

La Pendule de Phû-Ko



par Agustin Alarcon Muller

Synopsis

Dans ce scénario, qui, pour respecter les bonnes traditions du médiéval-fantastique commence dans une auberge, les PJ's seront amenés à visiter la ville d'Aigues-Cloques, plus connue sous son nom moderne d'Eaux-Cloques. Ce nom est dû à une ancienne fontaine située dans le vieux quartier. La principale particularité de la ville réside dans le fait que toutes les activités de celle-ci sont réglées sur la Pendule de Phû-Ko, ce qui ne poserait pas trop de problèmes si au bout de quelques siècles d'existence celle-ci n'avait accumulé un retard d'une demi-journée à peu près. Ainsi, en ce moment, les habitants dorment le jour et travaillent la nuit.

Les coutumes de la ville sont à ce point dépendantes de l'horloge que son gouvernement annuel est déterminé par celle-ci. En effet, le jour du premier de l'an, les cloches de la Pendule ne sonnent pas, au contraire des autres jours, ou elles sonnent normalement toutes les heures. Ce jour-là, elles sont remplacées par le carillon, et l'heure de la journée à laquelle il sonne détermine la maison noble qui va régner sur la ville pendant l'année entrante. En effet, la cité est dirigée par 12 maisons nobles, chacune d'entre elles associée à l'une des douze heures draconiques, et, il y a de nombreux siècles de cela, la Pendule fut précisément construite pour régler les querelles entre maisons, et permettre qu'elles gouvernent toutes la cité, à tour de rôle. Depuis son institution, cette règle a toujours été strictement respectée, et la superstition qui entoure la Pendule

fait que personne n'a osé essayer de la toucher pour savoir quel était le mécanisme qui régissait le carillon. Cependant, ceci pourrait se voir bouleversé par l'arrivée de nos valeureux PJ's dans la ville, qui arriveront, ô coïncidence, précisément quelques jours avant le Jour du Carillon.

Prologue

Comme il a été indiqué précédemment, le scénario commence dans une auberge, la très connue et très respectée auberge du Rieur Sanglier, sise dans le petit village de Val-Dragon. Enfin, pas tout à fait... Les aventuriers, qui se connaissent depuis quelques jours déjà, se sont retrouvés dans cette auberge après avoir été engloutis par une déchirure du rêve lorsqu'ils se trouvaient ensemble, sans se connaître, dans une autre auberge. Après avoir traversé la déchirure, ils se sont retrouvés perdus en plein milieu de la campagne, et ce n'est qu'après quelques jours de marche qu'ils ont enfin trouvé une terre habitée, le village de Val-Dragon et son auberge, fameuse entre toutes. Du moins entre les habitants du village s'entend. En principe, le MJ devrait raconter cette partie aux joueurs avant de commencer, il peut cependant choisir de la faire jouer, mais le principal attrait du scénario étant ailleurs, cela n'a pas beaucoup de sens.

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

L'auberge

Donc, les aventuriers se sont retrouvés à Val-Dragon, petite bourgade de deux cents habitants approximativement, pour la plupart éleveurs et/ou fermiers. Ils ont été accueillis à bras ouverts par les habitants, et les voici maintenant dans l'auberge du Rieur Sanglier, régie par l'honorable Phû-Manchû, et dont la spécialité culinaire est la viande de bœuf, bien évidemment, puisque cela fait des dizaines d'années que les sangliers ont disparu des forêts avoisinantes.

Les autochtones portent tous des noms étranges, du moins aux yeux des PJs : Hang-Zé, l'idiot du village, Bei-Wimou, la plus belle fille, Ming-Yana, le gouverneur, et bien d'autres. A part ça, ils sont aussi particulièrement friands des histoires que peuvent leur raconter les PJs, et en retour ils leur raconteront des histoires locales, comme la fois où Wu-Malmi, l'ancien aubergiste, est tombé de cheval (inintéressant au possible). Mais dans leurs histoires, ce qui revient le plus souvent, ce sont les références à Aigues-Cloques, comme ils l'appellent encore.

