Ji-her



Domi Duellique

Domi Duellique

Une campagne de jeu pour :

Ji-herp

Le jeu de rôle médiéval-fantastique

Domi Duellique, conception et réalisation par :

Création : Alves Joël, Naudin Stéphane et Pages Nicolas

Aide à la conception : Archambault Philippe, Durand Sylvain et Yoann Pétrikowski

Corrections : Archambault Philippe, Durand Sylvain et Yoann Pétrikowski

Couverture : Bauwens David et Max D.

Illustrations : Swal Christophe et Bauwens David

Cet ouvrage est protégé par les lois françaises de la propriété industrielle et intellectuelle. Toute reproduction ou utilisation non autorisée des textes et illustrations présentés ici est interdite sans l'autorisation écrite de Mr Alves Joël.

Toute ressemblance entre les personnages ou les évènements de cet ouvrage et des personnes vivantes ou décédées est tout à fait fortuite.

Editions YGGDRASIL

Ji-herp 0004 – Edité en avril 2010

PREMIERE PARTIE *5*
BOGAR, LA CITE ETERNELLE *5*
Chapitre I - Evénements nocturnes - *6*
Chapitre II - La Bzontie - *12*
Chapitre III - Natérel - *16*
Chapitre IV - Le retour - *21*

DEUXIEME PARTIE *23*
TEMPS DE GUERRE *23*
Chapitre I - Les étrangers de Sionh - *24*
Chapitre II - Avis de guerre - *25*
Chapitre III - L'enlèvement - *26*
Chapitre IV - A la poursuite de Kélin - *30*
Chapitre V - Le calme avant la tempête - *34*

TROISIEME PARTIE *35*
LES EMISSAIRES *35*
Chapitre I - L'avant poste - *36*
Chapitre II - Sionh - *38*
Chapitre III - Négociations - *39*
Chapitre IV - Le château du Duc - *42*
Chapitre V - Le général Valkior de Puttman - *44*
Chapitre VI - Assassinats - *46*
Chapitre VII - Le château de Sabba - *50*
Chapitre VIII - Sur la route de Silcium - *52*
Chapitre IX - Silcium - *53*

QUATRIEME PARTIE *54*
LE NAVIRE DES BRUMES *54*
Chapitre I - Capturés - *55*
Chapitre II - Les enfants d'Ishtar Drak - *57*

CINQUIEME PARTIE *64*
IL FAUT DELIVRER TECK *64*
Chapitre I - Soliar - *65*
Chapitre II - Préparatifs de guerre - *67*
Chapitre III - La bataille - *70*
Chapitre IV - Une bataille gagnée, une ville à reconstruire - *73*

SIXIEME PARTIE *74*
MALVELICHERAK *74*
Chapitre I - Un meurtre ? - *75*
Chapitre II - Retour en Tersainte - *76*
Chapitre III - Paranoïa (les Lames d'ombre) - *79*
Chapitre IV - Métamorphose - *83*
Chapitre V - La lance de Dom Sébastian - *87*
Chapitre VI - La fin de Malvélicherak - *89*
Chapitre VII - L'aventure s'achève - *90*

PREMIERE PARTIE

BOGAR, LA CITE ETERNELLE

Ces événements débutent aux premiers jours de l'été 1998.

Les personnages se rendent à Bogar en Calicie en quête de quelques kurons, d'aventures ou pour toute autre raison.

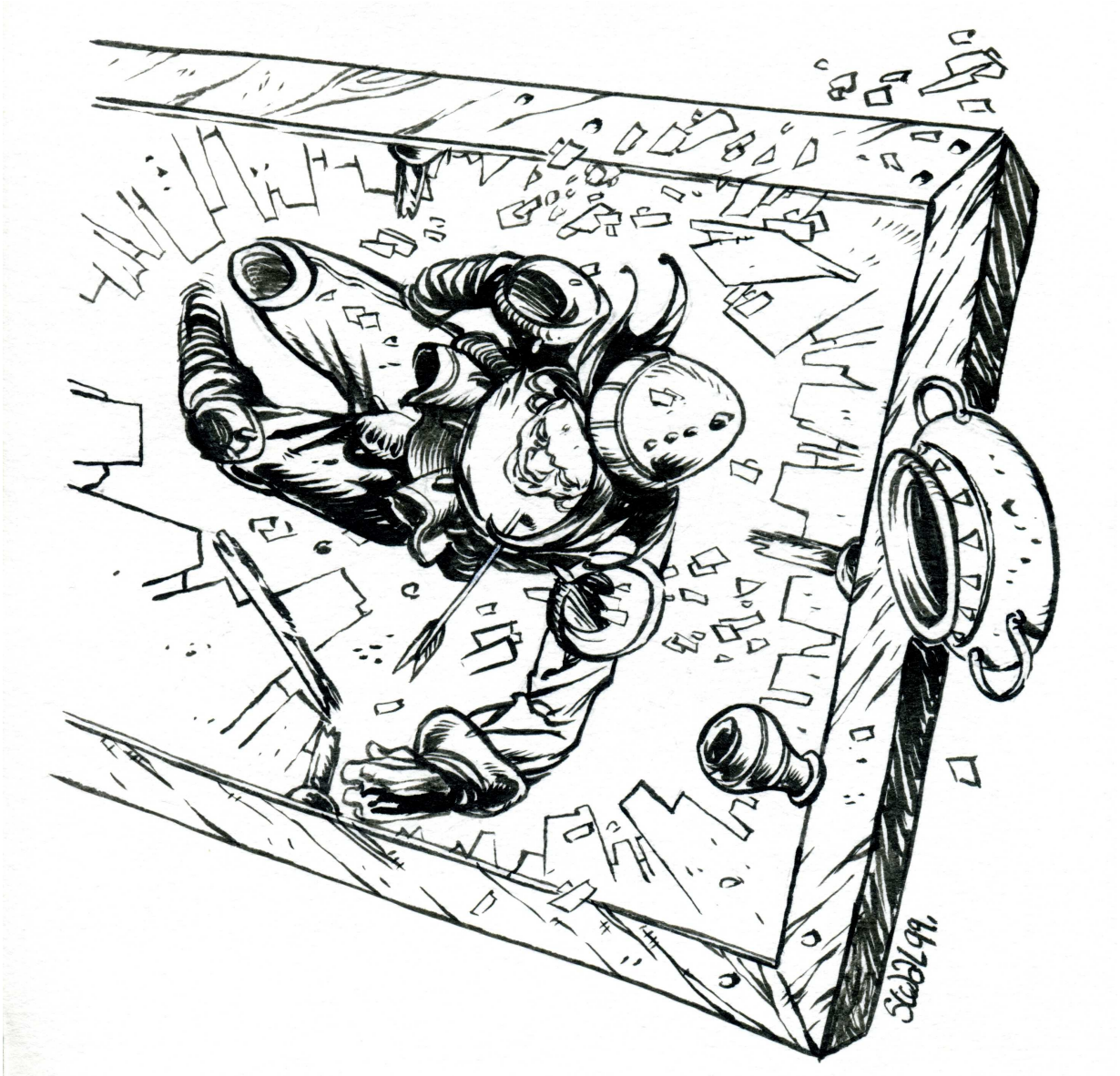
S'ils se trouvent chez Adrien de Doriendal, ou chez la baronne Guénal de Réis, cette dernière leur demandera de l'escorter à Teck où elle doit rencontrer un ancien ami de son père, qui est prêt à l'aider dans la gestion de son domaine. Elle leur demandera également de passer par Bogar où elle veut étudier certains livres dans la bibliothèque du palais avant de se rendre à Teck. Une fois à Bogar, elle continuera seule vers Teck (du moins sous l'escorte de deux hommes du Duc), indiquant aux aventuriers qu'il serait bon pour eux d'aider l'officier blessé, et qu'elle pourra se débrouiller toute seule.

