



Lyonesse

Tant va la soule

Ce scénario est prévu pour trois à six joueurs de tous niveaux, incarnant des personnages débutants, tous de basse condition, de jeunes villageois très motivés pour défendre les couleurs de leur bourgade. Le meneur de jeu peut être débutant ou expérimenté.



À propos de la soule

Ce jeu, réservé aux gens du commun, voit s'affronter deux équipes pour la possession d'une balle de cuir. Le but est de rapporter cette balle dans un lieu défini au préalable, qui peut être un endroit précis (cercle de pierres, maison, pré) ou une simple limite (ruisseau, lisière, chemin). La balle est une enveloppe de cuir épais bourrée de paille, pesant entre 4 et 6 livres, et de la taille d'une tête humaine. Le tout est vaguement sphérique et se nomme «éteuf». Le nombre de participants est variable et peut s'élever à plus de 200 joueurs. Le terrain de jeu n'a pas de surface définie, il peut s'étendre sur toute une région ou être ramené à la portion congrue d'un simple champ. La soule est pratiquée dans les villages, mais les parties les plus palpitantes sont celles qui opposent des bourgs ou des régions entières. Les enjeux sont alors importants et la victoire prestigieuse. Dans tous les cas, la soule est synonyme de fête, de chants et de boissons... mais aussi de règlements de comptes. Car la soule est un jeu rude qui ne possède qu'une seule règle stricte : interdiction d'user d'une arme. Sinon, tous les coups sont permis, sur le porteur de l'éteuf, sur les adversaires ou même sur les membres de sa propre équipe. S'il n'est pas rare de compter des blessés à la fin d'une partie, les meurtres sont rares et sévèrement punis par les seigneurs locaux.

La situation

L'histoire se déroule en Lyonesse, dans le duché de Glyvern Ware, à l'ouest de la voie d'Icniel. Deux villages situés en bordure de Tantrevallès s'affrontent depuis des lustres dans une compétition annuelle de soule. Le but est d'amener l'éteuf depuis l'un des villages jusqu'à un cercle de pierres tracé à proximité de l'autre. La bourgade qui accueille le but est toujours la perdante de

par vaux qu'à la fin...

**« Pour faire la soule,
faut vigousse paire de guimbes,
bras sûr et dure caboche ben pleine. »**

Dicton populaire de Jaunebuis

l'année précédente. Elle doit de surcroît organiser le banquet de fin de partie pour la population des deux localités. Si tout se passe dans la joie et la bonne humeur, la dégustation massive d'alcool durant toute la fête aidant beaucoup, il reste néanmoins un zeste d'amertume dans le cœur des perdants qui doivent patienter une année entière avant de pouvoir effacer l'affront. Cela fait sept années consécutives que les hommes d'Artembol mettent la pâtée à ceux de Jaunebuis, ce qui, outre le fait de peser lourdement sur les finances du village, est insupportable pour l'ego des joueurs. Il a donc été décidé qu'il n'y aurait pas de huitième défaite. Pour ce faire, Urban Trois-Arbres, édile de Jaunebuis et meilleur bûcheron de la région, a sélectionné les hommes les plus forts et les plus rapides de son village, n'hésitant pas à compléter son effectif de trente joueurs par quelques jeunes dont c'est la première participation (les personnages). Les membres de l'équipe sont sur des charbons ardents, les recommandations des anciens résonnent dans les oreilles des néophytes, et tout le monde, joueurs comme spectateurs, lève le coude pour tromper l'attente. Cette année est d'autant plus importante que les villageois d'Artembol, sûrs de leur future victoire, ont invité le duc Uls de Glyvern Ware à assister à la partie. Évidemment ce dernier n'est pas venu, mais il a envoyé

une délégation d'hommes d'armes ainsi qu'un héraut pour le représenter. C'est lui qui aura l'insigne honneur de déclencher les hostilités. Nous sommes au milieu de la matinée du quatrième jour de samhaig, le soleil brille au-dessus du champ de départ situé à quelques pas au sud d'Artembol. Les spectateurs, c'est-à-dire les habitants des deux villages ne participant pas au jeu, sont regroupés près des tentes où des tonneaux ont été mis en perce. Un verre à la main, ils peuvent voir les joueurs des deux équipes se faire face. Sur les deux lignes distantes d'une centaine de pas, les souleurs se jaugent, le mollet frémissant, la mâchoire contractée, mais gardent un œil avide sur la calotte beige de l'éteuf émergeant des herbes folles. La tension est à son comble...

