

# Le sous-marin jaune

Cette aventure est prévue pour 4 à 5 Clarificateurs d'accréditation Jaune et peut constituer l'amorce d'une petite campagne. Attention ! Certains éléments font référence au supplément « Paranoïa Aiguë ».

## Toute l'histoire et rien que l'histoire

Lors d'une sortie à l'Extérieur, quatre membres de la société secrète des Romantiques trouvent une partition musicale datant de l'Histoire Enregistrée ayant pour titre : *Le sous-marin jaune*. Le message philosophique contenu dans les paroles leur apparaît clairement et ils décident de fonder leur propre société secrète, celle des Scarabées...

Ces romantiques s'appellent Ring-O-STR-4, Harris-O-OHN-3 dit « Georges », Maccart-R-NEY-2 dit « Rougeaud » et Lennon-J-OHN-1. Leur ambition est simple, elle consiste à suivre scrupuleusement les instructions de la chanson même si le sens de certaines phrases leur reste obscur... Ainsi explorent-ils l'Extérieur à la recherche du « ciel bleu » (the sky of blue) et la « mer verte » (the sea of green). Puis, celle-ci découverte, ils entament la construction du sous-marin jaune afin que leurs amis et eux-mêmes vivent à jamais sous les flots une vie douce, loin des privations du Complexe. Les Scarabées prennent contact avec un membre influent de Libre Entreprise : Yoko-O-NOO-1, une vidéostar très populaire qui, grâce à ses groupies, leur fournit toutes sortes de pièces, d'éléments et de matériaux de couleur jaune, en échange de coquillages et d'animaux marins qu'elle revend au marché noir.

Les Scarabées recrutent alors de nouveaux membres pour acheminer les pièces à l'Extérieur et construire le sous-marin.

Au moment où commence l'histoire, le sous-marin jaune est presque achevé et plusieurs équipes de Clarificateurs chargés de l'enquête sur les vols de pièces ont disparu corps et biens...

## L'engrenage infernal

Tout commence un soir, alors qu'ils cherchaient un raccourci qu'ils ne trouvèrent jamais. Les PJ rentrent à leurs quartiers après une dure journée passée au service de l'Ordinateur. Alors qu'ils empruntent des couloirs peu fréquentés pour gagner du temps, ils entendent des chuchotements mêlés à des bruits d'outils et de tôles. A un coude du couloir plus loin, des groupies de Yoko-O-NOO s'activent à démonter une des plaques jaunes qui tapissent les parois du couloir...

Les groupies sont au nombre de six et armées de fusils lasers bleus ou verts. Après six tours de combat, ils se replient en emportant la plaque jaune et en laissant derrière eux un blessé chargé de retarder les Clarificateurs. Celui-ci, son arme enrayée, meurt dans les bras d'un des PJ sans avoir révélé quoi que ce soit.

**Les groupies :** Yoko est la vidéostar préférée des Forces Armées et plus particulièrement des soldats Vautours, l'élite de la crème. Ses chansons sont toutes à la gloire des Vautours et tournent en ridicule les gringalets de la Seclnt et les pistonnés de l'UCT. Tous ses « musiciens » sont des Vautours membre de Libre Entreprise. De fait, ses groupies se recrutent exclusivement parmi les Vautours... Pour ressembler le plus possible à leur idole ils portent sous leur casque une perruque noire munie de longues nattes... (Voir Paranoïa Aiguë).

Ces Scarabées-là ne soulèveront pas les foules... l'Ordinateur y veillera !

Attirée par le fracas du combat, une escouade de la Seclnt arrive à la rescousse, mais trop tard pour intervenir. Les PJ font leur rapport au chef de l'escouade et rentrent se coucher.

## Le briefing

Le lendemain, les PJ prennent ensemble leur petit-déjeuner à la cafétéria du secteur SPI. Soudain, des agents de la Seclnt d'accréditation Violette bloquent toutes les issues. Un citoyen essaye alors de s'enfuir : il est abattu sans sommations.