Chapitre I - Evénements nocturnes -

Les personnages sont arrivés à la cité-état de Bogar deux jours plus tôt. Ils logent à "l'auberge des nayades" dans laquelle ils ont eu, éventuellement, le temps de faire connaissance entre eux. Leurs bourses étant peu remplies, ils ont passé ces deux derniers jours à chercher un travail mais n'ont rien trouvé qui soit dans leurs cordes, jusqu'à la nuit suivante où...

Les aventuriers sont tranquillement en train de prendre leur repas du soir quand ils entendent une troupe de chevaux passer dans la rue dans un fracas effroyable. Soudain, un cavalier, en uniforme de la garde, passe à travers une des fenêtres de l'auberge, une flèche plantée en pleine poitrine (faites en sorte d'attirer la curiosité de vos personnages au cours de cette scène afin qu'ils sortent voir ce qu'il se passe à l'extérieur).

Dehors, ils verront la silhouette d'un cavalier fonçant vers les portes de la ville, poursuivi par une douzaine de soldats du Duc à cheval. Trois de ces derniers, mortellement blessés par des flèches, gisent sur les pavés de la ruelle. L'un d'eux, un officier encore en vie, demande de l'aide aux aventuriers. L'homme a une flèche plantée dans l'épaule droite, et lors de sa chute de



cheval il s'est brisé quelques côtes. Si les aventuriers lui viennent en aide, il leur demandera de le conduire au palais du Duc Caleb Yogar au plus vite ; il leur promet une belle récompense. Les aventuriers devraient accepter l'offre de l'officier, car, pour le moment, c'est la seule personne susceptible de leur apporter quelques kurons. Si vos Personnages se montrent hésitants, rappellez-leur que leurs bourses sont bien vides et qu'une petite tâche comme celle-ci pourrait peut-être déboucher sur un "gros paquet de kurons" ou encore leur offrir des possibilités inespérées. Après tout ne vont-ils pas aider un officier du Duc en mission, et ce dernier n'est-il pas la personne la plus riche et influente de la ville ?

Laissez vos personnages agir comme ils le désirent, mais rappellez-leur qu'il est dans leur intérêt d'accepter la proposition de l'officier.

Les aventuriers devraient donc logiquement relever le cavalier blessé et l'aider à remonter sur son cheval, ce dernier est resté à proximité après l'avoir désarçonné. Puis, ils traverseront la ville de Bogar qui, comme à son habitude, est très paisible une fois la nuit tombée, afin d'accéder au château du Duc Caleb Yogar.

Au bout d'une vingtaine de minutes de marche, à travers les rues de la ville, les aventuriers arrivent enfin au palais du Duc. Après avoir traversé l'arche qui lui sert d'entrée, là où veille la statue du guerrier à l'épée brisée, ils pénètrent dans l'enceinte, traversant de magnifiques jardins afin d'accéder au bâtiment principal où siège le Duc. Les aventuriers, une fois à l'intérieur du palais, peuvent noter qu'une certaine agitation règne en ces lieux. A leur arrivée, des soldats leur viennent en aide afin de soutenir l'officier blessé, et les conduisent jusqu'à une belle salle, de taille moyenne, qui est en fait une bibliothèque. De nombreuses étagères, remplies d'une multitude d'ouvrages anciens et récents, meublent celle-ci. Au centre de la pièce se trouve une grande table en chêne très bien ouvragée portant de nombreux bougeoirs d'argent. De belles tentures et divers objets d'apparats participent à la beauté de cette magnifique salle digne d'un roi.

