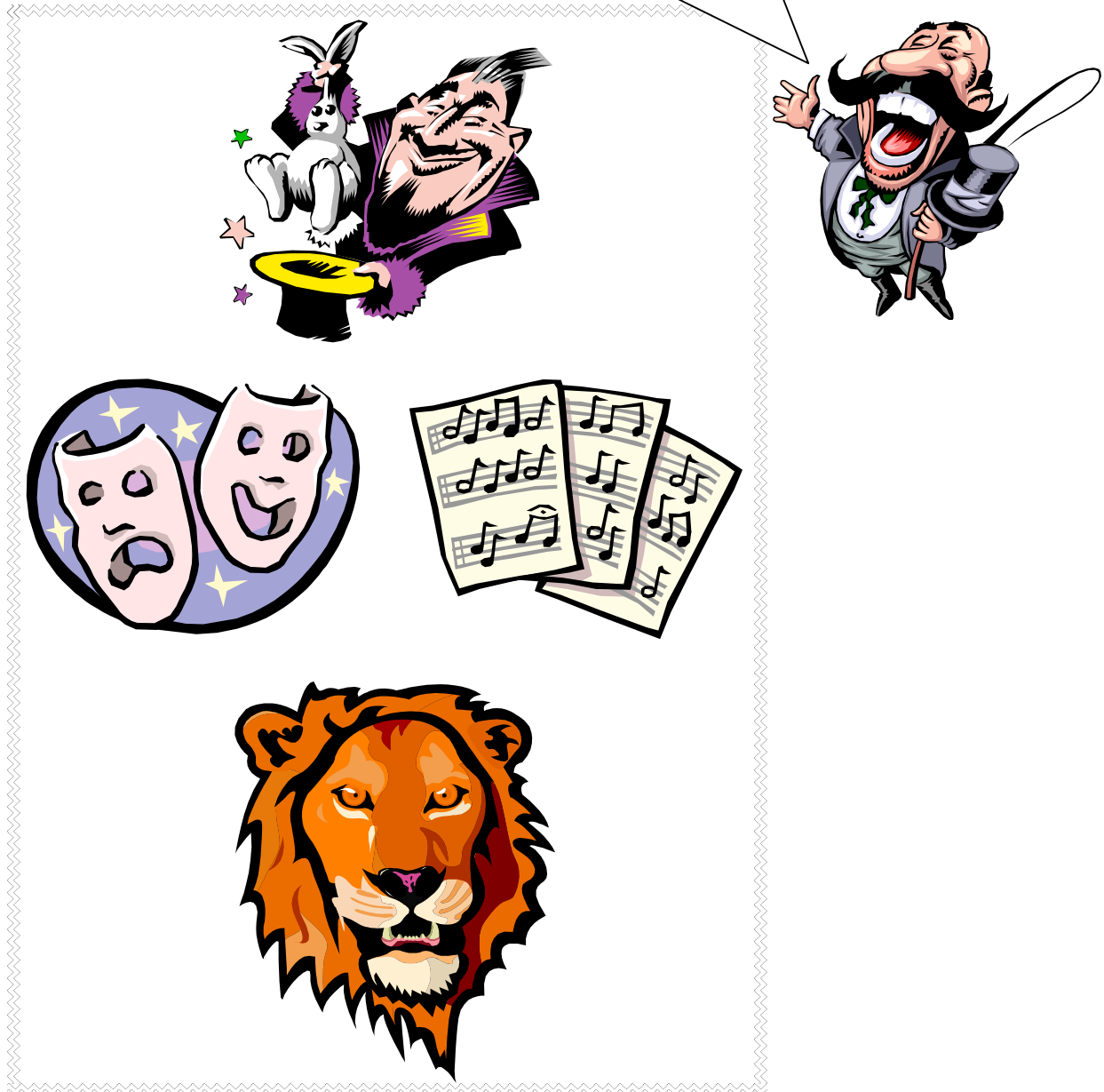


# Le Chariot Radieux !!!



Un scénario **Guildes**  
par Anne-Gaëlle Darmont

# Le Chariot Radieux

Le Chariot Radieux est une troupe d'artistes itinérants à mi-chemin entre le cirque et le théâtre. Elle se compose d'une trentaine de membres vivant dans une caravane de roulottes regroupées autour d'un énorme chariot, symbole de la troupe. Celle-ci est réputée pour la qualité exceptionnelle de ses numéros. Partout elle est accueillie avec respect par les chefs de village comme par les souverains. En effet, le Chariot Radieux voyage beaucoup et connaît bien des régions du Continent où aucun Natif n'a jamais mis les pieds. La troupe compte d'ailleurs de nombreux Continentaux en son sein et même de mystérieux Transients.

Or tous les quatre ans, dans la ville de Gradyjelle a lieu un concours de spectacles. Différents prix sont remis à l'issue de ce concours et récompensent :

- le spectacle le plus beau (à gagner 500 guilders d'écume)
- le plus original (500 GE)
- le plus impressionnant (500 GE)
- le plus dangereux (500 GE)
- le plus drôle (500 GE)
- le plus émouvant (500 GE)
- le meilleur numéro toutes catégories confondues (1000 GE)
- et le prix le plus prestigieux (véritable prix spécial du jury) : le prix de l'harmonie qui revient à la troupe ayant présenté dans sa globalité les meilleurs spectacles. Il s'agit d'une fleur de cristal rouge. Un pétale est remis à chaque artiste de la troupe. Ils contiennent tous 3 points de loom rouge brut (réduire en poudre pour les récolter), sauf un qui contient 1 point de loom rouge raffiné et permet d'apprendre le sortilège : épée de mort.

## **Epée de mort** (sortilège du Phylum d'Enchantement d'Alfagur le Choisi)

*Type* : rituel                      *vitesse* : 10 - (AE+Phylum) x 15 minutes                      *durée* : définitif  
*Aire d'effet* : une arme tranchante de taille humaine                      *portée* : toucher  
*Difficulté* : très difficile                      *loom rouge* : 20                      *composantes* : geste, forge, armor

Cet enchantement crée une arme tranchante (qui doit être en armor pur) capable de boire le sang et donc de provoquer des dégâts supplémentaires. Chaque coup enlevant au moins 1 point de vie à la victime est automatiquement aggravé de 1D6. En cas de coup spécial : 1D6+Phylum ; en cas de coup critique : la victime descend au moins en dessous de son seuil blessé et les dégâts supplémentaires sont de 2D6+Phylum.

Le jury est composé des membres dirigeants de la ville avec à leur tête la princesse Fiona. Il est réputé pour être totalement impartial (ceux qui ont essayé par le passé de le corrompre ont été disqualifiés).

## L'histoire de la ville de Gradyjelle

Cette histoire commence dans l'Empire du Noir Couchant, il y a de cela 123 ans. Des serviteurs très proches de l'Archonte (qui s'appelèrent entre eux les Justes) avaient pressenti les manipulations des Servants de Howrl (cf. l'Atlas 2 du Continent sur le Noir Couchant, il s'agit d'une secte adorant un dieu chtonien maléfique, Howrl). Ces derniers s'étaient déjà à cette époque infiltrés parmi les gens du pouvoir. Or il y a 123 ans naquit celui qui allait devenir Kvar IV, le meilleur Archonte qui régna sur le Noir Couchant. Mais il ne fut pas seul à venir au monde ce jour là. En effet, Yonna, sa sœur jumelle, dont l'existence fut cachée aux yeux de tous, fut emmenée par les Justes hors de l'Empire. Ceux-ci avaient eu raison d'agir ainsi car quelques dizaines d'années plus tard, les Rois Sorciers vinrent au pouvoir portés par les Servants de Howrl et firent régner la terreur dans le Noir Couchant.

Les Justes eux vénèrent le Dieu Jagl Eyredl (dieu opposé à Howrl) et soutiennent les réseaux de résistance aux Rois Sorciers, menés par les Radiants (mages du loom rouge qui cherchent à faire revivre les secrets du culte de Jagl). Après leur départ de l'Empire, ils construisirent, sur les Plateaux Basternath (à la frontière du Berceau de Dana) entre les villes de Dragonne et de Galila, un village du nom de Gradyjelle (anagramme de Jagl Eyredl) et y proclamèrent Yonna princesse.

Jagl Eyredl est décrit comme un dieu de lumière et de vie. Page 17 du supplément l'Atlas 2 on peut lire : « *C'est un jongleur, un joueur. Il représente la spontanéité, le réflexe, l'instinct, le souffle, ce qui génère et s'enthousiasme pour la création. C'est donc le protecteur des artistes et des voyageurs.(...) Il jongle avec des astres.(...) Ses représentations sont anciennes (...) On le trouve généralement vêtu comme un bateleur, aux couleurs rouges et jaunes. » Ces deux couleurs sont d'ailleurs celles des armoiries de la ville de Gradyjelle.*

C'est donc tout naturellement que les partisans de Jagl sont des défenseurs du spectacle itinérant. Ainsi, les Justes favorisèrent le passage de troupes ambulantes à Gradyjelle. Le village ne tarda pas à se développer jusqu'à devenir la ville florissante actuelle. En effet, les habitants des alentours se déplaçaient même d'assez loin pour assister aux spectacles donnés dans Gradyjelle. Ils remplissaient alors ses auberges et permirent l'installation de commerçants toujours plus nombreux. La ville est dirigée par une princesse, descendante directe de Yonna. Il s'agit à l'heure actuelle de Fiona (arrière petite fille de Yonna). Elle même entourée des descendants des Justes, elle soutient toujours activement la résistance dans le Noir Couchant.

Leur acte le plus décisif dans cette lutte consiste à utiliser une pierre magique que les Justes ont emportée avec eux en fuyant leur pays. Il s'agit d'un morceau de stellium, c'est-à-dire une sorte de quartz doré chargé de loom rouge qui représente pour les Radiants un fragment du corps de Jagl. Ces derniers ont d'ailleurs un éclat de stellium incrusté dans la poitrine. Il leur permet d'augmenter leur capacité magique (Cf. l'Atlas 2). Or, tous les 4 ans, il se produit une certaine configuration astrale qui permet à la pierre de Gradyjelle d'entrer en résonance avec les éclats incrustés dans les poitrines des Radiants et leur confère une force magique supérieure. Cette transmission de pouvoir ne peut avoir lieu que si de nombreux actes artistiques, créatifs, sont accomplis à proximité de la pierre. C'est pourquoi les Justes, ayant découvert le pouvoir de la pierre, organisent depuis très longtemps ce fameux concours de spectacles. La pierre magique est d'ailleurs incrustée dans le dôme du chapiteau de Gradyjelle où ont lieu toutes les représentations.

De plus le prix de l'harmonie est un objet contenant du loom rouge. Ainsi la troupe qui le gagne peut répandre le pouvoir du loom rouge sur le Continent.

Cette lutte contre le Noir Couchant est à l'origine de l'interdiction d'utiliser du loom noir dans les numéros présentés lors du concours. Cependant les Ashragors sont tolérés s'ils n'utilisent pas les arts démoniques.

Parmi les règles du concours, les plus importantes sont :

- la magie est autorisée sauf celle utilisant le loom noir
- il est interdit de mettre en danger la vie d'un spectateur
- il est interdit de tuer un artiste (cette règle a été mise en place pour éviter les sacrifices d'esclaves que certains avaient par le passé eu le mauvais goût de pratiquer dans l'espoir d'obtenir le prix du numéro le plus original voire du plus émouvant si l'esclave voulait bien y mettre du sien...)
- il est interdit de nuire à ses concurrents
- il faut que 40 jours exactement avant le début du concours chaque troupe accepte en son sein un nombre de nouveaux membres égal à au moins 10% de ses effectifs. Cette règle a été créée pour favoriser le renouvellement des numéros et l'intégration de jeunes artistes qui auparavant se révélait difficile. Ainsi ils peuvent côtoyer leurs aînés, qui pourront leur faire part de leur expérience, tout en apportant l'imagination de la nouvelle génération et c'est l'Art du Spectacle qui y gagne en fin de compte (ce qui propage sur le Continent entier des artistes qui sans le savoir travaillent à la grandeur de Jagl Eyredl).

Enfin, avant chaque concours une quarantaine est décrétée et les artistes n'ont pas le droit de pénétrer dans la ville ni de communiquer entre troupes, chacune étant consignée dans un quartier précis. Cette loi a été votée il y a très longtemps après qu'une troupe ait ramenée de ses voyages une terrible maladie qui contamina toute la ville et tua la princesse Eudora. Depuis, seuls sont autorisés à concourir les artistes dont les troupes ne présentent aucun malade grave pendant les 40 jours de cloisonnement.