Un des agents de la Seclnt, visiblement le chef, sort une liste de sa poche et lit des noms. Les trois premiers citoyens appelés se font connaître et sont aussitôt conduits manu militari en dehors de la cafétéria. Peu après une rafale de lasers retentit, suivie d'un silence pesant dans la salle. Le chef raye alors les trois premiers noms de sa liste et en appelle trois autres...

Un des appels de la seconde fournée préfère ne pas se manifester. Son voisin de table le dénonce et il est traîné au-dehors par les hommes de la Seclnt. Le tour des PJ arrive, l'un d'eux fait partie de la troisième fournée...

Les uns après les autres, les PJ sont appelés. Le chef réitère deux fois son appel et si le PJ ne se manifeste pas, il passe à un autre nom. Chaque PJ qui se fait connaître est désarmé par la Seclnt et conduit au dehors...

L'Ordinateur a confié une double mission à cette équipe de la Seclnt : 1 - Exécution de traîtres notoires ; 2 - Trouver les PJ et les conduire à la salle de briefing.

La Seclnt ne donnant pas dans la subtilité, les noms des PJ ont été rajoutés à la liste des traîtres avec simplement la mention « Ne pas exécuter ». Chaque PJ conduit au-dehors voit les autres citoyens appelés avec lui être transformés en tas de cendres et leurs restes aspirés frénétiquement par un FrotBot...

Ceux parmi les PJ n'ayant pas répondu font l'objet d'une annonce par le réseau des haut-parleurs du Complexe. Ordre leur est donné de rejoindre au plus vite la salle de briefing. A leur arrivée, l'agent bleu de la Seclnt chargé du briefing les tance vertement pour leur retard (2 points de trahison), puis expose l'objet de la mission d'une voix grave : « Depuis plusieurs semaines de nombreux vols de pièces ont lieu, des pièces de tous types, formes et tailles. Un seul point commun, elles sont toutes de couleur jaune... Vous avez été témoins d'un de ces vols. Comme vous n'avez pas su l'empêcher, l'Ordinateur vous retire votre accréditation Jaune. Mais l'Ordinateur est votre ami, il vous offre une seconde chance de lui prouver votre attachement et votre loyauté... Votre mission, si vous l'acceptez, est de trouver l'identité et le mobile des voleurs. Bien sûr votre nouvelle accréditation ne vous permet pas de vous déplacer dans les secteurs jaunes, mais ne craignez rien l'Ordinateur pense à tout. Vous allez être affectés à un secteur rempli de traîtres, le temps de regagner votre précédente accréditation, alors vous pourrez remplir votre mission... »

Deux équipes de Clarificateurs chargées de la même mission ayant tout simplement disparues corps et biens, l'Ordinateur a pris ce fait en considération. Il alloue un DocBot aux PJ le temps de la

mission. La recommandation de veiller sur lui comme sur leur propre vie leur est faite directement par l'Ordinateur et ce n'est pas qu'une image...

## Le jaune t'allait si bien

Les PJ sont affectés au secteur PCF, le temps de regagner leur accréditation jaune. Le MJ est seul juge de la patience de l'Ordinateur en la matière. Une exécution sommaire est si vite arrivée...

Pratiquement, le MJ va placer les PJ dans diverses situations, soit dans un couloir, soit dans une cafétéria, et observer leurs réactions. Bien sûr, le temps que les PJ passeront dans ce secteur et l'allocation des points de confiance et de trahison sont à la discrétion du MJ.

### Situations de couloirs

1 - Des Léopards de la Mort jouent avec des bombes de peinture blanche. Ils écrivent des slogans provocateurs sur les murs et entourent les passants d'un cercle de peinture blanche que personne n'ose traverser (1 point de trahison par couleur d'accréditation interdite).

