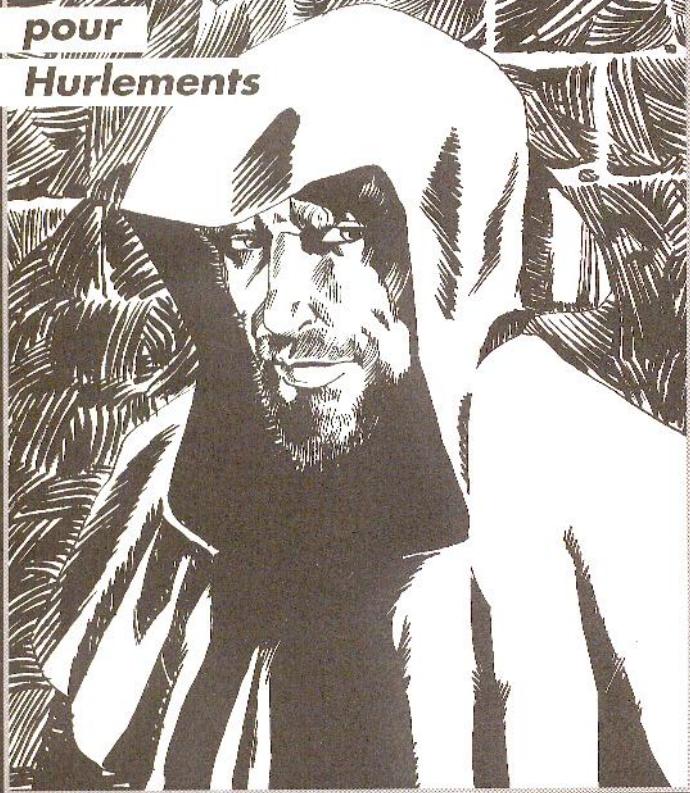
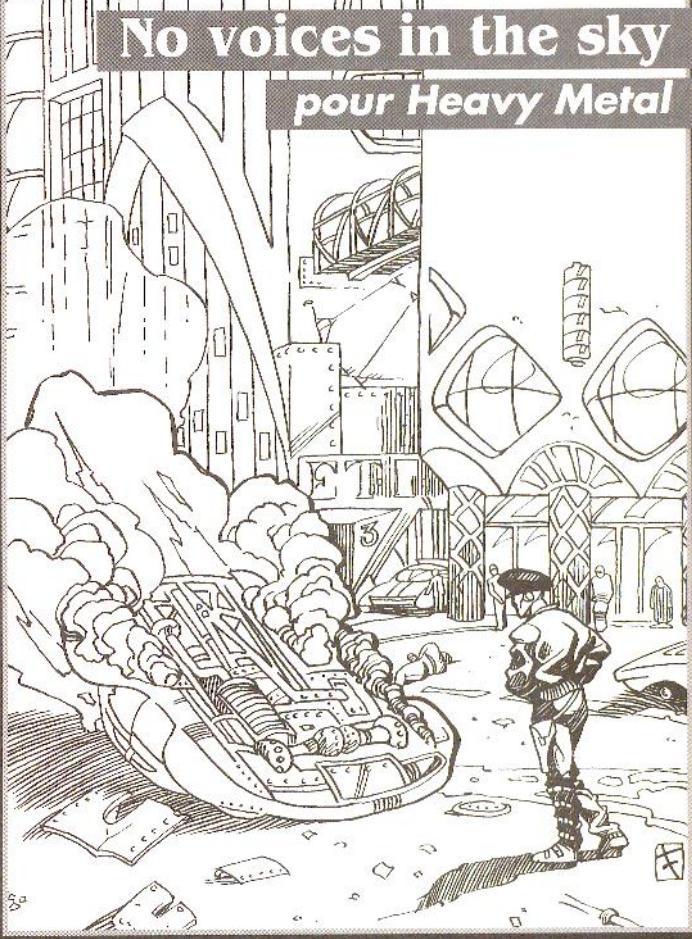


