MITONNÉ AVEC AMOUR

SAVAGE WORLDS

FAN PRODUCT

MITONNÉ AVEC AMOUR

LA PAIX REPOSE SUR UN AMOUR TIMIDE... QU'IL VA FALLOIR LAISSER MIJOTER !

Une courte aventure *Savage Worlds* en édition *Adventure*.

PROLOGUE

Après des années de conflit, les royaumes de Xiap et d'Erreug sont arrivés à une trêve et à un accord de paix, conditionné au mariage d'Aizzar, la princesse d'Erreug, avec Emlac, le prince de Xiap. Leur premier rendez-vous doit avoir lieu dans une auberge située entre les deux pays, tenue par maître Effoc, un cuisinier renommé.

Chacune des deux personnalités est accompagnée d'une lourde escorte et d'un chaperon, bien décidés à les protéger et à encadrer cette soirée. L'ambiance pèse lourdement sur les épaules de leurs altesses. Effoc déborde de nervosité et n'a qu'une hâte : que tout cela se termine ! Entre l'hostilité des soldats qui se regardent en chiens de faïence et la conversation qui ne prend pas entre ses jeunes hôtes royaux, il croit la fin de son auberge toute proche… Il se concentre donc avec acharnement sur sa cuisine, espérant que les plats qu'il va préparer ce soir raviront ses hôtes et détendront l'atmosphère.

De son côté, le jeune prince Emlac, réservé et intimidé, n'arrive pas à parler à la princesse Aizzar et elle-même reste sur la défensive : comment peut-elle épouser le prince du royaume responsable de la mort de son frère adoré ? Les deux doivent toutefois absolument s'entendre, et la paix nécessite qu'ils passent la meilleure soirée possible.

LES HÉROS

Dans cette histoire, les héros n'incarnent ni le prince, ni la princesse, ni aucun être humain. Ce serait trop facile. En réalité, nos héros sont des ustensiles de cuisine ou des objets divers enchantés par Étïam, une fée farfelue mais bien intentionnée. Celle-ci a tout fait pour réaliser le vœu du jeune Effoc : faire de sa cuisine la meilleure au monde. Pour cela, elle a donné vie et conscience à divers objets de l'auberge. Seuls Effoc et ses employés sont au courant.

Les joueurs doivent donc incarner plusieurs de ces êtres étranges. Ils pourraient être perturbés à cette idée. Pas de panique ! Les objets animés sont capables de se déplacer, de parler et d'agir de diverses manières. Ils disposent également de quelques capacités spéciales pour les aider. Les joueurs doivent se montrer créatifs dans l'utilisation de celles-ci, ainsi que de leurs Compétences et Atouts. La meneuse de jeu est invitée à récompenser toutes leurs bonnes idées par des Jetons, et à leur autoriser la dépense de ces derniers pour **Influencer** l'histoire (voir *Savage Worlds Adventure Edition*) comme indiqué ci-après :

MAGIE, MAGIE, C'EST LA CUISINE D'AUJOURD'HUI

D'autres objets enchantés sont présents dans l'auberge et peuvent potentiellement aider les héros. Les joueurs peuvent dépenser un Jeton pour influencer légèrement l'histoire en faisant agir un autre ustensile, un meuble, un employé d'Effoc ou l'auberge elle-même (un verre qui se renverse sur quelqu'un, une chaise qui bouge, un tiroir qui se coince, un volet qui claque, etc.).

En outre, grâce à la magie de la fée Étïam, les objets enchantés — et seulement eux — bénéficient des règles d'univers **Chance insolente**, **Héros sans armure**, **Les héros ne meurent jamais** et **Limite de blessures**. Les humains et les créatures naturelles doivent faire avec (ou sans, selon le point de vue).

L'AMOUR, TOUJOURS L'AMOUR

Le prince et la princesse doivent, idéalement, tomber amoureux l'un de l'autre durant cette soirée. Les occasions de faire naître et d'exacerber leurs sentiments ne manquent pas. Chaque étape de la soirée peut faire gagner ou perdre des marqueurs d'affection — le total peut être négatif. La conclusion du scénario dépend du nombre de marqueurs d'affection possédés par les héros lorsque la soirée s'achève (voir ***Leave Time For Love***).

À COUVERT !

Prudence ! Aucun humain ne doit se rendre compte de ce que font les objets animés, sinon Effoc aurait de gros ennuis… et les héros échoueraient à coup sûr dans leur mission.

Si, pour quelque raison que ce soit, les objets enchantés sont découverts, l'aventure se termine aussitôt dans un grand remue-ménage (les gardes crient à la sorcellerie et tentent de détruire les objets, ce genre de choses). Les joueurs perdent deux marqueurs d'affection et la meneuse fait le décompte (voir ***Leave Time For Love***).

LE JOUR FATIDIQUE

Depuis qu'il a reçu la missive officielle concernant le dîner des deux altesses royales, Effoc a préparé son auberge aussi bien qu'il l'a pu. Le garde-manger regorge de victuailles, la vaisselle rutile, le sol et les murs respirent la propreté. Tout semble donc parfait.