2 - Le dispositif anti-incendie d'un couloir se déclenche par erreur. Deux cloisons s'activent, emprisonnant les PJ dans une portion de couloir. Ils doivent garder leur calme et attendre l'arrivée des secours, même quand le couloir se remplit entièrement de mousse, dans le fracas assourdissant des sirènes (voir règle de noyade 14.4). Les portes s'ouvriront 25 rounds après que la mousse ait tout envahi. Si les PJ tirent sur les portes et donc les détruisent ils récoltent chacun 3 points de trahison pour destruction de matériel.

3 - Les PJ sont sur la route d'un AutoBot des Vautours. Mieux vaut pour eux se plaquer contre la paroi et rentrer le ventre ou courir très vite...

4 - Un des PJ est confondu avec une vidéostar très connue. Une meute de groupies en délire se jettent sur lui pour lui arracher ses vêtements...

5 - Un gros paquet faisant tic-tac est posé au milieu d'un couloir désert. Cela ressemble furieusement à une bombe... L'Ordinateur a organisé

ce pseudo attentat pour mettre la loyauté des PJ à l'épreuve, ceux-ci doivent spontanément se charger de la désamorcer. S'ils tentent de se défilier, un agent bleu de la Seclnt les rappelle à l'ordre et il n'y aura pas de points de loyauté pour cette action. Nota : il s'agit d'une vraie bombe (colonne des dégâts 15).

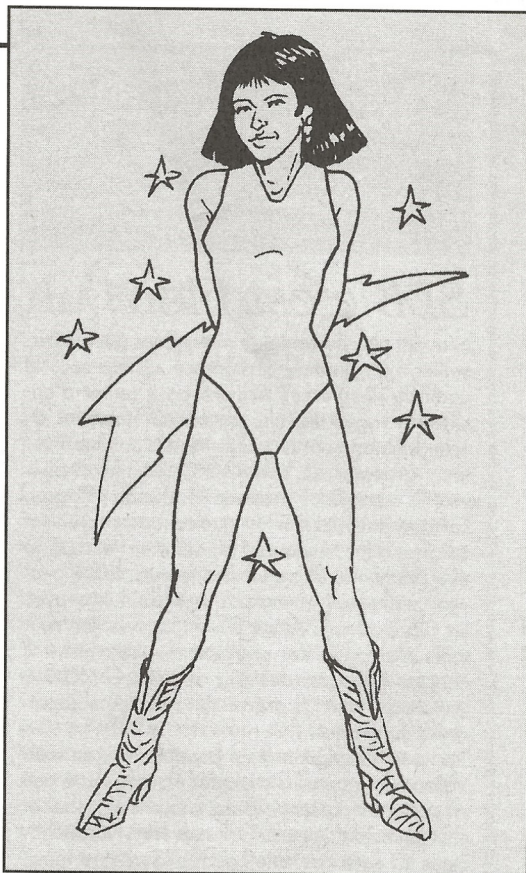
6 - Les PJ tombent sur un barrage de contrôle psychologique (voir Paranoïa Aiguë p 3).

7 - Spock, Mac Coy (chemises bleues, pantalons noirs) et Kirk (chemise verte, pantalon noir) essayent de s'introduire dans une pièce de haute accréditation. Les PJ les surprennent. Alors que les PJ brandissent leurs lasers, Kirk plaisante, Mac Coy fait tirer la langue aux PJ tandis que Spock reste de glace. Après quelques minutes de discussion, les trois compères se font téléporter à bord de l'Entreprise.

8 - Le DocBot des PJ est en fait un membre des Cor-pore Metal, sous son aspect débonnaire il cache tout un arsenal : laser indigo, lance-projectiles (balles Dum Dum), gaz paralysants, lance-flammes... La mission de sa société secrète est de repérer un membre présumé des Destructeurs de Frankenstein (D.F.) et de le provoquer pour que tous les D.F. du secteur se jettent sur lui. Le DocBot sait que les PJ feront tout pour le protéger, aussi il n'utilisera ses armes qu'en dernier ressort. S'il est amené à dévoiler sa vraie identité, il sera alors forcé de tuer les PJ... Le DocBot suit fidèlement les PJ, mais de temps en temps, croyant reconnaître l'homme qu'il cherche, il quitte le groupe et le harcèle (coups de seringues, croc en jambes, etc.). Les D.F. sont une douzaine et tous armés de lance-projectiles à balles Perce Armure...

