
Les Secrets de la Septième Mer

Scénario

Peignes & Ciseaux

Ecrit par Golf

Relecture et améliorations par Vermeil

Mai 2008 / Septembre 2009

<http://www.golf.fr/>

Tables des matières

Tables des matières	2
Style	4
Synopsis	4
La véritable histoire	4
Il était une fois... ..	4
Le soupirant intéressé.....	4
Fortune capillaire.....	4
Les personnages	5
Contexte	5
Avertissement.....	5
Références	5
Sources d'inspiration	5
Remerciements.....	5
Introduction	6
Le village du cheveu	6
Le grand tournoi	6
Dans la coulisse.....	6
Les artistes capillaires.....	7
Les modèles.....	9
Acte I : Première journée	10
Scène 1 : Avant le tournoi	10
Scène 2 : Première épreuve.....	13
Scène 3 : Collation de la mi-journée	14
Scène 4 : Deuxième épreuve	14
Scène 5 : Annonce des qualifiés	15
Scène 6 : Première nuitée.....	15
Acte II : Deuxième journée	16
Scène 1 : Troisième épreuve	16
Scène 2 : Collation de la mi-journée.....	16
Scène 3 : Quatrième épreuve	16
Scène 4 : Annonce des qualifiés	17
Scène 5 : Seconde nuitée.....	18
Acte III : Troisième journée.....	19

Scène 1 : Cinquième épreuve	19
Scène 2 : Collation de la mi-journée.....	19
Scène 3 : Sixième épreuve.....	20
Scène 5 : Le dernier repas.....	20
Scène 5 : La Grande Finale !.....	20
Annexes	22
Annexe 1 : Les habitants de Valfosse.....	22
Annexe 2 : Les visiteurs.....	25
Annexe 3 : Les ennemis de Mélisande.....	28
Annexe 4 : Liste des participants.....	30
Annexe 5 : Plan de la grande place de Valfosse.....	31
Annexe 6 : Affichettes et réclames	32

Style

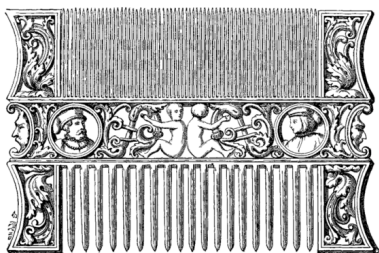
Ce scénario est un peu « décalé » par rapport au jeu. Il se base sur une succession d'évènements qui peuvent aller du comique au plus sombre complot. Il pourrait s'apparenter à de l'enquête.

Synopsis

Valfosse est en effervescence ! Le « village du cheveu », abritant ce que la Montaigne compte de plus talentueux dans les domaines de la perruque, de la coiffure, et autres activités attenantes, s'apprête à accueillir le premier *Grand Tournoi International des Plus Illustres Artistes Capillaires* ! Organisé par la jeune Mélisande, la propriétaire des fabriques *Phytora*, ce concours s'annonce comme l'évènement de l'année dans la région, et nombre de membres hauts placés de la Cour de Montaigne se presseront pour venir y assister.

Pourtant Mélisande est inquiète. Oh pas pour l'organisation en elle-même : elle a en effet obtenu le soutien de tous les marchands et artisans de Valfosse et même au-delà. Non, ce qui la rend nerveuse, c'est que la présence de tant de personnes de tant de nations différentes risque de générer des tensions, voire pire.

Mélisande n'a pas tout à fait tort de craindre un danger, mais celui-ci viendra peut-être de là où elle l'attend le moins...



La véritable histoire

Il était une fois...

Il y a quelques années, Mélisande était une jeune femme solitaire et sans but dans la vie. Elle vivait au sommet d'une tour isolée près de Valfosse, et son seul plaisir était le chant. Elle avait toutefois une caractéristique physique particulière : ses cheveux magnifiques poussaient beaucoup plus vite que la moyenne, ce qui lui conférait une chevelure des plus impressionnantes, longue de plusieurs mètres.

Malheureusement pour elle, Mélisande se mit à utiliser les lotions Boréal pour entretenir ses cheveux. Ces produits de piètre qualité lui firent bientôt perdre tous ses beaux atouts blonds. Grâce à sa logeuse, Sigrid la sorcière, propriétaire de la tour, elle entreprit des recherches afin de fabriquer une nouvelle lotion favorisant la repousse des cheveux, ce qu'elle parvint à faire au bout de quelques mois. Ses cheveux retrouvèrent rapidement leur lustre d'antan.

Le soupirant intéressé

Mais Mélisande n'était pas au bout de ses peines. En effet, le propriétaire des fabriques Boréal, Henri de Malavois passa par hasard près de sa tour alors qu'elle était en train de se coiffer en chantant à sa fenêtre. Il remarqua immédiatement la beauté de sa chevelure et chercha à lui voler son secret de beauté capillaire, mais Mélisande parvint à prendre la fuite.

Suite à une aventure rocambolesque, Henri de Malavois finit par retrouver Mélisande et à l'emmener dans sa fabrique. Ce n'est que grâce à l'intervention de courageux gentilshommes qu'elle fut sauvée d'une mort certaine. Dans le combat qui vit la libération de la jeune femme, le ravisseur trouva la mort. Le magistrat local trouva qu'il n'était que justice que la fabrique du malfaisant revienne à Mélisande, en guise de dédommagement en quelque sorte.

Fortune capillaire

Depuis, Mélisande a réussi à faire prospérer les fabriques qu'elle a rebaptisé *Phytora*. Ses produits sont vendus dans les meilleures officines montagnoises et commencent même à être exportées à l'étranger.

Aujourd'hui, Mélisande a décidé de profiter de son succès pour se faire encore plus de publicité en organisant le premier *Grand Tournoi International des Plus Illustres Artistes Capillaires*, autrement dit, un concours de coiffeurs. Des représentants venus de tous les pays vont rivaliser d'inventivité et de talent pour que soit désigné le meilleur coiffeur de Théah.

Toutefois, un tel rassemblement de personnes issues de tant de nations présente quelques risques de frictions et de conflits. Les personnages vont être appelés à veiller sur le bon déroulement de la compétition...

Les personnages

Les personnages peuvent être issus de tous les horizons possibles. Il est toutefois plus facile de les faire entrer dans l'histoire s'ils sont proches d'une personne de la Cour venue assister au grand tournoi.

Contexte

Ce scénario se déroule en un lieu unique, un grand village de Montaigne où se sont retrouvés beaucoup de marchands et d'artisans dont le travail est basé sur la coiffure ou la confection de perruques.

L'action est à la base prévue pour durer trois jours, le temps du tournoi. Le contexte historique importe peu, mais la période prérévolutionnaire sera sans doute plus propice.

Avertissement

Cette histoire est une suite (plus ou moins directe) de *Perruques & Lotions*, scénario lui aussi disponible sur le **Capharnaüm de Golf** : <http://www.golf.fr/> . De nombreux personnages présents ici sont ainsi issus de ce précédent scénario.

Le découpage de l'aventure suit les trois journées du tournoi, et la succession des épreuves imposées aux participants ou des intermèdes qui les séparent. Le tournoi n'est que le cadre, et l'important réside dans tout ce qui se déroule autour.

A l'origine, j'ai écrit ce scénario pour une convention de JDR en Mai 2008, mais je l'ai presque complètement réécrit car la première mouture ne me satisfaisait pas vraiment.

Références

Un CAP de coiffure est fortement recommandé, mais n'est pas forcément indispensable pour faire jouer ce scénario.

Sources d'inspiration

La base du premier scénario, *Perruques & Lotions*, était l'histoire de Raiponce (Rapunzel), un conte des frères Grimm (voir le scénario en question pour avoir plus de détails). Ce second scénario n'a toutefois plus grand-chose à voir avec ce conte.

Remerciements

Un remerciement tout spécial pour Vincent, alias Vermeil, qui a relu ce scénario et m'a donné un grand nombre de bonnes idées pour l'améliorer. Certains éléments que vous trouverez ça et là sont donc issus de ses suggestions. Un grand merci !

Introduction

Le village du cheveu

Valfosse est un petit village situé à quelques lieues de Charousse qui a fait sa réputation grâce à une concentration exceptionnelle de spécialistes de la discipline capillaire. En effet, on peut y trouver un nombre important de coiffeurs, de perruquiers, de fabricants de peignes et autres brosses, de fabriques de lotions, et de tout autre pratiquant d'un métier relatif au travail du cheveu. Des voyageurs y viennent régulièrement pour s'y fournir en instruments ou en produits divers, ou tout simplement pour s'y faire coiffer.

Le village de Valfosse compte en temps normal environ 1500 habitants. Comme dans tous les villages, il y a un certain nombre de paysans et d'éleveurs, mais en dehors de cela, la plupart des artisans et commerçants ont des activités tournées vers le travail du cheveu. Même les autres commerces s'adaptent et produisent des spécialités particulières : les boulangers et les pâtisseries fabriquent des pains, des gâteaux et des biscuits montrant des profils de personnes aux coiffures ou aux perruques les plus diverses, même les fromagers ont quelques produits dont les formes rappellent des peignes ou des broches.

Les médecins de Valfosse ont aussi approfondi leurs soins et médications pour soigner le cuir chevelu et tenter de faire repousser les cheveux à ceux à qui ils peuvent faire défaut. Les libraires ont sur leurs étagères tous les ouvrages de référence que les siècles passés ont pu produire dans le domaine capillaire, que ce soit en médecine, en poésie ou même en ethnologie.

Chaque matin, sur la grande place, un petit marché se tient où beaucoup de marchands ou de paysans viennent vendre leurs spécialités. Fruits, légumes, fromages et pains y côtoient ainsi peignes, ciseaux, broches et perruques au fil des nombreux étals qui occupent la place. Durant le tournoi, le marché continue à se tenir chaque matin, mais son emplacement a été légèrement décalé à cause de la scène et des gradins mis en place pour l'évènement.

Toute l'année, Valfosse accueille des visiteurs intéressés par les spécialités locales. Quelques dizaines de personnes viennent ainsi occuper les auberges du village. Pendant la durée du tournoi, la population double pour dépasser les 3000

personnes. Il y a là tous les participants et leurs délégations, les spectateurs, les personnalités et leurs escortes. Autant dire que toutes les chambres et logements disponibles habituellement sont comblés et archi-complets. Trouver un toit devient une véritable gageure.

Le grand tournoi

Mélisande, maintenant dirigeante des fabriques *Phytora*, a beaucoup de succès grâce à ses lotions capillaires. Elle a décidé d'organiser un grand tournoi de coiffeurs où des représentants des différentes nations de Théah viendront s'affronter dans des épreuves de création de coiffures artistiques. Mélisande s'est adjoint le concours des commerçants locaux qui apportent leur aide en matériel, en main d'œuvre ou par différents services.

En ces beaux jours d'été, les auberges et les tavernes sont bondées et il est très difficile d'y trouver une place encore libre. La population de la ville a été multipliée par dix : les concurrents et leurs assistants sont bien sûr présents, mais nombreuses sont aussi les personnes qui sont simplement venues assister à la manifestation, y compris des membres de la Cour de Montaigne.

Les participants du premier *Grand Tournoi International des Plus Illustres Artistes Capillaires* sont au nombre de trente-deux. Ils vont concourir dans différentes épreuves à l'issue desquelles seuls les meilleurs seront sélectionnés pour les suivantes. Le tournoi doit se dérouler sur trois jours complets. Au soir du dernier jour aura lieu la grande finale entre les deux meilleurs coiffeurs de la compétition.

Dans la coulisse

Mélisande entretient certaines craintes au sujet de ce tournoi. Elle a en effet peur que des frictions apparaissent entre des personnes de nations aussi diverses et parfois rivales. Des bagarres pendant la manifestation feraient mauvais genre, et Mélisande ne voudrait pas que cela entache le bon déroulement du tournoi.

