

La Vengeance de Toison Noire

Contribution externe

Un scénario pour Contes de Fées par Sophie Ribail, avec la collaboration de Thomas Laborey

Ces documents sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.

L'INTRIGUE

Ce scénario fait suite à Qui paie ses dettes s'enrichit. Toison Noire, ce gros méchant à qui les personnages ont tenu tête, n'en a pas pour autant fini avec Scarille. Une fois le calme retrouvé, il s'en prend à Jan Ben Jann, Cheikh des Havres du Désert, l'amoureux de la jolie Féérique, et lui inflige dans sa position de détresse un Pacte particulier afin de les empêcher de se retrouver. Il sait par ailleurs que Scarille fera appel

à nos vaillants compagnons et songe déjà à toutes sortes de manières de les Dépouiller...

Nos aventuriers vont donc retrouver une Scarille éplorée chez son amie Arcanie la Sirène et pourront tenter, qui sait, de vaincre Toison Noire et sa terrible Meute... s'ils acceptent de parlementer un peu avec pas mal de monde...

LE MESSENGER DE SCARILLE

De nouveau, les personnages se trouvent dans un Domaine défini, si possible celui où a commencé le scénario Qui paie ses dettes s'enrichit (pour plus de cohérence dans les Correspondances). Il faudra introduire les nouveaux personnages, s'il y a lieu, au cours d'une séquence introductive.

Jet de Vigilance avec Affinités envers l'humidité, tout résultat supérieur à 20 décèle une importante hausse de l'humidité dans les recoins du Domaine ; les becs, bouches et autres

orifices faciaux commencent à dégager de la buée. Puis, sur un jet de Vigilance visuel de difficulté 16, on aperçoit quelque chose se matérialiser... c'est gros et ça flotte...

C'est un énorme poisson aux nageoires puissantes et ondoyantes qui se présente aux personnages. Il flotte dans l'air aussi sûrement que dans l'eau et une certaine majesté se dégage de lui. Il est translucide et doré, et des reflets arc-en-ciel courent sur ses écailles.

ESTAFETTE (COMPAGNON D'ARCANIE)

Manifestation : Gros poisson lumineux et irisé avec une queue immense qui traîne à terre. Porte un monocle et une fine moustache. Voix de basse solennelle.

ESTAFETTE

ASPECTS					
Puissance : 6	Habileté : 12	Taille : 0	Valeur : 35		
Vigilance : 13	Résistance : 4	Charme : +1	Matérialité : 12		
ATTRIBUTS			valeur	Signe	
Affinités	Bonus	type			
Biotopes sous-marins	2	particulière	4	Ecailles irisées	
Protocole	2	spécialisée	2	Fine moustache	
Pouvoirs féeriques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Essence	Maîtrise			
Fascination (2/1/2)	2	1	6	Monocle	
Lumière (1/1/0)	sans	1	6	Phosphorescent	
Vol (2/1/1)	sans	1	8	Nageoires ondoyantes	
Talents magiques	Niveau				
Voyages	9		9	Humidité ambiante	
Total			35		
RESTRICTIONS					
Toujours impassible (3)					

Il s'annonce, d'une voix posée mais forte, comme le chambellan et Compagnon de Son Altesse Sirénissime Arcanie de Corallia Pike et déclare venir au nom de Mademoiselle Scarille. Ici, il déplie un grand parchemin et chausse son monocle, s'éclaircit la voix et lit posément :

Chers amis aventureux,

Pour vous prouver une fois de plus mon immense gratitude à votre égard, je vous invite chez une amie à partager un bal pour célébrer mes fiançailles. Veuillez suivre Estafette qui vous conduira en la demeure susdite. Je vous remercie d'avance d'accepter de vous joindre à nous et de partager ce moment d'allégresse.

Amitiés, Scarille.

Une fois qu'Estafette aura lu le parchemin, il le repliera et observera le plus strict silence tant que les personnages ne lui auront pas donné une réponse. Puis il commencera à évoquer les Correspondances, de manière solennelle et protocolaire. Les Féeriques traverseront successivement un marais, une rivière, une mangrove, un lac, avant de parvenir jusqu'à une sorte de crique de sable, encerclée de tous côtés soit par des rochers, soit par l'eau salée dont le reflux vient leur lécher les orteils (ou autres extrémités inférieures).

CHEZ ARCANIE

CORALLIA PIKE (DOMAINE D'ARCANIE)

Valeur : 30		
PROPRIETES		
Habitants	9	Poissons, mollusques, crustacés, algues (valeur 18)
3 Pièges	9	Coraux venimeux (Att : 19, Dom : 10)
Diviseur de dommages	4	Pertes d'essence divisées par 3
Idyllique	8	Opulence (intensité : 7)
RESTRICTIONS		
Aimant	4	Le Domaine est un lieu en vogue très couru
Civils innocents	2	Pertes d'Essence normales

Guidés par Estafette, Les personnages descendent sous l'eau sans grand mal (rappelons que les Féeriques n'ont aucun mal à se mouvoir et à vivre sous l'eau tant que le Domaine n'est pas restrictif sur le sujet), sauf pour ceux qui ont des Traits contraires, tels que la claustrophobie, la peur de l'eau ou autres, qui doivent trouver des astuces idiotes pour les contourner..