### Situations de cafétéria

Tout d'abord mettons-nous d'accord, sur ce à quoi ressemble une cafétéria... Eh bien voilà ! Une cafétéria est une pièce carrée d'environ 50 mètres de côté (200 personnes peuvent y manger ensemble). Trois des côtés sont pourvus de deux issues (porte à double battant). Le quatrième côté est occupé en totalité par des dizaines de distributeurs : de pain synthétique, de pseudoviande, d'ersatz de ketchup (accréditation rouge), de simili moutarde (accréditation jaune), de sel de régime,



de gobelets, d'assiettes, de couverts et de serviettes, etc. (un distributeur par accréditation et par élément). Il y a toujours une queue monstre devant les distributeurs, ils tombent souvent en panne ou sont vides quand vient votre tour...

Les murs et le sol sont de couleur noire (infrarouge). Les tables elles sont de différentes accréditations. Des lustres suspendus au plafond par de longs câbles éclairent le tout d'une lumière vive.

1 - Une charmante hôtesse de PDH&CM au large sourire passe entre les tables et distribue des drogues euphorisantes. Aux citoyens qui refusent de les prendre, elle loge le canon d'un pistolaser dans une narine et propose à nouveau la pilule d'une voix exquise... Ceux qui s'obstinent à refuser ne sont pas exécutés mais se voient infliger un contrôle psychologique (Paranoïa Aiguë p.3). Notez que « l'argument laser » est généralement déterminant.

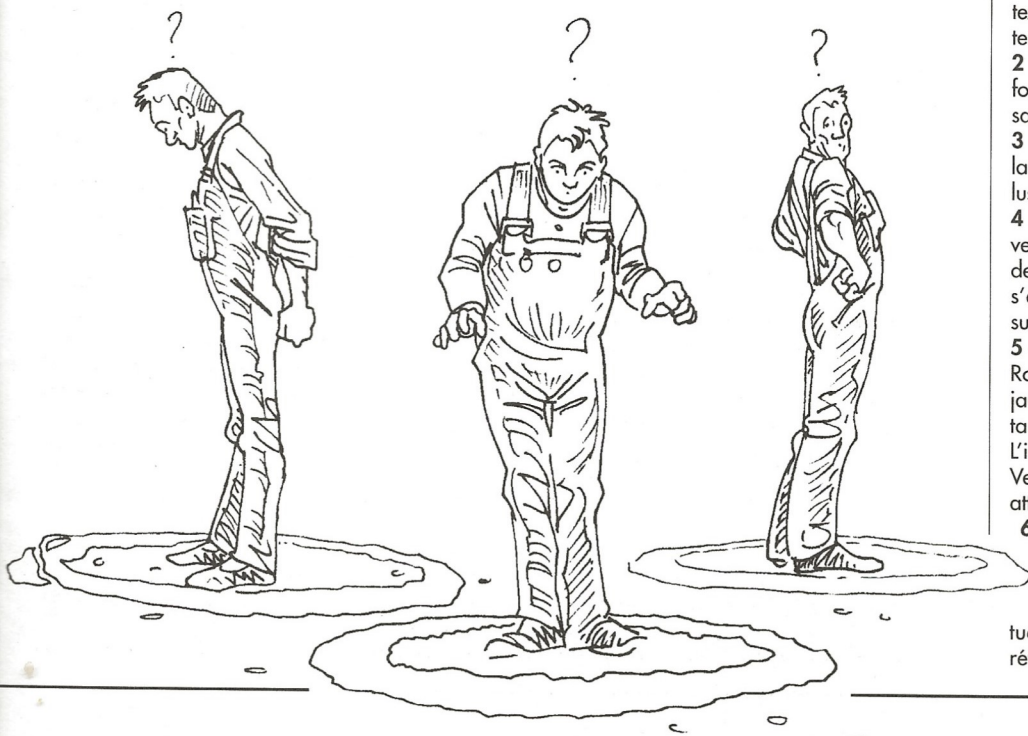
2 - Le distributeur d'ersatz de ketchup devient fou. Il crache des jets ininterrompus dans toute la salle...