C'est pourquoi tous les 4 ans, environ 2 mois avant le début du concours, se dresse devant les murs de Gradyjelle une ville de chariots, de tentes et de chapiteaux (cf annexe 2). De même, de nombreux artistes non affiliés à une troupe (ou plus rarement voulant en changer) se présentent et démarchent littéralement les troupes célèbres pour qu'elles les intègrent dans leur effectif.

Dans ce scénario les joueurs vont incarner des personnages qui pour des raisons personnelles souhaitent être admis au sein du Chariot Radieux. Cette troupe est la plus ancienne et la plus célèbre. Tous les 4 ans elle remporte non seulement plusieurs des prix récompensant les numéros individuels mais surtout elle gagne toujours le prix de l'harmonie. Toujours ? Presque. En effet, lors du dernier concours, pour la première fois depuis plus de 100 ans, ce n'est pas le Chariot Radieux qui a reçu la distinction suprême mais sa principale rivale, la troupe du Bonheur Ambulant. Cette année le Chariot Radieux compte bien se rattraper.

Or durant la quarantaine, des événements étranges vont se dérouler dans le Chariot Radieux. Les PJs accusés à tort devront s'arranger pour faire éclater la vérité.

## Les membres du Chariot Radieux

N.B. : chaque membre a une activité précise. Cependant, tous ceux qui arrivent dans la troupe (cela vaudra aussi pour les PJs s'ils y restent assez longtemps) apprennent à jouer d'un instrument de musique. Ainsi, la troupe dispose d'un petit orchestre qui accompagne musicalement les numéros exécutés. Quant aux comédiens de la troupe (PNJ n° 7) ils forment une mini chorale qui s'intègre dans cet orchestre. Il existe d'ailleurs une grande entraide parmi les membres du Chariot Radieux et chacun peut servir d'assistant / accessoiriste pour les autres et vice versa.

### 1. Le directeur de la troupe

Il s'appelle Baltazar le Vénérable. C'est un autochtone du Berceau de Dana. Ancien voltigeur (cascades sur un cheval), il a maintenant 80 ans. Il dirige la troupe depuis la mort, il y a 20 ans, de l'ancien directeur Bartoldius, qui l'avait désigné comme son successeur. Ses longs cheveux, blancs comme neige, sont maintenus dans un catogan. Sa peau est ridée mais pas autant que son grand âge le justifierait et ses yeux gris sont toujours aussi perçants. C'est un homme très intelligent, très respecté par les membres du Chariot Radieux qu'il administre avec sagesse.

Il a eu une vision peu avant d'arriver à Gradyjelle. Des forces négatives se déchaînaient contre le Chariot Radieux. Il a décidé de faire croire à son enlèvement pour que la troupe se mobilise et recherche ceux qui veulent lui nuire. Il compte surtout sur les PJs pour cela. Or Baltazar est un homme de ressources. En effet, au cours de ses 80 années de voyage (Baltazar a été recueilli par Bartoldius alors qu'il était encore un bébé – Baltazar s'est toujours demandé si Bartoldius n'était pas son père - ), il a vu et appris bien des choses. C'est ainsi qu'il est devenu guérisseur et qu'il soigne tous les membres de la troupe (même les animaux) depuis qu'il a 20 ans. Mais personne ne sait qu'après avoir sauvé la vie à un chaman Oorish, ce dernier lui a fait don de ses capacités de lycanthropie (cf. l'Atlas 1 sur les Marches de Gambe). Depuis, Baltazar peut se transformer en oiseau (c'est l'animal qui symbolise le trait le plus fort de sa personnalité, à savoir sa soif de liberté et de voyages). C'est sous la forme d'une hirondelle qu'il observera les PJs et leur fournira si besoin des informations sous forme de lettres glissées dans leurs affaires et signées d'un mystérieux ami (à n'utiliser que si les joueurs rament vraiment). Dans sa jeunesse Baltazar a séduit beaucoup de femmes. Un de ses nombreux enfants a décidé de retrouver son père (il s'agit d'un des PJs). Baltazar sera très ému de le rencontrer et se souvient très bien de sa mère (qu'il a vraiment beaucoup aimé).

**Agile :4 ; Fort :2 ; Observateur :5 ; Résistant :3, Charmeur :6 ; Rusé :5 ; Savant :7 ; Talentueux :4**  
**Art guerrier :4 Art étrange :6 Vie :11**

Acrobaties :2 / Contes :2 / Musique (tam-tam) :4 / Patois (le batelage) :5 / Premiers soins :5 / Patois (le Guildien) :3 / Attelages :3 / Chercher :3 / Chevaucher :3 / Civilisations et Races (les 6 Maisons, les 4 civilisations humaines du Continent et des peuples Transients) :5 / Langues (celles des civilisations citées juste au-dessus) :2 / Orientation :2 / Routes (celles connues des guildiens et bien d'autres) :5 / Survie :2 / Commandement :6 / Esquive :1 / Scruter :2 / Vigilance :3 / Dague de jet :1 / Histoires et Légendes :5 / Intendance :2 / Lois :1 / Patois l'Alphabet :2 / Discrétion :1 / Contacts :7 (tous les gens qu'il a rencontrés pendant ses voyages) / Négoce :2 / Prix :1 / Chirurgie :3 / Empathie :3 / Herboristerie :3 / Maîtrise :1 / Pouvoir :0 / Sens :2

## 2. L'Hercule

Bonifasse est un Transient. Il a l'apparence d'un cyclope de 2m30 pour 250 kg. Malgré son air patibulaire et sa stature impressionnante, c'est un être pacifiste. Il accomplit une quête pour son peuple. En effet, il recherche l'œil perdu de son Dieu. C'est pourquoi il s'est engagé dans la troupe. Car il est assuré de voyager beaucoup et surtout de rencontrer beaucoup de gens à qui il peut poser des questions. Il parle d'ailleurs très bien le guildien. Il est originaire des Montagnes Dorsales, mais ne confiera ce renseignement qu'à quelqu'un lui inspirant confiance. Il a été embauché pour le concours qui s'est déroulé il y a 8 ans.

Spécialité : travaux de force

Numéro préparé : soulever un bœuf sur ses épaules

**Agile :4 ; Fort 8 ; Observateur :4 ; Résistant :6, Charmeur :2 ; Rusé :3 ; Savant :4 ; Talentueux :5**  
**Art guerrier :6 Art étrange :4 Vie :22**

Charpenterie (il dirige l'installation du chapiteau) :4 / Musique (grosse caisse) :4 / Patois (le batelage) :0 / Lancer (objets lourds) :5 / Soulever (ou porter) :7 / Patois (le Guildien) :3 / Civilisations et Races (les 4 civilisations humaines du Continent et des peuples Transients) :2 / Langues (celles des civilisations citées juste au-dessus) :0 / Orientation :2 / Routes (celles connues des guildiens et quelques autres) :1 / Survie :3 / Vigilance :0 / Histoires et Légendes :0 / Diplomatie :2 / Empathie :3

## 3. Les trapézistes

Zao et Zoa sont deux sœurs jumelles impossibles à distinguer l'une de l'autre. Elles peuvent communiquer par télépathie (entre elles seulement) et finissent souvent les phrases commencées par l'autre (ce qui est assez agaçant, comme le fait qu'elles aiment se faire passer l'une pour l'autre et embrouiller leur monde. Seul Baltazar sait toujours les reconnaître). Petites (1m40) à l'ossature fine, elles sont albinos sans souffrir des problèmes de cette maladie (elles ne sont pas brûlées par le soleil ...). Leur origine est inconnue. Baltazar les a trouvées dans un village en ruine il y a 20 ans alors qu'elles n'étaient que des nouveaux nés. Elles aiment Baltazar comme s'il était leur père. Elles se sont toutes les 2 amouracher du ténébreux artificier (PNJ n°20). Ce dernier semble malheureusement les ignorer.

Spécialité : trapèze

Numéro préparé : une véritable féerie. Elles accomplissent des sauts dans le vide et se rattrapent toujours in extremis. Elles donnent l'impression de voler, tout simplement.

**Agile :6 ; Fort :5 ; Observateur :4 ; Résistant :4, Charmeur :6 ; Rusé :5 ; Savant :3 ; Talentueux :6**  
**Art guerrier :5 Art étrange :5 Vie :18**

Acrobaties :5 / Danse :5 / Musique (clavecin, elles jouent à 2 sur le même instrument) :4 / Patois (le batelage) :3 / Courir :3 / Grimper :3 / Lancer :2 / Patois (le Guildien) :2 / Civilisations et Races (les 6 Maisons, les 4 civilisations humaines du Continent et des peuples Transients) :2 / Langues (celles des civilisations citées juste au-dessus) :0 / Orientation :2 / Routes (celles connues des guildiens et bien d'autres) :2 / Survie :2 / Bagarre :2 / Esquive :3 / Vigilance :2 / Dague :1 / Discrétion :2 / Equilibre :4

#### 4. La contorsionniste

Mina Allila est une jeune Felsin de 30 ans qui est dans la troupe depuis 4 ans. Très belle, elle est grande (ce qui est rare pour les contorsionnistes), brune à la peau de bronze et aux yeux dont le brun est si clair qu'ils en sont presque jaunes. Fille d'un riche noble Felsin elle était promise à un mariage arrangé avec un Venn'dys. Comme elle voulait pouvoir avoir des enfants et qu'elle rêvait d'aventures elle s'est enfuie et a rejoint la troupe. Depuis le dernier concours elle est amoureuse d'un beau Felsin (Jamel Adir) de la troupe du Bonheur Ambulant. Lui l'aime en retour mais ils ne peuvent s'aimer au grand jour à cause de la haine qui sépare les deux troupes. Ils n'ont même pas la possibilité de se faire engager tous les deux dans l'une de ces troupes rivales. En effet, le fait de venir de la troupe opposée est un critère de refus immédiat. Il ne leur reste qu'à quitter leur troupe respective et tenter leur chance auprès d'une troisième. Durant la quarantaine Mina bravera l'interdiction de sortir du camp pour rejoindre son amant.

Numéro préparé : elle rentre dans une boîte de 50 cm d'arrête.

**Agile :7 ; Fort :4 ; Observateur :3 ; Résistant :4, Charmeur :6 ; Rusé :3 ; Savant :4 ; Talentueux :6**  
**Art guerrier :5 Art étrange :5 Vie :16**

Acrobaties :2 / Contorsions :6 / Musique (xylophone en bois) :4 / Patois (le batelage) :1 / Courir :2 / Grimper :2 / Chercher :1 / Patois (le Guildien) :1 / Chevaucher :1 / Survie :1 / Art martial :1 / Esquive :3 / Vigilance :4 / Patois (l'Alphabet) :2 / Camouflage :2 / Discrétion :2 / Déguisement :0 / Equilibre :3

#### 5. Le lanceur de couteaux

Ce numéro est très spectaculaire car Yô est un Transient dont la principale caractéristique est d'avoir 6 bras. Il envoie ainsi une pluie de couteaux vers sa cible qui n'est autre que sa femme Ulla. Comme il est extrêmement adroit il ne touche jamais Ulla mais place les couteaux très près de son corps.

Ils ont la peau verte et les yeux entièrement noirs, inexpressifs. Ce sont les derniers survivants de leur peuple qui vivait dans le Bois Mensonge avant d'être exterminé par une terrible épidémie. Trop marqués par cette catastrophe, ils ne communiquent avec personne même s'ils parlent le guildien. Par contre ils ont un fils de 5 ans qui s'est très bien intégré et s'entend très bien avec les autres enfants. Yô et Ulla l'aiment de tout leur cœur et sont tristes car un jour il sera le dernier de sa race et il risque de se sentir bien seul. C'est la raison pour laquelle ils sont entrés dans la troupe il y a 8 ans quand Ulla était enceinte (eh oui, 3 ans de gestation !). Le Chariot Radieux est en effet réputé pour le bon accueil qu'il réserve aux Transients.

Numéro préparé : Yô aura les yeux bandés et Ulla sera placée sur une table tournante. Malgré le danger réel de ce numéro, même les yeux fermés, Yô est capable de voir sa femme. En effet, il voit sa présence sous forme d'une lumière verte (leurs yeux contiennent 2 points de loom vert, il faut les gober pour récolter ce loom).