Dans leurs histoires au sujet d'Aigues-Cloques, se mêlent le respect, surtout quand il s'agit d'histoires anciennes, à l'amusement, plus présent dans les histoires récentes. Une expression revient souvent dans la bouche des villageois, semblant indiquer qu'une personne n'est pas très futée, ou comme simple dérision : "Il est couronne à Aigues-Cloques". Les aventuriers ne doivent pas pour l'instant comprendre la formule, et s'ils demandent, on leur parlera de la Pendule, mais on ne leur dira rien sur son retard, ou on répondra par l'évasive.

Gageons qu'après cette conversation et une bonne nuit de repos à l'auberge, les PJs décideront de se rendre à Aigues-Cloques, pour voir un peu de quoi il retourne, d'autant plus que la ville se trouve à peine à une journée et demi de marche. S'ils semblent ne pas comprendre, ou ne pas avoir envie de répondre à la subtile invitation, le MJ pourra toujours décider que l'aubergiste (Phû-Manchu), leur parle de son fameux ancêtre Phû-Ko, bâtisseur de la Pendule, et peut-être même leur demande de lui ramener quelque chose de la ville, histoire qu'ils aient une raison d'y aller.

L'arrivée

Le voyage depuis Val-Dragon jusqu'à Aigues-Cloques devrait se passer sans encombre, et les PJs devraient y arriver lors de leur deuxième jour de voyage, vers fin couronne approximativement. Quelle ne sera pas leur surprise à ce moment-là de trouver les portes de la ville fermées, et la garde patrouillant sur la muraille et surveillant la porte, mais aucun autre signe d'activité à part cela.

S'ils souhaitent entrer, on leur expliquera calmement, mais fermement que, la nuit, les portes de la ville sont fer-

mées, comme dans toute ville qui se respecte. Par contre, les gardes seront ravis de les laisser passer dès le lever du soleil. Après avoir rempli les formalités d'usage, bien sûr. Si les PJs font remarquer qu'il fait jour, on leur dira que c'est impossible, puisque la Pendule n'a pas encore sonné château-dormant, donc, encore moins vaisseau, vous imaginez...

Bref, vous l'aurez compris, les gardes de la ville sont soit un peu stupides pour certains, soit très attachés pour d'autres au dogme qui dit que "c'est le soleil qui ne tourne plus rond", et donc, ils seront totalement sourds aux arguments des PJs, qui plus est, si ceux-ci insistent trop, ils risquent de s'énerver.

Finalement, après quelques heures de patience, les gardes ouvriront les portes. La scène devrait se passer comme suit :

Extérieur / soleil couchant sur la plaine.

Garde: "Le soleil ne devrait plus tarder à se lever maintenant..." Il tend l'oreille. Les cloches sonnent. "Ça y est, il vient de se lever", dit-il d'un air réjoui.

La ville

Us et coutumes

Avant de poursuivre, arrêtons-nous sur une description un peu plus en détail de la ville et de ses us et coutumes, qui sera utile pour toute la suite du scénario.

Comme nous l'avons déjà indiqué, la vie de la ville est réglée, non pas sur le soleil comme dans toute ville normale, mais sur l'heure indiquée par la Pendule. Ainsi, puisque maintenant elle accumule un retard d'une demi-journée, les habitants se couchent lorsque le soleil se lève, et vice-versa. Comme le décalage s'est produit très lentement (de l'ordre de 10 secondes par an), il n'est pratiquement pas possible de déceler de changement dans le cours d'une vie, et les habitants d'Eaux-Cloques (comme ils l'appellent maintenant) sont habitués à la vie qu'ils mènent depuis leur enfance. Cependant, ils savent que ce n'est pas ainsi que vivent les gens à l'extérieur, ou du moins, la plupart d'entre eux le savent, et les opinions les plus diverses circulent à ce propos. Certains affirment, comme le garde à l'entrée de la ville, que le soleil ne tourne plus rond. Ce sont les plus "fondamentalistes" des habitants de la ville, qui considèrent la Pendule comme sacrée ; ainsi, elle ne peut indiquer la mauvaise heure, et s'il fait nuit noire à couronne, c'est parce que le soleil ne tourne plus rond, ou que les dragons ont un grain dans la tête, ou toute autre expression du style que vous pouvez imaginer. D'autres cependant s'imaginent bien que la Pendule a un problème, mais celle-ci étant devenue une telle institution dans la ville, ils n'osent pas forcément exprimer leurs doutes à voix haute. D'autres encore, simplement en se posent pas la question, et, comme de tout temps ils ont respecté les heures marquées par la Pendule, ils ne voient pas de rai-