3 - Un membre des Léopards de la Mort traverse la salle en se balançant, tel Tarzan, de lustre en lustre...

4 - Des soldats Vautours d'accréditation Bleue veulent la table des PJ et leur demandent crûment de leur laisser la place. S'ils refusent, les choses s'enveniment. Les Vautours sont excessivement susceptibles...

5 - Un des PJ aperçoit un citoyen d'accréditation Rouge enfourner dans ses poches des couverts jaunes. Il s'agit d'un agent vert de la Seclnt tentant d'infiltrer la S.S. des Léopards de la Mort. L'intervention des PJ fait évidemment tout rater. Vertes engueulades et 2 points de trahison les attendent au siège de la Seclnt...

6 - L'atmosphère dans la cafétéria semble tendue. Soudain une « panne de courant » plonge la salle dans le noir. D'innombrables jets de lasers et de tirs de balles Dum Dum ponctuent alors les ténèbres. Quand le courant est rétabli, les PJ restent les seuls êtres vivants. Des



Club Sierra ont réglé leurs comptes avec des Pro-Tech : 15 partout, la balle au centre !

Après leur traversée du désert, les PJ sont réintégrés dans leur précédente accréditation et peuvent maintenant commencer leur mission. Ils sont alors affectés au secteur SEB, le secteur le plus touché par les vols de pièces jaunes.

## SEB c'est bien !...

N'ayant plus de caméras disponibles pour le surveiller, l'Ordinateur a placé ce secteur sous le contrôle des Forces Armées pour tenter d'enrayer la vague de vols. Les troupes chargées de cette mission sont en majorité des soldats Vautours groupies de Yoko-O-NOO-1. Aussi peuvent-ils sans risque mettre le secteur au pillage... Lorsque par malheur un quelconque citoyen les surprend, les Vautours l'abattent et l'accuse, à titre posthume, d'être un des voleurs. Ils ne peuvent malheureusement pas agir de même avec les Clarificateurs. Aussi, durant les vols, les Vautours placent-ils des guetteurs qui se mettent à chanter à tue-tête des airs de Yoko-O-NOO à l'approche des PJ, prévenant ainsi leurs camarades du danger...

Tromper leur vigilance est possible, soit en neutralisant les guetteurs avec des étourdisseurs, soit en se faisant passer pour des citoyens normaux et en dissimulant leurs armes sous leurs vêtements. Dans les deux cas, une bataille rangée est inévitable.

Cette fois-ci, les Vautours ont le dessous et les PJ font même un prisonnier qui, interrogé avec brio, révèle que les vols sont orchestrés par une seule et même personne : Yoko-O-NOO-1...

## Festivités dans le secteur SEB

Au choix :

1 - Lassés de supporter les PJ, des Vautours déguisés et masqués leur tendent une embuscade. Ils sont seulement armés d'étourdisseurs dans le but de « son-

## LES SCARABÉES

**Objectifs :** voguer vers le soleil ; trouver la mer verte et le ciel bleu ; construire le sous-marin jaune et s'enfoncer sous les flots avec tous les membres de la société secrète à son bord.

**Doctrine :** une vie de rêve, sans privation ni hiérarchie, nous attend sous les flots, dans les flancs de notre sous-marin jaune. Alors pourquoi hésiter ? Quittons le Complexe...

**Amis :** Romantiques, Libre Entreprise, Club Sierra  
**Ennemis :** ProTech, Première Eglise du Christ-Programmeur.

**Description générale :** tous les membres de la société secrète sont appelés « amis », le maître des Scarabées porte le titre de « L'homme qui a navigué sous la mer ». Il a en garde la partition originale. Le rôle des amis est de convoier les

pièces jaunes en dehors du Complexe et de construire le sous-marin. Chaque ami a sa place réservée dans les flancs du submersible, ce qui pose un problème : les amis étant de plus en plus nombreux, le sous-marin devient de plus en plus monstrueux, requérant de plus en plus de pièces jaunes et donc d'amis pour les convoier...