**Agile : Yô 7(Ulla 5) ; Fort :5 ; Observateur :6 ; Résistant :3, Charmeur :3 ; Rusé :4 ; Savant :4 ; Talentueux :6**                      **Art guerrier :5**                      **Art étrange :5**                      **Vie :15**

Yô : Jonglerie :2 / Musique (sorte de flûte de pan avec de nombreux trous) :4 / Patois (le Guildien) :1 / Chercher :2 / Esquive :1 / Scruter :3 / Vigilance :4 / Armes de jet :8 / Empathie :6 / Maîtrise :3 / Pouvoir :3 / Sens :3

Ulla : Poterie :4 / Verrerie :5 / Arts picturaux :3 / Comédie :2 / Bricolage :2 / Esquive :3 / Vigilance :3 / Equilibre :2 / Empathie :4 / Maîtrise :0 / Pouvoir :0 / Sens :0

## 6. Le dompteur d'animaux sauvages

Il s'agit de Sahinâ. Cette jeune femme de 19 ans à la peau noire et aux yeux émeraude est issue d'une tribu drak de la jungle de Rajapour (située au-delà des terres connues des guildiens) : les Rasmanis. Elle s'est enfuie il y a 8 mois de cette tribu alors qu'elle devait être sacrifiée au Dieu de la jungle. En effet, Sahinâ avait confié à Charmani, le chaman de son peuple, qu'elle possédait le don de communiquer avec les animaux de la jungle. Dépourvu de ce pouvoir et craignant pour son statut au sein de la tribu, Charmani profita d'une tempête pour déclarer que le Dieu Jungle était très en colère et qu'il fallait, pour l'apaiser, lui sacrifier une jeune vierge (qui se trouva comme par hasard être Sahinâ). Depuis, la jeune femme ne fait plus confiance aux hommes. Elle se montre d'ailleurs assez cruelle avec eux (elle accepte leurs avances pour mieux les « rembarrer » quand les choses deviennent plus sérieuses). Si un PJ veut vraiment la séduire (ce qui ne serait pas étonnant car elle est très belle), il faudra qu'il se rende compte au-delà des apparences hautaines de la jeune femme, qu'elle cache un cœur blessé par la trahison de son peuple. Elle est dans la troupe depuis 6 mois.

Spécialités : elle met évidemment son visage dans la gueule d'un tigre. Elle fait faire tout ce qu'elle veut à ses fauves. Elle utilise un fouet seulement pour le spectacle et n'en fait pas vraiment usage contre ses bêtes car elle communique mentalement avec elles. Evidemment personne ne connaît ce secret (il lui a déjà valu suffisamment d'ennuis). Mais Baltazar l'a deviné comme pourront le faire des PJs qui l'observeraient attentivement. Elle passe d'ailleurs pratiquement tout son temps en compagnie de ses animaux.

Numéro préparé : une véritable chorégraphie exécutée par les fauves dans laquelle Sahinâ arrive sur le dos d'un tigre. Elle porte un costume imitant une peau de panthère et comme elle a une démarche très féline, il est parfois difficile lors de son numéro de distinguer la femme parmi les fauves.

**Agile :5 ; Fort :4 ; Observateur :4 ; Résistant :4, Charmeur :6 ; Rusé :5 ; Savant :3 ; Talentueux :6**                      **Art guerrier :4**                      **Art étrange :5**                      **Vie :14**

Acrobaties :1 / Comédie :0 / Danse :1 / Patois (le batelage) :0 / Courir :1 / Grimper :2 / Chevaucher :3 / Dressage :5 / Survie :2 / Esquive :3 / Vigilance :3 / Fouet (+ agile, dégâts 1D6) :3 / Camouflage :2 / Discrétion :2 / Empathie :4 (7 avec les animaux) / Maîtrise :1 / Pouvoir :1 / Sens :1

Sa capacité à communiquer mentalement avec les animaux de la jungle provient du fait qu'elle est née en plein temps sacré sur un site chargé de loom violet.



Les fauves (ils sont venus avec elle lorsqu'elle s'est enfuie de la jungle) :

- Croar le tigre : une bête splendide (180 kg pour 3m de long), c'est aussi le fauve le plus intelligent de l'animalerie

<b>Agile :6 ; Fort :6 ; Observateur :4 ; Résistant : 5</b>	<b>Art guerrier :6</b>	<b>Vie :25</b>
Courir :5 / Grimper :5 / Orientation :3 / Pister :3 / Survie :5 / Scruter :5 / Vigilance :5 / Camouflage :6 / Discrétion :3 / Equilibre :6 / Nage :0 / Empathie :3 / Sens :2 / Esquive :2		
Morsure (1D6+4) :4	Griffes (1D6+4) :5	Armure :1D6-2

- Sombre la panthère noire
- Ombre la panthère tachetée
- Zor le puma

<b>Agile :6 ; Fort :3 ; Observateur :4 ; Résistant :3</b>	<b>Art guerrier :5</b>	<b>Vie :20</b>
Mêmes compétences que le tigre sauf :		
Esquive :3 / Morsure (1D6+2) :4 / Griffes (1D6+2) :5		

- Félix le lynx : Sahinâ le chouchoute car il commence à se faire vieux. Elle a déjà pensé à lui rendre sa liberté mais Félix ne veut pas la quitter.

<b>Agile :6 ; Fort :2 ; Observateur :3 ; Résistant :2</b>	<b>Art guerrier :4</b>	<b>Vie :10</b>
Mêmes compétences que les panthères et le puma.		

## 7. Clowns / comédiens

Il s'agit d'un groupe d'acteurs qui interprètent différents rôles. Leurs spectacles vont du théâtre classique tel que nous le connaissons jusqu'au numéro de clowns. Ce groupe est composé de 3 hommes et 2 femmes :

- Ernesto da Scobar : Venn'dys de quarante cinq ans, bien conservé. Très bon acteur, il a du mal à se ridiculiser dans les numéros de clowns et a tendance à s'attribuer les meilleurs rôles. Sans être réellement amoureux de Dame Rôni, il passe la plupart de ses nuits en sa compagnie. Il est dans la troupe depuis 12 ans.
- Archambaud : métis d'un père Venn'dys et d'une mère Mirolienne, ce jeune homme de 20 ans est passionné par son travail et souhaite devenir aussi doué et célèbre qu'Ernesto, qu'il admire beaucoup. Il a été recruté il y a 1 an.
- Nestor Physaq : Ulmèq de 32 ans. Belle prestance. Ce qu'il aime par dessus tout ce sont les beaux costumes, la musique, les applaudissements et être en pleine lumière. Bref, il est tout à fait à sa place dans la troupe du Chariot Radieux (qu'il a rejointe il y a 4 ans).

- Célestine : une jeune orpheline de 15 ans issue d'une tribu lore des Baronniees Rouges. Cela fait 3 mois qu'elle est dans la troupe et elle est déjà très amoureuse d'Archambaud, mais lui la considère comme une gamine. Elle essaiera peut-être de le rendre jaloux en draguant un des PJs. Qui sait, peut-être arrivera t'elle à attirer l'attention d'Archambaud.
- Mlava Physaq : Cette Ulmèque de 25 ans est la femme de Nestor (elle a été admise dans la troupe en même temps que lui) . Elle est si petite et si menue qu'elle interprète les rôles d'enfants quand il y en a dans une pièce. Cependant, elle va bientôt être maman et elle ne peut plus pour le moment participer activement aux représentations.

Numéro préparé : un numéro de clown hilarant.

<b>Agile :4 ; Fort :3 ; Observateur :5 ; Résistant :4, Charmeur :6 ; Rusé :4 ; Savant :5 ; Talentueux :6 (Ernesto :7)</b>	<b>Art guerrier :5</b>	<b>Art étrange :5</b>	<b>Vie :16</b>
Pyrotechniques :1 / Acrobaties :2 / Chant :4 / Comédie :5 (Ernesto :6) / Contes :2 / Danse :2 / Patois (le batelage) :4 / Bricolage (décors) :3 / Courir :1 / Grimper :1 / Lancer :1 / Sagesse populaire :3 / Patois (le Guildien) :2 / Bagarre :2 / Commandement (pour Ernesto seulement) :2 / Esquive :1 / Scruter :2 / Vigilance :2 / Arme à 1 main :1 / Histoires et Légendes :0 / Patois (l'Alphabet) :2 / Déguisement :4 / Discrétion :2 / Passe-passe :0 / Empathie :1			

## 8. Les équilibristes

Il s'agit des 4 enfants des différents membres de la troupe. Ils sont là depuis leur naissance ou depuis l'arrivée de leurs parents dans la troupe. Ils sont du plus petit au plus grand :

- Pierro : 5 ans, c'est le fils d'Ulla et de Yô. Il est curieux, câlin, en un mot : adorable.
- Emilie : 10 ans, brune, elle a les grands yeux verts de son grand-père Archibald (PNJ n°9). Elle a quitté ses parents (tribu du Berceau de Dana) avec leur accord pour vivre une vie de bohème comme son aïeul. Elle est plutôt timide et surprotégée par Nourdine (son chevalier servant !).
- Nourdine :10 ans. Fils d'Ernesto et d'une Phaleeni morte à sa naissance, il a le teint mat et les cheveux de jais de sa mère. Par contre il a les yeux bleu délavé et la prestance de son père. Il aime bien jouer les gros durs. Il aime tendrement son père mais malgré son jeune âge il est déjà dévoué corps et âme à Emilie.
- Stephan : 16 ans, grand et fort pour son âge. C'est le fils de Baltazar et d'une ancienne Ashragore trapéziste (Sonia Resquex), décédée il y a 5 ans. Il adore jouer les grands frères et est le meneur de ce petit groupe.

Spécialité : à l'aide d'un tremplin, ils sautent sur les épaules les uns des autres pour monter une pyramide humaine.





N.B. : Sahinâ ne peut pas communiquer avec Sacha car cette dernière n'est pas un animal originaire de la jungle.

## 11. Le ventriloque

L'ancien ventriloque de la troupe, Grebel Gebel, a brutalement disparu alors que le Chariot Radieux se trouvait dans les Dynasties Fantômes. En fait, il a été assassiné par son successeur. Pratt Ludi est originaire du Noir Couchant et surtout membre de la secte des Servants de Howrl. Il y a 6 mois il a appris sous la torture qu'un membre de la résistance voyageait avec la troupe du Chariot Radieux. Il n'en sait pas plus, mais il compte bien démasquer ce Radiant et le faire avouer tous ses secrets (complices, sources de loom...). Pour cela, il est entré il y a 2 mois dans la troupe. Depuis son arrivée il s'est fait très discret et a essayé avant tout de se faire accepter. Il profite maintenant de l'arrivée des PJs (eh oui, encore un qui veut charger nos pauvres PJs...) pour commencer ses recherches. Surtout que ces derniers, considérés comme suspects, vont attirer les regards loin de lui. Il essaie de repérer l'éclat de stellium pour reconnaître le Radiant. Comme il est brun aux yeux marrons, au teint mat et plutôt petit trapu, il se fait passer pour un natif de l'Empire de Phaleen.

<b>Agile :4 ; Fort :4 ; Observateur :5 ; Résistant :6, Charmeur :4 ; Rusé :6 ; Savant :3 ; Talentueux :6</b>	<b>Art guerrier :4</b>	<b>Art étrange :6</b>	<b>Vie :22</b>
--	------------------------	-----------------------	----------------

Comédie :4 / Ventriloquie :6 / Patois (le guildien) :2 / Chercher :4 / Chevaucher :1 / Civilisations et races (Noir Couchant) :4 / Langue (Noir Couchant) :4 / Pister :2 / Survie :0 / Esquive :2 / Scruter :2 / Vigilance :3 / Cimeterre :3 / Patois (l'Alphabet) :0 / Camouflage :0 / Déguisement :2 / Discrétion :3 / Filature :4 / Service de Howrl (+ art étrange) :3 / Maîtrise :4 / Pouvoir :4 / Sens :4
---

Il possède des sortilèges de magie chtonienne (cf annexe 1) et un bracelet contenant 100 points de loom noir.

## 12. Le jongleur

Artimus Baldo est un Kheyza bien malheureux depuis qu'il a laissé échapper cette maudite balle il y a 4 ans. Il ne comprend pas pourquoi il a été pris de tremblements à ce moment là. Il a présenté sa démission à Baltazar qui l'a refusée connaissant le très grand talent du jongleur. Alors, pour oublier, Artimus a commencé à boire. Il semble qu'il s'entraîne à jongler malgré ses tremblements d'ivrogne comme pour contrecarrer le mauvais sort qui s'est abattu sur lui il y a 4 ans. Cependant, quand il est à jeun, Artimus est toujours le meilleur jongleur existant. Mais dans son cerveau d'alcoolique, il a commencé à soupçonner (à raison) la troupe rivale qui a gagné grâce à sa défaillance. Il compte bien se rattraper aux yeux du Chariot Radieux et prépare un sale coup contre le Bonheur Ambulant. Il conserve dans un bocal une plante porteuse d'une maladie qu'il compte bien refiler à la troupe d'en face. Mais Artimus risque de se faire prendre et de disqualifier le Chariot Radieux. Aux PJs de le raisonner et de comprendre parmi ses propos incohérents que « Vlamir (son très bon ami) lui avait fait dégusté un très bon vin dont il n'a jamais retrouvé le goût poivré malgré les boissons innombrables qu'il a bues depuis ». Il est dans la troupe depuis 12 ans.

