outrée : Barnabé et Clémentine ont enseigné la magie sans posséder les diplômes nécessaires (il faut être archimage pour cela et non un simple magister) et sans autorisation spéciale de leur hiérarchie. Ils pourraient perdre leur poste de magicien des tours pour cela. Même leur seigneur n'a pas été mis dans la confidence : la troupe voulait garder la surprise jusqu'au bout.
- ⌘ Dernier souci pour la troupe, ainsi que tu le verras un peu plus loin : une série de vols et de cambriolages spectaculaires ont lieu pendant le festival. Et si les coupables étaient ces magiciens capables de voler dans les airs et de se téléporter ? D'insistants soupçons les visent bientôt, sans doute renforcés quand on retrouve des objets volés parmi leurs possessions.

BOUILLAC-DU-SAUT

Pour Bouillac-du-Saut, c'est bel et bien la première participation au festival. L'ennui, c'est qu'on n'est pas bien sûr que le village appartienne au royaume : il est situé aux confins des frontières, presque dans le sauvage, et c'est à peine si les autorités en ont entendu parler jusqu'à présent – sinon par quelques rapports épars des chasseurs royaux. Par défaut, et après délibération, on va autoriser la troupe à concourir, mais ce n'est qu'une partie du problème.

⌘ Tout d'abord, la troupe a tout pour surprendre : de solides gaillards et des filles farouches, de tous les peuples possibles, y compris certains vraiment peu communs – hibours, ogrillons, hounedins et félis, deux orques, une créature à tête d'aigle, une harpie et même un squelette. Bien entendu, tout le monde reconnaît et honore les divinités de l'humanité et professe leur bienveillance – aucun doute à ce sujet. Ils sont accompagnés d'une véritable ménagerie de créatures monstrueuses, parfaits compagnons d'aventure, qui les surveillent et les protègent : un lion des montagnes placide, une bulette un peu timide, un otyugh affectueux...

⌘ Ensuite, la troupe est dirigée par **GUÉRIDANE**, une araignée géante, ancienne, intelligente et télépathe – et, ainsi que ses camarades, bienveillante et parfaitement civilisée. Simplement, avoir huit pattes et huit yeux dans une cité humaine, ça n'a rien pour rassurer les passants.

⌘ Enfin, la troupe n'est pas bien riche. En fait, elle est fauchée. Elle a ramené ses provisions et a installé son camp hors des remparts, pour ne pas avoir à payer une taberge. Et quand il le faut, ils savent aller chasser dans les environs. Des habitants de la ville, à la fois curieux et scandalisés de leur pauvreté, sont venus leur apporter de la nourriture, des couvertures supplémentaires et quelques timides gestes d'amitié. Pas facile, pourtant, vu la galerie.

⌘ En vérité, l'accueil qui est réservé à la troupe fait honneur aux habitants de la capitale. Mais celle-ci n'est pas uniquement venue pour concourir, mais aussi pour demander de l'aide au roi – ce qui sera l'objet d'une toute autre aventure, de ton choix, quand le roi confiera la mission à tes aventuriers préférés. Bouillac-du-Saut est un trou perdu, loin de tout, ignoré du royaume et ignorant celui-ci, peuplé de frontaliers forts, fiers et indépendants – jusqu'à ce qu'une menace apparaisse (à ta convenance) qui pourrait bien finir par concerner le royaume tout entier.

LE ROI ET SA SUITE

LE ROI **AYMON** aime particulièrement le festival : tous les deux ans, il profite de quinze jours de vacances, avec sa famille et ses amis, excusé par la force des choses de toutes ses obligations habituelles — pas de réunions, pas d'audiences, pas de plaid, aucun rapport à lire et à signer, aucune récrimination. Et comme il connaît le métier de *Passe-partout* (qu'il a appris bien jeune pour échapper à la surveillance des soldats de son père), il se promène à volonté en ville sans risque d'être reconnu.