**Il court, il court,
le Furet ...
pour
Hurlements**

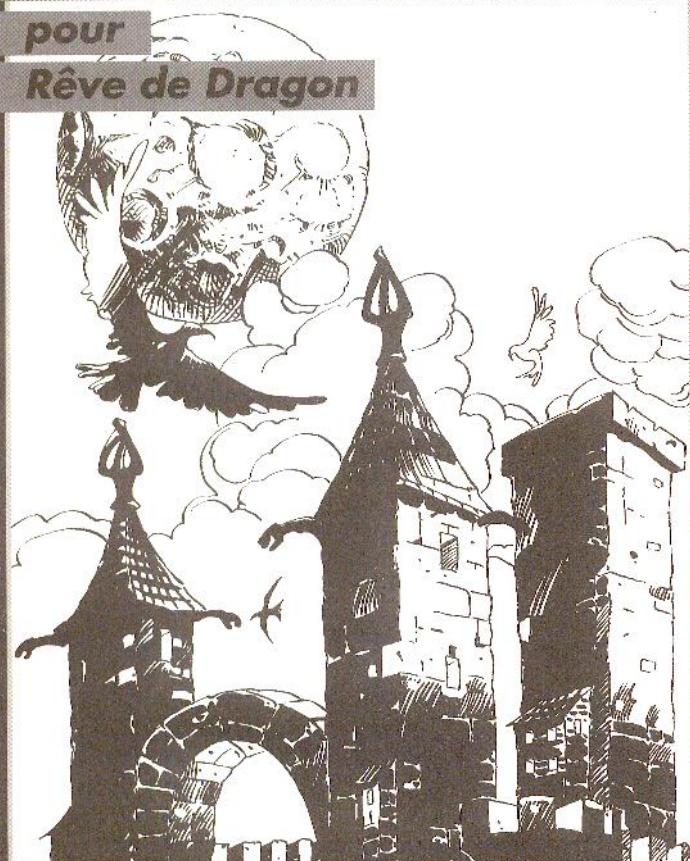


**No voices in the sky
pour Heavy Metal**



Pour qui sonne le glas ?

**pour
Rêve de Dragon**



**Mauvaise rencontre
pour J.R.T.M.**



la pauvre fille, mais alors, adieu le glas, adieu la quête-souvenir !

Bien que le morceau ait été joué plusieurs fois, aucun personnage ne peut prétendre s'en souvenir au point d'en connaître parfaitement la partition. Il n'y a dès lors qu'une seule solution : retourner à Bréhaigne et prendre des leçons. Cela signifie affronter à nouveau la forêt, la rivière, les landes, puis les sables mouvants et les vaseux de la baie. Cette fois, point de Renart pour les guider. La princesse acceptera de leur enseigner le morceau, mais tout en leur faisant supporter son délire, une rude mise à l'épreuve des nerfs. Il n'est évidemment pas question qu'elle quitte Bréhaigne et les accompagne.

Pour jouer le Branle, il faut obligatoirement un instrument à cordes capable de produire des accords. L'apprendre demandera une journée entière et un jet d'OUÏE/Musique à 0. Selon la réussite du jet, noter le bonus d'apprentissage : Crit. ou Part. +3/Sign. +2/Norm. +1/Echec -2/Ech. T. -4. Pour le jouer ensuite, réussir DEXTÉRITÉ/Musique à 0 + bonus d'apprentissage. En cas d'échec lors de l'exécution, on peut recommencer à -1 ; et ainsi de suite jusqu'à la réussite ou l'Echec Total.



Dix jours ne devraient pas être de trop pour retourner à Bréhaigne, apprendre le morceau, et revenir à Toll. Hélas ! quand les voyageurs franchiront à nouveau les portes de la cité,

quel que soit le temps écoulé pourvu qu'il n'excède pas douze jours, les cloches se mettront lourdement à sonner, et sans erreur possible, battront le glas... Dans les rues, ce ne seront que regards consternés, mines apitoyées. « Pour qui sonne le glas ? demanderont les voyageurs. — Hélas ! répondra-t-on, elle est morte et nous l'aimions tant ! — Qui est morte ? La Grelotte ? — Non, l'année ! C'est le dernier jour de l'année tolléenne, que l'on marque toujours en sonnant le glas. Mais demain, on sonnera la Grande Volée en l'honneur de l'année nouvelle et ce sera beau jour de fête !... »

Ainsi, si le branle est joué correctement auprès de la Grelotte, la jeune fille guérira, la récompense sera versée, et la quête-souvenir néanmoins satisfait. Les voyageurs auront gagné sur tous les tableaux.

Noter enfin que le calendrier sera analogue si les personnages choisissent la lâcheté. Environ dix jours plus tard, le glas sonnera pour marquer la fin de l'année. Mais le lendemain, il sonnera à nouveau pour la mort de la Grelotte, pour faire honte aux voyageurs et leur faire regretter ce qu'ils auraient pu gagner.

1) Instrument de musique à clavier et à cordes pincées, voisin de l'épinette.

scénario
Denis Gerfaud
plans
Denis Gerfaud
illustration
Alima Benbakir



Il court, il court le Furet...