son de faire autrement. Comme le dit la maxime de la ville: "L'heure c'est l'heure".

Le gouvernement même de la ville est dépendant de la Pendule, puisque c'est l'heure à laquelle sonne le carillon lors du jour du même nom, qui marque également le début de l'année, qui détermine laquelle des douze maisons nobles gouvernera la ville pendant l'année à venir. L'origine des douze maisons nobles remonte aux origines de la cité, il s'agit des familles des douze fondateurs de la ville. On ne sait plus très bien maintenant si leur association aux différentes heures remonte à avant ou après la construction de la Pendule. La maison désignée par le carillon prend donc en charge le gouvernement de la ville pendant l'année, pouvant édicter des lois (en accord cependant avec le conseil des Maisons), s'occupant de la levée et gestion des différentes taxes et impôts, et veillant au maintien de l'ordre par l'intermédiaire de la milice. Une dernière chose intéressante est le fait que les représentants des différentes Maisons ont eu tendance dans les dernières décennies surtout, à développer des particularités, des habitudes, liées au nom de leur Maison. Ainsi, il est de bon ton de dormir longtemps si l'on est Château-Dormant, d'être un bon escrimeur si l'on est Épée, d'avoir des dons pour l'acrobatie et le jonglage si l'on est Poisson-Acrobat et ainsi de suite. Les nobles représentent approximativement un dixième de la population, c'est-à-dire environ deux mille personnes. Toutes les Maisons s'enorgueillissent également de compter des horlogers parmi leurs membres, même si cette tradition est sur le déclin.

C'est pour cet artisanat, pratiqué autant par les nobles que par la plèbe, que la ville a été connue de tout temps dans la région, et même au-delà. Il n'existe pratiquement pas de rue dans la ville qui ne possède son échoppe d'horloger. Celles-ci peuvent être de toutes les tailles, depuis l'atelier qui occupe une dizaine d'horlogers, maîtres et apprentis, à la petite boutique où travaille une seule personne. La plupart de ces commerces se sont spécialisés au cours du temps, qui dans les horloges à eau, qui dans les pendules, certainement la forme la plus répandue dans la ville, qui dans les coucous, qui dans des pendules décorées d'une façon spéciale... Les horloges les plus appréciées sont celles qui retardent exactement comme la Pendule, mais aucune n'atteint sa précision, et toutes doivent à un moment ou à un autre être remontées, au contraire de celle-ci, qui garde sa précision depuis le jour de sa fabrication.

Le Grand Palais

Précisément, le bâtiment le plus remarquable de toute la ville est certainement le Grand Palais, qui abrite la Pendule et le siège du gouvernement de la ville. Sur sa façade principale, on peut voir le cadran de la Pendule, une circonférence d'une dizaine de mètres de diamètre, divisée en douze quartiers chacun correspondant à une heure draconique et orné du symbole correspondant, et pourvue d'une unique aiguille qui la parcourt en une journée. A l'intérieur, on tombe d'abord sur la Grande Salle, au plafond en forme de coupole, au sommet de laquelle est suspendu un pendule, précisément le mécanisme qui permet à la Pendule de fonctionner. En effet, le plan de rotation du pendule n'est pas fixe, il fait un tour complet sur lui-même en une journée exactement. Le pendule est évidemment

protégé des maladroits ou des personnes malveillantes, par une grille circulaire qui empêche d'accéder à la zone où il oscille et par la garde toujours présente. Les effets du frottement qui devraient faire que les oscillations du pendule cessent au bout d'un certain temps, sont compensés par un mécanisme magique situé sous le plancher de la Grande Salle, juste à la verticale du point de suspension du pendule. Si vous avez lu le Pendule de Foucault, vous pouvez vous en inspirer pour la description de la salle et du pendule.