- ⌘ Il doit seulement assister, respectueusement et attentivement, aux spectacles de la journée, soit quatre à six heures par jour, sous un dais ombragé, confortablement installé, pour voir se succéder les troupes de son royaume. Une grande carte est installée non loin pour que chacun puisse voir leurs provenances. C'est, bien entendu, beaucoup de cérémoniel et, entre chaque spectacle, une attente plus ou moins longue — l'occasion de discuter avec ses proches, de disputer une partie de balle au mur, de se restaurer, de saluer les gens, de rire et d'aller féliciter personnellement toutes les troupes.
- ⌘ Si le roi s'éclipse volontiers le soir en adoptant une bien anonyme apparence, il n'est pas seul pour autant. Dans l'ombre veille toujours son maître-espion et garde du corps, lui-même métamorphosé, et qui a pour nom **DIOMÈDE**.
- ⌘ Sa femme, LA REINE **MAXENCE**, qui dansa un temps en sa jeunesse, ne se soumet pas à autant d'obligations publiques, bien qu'elle assiste toujours aux phases finales du concours. Toutefois, elle reçoit beaucoup en son château — ses cousines éloignées, les dames des châteaux, les damoiseaux et les damoiselles qu'il faut se faire rencontrer. C'est l'occasion d'inviter les meilleurs orchestres afin qu'ils jouent pour ses invités (contre plaisante rémunération).
- ⌘ Pour le reste du château — conseillers, mages, soldats, chevaliers, scribes et administrateurs — le festival est loin d'être un moment de repos ou une sinécure. En vérité, et bien que le festival soit officiellement organisé par les autorités de la cité et de leur responsabilité, les tâches ne manquent pas car il faut pallier aux infinis problèmes d'intendance, de sécurité civile et d'organisation. Après tout, la population de la ville enfle considérablement (double-t-elle ?) À quoi il faut rajouter la nécessité d'assurer l'accueil de toute la noblesse du royaume (et ses chevaliers).

LES SEIGNEURS DU PAYS

De toutes les régions du royaume sont accourus les seigneurs et les dames des châteaux, accompagnés toujours de quelques chevaliers, conseillers, scribes, troubadours et soldats – c'est une manière pour les seigneurs de récompenser quelques membres méritants de la maisonnée, ceux qui ont œuvré avec diligence, courage et abnégation. Toutefois, contrairement au roi qui prend des vacances, c'est aussi l'occasion pour eux de travailler à la prospérité de leurs domaines.

- ⌘ Durant le festival, les seigneurs se rapprochent les uns des autres de manière informelle. Ils se passent diverses informations sur toutes sortes de sujets : événements climatiques, état des récoltes, découvertes, incidents, présence de monstres, contentements et mécontentements, taxes et budgets, crimes et délits. On ne peut guère espérer, dans ces conditions, que les exploits d'une bande d'aventuriers restent inconnus de ceux qui pourraient se sentir concernés. Tous ces échanges sont facilités par les nombreuses soirées organisées dans les manoirs et au château royal, mais aussi les rencontres plus ou moins impromptues dans les rues et les taberges de la ville.
- ⌘ Le festival est, bien entendu, l'occasion idéale pour gérer et organiser la relève, à savoir présenter les jeunes gens, filles et garçons, les uns aux autres et espérer que ça clique et que naissent des amitiés durables. On en profite aussi pour effectuer des échanges d'écuyers et d'étudiants – dans tous les cas, pour prévoir ces futurs échanges. Ainsi, les jeunes sont amenés à voyager et à se frotter à d'autres milieux, d'autres environnements, d'autres habitudes. Pour les dits-jeunes, c'est à la fois une interminable corvée, effrayante et malaisante, et aussi une source d'impatient exaltation. Et il ne faut guère de temps pour que les plus dégourdis ne disparaissent dans la foule pour connaître, de leur côté et sans chaperons, quelques intéressantes expériences.
- ⌘ Pour quelques domaines partageant des inimitiés anciennes, le festival semble parfois opérer des miracles, quand tout le monde veut bien mettre du sien et discuter calmement de la résolution des vieilles querelles. D'autres fois, il est arrivé que ça finisse en duel ou en tournoi privé, opposant quelques chevaliers sous l'œil impavide d'un souverain bien décidé à mettre un terme aux différends. Bien souvent, cela implique de tancer également les seigneurs en cause afin de leur rappeler que l'unité du royaume ne souffre nulle exception, surtout si la raison en est l'orgueil bouffi de rancuniers cacochymes.