Toutefois, ce qu'elle ne sait pas, c'est qu'Henri de Malavois, à qui elle a eu affaire quelques mois plus tôt et de qui elle a récupéré la fabrique, avait un frère, Albéric de Malavois. Celui-ci rumine sa vengeance depuis la mort de son cadet. Le tournoi organisé par Mélisande est l'opportunité qu'il attendait depuis longtemps et il va tout faire pour

gâcher la fête au minimum, mais son principal objectif est de se débarrasser d'elle... définitivement ? Il sera donc présent à Valfosse avec quelques comparses mal intentionnés...

En outre, certains compétiteurs ou certaines personnes de leur entourage sont prêts à tout pour remporter le tournoi. Qui sait à quelles difficultés sera confronté Mélisande...

Les artistes capillaires

Chaque nation a envoyé une délégation pour participer au tournoi, y compris les contrées les plus lointaines comme Cathay ou l'Empire du Croissant. Chaque participant est donc accompagné de tout un aréopage d'amis, de serveurs ou tout simplement de profiteurs, voire même d'intrus.

Il est assez difficile de décrire très précisément les trente-deux coiffeurs du tournoi, mais voici une brève présentation des participants, libre au meneur de jeu de développer les personnalités de chacun. Les favoris du tournoi sont indiqués car ce seront eux qui iront le plus loin dans la compétition, mais aussi car ils auront sans doute plus d'attention de la part du public ou seront l'objet de plus de convoitise (*leur nom est souligné*).

Les montagnois

Sans surprise, les montagnois sont les plus nombreux. Ils jouent à domicile et sont originaires de pratiquement tous les duchés.

Abélard de Meligny s'est fait une solide réputation de sculpteur du cheveu. Il utilise en effet souvent des laques ou des structures pour soutenir une coiffure et lui donner une forme originale.

La jeune **Aurore de Chalunac** est la coiffeuse attitrée de Dominique de Montaigne. Elle est entrée à son service il y a deux ans, et Aurore a su gagner la confiance de la fille de l'Empereur. Elle est bien sûr l'une des favorites du tournoi.

Aymeric Delacroix est aussi peintre à ses heures, et il applique des techniques propres à cet art sur les modèles qu'il coiffe, comme par exemple des colorations surprenantes.

Quentin Prideaux est peut-être le doyen du tournoi. A près de soixante ans, ses mains sont toujours aussi alertes avec des ciseaux et un peigne.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que **Ludolphe Cavagnoud** est un des invités surprise du tournoi.

Mélisande l'a découvert dans un village proche de Valfosse. Ce paysan un peu simplet avait l'habitude de « coiffer » ses moutons, et il faisait des miracles lorsqu'il coupait les cheveux d'autres paysans et bergères.

Timothée Vertefeuille est proche de la nature, et utilise régulièrement des accessoires, comme des feuilles, des fleurs ou des couronnes de vignes. Son style champêtre en fait l'un des favoris du peuple.

Le virevoltant **Zéphirin Mandeville** a l'étonnante capacité de produire des coiffures très aérées, très aériennes, comme s'il emprisonnait le vent dans les cheveux de ses modèles.

Avec **Romarc Bezace**, la coiffure se rapproche de la haute couture. Il utilise en effet des pièces de tissus ou de cuir pour agrémenter et soutenir les coiffures qu'il produit.

Gerbert Cugnon était barbier à bord d'un navire de guerre. Après avoir perdu sa jambe gauche, il fut mis à pied et se reconverti dans la coiffure civile. Mais la mer reste sa principale inspiration, même loin de la côte.

Les vodaccis

Les princes marchands n'ont pas voulu rester sur la touche, mais seuls certains ont désigné un « champion » et l'ont envoyé. Les connaissant, ils trouveront des moyens détournés de favoriser leurs poulains.

L'exubérance d'**Agostino de Angelis** est légendaire, même hors de la Vodacce. Il coupe, il coupe, et se laisse parfois emporter. Avec lui, c'est tout ou rien, et son « extrémisme » peut le pousser au génie. Il est ainsi l'un des favoris pour la finale.

La mère de **Cristo Pisanello** est une sorcière de la destinée, et cela se ressent dans sa manière de tisser les cheveux de ses modèles. Certaines coiffures pourraient passer pour de la dentelle.

Filippino Della Scala a une technique tout à fait étonnante et particulière pour friser les cheveux. Il utilise en effet de fins couteaux qui rendent son art dangereux. Il semble jongler avec, mais il blesse très rarement ses modèles.

Comment ne pas être troublé en voyant **Rocco Manfredi** coiffer une femme. Certains hommes refusent que leur épouse soit coiffée par lui, mais les femmes ne rêvent que de lui pour leurs cheveux. Son style est pour le moins sensuel.

Zuccherino Matarazzo est beaucoup plus brutal que son homologue précédent. Il paraît presque vouloir « casser » le cheveu pour le façonner suivant ses désirs.

Les castillans

Malgré la guerre, les castillans ne laisseront pas les cheveux en bataille. Les ranchos libres ont envoyé leurs meilleurs représentants.

Le père de **Guillermo de Ayala** est dresseur de chevaux, et il a appris très jeune à son fils à tresser la crinière des purs-sangs castillans. Aujourd'hui, celui-ci applique les mêmes techniques aux cheveux des femmes.

Hugo Bogado aime les fruits et cela se voit. Il aime décorer ses productions de fruits, de bourgeons et de fleurs. Ses plus beaux modèles sont à croquer.

Nuño Tuñon est un grand spécialiste du chignon. Il est capable de donner pratiquement n'importe quelle forme à ses œuvres.

La jeune **Carlotta Goncalvez** est passionnée par les traditions de son pays, et notamment par les fières danseuses. Elle aime façonner les longues chevelures brunes des femmes du sud, et les agrémenter de peignes sculptés. Son style classique mais apprécié des traditionnalistes la placent haut parmi les favoris.

Les eisenörs

La rigueur des eisenörs est légendaire. Les coupes de leurs coiffeurs seront-elles aussi strictes ?

Heinrich Steinberg a été marqué par la Guerre de la Croix, et l'on ressent une certaine mélancolie dans ses sombres productions capillaires. Ses modèles paraissent presque porter le deuil parfois.

Des franges droites, des cheveux coupés au carré, c'est dans la ligne droite, régulière et stricte que **Wilfried Buchner** trace ses coiffures.

Les avaloniens

Le Glamour inspire souvent des œuvres étranges et mystérieuses. Les coiffures avaloniennes en seront-elles aussi imprégnées ?

Certains pourraient croire que **Brett Sweetlove** est lui-même un sorcier Glamour tant ses coiffures semblent vivantes, presque mouvantes. L'illusion est parfaite et les cheveux de ses modèles paraissent

bouger ou avoir des reflets changeants. Mais est-ce réellement une illusion ? De la magie dans la coiffure et il n'en faut pas plus pour faire de Brett l'un des prétendants au podium final.

Tyfany Makepeace est une femme qui a le talent de magnifier la beauté des femmes qu'elle coiffe. Elle a pour technique d'utiliser les traits du visage de son modèle pour y coller ou appliquer des mèches, presque comme si elle utilisait le cheveu comme un maquillage.

L'inish

Entre deux séances de castagne, les inishs trouvent le moyen de se faire coiffer. Si leurs coiffeurs sont rares, il en est tout de même un qui est venu faire la preuve de son talent.

Connor O'Mahoney a un style bien... particulier. La condition indispensable pour qu'il puisse coiffer une femme est qu'il ait ingurgité au moins cinq ou six pintes de bière. Grâce à cela, il crée des coiffures pour le moins surprenantes que certains apparenteront à de l'art très très abstrait !

Le highlander

Le représentant des Marches aura à cœur de montrer que les traditions des clans ont du bon, même si la coiffure est souvent délaissée au profit du tissage des kilts.

Un peu à la manière de ses homologues vesten, **Archibald Mc Avoy** utilise de petites tresses pour modeler les cheveux de ses modèles. Il y ajoute toutefois une petite touche personnelle en les agrémentant de perles colorées.

Les vendelars

Quel beau coup de publicité pour la guilde des coiffeurs ! Ah, dès qu'il y a de l'argent à faire, les vendelars sont là !

Matheus Veldkamp exprime une modernité et une classe inédites pour les femmes de son temps. Certaines coiffures sont vraiment très avant-gardistes, voire expérimentales. Ce style radical le place immédiatement dans les favoris.

La belle **Lenneke Hunsberger** agrmente souvent ses coiffures de colliers et de guirlandes de pièces brillantes et trouvées, les rendant lumineuses, mais aussi bruyantes.

Le vesten

Qui a dit que les barbares du nord ne prenaient pas soin de leurs blondes crinières ?

C'est ainsi qu'**Harald Ingesson** perpétue les traditions vesten en utilisant à outrance les petites tresses habituellement visibles sur les blondes crinières du nord.

Les ussurans

Ils ont fait le voyage depuis les lointaines terres glacées, et ne se feront pas refroidir dès le premier tour !

Vanko Zhivanevsky utilise quant à lui des peignes et des bijoux d'ambre pour décorer la tête des femmes qu'il coiffe. Cela lui permet d'élaborer et de maintenir des formes étranges dans les cheveux.

Svetlana Kuzenkova s'est fait une spécialité des coiffures modelées pour ressembler à des animaux. On pourra ainsi voir des modèles à tête de chat, de loup ou d'autres animaux des steppes. Cette originalité permet à Svetlana de se démarquer et d'être favorite pour ce concours.

Les croissantins

Les coiffures tribales croissantines seront sans doute parmi les favorites de par leur exotisme et leur originalité.

Firouz Al-Karachi reprend certains usages des tribus en utilisant des voiles évanescents pour couvrir et colorer les sculptures capillaires qu'il réalise. Ces œuvres voilées font de Firouz un des favoris les plus en vue.

Le vieil **Aziz ibn Sharidi** a appris d'autres façons d'utiliser les épices de l'Empire. Il parsème ainsi les cheveux des femmes de poudres de couleurs diverses et variées, donnant ainsi des reflets brillants et irisés à ses coiffures.

Le cathayan

Comment il a su qu'un tournoi de coiffeurs avait lieu, c'est un mystère, mais il est là, avec le charme de l'orient dans ses bagages.

Dans ses valises, **Gwang Wei-Sun** a emporté une part des secrets pyrotechniques des sept royaumes. Il décore ainsi les coiffures de ses modèles de petites bougies étincelantes et dégageant de petites fumées de couleur.



Les modèles

Bien évidemment, tous ces talentueux artistes ne seraient rien s'ils n'avaient pas de modèles à coiffer. Mélisande a donc recruté une soixantaine de jeunes femmes du village et de la région pour servir de « support » aux exercices périlleux des différentes épreuves imposées du grand tournoi.

Toutes ces jeunes femmes sont logées dans l'une des auberges de Valfosse qui a été réquisitionnée pour l'occasion. Une forte garde armée est spécialement dédiée à la surveillance de l'établissement pour veiller à ce qu'aucun « joli cœur » ne vienne troubler la paix et le repos des jeunes femmes. A moins que l'un des gardes n'en vienne lui-même à déroger à ses devoirs...

Acte I : Première journée

Le premier jour démarre sur des chapeaux de roue avec l'arrivée des participants et des spectateurs, puis la présentation du tournoi, et bien sûr, les deux premières épreuves, avec à la clé, les premières éliminations. Evidemment, tout ne va pas se dérouler comme prévu...

Scène 1 : Avant le tournoi

Pourquoi les personnages sont-ils là ?

Les raisons de la présence des personnages peuvent être multiples et vont essentiellement dépendre du contexte dans lequel ils se trouvent avant le début du scénario (dans le cadre d'une campagne par exemple). Voici quelques exemples permettant d'introduire les personnages dans ce scénario :

- Un de leurs amis, noble, peut-être ayant ses entrées à la Cour, est invité à assister au tournoi. Il connaît peut-être Mélisande personnellement, et il invite les personnages à l'accompagner pour assister aux festivités.
- Les personnages connaissent Mélisande (pour avoir participé aux aventures décrites dans *Ferriques et Lotions*). Elle leur a demandé de revenir à Valfosse pour assurer la sécurité de l'évènement. Ils peuvent ainsi avoir des responsabilités dans l'organisation du concours ou dans son service d'ordre.
- Les personnages peuvent passer par hasard à Valfosse et être attirés par l'animation qui envahit les rues du village. Ils peuvent aussi avoir entendu parler du concours et avoir souhaité s'y rendre par curiosité.