Deux hommes, de type sularite, semblent attendre dans la pièce à l'arrivée des aventuriers. Le premier est un bellâtre aux longs cheveux noirs, de carrure athlétique et portant une armure de cuir et anneaux ainsi que deux cimeterres. Le second, plus jeune, d'une carrure plus impressionnante porte une magnifique armure de plaques vendorienne et une lourde épée à deux mains. L'homme à l'armure de cuir prendra la parole une fois que tous les aventuriers seront présents dans la salle : "Je me nomme Arlium et (désignant l'homme en armure de plaque) voici Cyric de Narfel. Nous sommes les bras droits du Duc. Si l'on vous a conduit en ce lieu, c'est pour vous remercier d'avoir ramené le capitaine Ramrock de Saar (l'officier blessé)".

Arlium tiendra à remercier les aventuriers en leur offrant une rémunération en argent, une galante compagnie, un poste dans la garde ou autre... S'ils demandent une rémunération ayant une valeur pécuniaire, Cyric leur offrira une somme allant jusqu'à une centaine de kurons par personne.

Un garde essoufflé fera alors son entrée, escorté de deux guerriers "impériaux" (Caleb a ainsi nommé la centaine d'hommes de sa garde personnelle). Il s'approchera d'Arlium et lui glissera quelques mots à l'oreille avant de se retirer. Les deux gardes "impériaux" sont de grands gaillards portant des armures de plaques noires avec de petites pièces de métal rouge sur le coté des épaules, et armés d'épées bâtardes. Il est inutile de préciser que la réputation des cent hommes de cette garde n'est plus à faire. Le Duc, qui est un homme important, se trouve parfois soumis aux convoitises et jalousies, mais les gardes impériaux semblent avoir jusqu'à présent déjoué toute tentative malheureuse.



Caleb Yogar

Arlium reprendra alors la parole : "Veuillez m'excuser, mais je vais vous demander de bien vouloir nous laisser quelques minutes, vous pouvez patienter dans la «salle du trône», nous viendrons vous y rejoindre dans quelques instants".
Arlium appellera un garde qui conduira les aventuriers dans la fameuse "salle du trône".

La pièce se trouve au rez-de-chaussée et s'étend sur près de 500 m^2. De jour, elle est éclairée par deux énormes puits de lumière ; à l'heure actuelle ce sont quatre grands lustres couverts de bougies qui s'en chargent. Le sol et les murs sont dallés, et jouissent d'un bel effet marbré bleu clair et bleu océan. De grandes tentures de velours et de laine recouvrent les murs, elles contribuent à réchauffer la pièce mais aussi à l'embellir. Sur chaque coté sont disposées de grandes tables de bois massif, qui une fois réunies au centre forment un U dont l'ouverture est tournée vers l'entrée principale. Au fond se trouve un énorme trône en bois incrusté de pierre qui ressemble vaguement à du corail. Derrière celui-ci, accrochée au mur, se trouve une grande bannière de couleur rouge sang supportée par un porte étandard où apparaissent des inscriptions étranges et inconnues de tous (cette dernière est l'un des rares vestiges de l'ancienne civilisation qui avait bâti ou bien tenté d'abattre ces murs, Caleb l'a faite faire à partir d'inscriptions gravées sur l'or d'un ancien porte étendard découvert dans les vestiges du palais). Sur les murs gauche et droit de la pièce, se trouvent deux énormes cheminées dont les sculptures rappellent les mouvements de l'océan.

Après quelques minutes d'attente Arlium et Cyric feront leur entrée dans la pièce. Arlium prendra à nouveau la parole : "Mes amis, vous semblez être des gens honnêtes et dotés de capacités vous mettant hors du commun. Aussi nous aurions une proposition à vous faire qui devrait vous intéresser."
"Si vous désirez gagner quelques kurons nous avons une mission à vous confier".

Cyric de Narfel prend ensuite la parole :

"Au cours de cette nuit deux individus se sont introduits dans le palais et ont enlevé le petit-fils du Duc, après avoir assassiné la mère et le beau-père de ce dernier. La mère de l'enfant était Elénis, la fille aînée du Duc Caleb Yogar. Lors de leur fuite, des sentinelles ont remarqué que les assassins étaient des elfes. Le Duc pense que l'un de ces derniers n'est autre qu'Elrion Dackoss, un ancien amant d'Elénis, qui est également le père de l'enfant. Nous ne savons pas ce qui a poussé cet elfe et son complice à agir ainsi mais ce qui est sûr c'est que le Duc veut récupérer l'enfant et punir ceux qui ont lâchement assassiné sa fille. Ce dernier nous a d'ailleurs personnellement chargé de retrouver son petit-fils. Mais nous aurions besoin de "mercenaires" de confiance. En effet le Duc nous a également chargé de trouver des hommes pour traquer les assassins de sa fille. Nous savons que les deux elfes se sont séparés. L'un d'eux, certainement Elrion Dackoss, a fui vers l'Ouest avec l'enfant, quant à son complice, il a fui en direction du Sud. Comme nous venons de vous le dire, Arlium et moi-même allons partir vers l'Ouest à la poursuite de l'elfe qui détient l'enfant, et nous voudrions que vous vous lanciez à la poursuite du second elfe. Le Duc est prêt à offrir 15 000 Kurons que se partageront ceux qui ramèneront l'elfe mort ou vif. Etes-vous preneurs ?"