Devant les personnages, de grands rideaux de corail rouge vif, épineux et à l'air féroce, s'ouvrent tels d'immenses éventails. Et devant eux se dresse un palais en forme d'immense coquillage dont la spirale pointe outrageusement vers la surface, dorée et pointue... Ici et là toutes sortes de poissons exotiques multicolores les examinent, bouche bée, muets comme des carpes (!).

Sans s'en occuper, Estafette se dirige vers l'entrée du palais, où deux immenses coraux s'ouvrent encore pour laisser passer le groupe. Ici, la magnificence de l'endroit devrait leur couper l'envie de faire les imbéciles. D'immenses colonnes spiralées s'élancent vers la voûte, tandis que les murs sont couverts d'algues chatoyantes qui ondulent doucement, faisant osciller la lumière entre le doré et le pourpre. Nombre de Féeriques évoluent dans ce hall immense et se hâtent vers l'entrée, tout au fond, de ce qui paraît être une salle de réception encore plus immense que la nef dans laquelle évoluent les personnages.

Parmi ces Féeriques, on note bon nombre de Sirènes, de Naiades, de toutes ces créatures qui ont un rapport certain avec l'eau. Sur un jet de Vigilance visuelle à 10, les personnages

s'aperçoivent que tous ces êtres sont vêtus d'habits de fête chamarrés et que les femmes semblent porter leurs plus beaux bijoux.

L'entrée dans la grande salle doit littéralement clouer sur place les personnages. Deux fois plus haute que la nef précédente, celle-ci est mordorée, jaspée et marbrée et les algues le disputent en miroitement aux pierres enchâssées dans les murs et aux éclats de lumière provenant des invités. Des plats et des fioles au contenu appétissant circulent, portés par des Féeriques légères, ou sont disposés sur des draperies à même le sol. Une partie des invités est masquée et danse sur une immense piste en marbre, au son d'un groupe de musiciens (crabes-tambours, encornets à piston, raies Charles...) jouant une pavane solennelle. Les personnages sont si étourdis par une telle magnificence que c'est uniquement sur un jet réussi de Vigilance de difficulté 20 qu'ils aperçoivent Scarille, pâle et discrète comme à l'habitude, assise à l'ombre d'un immense corail dans un coin de la salle. Près d'elle se trouve une Sirène admirablement parée d'algues et de bijoux de corail. D'après son port de tête et les invités groupés autour d'elle, les personnages devineront qu'il s'agit d'Arcanie, la maîtresse de maison, vers laquelle les guide résolument Estafette.

Arcanie accueille le groupe d'une voix chaleureuse. Elle badinera un temps avec eux au sujet de l'affaire menée autrefois contre Toison Noire, de son amitié avec Scarille, du caractère brillant de la fête, et leur conseillera telle ou telle spécialité marine qui défilera devant eux. Puis elle leur versera un bon vin à la robe ambrée et

les conversations pourront doucement s'orienter

vers les fiançailles et les futurs mariés.

ARCANIE

ASPECTS					
Puissance : 10	Habilité : 15	Taille : 0	Valeur : 70		
Vigilance : 20	Résistance : 25	Charme : +3	Essence : 23		
ATTRIBUTS			valeur	Signe	
Affinités	Bonus	type			
Domaine	6	Emanation	6	Corallia Pike	
Compagnon	3	Emanation	3	Estafette	
Opulence	3	particulière	6	Diadème de corail	
Mer	4	particulière	8	Ecailles bleutées	
Pouvoirs féeriques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Essence	Maîtrise			
Fascination (2/1/2)	2	5	10	Yeux de biche	
Courants marins (2/2/1, cf. secousse sismique)	4	2	7	Chevelure ondoyante	
Caméléon (eau, 1/1/2)	2	2	6	Peau monochrome	
Talents magiques	Niveau				
Kinésie	12		12	Agite la queue	
Evocation	12		12	Moulinets avec les bras	
Total			70		
TRAITS					
Autoritaire (5) Susceptible (5)					

Scarille semble presque dorée dans cet environnement coloré. Elle est souriante et quelque chose la transfigure de telle manière que les personnages ne peuvent pas ignorer cette transformation (Ah, l'amour...). Elle leur expliquera que ses fiançailles ne sont pas officielles, qu'originellement cette fête est destinée à celles d'Arcanie avec un fringant Triton qu'elle vous désigne discrètement à l'autre bout de la salle.

Arcanie avouera aux personnages (alors que Scarille s'est un peu éloignée) qu'elle souhaite à tout prix se marier en même temps que son amie et que c'est dans cette optique qu'elle a organisé sa fête de fiançailles le jour même où l'arrivée de Jan Ben Jann à Corallia Pike est prévue. « D'ailleurs, il ne devrait plus tarder », ajoute-t-elle

Et là, c'est le drame.

LE CAILLOU DANS LA CHAUSSURE

Messire Estafette, qui s'était éclipsé à l'entrée des personnages dans la nef principale, réapparaît et s'avance avec majesté vers Arcanie et Scarille.