Cette enquête à rebondissements peut être entreprise par un petit groupe de 3 à 5 personnages, chevaliers ou non. S'ils sont chevaliers, ils comprendront tout facilement ; s'ils sont questeurs, certaines observations vont les faire réfléchir.

Il est passé par ici,
Il repassera par là...

Aux personnages de démasquer cet audacieux voleur dont les agissements risquent de nuire à la Caravane.

Introduction

Après bien des pérégrinations, la Caravane se trouve actuellement dans le Poitou, et plus précisément en la bonne ville de Parthenay. Depuis quelques temps, les voyageurs suivent la route du pèlerinage de Saint-Jacques de Compostelle. Cette curieuse idée naît dans l'esprit du Veneur alors que la troupe stationnait à Tours. Il n'a pas, jusqu'alors, jugé bon de s'en expliquer, mais chacun sait que ses décisions sont aussi sages qu'inébranlables. Inutile, donc, de chercher à l'en dissuader. Depuis environ deux semaines, les villes que traverse la Caravane sont le cadre d'une agitation peu coutumière : un voleur, dont l'audace n'a d'égal que le talent, sévit actuellement dans la région. Le peuple lui a déjà trouvé un surnom : le Furet. En effet, seul un furet pourrait s'infiltrer ainsi jusque dans les endroits les mieux gardés et dérober le fleuron des trésors des cités poitevines. Le Furet est extrêmement populaire, il ne s'attaque jamais aux pauvres et préfère soulager de leurs biens ceux qui peuvent s'en passer.

Naturellement, cette philosophie n'est pas du goût des nobles de la région qui le recherchent activement. Ses vols sont surtout spectaculaires. Il s'agit toujours d'un unique objet, de grande valeur. Des esprits chagrinés et observateurs pourraient remarquer que, chaque fois que le Furet se manifeste, une certaine caravane de saltimbanques est présente dans la ville où le vol a lieu. De là à penser que le voleur fait partie de ladite caravane, il n'y a qu'un pas... Et si d'aucuns, au sein de la noblesse locale, venaient à le franchir, il se pourrait bien que nos amis voyageurs aillent au devant de graves ennuis. Le Veneur ne saurait tolérer un tel état de faits.

Gageons cependant que les personnages parviendront à sortir la Caravane de ce mauvais pas. En effet, alors qu'ils poussent innocemment la chansonnette en interprétant *Il court, il court le Furet*, récente composition de Joséphine, une novice talentueuse et quelque peu espionnée, le Veneur leur a reproché leur conduite insouciante et leur a ordonné de démasquer le Furet, qu'il soit ou non membre de la Caravane.

Les personnages se retrouvent donc plongés jusqu'au cou dans une enquête dont ils se seraient peut-être bien passés. Néanmoins, le Veneur reste inébranlable : il leur faut démasquer le Furet, et le plus vite sera le mieux. Pour le moment, ils ne savent pas grand-chose à son sujet. A vrai dire, ils disposent en tout et pour tout des maigres informations dévoilées au début du paragraphe. Ils auront certainement besoin de les étoffer quelque peu pour espérer attraper le Furet. Deux champs d'investigation s'offrent à eux : la ville de Parthenay et la Caravane.

Enquête à Parthenay

En parcourant la ville et en prêtant une oreille attentive à certaines conversations (conversations qu'il serait seyant d'alimenter par quelque monnaie sonnante et trébuchante), les personnages parviendront à glaner les renseignements suivants...

La ville est dirigée par la baronne Brunelle de Parthenay, une très vieille dame qui n'a plus beaucoup d'années à vivre. Son unique fils, Ghislain, vient de rentrer des croisades (ou de tout autre lointain voyage si vous jouez après l'époque des croisades). Il compte faire don à l'église de Parthenay d'un splendide calice ramené de Terre sainte. Le calice sera remis solennellement au père Grégoire, curé de la ville, lors des fêtes de Pâques, dans deux mois environ.

Le Furet est très populaire en ville, où les pauvres gens le considèrent comme un libérateur, dans le plus pur style Zorro ou Robin des bois. Chacun est convaincu que le Furet frappera bientôt à Parthenay. Une bonne partie des habitants pensent même qu'il jettera son dévolu sur le calice.

En écoutant des conversations un peu plus confidentielles, au château par exemple, les personnages pourront même apprendre que le calice est gardé dans une salle du sommet du donjon. Ghislain craint lui aussi que le Furet ne cherche à s'en emparer, et il donnerait cher pour qu'on capture le voleur avant qu'il n'ait eu le temps d'agir.