**Agile :6 ; Fort :4 ; Observateur :6 ; Résistant :3, Charmeur :4 ; Rusé :5 ; Savant :4 ;  
Talentueux :6 Art guerrier :6 Art étrange :4 Vie :13**

Quand il est saoul (50% du temps), il a un malus de -5 sur toutes ses actions

Jonglerie :7 / Musique (violon) :4 / Patois (le batelage) :2 / Patois (le Guildien) :1 / Chevaucher :1 / Civilisations et Races (les 6 Maisons, les 4 civilisations humaines du Continent et des peuples Transients) :0 / Langues (celles des civilisations citées juste au-dessus) : -1 / Orientation :2 / Routes (celles connues des guildiens et bien d'autres) :1 / Survie :2 / Bagarre :2 / Esquive :0 / Vigilance :2 / Discrétion :3

### 13. Le marionnettiste

Na Yo Ne dit venir des Dynasties Fantômes et son apparence (pantalon ample et chemise près du corps, crâne rasé) va dans ce sens. Mais le véritable nom de cet homme de 40 ans est Pradyl de Rore. C'est le fils d'un diukh du Noir Couchant resté fidèle à son Archonte. C'est le Radiant que cherche Pratt Ludi. Il pratique un peu de magie rouge mais l'utilise seulement en cas de nécessité (il a 10 points de loom rouge dans son stellium). Il a profité de l'arrêt de la troupe dans les Dynasties Fantômes pour s'introduire dans son pays d'origine et rencontrer d'autres membres du réseau. Il est porteur d'un message codé pour la princesse Fiona. Ce message est très important pour la résistance. Il contient la localisation des principales tribus Draks dans le Noir Couchant (les Draks sont le peuple élu de Jagl Eyredl qui leur a remis une parcelle de son esprit). Ces tribus représentent le seul espoir de renverser un jour les Rois Sorciers. Na Yo Ne va donc essayer de passer le cordon de surveillance (il a un laissez passer de la princesse mais espère ne pas avoir à s'en servir) sans se faire remarquer. Les Pjs risquent de devoir lui venir en aide. Il est dans la troupe depuis 15 ans.

Numéro préparé : il manipule caché derrière un drap noir 2 marionnettes représentant un couple de danseurs. Ces pantins exécutent plusieurs danses sans que Na Yo Ne n'emmêle leurs fils.

**Agile :6 ; Fort :4 ; Observateur :5 ; Résistant :4, Charmeur :4 ; Rusé :5 ; Savant :6 ;  
Talentueux :6 Art guerrier :4 Art étrange :6 Vie :17**

**Sortilège du Phylum radiant de Jagl Eyredl :Fusée de détresse (niv 2)**

Type : rapide / vitesse : 10 - (AE + Phylum) x 1 passe d'armes / durée : instantané / portée : toucher / difficulté : facile / loom rouge : 4 / effet : permet de transformer une flamme en fusée de détresse qui s'élève jusqu'à 100 x Phylum mètres dans le ciel.

Musique (fifre) :4 / Patois (le batelage) :3 / Premiers soins :3 / Patois (le Guildien) :2 / Chercher :2 / Chevaucher :2 / Civilisations et Races (les 6 Maisons, les 4 civilisations humaines du Continent et des peuples Transients) :3 / Langues (celles des civilisations citées juste au-dessus) :1 / Orientation :2 / Routes (celles connues des guildiens et bien d'autres) :2 / Survie :2 / Patois (l'Alphabet) :3 / Esquive :2 / Vigilance :3 / Epée courte :3 / Cartographie :1 / Camouflage :0 / Discrétion :3 / Passe-passe (marionnettes) :6 / Contacts (les Radiants) :2 / Empathie :1 / Maîtrise :4 / Pouvoir :4 / Sens :4

#### 14. L'inventeur

Louise de Tourneville est une charmante Venn'dys de 27 ans. Cette fille est un véritable génie de la bricole. Elle présente ses inventions mécaniques lors de ses représentations. Elle a d'ailleurs gagné le prix du numéro le plus original lors du dernier concours avec un mobile animé représentant Cosme et les astres tournant autour. Elle s'est engagée dans la troupe il y a 4 ans pour trouver un remède contre la langueur qui a emporté son père lorsqu'elle avait 17 ans. Elle est d'apparence fragile (petite blonde aux yeux bleus et au regard très doux). Vlamir ne lui déplaît pas particulièrement mais elle est plus préoccupée par sa quête et son génie inventif ne lui laisse pas de répit. Sa roulotte est pleine d'objets mécaniques (un appareil à verser le thé, un lit qui se replie, une lanterne à images...).

Numéro préparé : elle a inventé une sorte de phonographe capable de faire entendre une voix (récitant un poème) enregistrée.

**Agile :6 ; Fort :3 ; Observateur :5 ; Résistant :3, Charmeur :5 ; Rusé :4 ; Savant :6 ; Talentueux :6**  
**Art guerrier :4 Art étrange :6 Vie :13**

Charpenterie :0 / Forgeage :1 / Joaillerie :0 / Maçonnerie :0 / Serrureries :2 / Verrerie :0 / Arts picturaux :3 / Musique (mandoline) :4 / Patois (le batelage) :1 / Bricolage :5 / Patois (le guil-dien) :4 / Architecture :0 / Cartographie (plans de machines) :3 / Ingénierie :7 / Patois (l'Alphabet) :2 / Diplomatie :2 / Négoce :2 / Empathie :3 / Sens 2

#### 15. Les danseurs

Il s'agit de 4 Felsins engagés lors du précédent concours qui exécutent des danses très sensuelles pour les femmes (danse du ventre) et plutôt athlétiques (genre danses russes) pour les hommes. Leur costume et leur plastique sont très esthétiques et ils ont déjà remporté le prix du numéro le plus beau.

- Samira Benaoui : 24 ans, rousse à la peau très blanche aux reflets nacrés, yeux verts pailletés d'or
- Aisha Aouad : 26 ans, brune aux yeux bleu profond et à la peau bleutée

Elles offrent un contraste saisissant dont elles usent pour faire des effets de couleur lors des spectacles. Par contre elles sont toutes les 2 de même stature, élancées mais aux formes généreuses (ce qui est indispensable pour la danse du ventre). Elles ont sur scène le look de princesses sorties tout droit des contes des 1000 et une nuits.

- Falouk et Asim Ashar sont frères. Ce ne sont pas des jumeaux mais leur ressemblance est telle que beaucoup le croit. Ils ont respectivement 33 et 31 ans et sont châains aux yeux noisettes et à la peau couleur de miel. Grands et musclés, ils sont aussi très souples et leurs danses sont à la fois sportives et gracieuses.

Il est difficile de dire quels sont les couples formés dans ce groupe. En effet, ils ont l'air très « libres » et aucun n'est très farouche.

**Agile :6 ; Fort :6 ; Observateur :4 ; Résistant :4, Charmeur :5 ; Rusé :3 ; Savant :4 ; Talentueux :6**  
**Art guerrier :6 Art étrange :4 Vie :18**

Acrobaties :3 / Danses :6 / Musique (tambourins) :4 / Patois (le batelage) :1 / Patois (le Guildien) :3 / Chevaucher :1 / Survie :2 / Art martial :3 / Esquive :3 / Vigilance :2 / Discrétion :3 / Equilibre :3

## 16. La transformiste

Dame Rôni est une Transiente à l'apparence humaine. Cependant, elle est capable de modifier son corps à volonté (un peu comme les barbabapas mais en plus elle peut changer de couleurs de cheveux, d'yeux et de peau). Si bien que personne ne sait à quoi elle ressemble vraiment (humanoïde à la peau très blanche presque translucide aux cheveux blond nordique et aux yeux complètement bleu marine). L'apparence qu'elle préfère et qu'elle garde pour la vie de tous les jours est celle d'une jeune femme blonde aux yeux bleus et à la peau blanche (c'est l'apparence humaine la plus proche de sa vraie nature). Dans ses numéros elle change d'apparence de nombreuses fois en très peu de temps. Elle utilise alors son don pour modifier ses cheveux mais elle emploie aussi des costumes très particuliers qu'elle réalise elle-même. Ils lui permettent par des jeux de ficelles de donner l'illusion de changer de vêtements le temps d'un battement de cils (je me suis inspirée ici d'un artiste qui existe réellement et qui s'appelle Grapetti). Son corps malléable se déforme selon sa volonté pour faciliter les changements de costumes.

Elle est un des rares Transients qui pensent qu'ils doivent apprendre à côtoyer les humains (en fait elle trouve les humains très beaux et aimerait être une humaine). Elle est donc très ouverte et parle facilement. Sa relation avec Ernesto n'est pas exclusive. Elle n'est pas vraiment amoureuse de lui mais elle déteste la solitude. Elle est originaire de Potazamie, contrée située au-delà de la mer des Tourbillons. Elle est dans la troupe depuis 8 ans.

Vu ses capacités, elle peut représenter un traître à la solde du Bonheur Ambulant très efficace et risque d'attirer les soupçons des joueurs. Elle peut aussi les aider.

Numéro préparé : elle va changer 15 fois de costumes en 15 minutes.

**Agile :6 ; Fort :3 ; Observateur :5 ; Résistant :3, Charmeur :6 ; Rusé :3 ; Savant :4 ; Talentueux :6**  
**Art guerrier :4 Art étrange :5 Vie :12**

Si on brûle son corps et que l'on se recouvre de ses cendres, on peut recueillir 8 points de loom vert.

Tannerie :5 / Tissage :5 / Comédie :3 / Musique (violoncelle) :4 / Patois (le batelage) :2 / Bricolage :1 / Patois (le guildien) :2 / Orientation :2 / Esquive :0 / Vigilance :2 / Camouflage :7 / Déguisement :7 / Discrétion :2 / Passe-passe :5 / Pickpocket :3 / Empathie :2 / Maîtrise :2 / Pouvoir :2 / Sens :2



## 17. L'intendant

Euzébio Merzeb est un Kheyza d'une cinquantaine d'années. Il est issu d'une famille de forains et a le goût du spectacle dans le sang. Il est arrivé sur le Continent la tête emplie de rêves. Ceux-ci se sont concrétisés le jour où il a été admis (il y a 30 ans) dans le Chariot Radieux. Mais cet ancien trapéziste s'est blessé il y a 10 ans lors d'une séance d'entraînement. Il avait alors 35 ans et encore un avenir prometteur en tant qu'artiste. Mais sa carrière s'est arrêtée à la suite de cet accident. En effet, le boitement de sa jambe droite est tel qu'il ne peut plus marcher sans l'aide d'une canne. Depuis il s'est recyclé comme intendant/trésorier de la troupe. De plus, lors des spectacles, il annonce les numéros présentés. Malgré ce maintien actif au sein du Chariot Radieux, c'est un homme aigri de ne pouvoir remonter sur la piste. Aussi, en l'absence de Baltazar, c'est lui qui dirigera la troupe et qui se montrera vindicatif envers les PJs, les accusant d'être à l'origine des troubles. En fait, il déteste les jeunes artistes en général. Ils semblent le narguer, lui qui ne pourra plus jamais en être un. Les PJs pourraient le soupçonner d'avoir enlevé Baltazar pour prendre sa place. Ce n'est pas la cas. Car Euzébio est très reconnaissant à Baltazar de ne pas avoir amputé sa jambe après l'accident, s'opposant alors à l'avis des médecins de la région et de l'avoir gardé à une place honorable dans la troupe. Cependant, il détourne une partie des recettes de la troupe pour le dépenser dans les bas fonds des villes qu'il rencontre sur sa route.