La Grande Salle donne accès à tout le reste du bâtiment, comme on peut le voir sur le plan ci-joint. A droite de la Grande Salle, se trouvent les salles de la garde, réservées à la garde de la ville, qui obéit uniquement aux ordres de la maison gouvernante, même si ses officiers appartiennent à toutes les maisons nobles. On trouvera ici en permanence, sauf événement spécial dans la ville ou sur la place de la Pendule, entre dix et trente gardes venus se reposer, ou préparant leur tournée, ou venus pour récupérer du matériel, ou toute autre occupation qui vous semblera appropriée. Les salles de la garde comptent une dizaine de salles de petite taille, la plupart des bureaux d'officier, et deux salles plus grandes, qui servent de salles de réunion ou autres.

Les salles du personnel abritent les appartements du personnel qui s'occupe de l'entretien du palais, ainsi que d'autres personnes de la plèbe qui y habitent.

La salle du conseil est une très grande salle d'un seul tenant, où le conseil des Maisons nobles tient ses assemblées mensuelles avec le gouverneur en place pour l'année. Elle est occupée dans sa majeure partie par une très grande table rectangulaire qui accueille les délégations, et aux murs on peut voir les armes de chacune des douze maisons de la ville.

A gauche de la grande salle et de la cour intérieure s'ouvre l'aile administrative, avec d'un côté les bureaux des fonctionnaires de la ville, et de l'autre, la salle des archives.

La cour intérieure s'ouvre derrière la grande salle, et son accès est interdit à toute personne de la plèbe ne travaillant pas au palais, ou porteuse d'une invitation spéciale. En principe l'entrée ne sera pas refusée aux nobles, et jamais à des membres de la maison gouvernante. Son entrée est protégée par quatre gardes, deux de chaque côté de la porte, qui cependant reste toujours ouverte, pour que les passants puissent admirer les jardins et la fontaine qui ornent la cour, ainsi que les escaliers de marbre qui donnent accès à l'étage.

Au premier étage, en prenant l'escalier de gauche, on trouve les appartements privés, réservés au gouverneur et à tous les membres de la maison gouvernante qui voudraient faire leur résidence dans le palais pour l'année en cours. L'entrée des appartements est sévèrement gardée, et seuls les résidents pourront passer librement, les personnes en visite, quelles qu'elles soient seront arrêtées au sommet des escaliers pour un contrôle, de routine si ce sont des nobles, plus poussé si ce sont des plébéiens.

En prenant l'escalier de droite, on accède aux salles de réunion, qui accueillent des réunions multilatérales entre les différentes maisons, ou des réunions plus informelles

que les conseils mensuels. C'est là aussi que le gouverneur peut recevoir des invités de marque venant d'autres cités, ou que des repas peuvent être servis. Il y a dans cette aile en tout cinq grandes salles et trois de taille plus réduite, mais qui restent cependant imposantes.