Naturellement, vous êtes libre de noyer ces informations parmi tout un flot de ragots divers et variés, aussi nombreux qu'inutiles.

Une dernière précision : dans le courant de la matinée, Ghislain recevra deux pèlerins et s'entre tiendra longtemps avec eux. Ces pèlerins, qui portent la tonsure des moines, retourneront ensuite à la Couronne fleurie, l'une des meilleures auberges de la ville. Seul quelqu'un observant attentivement les allées et venues au château pourra remarquer les deux moines.

Avant de nous interroger sur l'identité de ces deux mystérieux personnages, examinons le second champ d'investigation dont disposent les joueurs : la Caravane.

Le secret de Joséphine

Novices, questeurs et chevaliers répondront volontiers aux questions des personnages, bien que la plupart ne se sentent pas vraiment concernés par les agissements du Furet. Une grande partie des voyageurs pensent d'ailleurs que le voleur appartient à la Caravane. La capacité de se transformer en un petit animal permet en effet de s'introduire dans les endroits les mieux protégés. Un serpent, une salamandre ou une chauve-souris n'éprouveraient aucune difficulté à dérober les plus précieux trésors de la région. Seuls quelques chevaliers sont conscients du danger que représentent les activités du Furet pour la Caravane. Ils sont, pour leur part, convaincus que le Furet ne fait

pas partie de la troupe. Qui serait assez fou pour risquer de mettre en danger la communauté toute entière en perpétrant des vols dans chaque ville traversée par la Caravane ? Les personnages pourront entendre un tout autre son de cloche auprès de Joséphine, le charmant auteur de *Il court, il court le Furet*. Il semblerait que les exploits du Robin des bois poitevin ne soient pas restés sans effet sur le cœur romantique de la belle Joséphine. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, elle est tombée amoureuse du Furet. Naturellement, elle a aussitôt tout entrepris pour deviner sa véritable identité. Ses efforts ont été récompensés car elle sait maintenant qui est l'audacieux voleur... Pour obtenir ce précieux renseignement, les personnages devront se montrer extrêmement subtils. Il va sans dire que s'ils proclament à corps et à cris qu'ils cherchent le Furet pour « lui faire la peau », il est probable que Joséphine ne leur confiera pas le fruit de ses réflexions. Si, au contraire, les enquêteurs agissent avec tact et discernement et lui promettent qu'ils ne feront aucun mal à l'élue de son cœur, elle se montrera beaucoup plus coopérative. Le résultat de ses déductions risque fort d'intéresser les personnages. En effet, Joséphine a non seulement réussi à démasquer le Furet, mais elle sait aussi qu'il sera présent à la prochaine représentation...

Deux spectateurs assidus

Joséphine est certaine qu'il ne s'agit pas d'un membre de la Caravane. Tout d'abord parce qu'il mettrait en péril la sécurité de la troupe. Et d'autre part, si le Furet appartenait à la Caravane, elle en serait tombée amoureuse depuis longtemps !

Une question se pose alors : si le Furet n'est pas l'un des nôtres, pourquoi les vols ont-ils toujours lieu lorsque la Caravane est présente ?

Tout simplement parce qu'il se déplace en même temps qu'elle.

Mais pour quelle raison le ferait-il ?

Joséphine a mis du temps à trouver la réponse à cette dernière question. Puis, l'autre soir, alors qu'elle croisait un groupe de pèlerins, la solution lui est apparue : un pèlerin, bien sûr ! La Caravane suit la route de Saint-Jacques de Compostelle, elle voyage donc en même temps que les pèlerins. Le Furet est

donc très certainement l'un d'entre eux. Mais lequel ? Joséphine décou

vrit bientôt l'identité de l'élue de son cœur. Elle remarqua en effet que deux

moines étaient présents à toutes les représentations de la Caravane depuis quelques jours.

L'un d'eux était jeune et assez bien fait de sa personne. Il pos



séait certainement la souplesse nécessaire à l'accomplissement des exploits du Furet. L'autre moine, beaucoup plus vieux, ne devait être qu'un comparse sans intérêt. Mais peu importe, Joséphine avait ce qu'elle voulait : elle savait qui était le Furet...

Mais pourquoi était-il présent à toutes les représentations ?

Au départ, Joséphine pensa qu'il l'avait remarquée et qu'il voulait assister au spectacle pour le plaisir de la voir. Mais devant l'absence totale de réaction du jeune moine lorsqu'elle passait devant lui pour faire la quête, Joséphine dut se rendre à l'évidence : le Furet ne faisait pas attention à elle. Il était donc là pour une autre raison.