Hélas, sa nervosité a déteint pendant plusieurs jours sur toute son auberge : les ustensiles, le personnel et les animaux sont sur des charbons ardents. Chacun peut ressentir la tension dans l'air. Toutes les conditions sont réunies pour une catastrophe de dernière minute… ou plusieurs !

DES RATS DANS LA CUISINE

Quelques vils rongeurs, alléchés par les bonnes odeurs émanant du garde-manger, s'infiltrent dans l'auberge pour la piller. Les rats (un par personnage) se saisissent de plusieurs jambons, fromages, saucisses et autres victuailles. Toutefois, ce pillage fait du bruit, ce qui alerte l'un des employés d'Effoc : il donne aussitôt l'alerte. Les rats s'engouffrent dans leurs tunnels. Aucun humain ne peut les y pourchasser ! Cette tâche revient donc à nos petits, mais vaillants, héros. Une Poursuite s'engage.

La meneuse est invitée à créer, avec les cartes, autant d'embranchements que de joueurs, afin de refléter le côté labyrinthique des tunnels, et à disposer un rat par d'embranchement, à 3 cartes du départ. L'Intervalle est de 5 cases par carte.

Les tunnels sont étroits et plongés dans le noir, ce qui inflige un malus de Pénombre (-1 pour les objets enchantés), mais les pillards sont encombrés par leurs victuailles et subissent un malus de -1 à toutes leurs actions et à leur Parade. Les héros ne disposent toutefois que d'un temps limité pour rattraper les rats : les rongeurs toujours présents au bout de 6 rounds s'enfuient avec leurs trésors.

Chaque rat vaincu rapporte un marqueur de victuailles aux héros, et la suite dépend du nombre de marqueurs récupérés :

- **0 :** catastrophe ! Effoc va devoir improviser un repas avec ce qui lui reste, ce qui dégrade sévèrement le repas du soir. Effoc aura un malus de -4 pour préparer le dîner (voir ***Le dîner diplomatique***).
- **De 1 à la moitié du nombre de joueurs :** les personnages ont sauvé les meubles, mais il faudra bien nettoyer les victuailles et en jeter une partie qui est trop abîmée… Effoc aura un malus de -2 pour préparer le dîner (voir ***Le dîner diplomatique***).
- **Plus de la moitié du nombre de joueurs :** la majeure partie de la nourriture volée a été récupérée, et en assez bon état, compte-tenu des circonstances. Effoc effectuera son jet sans modificateur pour préparer le dîner (voir ***Le dîner diplomatique***).
- **Tous les marqueurs :** les héros ont repris aux rats toutes les victuailles. Effoc effectuera son jet à +2 pour préparer le dîner (voir ***Le dîner diplomatique***).

Le bonus de Chef toqué est déjà comptabilisé.

Une fois la nourriture récupérée — ou non —, les héros doivent aider Effoc et ses employés à la nettoyer/préparer. Cela dure jusqu'à ce que les délégations parviennent à l'auberge.

- **Rats (un par personnage)**

L'ARRIVÉE

Durant l'après-midi, les deux altesses royales arrivent quasiment au même moment, chacune avec un ou deux serviteurs, une escorte de soldats dirigés par un capitaine, et un ministre. Effoc les accueille en personne. Nos héros peuvent assister à cette rencontre en se faisant discrets (attention aux conséquences s'ils échouent à leur jet de Discrétion), afin de prendre la mesure du prince et de la princesse.

Un Succès en Perception leur apprend que la princesse Aizzar bat froid le prince Emlac et que celui-ci fait preuve d'une grande timidité. Leurs gardes semblent stoïques, quoique nerveux, la main constamment proche de leur arme. La capitaine de l'escorte du prince de Xiap, Drocca, paraît très contrariée, tandis que son homologue adverse, un homme répondant au nom d'Exir, semble parfaitement neutre et lisse.

Avec une Prouesse, nos héros comprennent qu'Ettul, le ministre accompagnant la princesse semble assez belliqueux, et remarquent que la capitaine de Xiap triture nerveusement son collier avant de le ranger sous sa tunique.

Après quelques salutations froides et formelles, Effoc fait conduire chaque délégation à ses quartiers par un de ses employés. Les héros peuvent s'infiltrer dans les chambres, avec la complicité d'Effoc ou d'un employé, pour espionner les différents protagonistes. Il est tout à fait possible que certains des héros s'introduisent par avance dans les chambres des altesses royales, afin de mieux les observer.

Le dîner aura lieu trois heures plus tard.

PLAN DE L'AUBERGE

L'auberge d'Effoc se compose d'une écurie et d'un grand bâtiment en L, assez grand pour accueillir les deux délégations. La princesse d'Erreug est logée au premier étage, le prince de Xiap au second. À chaque étage, deux soldats sont constamment de garde devant les portes des pièces allouées à leurs altesses, tandis que six autres patrouillent autour du bâtiment (trois par délégation). Les autres soldats, les serviteurs et les conseillers occupent d'autres pièces à ces mêmes étages.

Il est possible de se faufiler d'une pièce à l'autre en passant par les portes ou les fenêtres, avec un Succès en Athlétisme (escalade urbaine) dans le second cas. Du lierre grimpe, ici et là, sur les murs de l'auberge et quelques arbres permettent d'accéder aux fenêtres. Toutefois, les gardes surveillent ces végétaux.

