

Une Question D'Orthographe...

Après une entrée fracassante, les voyageurs sont chargés d'une enquête délicate : retrouver la mandoine, le mètre-étalon de la cité. Faudra-t-il passer la cité au peigne fin ? De découvertes en menaces, de rencontres en surprises, les voyageurs devront déployer toute leur adresse et finir par mettre les mains dans le terreau...

héros malgré eux...

Nous sommes à la fin de l'été, il fait encore très beau. Les lourdes chaleurs ont laissé place à de belles soirées, douces, où il fait bon flâner alors que la journée se termine. Quelle que soit l'heure à laquelle les voyageurs arrivent à Grand-Pierre, la situation sera identique, ou presque. Les portes de la ville sont grandes ouvertes, et la circulation est intense : une foule bigarrée, gens de campagne et de ville, animaux qui se mettent en travers du chemin des hommes, lourds chariots couverts de bâches qui, lentement, passent les portes.

Pris dans la cohue, Les voyageurs avancent et croisent, sans même les remarquer, cinq hommes qui entourent une jeune femme. Dans cette foule personne ne fait attention à eux. Et pourtant ces hommes, menés par leur chef Kamer, viennent de commettre leur dernier méfait. Ils viennent d'enlever au marché la jeune Altéa de Fahren (élançée, longs cheveux blonds, yeux gris tristes et apeurés, le tout servi par un corps de rêve) et veulent l'emmener hors de la ville. Ils comptent bien tirer de son père, un des meilleurs architectes de Grand-Pierre, une forte rançon. Mais...

Si les voyageurs disposent de montures, un de leurs chevaux, apeuré par la foule, se met à piaffer, hennit, se cabre et rue. Il donne des deux sabots dans la tête de Kamer, qui s'écroule, mort, une dague à la main. Dans la confusion causée par

l'accident, Altéa s'échappe et se réfugie auprès des voyageurs. Désespérés, leur chef mort, les brigands détalent. La garde leur donne la course, et quelques cavaliers les poursuivent (les voyageurs peuvent être de la chevauchée). Les ladres sont bientôt rattrapés et arrêtés.

Si les voyageurs sont à pied, l'accident sera tout autre. Ils aperçoivent, dans le groupe de Kamer, un homme qu'ils reconnaissent : un compagnon, rencontré dans une vie antérieure, ou croisé dans cette vie présente, ou n'importe quoi d'autre, mais un ami, un très bon ami. Gageons que nos voyageurs vont se diriger joyeusement vers le brave homme, à grand renfort de cris, de sourires, de mains levées en guise de salut. Surprise : l'homme ne leur donne pas l'accolade, bien au contraire, il leur lance, entre ses dents, un avertissement : *Décamppez, bouseux...* Se serait-on trompé de personne ? On se recule, étonné, et l'on découvre alors la dague que l'homme tient à la main, pointée dans le dos d'une charmante jeune fille. Découvert, affolé, il décoche au voyageur le plus proche un formidable direct du droit. Dans la pagaille et la probable mêlée qui s'ensuivent, la bande se disloque, la jeune fille s'échappe et se réfugie auprès des voyageurs. Les bandits sont arrêtés, et menés au poste de garde.

Dans un cas comme dans l'autre, tout le mérite est attribué aux voyageurs que le capitaine du poste de garde de la porte

emmène dans la proche taverne de la Voussure. Alerté, le père d'Altéa accourt et se fait présenter les héros. Il se répand en remerciements, leur promet une statue, et leur offre de les loger dans une des nombreuses demeures qu'il possède. Enfin, il lance sur la table une bourse dûment remplie : *Qu'on boive à la santé de ces braves !* lance-t-il avant de partir, sa précieuse fille sous le bras (désolé les gars, mais Damoiselle de Fahren n'est pas pour vous). Quelques heures plus tard, toute la ville sera au courant des exploits des voyageurs, et les clients de l'auberge seront tous pleins comme des barriques.

Laissons à présent les voyageurs profiter librement de la cité. Qu'ils la découvrent, la visitent, l'apprécient peut-être. D'autant plus que leur statut de héros — et ceci est valable pour toute la suite de l'aventure — leur ouvrira toutes les portes. Cependant leur repos est de courte durée car rapidement, dès le lendemain, ils sont contactés à plusieurs reprises pour retrouver le mètre-étalon de la cité, la Mandoine... Rien de moins !