Ce qui s'est vraiment passé...
Elrion Dackoss est un elfe vendor qui a eu une liaison avec Elénis, et avec qui il a vécu pendant cinq ans en Calicie, au palais du Duc. Durant ces années, Elénis tomba enceinte et accoucha d'un garçon (métis elfe vendor-sularite). Au bout de cette période, les deux amants se séparèrent en bon terme et il fut convenu qu'Elénis aurait la garde de leur enfant jusqu'à ce que ce dernier soit adolescent. A cet âge, l'enfant devait passer sous la garde du père qui le conduirait en Vendor pour y apprendre la culture vendorienne de ses ancêtres. Ensuite, adulte, il pourrait de lui-même choisir où vivre et recevoir son héritage en Calicie ou en Vendor.



Arlium

Malheureusement, tout ne se passe jamais comme on le voudrait. Après s'être séparée d'Elrion, Elénis rencontra un jeune noble du nom de Martin Relloëck. Un an plus tard, ils se marièrent. Tout semblait aller pour le mieux jusqu'à ce qu'Elrion apprenne de la bouche de la nourrice de l'enfant (une elfe-drias placée là, par Elrion) que le mari d'Elénis ne traitait pas l'enfant comme le sien et le considérait comme un bâtard qui n'aurait jamais le Duché de Bogar (sentiments qu'il cachait à Elénis). Trouvant que l'environnement de son fils devenait malsain et dégradant pour un enfant né d'un noble Vendor, Elrion demanda à Elénis de lui remettre son fils. Celle-ci refusa ne comprenant pas les propos diffamatoires de son ancien amant envers son mari.
Ne pouvant se résoudre à laisser son fils entre leurs mains, il décida de l'enlever et de l'emmener en Basse-Vendoria où il grandirait parmi les puissants Elfes Vendors. Dans ce but, Elrion demanda de l'aide à son frère afin de mener son plan à bien. Les deux elfes s'introduirent donc cette nuit au palais de Bogar. Grâce aux connaissances d'Elrion qui vécut plusieurs années en ce lieu et à la magie de Natérel, son frère, les deux kidnappeurs n'eurent aucun problème à effectuer leur forfait.
Elrion enleva l'enfant et s'enfuit, son frère couvrant ses arrières. Mais ce qu'Elrion n'avait pas prévu, c'est la façon dont Natérel Dackoss allait réagir face à l'homme qui bafouait l'honneur de son neveu. Profitant de la fuite de son frère et de l'enfant, Natérel éventra le beau-père de l'enfant éveillé par les bruits des chevaux et les cris des gardes, puis dans un élan de rage, fit de même avec Elénis qui se précipitait en hurlant pour défendre son mari. Elrion fut surpris par des gardes lors de sa fuite et pourchassé. Heureusement pour lui, ils ne purent le stopper et après une course-poursuite mouvementée dans les rues de Bogar, il échappa à ses poursuivants et partit vers l'Ouest en direction de la Basse-Vendoria.

Natérel sortit de la bâtisse après Elrion et a ensuite profité de la panique, que la poursuite de son frère avait provoqué, pour quitter la ville et partir en direction de la Bzontie. Les quelques gardes qui le poursuivaient le perdant rapidement de vue (miracle de la magie).

Chapitre II - La Bzontie -

Le lendemain, alors que les aventuriers quitteront Bogar en direction du Sud, Arlium, Cyric et deux hommes se dirigeront vers l'Ouest. A plusieurs dizaines de minutes de la ville les aventuriers arriveront dans le petit village de Mercaëlis où ils retrouveront la trace de l'assassin.

S'ils pensent à questionner Atalen, le maître forgeron, celui-ci pourra leur indiquer qu'il a vu une personne correspondant au signalement que leur ont donné les gardes du château : un elfe, probablement Vendor, au visage taillé en lame de couteau, portant des vêtements de brocart et d'épais velours sombres. Celui-ci lui a acheté un cheval et lui a loué une étable pour une quinzaine de jours. La veille, très tard dans la nuit, il lui a ramené le cheval et s'est enfermé dans l'étable. Il avait d'ailleurs interdit l'accès de celle-ci depuis le premier jour.

Le bâtiment est vide, mais l'un des box à chevaux abrite les traces d'un rituel magique. Natérel n'est pas parti sans penser à laisser un petit cadeau à d'éventuels poursuivants. L'une des runes inscrites sur le sol à l'aide de sang animal, déclenche un embrasement qui mettra le feu à l'étable. Un mage ou un sorcier pourra déjouer le piège en reconnaissant la rune et en empêchant quiconque de pénétrer dans le cercle de rituel. Ce dernier est tracé sur la terre avec du sang, dans celui-ci se trouve un carré exécuté de la même manière. Dans chaque angle se trouve un objet qui semble représenter un élément primaire. Le premier est une bougie brûlée, le second un coquillage, le troisième un éclat de quartz et le dernier une plume d'oiseau. Au centre se trouve, en sus de la rune piégée, une pierre étrange de couleur bleue-verte et le cadavre d'un agneau en état de putréfaction.

Le caillou provient de Bzontie, d'une zone où le Chaos a profondément marqué la terre. Bien entendu seule la magie ou l'ingéniomancie pourront révéler ces informations. Un rituel pourra en effet apprendre à son lanceur que la pierre a permis d'ouvrir une porte vers un lieu situé au nord de la Bzontie, aux environs de Kar.

Si aucun mage ou ingéniomancien ne fait parti du groupe ou ne peut réaliser un tel rituel, les aventuriers pourront s'adresser (s'ils se renseignent un tant soit peu) au mage du Duc Caleb : Fauca Gréin.

Le voyage jusqu'à la frontière ne devrait pas prendre plus de huit jours, deux jours de plus permettent d'arriver à la cité de Kar. Les aventuriers quitteront les grandes étendues de collines verdoyantes du Nord de la Calicie, pour traverser de grandes plaines et de profondes forêts avant d'arriver en Bzontie.