**Agile :4 ; Fort :5 ; Observateur :6 ; Résistant :4, Charmeur :3 ; Rusé :6 ; Savant :6 ; Talentueux :4 Art guerrier :5 Art étrange :5 Vie :13**

Comédie :4 / Musique (cymbales) :4 / Patois (le batelage) :4 / Patois (le Guildien) :2 / Atte-  
lages :4 / Civilisations et Races (les 6 Maisons, les 4 civilisations humaines du Continent et  
des peuples Transients) :3 / Langues (celles des civilisations citées juste au-dessus) :2 /  
Orientation :2 / Routes (celles connues des guildiens et bien d'autres) :3 / Survie :2 / Ba-  
garre :2 / Esquive :0 / Vigilance :2 / Dague de jet :2 / Cartographie :4 / Histoires et légendes :3 / Intendance :6 / Lois :0 / Patois (l'Alphabet) :4 / Discrétion :1 / Falsification :2 / Pa-  
tois (l'Argot) :1 / Contacts (tous les gens rencontrés lors de ses voyages) :2 / Diplomatie :2 /  
Discours :1 / Négoce :5 / Prix : 5/ Empathie :0

## 18. La femme à barbe

Hermine d'Astel a 50 ans et sa barbe abrite maintenant de nombreux poils gris. Cette femme Gehemdale s'est enfuie du château de ses parents où elle était maintenue enfermée, cachée aux yeux de tous à cause de son infirmité. Elle a pu rejoindre le Continent en se faisant passer pour un homme. Il y a 20 ans, alors qu'elle travaillait comme cuisinier dans une auberge de Port Mac Kaer, elle a rencontré Baltazar et sa troupe. Depuis, elle peut s'afficher telle qu'elle est. Cependant, elle est triste car son numéro n'est plus à la mode, ne pouvant renouveler son répertoire. En effet, elle n'a que sa particularité physique à offrir. Mais cette année elle a décidé d'expliquer dans sa représentation les tourments et les joies que lui a apportés son infirmité. Qui sait ? Peut-être gagnera t'elle le prix du numéro le plus émouvant. Comme ses numéros demandent moins d'entraînement que les autres et qu'elle est toujours douée pour la cuisine, elle remplit la fonction de cuisinière de la troupe (d'où son embonpoint). Elle vit seule et n'a jamais voulu avoir d'enfant car elle a trop peur de donner la vie à une fille qui hériterait de son défaut et des souffrances qui vont avec.

**Agile :4 ; Fort :4 ; Observateur :5 ; Résistant :6, Charmeur :3 ; Rusé :4 ; Savant :6 ; Talentueux :6**  
**Art guerrier :5 Art étrange :5 Vie :25**

Poterie :2 / Musique (harpe) :4 / Patois (le batelage) :3 / Bricolage :2 / Cuisine :6 / Premiers soins :2 / Sagesse populaire :3 / Patois (le Guildien) :1 / Chevaucher :1 / Civilisations et Races (les 6 Maisons, les 4 civilisations humaines du Continent et des peuples Transients) :1 / Langues (celles des civilisations citées juste au-dessus) :0 / Orientation :2 / Routes (celles connues des guildiens et bien d'autres) :1 / Survie :2 / Bagarre :2 / Commandement :1 / Vigilance :1 / Intendance :2 / Patois (l'Alphabet) :2 / Poisons :1 / Négoce :1 / Prix :1 / Empathie :2 / Herboristerie :3 / Médecine :1 / Pharmacie :3

### 19. Le fakir

Gouladir est un Transient qui a été choisi à sa naissance pour expier les péchés commis par son peuple. C'est pourquoi il marche sur des charbons ardents, se couche sur des tapis de clous... et qu'il supporte toute cette souffrance en silence. Il a l'apparence d'un petit homme extrêmement maigre, ce qui rend ses numéros encore plus tragiques. Ce qui le distingue des humains est le fait qu'il ne saigne pas. Il paraît détaché du monde qui l'entoure. Il est originaire d'un peuple (les Asters) qui vit dans les Terres Englouties. Il a été recruté dans la troupe il y a 15 ans.

Numéro préparé : Il se perce la langue, les joues, les bras avec de très fines lames.

**Agile :6 ; Fort :5 ; Observateur :4 ; Résistant :7, Charmeur :4 ; Rusé :3 ; Savant :4 ; Talentueux :6**  
**Art guerrier :5 Art étrange :5 Vie :25**

Contorsions (yoga) :6 / Musique (scie musicale) :4 / Patois (le batelage) :2 / Patois (le Guildien) :1 / Chevaucher :1 / Civilisations et Races (les 6 Maisons, les 4 civilisations humaines du Continent et des peuples Transients) :1 / Langues (celles des civilisations citées juste au-dessus) :0 / Orientation :2 / Routes (celles connues des guildiens et bien d'autres) :1 / Survie :2 / Art martial :2 / Esquive :0 / Vigilance :2 / Armes de poing :4 / Armes courtes :4 / Armes à 1 main :4 / Discrétion :3 / Empathie :2

### 20. L'artificier

Autochtone d'une civilisation inconnue des Natifs, Tenswa Kunsaw est un homme de 30 ans à la peau rouge et aux longs cheveux noirs brillants. Il est toujours vêtu élégamment (turban, pantalon bouffant, chemise ample, taillés dans des tissus soyeux aux teintes très tranchées – noir, rouge, blanc). C'est un artificier de talent et ses numéros consistent en des feux d'artifices spectaculaires. Il s'est enfui de son pays (dont il ne parle jamais) quand les autorités se sont intéressées à son don d'artificier à des fins militaires. Il est dans la troupe depuis 4 ans mais a du mal à oublier une certaine jeune femme laissée dans son pays.

Numéro préparé : Il a mis au point deux fusées qui quand elles éclatent représentent l'une une étoile et l'autre un arbre.

**Agile :6 ; Fort :5 ; Observateur :4 ; Résistant :4, Charmeur :4 ; Rusé :3 ; Savant :6 ; Talentueux :6**  
**Art guerrier :6 Art étrange :4 Vie :18**

Pyrotechniques :7 / Arts picturaux :3 / Musique (violon) :4 / Patois (le batelage) :2 / Bricolage :3 / Lancer :4 / Chevaucher :1 / Orientation :2 / Survie :2 / Art martial :2 / Esquive :3 / Vigilance :2 / Ingénierie :2 / Patois (l'Alphabet) :3 / Discrétion :3 / Astronomie :2 / Empathie :2 / Sens :1

### Les Personnages Joueurs

1. El Asim est un Felsin qui travaille pour la Guilde d'Almara. Il s'est engagé dans la troupe pour y retrouver un espion de sa guilde. Ce dernier récolte, au cours des voyages du Chariot Radieux, de nombreux renseignements sur les capacités des autochtones rencontrés. Ces informations intéressent la Guilde d'Almara spécialisée dans le « transfert de compétences » (et parfois aussi le trafic d'esclaves). Pour se faire reconnaître de l'espion (dont il n'a aucune description) le PJ porte une fibule en forme de feuille pour retenir sa cape. Malheureusement pour lui, l'espion en question n'est autre que le ventriloque assassiné il y a 4 mois par Pratt Ludi. Cependant, dans les affaires de l'ancien ventriloque (situées dans la roulotte de Pratt) se trouve un journal codé contenant les précieux renseignements recherchés par la guilde. El Asim sera recruté par la troupe pour ses talents d'acrobate. Au joueur de choisir le numéro qu'il présentera pour le concours.

**Agile :6 ; Fort :6 ; Observateur :4 ; Résistant :5, Charmeur :4 ; Rusé :3 ; Savant :4 ; Talentueux :6**

**Art guerrier :5 Art étrange :5 Art guildien :4 Vie :19**

Acrobaties :6 / Comédie :2 / Danse :2 / Jongleries :4 / Patois (le batelage) :2 / Courir :1 / Grimper :1 / Lancer :1 / Patois (le Guildien) :1 / Chevaucher :2 / Art martial :5 / Bagarre :4 / Esquive :4 / Patois (le Bataille) :3 / Scruter :2 / Vigilance :3 / Arme à 1 main :1 / Arme à 2 mains :1 / Arme courte :2 / Patois (l'Alphabet) :0 / Discrétion :4 / Filature :1 / Equilibre :4 / Maîtrise :-1 / Sens :0

**Sort « Chute de chat » :2**

*Loom invisible* :2 / *vitesse* :1 action / *portée* :toucher / *durée* :instantané / *difficulté* : très difficile / *effet* : permet de tomber sans se blesser

Il possède : des vêtements de voyage (armure de cuir souple), un habit de cérémonie, une cape avec une fibule en forme de feuille, 3 dagues bien équilibrées, 100 GE et 6 points de loom invisible.

2. Ce Gehemdal est un magicien de l'Ordre Loomique de Twance. Il est en mission pour cette organisation qui a appris que le prix de l'harmonie contient un fragment de loom rouge raffiné comprenant un morceau de phylum rouge. Il se fait recruter par le Chariot Radieux dans le but de remporter ce prix. Le numéro qu'il propose est basé sur des tours de passe-passe et des sortilèges de loom rouge. Il s'appelle Jörgen Astur.

**Agile :5 ; Fort :6 ; Observateur :4 ; Résistant :4, Charmeur :3 ; Rusé :4 ; Savant :6 ;  
Talenteux :6 Art guerrier :4 Art étrange :6 Vie :16**

Forgeage :5 / Pyrotechniques :2 / Serrureries :3 / Comédie :0 / Bricolage :3 / Patois (le Guildien) :1 / Chevaucher :0 / Bouclier :4 / Scruter :1 / Vigilance :1 / Epée courte :3 / Arc long :3 / Patois (l'Alphabet) :2 / Discrétion :1 / Passe-passe :5 / Négoce :3 / Prix :2 / Maîtrise :3 / Pouvoir :3 / Sens :3

**Sort « Epée preste » :2**

*Loom rouge* :3 / *vitesse* :rituel 1h / *portée* :toucher / *durée* :1 semaine après la première utilisation / *difficulté* :difficile / *effet* : augmente les dégâts d'une épée de 2, le mage doit avoir un fragment de rallgar sur lui.

**Tour « Par la flamme fidèle » :2**

*Loom rouge* :0 / *vitesse* :1 action / *portée* :toucher / *durée* :2 passes d'armes (PA) / *difficulté* :normale / *effet* : le porteur du talisman contenant du rallgar prend la couleur d'une flamme et l'on a un malus de -1 pour le voir s'il est près d'une flamme.

**Phylum d'Enchantement d'Alfagur le Choisi :3**

Les sortilèges qu'il connaît déjà sont (Cf. p122 du supplément Le Loom) :

Trouver les minerais / Fusionner les minerais / Enchanter les métaux sacrés / Raffiner les minerais / Identifier les métaux sacrés / Targe pare flèches / Mains de feu / Hache d'exécuteur / Arc de feu

Il possède : des vêtements de voyage (armure cuir souple), un habit de cérémonie, une épée courte preste, un arc long en rallgar pur enchanté par le sortilège Arc de feu, une targe contenant du silien enchantée par le sortilège Targe pare flèches, des bagues en rallgar, quelques outils de forgerons, un pendentif qui peut emmagasiner du loom et qui contient (en points de loom) : 2 verts / 20 rouges / 6 jaunes / 5 noirs / 1 violet.

3. Philémon Bartabas est un Guildien en rupture de contrat (sa guilde n'a pas de mission à lui confier pour le moment). Il a été embauché par un riche émir Felsin qui souhaite savoir si sa fille est heureuse au sein de la troupe du Chariot Radieux. Ce PJ doit faire un rapport très détaillé de ses observations. En échange il sera très bien payé (500 guilders). La jeune femme n'est autre que Mina Allila, la jeune Felsin amoureuse d'un artiste de la troupe rivale. Philémon risque donc de la surprendre en train de faire le mur pour rejoindre son amant. Le numéro qu'il présente est un spectacle de voltigeur. En effet, Philémon est un centaure Kheyza qui est pour ainsi dire né sur un cheval.

**Agile :6 ; Fort :6 ; Observateur :4 ; Résistant :4, Charmeur :5 ; Rusé :4 ; Savant :3 ;  
Talenteux :6 Art guerrier :6 Art étrange :3 Art guildien :4 Vie :13**

Acrobaties :5 / Comédie :1 / Patois (le batelage) :2 / Bricolage :1 / Courir :1 / Cuisine :1 / Grimper :1 / Lancer :1 / Patois (le Guildien) :3 / Premiers soins :3 / Sagesse populaire :2 / Chercher :1 / Chevaucher :6 / Dressage :3 / Orientation :2 / Pister :1 / Survie :2 / Bagarre :1 / Bouclier :2 / Esquive :3 / Patois (le Bataille) :1 / Scruter :2 / Vigilance :3 / Arme à 1 main :3 / Arme de jet :3 / Arme de trait :3 / Patois (l'Alphabet) :0 / Discrétion :2 / Filature :2 / Empathie :2 / Médecine :3 / Sens :0

Il possède : des vêtements de voyage (armure cuir souple), un habit de cérémonie, un cheval de qualité, 10 couteaux de lancer, un sabre, un arc court et 100 GE.