Finalement, au dernier étage, on ne trouve qu'une chose : les mécanismes de la Pendule. Puisque les aventuriers peuvent être amenés à essayer de pénétrer dans ces lieux, voyons les possibilités qui s'offrent à eux. Pour y accéder, il faut d'abord grimper sur le toit. Pour cela, plusieurs solutions possibles, la plus simple étant de prendre l'échelle prévue à cet effet et qui se trouve quelque part dans les salles de la Garde, puis d'ouvrir la trappe qui se trouve située à l'angle avant gauche du bâtiment. Cette option présente plusieurs problèmes. Pour commencer, si les gens connaissent l'existence de la trappe, presque plus personne ne se souvient de l'endroit où on a rangé l'échelle. Cependant, les PJs pourraient contourner ceci assez facilement, en en achetant une autre. Deuxième problème, la trappe est verrouillée. Les clefs se trouvent également quelque part chez les gardes, mais allez savoir où, la dernière fois qu'on a dû les utiliser, c'était il y a trois siècles... Autre façon d'accéder au toit : le classique système de la corde et du grappin. Précisons dans ce cas que le toit se trouve à une hauteur de 7 mètres. Si, d'une façon ou d'une autre les PJs finalement arrivent sur le toit, qui est un toit de tuiles en ardoise, avec une pente assez faible, d'une vingtaine de degrés, reste encore à pénétrer dans la salle des mécanismes. Là encore plusieurs possibilités : la porte de service, fermée et dont la serrure est rouillée, mais pas spécialement résistante, ou peut-être un accès à travers le toit de cette salle, qui lui est un toit plat.

Une fois à l'intérieur, se pose la question du sabotage. Les mécanismes de la Pendule sont horriblement compliqués, et aucun PJ, à moins de réussir un jet en Intellect/Horlogerie à -10 (bonne chance...) ne devrait être en mesure d'y comprendre quoi que ce soit, surtout sachant qu'aucun d'entre eux ne possède la compétence horlogerie. Si par un quelconque hasard, ils avaient pu convaincre ou forcer un horloger de les accompagner, celui-ci pourrait essayer de comprendre les mécanismes de la Pendule par le même jet, mais quoi qu'il en soit, leur étude lui prendrait au moins une heure. Le grand problème, une fois arrivés là, est de savoir que le carillon fonctionne par un mécanisme magique qui se déclenche au hasard à une heure quelconque de la journée. Comme les PJs ne sont pas des hauts-révants, ils n'ont pas beaucoup de possibilités d'arriver à modifier ce mécanisme...

Plus précisément ce mécanisme est un objet autonome, créé au moyen d'une grande écaille de Narcos.

Autres lieux remarquables

Arrêtons-nous maintenant un moment sur les différentes auberges et tavernes de la ville. Les quatre plus importantes sont le Lion Rampant, l'Heure Exacte, la Fontaine et le Rocher.

Le Lion Rampant est la première auberge que rencontrent les visiteurs en rentrant dans la cité, c'est une maison à trois étages qui donne sur une avenue principale. Elle

appartient à la maison Couronne, et est tenue par Gustave et Germaine, un couple d'une quarantaine d'années, qui se ressemblent tellement qu'on pourrait croire qu'ils sont frère et sœur. Ils ont le profil type de l'aubergiste : grands, gros, joflous, rougeauds, affables, souriants, et toujours très affairés. Les serveurs portent tous une livrée de domestique et sont assez snobs, ils n'apprécient pas beaucoup les gens de la plèbe, bien qu'ils en fassent partie. De toutes façons ceux-ci ne les dérangent quasiment jamais, car les prix pratiqués par le Lion Rampant sont tellement exorbitants que seuls les nobles le fréquentent la plupart du temps. Les étages supérieurs de l'auberge sont occupés par des chambres grand luxe et par des salles de réunion qui sont louées par exemple par les maisons nobles lorsqu'elles veulent avoir une rencontre en terrain neutre.

L'Heure Exacte, grande bâtisse donnant sur la place de la Pendule, est la propriété de la maison du Vaisseau. C'est une auberge aux coutumes assez étranges ; en effet, les repas sont servis au début de chaque heure uniquement. Plus précisément, l'auberge fonctionne ainsi : lorsque les gens rentrent, un peu avant l'heure exacte, les tables sont déjà servies, avec des repas correspondant à l'heure, petit-déjeuner, goûter, déjeuner, dîner ; à partir du moment où les cloches sonnent, ils ont trois quart d'heure draconique pour manger et sortir, au fur et à mesure que les gens terminent, les tables sont resservies pour l'heure suivante, et ainsi de suite. C'est une auberge assez populaire qui fonctionne toute la journée sans interruption, la seule heure où aucun repas n'est servi, seulement des boissons, est château-dormant. Aux étages, on trouve d'abord un grand dortoir commun, puis des chambres assez petites mais confortables et propres.