Le rez-de-chaussée de l'auberge comprend la salle à manger, quelques alcôves plus discrètes, une petite salle de bal et la cuisine. Les quartiers d'Effoc et de ses employés se trouvent au-dessus de cette dernière pièce ; des portes de service permettent d'accéder au reste de l'établissement.

Un petit jardin entouré de haies se situe juste à côté de l'auberge. Celui-ci est accessible depuis les étages, grâce à un petit escalier. Très apprécié des voyageurs, cet endroit comporte de nombreux arbustes et parterres de fleurs, lui donnant un fort cachet romantique. Une ravissante petite fontaine et trois bancs de pierre se trouvent en son centre.

Les jets de Discrétion des héros se font en opposition à la Perception des soldats de garde, ceux-ci étant sur le qui-vive. La plupart des actions des personnages sont également limitées par leur Discrétion. Toutefois la différence d'Échelle (-4) est à prendre en compte pour les jets de Perception visuelle des gardes.

LES QUARTIERS DE LA PRINCESSE D'ERREUG

Exir, le capitaine d'Erreug reste en permanence auprès de son altesse. Deux servantes aident celle-ci à se préparer pour le dîner : bain, coiffure, maquillage, habillage. Aizzar ne cesse de pester contre ce mariage, ce qui révèle aux éventuels témoins l'étendue de ses griefs contre le royaume de Xiap, qu'elle tient pour responsable de la mort de son frère, Tilfnoc.

Exir n'intervient qu'une fois : d'un ton doux mais ferme, il lui rappelle qu'elle a des responsabilités et que la paix est plus importante que son propre bonheur. Il prononce ces mots sans changer d'attitude, mais un observateur averti, avec une Prouesse en Perception, aperçoit une lueur triste dans son regard.

Le ministre d'Erreug, Ettul, vient voir la princesse, une fois celle-ci convenablement vêtue. Il lui rappelle le déroulé de la soirée, le rôle qui lui incombe, etc. Toutefois, il ne semble guère satisfait non plus de cette situation (Succès en Perception requis) et paraît même carrément hostile à Xiap (Prouesse en Perception requise).

Durant cette scène, les héros remarquent facilement que les servantes choisissent avec soin les huiles, savons, parfums et vêtements d'Aizzar. Avec un Succès en Culture générale, ils identifient certains des produits préférés de son altesse, ce qui peut aider à préparer une meilleure ambiance pour le dîner (les jets d'Effoc et de ses employés se feront à +1, +2 en cas de Prouesse — voir ***Le dîner diplomatique***). S'ils étudient les vêtements, ils effectuent un jet de Performance. En cas de Succès, ils se rendent compte que les robes choisies, toutes savamment élaborées, la mettent plutôt bien en valeur. S'ils obtiennent une Prouesse, ils découvrent une robe laissée de côté, plus simple en apparence, mais qui convient mieux à sa personnalité et à son physique. Elle pourrait l'aider à séduire le prince de Xiap (voir ***Le dîner diplomatique***). Pour ce faire, ils peuvent causer quelques menus dégâts aux autres vêtements, placer la robe bien en évidence, attirer l'attention de la princesse Aizzar dessus, etc.

Les personnages peuvent également fouiller discrètement dans les affaires de la princesse. Ils trouvent plusieurs objets notables :

- un beau jeu de cartes (Succès en Culture générale ou Jeu : il s'agit d'un jeu de tarot ; Prouesse : le style de dessin évoque plus le style de Xiap que celui d'Erreug) ;
- un carnet de croquis (Succès en Performance : elle dessine surtout des animaux et des insectes avec un style réaliste et minimaliste ; Prouesse : elle n'utilise que peu de couleurs) ;
- un manuel de stratégie militaire (Succès en Éducation ou Stratégie : il parle surtout de tactiques de cavalerie, l'un des régiments les plus réputés d'Erreug ; Prouesse : depuis quelques années, Erreug a du mal à se fournir en chevaux car les terres agricoles ont souffert de sécheresses).

Tout cela peut fournir de bons sujets de conversation pour le dîner (voir ***Le dîner diplomatique***).

Les héros peuvent aussi espionner Ettul, le ministre d'Erreug. Celui-ci possède une chambre attenante à celle de son altesse. Il a tiré les rideaux. Un garde se tient devant la porte, mais aucun autre ne se trouve à l'intérieur. Ettul n'a qu'une valise contenant quelques vêtements. Toutefois, en fouillant cette valise, avec une Prouesse en Perception ou un Succès en Subterfuge, les héros découvrent une poche secrète contenant une note manuscrite et deux minuscules flacons.

La note est cryptée. Il faut un Succès en Éducation ou Recherche à -2 pour la décoder, et cela prend deux heures (il ne reste alors qu'une demi-heure avant le dîner) : « Arrêtez cette folie ! » Avec un Succès en Éducation, les héros se souviennent que le codage des messages est une pratique courante à la cours d'Erreug, riche en complots. Attention : la disparition de la note éveille les soupçons du ministre… mais rien n'interdit aux héros de la recopier sur un autre papier.