Avec un peu d'astuce et quelques questions bien placées les aventuriers pourront apprendre qu'il se peut que l'elfe assassin soit le fou qui vit dans les "Terre Maudites" au Nord. On le voit parfois en ville, et particulièrement à la confrérie où il achète des produits de valeur. Il y a de nombreuses années, lors de son arrivée, Ebrar, le représentant régional des Maîtres Ouvriers de Bzontie à Kar, avait dû lui refuser la "location" de ses meilleurs ouvriers pour la rénovation et la restauration d'un manoir situé sur les "Terres Maudites".

Dans chacun des lieux de culte de la cité, il sera possible de trouver les renseignements suivants : les croyances locales attribuent des vertus maléfiques à un territoire de près de quarante mille hectares situé au nord de Kar à plus de quatre heures de cheval. Les personnes qui y demeurent plus de quelques heures ont tendance à devenir folles et sont emportées par des démons hideux.
En fait, le lieu abritait, il y a maintenant plusieurs siècles (quatre ou cinq) la demeure d'une secte vouée aux Ténèbres. Celle-ci était dirigée par un puissant élu de Bahal. Un jour ils sacrifièrent un élu qui était tourné vers le Chaos, espérant qu'une telle offrande attirerait les bonnes grâces de leur sombre seigneur et leur donnerait encore plus de pouvoir. La mort de l'élu provoqua un phénomène de destruction assez étrange dans la zone (auquel



ne survécut pas l'élu de Bahal). Les rescapés de cet événement crurent que les dieux du Chaos s'étaient vengés et avaient abattu sur eux leurs malédictions. En fait la mort de l'élu avait amené une part de l'essence même du Chaos dans la zone et ce petit territoire était depuis soumis aux aléas d'une nature changeante et maudite des dieux.
Les gens qui restent trop longtemps sur ces terres subissent en effet des altérations physiques dues aux effluves Chaotiques, qui peuvent les effrayer au point de les rendre fous. Quant aux démons hideux il s'agit de vieilles craintes encrées dans le plus profond du subconscient humain, éveillées par l'essence maléfique du lieu, ou encore d'animaux de la région atteints du mal dans lequel ils baignent.

Natérel a trouvé, dans les ruines de la demeure de l'ancienne secte, un médaillon qui manifestement appartenait à l'élu sacrifié. Ce bijou semble, et il l'a compris par la suite, le protéger des effets des effluves chaotiques du lieu. Toutefois, il n'est pas certain que son esprit ne soit pas affecté peu à peu et inexorablement par les Ténèbres (ceci pourrait expliquer son comportement froid et son caractère agressif).

Les aventuriers n'auront pas de mal à trouver quelqu'un pour leur indiquer la direction des "Terres Maudites", toutefois tous refuseront de les accompagner.

Les "Terres Maudites" se trouvent à une quarantaine de kilomètres en direction du Nord-Ouest. Alors que les PJ voyageront au travers d'une grande et peu profonde vallée formée par deux séries de basses collines, ils verront le sol herbeux changer peu à peu. Du sable commencera à apparaître et finira par recouvrir toute végétation à proximité. Plus loin encore, alors que seules quelques touffes d'herbe subsistent, le sable cédera la place à des plaques de pierres granitiques érodées par des siècles de pluie. Des roches de faible hauteur, de couleur sombre, recouvrent entièrement le sol comme autant de carapaces géantes posées là. Le terrain quant à lui amorce une lente et faible montée. Après trois ou quatre kilomètres parcourus dans ce paysage désertique où le bruit des sabots ferrés résonne comme autant de gouttes d'eau qui s'écrasent sur des tuiles, le terrain s'est élevé d'une centaine de mètres. En arrivant au sommet de la colline ainsi formée, les aventuriers pourront s'extasier devant un spectacle aussi étonnant qu'effrayant. La roche autour d'eux semble être les bords d'un cratère gigantesque et peu profond dont le coeur, en contrebas, est composé d'un immense marécage obscur et lugubre qui s'étend à perte de vue. De grands arbres noueux et tortueux, pourvus de feuillages aux couleurs sombres semblent s'emmêler pour former une épaisse forêt dont les pieds disparaissent dans une eau sale, froide et bouillonnante d'une vie répugnante. D'étroites bandes de terre sablonneuse forment un dédale qui s'enroule et se déroule vers le coeur de la forêt. Un bon maraudeur pourra estimer le diamètre du marécage à une dizaine de kilomètres. Jusque là, les aventuriers n'ont pas aperçu la moindre habitation. Malgré tout, grâce à un bon pisteur, il est possible de trouver aux abords du marais, face à leur point d'arrivée, des traces de fers marquées dans de la boue séchée, datant de quelques semaines. Ces traces semblent se diriger vers l'extérieur du marais, et provenir du coeur même de celui-ci. La piste pourrait être celle de Natérel.

Des bruits étranges et étouffés proviennent de la forêt qui malgré son aspect de mort semble grouiller de vie. C'est d'ailleurs peut-être à ce moment là que certains aventuriers commenceront à ressentir des frissons les parcourir, surtout quand ils s'apercevront que le paysage autour d'eux se modifie à une vitesse effrayante, et que eux-même commencent à changer d'aspect (très légèrement, voir la note plus bas).