Tout est complet !

Si les personnages ne sont pas invités par une personne pouvant les loger ou leur fournir une chambre dans une auberge, ils risquent d'avoir quelques difficultés pour trouver un toit pour le temps des festivités. La recherche d'un logement pourrait alors devenir une vraie petite quête secondaire qui pourrait les amener à négocier une chambre chez l'habitant ou chez un commerçant, voire pire, dans une étable !

Quand on arrive en ville

Au matin du premier jour, bien avant l'aube, les rues de Valfosse et la place centrale sont déjà très

animées. Les derniers préparatifs se poursuivent, notamment pour monter et décorer la scène et les gradins sur la grande place. Si beaucoup de spectateurs et de participants sont arrivés les jours précédents, nombreux sont ceux qui arrivent le matin même. Les gens cherchent une auberge pour les prochaines nuits ou simplement une taverne pour se restaurer après un long voyage.

Au fil des heures, les personnes se concentrent vers la place où se dérouleront les épreuves. Toutes les pièces du puzzle se mettent en place avant le lancement des festivités.

Les discussions vont bon train

La foule amassée dans les rues et les gradins bruissent de discussions animées. Si nombre de personnes sont heureuses de se retrouver et parlent de leurs dernières aventures, du dernier né de la famille ou encore des événements de Castille, il est facile de prêter l'oreille à des conversations plus proches du tournoi en lui-même.

Les racines du mal

Avec un jet de Cancanier avec un ND de 20, un personnage perspicace pourra en apprendre un peu plus sur le passé de Mélisande et sur la façon dont elle est entrée en possession des fabriques *Phytora*. En fonction des Augmentations prises par le personnage, il pourra ainsi connaître quelques-uns des éléments suivants (ils sont classés dans l'ordre du plus anodin au plus important. Il faudra plusieurs Augmentations pour connaître le dernier bien sûr) :

- Mélisande est très amie avec Sigrid la sorcière, à qui elle louait une tour.
- Une décision de justice a attribué les fabriques à Mélisande.
- Les fabriques marchent beaucoup mieux depuis que Mélisande les a reprises en main.
- Les fabriques s'appelaient *Boréal* du temps de l'ancien propriétaire, Henri de Malavois.
- Cet Henri de Malavois a tenté d'enlever Mélisande, mais a été tué par un groupe de gentilshommes qui ont libéré Mélisande.

D'abord, les noms de certains participants reviennent plus souvent que d'autres, ce qui permet éventuellement de déjà discerner quels seront les favoris du concours. Parmi ceux-ci, on pourra relever les montagnais **Aurore de Chalunac** et **Timotheé**

Vertefeuille, Agostino de Angelis le vodacci, ou encore Carlotta Goncalvez venue de Castille et Brett Sweetlove l'avalonien. Du nord et de l'est viennent aussi Svetlana Kuzenkova et Matheus Veldkamp que beaucoup semblent déjà connaître. On parle aussi d'un croissantin au style original, Firouz Al-Karachi.

Ensuite, bien sûr, on parle des prestigieux invités qui viendront assister au spectacle. Nombre de membres de la Cour montaginoise seront présents, mais aussi des invités étrangers. L'invité d'honneur et marraine de ce premier tournoi de coiffeurs est la dernière fille de l'Empereur, **Dominique de Montaigne**.

Du prestige !

Parmi les personnages prestigieux, il pourrait notamment y avoir :

- **Dominique de Montaigne**, la neuvième fille de l'Empereur, est ici pour se distraire un peu durant l'absence de son mari et pour soutenir sa propre coiffeuse attitrée, Aurore de Chalunac (*Montaigne, pages 54 à 56*).
- **Anne de Montaigne**, sixième fille de l'Empereur, est elle aussi en représentation pour sa famille durant ce grand tournoi officiel (*Montaigne, page 56*).
- **Jean-Marie de Tréville de Torignon**, chef des mousquetaires, escorte les deux filles de l'Empereur, dont Anne, sa femme (*Montaigne, pages 64-65*). Il a une petite troupe de mousquetaires avec lui.
- Le prince **Donello Falisci** venu soutenir son protégé Agostino de Angelis. Il est en Montaigne pour une vente de vin à la cour et profite de sa présence pour assister au tournoi (*Vodacce, pages 66-67*).
- **Hendryk Brandt** a été envoyé en délégation par Fauner Pösen. Il se débarrasse ainsi de lui durant quelques semaines, et lui prend cette mission très à cœur (*Eisen, pages 71-72*).
- **Maître George Skard**, maître de la guilde des brasseurs, venu lui-même en visite et s'assurer de la fourniture de quelques dizaines de fûts de bière et d'hydromel (*Vendel, pages 75-76*).

La grande place de Valfosse

La grande place de Valfosse ressemble à une fourmilière et il est difficile d'y mettre un pied devant l'autre. Un nombre important d'installations

dédiées au tournoi est venu renforcer l'encombrement des lieux (un plan succinct est donné en annexe du scénario).

La place est vaste et large. En son centre se trouve une grande fontaine représentant une grande femme coiffant ses longs cheveux. En bordure de cette place, les bâtiments sont soit officiels (hôtel de ville, église), soit hôteliers (tavernes et auberges), soit capillaires (coiffeurs, perruquiers). Les tavernes profitent de l'occasion pour installer des tables et des bancs devant leur porte pour servir des clients désirant aussi assister au spectacle.

Près de la fontaine, au centre, une grande estrade surélevée a été bâtie pour accueillir le concours lui-même. C'est là que les coiffeurs vont s'affronter. Quelques marches permettent d'y accéder, et de rejoindre l'auberge qui sert de quartier général aux organisateurs.

Sur deux côtés de l'estrade, en bordure de la place, deux ensembles de gradins accueillent les invités de marque, les personnalités officielles, et les dignitaires de la cour. Ces gradins sont couverts d'un dais de tissu coloré pour protéger les spectateurs du soleil et des intempéries. Quelques mousquetaires sont chargés de la protection des personnalités présentes.

Une partie des gradins est réservée à une dizaine de personnalités qui composent le jury du tournoi.

A la recherche du meilleur coiffeur

Le jury qui va déterminer le classement des coiffeurs est composé d'une dizaine de personnes, représentatives de différents corps de métier.

- **Mathieu Fenouillet**, coiffeur à Charousse,
- **Gontran Guillemot**, perruquier à la Cour,
- **Maurizio Castigliani**, sculpteur vodacci,
- **Geneviève Grimblat**, dame d'honneur de la duchesse de l'Aury,
- **Greta van Aken**, représentante de la guilde des coiffeurs de Vendel,
- **Yves Saint-François**, couturier montaginois,
- **Zoé Buenaventura**, danseuse de flamenco,
- **Graham Peabody**, peintre avalonien,
- **Werner Braunstein**, chapelier eisenör,
- **Aslana Bulgakov**, cantatrice usurane.

Entre les deux ensembles de gradins, une autre petite estrade est aménagée pour accueillir un orchestre d'une dizaine de musiciens qui

agrémenteront le tournoi d'une petite animation musicale, notamment pendant les épreuves. Ils pourront aussi donner de petits concerts chaque soir après la fin des épreuves, ou même ponctuer certaines annonces de quelques virgules musicales.

Le reste de la grande place est laissé libre pour les spectateurs restant debout.

Des gardes du guet sont disposés à de nombreux endroits de la place pour veiller au bon déroulement des festivités.

La présentation du tournoi

Aux alentours de dix heures du matin, un homme d'un grand gabarit monte sur la scène, et fait un petit signe aux musiciens. Ceux-ci entonnent alors une musique forte et puissante qui attire l'attention de la foule et calme les conversations.

L'homme harangue les spectateurs et présente le tournoi : « Oyez ! Oyez ! Braves gens, soyez les bienvenus en ce beau village de Valfosse pour le tout premier Grand Tournoi International des plus Illustres Artistes Capillaires ! »

Le dénommé Jean-Christophe Fortiche continue son discours en annonçant que les festivités dureront trois jours, avec deux épreuves par jour, plus une grande finale au soir du troisième (voir la fiche de Monsieur Fortiche en annexe). Il annonce également que l'orchestre de Monsieur de Chantelune animera le tournoi avec ses musiciens, et donnera un concert chaque soir ici même. A l'issue de chaque journée, le jury annoncera les qualifiés pour les épreuves suivantes. Le dernier jour, chaque épreuve verra des éliminations.

Monsieur Fortiche fait tour à tour monter chaque coiffeur et le présente à l'assistance (voir l'introduction, n'hésitez pas à improviser une petite description rapide à ce moment-là pour chaque participant, l'essentiel étant de se focaliser par la suite sur ceux qui seront qualifiés pour les jours suivants).

Enfin, le présentateur remercie les hôtes de marque d'avoir fait le déplacement, puis il demande à Mélisande de monter sur scène pour déclarer le tournoi ouvert ; ce qu'elle fera sobrement, sa timidité ressortant d'autant plus devant une telle foule.

Jean-Christophe Fortiche annonce que la première épreuve commencera dans les minutes qui suivent...

Scène 2 : Première épreuve

Des valets s'activent alors pour venir installer trente-deux chaises, et trente-deux guéridons sur la scène. Une fois cela fait, l'orchestre démarre une musique d'accompagnement et les coiffeurs viennent prendre place sur la scène. Chacun dépose ses instruments sur le guéridon placé à côté d'une chaise. (Le même manège aura lieu avant chaque épreuve, chaque fois avec moins de participants bien entendu).

Jean-Christophe Fortiche annonce alors les jeunes femmes qui vont servir de modèles pour le concours. Il les remercie chaleureusement d'avoir accepté de se prêter au jeu. Elles montent l'une après l'autre sur l'estrade et viennent se placer à côté d'un coiffeur. Après une petite courbette, chacune prend place sur la chaise attribuée au coiffeur.

L'épreuve

Le présentateur souhaite bonne chance à tous les participants. Il annonce le thème de la première épreuve, et donc ce qu'ils doivent réaliser : **une coupe simple, sans ornement ni accessoire**. Les coiffeurs ont une heure pour coiffer leurs modèles : une clepsydre dorée fera foi.

Un marquis capricieux

Au début de l'épreuve, un homme se fait remarquer en souhaitant avoir une place dans les gradins d'un certain côté près de l'estrade. Il demandera à un autre homme de lui céder sa place, mais celui-ci pestera et refusera en criant au scandale. Charge aux personnages ou aux gardes de rétablir le calme.

Qui est-ce ?

Le gêneur est le marquis Imbert de Vallonville (voir sa fiche en annexe). Il est non seulement visible de loin avec ses habits excentriques, mais tout aussi exigeant et capricieux. En fait, il veut avoir la place la plus proche de celle dont il est secrètement amoureux : Aurore de Chalunac. Il reviendra plus tard à l'assaut durant la seconde nuit du tournoi...

Durant les épreuves, il ne cesse également de faire des commentaires à haute voix sur les réalisations des autres concurrents et pour se moquer d'eux. Il lance quelques traits d'esprit, et il ne tient qu'aux personnages de faire preuve d'imagination pour lui clouer le bec.

Durant l'épreuve, l'orchestre joue une musique plutôt calme, et dans la foule, les commentaires vont bon train. On reparle des favoris et on affine les pronostics. Le meneur de jeu doit pendant ce temps improviser pour décrire les actions des coiffeurs...

Dix minutes avant la fin de l'épreuve, Fortiche annonce le temps restant. A la fin de l'épreuve, les dix membres du jury se lève, viennent sur scène, observent les coiffures en prenant des notes, puis retournent dans les gradins pour délibérer.

Fortiche annonce alors la pause du déjeuner et chacun vaque à ses occupations.

Mise en scène et déroulement des épreuves

Les épreuves du tournoi ne seront pas décrites précisément. Seul sera donné le thème de l'épreuve. A partir de ce thème et de la description succincte des coiffeurs (voir l'introduction), le meneur de jeu devra improviser une description rapide de ce qui se déroule sur la scène. Comme souvent, le plus important est ce qui se passe autour du spectacle, et surtout dans les coulisses.