LES BRIGANDS DU TOURNEUX

Le brigandage est une véritable plaie des domaines civilisées — des bandes criminelles qui rôdent dans les campagnes et le long des routes pour y faire le coup de main, piller greniers et marchandises, détrousser les voyageurs ou, pour les pires d'entre elles, capturer des paysans pour les vendre en esclavages aux humanoïdes monstrueux du Sauvage. Les villes et les villages sont généralement protégées de ces exactions : d'une part, le guet local surveille les aller-et-venues des visiteurs les plus patibulaires ; d'autres part, les guildes de voleur apprécient la paix et la tranquillité (leurs activités de fournisseurs de plaisirs divers aiment le calme bourgeois des petites villes endormies). Toutefois, à l'occasion du festival, la bande du Tourneux (du nom de leur chef) est arrivée en ville et compte bien en piller les richesses, sans se faire prendre.

✧ **LE TOURNEUX** est le chef d'une bande d'une vingtaine de brigands. C'est un type intelligent et audacieux dont on sait peu de choses si ce n'est qu'il opère dans le royaume depuis une dizaine d'années. Il est bien protégé par la magie — non-détection — et n'hésite pas à exécuter de manière spectaculaire ceux qui auraient tentation de le trahir. Quant à son apparence, on n'en sait guère plus : il est toujours masqué lorsqu'il parle à ses employés ou qu'il opère sur les routes. En somme, il pourrait s'agir de n'importe qui et même du roi lui-même (pour s'amuser... oui, quelques rumeurs courent à ce sujet).

✧ Le plan du Tourneux est assez simple : profiter du festival et des festivités pour cambrioler les maisons les plus riches de la ville, piller les coffres des marchands et, pourquoi pas, visiter la salle aux trésors du château. Il semble qu'il ait opéré toutes sortes de repérages au cours des mois qui viennent de s'écouler. Il sait où et comment frapper, il a des planques pour le butin (qui quittera la ville dans quelques mois quand les choses se seront calmées) et des lieux pour abriter des agents. Ainsi, sans doute, que quelques plans de secours en cas d'urgente contingence.

✧ Pour éviter que la guilde des voleurs locale, qui a des yeux et des oreilles partout, ne provoque des heurts dans ses plans, il s'est assuré de sa collaboration en enlevant la femme et les enfants de son chef, **BONNIFACE**. Ceux-ci sont détenus hors de la cité, à quelques distance et sous bonne garde.

✧ L'identité du Tourneux est volontairement floue, mais il pourrait s'agir d'un dragon. En Argosia, tout le monde parle des grands dragons rouges soufleurs de flamme et destructeurs. Ceux-là sont rares et lointains. La plupart, en vérité, vivent benoîtement, secrètement, dissimulés parmi l'humanité, seulement intéressés par l'accumulation de richesses et d'objets aussi divers que parfois incongrus. Le Tourneux pourrait être l'un d'entre eux qui aurait choisi le brigandage comme expédient pour se constituer son précieux trésors. Ce n'est qu'une possibilité parmi bien d'autres, donnée ici aux maîtresses de jeu en quête de quelques idées amusantes.

MISE EN JEU

Cette aventure est l'occasion d'explorer une facette de **CŒURS VAILLANTS** rarement exploitée en Fantasy : l'aventure *feelgood*, quand les aventuriers interagissent avec des gens sympas qui ont besoin d'aide pour des choses qui ne relèvent pas de l'épique, mais de l'empathie, du conseil, du coup de main, du serrage de coude, de la diplomatie de voisinage, sans beaucoup d'autres enjeux que de protéger les petites bonheurs de chacun. Forcément, ça pourrait ne pas plaire à toutes les joueuses (mais il y a quand même un peu d'enquête et de baston pour elles).