« Un individu étrange est à la porte du Domaine, déclare-t-il. Il dit vouloir parler à Mademoiselle Scarille. »

Cette dernière, rouge comme une pivoine, demande alors au Compagnon s'il ne s'agirait pas de son Cheikh.

« Nullement, cet individu ne me semble pas de la meilleure engeance », répond-il alors.

Sur un jet de Vigilance de difficulté 22, les personnages entendent, au loin, des aboiements... La Meute de Toison Noire...

D'après une description rapide esquissée par le damoiseau (ou plutôt le sieurpoisson) Estafette, les personnages ne devraient pas trop avoir de difficulté à reconnaître le grand méchant Toison Noire. Scarille d'ailleurs se recroqueville

dans la conque où elle est assise au fur et à mesure de ses paroles.

Arcanie ne perd pas le nord. Elle a confiance en ses coraux venimeux et somme Estafette de

faire entrer ce malandrin. Quant à son fiancé, il a tiré sa lame de nacre et dit attendre de nageoire ferme l'importun.

LE RETOUR DU GRAND MECHANT LOUP

Effectivement, bientôt, tous peuvent percevoir des aboiements rauques, ceux de la Meute de Toison Noire. Lorsqu'il fait son entrée dans la salle du trône, le monstre est effectivement imposant comme à son habitude. Il fait les cent pas, faisant crisser à dessein le pavage sous ses griffes.

Arcanie, effectivement, a l'air impressionné. Malgré les descriptions qui lui avaient déjà été faites du Féérique en question, elle n'avait jamais eu l'occasion de le voir en face.

« Que veux-tu ? » demandera-t-elle d'une voix pas forcément très assurée...

Et Toison Noire va parler... Mais avant, il regardera fixement Scarille, puis vrillera chacun des personnages d'un coup d'œil (de toute façon il n'en a qu'un) en grognant sourdement.

Puis il expliquera, en grognant par intermittences, que Jan Ben Jann ne viendra pas aujourd'hui. Scarille doit alors être soutenue par le Féérique le plus proche parce qu'elle va s'évanouir (un jet de Vigilance de difficulté 10 pour s'en apercevoir et un jet de Puissance de difficulté 12 pour la soutenir suffiront). Arcanie demande quelques explications sans trop perdre son sang-froid.

Jan Ben Jann a été défait en duel par Toison Noire... Selon lui, il l'a bien cherché : alors même que Toison Noire était « injustement proscrit de son Oasis, malgré tous les services que je lui ai rendus », Jan Ben Jann est venu lui « chercher je ne sais quelle mauvaise querelle, soi-disant pour laver un affront fait à sa belle, ou que sais-je : il m'a sauvagement agressé, la bave aux lèvres, je n'ai fait que me défendre... ».

Et l'ignoble – pas beau Toison Noire explique gentiment à Scarille le Pacte infligé à son soupirant : « tu ne t'approcheras plus d'un Domaine humide tant qu'on ne m'aura pas amené Merlan l'Incongru... Il doit donc demeurer chez lui, à l'Oasis du Souffle Ardent. Aïe, pour réunir les tourtereaux, ça ne va pas être du gâteau. De plus, la fête est gâchée.

Au bord des larmes, Scarille demande d'une toute petite voix quelle est donc cette personne que son fiancé doit aller chercher, dont le nom lui évoque de vagues échos, et où elle se trouve. Et là, Toison Noire explique que Merlan l'Incongru (« c'est un grand ami... » précisera l'immonde avec un sourire mesquin, si tant est qu'il puisse sourire de manière cauteleuse) est un Féérique bien connu pour sa délicatesse inversement proportionnelle à sa puissance et qui se trouve actuellement... sur Terre !

Cet individu blagueur et fantasque est doté d'un fort Glamour et Toison Noire (puisque'il ne fait que ça dans sa vie) entend bien mettre en situation délicate un certain nombre de Féériques qui ont autrefois perdu la face à cause des méchantes blagues du dénommé Merlan, ce qu'il se gardera naturellement de révéler aux personnages.

Scarille, trop bien élevée pour demander l'aide des personnages et dans l'incapacité de Guérir son promis (le Pacte dont elle hériterait est par trop incompatible avec ses Affinités), prend alors son courage à deux mains et se lève, proposant de libérer Jan Ben Jann en accomplissant pour lui sa part du Pacte, donc de se rendre sur Terre (hors du monde féérique, vous rendez-vous compte !) afin de ramener Merlan l'Incongru à Toison Noire. Evidemment, c'est bien là où Toison Noire voulait en venir.

En effet, ce qu'il ne précisera pas, c'est que Merlan a fini par insupporter le Haut-Roi lui-même qui l'a proscrit de Féerie « jusqu'à ce qu'un cœur pur le ramène », ce qui semble improbable au vu de sa personnalité : quel cœur pur irait jusque sur Terre rechercher un individu affreux, sale et méchant ? D'où la subtile perversion qui consiste pour Toison Noire à faire faire le travail par la délicate Scarille, avec les tourments que ça ne manquera pas de lui infliger.