Les effluves chaotiques :
Au fur et à mesure que l'on se rapproche du point central de la zone, les effluves chaotiques sont de plus en plus forts. Même si c'est une facette du Chaos qui donne à ce lieu son aspect si lugubre, c'est surtout le mal qui s'en dégage qui force la nature des choses. En effet, le Chaos a tendance à modifier les choses sans aucune notion de bien ou de mal, mais le lieu est

maudit, maudit par les Ténèbres qui y régnaient, maudit par les dieux du Chaos.
Ainsi tout ce qui y réside prend assez rapidement un aspect torturé, afin de rappeler à tous l'ignominie commise en ce lieu.

Les aventuriers ont été touchés dès leur entrée dans la zone «contaminée», c'est à dire le creux ressemblant à un cratère. Peu à peu leurs corps et, dans une bien plus faible mesure, leurs esprits vont muer pour laisser apparaître des stigmates hideux. Ni magie, ni ingéniomancie ne seront efficaces contre cela, mais le temps, une fois la zone quittée, guérira tous ces maux (chose que les aventuriers ne savent pas).

Notes sur les effluves chaotiques :
Les effluves chaotiques agissent beaucoup plus lentement sur la matière organique que sur la matière non organique, et ceci pour une simple raison : il existe une distinction entre les formes ayant un esprit (végétaux, animaux, démons...), et celles qui n'en ont pas (roches, objets fabriqués par l'Homme...). Les formes n'ayant pas d'esprit sont plus facilement manipulables et altérables car elles ne résistent pas. Les formes ayant un esprit résisteront un certain temps, mais ne feront qu'empêcher une transformation trop rapide (excepté pour les esprits exceptionnels comme ceux des élus qui y sont invulnérables). De même, les choses ayant un esprit retrouveront leur forme originelle beaucoup plus lentement, et la présence du médaillon n'y changera que peu.
Sans la présence du médaillon, une chose sans esprit mettra autant de temps pour retrouver sa forme originelle que de temps resté dans la zone chaotique. Une chose avec esprit mettra trois fois plus de temps. Avec le médaillon, une chose sans esprit retrouve sa forme originelle instantanément, mais une chose avec esprit sera considérée simplement comme étant sortie de la zone et retrouvera sa forme originelle peu à peu. Les changements dus aux effluves chaotiques n'interviennent pas de manière constante, mais de façon totalement irrégulière et spontanée.

Quelques exemples d'effets applicables aux aventuriers (nous conseillons toutefois au MJ d'user de sa créativité) :
Vous pourrez effectuer un tirage aléatoire avec un D100 pour déterminer les "mutations".

0-7 Le nez du personnage se transforme en une petite trompe d'éléphant.
8-15 Le personnage change de sexe (un homme devient une femme et vice versa).
16 Une main s'atrophie.
17-24 Le personnage mue. Il perd sa peau comme s'il subissait un fort coup de soleil intégral.
25-32 Le personnage devient aussi poilu qu'un singe.
33 Le corps de la personne atteinte se transforme en pierre organique (+5 en force, +5 en constitution, -5 en dextérité, -5 en beauté, minimum 0, poids x4), mais ne se statufie pas.
34-45 Changement de pigmentation (peau, yeux, cheveux, dents...).
46-53 Les cheveux du personnage lui poussent jusqu'aux pieds (s'ils sont coupés, ils repoussent en quelques secondes).
54-61 Les yeux du personnage deviennent comme ceux d'une mouche.
62-64 Le personnage perd la parole et devient muet.
65 Un membre supplémentaire pousse sur le corps du personnage.
66-73 Les glandes salivaires du personnage deviennent surdéveloppées (l'aventurier bave énormément,).
74-75 Apparition d'une carapace de tortue (équivalent à la protection d'une armure de plaque sur le torse et le dos).
76-83 Le personnage perd tous ses poils et ses cheveux.
84-85 La peau du personnage devient du cuir épais (+2 en constitution, -2 en dextérité, -2 en beauté).
86-94 Le personnage prend l'apparence de la dernière personne qu'il a regardée (s'il y a plusieurs personnes, laissez le hasard décider).
95-00 Le personnage se voit doté d'oreilles de chauve-souris (il perçoit les ultrasons…).

Chapitre III - Natérel –

Le seul moyen pour rejoindre Natérel, s'il est bien là, est de s'enfoncer plus avant dans les marécages en suivant les sentiers de sable boueux. Après quelques instants les aventuriers les plus attentifs pourront entendre un clapotis, provenant de l'eau, se répétant avec régularité et semblant se rapprocher. S'ils s'arrêtent pour identifier le son ou pour toute autre raison, celui-ci cessera immédiatement.

Après plusieurs minutes de trajet, le bruit reprendra brusquement, plus fort, et juste derrière eux. En se retournant ils verront jaillir de l'eau un couple de très grosses loutres à l'aspect amical. Elles traverseront le sentier et se jetteront de l'autre côté dans l'eau. Soulagés, les aventuriers se retourneront à nouveau pour reprendre leur route et c'est alors que jaillira de l'eau une gigantesque créature aquatique. Les chevaux pris de panique (même les chevaux de guerre qui malgré tout accorderont un bonus de 20% à leurs cavaliers pour le jet suivant) se cabreront envoyant valdinguer leurs cavaliers au sol (mis à part si un jet en équitation est réussi, ce qui permettra au cavalier de rester sur sa selle).

Le monstre s'élève sur le coté droit du sentier, qui fait à cet endroit un virage à gauche, et se trouve donc face aux aventuriers. Il mesure plus de 4 mètres de haut, sa tête, semblable à celle d'un énorme poisson, est juchée au sommet d'une masse énorme et informe de couleur grise. De grands tentacules terminés par des crochets frapperont en direction des aventuriers. Ces derniers se trouvant en position de surprise et peut-être même, pour certains, au sol, ne pourront que subir les premiers assauts de la bête. Pour continuer de l'avant il n'y a qu'un seul chemin et pour l'heure la créature en barre le passage.