Où l'on revient en arrière...

Quelques jours auparavant, une modeste maison du quartier nord de la ville, près du Quai à sec, rue Montaquai, a été inaugurée. Sa façade a été refaite à neuf. L'inauguration, une des premières de la saison, eut lieu en présence de quelques officiels : l'architecte Maître Gass, l'oniromancien Yésarde, Årebrend, le garde-mandoine et son précieux fardeau, quatre hommes d'armes, et Émahi le maître-étalon. La maison est petite, et si elle n'était pas une des premières à être terminée en cette fin d'été, la cérémonie aurait été des plus simples. Le Grand-Architecte ne voulant pas se déplacer pour si peu, c'est Émahi qui était chargé de donner par sa seule présence un peu de faste à cette journée. On s'est contenté de confronter les plans de Maître Gass aux dessins de l'oniromancien Yésarde, de vérifier la conformité de la maison aux normes grand-pierroises en sortant la Mandoine et en procédant à quelques mesures. Dans une atmosphère bon enfant que quelques pichets d'un bon vin entretinrent, on ne put que se satisfaire du résultat. La cérémonie terminée la petite



troupe passablement éméché se dispersa. Mais Årebrend, l'étourdi, oublia de remporter la Mandoine, et partit, son coffret vide sous le bras. Émahi est bien le seul à s'en apercevoir et dérobe prestement la Mandoine.

Ce n'est qu'arrivé au palais qu'Årebrend se rend compte de l'oubli. Il retourne précipitamment sur le lieu de l'inauguration, mais force lui est de constater que la Mandoine a disparu. Le pauvre passe une des pires nuits de son existence, et le seul stratagème qu'il puisse imaginer, c'est, le lendemain, de s'écrier au vol à grand renfort de cris, d'alarmes, d'expressions de stupeur et d'abattement.

Le conseil se réunit en grande séance. Årebrend déclare avoir ramené la Mandoine au Palais, et qu'elle n'a pu avoir

été volée que de nuit ou durant le trajet. L'enquête est confiée aux deux Maîtres de Carrière, frères de surcroît, et doit s'accomplir dans la plus grande discrétion. Si l'on apprenait que la Mandoine a disparu, ce serait l'émeute. Argün et Melchior de Kaetoïne ont alors, chacun de son côté, la même idée géniale : faire appel aux voyageurs qui ont le grand avantage de n'être pas de la cité et qui, n'oublions pas, sont des héros...

Où l'on s'excite un peu...

Argün de Kaetoïne

A l'heure du Faucon, les voyageurs sont discrètement abordés par un homme encapuchonné, qui déclare s'appeler Arbel. Arbel est envoyé par Argün de Kaetoïne, mais il ne révélera jamais le nom de son employeur. Il tient son visage dans l'ombre, et propose aux voyageurs une forte somme d'argent (30 sols par personne, une somme qui n'est pas marchandable) en échange d'un «petit» service : retrouver la Mandoine. Si les personnages ne le savent déjà, il leur apprendra ce qu'il faut savoir de la Mandoine, et leur explique qu'on ne peut confier cette tâche à des Grands-Pierrois car si la nouvelle de cette disparition s'ébruitait s'en serait fini de Grand-Pierre. Aussi faut-il être extrêmement discret, une recommandation que Arbel répète à plusieurs reprises. Si les voyageurs acceptent, il leur raconte les circonstances de la découverte du vol, et leur donne donc le nom d'Ärebrend. Enfin, les gratifiant d'un acompte de 10 sols, il leur donne rendez-vous tous les jours, à l'heure du Faucon au pied de la tour Sangre.

Gheur Rieben

Un jeune et ambitieux oniromancien, Gheur Rieben, a lui aussi saisi tout l'intérêt de l'histoire. Il espère que la Mandoine sera retrouvé au plus vite. Mais il espère surtout être le premier à récupérer, par l'entremise des voyageurs, le précieux objet. Son plan est somme toute assez simple. Dès qu'il a la mandoine en sa possession, il se rend en courant chez le Grand-Architecte, et déclare avoir fait un rêve étrange et pénétrant, lui révélant l'identité du voleur : Taube, le vieil oniromancien. Le pauvre homme en question n'a bien sûr rien à

voir dans l'histoire, si ce n'est que Gheur Rieben lui voue une haine farouche. Lorsque les gardes envoyés par le Grand-Architecte fouilleront la maison du vieux Taube ils y trouveront la Mandoine, que Gheur aura fait placer en cet endroit par un de ses hommes. Gheur sera récompensé, et Taube finira au piquet.