Il ajoutera toutefois « à titre amical » que l'ami Merlan l'Incongru a contracté un Geis, infligé par une puissante Féérique de l'eau, qui

lui interdit tout contact avec l'onde pure et fraîche dont s'entoure perpétuellement Scarille. Ainsi, entre l'un poursuivi sans arrêt par une Féérique risquant de lui faire briser son Geis et l'autre, sensible et raffinée, qui doit à tout prix entrer en contact avec l'un en question qui est un rustre, Toison Noire va bien s'amuser à jouer au chat et à la souris... En gros, ça tient de la mission impossible.

Arcanie refuse catégoriquement. C'est beaucoup trop dangereux pour Scarille de se rendre sur Terre, et puis la seule proximité de Merlan l'Incongru la briserait, il ne connaît pas le sens du mot « délicatesse », c'est le genre de personne qu'avec sa grande naïveté et sa délicatesse immense, Scarille ne pourra jamais approcher... C'est un vrai flot d'imprécations qui se répand sur Toison Noire, lequel essaie de n'en avoir que faire mais, malgré le Glamour plus faible d'Arcanie par rapport au sien, on sent qu'il est

impressionné. Mais il ne lâchera pas, rappelant que Jan Ben Jann est bien parti pour se dessécher un moment dans ses Oasis taries.

Estafette explique aux personnages, discrètement pendant qu'Arcanie invective le grand méchant, que l'ami Merlan l'Incongru est réputé pour être fuyant comme une anguille, silencieux tel une carpe... et aussi peu délicat qu'un goujon. Et puis d'abord, aller sur Terre, c'est dangereux, et puis quelles Correspondances évoquer pour aller dans le bon Contexte ?

Arcanie prend les personnages à part. Elle demande sèchement à Toison Noire de prendre congé. Celui-ci s'exécute, mais restera sur le rivage et désormais, tous les personnages entendront des hurlements canins effrayants en bruit de fond. Ils ont tout leur temps pour mariner dans leur jus, ce que Toison Noire devrait apprécier...

REUNION DE CRISE

Dans la grande salle où les invités brillants, chatoyants et creux reprennent leurs cérémoniaux et recommencent à se remplir la panse, Arcanie dirige le groupe vers une petite porte cachée derrière une tenture de corail noir. On entre dans une pièce plus sombre d'où le bruit de la mer parvient aux oreilles et on s'assied à une grande table à la lumière de quelques poissons des grands fonds.

Scarille a des cernes immenses autour de ses yeux ternes et la lumière qui semblait émaner d'elle quelques temps plus tôt semble s'être dissoute.

Arcanie tremble de rage. Elle part dans une diatribe comme quoi il ne faut pas céder. Son idée à elle, c'est de se rendre chez Jan Ben Jann dont elle aimerait s'allier le peuple afin de combattre l'ami Toison Noire. « Il a suffisamment fait de mal », déclare-t-elle avec hargne. De plus, ajoute son fiancé, en cas de défaite de Toison Noire, le vainqueur pourrait exiger que Toison Noire renonce à son Pacte.

L'autre solution, selon Scarille, serait de retrouver Merlan l'Incongru. « C'est encore le plus simple, et ça sera le plus rapide, surtout », soupire-t-elle. Arcanie objecte la brutalité et la furtivité de Merlan, ainsi que son Geis hydrophobe, mais Scarille est prête à tout pour retrouver le bonheur... Reste à déterminer où le chercher, la

Terre est si vaste. Scarille, avec un effort manifeste, se demandera alors si les vagues échos de Merlan l'Incongru dont elle croit se souvenir ne seraient pas des réminiscences de conversations avec son amie Saurimonde, à la manière inimitable (c'est-à-dire pas très claire !).

Ainsi, elles se séparent : Arcanie fourbit ses armes de son côté tandis qu'Estafette part pour l'Oasis de Jan Ben Jann pour le rassurer et le prévenir que Scarille vole à son secours, et Scarille décide d'aller demander conseil à Saurimonde. Au milieu, aux personnages de décider ce qu'ils veulent, et Toison Noire, une fois avisé, les fera bien sûr suivre de la Meute... Quoi qu'il en soit, il est convenu de se retrouver tous à l'Oasis du Souffle Ardent avec Merlan l'Incongru.

On peut penser que les personnages vont se proposer pour aider Scarille spontanément : ils la connaissent. S'ils semblent hésiter, Arcanie le leur reprochera. On pourra obtenir d'elle une assistance dans l'expédition (effet magique par exemple), mais des personnages cupides ou mal élevés seront défiés en duel par son martial fiancé (Glamour 70, Affinité avec l'escrime +4, Accessoire épée +4 volante avec focus du Pouvoir paralysie, Pouvoir écailles cf. cuir épais, maîtrise +4)