Si les personnages prélèvent un peu du liquide contenu dans les flacons et arrivent à l'analyser (Succès en Sciences ou Soins avec le matériel approprié, à -2 sinon), ils déterminent qu'il s'agit d'un poison lent (liquide incolore et inodore, aucun effet sur les héros : ils ne sont pas vivants) et de son antidote (liquide légèrement bleuté). Il ne sert à rien de le tester sur un être vivant car il n'en subira pas les effets avant plusieurs jours. Cacher les flacons met également aussitôt la puce à l'oreille du ministre, qui se montrera très suspicieux et cherchera un autre moyen de parvenir à ses fins (voir ***Le dîner diplomatique***).

Les héros peuvent fabriquer des faux à l'aide des ingrédients de la cuisine, notamment en mélangeant de l'eau et des colorants dans de bonnes proportions (aucun jet requis). Cela permet de tromper Ettul.

LES QUARTIERS DU PRINCE DE XIAP

Le prince Emlac se prépare également pour le dîner, avec l'aide d'un seul serviteur. Il commence lui aussi par prendre un bain, avant de s'habiller. Son conseiller, Evêrt, le rejoint pour la seconde partie des préparatifs afin de l'encourager. Les héros peuvent, en assistant à cette scène, comprendre que le jeune prince est très intimidé par la princesse, farouche et visiblement versée dans les arts de la guerre, alors que lui s'intéresse surtout aux arts. Son conseiller l'exhorte à faire son maximum pour la paix. Avec un Succès en Perception ou Performance, les héros comprennent qu'Emlac a des goûts plutôt simples (les jets d'Effoc et de ses employés se feront à +1, +2 en cas de Prouesse — voir ***Le dîner diplomatique***).

Comme dans les quartiers de la princesse, les personnages peuvent fouiller les affaires du prince et l'espionner. Ils se rendent alors compte :

- qu'il possède également un carnet de dessins (Succès en Performance : il dessine beaucoup d'oiseaux et de fleurs, de manière très étudiée ; Prouesse : il utilise énormément de couleurs) ;
- qu'il lit beaucoup d'ouvrages (Succès en Éducation ou en Sciences : Emlac aime la philosophie et les sciences ; Prouesse : il semble étudier divers moyens d'accroître les capacités agricoles d'une terre) ;
- qu'il cache soigneusement une flûte dans ses affaires (Succès en Subterfuge ou Prouesse en Perception pour la trouver ; Succès en Performance ou Éducation, ou Prouesse en Culture générale pour déterminer que ce type de flûte est originaire d'Erreug).

Tout cela peut fournir de bons sujets de conversation pour le dîner (voir ***Le dîner diplomatique***).

Lorsqu'il a fini de se préparer, le prince s'installe au bureau de la chambre et se met à écrire de la poésie. Il est seul à ce moment-là, son conseiller et le serviteur s'étant retirés. Si les héros arrivent à lire ce que le prince écrit, ils s'aperçoivent que sa poésie est bonne (Succès en Éducation ou Performance), mais qu'elle peut être améliorée (cela nécessite une Prouesse).

Drocca, la capitaine de Xiap, vient chercher le prince peu avant le dîner. Elle semble toujours nerveuse. Elle a revêtu une tenue d'apparat qui laisse son collier apparent. Si les héros ont l'occasion d'observer en détail ce bijou, ils peuvent voir un médaillon gravé d'un fauve bondissant sous une branche de laurier. Avec un Succès en Culture générale ou en Éducation, les héros savent qu'il s'agit d'un gage de confiance pour un soldat d'élite, accordé à peu d'individus.

ET MAINTENANT ?

Les héros se demanderont sans doute comment tirer parti des informations réunies jusque-là, notamment pour influencer le déroulement de la soirée (voir ***Le dîner diplomatique***). Plusieurs possibilités existent (liste non exhaustive) :

- déplacer et mettre en évidence dans les quartiers des altesses les objets trouvés, afin qu'ils les prennent avec eux pour le dîner ou les gardent en mémoire ;
- glisser dans les poches des vêtements des altesses certains des objets précieux (la flûte, le jeu de cartes, les carnets…), en espérant qu'ils les trouvent durant la soirée et aient l'idée d'en parler (Discrétion ou Subterfuge) ;
- écrire sur un papier une note donnant des « conseils de diplomatie » indiquant des choses comme « amène la discussion sur tel sujet » (Éducation ou Performance) ;
- en parler à Effoc et ses employés, afin que ceux-ci suggèrent des sujets de discussions durant le dîner ;
- murmurer à l'oreille d'un personnage, en essayant de se faire passer pour sa conscience (Performance à -2 limitée par Discrétion pour ne pas se faire repérer) ;
- agir discrètement durant le repas pour suggérer l'image d'un des objets (faire en sorte de couper un morceau de viande en forme de flûte, une tache de vin évoquant un oiseau apparaît sur une serviette, etc.) ;
- attirer le regard d'une altesse sur un détail de la salle évoquant l'une de ses passions (un tableau, un instrument de musique, etc.) ;

- amener l'un des objets près des personnages (par exemple, le poème du prince, écrit sur une feuille, pourrait s'envoler de sa chambre et tomber dans le jardin, de manière parfaitement fortuite, pile au moment où leurs altesses s'y promènent).