Très vite, Joséphine pris conscience de l'horrible réalité : le Furet était présent à toutes les représentations, tout simplement parce qu'il voyageait exactement en même temps que la Caravane, ce qui lui permettait de faire peser les soupçons sur les saltimbancas. Il fallait à tout prix que Joséphine fasse quelque chose. Elle décida d'interpréter, pendant le prochain spectacle, une chanson qui ne manquerait pas d'attirer son attention. Elle pourrait alors le rencontrer, lui révéler son amour, et le supplier de ne plus mêler la Caravane à ses agissements. Elle composa donc *Il court, il court le Furet* et recruta quelques voyageurs (les personnages) pour l'interpréter avec elle. Mais le Veneur les a surpris en train de répéter, il s'est mis en colère et a prétendu que les exploits du Furet mettaient en danger la Caravane. Puis il leur a ordonné de trouver le Furet. Curieusement, le Veneur n'a donné cet ordre qu'aux joueurs, alors que Joséphine était aussi fautive qu'eux, sinon plus. Peut-être soupconne-t-il qu'elle est amoureuse du Furet ? Mais qu'importe, pour le moment elle a d'autres chats à fouetter. Les personnages ont commencé leur enquête et Joséphine est certaine qu'ils finiront tôt ou tard par aboutir. C'est pourquoi elle préfère leur révéler tout de suite l'identité du Furet en échange de la promesse de ne pas lui faire de mal.

Donnez un ton très mélodramatique aux révélations de Joséphine. Faites-en un hybride d'Agatha Christie, de Sarah Bernard et de midinettes épolarées. Les lecteurs d'Isaac Asimov pourront s'inspirer du personnage d'Arcady Darrel dans *Seconde*



Fondation. Bien entendu, les deux moines en question ne sont autres que ceux que les personnages ont pu apercevoir au château (Cf. Enquête à Parthenay).

Et voilà, à peine commencée, cette enquête touche déjà à sa fin. Vos joueurs ont démasqué le Furet, il ne leur reste plus qu'à lui faire comprendre « gentiment » d'arrêter ses sottises et le tour sera joué.

Fin de l'épisode.

Envoyez le générique de fin.

Non !

Non ? Comment ça non ?

Je n'enverrai pas le générique.

Car l'histoire ne s'arrête pas là.

En vérité, ce jeune moine n'est pas le Furet.

Pour tout vous dire, il s'agit d'une fausse piste.

Néanmoins, les deux moines, frère Anselme et frère Martin, sont intimement liés à cette histoire. Voici de quelle manière...

Le fond de la chose...

Frère Anselme, âgé d'une soixantaine d'années, est un homme extrêmement vif et intelligent. Seules ses fréquentes prises de position publiques en faveur des thèses de l'hérétique Abélard l'ont empêché d'occuper un poste important dans la hiérarchie ecclésiastique. Cependant, Anselme n'est pas pour autant tombé en disgrâce. Il sait en effet se rendre très utile auprès de la noblesse et du clergé, ses talents de détective étant maintes fois venus à bout des mystères les plus sombres (pour parler clairement, vous pouvez considérer frère Anselme comme un alter ego de Guillaume de Baskerville, le héros de *Au Nom de la rose*). Il s'est récemment vu confier l'éducation d'un jeune novice (au sens religieux du terme), prénommé Martin. Celui-ci l'accompagne dans tous ses déplacements et absorbe avec bonté l'enseignement du maître (ceux qui n'ont pas reconnu Adso devraient avoir honte!).

Il y a une dizaine d'années, Anselme a rendu un fier service à la baronne Brunelle en démasquant les coupables de l'enlèvement de son petit-fils et en permettant à ce dernier de regagner sain et sauf le château familial. Le vieux moine, qui a entrepris d'emmener Martin à Compostelle, pensait donc faire une halte à Parthenay, pour saluer la baronne et discuter théologie avec son vieil ami, le père Grégoire. Il était bien loin de soupçonner qu'à cette occasion, ses talents seraient de nouveau mis à l'épreuve.

A son arrivée dans la région, Anselme entendit parler des exploits d'un voleur surnommé le Furet. Bien entendu, il ne put s'empêcher de s'intéresser à cette affaire et commença à mener son enquête. Il arriva bientôt à la conclusion que le Furet appartenait à une certaine caravane de saltimbanques. En effet, à chaque fois que la troupe en question s'installait dans une ville, le Furet sévissait à nouveau. Le moine résolut d'attendre d'être arrivé à Parthenay pour tendre sa toile et capturer le cambrioleur. Il y bénéficierait, en effet, de la collaboration de dame Brunelle qui ne pourrait pas lui refuser un petit service : appâter le gibier avec une belle pièce du trésor de la ville pour permettre à Anselme de refermer son piège diabolique sur le pauvre Furet. En attendant, il décida de se rendre chaque soir, en compagnie de Martin, au spectacle donné par les saltimbanques, afin de tenter de cerner la psychologie du Furet.