Gheur Rieben enverra Finster, son âme damnée, prendre contact avec les voyageurs. Il les rencontre à l'heure du Dragon, le même jour que Cairn et Arbel. Il leur donne les mêmes indications (les circonstances de la découverte par Ärebrend, le Garde-Mandoine). Il leur propose la même somme d'argent (30 sols par personne dont dix d'acompte), à cette différence près qu'il est tout à fait enclin à donner plus par personne si les joueurs le demandent. Voilà qui mettra peut-être la puce à l'oreille aux joueurs, et leur feront pressentir que Finster est un client un peu différent. Enfin, il donne rendez-vous aux voyageurs tous les jours, à l'heure de la Sirène, dans le quartier des Granges, près de l'Entrepôt, une taverne à la mode où se produisent des groupes de jeunes musiciens.

Melchior de Kaetoïne

A l'heure de la Lyre, Les voyageurs sont abordés par un certain Cairn. Travaillant pour Melchior de Kaetoïne, ce dernier opère de la même façon qu'Arbel : une grande cape sombre, même demande, même somme d'argent (toujours pas de possibilités de marchander), mêmes indications, mêmes réserves et rendez-vous tous les jours à l'heure du Serpent sous le vieux pont du Nord, à l'ouest de la cité...

Cairn, et par là même Melchior de Kaetoïne ne savent pas que les voyageurs ont déjà été contactés. Si l'on mentionne une seule des deux autres propositions, Cairn ne s'étonne pas. Il fera le rapprochement et conclura que les deux frères ont eu la même idée. Si les voyageurs jouent franc-jeu, ce qui serait un peu étonnant, Cairn sera surpris et troublé. Mais il n'en montrera rien. Il en parlera cependant à son maître. Une telle attitude peut sauver les voyageurs. Le Gardien peut alors se servir de Melchior de Kaetoïne comme d'un *deus ex machina*, qui se portera au secours des voyageurs si besoin est. Par une enquête plus ou

moins diligente, Melchior peut apprendre l'identité de certains employeurs, et agir au mieux de ses intérêts. Tout dévoué à la cité, il fait passer son profit personnel et la recherche de la gloire après la sauvegarde de celle-ci. Ceci est aussi valable pour Argün, son frère.

Et si on frappait ?

Les hommes de Maître Squid...

La disparition de la Mandoine arrange bien les tailleurs de pierre, qui vont essayer de décourager les voyageurs. En effet les tailleurs de pierre, pragmatiques, voient clairement tout l'avantage qu'ils peuvent tirer de cette situation. Premièrement, la Mandoine disparue, la seule mesure officielle reste celle d'Émah, et comme celle-ci a tendance à rapetisser, les pierres deviennent plus petites, ce qui oblige les maçons à leur en commander plus et pour le même prix unitaire. Ensuite, les tailleurs de pierre ne veulent pas que la prophétie se réalise car la fin du Troisième Âge serait aussi la fin de leur négoce et de leurs privilèges...

Le maître de la guilde, Maître Squid, a appris en même temps que les autres membres du conseil la disparition de la Mandoine. Le premier étonnement passé, il a vite compris tout l'intérêt de la situation. Lorsqu'il sut que ce seraient Argün et Melchior de Kaetoïne les responsables de l'enquête, il décida de les faire surveiller, de les espionner afin de prévenir tout succès des Maîtres de Carrière. Il sait donc très rapidement que les voyageurs, ces héros dont tout le monde parle, ont été engagés pour retrouver la Mandoine.