Si les joueurs n'y pensent pas d'eux-mêmes, la meneuse peut leur en suggérer certaines, en échange d'un Jeton. Toutefois, la solution d'impliquer Effoc ne devrait être utilisée qu'en dernier recours, afin de forcer les joueurs à se creuser la tête. Il s'agit de leur aventure, après tout !

LE DÎNER DIPLOMATIQUE

Dans cette partie, les personnages non joueurs vont effectuer plusieurs jets importants. Afin de rendre cela plus intéressant, la meneuse peut laisser les joueurs lancer les dés à la place d'Effoc, de ses employés ou des deux altesses, et partager la narration qui en découle. Les joueurs disposent, pour ces jets uniquement, des Jetons de la meneuse.

LES ENTRÉES

Pendant que nos héros surveillent leurs altesses royales, Effoc et ses employés préparent le repas et la salle. Effoc effectue un jet de Culture générale (cuisine) avec un malus dépendant de la conclusion de la scène ***Des rats dans la cuisine***. Les employés décorent la salle : ils effectuent un jet de Performance.

Les jets d'Effoc et de ses employés peuvent recevoir des bonus cumulatifs si les héros leurs transmettent leurs observations sur leurs altesses royales (voir ***Les quartiers de la princesse*** et ***Les quartiers du prince***) :

- +1 s'ils ont identifié les goûts de la princesse Aizzar (+2 en cas de Prouesse) ;
- +1 s'ils ont identifié les goûts du prince Emlac (+2 en cas de Prouesse).

Les personnages ont la liberté de se positionner dans la salle du dîner, afin de mieux y assister.

Lorsque le prince et la princesse font leur entrée, la tension monte d'un cran. Quelques soldats se placent à distance respectueuse, attentifs à tout ce qui pourrait mal tourner. Leurs altesses se saluent. Elles effectuent chacune un jet de Culture générale avec les bonus et malus cumulatifs suivants :

- -2 si les employés de l'auberge ont échoué à décorer la salle, +1 s'ils ont obtenu une Prouesse ;
- Emlac subit un -1 en raison de son Handicap timide ;
- Aizzar bénéficie d'un +1 si elle porte la robe simple qui lui sied le mieux (voir ***Les quartiers de la princesse***).

La meneuse ne doit pas compter le bonus d'Aristocrate des deux altesses, car celui-ci est annulé par la tension qui règne entre leurs deux pays.

Une Prouesse apporte un marqueur d'affection, mais chaque Échec en enlève un (le total peut être négatif !). Les héros peuvent donc gagner, ou perdre, jusqu'à deux marqueurs d'affection.

Une fois les salutations de rigueur prononcées, le prince et la princesse s'assoient à la table, accompagnés chacun de leur capitaine et de leur ministre. La conversation s'engage timidement.

Pendant le dîner, tous les jets de Traits en rapport avec la diplomatie d'Emlac et d'Aizzar subiront un malus de -2 si Effoc n'a pas réussi à préparer un repas engageant. En revanche, s'il a obtenu une Prouesse, les jets de leurs altesses se feront à +1.

Garder en tête toutes ces valeurs peut s'avérer fastidieux. La meneuse est invitée à préparer des marqueurs de couleurs afin de matérialiser facilement le Succès ou l'Échec des actions pour comptabiliser rapidement les bonus et malus. Deux tableaux d'aide sont proposés dans la section ***Tableaux récapitulatifs****.*

ASSAISONNEMENT MAISON

Au cours du dîner, Ettul profite d'un changement de plat pour empoisonner le verre de la princesse (seuls les héros peuvent s'en rendre compte, en réussissant un jet de Perception opposé à la Discrétion du ministre). Si rien n'est fait pour empêcher cela ou donner l'antidote à Aizzar avant la fin de la nuit, l'équipe perd automatiquement tous les marqueurs d'affection qu'elle aura gagnés.

Si les héros ont éveillé les soupçons d'Ettul (voir ***Les quartiers de la princesse***), celui-ci se montre désagréable durant le dîner (et l'éventuelle promenade dans le jardin), ce qui agace Drocca, met mal à l'aise le jeune Emlac, et exacerbe la colère d'Aizzar. Tous les jets de Traits en rapport avec la diplomatie de leurs altesses

subiront un malus de -2 jusqu'à la fin de l'aventure — ou que le ministre soit réduit au silence d'une manière élégante et discrète par les héros (attention ! Il doit participer au dîner : son absence produirait un grand remue-ménage puisque les gardes de la princesse fouilleraient l'auberge pour le retrouver…).

CONVERSATION À COUTEAUX TIRÉS

La conversation s'engage et, influencée par le ministre d'Erreug, porte d'abord sur la guerre et le rôle de la cavalerie. Cela met leurs altesses mal à l'aise et fait tiquer la capitaine de Xiap. La princesse se sent obligée de magnifier la cavalerie d'Erreug (son frère, tombé au combat, menait un régiment de cavalerie et a obtenu de grandes victoires). Toutefois, si les héros ont découvert les difficultés actuelles du royaume d'Erreug pour obtenir des chevaux (voir ***Les quartiers de la princesse***), ils peuvent influencer le cours de la discussion (voir ***Et maintenant ?***). En cas de Succès de leur part, Aizzar est alors forcée de reconnaître que maintenir une puissante cavalerie s'avère actuellement difficile. Elle effectue un jet de Persuasion à -4 (-2 si les héros sont intervenus avec Succès) et fait perdre un marqueur d'affection aux héros en cas d'Échec.