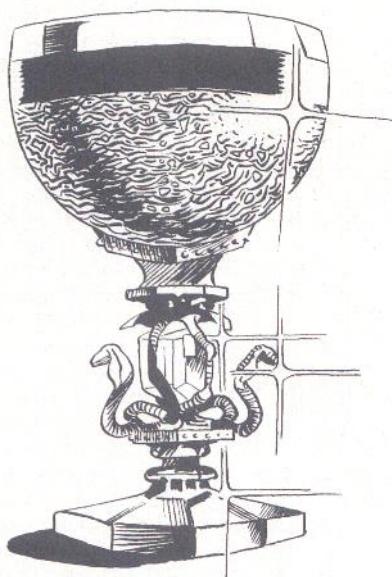
Le soir même de son arrivée à Parthenay, après la représentation, il se rendit au château pour saluer Brunelle et Ghislain. Il obtint leur accord et reçut l'assurance de leur coopération inconditionnelle dans sa lutte contre le Furet. La proposition du moine constituait une aubaine pour Ghislain et sa mère, qui étaient à présent certains de conserver le précieux calice.

C'est en tout cas ce qu'ils croyaient.

Le lendemain matin, après une confortable nuit passée à la Couronne fleurie, aux frais de la baronne, les deux moines retournèrent au château et s'entretinrent longuement avec Ghislain. Au cours de la conversation, Anselme apprit tout ce qu'il voulait savoir au sujet de l'architecture du château, des différents moyens d'y entrer et d'en sortir, etc. C'est à l'occasion de cette visite que les personnages ont eu l'occasion de repérer Anselme et Martin (Cf. Enquête à Parthenay). En fin d'après-midi, Anselme revint, toujours accompagné de Martin, et met au point son plan diabolique...

Le piège

Il se rend dans une salle située au sommet du donjon, au milieu de laquelle se trouve une table où repose le coffre abritant le calice. Il relie ensuite un fil au couvercle du coffre et fait descendre ce fil le long du coffre et de la table, le déroule sur le sol jusqu'au mur, puis lui fait longer le mur, le fait passer sous la porte et rentre dans la pièce voisine où il le relie à une clochette (voir plan). Tout au long du chemin, le fil est fixé à ses différents supports par des petits clous recourbés. Il peut coulisser librement, de manière à faire tinter la clochette lors de l'ouverture du coffre. Le tout est extrêmement discret et difficilement détectable sans un examen minutieux de la salle. La pièce comporte une unique fenêtre munie d'un volet qui se ferme de l'intérieur au moyen d'un solide loquet.



Après avoir saupoudré un peu de farine sur le sol afin de détecter les empreintes de pas, Anselme referme la porte à clef et va s'installer en compagnie de Martin et de trois gardes dans la pièce où se trouve la clochette. Un trou a été percé dans la porte de cette pièce, afin de pouvoir observer le couloir. Aucun garde n'est posté devant la salle du calice. A la moindre silhouette aperçue dans le couloir, au moindre tintement de la clochette,

Anselme, Martin et les gardes n'auront plus qu'à se précipiter hors de la pièce et arrêter le voleur. Anselme est persuadé que le vol aura lieu cette nuit. En effet, le Furet s'est toujours manifesté entre le couvercle et le lever du soleil et la caravane de saltimbanques quitte la ville demain.

Malheureusement pour Anselme, la nuit sera on ne peut plus calme. Le couloir restera désespérément désert toute la nuit et aucun son de clochette ne retentira...

Déçu de s'être trompé, Anselme quitte la pièce au petit matin, suivi de Martin et de trois gardes plutôt mécontents d'avoir passé une nuit blanche pour rien. Par acquis de conscience, Anselme va jeter un coup d'œil dans la salle du calice. Il ouvre la porte, qui est restée fermée à clef, et quelle n'est pas sa surprise de découvrir que le coffre et le volet sont ouverts, que le fil a été coupé et que le calice a disparu ! Plus étrange encore : il n'y a aucune trace de pas au sol...

Note. Tout ce qui précède ne tient pas compte d'une éventuelle intervention des joueurs. A vous d'imaginer les implications de leurs actes et de modifier le récit en conséquence. Vous disposez, pour cela, de tous les éléments nécessaires.

Enfin presque...