- ✎ La table peut passer plusieurs séances à en explorer le contexte, en laissant passer les jours et les rencontres, ou n'y consacrer qu'un peu de temps au milieu d'une campagne plus dodue. Pour la maîtresse de jeu, le travail est d'exploiter la moindre ouverture pour faire intervenir les figurants introduits dans les pages précédentes. Par exemple, ce sont toujours les groupes de danse détaillés qui se produisent quand les aventuriers décident d'assister au spectacle (sinon, ça n'aurait pas beaucoup de sens). À la moindre opportunité, les aventuriers doivent donc faire connaissance avec de nouveaux figurants.
- ✎ Il est conseillé, aussi, d'utiliser le jeu des péripéties du **BOUQUIN DE BASE** (par exemple, avec le jeu de carte proposé sur le terrier), pour créer de la narration partagée, à raison d'une ou deux péripétie par jour (et l'occasion de gagner quelques points de trésor annexes). En donnant la main aux joueuses pour qu'elles inventent des éléments de l'aventure, toute l'histoire n'en sera que plus riche.
- ✎ Dans tous les cas, le principe est que les joueuses (et leurs aventuriers) s'emparent des petites intrigues, des problèmes personnels ou collectifs, des galères des uns et des autres, et filent le coup de main. En somme, elles doivent se mêler de ce qui ne les regarde pas, faire preuve de bienveillance et d'amitié pour leurs contemporains chagrinés. La récompense de tous ces efforts ? Des amis partout dans le royaume, la confiance des seigneurs et du roi et, sans doute, quelques bisous sur la joue.

Les aventuriers peuvent entrer en jeu de l'une des manières suivantes :

- ⌘ Ce sont de simples visiteurs de la cité, qui viennent profiter du festival au milieu de leurs autres aventures. C'est peut-être l'occasion pour eux de nouer des contacts, d'acheter du matériel, de trouver des employeurs et ainsi de suite.
- ⌘ S'ils sont déjà d'un certain niveau (2, 3 ou plus), c'est le château royal qui les a engagés comme supplétifs à la sécurité de l'évènement. Leur boulot ? Se balader en ville, ouvrir leurs yeux et leurs oreilles, se rendre utile et faire des rapports. Devinez qui va devoir essayer de retrouver un roi perdu de vu un soir sur deux ?
- ⌘ Ils sont au service d'un seigneur des châteaux qui a besoin d'une assistance quelconque. À moins qu'ils n'aient été engagés par l'une des troupes de danse pour les protéger sur le chemin.
- ⌘ Enfin, ils peuvent être à la recherche de la bande du Tourneux dont ils ont appris qu'il préparait un gros coup dans la région.

On notera que la ville prend la sécurité de l'évènement au sérieux. Les guérisseurs et les magiciens sont mis à contribution bénévole s'ils le veulent bien. En se présentant à l'une des tentes de secours, un magicien volontaire reçoit un parchemin magique contenant deux sorts qu'il est invité à apprendre et, le cas échéant, à mettre en œuvre si les circonstances l'exigent.

✦ **GARDIEN DU FEU**

Un sort pour jouer au sapeur-pompier.

✦ **EXTINCTION** (Instantané/18 pas). Ton aventurier étouffe des flammes vives dans une zone de 2 +demi-niveau pas de côté. Il doit réussir un jet de sauvegarde si les flammes sont élémentaires, magiques ou excitées par la présence d'un comburant ou d'un accélérateur alchimique (feu grégeois par exemple).

✦ **ÉVACUATION** (1PA). *Toutes les créatures à 6 pas ou moins de ton aventurier réussissent automatiquement leur prochain jet de sauvegarde (avant le prochain répit).*

✦ **EXTRACTION** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier crée un cube de 2 +demi-niveau pas de côté, centré sur lui et mobile, rempli d'air purifié, sans fumées ni toxines, ne provoquant aucun effet d'appel d'air ou d'excitation des flammes vives.*

✦ **PROTECTION DES FOULES**

Un sort pour gérer les concentrations de population.