Synopsis

La partie de soule doit être gagnée par ceux de Jaunebuis, et ce, à tout prix. Alors lorsque l'éteuf termine sa course à l'intérieur de la forêt de Tantrevallès, il faut bien que quelqu'un aille le chercher... Ce sera l'occasion pour les personnages de briller aux yeux de leurs voisins d'une part, mais aussi de faire des rencontres extraordinaires. En effet, l'éteuf ira atterrir entre les mains d'un groupe de nymphes mutines qui, dérangées dans leurs occupations par un groupe de joueurs adverses, l'enverra au loin, toujours plus profond dans la forêt. La balle rebondira à proximité d'un troll assez myope pour la confondre avec une truffe d'eau. Ce dernier, chargé de préparer un pantagruélique repas pour son ogre de maître, regagnera la demeure seigneuriale avec l'éteuf dans ses



bagages. Les personnages devront intervenir avant que la balle ne finisse dans l'assiette du seigneur des lieux et trouveront peut-être une aide bienvenue – mais éphémère – dans la personne d'un chevalier errant prêt à occire l'ogre. Si tout va bien, nos héros pourront récupérer l'éteuf et la déposer victorieusement dans le cercle de pierres, malgré les dernières défenses des hommes d'Artembol.

Thème et ton

Ce scénario est très rapide et doit tenir les joueurs en haleine de bout en bout.

Ce n'est pas vraiment une course contre la montre, mais plutôt une course d'obstacles, de plus en plus difficiles, que devront franchir les personnages, avec pour seule récompense une volée de tapes dans le dos de la part de leurs aînés et le droit de se pavaner une pleine année devant les perdants.

L'histoire propose une série de rencontres avec des êtres fées, plutôt agréables au début, qui révéleront ensuite une facette moins engageante et beaucoup plus terre-à-terre des hafelins.

Le début de la partie

La trompe du héraut émet un son long et retentissant, et les deux formations se jettent l'une sur l'autre. Les hommes les plus rapides d'Artembol dépassent l'éteuf et se précipitent pour bloquer les villageois de Jaunebuis pendant que les costauds de leur deuxième ligne s'emparent de la balle et tentent de l'éloigner des mains de leurs adversaires. S'ensuivent une série de mêlées, de courses, avec ou sans l'éteuf, d'attroupements, de débuts de bagarres et de passes plus ou moins hasardeuses. Durant tout ce passage, essentiellement narratif, la participation des personnages se résume à faire de leur mieux sans jamais toucher la balle. D'ailleurs la partie est plutôt mal engagée pour leur camp puisque les joueurs d'Artembol – sans vraiment progresser significativement vers le but – monopolisent l'éteuf et se rapprochent dangereusement de la ligne sombre de Tantrevallès. Les joueurs de Jaunebuis ont comme priorité d'empêcher la balle d'arriver dans les bras musculeux de Titin, un colosse d'une force exceptionnelle et la vedette de l'équipe adverse. Si jamais il s'empare de l'éteuf, il sera très dur de la lui reprendre et la partie risque, une nouvelle fois, de tourner à l'avantage du village du nord. C'est au sortir d'une mêlée qui regroupait pratiquement l'ensemble des joueurs que l'éteuf atterrit dans les bras de Marcolin, un autre novice de Jaunebuis. Ce dernier, grisé par l'excitation du jeu, la pression des adversaires qui le prennent en chasse et l'alcool ingurgité avant la partie, file droit devant lui et s'enfonce résolument dans une région touffue de la Grande Forêt. Peu de souleurs lui emboîtent le pas, la crainte des êtres fées surpassant l'envie de bien faire. Quelques-uns des gars d'Artembol et peut-être des personnages se décident à passer outre.