Que font les personnages ?

Bien évidemment, durant la matinée, l'essentiel du spectacle se déroule sur la scène et les personnages n'auront à priori rien d'autre à faire que d'y assister en simples spectateurs. Un personnage plus curieux pourra s'intéresser à ce qui se passe autour, voire en coulisse. Il pourra aussi essayer de repérer les lieux ou les personnalités importantes.

Tout dépend sans doute de la raison de leur présence à Valfosse... Quoiqu'il en soit, ils vont bientôt avoir des choses à faire puisque les éléments se mettent en place derrière le rideau...

Les PNJ décrits en annexe sont présents, mais la plupart n'entreront « en jeu » que plus tard.

Scène 3 : Collation de la mi-journée

Après la fin de l'épreuve de la matinée, il est plus de midi. La plupart des spectateurs vont alors chercher à se restaurer et prendre un repas dans l'un des établissements de la place ou des rues adjacentes. Il est difficile de trouver une place libre pour manger un morceau.

Les personnalités ont une auberge réservée pour elles, et les coiffeurs également. L'orchestre lui aussi fait une pause. La foule se disperse donc un peu et chacun part de son côté. Rendez-vous est pris pour le début d'après-midi et la reprise des épreuves.

Premier forfait

Vers la fin du repas, un peu d'animation survient du côté de la taverne accueillant les coiffeurs pour le déjeuner. L'un des concurrents vodacci, Rocco Manfredi est subitement pris de vomissements et d'une crise de spasmes assez spectaculaire.

L'intervention de Sigrid (*voir sa fiche en annexe*), qui administrera une potion médicinale, permettra de calmer la crise, mais le coiffeur restera faible et incapable de poursuivre la compétition.

Que s'est-il passé ?

Rocco Manfredi est le poulain du Prince Lucani, et à ce titre, Giovanni Villanova ne peut en aucun cas le laisser gagner. Aussi, Cristo Stinzi se charge t'il discrètement de le mettre hors concours. Cristo est passé par les cuisines durant le service, et même s'il est coutumier de ce genre d'opération, un cuistot aura pu l'apercevoir alors qu'il versait un petit poison dans l'assiette destinée à Manfredi.

En interrogeant tout le personnel en cuisine, il se possible d'obtenir une description du suspect (*voir la fiche de Cristo Stinzi en annexe*). Cristo reste pour le moment introuvable, mais réapparaîtra à partir de la fin de l'après-midi. Il sera alors possible de tenter de l'appréhender.

Conséquences

Cristo faisant partie des accompagnateurs de Zuccherino Matarazzo, si un lien est fait entre eux, le coiffeur vodacci sera disqualifié.

Scène 4 : Deuxième épreuve

En tout début d'après-midi, l'orchestre sonne le rappel et Jean-Christophe Fortiche monte sur la scène pour annoncer le début de la seconde épreuve.

Cette fois-ci, les coiffeurs doivent réaliser une coupe qui symbolisera au mieux **une spécialité nationale**. **Chacun devra donc intégrer dans la coiffure de son modèle un élément ou un symbole représentant son propre pays. Les accessoires sont autorisés.** Les coiffeurs ont deux heures.

A moins qu'il n'y ait déjà eu un disqualifié, les trente-deux concurrents sont sur l'estrade.

Pendant ce temps-là...

C'est l'occasion pour les personnages de s'intéresser à ce qui est arrivé à Rocco Manfredi et de chercher le suspect correspondant à l'individu qui a été aperçu en cuisine... Cela pourra aboutir à un combat contre Cristo Stinzi, et à l'annonce de la disqualification de Zuccherino Matarazzo.

Un allié ?

Il pourrait être intéressant que cela soit Nigel Hollinster (*fiche en annexe*) qui retrouve Cristo Stinzi. Il donnerait l'alerte et aiderait à l'arrêter, voire à le battre. Nigel deviendrait ensuite un allié précieux pour le reste de la durée du tournoi.

Nigel est un bourreau des cœurs, mais il a bon fond et sera volontaire pour aider à ce que tout se passe au mieux pendant les trois jours de la compétition à Valfosse. Cela dit, sa situation le pousse à rester discret, mais ses compétences peuvent se révéler importantes pour les personnages...

Une fois le temps écoulé, Jean-Christophe Fortiche annonce la fin de l'épreuve et les spectateurs peuvent observer les résultats. Certains montagnais ont intégré un soleil pour symboliser leur Empereur, des vodacci ont tenté de reproduire les dentelles de leurs courtisanes en tissant les cheveux de leurs modèles. Brett Sweetlove, l'avalonien a reproduit une scénette navale en plaçant dessus une maquette de bateau. Svetlana Kuzenkova a, elle, choisit de montrer les monts enneigés de son Ussura natale.

Scène 5 : Annonce des qualifiés

Une fois que le jury a observé et pris de notes sur les coiffures produites, il se retire pendant une demi-heure dans l'auberge réservée à l'organisation. A son retour, Monsieur Fortiche monte sur scène et dit qu'il va annoncer le nom des seize qualifiés pour la suite des épreuves. Chaque qualifié est invité à monter sur l'estrade à l'appel de son nom.

Les qualifiés sont :

- Pour la Montaigne : Abélard de Meligny, Aurore de Chalunac, Timothée Vertefeuille, et Zéphirin Mandeville.
- Pour la Castille : Carlotta Goncalvez et Nuño Tuñon.
- Pour la Vodacce : Agostino de Angelis, Fillipino della Scala et Zuccherino Matarazzo (*si celui-ci n'a pas été disqualifié*).
- Pour l'Avalon: Brett Sweetlove et Tifany Makepeace.
- Pour les Highlands, Archibald Mc Avoy.
- Pour la Vendel, Matheus Veldkamp.
- Pour les Vesten, Harald Ingesson.
- Pour l'Ussura : Svetlana Kuzenkova.
- Pour l'Empire du Croissant, Firouz Al-Karachi.

Si Matarazzo a été disqualifié, c'est Harald Ingesson qui poursuit la compétition à sa place.

Monsieur Fortiche annonce ensuite un concert de l'orchestre de Monsieur de Chantelune pour la soirée, après le dîner.

Scène 6 : Première nuitée

Le repas du soir se déroule sans remous, et le concert semble apprécié par le public. Après la dernière note, la foule se disperse et chacun regagne sa maison ou son auberge pour la nuit.

Abandon nocturne

Durant la nuit, Carlotta Goncalvez quitte Valfosse à bord d'un carrosse. Si quelqu'un monte la garde et voit passer le véhicule, il peut l'intercepter pour interroger sa passagère. Celle-ci indiquera qu'elle ne sent pas à la hauteur de la compétition et qu'elle préfère abandonner tout de suite. Un jet de Comportementalisme sous un ND de 20 permettra de voir qu'elle a par moment la voix qui tremble et qu'elle paraît avoir peur de quelque chose. Quoiqu'il arrive, elle quitte définitivement la ville.

Que s'est-il passé ?

Un des hommes d'Harald Ingesson est allé menacer Carlotta dans son auberge. Elle a pris ces menaces au sérieux et a décidé de partir immédiatement. Elle a vraiment peur et il faudra se montrer convaincant pour qu'elle en donne une description suffisamment précise. Ceci permettra tout de même de repérer l'homme dans la délégation vesten.

Conséquences

Si le vesten ayant menacé est retrouvé, Ingesson est disqualifié. Gwan Wei-Sun est repêché. Heinrich Steinberg est repris pour remplacer Carlotta.

Acte II : Deuxième journée

Après une nuit agitée, deux nouvelles épreuves vont s'enchaîner dans la journée. Dans les coulisses, l'action reste vive et influe sur le déroulement du tournoi...

Scène 1 : Troisième épreuve

La deuxième journée démarre donc avec la troisième épreuve de la compétition. Avant de lancer la compétition, Jean-Christophe Fortiche annonce les défections et disqualifications de la nuit.

Ensuite, les seize coiffeurs restant sont appelés à monter sur scène, ainsi que leurs modèles. L'épreuve de la matinée verra les compétiteurs réaliser **un chignon avec accessoires et ornements**.



Les coiffeurs ont une heure pour terminer leur œuvre. Ensuite, le jury observe de près les résultats produits. Les compétiteurs ont rivalisé sur la taille, la hauteur et la forme de leurs chignons. Les accessoires ont permis à certains d'échafauder des structures et des formes plus ou moins complexes.

Bagarre au pied de l'estrade

Pendant le déroulement de l'épreuve, un homme provoque une bagarre près de la scène. Pour un motif quelconque, des coups de poing commencent à être échangés entre quelques spectateurs et il sera difficile d'empêcher la bagarre de se propager.

Il s'agit en fait de l'une des brutes de Malavois qui a été chargé par Albéric de semer le trouble. Interrogé l'homme prétendra avoir été insulté. Il est inconnu des autorités de la ville et ne fait partie d'aucune délégation.

Scène 2 : Collation de la mi-journée

Les esprits se calment à l'idée d'un bon repas et les discussions vont bon train quant à savoir qui aura les faveurs du jury ce soir. Les favoris semblent être Aurore de Chalunac, Brett Sweetlove et Svetlana Kuzenkova.

Encore du poison I

Après le repas, Matheus Veldkamp se sent un peu ballonné et monte faire une petite sieste dans sa chambre à l'auberge. Il ne s'en réveillera jamais : il a été empoisonné lui aussi, un médecin pourra le confirmer avec un jet de Diagnostic ou de Poison avec un ND de 15. Sigrid la sorcière pourra aider les personnages à faire ce diagnostic.

Que s'est-il passé ?

Cette fois c'est Faustin, l'homme de main d'Albéric de Malavois qui est intervenu (voir sa fiche en annexe). Il s'est arrangé pour empoisonner soit le plat, soit le verre de Matheus. Il a pu le faire, soit en cuisine, soit lors du service à table. Les circonstances exactes dépendront des actions des personnages : si une surveillance étroite est faite en cuisine, cela aura lieu ailleurs...

Conséquences

Faustin a été aperçu en cuisine, mais même avec sa description, il ne pourra pas être retrouvé en ville. Il ne fait partie d'aucune délégation officielle, et n'est pas connu des autorités.

Scène 3 : Quatrième épreuve

La mort de Matheus n'est pas annoncée, mais Jean-Christophe Fortiche dira que le vendelar a eu un malaise. Des rumeurs commencent alors à courir parmi les spectateurs.

Seuls quinze coiffeurs montent donc sur scène en début d'après-midi pour la quatrième épreuve de la compétition. Il s'agit maintenant de créer **une coiffure dans un style fantaisie ou abstrait** en moins de deux heures.

Scène 4 : Annonce des qualifiés

Le jury remplit à nouveau son office en notant les productions des compétiteurs. Beaucoup ont construit des coiffures avec des formes géométriques ou encore avec des traits rappelant des thèmes fantastiques ou légendaires. Des sortes de flammes dans des cheveux roux, des formes de têtes de monstres, ou encore d'animaux.

Jean-Christophe Fortiche annonce ensuite le nom des huit qualifiés pour la troisième et dernière journée.

Il s'agit d'Aurore de Chalunac, Timothée Vertefeuille, Agostino de Angelis, Nuño Tuñón, Heinrich Steinberg, Brett Sweetlove, Svetlana Kuzenkova et Firouz Al-Karachi.

Spectacle pâtissier

Le soir, le concert est remplacé par un spectacle donné par un bateleur ussuran. Dimitri Bouslanov est un homme costaud et barbu, il est artisan et bateleur itinérant. Il se déplace à bord d'un très beau chariot de bois sculpté qui lui sert de scène de spectacle, mais aussi d'échoppe voyageuse.

Il travaille le bois pour le sculpter et en faire des œuvres d'art, ou encore pour fabriquer des outils ou des ustensiles.