PHASE 1 : L'AMI MERLAN L'INCONGRU

SAURIMONDE SE DECHAINE

Savoir où se rendre sur Terre n'est pas chose aisée, nos amis doivent s'en douter : Merlan est-il dans la Rome antique, dans l'empire aztèque ou à Waterloo dans l'armée de Napoléon ? Heureusement, Saurimonde est là. Elle vocifèrera un bon moment sur la stupidité de Scarille et sur l'obstination bovine des personnages à vouloir aider une fille aussi naïve, puis elle leur préparera à manger (si jamais ils prennent soin de ne pas l'irriter davantage). Elle leur parlera énigmatiquement quand même de Merlan l'Incongru qu'elle connaît bien (« on a été en ménage autrefois, il y a fort longtemps... » dira-t-elle avec une pointe de regret. « Il ronflait et ne se tenait jamais propre » ajoutera-t-elle avec humeur). On pourra comprendre que c'est elle qui lui a infligé le fameux Geis qui le tient à l'écart de l'eau, à l'occasion de leur « divorce », façon élégante de le tenir à distance d'elle. Quant à sa localisation actuelle, tout ce qu'elle en dira est :

TERRE !

La Tasmanie victorienne fait bien mesquin, insipide et terne, à côté du monde féerique (Imaginaire -4). En ville, les Croyances aborigènes sont quasiment éradiquées au profit d'une vision occidentale. La plupart des passants verront donc les personnages comme des objets parfaitement banals et quotidiens, sauf quelques romantiques qui verront en eux des personnages mythologiques, ou même des fées shakespeariennes ! Un christianisme assez puritain régit généralement les superstitions, ainsi que diverses théories sur la supériorité du mâle blanc occidental sur le reste de la création.

Le diable de Tasmanie est une sorte de gros carnassier à poil ras noir et blanc, mal élevé, qui passe sa vie à grogner, à fouir des terriers et à manger salement. Celui du zoo de Hobart (il va falloir comprendre le concept « d'heures d'ouverture » et ne pas se faire remarquer dans une société où les convenances sont lourdes et les déviances stigmatisées), peut-être du fait de sa captivité solitaire, s'est pris de goût pour le

L'ami Merlan s'il en est

Ne sait pas résister

A l'appel du sarcophile

Que les colons tiennent en cage dans son île

Les personnages finiront peut-être par comprendre que Merlan l'Incongru est près d'un animal insulaire dans une cage coloniale. Faute d'Affinité avec les animaux permettant de savoir immédiatement (Vigilance difficulté 12) que « sarcophile » est le nom scientifique du diable de Tasmanie, il va falloir péniblement faire parler Saurimonde des animaux, des îles, des colonies et des cages avant de comprendre qu'elle parle probablement d'un zoo en Tasmanie à l'époque victorienne. Par bonheur, il n'y en a qu'un sur l'île, dans la capitale, Hobart.

whisky que des gardiens et des visiteurs mal inspirés lui ont généreusement servi, au point d'être devenu réellement alcoolique. C'est la principale raison de l'engouement de Merlan pour cette adorable bestiole qui crache à plusieurs mètres et pue des griffes des pieds : il l'a affectueusement surnommé Brouguignet.

Et en fait, ce n'est pas trop dur de trouver Merlan l'Incongru une fois que Brouguignet est découvert : l'ami farceur est gardien de zoo. Une situation commode pour demeurer près de son idole animale. Tous les gens qui le connaissent l'appellent familièrement Branquignol. Il sera reconnu par son attirance certaine pour la cage du diable de Tasmanie (qui lui assure une régénération d'Essence régulière dont il a bien besoin avec cet Imaginaire bas qui rend toute magie problématique), par sa détestation de l'eau (conséquence du Geis de Saurimonde) et parce qu'il boit du whisky le soir avec l'animal en question. Il se présente comme un gardien nain, rouquin et malpropre qui marmonne tout seul, visiblement saoul, assis sur un pliant près de la cage

du diable de Tasmanie. La bonne société s'en

écarte avec dédain.

MERLAN L'INCONGRU

ASPECTS					
Puissance : 20	Habilité : 25	Taille : +2		GLAMOUR : 100	
Vigilance : 30	Résistance : 25	Charme : -3		Essence : 33	
ATTRIBUTS		valeur		Signe	
Affinités	Bonus	type			
Carnassiers	4	particulière	8		Dents longues
Blagues	7	particulière	14		Loucherie
Mauvais goût	5	particulière	10		Bruits corporels (renifle, rote, pète...)
Pouvoirs féeriques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Essence	Maîtrise			
Allergène (2/2/1)	4	6	11		Haleine chargée
Pustule nasale (1/1/0)	2	4	6		Se gratte
Terreur (3/2/1)	4	4	10		Mains qui tremblent
Eternuement (1/2/2, cf. souffle de tempête)	4	4	9		Goutte au nez
Talents magiques	Niveau				
Métamorphose	16		16		Cris animaux
Empathie	16		16		Flaire la personne
Total			100		
TRAITS					
Sentimental (12)					
GESA					
Ne jamais entrer en contact avec de l'eau (15, envers Saurimonde)					
PACTES					
L'aider dans ses chantages (24, envers Toison Noire)					

Une fois trouvé, l'ami Merlan ne voudra en aucun cas se laisser approcher par Scarille, à cause de son Geis. Il la surnomme l'Onde Détestable.