✦ **ENFANT PERDU** (Toucher/Instantané). Ton aventurier détecte la position des parents (ou gardiens) d'un enfant (ou d'une personne) perdu s'ils sont à 50 pas ou moins par niveau.

✦ **OUVRIR LA FOULE** (Personnel/répit). *Ton aventurier se déplace dans la foule, quelle que soit l'allure choisie, comme si l'endroit était vide de monde. Les gens semblent simplement s'écarter au dernier moment, instinctivement, et il ne percute jamais personne. Les obstacles physiques sont toujours là et ça ne change rien non plus aux lignes de vue et aux distances normales de perception. En dépensant un second point d'aventure, ton aventurier entraîne un groupe de personnes dans son sillage.*

✦ **DIRIGER LES MOUVEMENTS** (Personnel/Répit). *Ton aventurier étend une zone à 18 pas de rayon autour de lui où tous les mouvements sont fluides et ordonnés. Il évite les bousculades, les erreurs de direction, les chutes et rend plus aisé le franchissement des obstacles.*

En dehors des péripéties que les joueuses (ou la maîtresse de jeu) peuvent inventer, il reste encore bien des manières de pimenter un peu les longues journées du festival :

- ⌘ Deux compagnies commerciales se sont lancées dans une sorte de guerre qui nuit à tout le monde : du jour au lendemain, il devient presque impossible de se fournir en épices et en aromates – des bandes de gros bras bloquent leurs entrepôts respectifs, les chariots de livraisons sont sabotés et les bagarres se multiplient. La raison ? Les patrons des deux compagnies ont appris que leurs deux aînés ont simplement quitté la ville ensemble, en profitant du début du festival, pour aller vivre leur amour en toute tranquillité au loin. Les deux familles se rejettent la responsabilité de cette fuite et même accusent l'autre enfant d'avoir séduit et corrompu le leur. Qui va intervenir ? Le roi lui-même ? Pourtant, les compagnies menacent de détruire leurs propres réserves si quelqu'un ose se mêler de leurs affaires.
- ⌘ Des rumeurs se mettent à circuler à travers la ville : profitant du festival, des bandes orques attaquent depuis les frontières pour aller piller les domaines abandonnés par les seigneurs. C'est la panique car les moyens de communication manquent – et les réponses obtenues via des rituels sont parfois confuses et entretiennent le doute. Certains seigneurs parlent déjà de quitter la capitale. Les troupes des villages les plus éloignés sont paniquées à l'idée que leurs proches soient en danger. Qui a lancé ces rumeurs ? Pourquoi ? Sont-elles vraies ou fausses ?
- ⌘ Et si un groupe d'écuyers, dont l'un a déniché des archives poussiéreuses datant de la fondation de la capitale, retrouvaient l'entrée bien dissimulée d'un donjon ancien et qu'ils y pénétraient après en avoir descellé les protections ? Qu'y trouveraient-ils ? Quels dangers pourraient-ils libérer ? Qui donnerait l'alerte après leur disparition dans les ténèbres de ces lieux dangereux ? Et où ce donjon se trouve-t-il ? Voilà toute une nouvelle aventure à développer qui peut ouvrir sur de nouvelles intrigues, des secrets terrifiants et des ennemis puissants (qu'ils soient dans le donjon ou ailleurs dans le royaume, soudainement réveillés par la rupture des sceaux).
- ⌘ Un plaisantin a mis la main sur un appeau à monstre et il s'amuse à en jouer aux abords de la ville et dans le bois du temple, afin de provoquer un peu d'animation et de profiter du spectacle des combats avec les gardes de la ville. Ces monstres semblent jaillir de déchirures spatiales avec le Typhon. Pour le moment, ils n'étaient pas bien puissants, mais quid d'une véritable menace pour des humains normaux ?