S'ils suivent leur coéquipier, précédés de peu par leurs adversaires, ils finiront par se retrouver

avec ces derniers dans une petite clairière bien au-delà des cent pas dévolus aux humains. Cela peut être un bon moment pour une distribution de châtaignes, à l'écart des regards indiscrets (il y a deux Artembolois de moins que les personnages). En tous cas, pas trace de Marcolin dans les environs. En revenant sur leurs pas et en étant très attentifs, ils peuvent remarquer le passage de quelqu'un, perpendiculairement au premier chemin emprunté (jet de Sens complexe). En suivant cette nouvelle piste, on arrive au bout de quelques instants auprès du corps inanimé de Marcolin, sans éteuf visible dans les parages. Une fois réveillé, il raconte ce qu'il s'est passé.

Si les personnages restent à l'extérieur de Tantrevallès, ils entendront les réclamations des joueurs d'Artembol criant à la tricherie. Ils affirment, entre autres, que les Jaunebuisants ont usé de ce stratagème pour éviter une nouvelle défaite, que la forêt n'a jamais été utilisée comme terrain, qu'elle est hors jeu et que l'équipe du sud doit être déclarée perdante. Pendant ces vives discussions, des stratégies se mettent en place pour essayer de récupérer l'éteuf; des groupes des deux équipes sont envoyés directement au cercle de pierres pour intercepter ou protéger le porteur; les plus courageux des participants se proposent de retourner dans Tantrevallès et les derniers, parmi lesquels on retrouve les personnages, sont employés à patrouiller à l'orée du bois pour repérer la balle. Un bon moment passe avant que Marcolin ne ressorte des fourrés, à proximité des personnages, chancelant et sans l'éteuf. Après avoir bu une bonne rasade, il explique ce qu'il s'est passé.

« Ben voilà, quand j'ai chopé c't'éteuf, j'ai point trop réfléchi et j'ai couru tout droit, dira Marcolin. J'ai bien vu que des furieux m'talonnaient, alors j'ai plongé dans un buisson et j'les ai tous laissés passer. Pis j'suis r'parti vers le sud en trotinant. C'est là qu'j'ai entendu comme un rire, alors j'me suis retourné et j'ai dû cogner ma tête contre une branche, alors j'me souviens plus d'la suite. »

Rencontre avec les nymphes

Les personnages sont seuls avec Marcolin, qui a eu assez d'émotions pour la journée et refuse de se balader plus longtemps sous les arbres de Tantrevallès. Nos héros ont donc la part belle pour frapper un grand coup et se couvrir de gloire en récupérant l'éteuf. Suivant les indications de leur coéquipier, ils peuvent repérer des traces menues dans le sous-bois (jet de Sens/chasse très difficile). En explorant les alentours, les personnages doivent finalement entendre à leur tour des rires et des petits cris. Une approche discrète les mène à la lisière d'une clairière au sommet d'une colline. La scène est paradisiaque. L'herbe est très verte, une petite source glougloute entre des rochers, le soleil éclaire l'ensemble de ses chauds rayons et au centre de l'espace dégagé s'ébattent six créatures, toutes de la taille d'un petit enfant. Trois d'entre elles sont de magnifiques jeunes filles, aux lèvres gourmandes et aux longs cheveux, avec des seins menus mais audacieux, des cuisses fermes aux galbes parfaits et un visage d'une indicible beauté. Elles portent pour tout vêtement un collier de fleurs et un bandeau d'argent dans les cheveux. Les trois autres ont un

visage bronzé et rusé, de petites cornes sur le front, les membres inférieurs recouverts d'une grossière fourrure (jets de Tradition orale moyen: ce sont des nymphes et des faunes). Les faunes se passent à la vitesse de l'éclair une balle de cuir remplie de paille, alors que les filles essayent de l'attraper en riant.