De temps à autre, il exploite ses talents de bateleur pour donner des spectacles de marionnettes (qu'il fabrique lui-même bien sûr). A la manière d'un barde, il conte des histoires qui paraissent enfantines, mais qui cachent souvent des pamphlets politiques. Ce soir, c'est un de ces spectacles qu'il offre à la population de Valfosse.

C'est trop tarte !

Le spectacle a lieu pendant le repas, et les spectateurs sont captivés par les marionnettes de Dimitri. Les gens ne remarquent pas que quelques individus se sont glissés parmi les cuisiniers et les serveurs et se sont emparés des desserts : des tartes.

Alors que les spectateurs assistent à la fin d'une scène animée, les individus sortent sur la place avec les tartes à la main, et les lancent sur quelques unes des personnalités présentes. Ils prennent immédiatement la fuite.

Qui est-ce ?

Une cellule locale naissante de la Rilasciare tenait absolument à faire son premier coup d'éclat durant le tournoi, c'est chose faite ! Il ne s'agit que de quelques jeunes brutes qui pourront être rattrapées assez facilement, mais qui ne se battront pas. Tout au plus mériteront-ils quelques réprimandes.

Scène 5 : Seconde nuitée

La seconde nuit promet d'être tendue après tous les événements qui se sont produits depuis le début de la compétition. Les personnages auront logiquement choisi de mettre en place une surveillance accrue des lieux abritant les coiffeurs et les délégations officielles.

Les soldats du guet local patrouillent également dans tout le village de Valfosse. Ils ne seront toutefois pas capables d'appréhender qui que ce soit.

L'amoureux transi

C'est comme par hasard au cours de cette nuit de tension qu'Imbert de Vallonville choisi de se lancer et de déclarer son amour pour Aurore de Chalunac. Elle est l'une des coiffeuses les plus en vue et l'une des favorites du tournoi. Aurore loge dans l'une des auberges abritant les compétiteurs.

Imbert commence donc à rôder pendant la nuit près de l'auberge. Même s'il cherche à se montrer discret, il pourra être assez facilement repéré par les personnages (jet de Perception sous un ND de 15). Il tente d'escalader la façade du bâtiment pour atteindre la fenêtre d'Aurore.

Vallonville ne se laissera pas faire et refusera de répondre aux questions. Si les personnages se font trop pressant, il dégaine sa rapière et engage le combat. Il ne se battra toutefois pas à mort et avouera tout penaud les véritables raisons de sa présence près de l'auberge.

Voir la description d'Imbert de Vallonville en annexe.

De leur côté, les hommes d'Albéric de Malavois sont à l'œuvre.

Mesure expéditive

Les hommes d'Albéric de Malavois passent à la vitesse supérieure, et alors que tout le monde dort ou que les personnages sont occupés avec Imbert de Vallonville, ils s'introduisent dans une autre auberge accueillant certains coiffeurs. Ils parviennent sous la direction de Faustin à atteindre la chambre de Firouz Al-Karachi le croissantin. Leur but est bien entendu de semer le trouble et de décrédibiliser la compétition et au premier chef son organisatrice, Mélisande.

Firouz est assassiné d'un coup de couteau dans son lit, et d'autres membres de sa délégation sont molestés ou assommés aussi.

Conséquences

Le lendemain matin, la mort de Firouz est annoncée aux autres concurrents. Heinrich Steinberg l'eisenör prend peur et décide de partir.

Les organisateurs repêchent Tiffany Makepeace l'avalonienne et Archibald Mc Avoy le highlander pour attribuer les deux places vacantes.



Acte III : Troisième journée

L'étai se resserre sur les derniers qualifiés, et la tension monte, aussi bien sûr scène que dans les coulisses. La conclusion de la journée verra se dévoiler tous les plans qui se tramaient derrière le rideau...

Scène 1 : Cinquième épreuve

Pour la cinquième épreuve, huit coiffeurs restent en course. Logiquement, ceux-ci devraient être Aurore de Chalunac, Timothée Vertefeuille, Agostino de Angelis, Nuño Tuñon, Archibald Mc Avoy, Brett Sweetlove, Tiffany Makepeace et Svetlana Kuzenkova.

Désormais, il y aura des éliminations à l'issue de chaque épreuve. Pour celle-ci, il s'agira de reproduire **une coiffure antique ou de l'ancien temps**. La durée est une nouvelle fois de deux heures, et Jean-Christophe Fortiche salue l'orchestre qui joue de la musique durant le temps de la compétition.

Le jury doit délibérer entre les coupes à la mode de l'empire numain et les coiffures médiévales. Au bout de quelques minutes, il semble d'accord pour annoncer les qualifiés par l'intermédiaire de Jean-Christophe Fortiche : ce sont Aurore de Chalunac, Agostino de Angelis, Archibald Mc Avoy et Brett Sweetlove.

Un cambrioleur ?

Pendant l'épreuve matinale, un homme entre discrètement dans l'auberge des candidats et tente de pénétrer dans leurs chambres. Il est toutefois surpris par un garde (ou par un personnage s'il assure une surveillance).

Il prendra la fuite ou se battra si nécessaire. S'il est arrêté, il essaiera de ne pas parler. Tout au plus dira-t'il avoir été payé pour voler les affaires des candidats, mais ne dira pas par qui.

En réalité, il s'agit de l'une des brutes d'Albéric de Malavois. Il avait pour mission de verser du poison dans toutes les bouteilles ou réserves de nourriture qu'il aurait pu trouver dans les chambres.



Scène 2 : Collation de la mi-journée

Pour l'avant-dernière fois, la foule se rassemble pour un repas. Les discussions sont très animées, à la fois à propos des derniers qualifiés, mais aussi et surtout au sujet des incidents qui ont émaillé jusque là le déroulement du tournoi. Qui sait comment tout cela va se terminer ?

Les esprits s'échauffent !

Pendant le repas, les débats se révèlent assez houleux entre les partisans des derniers coiffeurs en lice. On fait des paris, on vante les mérites de tel ou tel, le ton monte et les insultes commencent à fuser. Certains en viennent finalement aux mains.

Une bagarre éclate à la terrasse de la taverne qui accueille les participants. L'un d'entre eux y est même impliqué activement, et il finit par être blessé au cours de la rixe. Archibald Mc Avoy a la main trop abîmée désormais pour poursuivre le tournoi.

Conséquences

Archibald étant obligé de déclarer forfait, c'est l'ussurane Svetlana Kuzenkova qui reprend sa place.

Scène 3 : Sixième épreuve

Le début d'après-midi démarre donc avec l'avant-dernière épreuve de la compétition au cours de laquelle vont s'affronter Aurore de Chalunac pour la Montaigne, Agostino de Angelis pour la Vodacce, Brett Sweetlove l'avalonien, et Svetlana Kuzenkova pour l'Ussura.

Seuls les deux meilleurs seront retenus pour la grande finale qui aura lieu le soir même. Les quatre derniers concurrents doivent pour l'instant réaliser des **coiffures complexes avec ornements et accessoires totalement libres**.

Après deux heures, Jean-Christophe Fortiche annonce la fin de l'épreuve. Le jury délibère longuement pour finalement proclamer le nom des deux finalistes, à savoir Brett Sweetlove l'avalonien et Aurore de Chalunac la montagnaise.

Scène 5 : Le dernier repas

Les finalistes ont un dernier répit avant la Grande Finale le temps du repas du soir. Les paris et les débats redoublent d'intensité. Les discussions sont toujours aussi animées.

Scène 5 : La Grande Finale !

La dernière épreuve

Le soir venu, à la lueur des lampions et au son de la musique de l'orchestre, Jean-Christophe Fortiche annonce le début de la Grande Finale. Il demande à chacun des finalistes de le rejoindre sur la scène, ainsi que les deux derniers modèles de la compétition.

Des porteurs accompagnent Mélisande sur scène : ils apportent avec eux une petite table sur laquelle ils déposent le trophée de la compétition, une sorte de sculpture dorée représentant une paire de ciseaux et un peigne de grandes dimensions.

Cette fois, les compétiteurs n'ont qu'une heure pour créer leur dernière coiffure librement, sans figures imposées. La clepsydre est lancée et Mélisande quitte la scène.

Les deux derniers coiffeurs s'en donnent alors à cœur joie pour réaliser la plus belle des créations qui soit.

Les plus illustres artistes

Brett Sweetlove a choisi de représenter la puissance de l'Avalon actuel. Il met en scène une véritable bataille navale : les cheveux de son modèle sont ondulés et légèrement colorés par une poudre bleutée. L'arrière de la coiffure figure une grande vague, et deux maquettes de navires sont posées sur ces flots. Des bouts de coton sont disposés ça et là pour représenter la fumée des canons ainsi que le brouillard qui voile la surface de la mer.

Aurore de Chalunac, elle, a choisi de magnifier la puissance de l'Empereur et de la Montaigne. Elle figure les astres de manière symbolique (pour une représentation des constellations), et les cheveux bruns de son modèle sont saupoudrés de paillettes montrant ainsi un ciel étoilé. A l'arrière de la tête, les cheveux se surélèvent en dégradé, et un magnifique soleil est placé au plus haut. On a alors l'impression que toutes les étoiles et toutes les constellations se prosternent au pied de l'astre solaire.

La proclamation

Après la fin de l'épreuve, les débats sont animés entre les membres du jury pour décider du vainqueur final du tournoi. La discussion dure près d'une demi-heure. Au bout du compte, ils se décident pour décerner le trophée à Aurore de Chalunac, la montagnaise.

L'orchestre de Monsieur de Chantelune entonne un petit roulement de tambour, et Monsieur Fortiche monte sur l'estrade. Il demande à Aurore de Chalunac et Brett Sweetlove de le rejoindre sur la scène, puis à un représentant du jury. Enfin, il appelle Mélisande qui doit venir remettre le trophée au vainqueur du tournoi. (Rappelons que ce trophée est toujours sur la scène sur un guéridon...)

Jean-Christophe Fortiche annonce : « Et le grand vainqueur du premier tournoi international des plus illustres artistes capillaires est... »

Mélisande s'apprête à enchaîner : « Aurore... ».

A ce moment-là, un bruit terrible et strident se fait entendre sur la scène...

Le vrai final

... un portail est en train de s'ouvrir et une main se pose sur le trophée. Le passage Porté s'élargit et un individu le traverse. Il s'agit d'Albéric de Malavois (voir sa fiche en annexe).

Simultanément, Faustin et une douzaine de brutes se précipitent sur la scène en montant les quelques marches qui y mènent. Faustin s'empare immédiatement de Mélisande et lui place un couteau sous la gorge.

Albéric de Malavois prend alors la parole pour expliquer ce qu'il fait ici : « Je suis Albéric de Malavois, et cette femme a tué mon frère, Henri. J'exige que justice soit faite, et que l'héritage de mon frère me soit rendu. »

Albéric n'acceptera aucune négociation, et le combat s'engagera instantanément si Faustin ou lui sentent que quelque chose se trame contre lui. Tous se battront à mort, sauf peut-être les brutes. Malavois, lui, n'a que sa vengeance en tête et n'a plus rien à perdre.



Enfin la fin!

Après le combat, chacun se remet de ses émotions difficilement. Presque de façon anecdotique, Aurore de Chalunac est proclamée grande gagnante du tournoi.

Mélisande remercie vivement les personnages d'avoir participé activement à assurer le bon déroulement de la compétition. Elle leur indique qu'ils seront toujours les bienvenus à Valfosse.

Dominique de Montaigne elle aussi tient à féliciter les personnages pour leur contribution à assurer l'ordre et rétablir la justice à Valfosse. Elle leur dit qu'un jour elle pourrait avoir besoin de héros tels qu'eux, et qu'elle saura les trouver si jamais le cas se présentait... (Ceci devrait leur valoir un bon petit gain de Réputation).

Ainsi s'achève le premier et houleux tournoi des plus illustres artistes capillaires. Qui sait s'il y en aura un jour un deuxième ?

~ ~ ~ FIN ~ ~ ~

Annexes

Annexe 1 : Les habitants de Valfosse

Mélisande



Par un beau printemps il y a quelques années, Mélisande s'est présentée au village de Valfosse à la recherche d'un logis convenable. Or Sigrid la Sorcière venait juste de recevoir en cadeau une ancienne tour qu'elle décida de mettre en location. Grâce à un petit pécule qu'elle portait avec elle, Mélisande régla sur le champ une annuité de bail.