... ont des grosses masses

Les tailleurs de pierre prennent contact avec les voyageurs au matin, un jour après qu'ils aient été engagés par les Maîtres de Carrière. La première entrevue a lieu avec (*nombre des personnages présents*) tailleurs qui recommandent aux voyageurs de quitter la ville le jour même, sans plus d'explications. Les hommes qui sont envoyés faire peur aux voyageurs sont des gros bras, encapuchonnés eux aussi, qui portent sous leurs capes des tabliers de tailleurs de pierre. Un jet de VUE à - 2 permettra aux voyageurs de repérer ce détail. Encore faut-il qu'ils soient capables de reconnaître ces tabliers comme étant ceux des tailleurs.

Les Tailleurs de pierre

TAILLE	13	VOLONTÉ	10	Vie	13
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	Endurance	26
FORCE	14	RÊVE	10	+dom	+1
AGILITÉ	12	Mêlée	13	Protection	2
DEXTÉRITÉ	11	Tir	10		
VUE	10	Lancer	12		
OUÏE	9	Dérobée	10		

Masse à une main	niv	+4	init	10	+dom	+4
Masse deux mains	niv	+5	init	11	+dom	+5
Corps à Corps	niv	+5	init	11	+dom	+1
Esquive	niv	+4				

Course, vigilance +2 \ Discrétion 0 \ Srv Cité +5

Si le conseil n'est pas suivi, une embuscade est prévue avec (voyageurs x 1,5) tailleurs de pierre. Ils attaqueront au moment le plus opportun, tentant de coincer les voyageurs dans une des nombreuses ruelles de la cité.

Dans le cas où les voyageurs réussissent à remonter la piste des hommes qui les ont menacés, ou font parler leurs éventuels agresseurs, ils peuvent se rendre compte que les tailleurs de pierre n'ont pas vraiment envie que l'on retrouve la mandoine. On apprendra que cette année les affaires marchent très bien et que, même s'ils n'ont pas augmenté leurs tarifs, il gagnent plus d'argent qu'auparavant. Une enquête bien menée leur fera rencontrer certains architectes ou maçons qui, à mots couverts, feront comprendre que les matériaux livrés par les tailleurs de pierre sont moins... «justes» qu'auparavant... Il va de soi que mener de telles recherches ne fera qu'énerver les tailleurs de pierre, qui répéteront avec une violence toujours plus grande leurs attaques contre les voyageurs.

Où l'on enquête...

Que vont faire les voyageurs ? Grand-Pierre est une ville d'importance à la population grouillante. Fouiller la ville, voilà une idée particulièrement stupide. Si la Mandoine a été volée, les voyageurs se demanderont peut-être à qui profite le crime, et voudront savoir qui a intérêt à voler la Mandoine. Mais mener une telle enquête requiert la plus grande prudence. Rappelons, si besoin est, que nul ne doit savoir que la

ÄREBREND, né à l'heure du Vaisseau, 50 ans, 1m83, 78 kg, chauve, yeux bruns, beauté 10

TAILLE	13	VOLONTÉ	14
APPARENCE	10	INTELLECT	13
CONSTITUTION	11	EMPATHIE	10
FORCE	9	RÊVE	13
AGILITÉ	9	Mêlée	9
DEXTÉRITÉ	11	Tir	11
VUE	12	Lancer	10
OUÏE	10	Dérobée	8



Vie 12 Endurance 26 +dom 0 Protection 0

Légendes +8 \ Survie en cité (Grand-Pierre) +9

Mandoine a disparu. Poser de telles questions, c'est risquer d'éveiller la méfiance chez les Grand-Pierrois. Les voyageurs ont, en fait, un certain nombre de solutions.

Leur première piste, en l'occurrence, c'est Ärebrend, celui-là même qui a découvert le vol et devait surveiller la Mandoine.

Ärebrend l'étourdi

Ärebrend est garde-mandoine depuis trente ans. Il a 50 ans, est assez grand, un peu vouté, chauve, pas très sportif. Il est inquiet, nerveux, sur ses gardes. Il sait que son oubli ne sera pas pardonné, et qu'il risque de se retrouver au piquet pour au moins 777 livres de harique. Certes, ses états de service sont irréprochables, et nul n'a envisagé un seul instant qu'il ait pu commettre une telle faute. Mais il se rongé les sangs à l'idée qu'on puisse le mettre à jour.