Une arrivée courtoise et timide est de mise pour ne pas effrayer les hafelins et pouvoir engager une conversation polie. Il paraît assez vite clair que les faunes n'ont aucune envie de donner la balle avec laquelle ils s'amusent bien, alors que les dryades sont prêtes à la rendre en échange d'une séance de chatouilles derrière le bosquet avec le plus beau représentant humain du groupe. Il est impossible de récupérer l'éteuf physiquement, car les faunes se lancent la balle de manière bien trop rapide et précise, n'hésitant pas à employer des trajectoires courbes afin d'empêcher toute interception. Il n'est pas nécessaire de faire perdurer cette rencontre, qui doit garder une couleur irréelle et magique.

Alors qu'un personnage court désespérément après l'éteuf ou qu'un autre se voit déjà retirer ses chausses par des mains très peu farouches, un troupeau de joueurs, principalement formé d'Artembolois, déboule avec fracas dans la clairière, brisant le charme.

La réaction des être fées ne se fait pas attendre et les mordets se mettent à pleuvoir sur les nouveaux arrivants (démangeaison, aveuglement passager, croissance accélérée de la pilosité, etc.). Le faune qui avait la balle s'en débarrasse d'un long botté en direction du cœur de Tantrevallès, afin d'avoir les mains libres pour s'amuser avec les jouets fraîchement débarqués. C'est l'occasion pour les personnages de disparaître en douce et de se remettre en chasse de l'éteuf.

Le troll Amédéon

En suivant la trajectoire de la balle, les personnages descendent la colline pour arriver auprès du petit cours d'eau qui en tapisse le fond. À nouveau, aucun éteuf n'est visible dans le coin: il a certainement dû tomber dans le ruisseau et être emporté par le courant. Forts de cette constatation, ils peuvent distinguer l'objet de leur convoitise quelques centaines de pas en aval. Malheureusement, ils ne sont pas seuls. Il assistent, à une distance raisonnable, à la cueillette de leur éteuf par un troll qui le pose soigneusement dans un panier d'osier. Pas très grand, mais au moins aussi large que haut, il est vêtu d'un pantalon et d'une veste ajustée couleur tabac, d'un chapeau conique incliné sur le côté et d'une paire de bottes noires. À sa ceinture pend un large poignard recourbé, particulièrement dissuasif. Non loin de lui, sur une sente ombragée, attend une charrette à deux roues, chargée de jarres et de sacs emplis de victuailles. Le troll cale son panier d'osier sur un chapelet de saucisses et commence à tirer l'attelage à la force de ses grands bras en direction de la demeure de son maître.

... se perd

Amadéon n'est pas un mauvais bougre, et ne cherche pas à faire de mal aux personnages si ceux-ci l'abordent pour discuter. Par contre, il se montre intraitable sur la légitimité de la possession de ce qu'il appelle une truffe d'eau, qui doit servir à relever la sauce d'un des plats du souper de son maître, l'ogre Carabara. Il va sans dire que le troll veille jalousement sur sa cargaison et empêche quiconque d'y poser la main. Si, dans leurs maladroitesses tentatives pour s'emparer de l'éteuf, un ou plusieurs personnages tombent sous sa patte, il n'est pas impossible qu'après les avoir assommés et ligotés, Amadéon ne les relègue au fond de la charrette pour plus tard les apprêter en entremets de choix. Après quelques instants de marche, la sente débouche devant une immense tour en pierres de taille, avec une grande porte de chêne à deux battants : la résidence de l'ogre Carabara. Il est assez difficile de déterminer le nombre d'étages depuis l'extérieur, tant les fenêtres semblent hautes. Toute une partie de la base de la tour a été dégagée pour laisser la place à un joli potager bien entretenu. Sans plus de protocole, le troll franchit la porte en tirant sa charrette et la referme derrière lui.