Mélisande semblait être une jeune femme simple et charmante, mais personne ne savait vraiment qui elle était, ni quel était son passé, ni même d'où elle venait. Elle vécut ainsi heureuse au sommet de sa tour, passant le plus clair de son temps à chanter à sa fenêtre et à coiffer ses beaux cheveux blonds. Elle paraissait insouciante à qui passait près de là. L'argent qu'elle avait en arrivant suffisait largement à sa subsistance.

Jusqu'au jour où Henri de Malavois, le propriétaire des fabriques Boréal, passa par là. Cette histoire terrible entraîna Mélisande dans un tourbillon qui vit la mort du malfaisant Henri, et l'attribution par un magistrat de la propriété des fabriques à la jeune femme (voir le scénario *Perruques & Lotions*).

Depuis lors, Mélisande s'est pleinement consacrée à faire prospérer cette affaire devenue sienne, et qu'elle rebaptisa Phytora. Ses produits connurent rapidement un immense succès à Valfosse, puis dans la région, et enfin dans tout le pays, y compris à la Cour.

Mélisande ignore qu'Henri de Malavois avait un frère, et que celui-ci, Albéric, tisse dans l'ombre la toile de sa macabre vengeance...

Interprétation

Mélisande est une très belle jeune femme blonde aux yeux bleus. Ce qui frappe d'emblée chez elle, ce sont ses cheveux : elle porte un volumineux chignon sur la tête et ses cheveux retombent encore malgré cela jusqu'à ses genoux. Qui sait quelle longueur ils peuvent atteindre ? En dehors, de cela, son teint

pâle et ses yeux bleus lui donnent un aspect froid finalement trompeur.

C'est une jeune femme plutôt solitaire et réservée, mais elle aime le contact avec les gens, et le fait de reprendre en main la fabrique de lotions la passionne tellement qu'elle en arrive à aller au-delà de sa timidité pour gérer son affaire et ses employés.

Secrets de MJ

Mélisande a révélé des talents insoupçonnés (y compris par elle-même) au contact de Sigrid et des grimoires et codex d'alchimie que celle-ci a pu lui procurer. Son passé trouble recèle peut-être l'explication de tout cela. Mais qui est réellement cette jeune femme, quelle est son histoire, quelle est sa véritable identité ? Il se passera sans doute encore quelque temps avant qu'elle ne le sache elle-même.

Mélisande – Héros

Gaillardise 2, Dextérité 4, Esprit 4, Détermination 2, Panache 2

Réputation : 36

Épées de Damoclès : Ennemi intime (2), Véritable identité (3)

Arcane : Rassurant

Avantages : Accent montagnois (ouest), Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Vendelar (L/E), Castellan (L/E), Théan (L/E), Beauté du Diable, Séduisante (10)

Alchimiste : Recherches 4, Sciences de la nature 3

Courtisan : Cancanier 1, Danse 3, Eloquence 3, Etiquette 3, Mode 3, Séduction 3, Sincérité 2

Érudit : Histoire 1, Mathématiques 2, Occultisme 1, Philosophie 1, Recherches 4

Herboriste : Charlatanisme 4, Composés 3, Cuisiner 2, Diagnostic 2, Flore 5, Premiers secours 2

Marchand : Apothicaire 4, Comptabilité 2, Marchandage 2, Service 2

Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 2, Course de vitesse 3, Nager 3, Lancer 2

Combat de rue : Attaque (combat de rue) 2

Couteau : Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 2, Lancer (couteau) 1

Sigrìð La Sorcière



Née dans l'archipel tourmenté par les tempêtes, Sigrìð est une authentique vesten. Elle y a vécu très longtemps heureuse avec son mari et ses trois fils. Ils vivaient dans la forêt de l'île de Klørblug, travaillant comme bûcherons et ébénistes.

Mais un jour une rivalité amoureuse opposa l'un des fils de Sigrìð à un homme d'une autre tribu. Un duel fût organisé et s'acheva sur la mort du fils. Bien que juste et régulier, le duel et son résultat mirent en colère le mari de Sigrìð, et aiguësèrent sa soif de vengeance. Il entraîna ses deux autres fils dans une vendetta destructrice qui décima toute la famille.

Ayant perdu en quelques heures les quatre hommes de sa vie, folle de chagrin, Sigrìð n'avait plus rien à espérer des autres vestens et encore moins des vendelars ; elle choisit donc l'exil et se réfugia en Montaigne.

Elle erra longtemps dans les campagnes, vivant de l'obole que voulaient bien lui donner les paysans, ou de l'hospitalité offerte par les institutions charitables. Elle finit par arriver près de Valfosse où elle s'installa dans une ancienne ferme en ruine. Au fil du temps, à son rythme, elle la rebattit pierre après pierre, parfois avec l'aide des paysans. Sigrìð se trouva enfin « chez elle ».

Outre ses formidables talents de cuisinière grâce auxquels elle fit profiter ses bienfaiteurs de petits plats savoureux, elle reprit ses activités de guérisseuse sympathique et d'herboriste pour venir en aide aux paysans et aux villageois. Elle acquit bientôt le surnom de « Sigrìð la Sorcière » en raison de ses dons particuliers, mais dans la bouche des habitants de Valfosse, ce terme était plutôt affectueux.

Un marquis dont elle sauva le fils d'une grave maladie mortelle lui fit même cadeau d'une vieille tour qu'elle mit en location à bas prix dans la campagne de Valfosse. Mélisande y vécut un temps.

Interprétation

Sigrìð est maintenant très vieille, peut-être a-t-elle plus de soixante ou soixante-dix ans, mais elle est toujours très vive et alerte. Les villageois attribuent cette vigueur aux potions et aux plats qu'elle

concocte chaque jour. Bien sûr elle a des cheveux plans et ses rides sont sans nombre, mais elle a une santé de fer.

Elle est toujours d'un abord accueillant, sympathique et enjoué. Elle aime par-dessus tout les enfants, et elle organise des goûters certains après-midi pour leur offrir des gâteaux et des bonbons.

Pourtant, des individus plus perspicaces et sensibles verront au fin fond de son regard des résidus de tristesse, des larmes enfouies qui n'arrivent pas à noyer le souvenir de quatre hommes.

Secrets de MJ

Sigrìð s'est parfaitement intégrée à Valfosse. Elle a appris la langue, elle a accepté l'aide des villageois et leur en a été reconnaissante chaque jour en leur rendant de multiples services. Elle a peu à peu oublié son passé. Du moins le croit-elle.

Sigrìð la Sorcière – Héros

Gaillardise 2, Dextérité 3, Esprit 4, Détermination 3, Panache 2

Réputation : 15

Épées de Damoclès : Confusion d'identité (2)

Arcane : Mystérieux

Avantages : Accent vesten (Larsfolk), Vendelar (L/E), Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Théan (L/E), Âge et sagesse, Guérisseur sympathique, Petite, Sens aiguisés

Bonne aventure : Augures 2, Cartomancie 2, Chiromancie 3, Comportementalisme 4, Eloquence 2, Osselets 2

Érudit : Histoire 3, Mathématiques 1, Occultisme 3, Philosophie 2, Recherches 3

Herboriste : Charlatanisme 3, Composés 3, Cuisiner 5, Diagnostic 4, Flore 3, Poison 2, Premiers secours 4

Malandrin : Contact 5, Orientation citadine 1

Marchand : Confiseur 4, Cuisinier 5

Médecin : Charlatanisme 3, Chirurgie 3, Diagnostic 4, Examiner 3, Premiers secours 4, Vétérinaire 2

Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 2, Course de vitesse 1, Lancer 3

Couteau : Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 2, Lancer (couteau) 2

Jean-Christophe Fortiche



Valfosse est le village du cheveu et en tant que tel, il compte nombre de perruquiers, mais aucun n'est aussi reconnu et célèbre que Jean-Christophe Fortiche, le « roi du postiche ».

Voilà des années qu'il a repris et fait prospérer le commerce créé par son grand-père sur la grande place de Valfosse. C'est maintenant un véritable salon où les dames et les courtisans viennent prendre le thé, discuter, et choisir les derniers modèles de perruques à la mode. Monsieur Fortiche est devenu le fournisseur attitré de beaucoup de membres de la Cour de Montaigne, et même certaines filles de l'Empereur font parfois appel à ses services.

Au fil du temps, Monsieur Fortiche est devenu une personnalité importante de Valfosse. Lorsque Mélisande a cherché des partenaires pour l'organisation de son tournoi de coiffeurs, elle a tout naturellement fait appel à lui, et il a accueilli favorablement cette initiative. En bon commerçant, il savait que l'évènement attirerait beaucoup de monde, et que ce serait l'occasion rêvée pour lui d'accroître la renommée de son commerce.

Durant le concours, on pourra donc le voir souvent saluer de hauts personnages, discuter avec des courtisans, et parler politique avec les gens les plus inattendus. Il n'hésitera pas à glisser quelques cartes de visites dans les bonnes poches, et proposer une petite pause à une dame pour boire le thé dans son salon. Monsieur Fortiche apparaît comme un poisson dans l'eau dans ce milieu.

Interprétation

Jean-Christophe Fortiche est un homme légèrement bedonnant d'une quarantaine d'années. Ses cheveux l'ont presque tous quitté et il est ainsi une réclame vivante pour son propre commerce puisqu'il porte lui-même une perruque à longueur de journée.

Ses yeux gris et son regard bienveillant, son air bonhomme, tout dans son apparence le rend sympathique et accueillant aux yeux des gens. Il sait y faire pour se montrer courtois et serviable, et ses années d'expérience dans le métier de perruquier lui permettent de cerner rapidement les besoins de ses clients.

Secrets de MJ

Monsieur Fortiche lui-même n'a pas de secret, mais il reçoit tellement de monde dans son salon qu'il entend toute la journée des courtisans et des dames discuter et cancaner ; il entend forcément des choses plus ou moins intéressantes et plus ou moins secrètes. Tous les derniers potins sont évoqués en sa présence, voire même des secrets importants : Monsieur Fortiche est tellement serviable et discret que l'on ne fait plus forcément attention à lui. S'il livrait un jour tout ce qu'il sait sur telle ou telle personne, il pourrait causer de gros dégâts pour de nombreux membres haut-placés de la cour...

Jean-Christophe Fortiche – Héros

Gaillardise 3, Dextérité 4, Esprit 3, Détermination 3, Panache 2

Réputation : 24

Épées de Damoclès : -

Arcane : Amical

Avantages : Accent montagnois (Sud), Montagnois (L/E), Avalonien (L/E), Castillan (L/E), Eisenör (L/E), Vendelar (L/E), Vodacci (L/E), Théan (L/E), Ami de cour, Linguiste, Maître de l'Ajedrez, Université

Courtisan : Cancanier 3, Danse 1, Eloquence 3, Etiquette 4, Mémoire 3, Mode 3, Pique-assiette 3, Séduction 2, Sincérité 2

Domestique : Cancanier 3, Comptabilité 4, Discrétion 2, Etiquette 4, Marchandage 3, Mode 3, Tâches domestiques 3, Valet 2

Érudit : Histoire 2, Mathématiques 2, Philosophie 2, Recherches 2, Théologie 1

Marchand : Perruquier 5, Parfumeur 1, Comptabilité 4, Evaluation 2, Marchandage 3, Service 4

Athlétisme : Escalade 2, Jeu de jambes 2, Course de vitesse 2, Lancer 2

Armes à feu : Attaque (armes à feu) 2

Couteau : Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 1

Annexe 2 : Les visiteurs

Imbert de Vallonville



Le marquis Imbert de Vallonville est né avec une cuillère en argent dans la bouche, selon l'expression consacrée. Il n'a en effet jamais manqué de rien, gâté qu'il était par sa mère grâce à la richesse de son père. Le marquisat de Vallonville, dans le duché de Sicée, a toujours

en effet eu de forts revenus grâce aux productions de bois et de charbon.