L'auberge du Rocher est une auberge familiale qui se trouve dans la vieille ville, accolée à la muraille. L'ambiance est très agréable et conviviale, assurée par la famille Radari : le père Gianni, de 40 ans, la mère Giovanna, 39 ans, les filles Giordana, Vanessa et Carla, de 21, 18 et 16 ans respectivement, et les fils Leo et Giulio, de 20 et 12 ans. Au rez-de-chaussée et au balcon du premier étage on trouve la taverne, et le reste du premier étage est occupé par des chambres, le second étage étant occupé par la famille.

Finalement, l'auberge de la Fontaine, située dans une ruelle non loin de la Fontaine, est une taverne qui fait aussi office de bordel. Le contraste est assez frappant entre la pauvreté des lieux et la beauté des femmes qui s'y trouvent. La taverne est tenue par une matrone d'un certain âge, mais très charmante encore, entourée d'une dizaine de jeunes femmes dont on attend qu'elles soient très bien traitées par les clients. Pour s'en assurer, quelques jeunes gens du quartier fréquentent la taverne à tour de rôle, et ils s'en prendront rapidement et violemment à quiconque tenterait de brutaliser une des filles. En échange de leur protection, ils sont grassement payés par la matrone, et certaines des jeunes filles leur accordent leurs faveurs gratuitement.

L'autre point intéressant de la ville est son vieux quartier, avec la vieille fontaine, qui donna jadis son nom à Eaux-Cloques. C'est une fontaine rectangulaire, en pierre, avec dix tuyaux métalliques, cinq de chaque côté,

qui délivrent continuellement de l'eau. Elle est, elle aussi, alimentée par un système magique, qui fait qu'elle est approvisionnée en eau même en période de sécheresse. Cependant, le plus remarquable de la fontaine, à première vue, est le fait que seules les femmes paraissent la visiter. Il y en aura d'ailleurs toujours un grand nombre, à presque n'importe quelle heure de la journée, qui seront présentes autour de la fontaine, à bavarder pendant qu'elles cherchent leur eau. D'ailleurs, une inscription, malheureusement écrite dans une langue ancienne que les PJs ont peu de chances d'arriver à déchiffrer, avertit les visiteurs : Fontaine réservée aux femmes. En effet, les eaux de la fontaine ont la propriété d'augmenter la fertilité des femmes qui en boivent, ainsi que, dans une moindre mesure, leur attrait aux yeux des hommes et leur féminité en général. Il serait donc fâcheux qu'un homme en boive, car, en fonction de la quantité ingérée, il pourrait avoir soudain une voix plus aigüe, ou la barbe qui tombe, voire même commencer à se sentir attiré par les hommes. Si jamais un PJ masculin en boit, le MJ devra juger selon son humeur et la quantité qu'il a bue des effets qu'il ressentira effectivement. Ceux-ci ne se manifestent pas immédiatement, bien sûr, donc, il peut être difficile de les associer à la fontaine. Par contre, si les PJs sont curieux, n'importe qui pourra leur raconter les vertus de la fontaine, car tout le monde dans la ville les connaît. A moins qu'ils ne tombent sur un farceur, bien entendu.