La demeure de Carabara possède les quelques aménagements nécessaires à l'hébergement d'un être d'une telle taille. Les portes gigantesques, les larges couloirs sonores et le mobilier disproportionné en sont les éléments les plus marquants. Le rez-de-chaussée abrite pour l'essentiel la cuisine et ses nombreuses dépendances, au premier étage se trouve la vaste salle de banquet avec sa table immense et son unique siège démesuré. De prestigieux trophées – empruntés à des chevaliers téméraires – embellissent cette lugubre salle. Cet étage compte également une multitude de petites remises où sont entassés matériel, harnachements et habits laissés là par les convives ayant égayé le repas de l'ogre. Au deuxième et dernier étage, les plus hardis peuvent découvrir une poignée de chambres, toutes laissées à l'abandon sauf une, où se repose l'ogre après ses fastueuses ripailles. Autant dire que le lit de Carabara est à la mesure du personnage. D'ailleurs, les coffres qui constituent le reste du mobilier le sont également : il faut bien trois paires de bras vigoureux pour en soulever le couvercle. C'est dans cette pièce qu'est retenue dans une cage pendue au plafond Méaline, la fabuleuse corneille de Carabara, qui parle dix langues, annonce le temps qu'il va faire et gagne des fortunes aux dés. La tour possède la particularité d'avoir des cheminées surmontées d'un long panache blanc, et ce quelles que soient l'heure ou la saison.

L'ogre et le chevalier

Les personnages se voient donc plantés à quelques pas de l'entrée close de la tour. Ils ne doivent pas être enchantés à l'idée de rentrer dans la demeure d'un ogre, surtout par effraction. Heureusement, ils ne tardent pas à se faire surprendre par un chevalier en armure monté sur un cheval

**Le troll
Amadéon**



ment les armes et le défi dans les registres et de ne pas maltraiter l'ail durant la cuisson. Le troll acquiesce à toutes les demandes en précisant qu'il a su dénicher dans le ruisseau une magnifique truffe d'eau qui saura rehausser le goût de ce piteux adversaire.

L'effort du chevalier a donc été vain, mais il joue un double rôle : premièrement, il montre aux inconscients qu'il faut faire attention avec les hafelins, et deuxièmement, il offre l'occasion aux personnages de s'introduire dans la tour durant le bref combat, puisque la porte reste ouverte.

La récupération de l'éteuf

Une fois à l'intérieur, les souleurs vont devoir errer discrètement, car une rencontre fortuite avec l'ogre ne serait en aucun cas favorable à leur destinée. En effet, discuter avec Carabara de la restitution d'un élément primordial dans la composition d'un repas revient à lui proposer une denrée aussi goûteuse, à savoir l'un des personnages. Un des moyens de le convaincre est de lui démontrer qu'il y a