Il vous en manque encore un : le Furet. Mais justement, nous y venons.

Anselme se trouve confronté à plus fort que lui. Quel est donc cet être capable de détecter un fil quasi invisible, de s'introduire dans le couloir sans être vu, d'entrer sans la clef et de marcher sur un sol saupoudré de farine sans y laisser la marque de ses pieds ?

Ni pieds, ni clef...

La solution est simple, mais frère Anselme ne la trouvera sans doute jamais. Le Furet se nomme Pascal, exerce le métier de saltimbanque et possède l'étonnante capacité de prendre la forme d'une salamandre, d'un grand-duc ou d'un aigle royal quand l'envie lui en prend. Bref, c'est un membre de la Caravane, et un chevalier qui plus est !

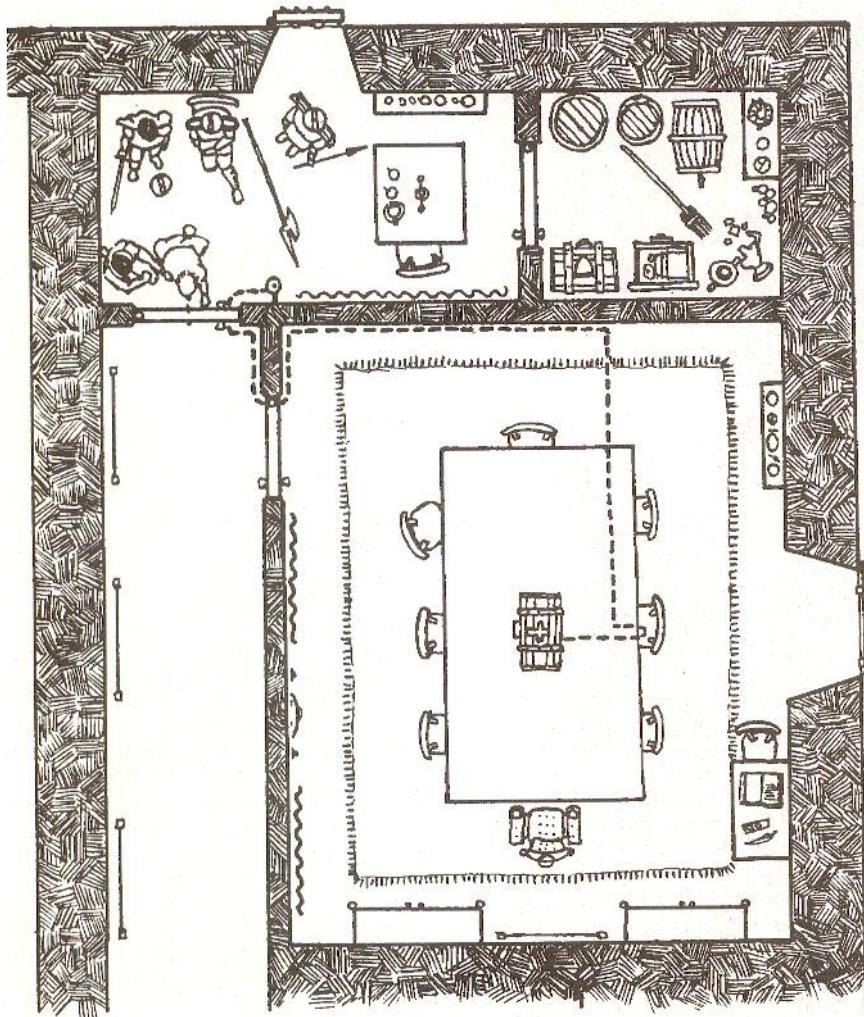
Pascal, âgé de seize ans, n'est encore que chevalier de la lune. Etant déjà « mort » deux fois au sein de la Caravane, il a théoriquement accès aux royaumes de l'air, de la terre ou de l'eau, mais le Veneur ne l'a pas jugé assez mûr pour pouvoir endosser cette nouvelle responsabilité. En cela, il ne s'est nullement trompé, jugez plutôt...

Un peu plus de deux semaines avant l'arrivée de la troupe à Parthenay, Pascal survolait la campagne sous forme d'aigle royal. Il prenait grand plaisir à voler le plus près possible de la cime des arbres à l'issue de vertigineux piqués. Pascal avait le goût du risque et aimait bien se faire peur. Mais, ce jour-là, il en eut plus que son compte.

Tout commença lorsque la tête de Pascal fut violemment heurtée par un caillou. Le jeune homme perdit connaissance et tomba au sol. Heureusement pour lui, les branches freinèrent quelque peu sa chute. En revanche, sous l'effet de la blessure qu'il venait de recevoir, il retrouva forme humaine.