Il est prêt cependant à recevoir les voyageurs, qui auréolés de leur statut de héros, sont librement accueillis. Il déclare n'avoir découvert le vol qu'au matin. Il raconte que la Mandoine fut sortie la veille de sa disparition, pour une inauguration, rue Montaqui, mais qu'il se souvient parfaitement l'avoir rangée et ramenée. Il se montre serviable, leur indique l'endroit où la mandoine est gardée, les doubles rangées de garde, les herses et tout le reste d'un dispositif de sécurité impressionnant... Ce qui amènera peut-être les voyageurs à penser, s'il s'en tiennent à la version d'Ärebrend, qu'il y a du haut-rêve là-dessous... Dans ce cas, tant pis pour eux ! C'est une fausse piste, qui peut-être développée quelques temps mais en pure perte...

Supposons que les soupçons se portent sur Ärebrend. Après tout, il avait accès à tout moment à la mandoine, et était à même de la dérober. Pour confirmer son témoignage, plusieurs pistes s'offrent aux voyageurs : vérifier son emploi du temps les jours précédant le vol, faire une petite enquête sur la fiabilité du personnage, (a-t-il des relations douteuses ?), etc. On peut mener ce travail auprès des gardes-mandoines, ou des serveurs personnels d'Ärebrend. Mais de l'avis de tous, Ärebrend est un homme au dessus de tout soupçon, qui en trente ans de service s'est toujours montré irréprochable.

Cependant on peut apprendre auprès d'un de ses serveurs (un palefrenier, Aurse, un brave homme de trente ans, simple et pas méfiant) qu'Ärebrend est sorti en courant du palais, la veille au soir du vol de la Mandoine, et qu'il s'est dirigé vers le nord-est de la ville. Si l'homme s'en souvient, c'est qu'Ärebrend est parti à pied, ne prenant pas comme de coutume sa chaise à porteur. Dans sa grande naïveté, Aurse suppose que son maître voulait prendre l'air et faire un peu d'exercice.

Si les voyageurs le surveillent attentivement pendant quelques jours, ils se rendront compte qu'Ärebrend est, en fait, un sacré étourdi. Il oublie un porte-serviette, sa cape, ses gants, son chapeau. Peut-être est-ce seulement le contrecoup du vol de la mandoine. Les voyageurs peuvent subodorer un oubli, et essayer de faire avouer à Ärebrend sa faute. Mais il sait qu'il court un grave danger, et ne se dévoilera que si les joueurs sont très persuasifs. La torture peut être un moyen, certes, mais Ärebrend est souvent entouré de gardes et de serveurs. Lui déclarer sans plus de preuves qu'il est étourdi ne servira à rien. Il soutiendra que c'est du à la fatigue, et qu'il ne pourrait jamais oublier la mandoine. Il suffit d'en savoir un peu plus sur lui pour que la situation s'éclaircisse. Une petite visite rue Montaqui s'impose : si les voyageurs déclarent à Ärebrend qu'ils savent qu'il est retourné rue Montaqui le soir de l'inauguration, et qu'un témoin l'a aperçu, alors il craquera.

Ärebrend, s'il est découvert, aidera les voyageurs du mieux qu'il peut. Il estime que si l'on a volé la Mandoine peu de temps après l'inauguration, le coupable ne peut être qu'une des personnes pré-

sentes lors de la cérémonie. Il indiquera aux voyageurs ou trouver ces individus. Cependant, il n'a pas de soupçon en particulier. Même le suspect le plus probable, Émahi, trouve grâce à ses yeux. Après tout, n'est-il pas presque l'égal de la Mandoine, un homme, donc, que l'on ne peut soupçonner d'un tel crime (pour les Grand-Pierrois, ce serait comme penser que la Mandoine elle-même peut vouloir du mal à la cité, une véritable abberation).

Rue Montaquai, une charmante demeure...

La maison n'est pas encore occupée, car si la façade est parfaite, l'intérieur est loin d'être terminé. Un vieux carrelier du nom de Morjeuzné y travaille, seul, tous les jours, de l'heure de la sirène jusqu'à la fin de l'heure des épées. Si les Voyageurs visitent la maison dans la journée, il leur réservera un accueil tonitruant. On ne le laisse jamais travailler, on dérange ses affaires et il en a plus qu'assez (pas vraiment méchant ni même menaçant, Morjeuzné est un homme bourru qui aime bien pousser une gueulante de temps en temps). Tout à sa colère, il déclare qu'il y a de cela quelque temps, il a été dérangé par un homme qui a mis le chantier sens dessus-dessous. Il sera incapable de donner de l'homme une description précise. Il faisait presque nuit lorsqu'il a découvert l'intrus dont il n'a vu que le dos. L'homme, découvert, a sauté par la fenêtre («Pas très vif, le gars, et chauve, je crois !» ajoutera Morjeuzné). Mais il n'a pu voir son visage.