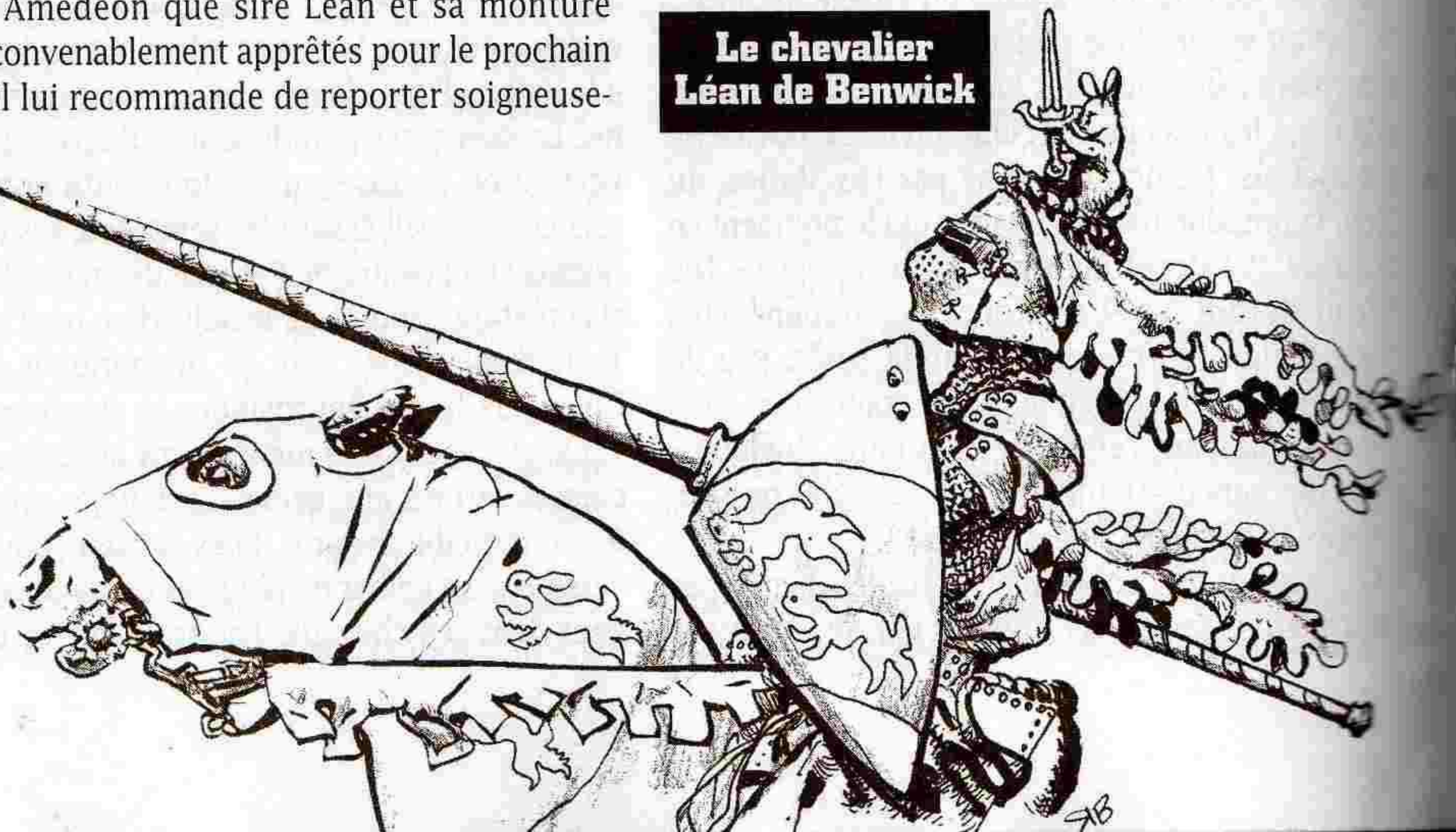
erreur sur la marchandise et que ce n'est pas une truffe d'eau, mais uniquement une poche de cuir pleine de foin. Pour cela, il faut avoir au préalable déniché l'éteuf, ce qui nécessite une exploration minutieuse de la cuisine.

Celle-ci est l'endroit le plus intéressant de la demeure. Vaste – elle paraît même plus grande que ce que l'on estimerait de l'extérieur – et complète, elle se compose d'une série de pièces disposées en enfilade, séparées parfois par une simple tenture grasse, parfois par une porte un peu plus lourde. Chaque pièce a sa fonction. L'une sert de souillarde où sont lavés les plats, chaudrons et autres récipients. Une autre accueille de grands âtres ronflants où grésillent des broches et où cuisent des bouillons épais dans des marmites pansues. Une autre encore – la plus lugubre – sert d'abattoir et de remise pour les déchets carnés. Plus loin, une pièce contient les fours où dorent de succulents pâtés et de délicieuses tartes. Sans parler de la cave bien fraîche, du cellier et des salles qui ne servent qu'à entreposer denrées et matières premières, épices et accompagnements, vins et boissons doucereuses... Amadéon, maître queux au service de Carabara, règne sur cet univers et sur ses deux autres occupants, Pénem et Revaut, deux grouillots faméliques, lâches et serviles, autrefois humains, mais

bai. Il s'agit de sire Léan de Benwick – troisième fils de sire Blahan – chevalier d'Armorique venu de loin pour mettre fin à la vie de l'ogre Carabara. Après un échange courtois d'informations, ayant trait au maître des lieux ainsi qu'aux motivations des personnages, le chevalier, très sûr de lui, affirme que leurs problèmes sont résolus puisqu'une fois l'ogre occis, il n'y aura plus rien pour les empêcher de récupérer leur balle.