Une fois le monstre terrassé, son corps s'immergera dans l'eau épaisse, laissant des veinures de sang former une mosaïque aux couleurs sombres à sa surface.
La voie est libre à présent et environ trois heures plus tard ils atteindront le coeur de la forêt (avec une progression lente due au terrain et au fait que probablement les aventuriers doivent être sur leurs gardes).

Si les aventuriers ne se préoccupent pas de leur sécurité, en ne prennant pas garde à leur progression, l'un d'eux (ou son cheval) touchera le membre d'une créature semblable à un tronc ou une très grosse branche qui le mordra profondément. L'attaque est vive et surprenante et les dégâts seront infligés automatiquement (si c'est un cheval qui est frappé considérez qu'il s'agit d'un coup de maître). La créature plonge ensuite rapidement dans l'eau ne laissant qu'un seul tour pour les aventuriers qui désireraient agir. Si c'est un aventurier qui a été attaqué, le crocodile l'emportera avec lui sous l'eau pour le noyer. L'animal est en fait un humain prisonnier de ces marais depuis plusieurs dizaines d'années et dont l'aspect et l'esprit se sont rapprochés de manière quasiment similaire de ceux d'un crocodile.

Alors qu'ils pénètrent dans une sorte de petite clairière dans laquelle se dresse un vieux bâtiment, l'état physique des aventuriers ainsi que leur moral ne devraient pas être au plus haut.
Le sol boueux qui entoure la clairière disparaît sous des petits blocs de pierre granitique taillés comme des pavés qui jonchent la clairière de manière désordonnée. Des touffes d'herbe poussent çà et là entre les interstices et une sorte de lichen semble recouvrir une bonne partie de la surface pierreuse.
Le bâtiment, quant à lui, est bâti sur deux étages et couvre une surface approximative de 500 m^2, ses deux ailes s'avancent vers l'avant de plusieurs mètres et une terrasse les relie formant un vaste préau. L'ensemble du bâtiment peut rappeler, à petite échelle, un monastère.
Les fenêtres sont de grande taille et leur verre épais et coûteux semble avoir résisté au temps, pourtant aucun aventurier ne serait en mesure de dire si leur sombre opacité est originelle ou a été ajoutée récement.
Contre le mur sur le sommet du préau, les aventuriers pourront apercevoir une grande statue représentant une gargouille cornue. Derrière cette dernière, légèrement au-dessus, un grand vitrail circulaire de verre noir orne la façade.

L'entrée semble pouvoir se faire par diverses portes, la principale étant une grande double porte aux battants de bois ferrés se trouvant dans l'axe du vitrail et de la gargouille. Si les aventuriers avancent dans la clairière, arrivés à mi-chemin de la bâtisse, le sol se dérobera sous leurs pieds après un très bref scintillement (une esquive totale est possible -éviter/4-). Les aventuriers chutant s'écraseront 8 mètres plus bas sur le cadavre d'une créature gigantesque mi-homme, mi-limace, dont le ventre explosera sous le choc répandant ses viscères dans toute la pièce (leur chute, amortie par le corps, ne causera pas de dommages). Ceux qui auront réussit à se jeter sur le côté, pourront se relever et agir. Surpris ils verront le sol se reformer en un instant. Une masse de lianes jaillira du sol pour les enserrer (une fois encore une esquive totale est possible comme pour tous les sorts de zone). Normalement, après plusieurs tentatives tous les aventuriers devraient être capturés, ne sachant d'où proviennent les sorts. Le sol s'ouvrira à nouveau et les lianes descendront leurs captifs dans la cavité où sont tombés les autres aventuriers. Elles les libéreront puis en disparaissant, le sol se refermera au-dessus d'eux.

Dans le cas où les aventuriers tenteraient une approche différente, tel qu'attendre la nuit ou se diviser en plusieurs groupes, ils seront capturés de la même manière mais par vagues successives. A vous de vous adapter à toute autre situation en sachant que les lanceurs de sorts sont Natérel, la gargouille qui bouge imperceptiblement (et qui est un diable invoqué et lié par Natérel) et un autre de ses diables. Natérel et ce dernier observent les aventuriers depuis le bâtiment.

La cavité est une grotte de grande taille (près de 25 mètres de diamètre) dont la voûte soutient la clairière au-dessus. Les murs forment une demi-sphère composée d'énormes blocs de granit. Huit runes, de la taille d'un avant bras, faites de quartz bleu émettant une faible lumière, sont incrustées dans les murs à une hauteur de 5 mètres et forment un cercle. Leur faible luminosité permet aux aventuriers de voir comme lors d'une nuit sombre. Mais le rôle des runes n'est pas limité à cela. La première et la dernière sont des runes de perception, qui liées à toutes les autres les déclenchent s'il est fait preuve de violence sur les parois ou le sol de la pièce, que cela soit par des moyens physiques ou magiques. Deux autres runes servent à renforcer la résistance des pierres.
Le sol est par endroit jonché de cadavres, plus ou moins en bon état, de diverses créatures. Les dépouilles les plus récentes semblent être partiellement brûlées ou fortement déshydratées. Elles se trouvent pour la grande majorité contre ou à proximité des parois. Une inspection des lieux permettra de se rendre compte que la pièce qui servait manifestement de lieux de cérémonie (table sacrificielle, pentagrammes, ustensiles divers...) ne possède pas de porte. Une recherche minutieuse amènera à découvrir qu'un pan de mur laisse s'infiltrer de l'air et qu'à priori il s'agirait d'un passage.