4. Ce Guildien actuellement en vacances est un docte passionné par les civilisations étrangères. Il souhaite voyager un certain temps avec la troupe qui comporte de nombreux autochtones et même des Transients, afin d'en apprendre plus à leur contact. Ogusto da Rivieri di Palanchi est un Venn'dys dont l'excellente mémoire et un don pour l'interprétation lui permettent de raconter de très beaux contes. Il pourra narrer les plus rares lors du concours.

**Agile :4 ; Fort :3 ; Observateur :5 ; Résistant :4, Charmeur :6 ; Rusé :4 ; Savant :6 ; Talentueux :6**

**Art guerrier :4      Art étrange :4      Art guildien :5      Vie :15**

Chant :1 / Comédie :3 / Contes :6 / Musique :0 / Patois (le batelage) :2 / Patois (le Guildien) :4 / Sagesse populaire :4 / Chercher :2 / Civilisations et races (Transients, Drak, Lore, Arkhé) :2 / Langues (Drak :3, Lore :2, Arkhé :1) / Architecture :2 / Biologie :3 / Cartographie :3 / Histoires et légendes :5 / Ingénierie :1 / Intendance :0 / Lois :3 / Patois (l'Alphabet) :4 / Contacts (facilité à être accepté par les étrangers) :2 / Astronomie :4 / Météo :2 / Chirurgie :1 / Empathie :3 / Herboristerie :0

**Machination « Langage cryptographique » :2** (j'ai trouvé cette machination dans le e-zine « Chroniques des autrefois et ailleurs » — <http://www.multimania.com/leto3/>).

Permet de coder et décoder un texte. Avec un jet de difficulté normale d'art guildien + langage cryptographique +2D6 :

réussite normale : codage difficile à déchiffrer (rusé + patois l'Alphabet pour le faire)

réussite spéciale : codage très difficile à déchiffrer

réussite critique : difficulté extrême

Il possède : des vêtements de voyage (armure de cuir souple), un habit de cérémonie, un nécessaire d'écriture, une lunette Venn'dys, un nécessaire de chirurgie, une mandoline, une dague et 100 GE.

5. Patchou Katcheq est né de mère Ulmèque. Ce métis a réussi à force de courage et de persévérance à entrer dans une guilde. Cependant, pour cela il a dû se battre plus que les autres, les métis étant plutôt mal considérés. Sa mère est décédée il y a 1 an et lui a fait promettre juste avant sa mort d'essayer de retrouver son père. Patchou doit lui remettre un pendentif en or représentant un oiseau que son père avait offert à sa mère il y a 30 ans. Ce pendentif est en fait une amulette de protection contre les maladies (5 points de loom violet). Quand elle a connu le père de Patchou (sur les Rivages, eh oui, la troupe voyage aussi là-bas parfois), ce dernier travaillait dans une troupe de spectacle ambulante : le Chariot Radieux. Il y était voltigeur. Il s'agit évidemment de Baltazar. Le PJ ne doit apprendre cela qu'après la disparition de Baltazar, il n'en sera que plus attaché à le retrouver. A la fin du scénario quand Baltazar réapparaîtra, il sera très fier de son fils qui a réussi à se faire une place grâce à son seul mérite. Après 1 an passé à rechercher des informations sur le Chariot Radieux et à le localiser Patchou a réussi à intégrer la troupe. Le spectacle qu'il prépare est un numéro d'adresse au tir à l'arc où il excelle.

**Agile :6 ; Fort :4 ; Observateur :5 ; Résistant :6, Charmeur :4 ; Rusé :6 ; Savant :3 ; Talentueux :4**

**Art guerrier :6      Art étrange :3      Art guildien :4      Vie :19 /armure cuir souple**

Bricolage :2 / Courir :2 / Cuisine :2 / Grimper :2 / Lancer :2 / Patois (le Guildien) :2 / Premiers soins :4 / Chercher :2 / Chevaucher :2 / Orientation :2 / Pister :2 / Survie :3 / Bagarre :4 / Bouclier :2 / Esquive :3 / Patois (le Bataille) :2 / Scruter :3 / Vigilance :4 / Arme à 1 main :3 / Arme de trait :7 / Arme courte :2 / Patois (l'Alphabet) :0 / Camouflage :0 / Discrétion :4 / Filature :2 / Poisons :2 / Négoce :2 / Prix :3 / Nage :0 / Empathie :0 / Sens :0

Il possède : des vêtements de voyage, un habit de cérémonie, une hachette, un cimenterre, un arc courbe, un arc long, un arc à poulie, une arbalète de poing, un bouclier et 100 GE.

## 6. PJ supplémentaire à développer

Cet Ashragor s'est enfui de la secte des Moines Rouges. Poursuivi, il compte se cacher au sein de la troupe. Il espère pouvoir échapper à ses poursuivants grâce aux déplacements incessants du Chariot Radieux. Il se nomme Urga Mrevine et imite à merveille les cris des animaux.

### Chronologie des événements du scénario

#### 1. Jour -1 : Recrutement des PJs

Pour être acceptés par le Chariot Radieux les PJs doivent faire une démonstration de leur talent devant Baltazar. Ils doivent aussi exposer le numéro qu'ils comptent présenter lors du concours et motiver leur candidature (prendre chaque joueur à part pour cette scène).

Une fois admis, on leur affecte une roulotte spécialement réservée pour accueillir les nouveaux arrivants (cf. annexe 3). Le soir, à minuit exactement, les portes de la ville se referment pour 40 jours.

#### 2. 1<sup>er</sup> jour de quarantaine

Les PJs auront l'occasion de faire connaissance entre eux et avec les membres de la troupe.

Le soir, Vlamiir D'Orost vient se plaindre de l'empoisonnement de Sacha. Il fait un scandale et ne manque pas d'attirer l'attention. Baltazar, le visage fermé et visiblement soucieux, examine la petite bête. Celle-ci a l'air très abattu et le corps flasque. Cependant, d'après Baltazar elle ne mourra pas même si elle risque de ne pas être remise à temps pour le concours. Des murmures craintifs parcourent l'assemblée. Tout le monde a peur de perdre le prix de l'harmonie comme la dernière fois.

A partir de ce moment Vlamiir portera toujours (ou presque) Sacha posée sur ses épaules.

#### 3. Jour 2

Les PJs sont réveillés par des bruits d'affolement dans tout le campement. Il semble que Baltazar ait disparu durant la nuit. S'ils jettent un œil dans sa roulotte, ils pourront y découvrir

des traces de lutte (mises en scène par Baltazar). Euzébio, l'intendant de la troupe et bras droit de Baltazar, prendra les commandes et ordonnera une fouille rapide de toutes les roulottes. Malheureusement elle sera infructueuse. Le soir un conseil de crise est réuni dans le chapiteau par Euzébio. Il accusera à demi mots les PJs d'être des traîtres à la solde du Bonheur Ambulant, chargés de faire perdre le Chariot Radieux. En effet, il utilisera comme argument le fait que les troubles se sont « comme par hasard » déclenchés après l'arrivée des PJs. A ces derniers de se défendre. Ils seront soutenus entre autres par Bonifasse qui essaiera de calmer les esprits et exigera des preuves avant que des accusations ne soient portées. Tous les membres décident d'un commun accord de continuer à préparer le concours malgré la disparition inexplicable de Baltazar.

#### 4. Jour 3

Malgré leur décision de la veille, les membres de la troupe commencent à douter de leur capacité à remporter le prix de l'harmonie.

Pratt Ludi fouille les affaires de Jörgen Astur. En effet, comme ce dernier est un mage rouge, Pratt le soupçonne d'être le Radiant qu'il recherche ou son complice. Jörgen aura d'ailleurs la sensation d'être épié.

Pendant la nuit Mina Allila escalade le mur qui mène à la troupe du Bonheur Ambulant pour rejoindre son amant. Si le joueur chargé de la surveiller ne la surprend pas cette nuit là, elle recommence 2 nuits après. Prise sur le fait, elle ne voudra rien avouer (sauf si les PJs ont trouvé les lettres dans sa roulotte – cf. plus loin). Si le PJ la suit discrètement, elle se rend directement dans la roulotte de Jamel où elle passera une bonne partie de la nuit.

#### 5. Jour 4

Très tôt le matin, avant que quiconque ne soit levé, Vlamiir va trafiquer le matériel des trapézistes. En effet, il a remarqué que leur numéro est particulièrement réussi et qu'elles risquent de remporter un prix et ainsi d'aider la troupe à gagner celui de l'harmonie. Si personne ne s'en aperçoit à temps, peu avant midi, pendant l'entraînement des deux jeunes filles une des cordes qui relie l'un des deux trapèzes au sommet du chapiteau cède. Poussant un cri (que les PJs pourront sûrement entendre s'ils sont dans le coin), Zoa se rattrape in extremis au bout du morceau de bois formant le trapèze, qui pend maintenant à 6 mètres du sol, tandis que Zao s'accroche désespérément à la taille de sa sœur. Elles ne pourront pas tenir ainsi très longtemps. Il faudra aller les chercher à l'aide du deuxième trapèze encore en état de fonctionner (agile + acrobaties difficile) ou par un autre moyen si les joueurs ont une idée différente. Si elles feront une chute de 6 mètres de haut et risquent d'être grièvement blessées. Si les joueurs sauvent les jeunes trapézistes, ils seront plus facilement considérés comme innocents par les membres de la troupe.

Pratt Ludi se placera pendant le déjeuner à côté de Jörgen et lui renversera « par mégarde » sur la poitrine une louche de pot-au-feu brûlant. Jörgen sera obligé de retirer très vite les vêtements qui lui couvrent le buste afin d'empêcher le liquide de le brûler. Les PJs pourront alors remarquer que Pratt Ludi scrute très attentivement la poitrine de leur compagnon comme s'il y cherchait quelque chose. Si un joueur regarde alors immédiatement les autres membres de la troupe, il verra Na Yo Ne blanchir de peur (ce dernier a remarqué le manège de Pratt).

Si les PJs montent la garde durant la nuit, ils verront (s'ils réussissent un jet d'observateur + vigilance en opposition à agile + discrétion des personnes à surprendre) :

Ernesto da Scoabar se rendre dans la roulotte de Dame Rôni,  
Gouladir faire des prières et des ablutions nocturnes.

Pendant la nuit, Vlamir s'attaque aux fauves. En effet, une troupe sans un numéro de domptage (un classique quasiment incontournable) a peu de chance de remporter la récompense suprême. Pour cela, il envoie Sacha mettre du poison dans l'eau des félins. Même si Vlamir est surpris à rôder, il apparaîtra innocent aux yeux des joueurs car ses arguments quant à sa ballade nocturne paraîtront crédibles (ah le pouvoir du menteur !). Il dira qu'il essaie de séduire Louise de Tourneville et compte lui chanter une ballade romantique. Celle-ci pourra confirmer le fait que Vlamir la poursuit de ses avances.

Le poison aura pour effet de tuer les félins d'ici 5 jours si aucun antidote n'est administré.

## 6. Jour 5

Sahinâ remarque que ses bêtes semblent abattues et que leur poil est terne. Grâce à son pouvoir, elle apprend par le tigre que quelque chose (homme ou animal, il ne sait plus) a versé pendant la nuit un liquide dans son eau. Sur le coup, il s'est inquiété mais plus tard il a oublié de se méfier et a en bu quand même. D'ailleurs il est incapable de décrire celui qui a versé le produit (toujours le pouvoir de Sacha). Sahinâ sera très étonnée par cette défaillance de mémoire. Cependant, comme elle ne veut confier son secret (sur son pouvoir) à personne, elle est coincée. Heureusement, les PJs l'auront peut-être déjà percée à jour et elle pourra alors leur faire part de sa découverte. Ce qui risque de les laisser eux aussi interrogateurs. Cependant, comme Vlamir est le seul à posséder des animaux (en dehors de Sahinâ) il sera peut-être soupçonné par les joueurs pour la première fois. Si ces derniers n'ont pas deviné son pouvoir, la jeune femme ne supportera pas de voir ses bêtes dépérir et avouera (le jour 6) ce qu'elle sait, sans dire comment elle l'a appris. Il faudra réussir un jet normal de savant + poisons pour connaître les ingrédients du contre-poison. Ceux-ci seront accessibles auprès de la cuisinière. Sahinâ sera très reconnaissante vis à vis de celui qui sauvera ses animaux.