**Avancement :** +1 par pièce jaune amenée sur le lieu de construction du sous-marin ; +1 par journée passée à construire le sous-marin.

**Initiation :** elle comprend trois épreuves :

- réciter par cœur les paroles de la chanson,
- être totalement immergé durant cinq minutes dans un liquide vert,
- voler une pièce jaune de bonne taille (une plaque de blindage d'un GuerBot par exemple).

ner » les PJ et de leur voler tout leur équipement. Les Clarificateurs, nus comme des vers, doivent alors aller « se rhabiller » sous les rires gras des soldats. Cette bonne blague plaît aux Vautours et ils sont particulièrement sensibles au comique de répétition... (2 points de trahison pour perte de matériel à chaque fois).

2 - Un FrotBot jaune amputé d'une de ses chenilles tourne en rond dans un couloir. A l'approche des PJ, il prend peur et appelle à l'aide ses congénères. 5 FrotBots viennent à sa rescousse. Les PJ n'ont d'autre choix que de fuir ou d'être « savonnés-épongés-essuyés » à mort...

## L'arrestation de Yoko

Aussitôt prévenu, l'Ordinateur charge les PJ de l'arrestation qui doit intervenir impérativement avant la fin du show vidéo dans lequel passe actuellement la star et ce afin d'éviter que des groupies ne la préviennent.

Tout retard aurait, pour les PJ, des conséquences « incalculables ».

Les Clarificateurs se présentent donc au secteur CBS où sont enregistrées toutes les émissions vidéo. L'entrée leur est refusée par un fonctionnaire du PDH&CM. Celui-ci argue du fait que les

PJ ne possèdent pas l'autorisation réglementaire R23-7bis. Le fonctionnaire, bien que d'accréditation

Rouge, est intraitable. Forcer l'entrée ne mène à rien de bon, des agents de la SecInt de haute accréditation sauront remettre les PJ à leur place...

Il leur faut donc absolument cette autorisation. Les personnages vont alors goûter aux joies de l'administration : retards, lenteurs, incompréhensions, renseignements erronés ou incomplets. Au PDH&CM, où ils vont chercher l'autorisation, on leur apprend qu'ils doivent d'abord retirer une demande d'arrestation au Bureau des Secteurs Commençant par une Consonne (B.S.C.C.). Cette demande doit être visée par le chef de Sous Section des Affaires Culturelles (S.S.A.C.) puis tamponnée à la fois par le Bureau des Arrestations d'Accréditation de Six Lettres (B.A.A.S.L.) et par le Bureau des Arrestations d'Accréditation Commençant par une Voyelle (B.A.A.C.V.) puis visée à nouveau par le chef du S.S.A.C. Cette demande d'arrestation donne droit à un récépissé qui une fois remis à l'insaisissable adjoint de l'assistant du Département des Autorisations permet d'obtenir une autorisation réglementaire R23-7bis que les PJ doivent encore faire viser par le chef du S.S.A.C., tamponnée par le B.S.C.C., le B.A.A.S.L. et le B.A.A.C.V. et finalement signée par l'adjoint de l'assistant du Département des Autorisations.

Tous ses bureaux, départements et sous-sections sont bien sûr éparpillés dans tout le Complexe et ces démarches prennent beaucoup de temps et usent les nerfs des PJ. Si ils cèdent, la cure la plus appropriée est un petit contrôle psychologique...