Or il se trouve que le caillou ne se promenait pas dans les airs sous l'effet de sa propre volonté. En vérité, il avait été lancé intentionnellement par un certain Croquignard, voleur, bandit, escroc, coupe-jarrets et heureux propriétaire d'une fronde dont le fonctionnement n'avait plus de secret pour lui.

Croquignard, dont la ruse n'avait d'égalles que la taille et la longueur du nez, avait pour habitude de voyager à bord d'une vieille roulotte en compagnie de deux individus de son acabit : Ribouldol, un faux moine barbu au ventre rebondi, et



Filochingue, un petit borgne qui manie la dague avec une dextérité qui force l'admiration.

Nos trois compères sillonnaient la région en quête de quelque méfait à commettre, lorsque Croquignard lança à Ribouldol : « Je te parie dix deniers que je dégomme du premier coup ce rapace qui n'arrête pas de nous tourner autour depuis un quart d'heure. » Il gagna son pari. Mais quelle ne fut pas sa surprise de voir le splendide animal se transformer en être humain !

Les trois larrons sautèrent hors de la roulotte et prirent leurs jambes à leur cou, fuyant devant cette étrange diablerie. Mais très vite, Croquignard ordonna à ses compagnons de s'arrêter et leur expliqua que si l'homme n'était pas mort, l'affaire pourrait bien se révéler fort lucrative. Ils retournèrent voir le corps et le chargèrent dans la roulotte. Ribouldol lui prodigua les premiers soins et entreprit de le réanimer. Nos joyeux drilles appliquèrent alors sur leur nouveau protégé quelques méthodes de torture particulièrement efficaces afin de lui faire « cracher le morceau » (sic).

Le pauvre Pascal, bien trop sonné pour pouvoir se transformer, finit bientôt par leur avouer d'où il tenait ses pouvoirs. L'ignoble trio eut donc vent de l'existence et de la nature très particulière de la Caravane. Croquignard décida alors de faire chanter le jeune homme : s'il n'utilisait pas ses pouvoirs pour leur ramener régulièrement des objets précieux, ils iraient trouver les autorités et leur diraient tout ce qu'ils savent sur la Caravane.

Pascal prit peur et accepta. Au lieu de prévenir immédiatement le Veneur, il se mit à perpétrer des

vols audacieux en utilisant ses trois formes animales et fut bientôt surnommé « le Furet » par la populace. Vous connaissez la suite...

Les trois gredins suivaient la Caravane à un jour de marche de distance, et se contentaient de réceptionner les livraisons de Pascal.

A Parthenay, Pascal repéra assez rapidement les deux moines et se glissa dans la poche de la robe de Martin. Ce dernier, trouvant la salamandre sympathique, décida de l'adopter. Pascal n'eut donc aucun problème à déjouer les plans de frère Anselme. Il lui suffisait de se laisser enfermer dans la salle du calice, et le tour fut joué.

Cela dit, il est probable que les personnages vont lui causer plus de problèmes. Tout d'abord, ils risquent de le repérer dans la poche de Martin. Peut-être même l'empêcheront-ils de voler le calice ? Quoi qu'il en soit, s'ils surveillent le château pendant la nuit du vol, ils verront un grand-duc s'envoler du sommet du donjon en tenant un calice dans les serres. Espérons que cela leur mettra la puce à l'oreille.

Une fois qu'ils auront démasqué le Furet, il leur faudra également régler le problème des trois brigands. Je doute que les personnages laissent vivre trois individus de cet acabit qui en savent autant sur la Caravane. Mais je peux me tromper... Voilà, vous disposez maintenant de tous les éléments nécessaires pour réagir aux actions de vos joueurs.

Avec l'aimable participation de dame Brunelle et du père Grégoire dans leur propre rôle.

CARACTÉRISTIQUES DES PNJ

Frère Anselme

M 65 R 10 P 20

Frère Martin

M 40 R 10 P 25

Joséphine

Novice (biche)

M 50 R 20 P 55

Brunelle

M 45 R 10 P 15

Ghislain

M 45 R 15 P 35

Pascal (le Furet)

Chevalier de la lune
(aigle royal, grand-duc, salamandre)

M 55 R 35 P 45

Croquignard

M 50 R 20 P 25

Ribouldol

M 35 R 5 P 20

Filochingue

M 40 R 20 P 35

Père Grégoire

M 50 R 10 P 25



scénario

Frédéric Ménage

plan

Cyrille Daujean

illustration

Alima Benbakir