Imbert a donc eu tout ce qu'il voulait quand il était jeune. Devenu adulte, il s'attend à ce que tous ses caprices soient tout autant exécutés. Il a voulu apprendre l'escrime, il a payé pour entrer à l'école de Valroux. Il a voulu apprendre la musique, il a payé les meilleurs professeurs. Curieusement, il a fait montre de dons étonnants en la matière. Il veut les plus beaux habits ? Qu'à cela ne tienne : qu'on fasse venir les meilleurs tailleurs ! Et c'est lui qui donne les directives en la matière ; il se tient en effet en permanence au courant des dernières modes, et essaie même de les devancer (avec plus ou moins de réussite : ses costumes paraissent souvent extravagants).

Avec les femmes, il a le même comportement. Il veut, il s'attend donc à avoir. Mais à part avec les Jennys, cette façon de faire ne se montre que rarement efficace. Il s'est ainsi forgé une réputation de personnage antipathique auprès de nombre de courtisanes à Charousse. Et par conséquent, il est parfois la risée de certains cercles mondains.

Lorsqu'il a appris qu'un tournoi de coiffeurs allait avoir lieu à Valfosse, il a immédiatement fait ses bagages. Un tel rassemblement ne peut qu'intéresser de nombreuses jeunes femmes, et ce serait bien le diable si au moins l'une d'elle ne cédait à ses avances assidues.

Interprétation

Imbert de Vallonville ne manque de rien, mais il envie tout ce que les autres ont et que lui n'a pas. Le plus souvent il ne désire les choses que par caprice, et s'en désintéresse dès qu'il les a en sa possession.

Il est jeune, et malgré ses vingt-trois ans, beaucoup de gens le considèrent comme un adolescent arrogant et capricieux.

Ce brun toujours tiré à quatre épingle est donc hautain, prétentieux et sûr de son pouvoir de séduction. Il se croit tout simplement irrésistible et ne recule devant rien : il est même allé jusqu'à jouer la sérénade sous les balcons de certaines belles qui en rient encore...

Secrets de MJ

La véritable raison de la présence d'Imbert de Vallonville à Valfosse est effectivement l'amour. En réalité, il est tombé récemment fou amoureux de la coiffeuse d'une des filles de l'Empereur, Dominique de Montaigne. Cette artiste capillaire, Aurore de Chalunac, ne quitte plus ses pensées, jour et nuit, et le tournoi sera l'occasion pour lui de la voir tous les jours et de pouvoir l'approcher pour la séduire...

Imbert de Vallonville – Vilain

Gaillardise 2, Dextérité 4, Esprit 3, Détermination 2, Panache 4

Réputation : -5

Épées de Damoclès : Obnubilé (1)

Arcane : Envieux

Avantages : Accent montagnois (sud), Montagnois (L/E), Castillan (L/E), Vodacci (L/E), Appartenance : Guilde des Spadassins, Séduisant (5)

Ecole d'escrime de Valroux (Apprenti) : Double parade (couteau/escrime) 3, Marquer (escrime) 2, Feinte (escrime) 2, Exploiter les faiblesses 1

Artiste : Chant 3, Compositeur 2, Musique (Luth) 3

Courtisan : Cancanier 3, Danse 2, Eloquence 2, Etiquette 2, Mode 4, Séduction 2

Érudit : Histoire 2, Mathématiques 2, Philosophie 2, Recherches 1, Théologie 2

Athlétisme : Escalade 2, Jeu de jambes 3, Sauter 2, Course de vitesse 3, Lancer 2

Couteau : Attaque (couteau) 3, Parade (couteau) 3, Lancer (couteau) 2

Escrime : Attaque (escrime) 3, Parade (escrime) 3

Cristo Stinzi



La mort rôde autour de Stinzi depuis sa naissance. Sa mère est morte en le mettant au monde. Son père en a toujours conçu du ressentiment contre lui, ne lui ménageant aucune peine, aucune brimade durant toute sa jeunesse. A tel point que Cristo finit par assassiner son propre géniteur avant même d'atteindre ses quinze ans.

Impressionné par ce jeune « plein d'avenir », un des agents du Prince Villanova le signala à son maître. Giovanni pris en charge son éducation et le confia à ses meilleurs professeurs. De ce qui semblait génétique chez lui, Cristo Stinzi en fit un métier, presque un mode de vie. Il commença par des missions faciles, des assassinats de personnes de piètre envergure. Le Prince ne fut pas déçu, et lui donna des missions plus retorses.

Jusqu'à présent, Cristo s'est si bien débrouillé qu'il a déjà évincé d'autres fidèles du Prince à son profit. Il s'est même forgé une petite réputation malfaisante dans la province et même en dehors.

La mort de sa mère doit toutefois être une tâche inconsciente au fin fond de son cerveau. Ses relations avec les femmes ont toujours été compliquées, et généralement de courte durée. Mais ces derniers mois, ce cœur de pierre commence à se fendiller. Qui l'eut cru, mais une femme pourrait être la cause du début de la fin de Stinzi. Une femme dont il pourrait être tombé amoureux. La petite faiblesse qui le perdra ?

Interprétation

Cristo est l'archétype du vodacci brun ténébreux au regard sombre. Il est plutôt bel homme, mais son aspect et son regard dédaigneux ne le rendent pas très séduisant pour les femmes ; seules celles qui aiment les hommes « dangereux » vont vers lui.

Il ne parle pas beaucoup, car il est sûr de lui et estime ne pas avoir à argumenter sur des sujets sur lesquels il est sûr d'avoir raison. Agir avec maîtrise et vice est plus dans sa nature.

Secrets de MJ

Cristo Stinzi est un assassin. En temps habituel, il est au service de Giovanni Villanova sur l'île de Dionna. Mais ces derniers temps, il a failli lors de l'une des missions que son seigneur lui avait confiées. Cristo a échappé de peu à la vindicte du Prince et à la mort. Pour se racheter, il doit accompagner la délégation vodacci au concours de Valfosse pour y « favoriser » la victoire de Zuccherino Matarazzo, le poulain de Villanova.

Cristo Stinzi – Vilain

Gaillardise 3, Dextérité 4, Esprit 3, Détermination 2, Panache 4

Réputation : -18

Épées de Damoclès : Recherché (2), Défait (1)

Arcane : Cruel

Avantages : Accent vodacci (Arene Candide), Vodacci (L/E), Montaginois (P), Castillan (P), Appartenance : Guilde des Spadassins, Grand buveur, Réflexes éclairés, Sens aiguisés

Ecole d'escrime de Villanova (Compagnon) : Coup fourré (escrime) 4, Double parade (couteau/escrime) 4, Feinte 6, Exploiter les faiblesses 4

Criminel : Crochetage 3, Débrouillardise 2, Déplacement silencieux 4, Filature 4, Parier 3, Pickpocket 3, Tricher 2

Espion : Corruption 3, Déplacement silencieux 4, Falsification 2, Filature 4, Interrogatoire 3, Poison 2, Sincérité 2

Malandrin : Connaissance des bas-fonds 3, Contact 3, Débrouillardise 2, Orientation citadine 2

Athlétisme : Escalade 3, Jeu de jambes 4, Sauter 3, Course de vitesse 3, Lancer 3

Combat de rue : Attaque (combat de rue) 2, Attaque (arme improvisée) 2, Coup à la gorge 2, Coup aux yeux 2

Couteau : Attaque (couteau) 3, Parade (couteau) 3, Lancer (couteau) 2

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 4

Nigel Hollinster



Hollinster est un galant homme, un gentilhomme de fortune, mais son goût prononcé pour les belles femmes ne fait que lui attirer des ennuis à longueur de temps. Le nombre de maris dont il s'est attiré les foudres commence à atteindre des records.

Né dans une famille modeste de la bourgeoisie de campagne d'Avalon, Nigel a vécu dans de petites villes de province jusqu'à la fin de son adolescence. Il a développé son habileté à la chasse, préférant l'arc traditionnel au mousquet trop bruyant.

Devenu adulte, il se lassa de compter fleurette aux jeunes paysannes. Il parti s'installer en ville pour y trouver de nouvelles sources de revenus... et de plaisir. Nigel le joli cœur avait trouvé un nouveau terrain de chasse, et ses « victimes » furent nombreuses. Mais bientôt, sa réputation le fit devenir lui-même la proie de la vindicte des maris jaloux. Il dut quitter Cardican et vint s'installer dans une ville encore plus grande, Carleon. Là encore, la capitale finit par ne plus être assez grande, et il fut obligé de prendre la fuite.

Après une poursuite rocambolesque sur les docks, il trouva refuge à bord d'un navire et s'y cacha pour laisser passer l'orage. Le bateau était celui de la délégation avalonienne en partance pour le concours de Mélisande à Valfosse. Ayant eu un « coup de cœur » pour Tyfany Makepeace, l'une des participantes, il resta à bord, et parvint à avoir une aventure avec elle avant même que le navire atteigne les côtes montaginoises !

Interprétation

Nigel est grand, blond, il a les yeux bleus et de longs cheveux blonds qui le font ressembler aux elfes des légendes. Toutes les femmes sont à ses pieds et il joue de son charme naturel chaque fois que cela lui est possible, même pour obtenir quelque chose d'un homme. Bien évidemment, cela ne fonctionne pas à tous les coups.

Nigel Hollinster est donc un séducteur, et son attitude est féline, tant dans sa démarche que dans sa manière de guetter ses proies ou même de parler.

Secrets de MJ

Il est difficile pour Hollinster de fréquenter certaines villes avaloniennes tant il a pu s'y faire des ennemis. Sa tête est même mise à pris dans certains districts. On raconte aussi que des nobles cocus ont engagé des chasseurs de prime pour le retrouver.

Aujourd'hui, il voyage incognito en Montaigne après s'être intégré à la délégation des coiffeurs avaloniens avec l'aide de Tyfany Makepeace. Qui sait si ses traces n'ont pas été repérées ou s'il ne rencontrera pas un de ses rivaux à Valfosse ?

Nigel Hollinster – Héros

Gaillardise 3, Dextérité 4, Esprit 3, Détermination 4, Panache 3

Réputation : 14

Épées de Damoclès : Pourchassé (2)

Arcane : Libertin

Avantages : Accent avalonien (avalon), Avalonien (L/E), Montaginois (L/E), Vendelar (P), Appartenance : Guilde des Spadassins, Beauté du Diable, Grand, Grand buveur, Réflexes de combat, Séduisant (5), Sens aiguisés

Ecole d'escrime de Robertson (Compagnon) : Double parade (cape/escrime) 4, Enchevêtrement 5, Feinte 4, Exploiter les faiblesses 4

Chasseur : Déplacement silencieux 2, Pêche 2, Pister 2, Signes de piste 2, Survie 3

Courtisan : Danse 3, Eloquence 3, Etiquette 2, Intrigant 3, Mode 2, Séduction 3, Sincérité 3

Espion : Corruption 2, Déguisement 3, Déplacement silencieux 2, Falsification 2, Filature 1, Lire sur les lèvres 2

Malandrin : Contact 2, Orientation citadine 2

Athlétisme : Escalade 3, Jeu de jambes 3, Sauter 2, Course de vitesse 2, Nager 2, Lancer 2

Arc : Attaque (arc) 4, Fabricant de flèches 3

Cape : Parade (cape) 3, Enchevêtrement 5

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 3

Annexe 3 : Les ennemis de Mélisande

Albéric de Malavois



Les Malavois sont une famille de la petite noblesse montagnaise. Ils ont depuis longtemps orienté les cultures de leurs paysans vers des céréales, comme l'orge, le houblon. Au fil des siècles, la bière et la cervoise produite sur leurs terres ont acquis une certaine réputation

dans la région et le pays.

Les deux fils de l'ancien comte de Malavois, Albéric et Henri, ont repris sa succession, et reçu le don de la sorcellerie Porté par leur sang. Albéric, l'aîné, a de plus reçu en héritage le titre de comte, les terres et les brasseries des Malavois. Henri, lui, a montré assez jeune un goût pour l'alchimie et la recherche de nouvelles formules. Il a ainsi découvert des formules de potions et de lotions bénéfiques pour la peau et les cheveux. Grâce à ces découvertes, il a fondé près de Valfosse les fabriques Boréal pour produire et diffuser ses produits. Mais il trouva la mort il y a quelques mois en voulant s'emparer par la force des puissantes formules d'une jeune femme, Mélisande.