Sur ce, il s'avance vers la porte le torse bombé, frappe du pommeau de son épée et exige en hurlant de « voir le misérable qui se prétend seigneur de cette tour ! ». La réponse ne se fait pas attendre et c'est Carabara lui-même qui surgit de derrière l'imposant portail. Sire Léan lance son défi dans les règles de l'art et part se placer à une trentaine de pas de l'ogre, visière fermée et lance abaissée, prêt à charger. Flegmatique, Carabara prend une énorme hache à l'intérieur de la maison et va se poster à l'autre bout de son jardin. Le chevalier s'élance, la hache tombe et le cheval s'écroule, à moitié coupé en deux par la violence du coup. Que dire du pauvre Léan, dont la belle armure a volé en éclats au moment de l'impact ? Impassible, l'ogre s'en retourne à l'intérieur en demandant à Amadéon que sire Léan et sa monture soient convenablement apprêtés pour le prochain repas. Il lui recommande de reporter soigneuse-

**Le chevalier
Léan de Benwick**



maintenant complètement indifférents à ce qui se passe hors de la cuisine et du potager, et par conséquent totalement insensibles au sort des personnages et de leur balle.

L'éteuf – ou plutôt la truffe d'eau – se trouve quelque part dans cette fabrique à mets ; peut-être sous le lourd couvercle d'une marmite ; dans un four, enrobée de pâte qui deviendra croustillante ; ou pire encore, servant de farce à un énorme chapon embroché dans un âtre. Une chose est sûre : elle n'est plus sur la charrette négligemment abandonnée près de l'entrée. La cuisine regorge d'endroits où se dissimuler, ce qui permet aux personnages d'enquêter dans ce monde clos à l'insu de ses habitants. Leurs déambulations ne tarderont pas à provoquer des chassés-croisés et des malentendus entre les cuisiniers : qui a déplacé tel chaudron ou qui a oublié de refermer la porte du four ? Prudence, vigilance et discrétion doi-

vent être les maîtres mots des intrus s'ils ne veulent pas finir dans un court-bouillon accompagnés de carottes et de navets.

La victoire

Une fois l'éteuf récupéré et la tour quittée – peut-être précipitamment – les souleurs de Jaunebuis doivent encore franchir le dernier rideau défensif mis en place par ceux d'Artembol. Il faut bien dire que depuis tout ce temps, il s'est remarquablement relâché. Seuls les plus fanatiques (mais pas forcément les moins avinés) montent encore une garde d'apparat. Libre aux joueurs de mettre en place une stratégie pour amener la balle au centre du cercle. Il est possible qu'ils soient poursuivis par Carabara jusqu'à la lisière de la forêt. La simple apparition de l'ogre démantèlerait le plus rigoureux des systèmes de défense. Si jamais les personnages arrivent finalement à remporter la première victoire depuis huit ans, ils seront fêtés en héros, chantés pendant le banquet du soir et intégrés d'office dans l'équipe de l'année prochaine. Mais après de telles rencontres, qui sait si

nos valeureux villageois n'auront pas envie de vivre d'autres aventures...

Jean-Christophe Morand et Didier Salzmann
illustration : Rolland Barthélémy



LES PNJ

Pour Lyonesse

► Les personnages des joueurs

Ce sont tous des villageois de Jaunebuis de moins de 21 ans, ayant chacun une motivation particulière pour gagner cette partie (épater une promise, prendre une revanche, assurer une situation intéressante. ...).

► Urban Trois-Arbres

« Y s'est fait vieux, et son démarrage en pâtit, mais c'est encore un solide gaillard, l'Urban. ... »
– Jehan, laboureur de Jaunebuis.

Bientôt la cinquantaine, fortement charpenté et très barbu, Urban Trois-Arbres est l'un des hommes les plus respectés de Jaunebuis. Maître bûcheron – il doit son surnom à une journée durant laquelle il a abattu seul trois chênes plusieurs fois centenaires – il est également le capitaine de l'équipe de soule. C'est lui qui recrute les joueurs et décide des tactiques en se basant sur son expérience d'ancienne gloire locale : il est le dernier à avoir porté Jaunebuis à la victoire.

► Marcolin

« Un vrai chien fou, çui-là, pas comme son père. ... »
– Lakin, un ancien du village.