Si les héros ont également découvert les recherches du prince en matière d'agriculture (voir ***Les quartiers du prince***) et font en sorte qu'il aborde ce sujet, cela peut apaiser certaines tensions. Dans ce cas, Emlac effectue un jet de Sciences : il apporte aux héros un marqueur d'affection en cas de Succès, deux en cas de Prouesse. Toutefois, en cas d'Échec, les héros en perdent un.

Le prince tente ensuite de changer de sujet et, si les héros n'interviennent pas, aborde la philosophie. Il effectue un jet de Persuasion à -2 du fait de sa timidité et du ressentiment d'Aizzar à l'égard du royaume de Xiap. La princesse l'écoute poliment en cas de Succès, et participe plus volontiers en cas de Prouesse (les héros gagnent un marqueur d'affection). En cas d'Échec, elle se renferme, ce qui fait perdre un marqueur d'affection.

Si les héros interviennent avec Succès, ils poussent Emlac à aborder un autre sujet : les dessins, les jeux de cartes ou la musique. Dans ce cas, la transition s'effectue sans heurt (aucun jet requis).

Les dessins : amener leurs altesses royales à comparer leurs techniques de dessin permet de gagner un nouveau marqueur d'affection, deux si la couleur est évoquée (il faut pour cela que les héros aient obtenu au moins une Prouesse en étudiant le carnet du prince ou celui de la princesse — voir ***Les quartiers de la princesse*** et ***Les quartiers du prince***).

Les jeux de cartes : inciter Aizzar à parler du jeu de tarot accorde un marqueur d'affection, à condition qu'elle mentionne le style de dessins originaire de Xiap. Les héros doivent l'avoir découvert (voir ***Les quartiers de la princesse***), sinon elle n'en parlera pas.

La musique : inciter Emlac à parler de sa flûte provenant d'Erreug accorde un marqueur d'affection. Là encore, cela ne peut être fait que si les héros le savent (voir ***Les quartiers du prince***).

Le dîner s'achève une fois deux sujets différents évoqués sur les trois. Leurs altesses royales poursuivent leur soirée par une promenade dans le jardin (suggérée par Effoc).

LE JARDIN

Toujours accompagnés par leurs capitaines et ministres, la princesse et le prince se rendent dans le jardin. Ils discutent alors plus librement, même si une certaine tension demeure. Ils évoquent le dernier sujet de conversation avant d'arriver près de la fontaine. Les héros peuvent inciter leurs altesses royales à s'asseoir sur un banc pour profiter de la soirée, puis à orienter la conversation vers la poésie (voir ***Et maintenant ?***). En cas de Succès, Emlac récitera son dernier poème : il effectue un jet de Performance, à +2 si les héros ont réussi à améliorer ce poème (voir ***Les quartiers du prince***). L'équipe gagne un marqueur d'affection en cas de Succès, deux en cas de Prouesse, mais en perd deux en cas d'Échec !

JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

La soirée s'achève. Si le nombre de marqueurs d'affection est strictement positif et que le ministre d'Erreug n'a pas pu empoisonner Aizzar, il tente de s'introduire dans la chambre de Drocca. Là, il s'empare du poignard et du médaillon de l'officier, avant de tenter d'assassiner la princesse. S'il y parvient, les héros perdent tous leurs marqueurs d'affection tandis que les deux escortes cherchent à s'entretuer…

Les personnages doivent donc tout faire pour empêcher cela.

TABLEAUX RÉCAPITULATIFS

Pour aider la meneuse, voici deux tableaux récapitulatifs des conséquences des actions des personnages et des découvertes des héros sur le déroulement de la soirée :

ACTIONS	CONSÉQUENCES
Sauver la nourriture des rats	Effoc, préparation du repas (Culture générale) à -4 / -2 / 0 / +2 en fonction de ce que les héros ont fait
Identifier les goûts de la princesse	Effoc / employés +1 (+2 si Prouesse) pour préparer le repas (Culture générale) / la salle (Performance)
Identifier les goûts du prince	Effoc / employés +1 (+2 si Prouesse) pour préparer le repas (Culture générale) / la salle (Performance)
Préparer la salle (employés)	Échec : salutations des altesses -2 (Culture générale) Prouesse : salutations des altesses +1
Timidité du prince	Emlac : salutation -1 (Culture générale)
La princesse porte sa robe simple	Aizzar : salutation +1 (Culture générale)
Préparer le repas (Effoc)	Échec : -2 aux jets de diplomatie des altesses Prouesse : +1 aux jets de diplomatie des altesses
Ministre d'Erreug suspicieux	-2 aux jets de diplomatie des altesses (sauf si réduit au silence)
Salutations (Culture générale)	La princesse et le prince font leur jet : une Prouesse apporte un marqueur d'affection (max 1 par jet), un Échec en fait perdre un
Parler de la cavalerie	Aizzar, Persuasion à -4 (-2 si les héros interviennent), -1 marqueur d'affection si Échec
Changer de sujet	En fonction des découvertes des héros : pas de jet, nouveau sujet Aucune intervention : Emlac, Persuasion -2, +1 marqueur d'affection si Prouesse, -1 si Échec