... Agrémentée de quelques suspects

Les gardes : Ce sont de braves bougres qui ne se sont rendus compte de rien, et pour cause. Pendant l'inauguration, ils étaient tous occupés à regarder une charmante et pulpeuse jeune fille non-chalamment accoudée à sa fenêtre. Ils sont rentrés sitôt après. Un voyageur habile obtiendra ces renseignements sans trop de problèmes : un cruchon de bon vin, une ou deux blagues stupides, et l'affaire est jouée. La version des gardes pourra être confirmée en se rendant de nouveau rue Montaquai. A l'une des fenêtres qui donne sur la rue, se trouve une charmante et pulpeuse jeune fille, prête à répondre à toutes les questions, et même plus, mais tout cela sort du cadre strict de ce scénario.

Yesarde l'oniromancien : Il recevra les voyageurs chez lui. Vautré dans un fauteuil, le regard vide et la langue pâteuse, il est en pleine méditation draconique, de l'herbe de lune jusqu'aux yeux. Il est raide, complètement défoncé, abruti au dernier stade. Pour l'inauguration, il avait fumé de l'herbe de lune et n'a rien vu... en clair, une fausse piste.

L'architecte : Maître Gass, qui dessina les plans de la maison rue Montaquai et en assura la réalisation, est effrayé à l'idée qu'on puisse se rendre compte que le linteau de la porte du petit salon a été posé de travers. Sa nervosité extrême pourra faire penser aux voyageurs qu'il est coupable du vol. Un peu effrayé, il avouera sa faute immédiatement, dès la première question un tant soit peu inquisitrice. Un quiproquo peut naître ainsi et durer quelques temps : les voyageurs cuisinant Maître Gass sur la Mandoine, lui ne cessant de s'accuser de sa faute, sans jamais la nommer, persuadé que les voyageurs sont venus le voir pour cela.

Le quiproquo en question se résoudra bien vite, et Maître Gass avouera en larmes la seule faute qu'il ait jamais commise dans toute sa carrière : poser un linteau de travers ! Il n'y est d'ailleurs pour rien. Si le linteau est de travers, c'est parce que les deux piliers qui lui ont été livrés ne sont pas de longueur égale. Et pour cause, ils ont été faits par les tailleurs de pierre avec les mauvaises mandoines d'Émahi. Si les voyageurs réussissent à calmer Maître Gass, au demeurant prêt à faire semblant de se jeter par la fenêtre à la première remarque désobligeante, ils pourront comprendre la situation. Maître Gass leur assènera sans relâche qu'il ne comprend pas comment il a pu commettre une erreur pareille. A croire que les matériaux qui lui furent fournis sont déficients. Cependant, en bon Grand-Pierrois, Maître Gass peut difficilement imaginer que les mandoines fournies par Émahi ne soient pas correctes, ou que les tailleurs de pierre soient prêts à saboter le travail des autres.

Émahi, le Maître-Étalon

Il habite dans un très grand hôtel particulier du Haut-Quartier, une belle et vaste demeure pourvue d'une serre.

ÉMAHI, né à l'heure du Roseau, 70 ans,
1m65, 67 kg, cheveux blancs, yeux bleus,
beauté 10

TAILLE	10	VOLONTÉ	16
APPARENCE	12	INTELLECT	9
CONSTITUTION	8	EMPATHIE	11
FORCE	8	RÊVE	15
AGILITÉ	7	Mêlée	9
DEXTÉRITÉ	6	Tir	11
VUE	13	Lancer	10
OUIE	10	Dérobée	8



Vie 9 Endurance 25 +dom -1 Protection 0

Menacer de la peine du piquet +9 \ Devenir Maître-étalon à la place du mètre-étalon +11

Les caractéristiques tiennent compte de l'âge.