C'est alors que je vis le Pendule

Une fois que les PJs auront enfin réussi à passer la porte d'entrée de la ville, plus ou moins facilement selon les relations nouées avec les gardes pendant la «nuit», ils voudront certainement chercher une auberge. En effet, ils risquent d'être fatigués, car pour eux, comme pour le commun des mortels, il fait nuit au moment où ils rentrent dans la ville. Ceci est l'un des points les plus importants à retenir pour le scénario : les références jour/nuit sont inversées, et l'aube et la matinée correspondent à la fin de la journée, l'heure à laquelle les gens qui peuvent se le permettre (principalement des nobles) sortent, et vont dîner ou boire dans des auberges. Pendant la nuit, les gens travaillent, et la plupart se couchent peu de temps après le lever du soleil. Cependant, il faut remarquer ici que les rues de la ville sont toujours éclairées pendant la «journée». (Note: quand les mots «jour», «journée», «nuit» ou autres sont employés entre guillemets, il est fait référence au jour et à la nuit selon les critères d'Eaux-Cloques.)

L'idéal serait de laisser les PJs errer dans la ville pendant la «journée», de les faire s'habituer un tant soit peu aux étranges mœurs de la ville, puis de les faire se reposer dans une auberge. Evidemment, les PJs ne sont pas toujours contrôlables, il est donc probable qu'ils ne fassent rien de tout cela. Selon le temps qu'il vous restera pour le scénario, arrivé à ce point de l'aventure, il pourra rester de deux à cinq jours au moment de l'arrivée des PJs pour le Jour du Carillon. L'ambiance dans la ville est déjà à la fête,

et tout le monde prépare ses plus beaux habits pour fêter dignement la nouvelle année et le nouveau gouvernement, surtout les différents Maisons Nobles, qui espèrent chacune être l'élue cette année. Pour l'année qui finit, c'est la maison Couronne qui a régné.

Quelque temps après leur arrivée dans la ville, à votre guise, les PJs seront contactés successivement par les représentants d'au moins trois Maisons Nobles. Nous suggérons de ne pas en ajouter plus, à moins que vous ne soyez d'humeur très badine, mais trois maisons seraient déjà un bon chiffre. Chacune d'entre elles contactera les PJs par un intermédiaire différent, et présentera la chose sous un angle différent, mais elles veulent toutes la même chose : savoir si les PJs n'auraient pas envie de trafiquer la Pendule pour que le carillon sonne à la bonne heure, c'est-à-dire, à celle correspondant à leur Maison.

L'intermédiaire choisi par la Maison Couronne est Andrea, une magnifique jeune femme de 25 ans, qui usera de tout son charme sur les PJs de sexe masculin pour les convaincre de servir sa cause. Elle offre une récompense de 100 sols à chacun des aventuriers qui participeraient à l'opération, si celle-ci est couronnée de succès bien entendu. Outre cela, elle laissera miroiter le fait d'accorder ses faveurs à ceux qui accepteraient de travailler pour la Maison Couronne, mais elle ne le fera jamais. Surtout elle prendra bien soin de repérer quels sont les hommes du groupe qui s'intéressent à elle, et de leur donner à chacun l'impression que c'est lui qu'elle préfère. Elle abordera de préférence les PJs au Lion Rampant si ceux-ci s'y rendent, sinon, elle leur fera parvenir un billet à l'endroit où ils se trouvent pour qu'ils la rejoignent dans une des salles de réunion du Lion Rampant. Andrea sera toujours seule au moment de rencontrer les PJs, mais elle sera discrètement protégée par deux membres au moins de la famille.

Siegfried quant à lui sera le contact envoyé par la maison des Épées. C'est un duelliste hors pair qui est toujours accompagné par deux de ses hommes. Il contactera les aventuriers le plus probablement dans la rue, essayant de se lier d'amitié avec eux, en leur racontant ses histoires et en écoutant les leurs, et n'abordera le sujet de la Pendule qu'au bout d'un certain temps, quand il pensera avoir acquis la confiance des PJ. La récompense qu'il offre quant à lui s'élève à 50 sols par personne, plus une arme ou armure au choix.