Pratt Ludi passe une bonne partie de la nuit à aller de roulotte en roulotte. En fait il effectue des jets de sens pour détecter le stellium et, s'il n'est pas gêné dans cette démarche, il finira par repérer Na Yo Ne.

Pendant la nuit, Artimus Baldo tente de faire le mur en direction de la troupe du Bonheur Ambulant. Il porte avec lui la plante contenant le germe d'une maladie. Comme il est éméché il risque fort de se faire repérer. Souhaitons que ce soit par les PJs et non pas par les gardes. Si les joueurs le suivent jusqu'au campement du Bonheur Ambulant, il laisse tomber la plante dans le puits.

## 7. Jour 6

Pratt Ludi reste couché jusqu'à 1h de l'après midi. Pendant le reste de la journée il s'arrange pour observer à la dérobee Na Yo Ne. A la nuit tombée, après avoir augmenté sa force et sa résistance de +1 (grâce à ses sortilèges), il pénètre par surprise dans la roulotte de ce dernier et tente de le faire parler. Na Yo Ne résiste et Pratt est obligé d'invoquer un MYLJ tueur (démon



qui pompe 15 points de vie avant de disparaître) pour l'affaiblir. Na Yo Ne n'a d'autre choix que de transformer la flamme d'une de ses lanternes en fusée de détresse (sortilège de loom rouge). Celle-ci s'élèvera suffisamment haut pour qu'un PJ montant la garde la repère. En réussissant un jet normal d'observateur + orientation, il trouvera la roulotte de Na Yo Ne. Pendant ce temps, Pratt Ludi a invoqué un LAMH massacreur. Il se matérialisera juste après l'arrivée des PJs sur les lieux. Pratt continuera à invoquer des démons jusqu'à ce qu'il soit tué. En effet, c'est un fanatique et il n'acceptera pas de se rendre.

Si Na Yo Ne est sauvé il escaladera (dès qu'il sera en état de le faire) le mur en direction de la ville pour remettre son message à la princesse. Il ne voudra pas dévoiler son secret, même à ses sauveurs. Il indiquera seulement que Pratt Ludi et lui se sont battus pour des raisons politiques et qu'ils sont dans deux camps opposés. Cependant, un PJ qui aurait deviné que tout tourne autour de l'Empire du Noir Couchant peut faire un jet difficile de savant + civilisations et races spécialité Lore. S'il réussit, il connaît l'opposition qui existe entre Howrl et Jagl Eyredl, l'existence des Rois Sorciers et de leur magie chtonienne.

#### 8. Jour 7

Sacha tente d'empoisonner la soupe du soir afin de rendre tout le monde malade. Vlamir aurait pu employer ce moyen radical de disqualifier le Chariot Radieux dès le début, mais pour cela il est obligé, pour ne pas paraître coupable, de boire lui aussi de la soupe. Or être malade pendant trois mois ne l'enchant guère. C'est pourquoi, il n'utilise ce moyen qu'en dernier recours (si les PJs sauvent les trapézistes et les fauves).

Si un PJ seul avoue à Vlamir ses soupçons le concernant, ou si ce dernier les devine par l'intermédiaire du pouvoir de Sacha, Vlamir essaiera (s'il est dans des conditions lui permettant de le faire discrètement) de supprimer purement et simplement le PJ en question. Si plusieurs PJs à la fois lui démontrent sa culpabilité, il essaiera de s'enfuir (en combattant pour cela) et s'il est repris avouera ses fautes.

#### 9. Jour 8

Dès que Vlamir est confondu, Baltazar réapparaît et explique sa mystérieuse disparition. Il laissera aux PJs le choix de la sanction à l'encontre de Vlamir. S'ils sont trop cléments, le jongleur s'arrangera pour se venger et supprimer le coupable. Vlamir puni, le jongleur cessera de noyer son chagrin dans l'alcool.

Le soir, une grande fête avec musiques et danses clôturera cette période troublée.

#### 10 Jour 40

Le concours commence. Les troupes les moins célèbres débutent.

#### 11. Jour 41

Vient le tour des meilleures troupes. La dernière à passer est le Chariot Radieux. La conjonction astrale est à son apogée et, si un PJ réussit un jet normal d'art étrange + sens, il verra un nuage de loom rouge qui part de la piste du chapiteau où se trouvent les artistes et s'élève vers le sommet de l'édifice pour se concentrer en un point précis brillant (il s'agit de la pierre magique : jet très difficile d'observateur + scruter pour la voir d'en bas).

Si les joueurs ont précisé que leur personnage s'entraînait même pendant leur enquête et s'ils réussissent bien leur jet lors du concours, ils peuvent remporter un prix. De toute manière, c'est le Chariot Radieux qui gagne le prix de l'harmonie. A Jörgen de s'arranger pour obtenir le pétale contenant le fragment de phylum.

### Ce que les joueurs peuvent découvrir et qui risque de modifier la chronologie ci-dessus

En observant Sahinâ, ils peuvent deviner son pouvoir.

En observant le ciel (et en réussissant un jet très difficile d'astronomie + savant), ils peuvent sentir qu'une conjonction astrale particulièrement puissante se prépare.

Si un PJ cuisine habilement Pratt Ludi sur son pays, il pourra (s'il réussit un jet difficile de savant + civilisations et races, spécialité Arkhé) se rendre compte que Pratt ment sur ses origines. S'il lui en fait la remarque, ce dernier répliquera que le PJ, lui, cache bien son statut de guildien (il a vu son guildier) et qu'il est donc mal placé pour lui faire ce genre de remarque.

Mina Allila ne semble pas détester la troupe rivale et déplore même la haine ressentie contre des concurrents méritants. Elle trouve que ce n'est pas très sportif.

Les PJs pourront apprendre de tous que le prix de l'harmonie n'a pas été gagné il y a 4 ans à cause du jongleur qui a raté son numéro. En interrogeant ce dernier, ils apprendront l'histoire de son tremblement importun. En outre, si on écoute Artimus Baldo parler du bon vin et qu'on alimente la conversation dans ce sens, on peut apprendre que le meilleur vin qu'il ait jamais bu est celui que Vlamir lui a fait dégusté la veille du dernier concours. De plus, parmi les propos incohérents d'Artimus se glissent souvent des mots de haine et de vengeance à l'encontre du Bonheur Ambulant, qui l'aurait envoûté il y a 4 ans pour lui faire rater son numéro.

S'ils s'arrangent pour voir la poitrine nue de Na Yo Ne, les PJs peuvent y découvrir l'éclat de Stellium. Sinon, un jet discret très difficile de sens + art étrange peut leur permettre de détecter la présence de loom rouge sous ses vêtements.

Vlamir qui se pose en victime depuis que Sacha a été « empoisonnée » essaie d'obtenir grâce à cet argument des informations sur l'avancée des investigations des PJs. S'il devine qu'ils soupçonnent une personne en particulier, il n'hésitera pas à charger ce potentiel coupable en glissant dans ses affaires une bourse de 100 GE accompagnée d'un contrat signé par le Bonheur Ambulant.

Si les PJs fouillent les roulottes :

Dans celle de Mina Allila, ils trouveront sous son matelas des lettres d'amour écrites en Felsin et signées Jamel Adir. S'ils interrogent un membre de la troupe sur ce nom, ils apprendront que c'est un jongleur de la troupe du Bonheur Ambulant.

Dans celle de Pratt Ludi il y a du loom noir sous forme de blocs de charbon (3 blocs de 2 points à effriter entre ses doigts pour les récolter). De plus, quelques notes sur les différents membres de la troupe (avec certains noms suivis de « impossible » ou « probable ») sont rédigées en écrit du Noir Couchant (jet difficile de savant + langue Lore). Cette roulotte contient

aussi le compte rendu codé de Grebel Gebel destiné à la Guilde d'Almara. Si les joueurs font remarquer à Pratt Ludi que « ce n'est pas bien d'avoir du loom noir », ce dernier expliquera qu'il n'est pas interdit d'en posséder mais seulement de l'utiliser lors du concours.

Dans celle d'Euzébio, les PJs pourront en lisant très attentivement le livre de comptes (jet difficile d'intendance ou falsification + observateur) s'apercevoir qu'il détourne une partie des fonds de la troupe à des fins personnelles. Pris en faute, Euzébio se fera alors tout mielleux, essayant d'attendrir les personnages en évoquant ses malheurs.

Dans celle d'Artimus Baldo, ils trouveront (en dehors de nombreuses boissons alcoolisées) une plante étrange sous une cloche de verre. Un jet très difficile d'herboristerie + savant leur permettra de savoir qu'elle transmet une sorte de grippe intestinale très contagieuse. Il apparaîtra alors peut-être très suspect aux yeux des joueurs.

Dans celle de Na Yo Ne se trouve dans un coffret de bois fermé à clé (agile + serrurerie très difficile pour l'ouvrir sans laisser de traces) le laisser passer de la princesse Fiona ainsi que le compte rendu codé qu'il doit lui remettre.

Ils auront du mal à visiter celle de Vlamir car un margolin y monte presque toujours la garde et pousse des cris stridents si on tente d'y pénétrer. Cependant, s'ils y parviennent, les PJs trouveront du poison destiné à rendre tout le monde malade et que Sacha tentera de verser dans la soupe commune le 7<sup>ème</sup> soir. Avec ces renseignements ils peuvent accuser Vlamir ou mieux, le prendre en flagrant délit. Cependant, ils seraient bien avisés d'empêcher Sacha de rejoindre son maître avant de dévoiler à tous la culpabilité de Vlamir, sinon personne ne les croira.

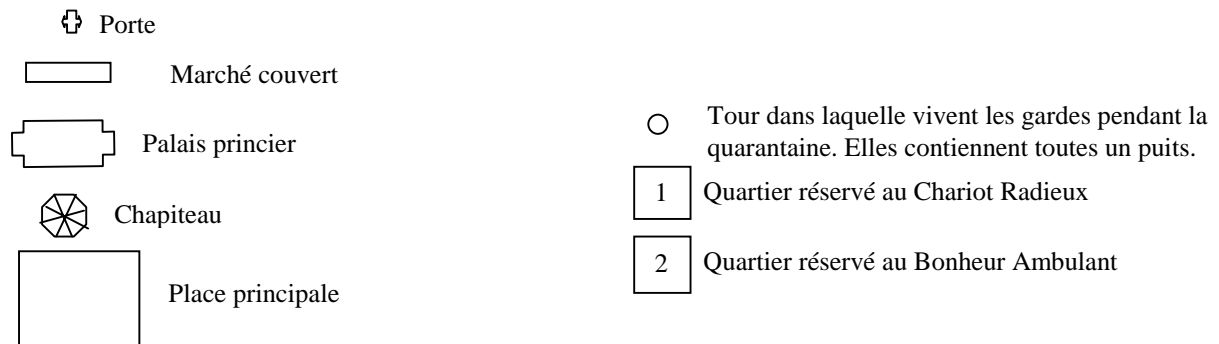
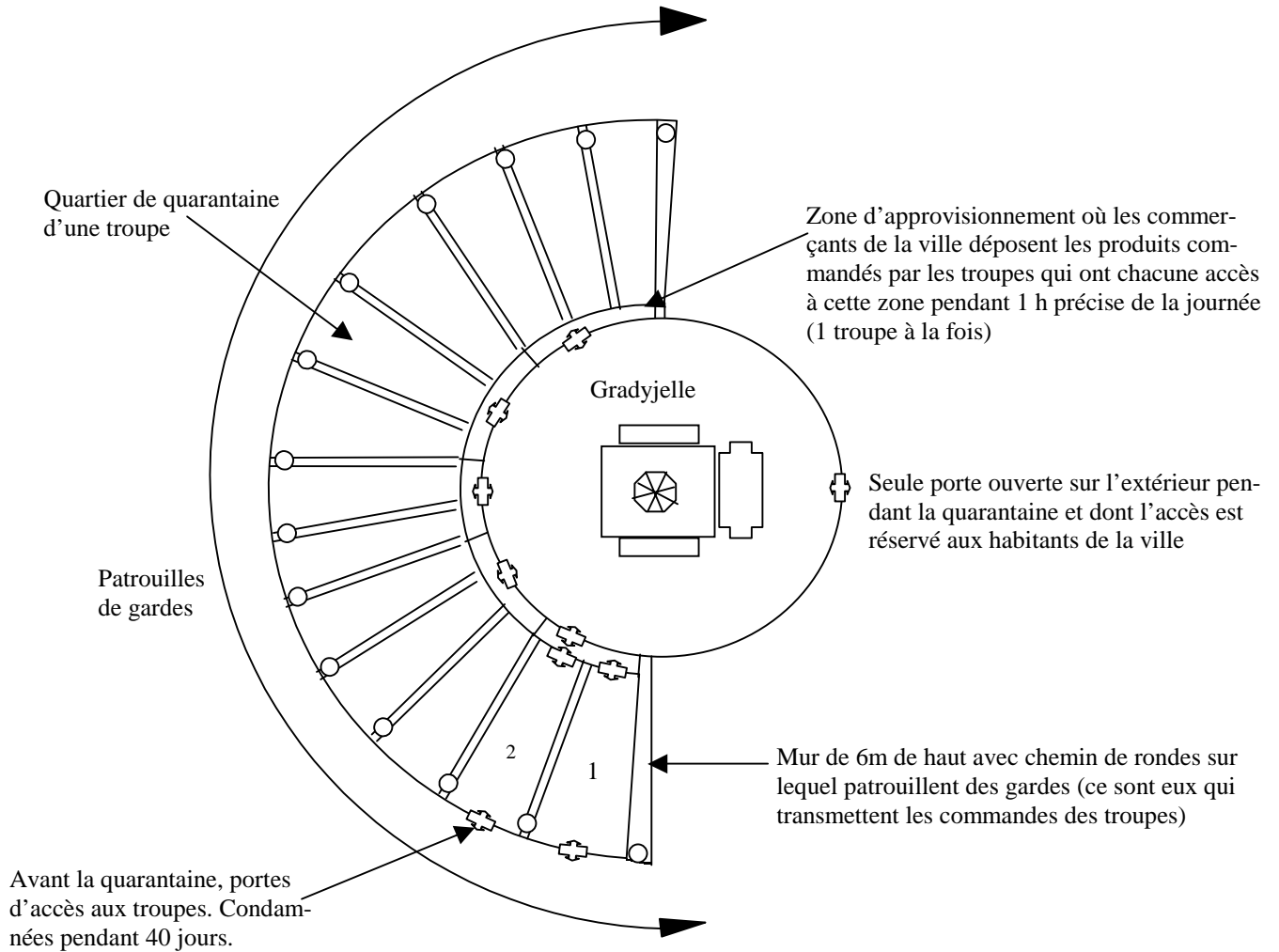
## Annexe 1 : Phylum Chtonien du Noir Couchant