Marcolin est le fils du meunier de Jaunebuis, et n'a pas du tout envie de suivre les traces de son père. Malgré ses dix-sept printemps, il est impatient de participer à la partie de soule annuelle et de démontrer ce qu'il sait faire. Petit et vif, il est prêt à courir, à sauter et même, s'il le faut, à donner des coups.

► Titin

« Éteuf. . éteuf. . éteuf. . »
– Propos de Titin lui-même, trois jours avant la rencontre.

Titin est très grand, très fort et pas méchant pour deux sous. Il approche de la trentaine et est la pièce maîtresse de l'équipe d'Artembol. Il faut dire que depuis qu'il a été en âge

de comprendre les règles du jeu, son village n'a plus perdu.

Aptitudes : Force d10, Résistance d10.

► Les souleurs

Ce sont des hommes normaux (d4 partout), avec régulièrement 1d6 ou 1d8 en Force, en Mouvement ou en Résistance.

► Léan de Benwick

« D'accord il est un peu prétentieux, mais tellement joli garçon. ... »
– Dame Fricige d'Armorique.

Sire Léan de Benwick a traversé le golfe Cantabrique pour venir défier tous les ogres de Tantrevalles et ramener leur têtes à son suzerain. Il commence sa quête avec Carabara dont il a entendu parler au port de Bulmer Skeme. Il est équipé d'un harnois de mailles rutilant, d'une longue épée au côté et d'une grande lance. Il porte avec assurance, à la limite même de l'insolence, ses couleurs : deux lapins d'or sur un fond d'azur. Il a à peine vingt-cinq ans, les cheveux roux et une moustache taillée avec soin.

Ses aptitudes n'ont pas d'importance pour le scénario.

► Amédéon

« Pendant que les lardons reviennent dans le saindoux, prépare donc une sauce au beurre. ... »
– Carabara à son cuisinier.

Amédéon est immédiatement désigné par sa corpulence, sa laideur et la teinte grise de sa peau comme un troll. Néanmoins, il présente deux particularités qui le différencient du reste de ses congénères. D'abord, il est complètement myope. Cette déficience ne l'indispose que très peu, car il a développé un odorat subtil et une ouïe particulièrement fine. Ensuite, il n'est absolument pas torturé par les désirs charnels et ne succombe qu'aux seuls péchés de bonne chère, qu'il assouvit avec un art consommé dans sa prodigieuse cuisine.

► Carabara

« Il faudrait que l'on aille trouver Carabara. – Mmm, son cuisinier met toujours trop d'ail. ... »
– Pism à Pasm, deux des têtes de l'ogre Throop.

Haut de plus de douze pieds pour un poids que la politesse exige de garder secret, Carabara est très impressionnant. C'est un être qui – même s'il ne refuse jamais une visite – aime la solitude. Il ne fait donc aucun effort d'esthétisme et porte invariablement une paire de grosses bottes, des chausses rapiécées, une chemise qui fut jaune en son temps et une veste de cuir élimée. Il partage la totalité de son temps entre trois activités.

- 1) La réception de ses hôtes, invités ou non, qu'il reçoit avec force gestes appuyés et affectueux. .
- 2) La dégustation de ces mêmes hôtes si généreusement accueillis et si divinement cuisinés par Amédéon. .
- 3) La digestion du plantureux repas qu'il favorise par un sommeil sain dont le moindre trouble provoque chez lui de noires colères.

► Les dryades, les faunes, le troll et l'ogre

Voir le tableau des aptitudes des créatures, p. 379 des règles.

► Pénem et Revaut

« Touille donc, fainéant de Revaut !
– Et toi, pétris mieux, Pénem le mou ! »
– Dialogue relevé entre les deux gâte-sauces.

Pénem et Revaut sont deux parfaites incarnations de la lâcheté, de l'envie, de l'insignifiance et de la mesquinerie crasse. Ils partagent également les mêmes attributs physiques : maigreur, laideur, aigreur. Mais ils sont propres car Amédéon ne supporte pas les odeurs corporelles trop insistantes, et d'une servilité à toute épreuve !

Aptitude : Cuisine 1d8