Toison Noire, naturellement incapable de le ramener lui-même, a utilisé son Point de Contact pour aller négocier un Pacte avec Merlan l'Incongru : je te fais revenir et tu m'aides dans mes chantages. Merlan, qui a peur de lui, n'a pas osé refuser, mais ne tient guère à s'exécuter (il sait trop combien de gens lui en veulent en Féerie même si sa proscription est levée, ne tient pas particulièrement à s'acoquiner avec un maniaque et a fini de plus par trouver son bonheur sur Terre). Or, pour rester libre, il lui suffit de faire échouer les tentatives de Toison Noire de remplir sa part du Pacte en le faisant rentrer...

Merlan l'Incongru ne tient donc pas du tout à retrouver Toison Noire. Il prétendra redouter le sort que l'abominable bête de la Lande Crépusculaire lui réserve. Et puis il n'a plus rien à faire en Féerie : c'est un nomade, il n'a pas de Domaine, et le plus cher de ses trésors est sur

Terre. Il n'expliquera pas les raisons de son adoration pour l'animal mais ne tiendra pas à s'en séparer. Les personnages pourront tirer parti de cet état de fait pour le forcer à les suivre en menaçant le diable de Tasmanie, ou mieux en le kidnappant puisque si Merlan l'Incongru rentre en Féerie, c'est avec Brouguignet. On peut même insinuer que Toison Noire pourrait faire du mal à Brouguignet si Merlan fait sa mauvaise tête, alors que les personnages pourront aider à le protéger.

Naturellement, Merlan l'Incongru réagira de façon violente si on s'en prend à sa mascotte, et il est puissant. Un autre problème est que le diable de Tasmanie n'est pas un adversaire commode, pour des Féeriques réduits par le manque d'Imaginaire : Taille -2, Force 10, Constitution 12, Perception 15, Réflexes 20, Coordination 20, corps à corps +5, blessures 3 légères, 1 grave, 1 mortelle.

Si Scarille raconte son histoire, Merlan commencera à larmoyer (à cause de son Trait). Il évoquera des souvenirs de sa vie avec Sauri-

monde (« quelle voix douce elle avait », dira-t-il avec une pointe de regret. « Mais elle était trop poilue », ajoutera-t-il avec humeur). Puis il acceptera de venir en Féerie, tant qu'on ne le sépare pas de Brouguignet.

A ce moment, Scarille émettra le vœu d'avoir des nouvelles de son bien-aimé. C'est le retour en fanfare à l'Oasis du Souffle Ardent.

PHASE 2 : LA DECONFITURE DU CHEIKH

Avec Merlan l'Incongru et son inséparable bestiole, les personnages voyagent jusqu'à l'Oasis du Cheikh, enfermé dans un palais desséché, sur une dune de sable battue par un vent perpétuellement aride. Estafette accueillera les personnages et les préviendra que, comme si la sécheresse ne suffisait pas (c'est déplaisant pour un poisson), Jan Ben Jann a l'air vraiment abattu.

Selon lui, il ne cesse de se lamenter sur son sort et pleure en prononçant le nom de Scarille. Il l'appelle ma fraîcheur, mon sirop de menthe, mon loukoum à la rose. Limite gâteaux, quoi. Avec tout ça, il n'a pas vraiment l'intention de se battre. Rompre son Pacte lui ferait sûrement très mal. Son peuple gronde contre lui parce que la guerre contre les Affrits n'arrange rien. Et en plus tout est encore plus desséché qu'avant à cause de son Pacte. Estafette a bien essayé de lui remonter le moral, sans grand succès.

Notre ami Jan Ben Jann ressemble à ces pâtisseries des pays chauds : tout onctueux, tout cuivré, tout simple, il accueille nos amis justement avec des pâtisseries et un fameux thé à la menthe... bouillant. A l'arrivée de Scarille, il s'illumine visiblement, se jette à ses pieds, dévore de baisers ses mains et le bas de sa robe, tandis qu'elle est terriblement gênée.

Estafette proposera alors aux personnages de s'éclipser discrètement (il faudra traîner Merlan l'Incongru manu militari pour qu'il ne reste pas sur place à se rincer l'œil). Estafette préviendra les personnages qu'au cours de leurs conversations pendant qu'ils étaient sur Terre, Jan Ben Jann a conçu un autre plan : si on réussit à convaincre les Affrits d'arrêter la guerre

convaincre les Affrits d'arrêter la guerre entre eux et son peuple, peut-être qu'une alliance pourra être conclue entre les deux peuples, une fois réconciliés, et Corallia Pike afin de courir sus à la Meute et ainsi d'affaiblir suffisamment Toison Noire pour qu'il arrête ses cruautés. Et évidemment, pour ça, il faut encore aller leur parler, aux Affrits. Jan Ben Jann ne peut pas négocier lui-même vu ses relations actuelles avec l'ennemi, et Scarille ne peut y aller à cause de son vieux Geis, donc seuls les personnages peuvent y aller, éventuellement accompagnés d'Estafette dont Arcanie fait son ambassadeur plénipotentiaire, pour mener des négociations tripartites Corallia Pike/ Oasis du Souffle Ardent/ Affrits.