## Table des protagonistes

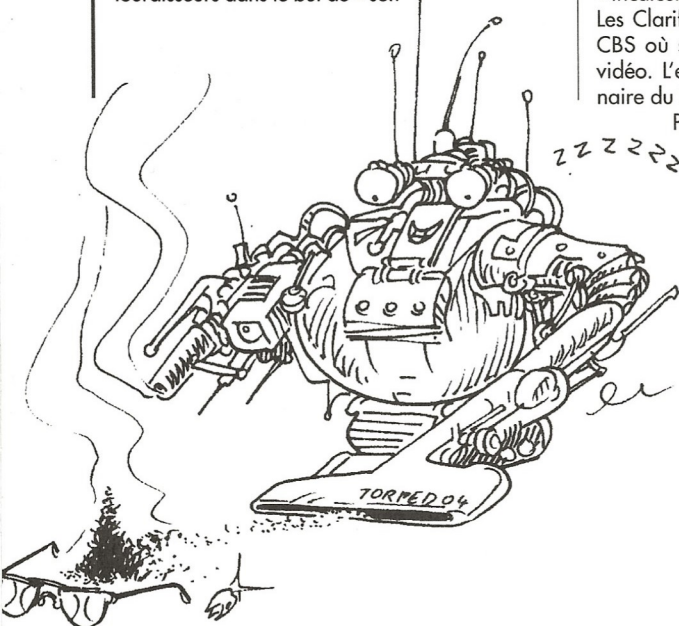
(caractéristiques données pour la dernière version du jeu)

Nom	Mains nues	Armes	Type d'armes	Armure	FOR	END	AG	DEX	ADP	APL	MEC	POU
Traître standard	25 %	40 %	divers	diverse	10	11	10	13	18	16	15	12
Soldats Vautour et groupies <sup>1</sup>	80 %	60 %	laser	Reflec ROJB	20	19	14	16	05	10	05	05
Yoko O-NOO-1 <sup>2</sup>	20 %	30 %	laser	—	06	06	16	18	16	12	00	17
Nom	Déplace.	Châssis	Arme et compét.	Prot.	L	S	E	P	PA	A	J	C
DocBot <sup>3</sup>	Chenilles	Moyen	Armes diverses	70 %	4	3	2	1	1	3	4	4

1) Accréditation Bleue. Grenades, Etourdisseurs, lance-projectiles.

2) C'est l'idole des Vautours.

3) (Marche, course) Camoufler ses armes 100 %. Membre des Corpore Metal.



Enfin munis du précieux document, ils retournent au secteur CBS. Le fonctionnaire les laisse entrer après avoir longuement examiné le document, l'avoir tamponné et visé à son tour et ensuite jeté à la poubelle...

Le show vidéo est presque terminé, il ne leur reste plus beaucoup de temps. A l'arrivée des PJ sur le plateau, Yoko pressentant le danger s'enfuit. Ses musiciens sortent des lasers des étuis de leurs instruments et protègent sa fuite. Une fois débarrassés d'eux, les PJ se lancent à la poursuite de la star. Ils débouchent ainsi sur le plateau de ce qui ressemble beaucoup à un jeu télévisé...

## Le jeu de la Trahison

Ce jeu sophistiqué est réservé aux citoyens Ultraviolets. Il est diaboliquement simple et efficace. Sur le sol sont disposées bout à bout 9 cases, une par couleur d'accréditation : noir (infrarouge), rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet, indigo, blanc (ultraviolet). Le principe du jeu est le suivant : le candidat Ultraviolet jette un dé à six faces géant et avance d'autant de cases en partant du niveau U.V. Il doit alors répondre à une question tirée au sort, en ne disant uniquement ce que permet la « table des informations par accréditation » (table 10.6.1). S'il ne répond pas, on lui repose une seconde question à laquelle il est obligé de répondre. S'il répond de façon incomplète, il passe son tour. Si sa réponse est jugée « traître », il est éliminé... Le but du jeu est d'arriver pile sur la case noire sans avoir été éliminé.

Les Clarificateurs se voient conviés par les citoyens U.V. à jouer à ce jeu subtil. Refuser leur vaut 2 points de trahison. Personne ne leur en explique les règles, à part celle qui consiste à lancer le dé. Evidemment tout ce qu'ils diront pourra et sera retenu contre eux par la suite. Sortis de ce guépier, les PJ arrivent rapidement dans un labyrinthe de miroirs où le reflet de Yoko se répercute à l'infini. S'ils rentrent à leur tour dans le labyrinthe, les Clarificateurs s'y perdent et le seul moyen de trouver Yoko et la sortie est de briser tous les miroirs... (2 points de trahison).