Ce phylum a été créé par Patrick Chouvier et je le remercie de me permettre de l'utiliser ici.

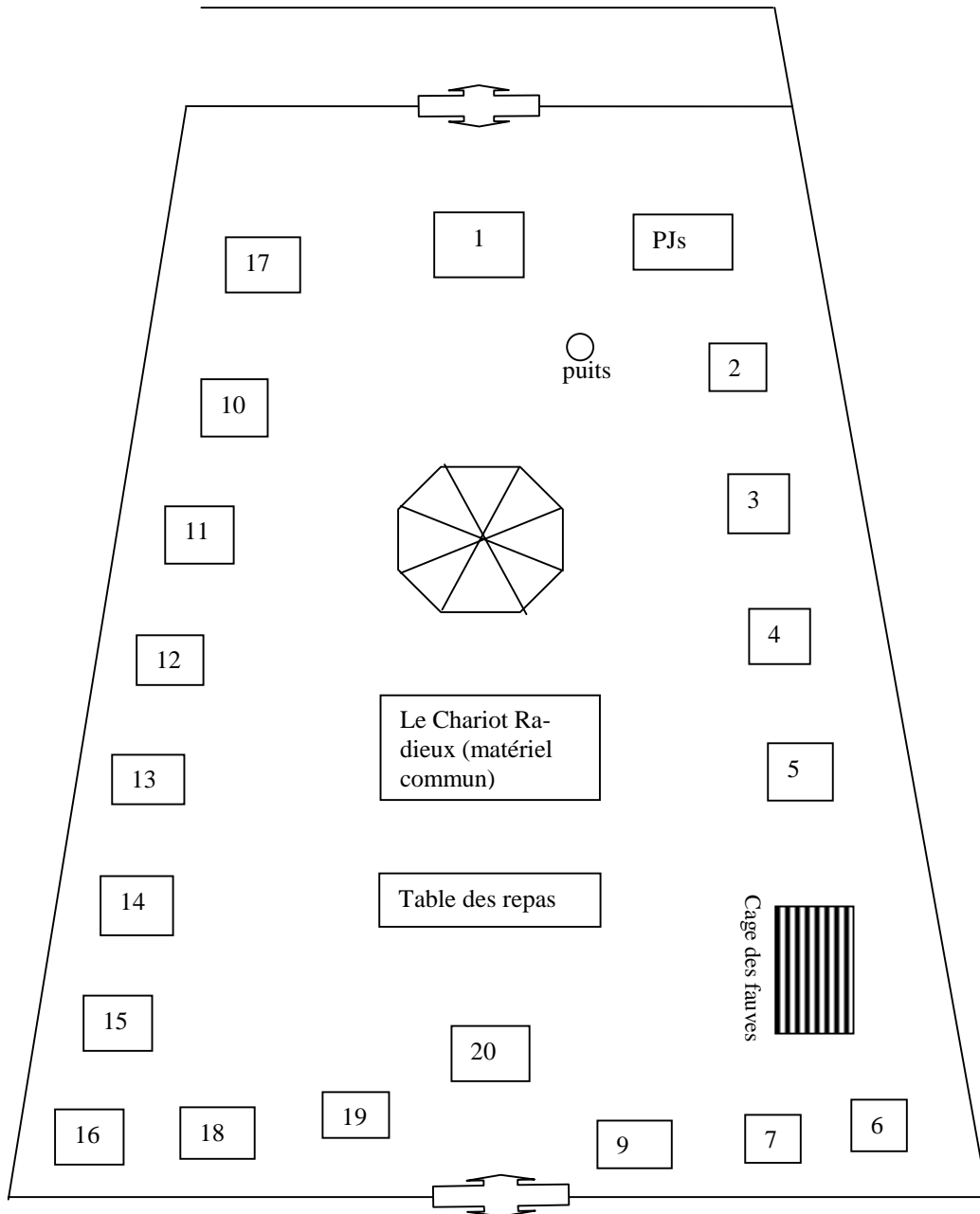
Ne sont cités que les sortilèges connus de Pratt Ludi. La composante générale indispensable est : contact du magicien avec un sol en terre ou en pierre. Pratt Ludi a d'ailleurs appris à marcher avec de la terre à l'intérieur de ses bottes et il a toujours des cailloux dans ses poches.

<p><b><u>Nuit glaciale</u></b>            Type : rituel            Vitesse : 10-(AE+Phylum)x10min            Durée : la nuit suivante            Aire d'effet : une zone de terre ou de pierre de AE+P m de diamètre            Portée : toucher            Difficulté : facile            Loom : 3            Composantes : geste            Effets : la température de la nuit suivante sera abaissée de 5°C dans l'aire d'effet qui a droit à un jet de résistance de 4D6. La difficulté dépend de la saison (par exemple : difficile pour le printemps, routine pour l'été).</p>	<p><i>Sortilège de Phrase</i>  <b><u>Oublier le froid</u></b>            Type : rituel            Vitesse : 10-(AE+Phylum)x1min            Durée : 10-(AE+Phylum)x1h            Aire d'effet : une cible en contact avec la terre ou la pierre            Portée : toucher            Difficulté : facile            Loom : 3            Composantes : voix, geste            Effets : permet à la cible de supporter une température de 0°C comme si c'était une température normale pour elle.</p>	<p><b><u>Haine de la pierre</u></b>            Type : rapide            Vitesse : 10-(AE+Phylum)x1PA            Durée : définitif            Aire d'effet : une cible dans une zone contenant des pierres            Portée : 20m            Difficulté : difficile            Loom : 10            Composantes : voix, geste            Effets : toutes les petites pierres de la zone d'effet viennent heurter violemment la cible lui causant 2D6 points de dommages (+1D6 si réussite spéciale, +2D6 si réussite critique).</p>
<p><b><u>Les crocs de la nuit</u></b>            Type : rapide            Vitesse : 10-(AE+Phylum)xPA            Durée : définitif            Aire d'effet : une cible en contact avec la terre ou la pierre            Portée : AE+P mètres            Difficulté : facile            Loom : 4            Composantes : voix            Effets : inflige 1D3 de dégâts sans l'armure à la cible.</p>	<p><b><u>Force de la terre</u></b>            Type : rituel            Vitesse : 10-(AE+Phylum)x10min            Durée : (AE+Phylum)x1min            Aire d'effet : une cible en contact avec la terre            Portée : toucher            Difficulté : normale            Loom : 8            Composantes : voix, geste            Effets : la cible gagne +1 en fort (les arts sont recalculés en fonctions).</p>	<p><b><u>LAMH massacreur</u></b>            Type : rituel            Vitesse : 10-(AE+Phylum)x10min            Durée : jusqu'à destruction            Aire d'effet : -            Portée : 10m            Difficulté : très difficile            Loom : 14            Composantes : voix, geste, cercle            Effets : le lanceur invoque un LAMH massacreur qui attaque tout ce que lui désigne son invocateur. Il a 5 en art guerrier, 6 en espadon (2D6+2 de dégâts), 30 points de vie et une armure de 1D6+3.</p>
<p><b><u>Crispation glacée</u></b>            Type : rapide            Vitesse : 10-(AE+Phylum)xPA            Durée : 1 action            Aire d'effet : une cible en contact avec la terre ou la pierre            Portée : toucher            Difficulté : facile            Loom : 4            Composantes : voix            Effets : un frisson de froid fait rater à la cible son action en cours.</p>	<p><b><u>Résistance de la pierre</u></b>            Type : rituel            Vitesse : 10-(AE+Phylum)x10min            Durée : (AE+Phylum)x1min            Aire d'effet : une cible en contact avec la pierre            Portée : toucher            Difficulté : normale            Loom : 8            Composantes : voix, geste            Effets : la cible gagne + 1 en résistant (les arts et niveau de vie sont recalculés en fonction).</p>	<p><b><u>MYLJ tueur</u></b>            Type : rituel            Vitesse : 10-(AE+Phylum)x30min            Durée : (AE+Phylum)x5min            Aire d'effet : -            Portée : 10m            Difficulté : très difficile            Loom : 13            Composantes : voix, geste, cercle            Effets : le lanceur invoque un MYLJ tueur dont le pouvoir est d'absorber par contact les points de vie au rythme de 1 par PA. Il a 15 points de vie et disparaît quand il a absorbé 15 points de vie.</p>

## Annexe 2 : Gradyjelle pendant la quarantaine



### Annexe 3 :Le Chariot Radieux pendant la quarantaine



Les numéros indiqués dans les roulottes représentent ceux des PNJs occupants. Les chevaux sont en liberté dans le camp et les enfants (PNJs n°8) sont dans les roulottes de leurs parents.

## Annexe 4 : Récapitulatifs des PNJs

N°	Nom	Fonction	Ancienneté*	Page(s)
1	Baltazar le Vénérable	Directeur	80	4
2	Bonifasse	Hercule	8	5
3	Zoa et Zoa	Trapézistes	20	5
4	Mina Allila	Contorsionniste	4	6
5	Yô et Ulla	Lanceur de couteaux et cible	8	6
6	Sahinâ	Dompteur	6 mois	7
7	Ernesto da Scobar	Comédien	12	8
7	Archambaud	Comédien	1	8
7	Nestor et Mlava Physaq	Comédiens	4	8 et 9
7	Célestine	Comédienne	3 mois	9
8	Pierro	Equilibriste	5	9
8	Emilie	Equilibriste	2	9
8	Nourdine	Equilibriste	10	9
8	Stephan	Equilibriste	16	9
9	Archibald le Miraculeux	Magicien	20	10
10	Vlamiir d'Orost	Dresseur	5	10
11	Pratt Ludi	Ventrilope	2 mois	12
12	Artimus Baldo	Jongleur	12	12
13	Na Yo Ne	Marionnettiste	15	13
14	Louise de Tournevelle	Inventeur	4	14
15	Samira Benaoui	Danseuse	4	14
15	Aisha Aouad	Danseuse	4	14
15	Falouk et Asim Ashar	Danseurs	4	14
16	Dame Rôni	Transformiste	8	15
17	Euzébio Merzeb	Intendant	30	16
18	Hermine d'Astel	Femme à barbe	20	16
19	Gouladir	Fakir	15	17
20	Tenswa Kunsaw	Artificier	4	17

---

\* dans la troupe (en années)