C'est là qu'il a caché la Mandoine, avec une vingtaine de répliques. Longtemps Émahi a essayé d'assouvir son fantasme (humilier la Mandoine), et il s'est procuré de nombreuses mandoines qu'il a entourées de plants de tomates. Mais sa frustration a cru, il lui est devenu indispensable de réaliser son rêve avec la vraie Mandoine.

Émahi, dans sa folie, accueillera les voyageurs et leur fera visiter sa serre. Il se croit tout permis. Il est sûr de lui, et n'est nullement impressionné par les voyageurs (après tout, n'est-il pas maintenant le seul, l'unique **Maître-étalon** de la ville ?). Sa folie est évidente. Avant toute réponse, il éclate d'un rire de dément. Il menace les voyageurs de la peine du tuteur à chaque remarque désagréable de leur part, et sa paranoïa fait que chaque remarque lui est désagréable.

Certes, dans la serre, un jet de VUE à -6 permet de repérer l'aspect étrange des tuteurs. Mais que faire ? Il est presque impossible de reconnaître l'original de ses nombreuses répliques sous les plants de coucourgines et d'harique.

Émahi ne permettra pas que les visiteurs marchent sur ses plates-bandes. Si les voyageurs deviennent trop encombrant, il les fait sortir manu militari par ses gardes (*utiliser les caractéristiques fournies pour les gardes de Grand-Pierre*).

Si l'on surveille sa maison, on constate que Émahi se fait livrer un lot de plantes urticantes, assez rares, et fort peu demandées. Pourquoi de telles dépenses ? Maintenant que la Mandoine est entre ses mains, il compte non seulement l'humilier, mais aussi la faire souffrir.



frir. Il ne sera pas difficile dès lors de retrouver la Mandoine. C'est la seule qui sert de tuteur à un triple plan de Cheuleuse, d'Ossiphage et de Ronces pourpres (*Livre III, p. 25*), des plantes que les voyageurs, espérons-le, reconnaîtront sans problème...

Où l'on est récompensé...

Munis de la Mandoine, les voyageurs n'ont plus qu'à sortir de la demeure d'Émahi, et porter le précieux objet à... Mais au fait, à qui donc ? Il faudra bien, à cet instant, choisir son camp et privilégier un employeur. A moins de se montrer particulièrement retors, les voyageurs ne pourront pas gagner sur tous les tableaux. Il faudra donc favoriser un des deux Maîtres de Carrière, ou livrer la Mandoine à Gheur Rieben (une illustration, somme toute assez banale, des mesquineries de la vie de la cité).

Si l'on raconte toute l'histoire aux Maîtres de Carrière, Émahi sera retrouvé mort chez lui, quelques jours plus tard. On aura mis fin, discrètement, à ses jours.



Et que se passerait-il si les voyageurs fournissait une réplique de mandoine, au lieu de l'original, afin de s'éviter tant de complications ? Rien dans l'immédiat, car personne ne s'apercevra de la supercherie. Mais au bout de quelques années la réplique de mandoine pourrira lentement, se racornira, se rétrécira, et Grand-Pierre s'écroulera, morceaux par morceaux, ses demeures de guingois, ses tours de travers, ses murailles penchées... Faites alors revenir les voyageurs dans ce qui restera de Grand-Pierre, faites-les se promener parmi les ruines de la cité moribonde, faites-leur entendre le vent qui siffle lugubrement dans les rues désertes, et là, à ce moment là, faites-leur tomber un bon pan de murailles sur la tronche...

Si tout se passe bien, les voyageurs devraient disposer d'un peu d'argent, d'une demeure luxueuse fournie par Monsieur de Fahren, de quoi passer quelques semaines agréables à Grand-Pierre. Mais une semaine plus tard, des travaux auront lieu à l'intérieur de la maison en question, qui, devenue invivable, devra être évacuée. Aux voyageurs de trouver alors où se loger. Quant à leur statue, elle sera sculptée par un

des maîtres de Grand-Pierre et dressée sur une belle petite place. Mais la topographie toujours changeante de la ville jouera des tours aux voyageurs. Quelques mois plus tard, la belle petite place deviendra cour sombre et misérable, oubliée, inaccessible... sauf pour les chats, les colombes et quelques pigeons...

Textes
Dessins

Antoine Chéret
Virginie Augustin