DÉCOUVERTES DES HÉROS	CONSÉQUENCES
Manuel de stratégie de la princesse (Prouesse en Éducation ou Stratégie)	Faire en sorte qu'Aizzar reconnaisse les difficultés actuelles de son pays
Recherches en agriculture du prince (Prouesse en Éducation ou Science)	Si Aizzar a parlé des difficultés d'Erreug, Emlac effectue un jet de Sciences (+1 marqueur d'affection si Succès, +2 si Prouesse, -1 si Échec)
Carnet de croquis de la princesse ou carnet de dessins du prince (au moins une Prouesse en Performance)	Si les altesses discutent dessins, elles comparent leurs techniques et à évoquent la couleur (+1 marqueur d'affection)
Le jeu de tarot de la princesse (Prouesse en Culture générale ou Jeu)	Si la conversation est orientée vers le jeu, Aizzar évoque les dessins de Xiap (+1 marqueur d'affection)
La flûte du prince (Prouesse en Culture générale ou Succès en Éducation ou Performance)	Si Emlac parle de sa flûte (+1 marqueur d'affection)
Le poésie du prince (Succès en Éducation ou Performance)	Si Emlac récite son dernier poème : Performance, (+1 marqueur d'affection si Succès, +2 si Prouesse, -2 si Échec) Si les héros ont amélioré le poème (Prouesse en Éducation ou Performance), il fait son jet à +2

LEAVE TIME FOR LOVE

La conclusion de cette aventure dépend du nombre de marqueurs d'affection gagnés par les héros :

- **0 ou moins :** catastrophe ! La soirée ne pouvait pas se dérouler plus mal. Le prince et la princesse ont réussi à développer une haine féroce l'un envers l'autre, et chacun se sent insulté après ce dîner. La reprise des hostilités est inévitable. Défaite des héros.
- **1-3 :** les héros ont sauvé les meubles, mais de justesse. Emlac et Aizzar repartent dans leur royaume respectif, peu convaincus. La diplomatie n'a toutefois pas dit son dernier mot — la guerre peut encore être évitée. Victoire mineure des héros.
- **4-5 :** la princesse et le prince ont passé une belle soirée. Si l'amour ne règne pas encore entre eux, une sincère et tendre affection pointe le bout de son nez. La paix est en bonne voie. Victoire des héros.
- **6 ou plus :** c'est le coup de foudre ! Les deux jeunes gens sont désormais fortement attirés l'un vers l'autre, et leur amour inspirera de nombreux bardes et poètes à travers l'histoire. La paix s'annonce radieuse et durable. Triomphe des héros.

PROTAGONISTES

Les caractéristiques des créatures et personnages non-joueurs sont adaptées à l'Échelle des héros.

EFFOC

EFFOC (♥) ♥ ♥ ♥ (♥)

Allure : 18.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+8	d8	d6

Compétences : Athlétisme d6, Culture générale d8, Discrétion d4, Éducation d6, Équitation d4, Jeu d6, Perception d6, Performance d8, Persuasion d8.

Handicaps : Secret (Majeur — il gère une auberge enchantée... si cela venait à se savoir, il aurait de gros ennuis !).

Atouts : Chef toqué.

Parade	Résistance
2	15

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Chef toqué :** tous les jets de Traits en rapport avec la cuisine se font à +2.
- **Taille 10 :** Énorme (+4).

ACTIONS

- **Mains nues :** Combat d4-2, d12+8, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Tablier et toque de maître cuisinier.

EMPLOYÉS DE L'AUBERGE (×6) ET SERVITEURS DE LEURS ALTESSES

EMPLOYÉS / SERVITEURS ♥♥

Allure : 18.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+8	d6	d8

Compétences : Athlétisme d6, Culture générale d6, Discrétion d4, Éducation d6, Équitation d4, Perception d6, Performance d8, Persuasion d6.

Handicaps : Loyal.

Parade	Résistance
2	15

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳ **Taille 10 :** Énorme (+4).

ACTIONS

⚔ **Mains nues :** Combat d4-2, d12+8, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Tablier de cuisinier, livrée de serveur, livrée de serviteur.

RATS (AUTANT QUE DE JOUEURS)

RATS

Allure : 8.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d4	d8	d6 (A)	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d6, Perception d6.

Handicaps : Pyrophobie (Mineur — en présence de feu, subit -1 à tous ses jets de Traits et peut s'enfuir).

Parade	Résistance
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳ **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

✳ **Taille 2.**

ACTIONS

⚔ **Morsure/griffes :** Combat d6, d8+d4.

AIZZAR, PRINCESSE D'ERREUG

AIZZAR (♥) ♥♥♥ (♥)

Allure : 18.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+8	d8	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6 (classes supérieures +2), Discrétion d4, Éducation d8, Équitation d6, Jeu d6, Perception d6, Performance d6, Persuasion d6 (réseautage parmi les classes supérieures +2), Tir d4.