Pendant toute cette conversation, un jet de Vigilance de difficulté 20 permet de remarquer que Merlan l'Incongru semble mal à l'aise. Si on le questionne, il répondra qu'il est un peu déboussolé par son retour en Féerie, qu'il a le gosier sec (et hop, une lampée de whisky et Brouguignet qui se précipite pour lécher les gouttes dans sa barbe !) et qu'il entend déjà les aboiements à vous glacer les sangs de la Meute (ce qui est vrai). Pour éviter de mettre en danger sa mascotte, il insistera pour rester à l'Oasis et laisser les personnages aller seuls en mission diplomatique. Au besoin, il donnera un véritable festival de mauvaise éducation verbale, sonore et odorante, de façon à décourager les personnages de l'emmener pour des négociations délicates. De toutes façons, les Djinns de Jan Ben Jann le surveilleront de près. Avec la bénédiction de Scarille et Jan Ben Jann, les personnages se mettent donc en route, accompagnés d'Estafette.

STEACK AFFRIT

Pour trouver l'Emir des Affrits, ce n'est vraiment pas dur : là où la pierre brûle, c'est chez lui. Sous terre, non loin de l'Oasis de Jan Ben Jann, dans une salle immense où tout se consume allègrement, en gros dans un four en pleine pyrolyse, nos amis rencontreront l'Emir

des Affrits. Ses servantes l'éventent avec des flammes vivantes et il mange des pâtisseries flambées, évidemment. Il est vêtu d'or, de pourpre, et chose qu'il faut quand même préciser : c'est un insecte dans le style phasme de la taille d'un éléphant (Glups !).

L'EMIR DES AFFRITS

ASPECTS					
Puissance : 20	Habilité : 15	Taille : +3		GLAMOUR : 80	
Vigilance : 20	Résistance : 25	Charme : -3		Essence : 27	
ATTRIBUTS			valeur	Signe	
Affinités	Bonus	type			
Roi	4	particulière	8	Vêtements luxueux	
Insectes	4	particulière	8	Yeux à facettes	
Désert	5	spécialisée	5	Assèche l'air ambiant	
Pouvoirs féériques (fréquence/ efficacité/ versatilité)	Coût en Es- sence	Maîtrise			
Onde de chaleur (2/2/1, cf. cracher le feu)	4	3	8	Brume de chaleur autour de lui	
Chitine (2/2/1, cf. cuir épais)	sans	5	13	Plaques couleur feuille sèche	
Membres multiples (3/2/2)	sans	4	14	4 pattes antérieures	
Talents magiques	Niveau				
Métamorphose	24		24	Tisse un cocon	
Total			80		
TRAITS					
Aucun sens de l'humour (12)					
Gourmand (8)					

Il est très dur à convaincre. Un vrai Roi quoi. La discussion devrait porter sur le motif de la guerre sournoise déclarée par les Affrits aux Djinns. Il s'agit en fait d'une querelle intestine qui s'est passé il y a fort longtemps et dont personne n'a plus souvenir exact : une sorte de malédiction ou d'épidémie venait de se déclarer dans l'ensemble des Buttes Arides, tous les Affrits se couvrant un par un de furoncles disgracieux d'origine inconnue. Par bonheur, un voyageur qui bénéficiait depuis peu de l'hospitalité légendaire de l'Emir était un Guérisseur doué et parvenait à contenir le phénomène. Un Djinn aurait alors apparemment kidnappé le Guérisseur des Affrits lorsque l'épidémie semblait enfin

jugulée. Et les Affrits, assoiffés de vengeance, ont cherché la moindre broutille pour châtier le peuple de Jan Ben Jann, ce qui est en train de se produire. Pas du tout rancuniers, les génies. L'Emir, bien sûr, se dit prêt à cesser les hostilités si on lui apporte la preuve formelle que « ce chien syphilitique » de Jan Ben Jann n'est pour rien dans la disparition de son Guérisseur. Avec un peu de négociation (si les joueurs ne trouvent pas de terrain d'entente, au bout d'un moment, c'est Estafette qui s'en mêle), les amis apprennent que le Guérisseur en question s'appelait quelque chose comme Merlu l'Inconvenant... et Paf ! retour à la case départ.

MISE AU POINT

Donc, dans tous les cas, les personnages vont finir par se retrouver avec Merlan au milieu entre les Affrits et Toison Noire. Jan Ben Jann est en mesure d'accomplir son Pacte, ce qui n'empêche pas par ailleurs de faire punir Toison Noire par une coalition pour lui ôter l'envie de recommencer.

De fait, Arcanie veut lui faire peur, à ce monstre assoiffé de cruauté. Et Merlan l'Incongru, quant à lui, aimerait bien s'en sortir sans trop de casse... Et puis les personnages ont le droit légitime d'être intrigués par la position de l'ami Merlan dans l'affaire Affrit. Quelle pagaille a-t-il donc mise dans Féerie ?

C'est donc un grand retour aux Havres du Désert pour une nouvelle explication avec Mer-

MERLAN FRIT...