Finalement, la maison Roseau enverra à la rencontre de nos vaillants aventuriers un petit personnage intrigant nommé Lucio, poète à ses heures, dilettante avant tout, écrivain également. Lucio traîne fréquemment du côté de l'auberge de la Fontaine ou de celle du Rocher, mais il se rend aussi relativement souvent au Lion Rampant. Il préférera aborder les PJs dans le vieux quartier, endroit où il passe le plus clair de son temps, et où il se sent à son aise. Il sera le seul à inviter les PJs dans la demeure de sa Maison, où ils seront traités comme des invités de marque.

Dans tous les cas, il ne leur sera pas exigé une réponse immédiate s'ils se sentent indécis, mais on les pressera de la prendre dans les plus brefs délais. Ceci pourrait permettre aux PJs de réfléchir une fois qu'ils ont reçu les trois offres, de voir laquelle leur semble la plus intéressante, et d'agir en conséquence.

La suite des événements

Peu importe l'ordre dans lequel les représentants des Maisons Nobles rentrent en contact avec les aventuriers, il serait préférable que les trois rencontres aient lieu dans la même journée. À partir de ce moment, ils seront surveillés par des espions des trois maisons, qui se surveilleront également entre eux. Les coutumes de la ville étant relativement pacifiques, il est très peu probable que ces espions en viennent à une agression armée, entre eux ou envers les PJs, mais celle-ci n'est aucunement exclue. Ici, le scénario devient relativement ouvert, puisque les aventuriers peuvent réagir de multiples façons aux offres des trois maisons nobles. Analysons un peu les divers scénarios et leurs possibles conséquences.

1. Les PJs acceptent l'offre d'une des maisons et refusent les autres. C'est une des situations les plus simples à gérer, puisque dans ce cas les alliances sont claires : la maison en question fera tout son possible pour aider les PJs, tandis que les autres essaieront de leur mettre des bâtons dans les roues s'ils ne sont pas suffisamment discrets.

2. Les PJs acceptent ou font semblant d'accepter plusieurs offres. C'est une des solutions qui semble la plus prudente, car dans ce cas ils n'auront rien ou peu à craindre des espions, mais, comme auparavant il leur faudra se montrer relativement discrets s'ils ne veulent pas leur mettre la puce à l'oreille.

3. Les PJs refusent toutes les offres et décident de dénoncer les maisons qui ont voulu les employer au gouvernement actuel de la ville. Dans ce cas, il leur faudra fournir des preuves de ce qu'ils avancent, sinon, ils courent au devant de sérieux problèmes.

4. Ils refusent toutes les offres et décident de ne rien faire. Certes... Les PJs ont tendance à être contrariants, mais espérons qu'ils ne le seront pas à ce point-là. Dans ce cas, on peut toujours imaginer qu'il y a une sorte de tournoi qui est organisé en l'occasion des fêtes du Carillon, et qu'ils pourraient y participer. A moins qu'ils soient suffisamment contrariants pour générer tous seuls du jeu de rôles autour d'eux, auquel cas, il n'y aura qu'à suivre leur inspiration pour voir surgir des histoires.

Le jour du Carillon

En fonction des événements et des décisions qu'ils auront prises, il se pourrait que le Jour du Carillon, les PJs ne soient déjà plus dans la ville, ou alors, enfermés dans une sombre geôle. S'ils sont encore là pour le voir, une grande fête à lieu lors de cette journée, avec des défilés hauts en couleurs organisés par les différentes Maisons Nobles, et un grand feu d'artifice à la fin de la journée, à la mi-château-dormant, une fois que la nouvelle maison régnante pour l'année à venir est connue. La plupart des habitants, ceux qui en ont la force du moins, restent éveillés pendant toute la journée, en pratique, d'un coucher du soleil à l'autre. Pour déterminer l'heure à laquelle le carillon sonne, vous pouvez soit décider de vous fier au hasard (un D12 ferait l'affaire), ou alors la décider arbitrairement. Dans tous les cas, les Maisons Nobles respecteront les accords passés avec les PJs, si tant est qu'elles se soient vues favorisées.