Depuis la mort de son frère cadet, Albéric a tout mis en œuvre et tout planifié pour se venger de cette femme. Avec le tournoi de coiffure qui va avoir lieu, il a enfin une occasion rêvée de mener à terme sa vendetta contre Mélisande.

Il a engagé des hommes de main pour se constituer une garde personnelle. Pour l'affaire qui le préoccupe actuellement, ils seront son bras armé. Il a placé à leur tête un homme en qui il a toute confiance : Faustin.

Interprétation

Albéric est un homme qui sait ce qu'il veut. Il est convaincu d'agir dans son bon droit, et sa volonté reste inflexible tant que ses buts ne sont pas atteints. Son obsession est telle qu'il se concentre sur son but, mais en vient à parfois négliger les détails. Il se montre souvent arrogant et sûr de lui.

A plus de quarante ans, il reste assez bel homme, soigné de sa personne, sa barbe noire bien taillée, ses cheveux toujours bien coiffés, et ses vêtements élégants choisis avec soin.

Secrets de MJ

Bien entendu, son principal secret actuel est la vendetta qu'il prépare contre Mélisande. Il a un plan pour la ridiculiser et faire capoter son pitoyable tournoi. Ensuite, il s'en débarrassera une fois pour toutes.

Une fois son œuvre accomplie, il compte bien récupérer les fabriques qui appartenaient à son frère, tout en mettant à profit les améliorations apportées par Mélisande.

Il use de ses pouvoirs de sorcier avec parcimonie afin de surprendre au maximum ses ennemis. Il préfère ne les mettre en œuvre qu'au moment opportun et décisif, même si cela l'oblige le reste du temps à déployer de moyens plus contraignants.

Albéric de Malavois – Vilain

Gaillardise 3, Dextérité 4, Esprit 5, Détermination 3, Panache 4

Réputation : -23

Épées de Damoclès : Vendetta (2)

Arcane : Négligent

Avantages : Accent montagnais (Sud), Montagnais (L/E), Castillan (L/E), Avalonien (L/E), Théan (L/E), Noble, Réflexes éclairs, Sens aiguisés, Volonté indomptable

Sorcellerie Porté (Adeptes) : Atteindre 4, Attirer 4, Attraper 4, Ensanglanter 4, Harmoniser 4, Poche 3

Courtisan : Cancanier 3, Danse 1, Eloquence 2, Etiquette 2, Intrigant 3, Mode 3, Politique 3, Sincérité 3

Érudit : Droit 3, Histoire 1, Mathématiques 2, Occultisme 3, Philosophie 1, Recherches 2, Théologie 2

Marchand : Brasseur 4, Régisseur 3, Comptabilité 3, Marchandage 3

Athlétisme : Escalade 1, Jeu de jambes 3, Course de vitesse 2, Lancer 2

Couteau : Attaque (couteau) 2, Parade (couteau) 2, Lancer (couteau) 3

Escrime : Attaque (escrime) 3, Parade (escrime) 3

Faustin

Faustin est un enfant de la balle. Il naquit en effet dans une famille faisant partie d'un cirque itinérant montagnois. Ses deux frères et lui apprirent de leur père et de leur oncle l'art de l'acrobatie. Il passa ainsi son adolescence

et sa jeunesse sur les routes de Montaigne et de Castille, développant ses talents physiques et apprenant à se battre avec les gens de son âge dans la troupe.

Mais par un jour d'hiver tragique, la maladie frappa plusieurs familles du cirque, et nombreux furent ceux qui n'y survécurent pas. La troupe n'avait plus les moyens d'assurer les spectacles et les tournées, et finit par se disperser. Quand le roi mobilisa des troupes pour intervenir en Eisen à la fin de la Guerre de la Croix, Faustin fit ses classes et s'engagea. Il apprit ainsi le métier des armes et mit à profit son physique avantageux.

Lorsque son régiment fut démobilisé après la signature du traité des Weissberge, Faustin rentra en Montaigne et se mit en quête d'un travail. C'est à cette occasion qu'il rencontra Albéric de Malavois qui était alors à la recherche d'hommes de main pour venir renforcer sa garde personnelle. Il détecta immédiatement le potentiel énorme de Faustin et l'engagea sur le champ. Depuis, il lui confie la plupart de ses basses œuvres et travaux d'espionnage.

Interprétation

A plus de trente-cinq ans, Faustin est une force de la nature et sa carrure est véritablement impressionnante. Il en joue chaque fois qu'il veut intimider ou menacer quelqu'un. Il obéit à son maître, et prendra de haut toute autre personne. Il pourra se montrer obséquieux et sournois, surtout quand il a un mauvais coup en tête...

Secrets de MJ

Faustin n'a pas réellement de secret. Il est un serviteur fidèle et reconnaissant de Malavois, et le restera tant que la situation lui conviendra ou jusqu'à ce qu'une meilleure opportunité se présente.

Faustin – Vilain

Gaillardise 6, Dextérité 4, Esprit 2, Détermination 4, Panache 3

Réputation : -8

Épées de Damoclès : –

Arcane : Arrogant

Avantages : Accent montagnois (Sud), Montagnois (L/E), Castillan (L/E), Dur à cuire, Réflexes de combat, Trait légendaire : Gaillardise, Volonté indomptable

Ecole d'escrime de Scarron (Compagnon) : Corps à corps (arme improvisée/escrime) 4, Double parade (arme improvisée/escrime) 4, Marquer 4, Exploiter les faiblesses 4

Acrobate : Acrobatie 5, Amortir une chute 3, Contorsion 4, Equilibre 4, Jeu de jambes 4, Roulé-boulé 2, Sauter 2

Criminel : Crochetage 2, Déplacement silencieux 2, Filature 2, Parier 2, Pickpocket 2, Prestidigitation 3

Malandrin : Contact 2, Orientation citadine 2

Athlétisme : Escalade 3, Jeu de jambes 4, Course de vitesse 3, Lancer 2

Combat de rue : Attaque (combat de rue) 3, Attaque (arme improvisée) 3, Parade (arme improvisée) 3, Coup de pied 2

Couteau : Attaque (couteau) 3, Parade (couteau) 3

Escrime : Attaque (escrime) 4, Parade (escrime) 3

Pugilat : Attaque (pugilat) 3, Direct 3, Jeu de jambes 4, Uppercut 2

Les brutes de Malavois

Les spadassins constituant la garde personnelle d'Albéric de Malavois sont des individus peu recommandables. Ils agissent sous les ordres de Faustin, leur chef (qui les considère et les traite comme des moins que rien !).

Les brutes de Malavois – Brutes

Niveau de menace : 3

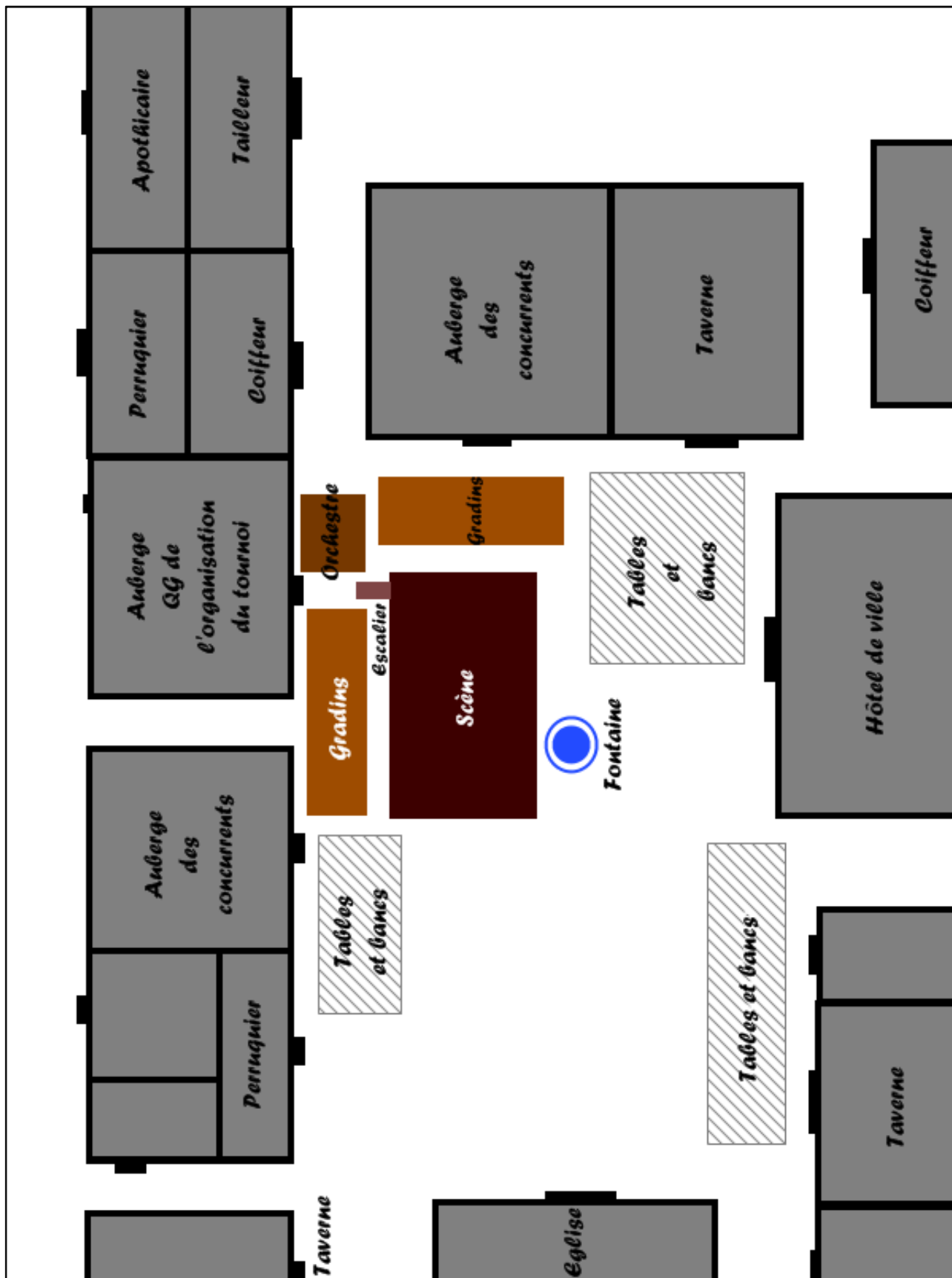
ND : 20

Initiative : 3g3

Attaque : [nb]g3

Dommmages : 6 (rapière)

Annexe 5 : Plan de la grande place de Valfosse



Annexe 6 : Affichettes et réclames

Le tournoi est sponsorisé par quelques boutiques et autres mécènes... Vous pourrez placer ces quelques affichettes et autres réclames sur votre écran de meneur durant la partie...

Phytora, la fabrique de lotions de Mélisande

*Avec Phytora,
votre chevelure vous éblouira !*



*Fabriques Phytora, lotions et soins capillaires
Chemin des Fanneurs
Valfosse*

Jean-Christophe Fortiche, perruquier à Valfosse

Jean-Christophe Fortiche

Le roi du postiche

Boutique et salon de thé
au huit de la rue de l'Argentière à Valfosse

Ouvert tous les jours
De dix heures en matinée à six heures en soirée



Les repas du clan MacDonald

*Les repas des artistes et de leurs modèles
sont offerts*



*Par le clan **Mac Donald***

La bière skaardal (de Maître George Skard)



**LA BIÈRE ET
L'HYDROMEL SONT
OFFERTS PAR
SKAARDAL**

**GUILDE OFFICIELLE DES
BRASSEURS VENDELARS**

Vodka Kolinsky

Vodka Kolinsky

la fraîcheur des Monts Bolschoï en bouteille



Import/Export vins et spiritueux par M. Vassilievitch

~ Odessa ~