...Et dans ses petits souliers. Sous la contrainte de Jan Ben Jann, de ses Djinns et peut-être des personnages, Merlan l'Incongru raconte son histoire :

Il était une fois un petit Féérique, pas bien méchant, qui faisait surtout un grand nombre de blagues stupides. Mais petit poisson deviendra grand, il a acquis plein de Glamour, ses « exploits » aidant, mais ses blagues étaient toujours aussi lamentables. C'est lui qui a déclenché une épidémie spectaculaire mais non mortelle chez les Affrits (avec son Pouvoir pustule nasale) pendant qu'il résidait chez eux, pour apparaître comme leur sauveur. C'était drôle (de son point de vue) et ça lui assurait une place au chaud... un peu trop chaud, d'ailleurs ! Il a accompli son service presque jusqu'au bout, mais il a craqué avant. En effet, même si tout le monde ne rit pas de ses blagues, il était particulièrement mal tombé chez les Affrits, du fait des circonstances et aussi parce que leur Emir n'a pas d'humour... Du coup, soumis au principe de la cocotte-minute, Merlan l'Incongru a craqué et s'en est allé de son propre chef dans des endroits plus accueillants, tant qu'à faire en faisant croire à un enlèvement de la part des Djinns pour faire une nouvelle blague à sa façon en créant un conflit énorme en Féerie. C'est de cette manière qu'il a rencontré Saurimonde, avant que leur histoire ne tourne court et que de nouvelles frasques le fassent proscrire par le Haut-Roi et lui permettent, en s'échappant encore une fois pour se faire oublier, sur Terre cette fois, de rencontrer sa destinée en la personne d'une bes-

PLAN D'ACTION

Les Affrits, heureux d'avoir enfin conclu cette guerre, sont alliés à Arcanie. Quant au peuple de Jan Ben Jann, en échange d'une entente cordiale avec les Affrits, il ferait n'importe quoi. Toison Noire n'a plus qu'à numéroter ses abat-tis...

Très vite, Arcanie mobilise du monde, dirigé par son fiancé, pour attaquer la Meute, de même que Jan Ben Jann et l'Emir. Pas fou et sachant très bien que tout le monde le déteste, Toison Noire ne quitte plus son Domaine, et c'est natu-

lan l'Incongru qui s'annonce.

tiolo marsupiale : Brouguinet. Il revient comme une fleur longtemps après.

Le bon point, c'est que la guerre n'a plus lieu d'être et ça, il faut l'annoncer à l'Emir. Merlan l'Incongru qui le connaît bien affirme que vu sa mentalité, il va vouloir se venger de lui. Il insistera alors sur le fait qu'il faut le garder sous la main pour le remettre à Toison Noire sinon le Pacte n'est pas accompli ! Le problème est donc de convaincre Merlan d'aller se confesser à l'Emir pour arrêter la guerre, tout en lui garantissant la sécurité. Là encore, l'intimidation des Djinns, la belle histoire contrariée de Scarille et Jan Ben Jann ou des menaces sur le diable de Tasmanie pourront faire des merveilles pour le convaincre d'assumer, cette fois, ses responsabilités, surtout assorties d'un sauf-conduit dans les Havres du Désert au cas inéluctable où il se ferait à nouveau des ennemis (son Geis l'empêche de se réfugier à Corallia Pike).

Il va s'excuser humblement et tenter une plaisanterie, mais ça ne fera pas rire l'Emir, évidemment. Il va très vite se sentir si mal à l'aise qu'il s'enfuira de nouveau si on ne le tient pas sous bonne garde (Estafette se proposera pour lui servir d'ange gardien). L'Emir acceptera de passer l'éponge sur sa conduite si, en contrepartie, Jan Ben Jann promet de mettre sa Guérisseuse à disposition des Affrits (qui devront toutefois se déplacer en terrain neutre). Un festin conclura la réconciliation entre le Cheikh et l'Emir.

rellement là qu'il attend que Jan Ben Jann lui remette Merlan l'Incongru. Bien sûr, rien n'empêche d'y aller en force. Ce que voyant, il va naturellement comprendre le tout et voir qu'il risque de se retrouver emballé-c'est-pesé si tout le monde s'y met correctement.

Même dans son Domaine, Toison Noire ne fait en effet pas le poids face aux forces conjuguées des personnages, de Corallia, des Djinns et des Affrits. Entre accepter le Pacte de ne plus faire de mal à aucune des parties présentes et se faire Dépouiller, le gros méchant comprendra

vite son avantage. Arcanie exige un châtement exemplaire, Scarille propose une solution non-violente... Un traité d'alliance réciproque est conclu entre les 3 Royaumes et Toison Noire en est proscrit, sans combat, histoire de bien lui

faire sentir qu'il l'échappe belle. De son côté, Merlan l'Incongru, peu pressé de remplir sa part du Pacte, s'enfuit à toutes jambes dès qu'ayant mis un pied dans la Lande, il libère Jan Ben Jann de son Pacte.

HAPPY END !

Avec un peu de chance, tout est fini... Alors réjouissons-nous pour l'occasion chez Arcanie où nous fêterons deux beaux mariages au cours desquels même Saurimonde sera attendrie, l'espace d'un instant. Quant à Merlan l'Incongru, il court toujours...