## Happy end de la mi-temps

Les Clarificateurs arrêtent Yoko et la mènent à la salle de debriefing. L'Ordinateur les félicite d'abord, leur alloue 2 points de confiance et fait ses soustractions...

Reste à démanteler la société secrète des Scarabées que Yoko s'empresse de « balancer » pour sauver sa vie. La chanteuse ne connaît qu'un de leurs membres, son contact : Maccart-R-NEY-2.

Si l'état se resserre autour des Scarabées, la raison de ces vols étranges reste un mystère, un mystère que les PJ devront élucider puisque l'Ordinateur leur laisse « carte blanche »

scénario

**Pierre Lejoyeux**

illustration

**Pierre-Olivier Vincent**

## Conjurations à Jarandell

Ce scénario se déroule dans le monde de Jarandell. Il s'adresse à un petit groupe d'aventuriers, de niveau 6 environ. Les deux manuels des monstres de AD&D ainsi que les articles présentant Jarandell (voir CB 58, 59, 60) sont nécessaires...

*Pour tester la patience de vos aventuriers, envoyez les à Jarandell ; ils y seront mis à rude épreuve.*

## Au service de Sa Majesté

Les aventuriers sont à la cour du duc Avinus XII, patriarche barbu et débonnaire auquel ils ont déjà eu l'occasion de rendre quelques services. Un matin, alors qu'ils se reposent dans les chambres d'hôtes qui leur sont réservées pratiquement en permanence, ils sont convoqués auprès de Sa Très Barbe Majesté. Celle-ci les reçoit dans un charmant fumoir, en compagnie de son vice-chambellan, Boffo de Piétencap.

Tout en testant une nouvelle variété de tabac, Avinus tient ce discours : « Mes amis, j'ai un petit service à vous demander. Mon éminent conseiller, maître Boffo de Piétencap, doit se rendre très rapidement sur mon ordre, dans la demeure d'une étrange famille de magiciens, à une semaine de cheval d'ici. Il doit y récupérer pour mon compte un livre précieux que j'y avais déposé en garde. Ce livre permettra de régler définitivement le litige qui m'oppose à mon fâcheux voisin, le sorcier Starnaphal. Il recèle, entre autres choses, des preuves irréfutables concernant mes prétentions sur un lopin de terre que ce magiciâtre cherche à me disputer.

Une fois en possession de l'ouvrage, j'assignerai Starnaphal devant le Conseil de la Juste Equité, et le forcerai à rendre gorge ; c'est-à-dire, en l'occurrence, à me restituer la terre en question.

Le domaine des magiciens dont je vous parlais précédemment est désert, je le sais. Ses propriétaires sont partis pour l'une de ces quêtes dont ils sont friands. Ils m'ont néanmoins laissé moult laissez-passer dont vous saurez faire, je pense, bon usage. Le Gardien qui veille en permanence sur leurs biens est au courant de votre visite et vous attend avec la plus touchante des prévenances. Vous partirez en compagnie d'une escorte de cavaliers tcherkemènes (vous savez, ces barbares des steppes qui se sont ralliés à ma cause suite à l'invasion de leurs terres par les Gnouffras blancs). Ce sont, je le reconnais, de rudes gaillards, mais leur fidélité est totale et ils vous seront d'un grand secours lors de la traversée de la chaîne des Griffurets. Maître Piétencap sera assisté dans cette pacifique ambassade par le Second conseiller Iturp de Valtorve. Vous partirez demain, dès potron-minet, et l'un d'entre vous (le roi désigne l'aventurier ayant le charisme le plus élevé) commandera l'expédition. Il va de soi que maître Piétencap est le véritable chef de cette petite expédition, mais son statut d'ambassadeur et diverses