Handicaps : Haine de Xiap (Majeur — en veut à Xiap pour la mort de son frère).

Atouts : Aristocrate, Panache.

Parade	Résistance
5	15

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳ **Aristocrate :** Culture générale et Persuasion (réseautage) +2 parmi les classes supérieures.

Haine de Xiap : inflige parfois un malus en raison de sa haine envers le royaume de Xiap ; se montre facilement agressive avec tout ressortissant de ce pays.

✳ **Panache :** Trait +2 si Relancé avec jeton.

✳ **Taille 10 :** Énorme (+4).

ACTIONS

⚔ **Mains nues :** Combat d6, d12+8, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Beaux vêtements.

EMLAC, PRINCE DE XIAP

EMLAC (♥) ♥ ♥ ♥ (♥)

Allure : 18.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Culture générale d8 (classes supérieures +2), Discrétion d6, Éducation d8, Équitation d4, Perception d6, Performance d8, Persuasion d6 (réseautage parmi les classes supérieures +2), Sciences d8.

Handicaps : Timide (Majeur — très peu à l'aise en société).

Atouts : Aristocrate, Poète passionné.

Parade	Résistance
4	15

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Aristocrate :** Culture générale et Persuasion (réseautage) +2 parmi les classes supérieures.
- **Poète passionné :** lorsqu'il écrit, lit ou récite de la poésie, il ignore son Handicap Timide.
- **Taille 10 :** Énorme (+4).
- **Timide :** ses jets de Traits sociaux subissent facilement un malus.

ACTIONS

- **Mains nues :** Combat d4, d12+6, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Beaux vêtements.

ETTUL, MINISTRE D'ERREUG

ETTUL (♥) ♥ ♥ ♥ (♥)

Allure : 18.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12+6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d6 (escalade urbaine +1), Combat d4, Culture générale d8 (classes supérieures +2), Discrétion d8 (milieu urbain +1), Éducation d8, Perception d8, Persuasion d8 (réseautage parmi les classes supérieures +2), Subterfuge d6+1.

Handicaps : Secret (Majeur — il s'agit d'un traître qui veut faire capoter le mariage, en assassinant la princesse d'Erreug).

Atouts : Aristocrate, Voleur.

Parade	Résistance
4	15

CAPACITÉS SPÉCIALES

- **Aristocrate :** Culture générale et Persuasion (réseautage) +2 parmi les classes supérieures.
- **Taille 10 :** Énorme (+4).
- **Voleur :** Athlétisme (escalade) et Discrétion +1 en milieu urbain, Subterfuge +1.

ACTIONS

- **Main nue :** Combat d4, d12+6, Défenseur désarmé.
- **Poignard :** Combat d4, d4+d12+6.

ÉQUIPEMENT

Beaux vêtements, fioles de poison et d'antidote, message secret, poignard.

EVÊRT, MINISTRE DE XIAP

EVÊRT ♥♥

Allure : 18.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Culture générale d8 (classes supérieures +2), Discrétion d6, Éducation d10, Perception d6, Persuasion d8 (réseautage parmi les classes supérieures +2).

Handicaps : Loyal.

Atouts : Aristocrate.

Parade	Résistance
2	15

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳ **Aristocrate :** Culture générale et Persuasion (réseautage) +2 parmi les classes supérieures.

✳ **Taille 10 :** Énorme (+4).

ACTIONS

Mains nues : Combat d4-2, d12+6, Défenseur désarmé.

ÉQUIPEMENT

Beaux vêtements.

CAPITAINES DROCCA ET EXIR

DROCCA ET EXIR (♥) ♥♥♥ (♥)

Allure : 18.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12+10	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d4, Équitation d8, Intimidation d8, Perception d6+2, Persuasion d8, Stratégie d6, Tir d6.

Handicaps : Loyal.

Atouts : Vigilant.

Parade	Résistance
8 (+2)	19 (+3) [2]

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳ **Taille 10 :** Énorme (+4).

ACTIONS

Épée longue : Combat d8, d12+d8+10.

ÉQUIPEMENT

Épée longue, bouclier (Parade +2), armure d'écailles avec casque à plume (+3).

SOLDATS (×20)

SOLDATS ♥♥

Allure : 18.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d12+10	d6	d8

Compétences : Athlétisme d8, Combat d8, Culture générale d4, Discrétion d4, Équitation d6, Intimidation d6, Perception d6+2, Persuasion d6, Tir d6.

Handicaps : Loyal.

Atouts : Vigilant.

Parade	Résistance
8 (+2)	18 (+2) [2]

CAPACITÉS SPÉCIALES

✳ **Taille 10 :** Énorme (+4).

ACTIONS

Épée : Combat d8, d12+d6+10.

Arbalète : Tir d6, 12/24/48, 2d6 PA 1, Rechargement 1.

ÉQUIPEMENT

Épée, arbalète, bouclier (Parade +2), protection de cuir renforcé (+2).

CRÉDITS

- **ÉCRITURE :** Éric De Monte
- **RELECTURE :** Pascal Blatter, Pierre Debut, Denis, Romain « Fenris » Schmitter, Narsillion
- **MAQUETTE :** Neoflip
- **IMAGES :** Générées par IA (Stable Diffusion)