Les runes :
Si les murs sont "agressés" de quelque manière que ce soit, jailliront de quatre d'entre elles d'énormes jets de flammes, qui, s'ils sont évitables (ce ne sont pas des effets de zone et ne touchent que la partie centrale du lieu), accroissent fortement et de manière extrêmement désagréable la température de la pièce. En effet les flammes perdurent durant de longues minutes avant de se tarir, et augmentent considérablement la température de la pièce qui semble plus ou moins hermétique. La température ne s'abaisse que très progressivement, et il est nécessaire de laisser écouler plusieurs heures pour que tout revienne à la normale. Si les jets n'atteignent personne (dommages : 3D6), la température peut causer assez rapidement la mort par déshydratation.
La première rune de protection offre une armure de 6 points à toutes les parois, qui possèdent 2 000 points de vie (un sort de destruction pierre ne causera pas de dommage mais détruira la pierre dans son aire d'effet -volume en m3-, tout comme une arme contondante, marteau, masse, quadruplera ses dommages), la seconde quant à elle lui permet de se régénérer lentement. Dans cette situation un très puissant mage ou ingéniomancien, qui lancerait un sort de destruction pierre suffisamment puissant à l'endroit où se trouve la «porte», pourrait ouvrir un passage vers un couloir, qui mettrait bien trop longtemps à se régénérer. La même action sur un mur ne ferait que révéler des tonnes de terre qui s'engouffreraient dans la pièce, commençant à provoquer un effondrement ralenti par les runes de protection.

Au début cette pièce servait de lieu de culte pour la secte qui demeurait dans le monastère, les runes étaient là pour protéger d'attaques extérieures. Natérel les a remodelées par la force de son esprit puis leur a attribué de nouveaux rôles, transformant la salle en prison et tombeau.

A partir de maintenant il y a deux possibilités, soit les aventuriers ont pu s'enfuir en passant par le couloir, soit ils ne peuvent rien faire et attendent leur fin.

Première possibilité :
Les aventuriers s'engouffrent dans un couloir de pierre où règne le noir absolu, après quelques mètres ils atteignent un escalier fait de la même matière granitique. La destruction de la paroi aura provoqué un bruit suffisant pour que Natérel soit au courant des actions des aventuriers. Il enverra à leur encontre deux élémentaires de feu de type 5 invoqués peu de temps après leur arrivée. Si les élémentaires sont sur le point de se faire détruire ils disparaîtront.

Au sommet de l'escalier une grande trappe donnera accès aux aventuriers à la vaste salle principale. Faiblement éclairée malgré le grand vitrail, la pièce s'élève grâce à des arches jusqu'à

près de 7 mètres de hauteur. Les arches de pierre sculptée semblent être les seules décorations du lieu, manifestement ces dernières ont été restaurées assez récemment mais avec un manque de compétence évident. La trappe débouche derrière une sorte d'autel qui se trouve lui-même au centre de la pièce. Plusieurs portes partent entre les arches pour rejoindre le reste du bâtiment et un grand escalier de bois situé derrière l'autel, dans le fond, donne accès à un corridor courant sur tout le tour de la pièce à la hauteur de ce qui doit être le premier étage. Il dessert une douzaine de portes se partageant entre la gauche et la droite de l'entrée principale. (Ce qui se déroulera dans la pièce est décrit à la suite de la seconde possibilité).

Deuxième possibilité :
Natérel, connaissant la nature chaotique des lieux, ne laissera pas les aventuriers plus de quelques heures dans leur prison. En effet, celle-ci pourrait très vite se transformer, et les murs ne seraient plus forcement aussi inviolables.
Malgré tout, la pièce retrouve sa forme originelle assez régulièrement, puisque le médaillon que porte Natérel agit sur une zone, certes restreinte, mais une zone qui suit ses déplacements.
Sûr de lui, il entrouvrira la porte de la prison de façon à permettre aux aventuriers, affaiblis, d'accéder à la salle principale dans laquelle il les attend.

La salle principale :
Si les aventuriers sont arrivés par leur propre moyen, Natérel ne s'y sera pas préparé, et donc sera seul, dos à la porte d'entrée. Sinon, ce dernier les attendra dans la salle principale accompagné d'un de ses diables.
Dans tous les cas, il ne refusera pas le combat si les aventuriers l'attaquent. Après une probable altercation verbale, alors que les aventuriers avancent vers Natérel, surgissant à travers le grand vitrail dans un fracas de verre brisé, le diable que les aventuriers avaient pris pour une gargouille s'interposera, et essaiera de venir à bout des aventuriers, aidé de son maître (et éventuellement du second diable).

Natérel



En cas d'attaque surprise, le second diable n'interviendra qu'après 10 tours, jaillissant d'une porte latérale.

Si les aventuriers ne tuent que les deux diables, Natérel sera bien amoindri car il aura perdu 14 points d'attributs (tirés au hasard au D8) dû au lien entre ses diables et sa personne, et s'il voit que les aventuriers sont en position de force, il s'en remettra à leur merci.

Les aventuriers pourront découvrir sur Natérel (qu'il soit vivant ou pas) le médaillon qui lui permet d'être insensible aux effluves chaotiques, bien entendu ils ne connaissent pas encore cette information. Si les aventuriers ont la folie de vouloir demeurer encore quelques temps sur place pour fouiller le bâtiment, même si le médaillon les protège à leur insu, ils pourront découvrir une garde-robe de qualité, de nombreux meubles de valeur et un coffret contenant 1 000 kurons. Une des anciennes chambres a été réaménagée par Natérel et on peut y trouver de nombreux grimoires et autres objets occultes (parmi ces objets, seuls deux grimoires ont une réelle valeur pour d'autres personnes que Natérel : un premier grimoire pourra, après un mois d'étude, accroître de 5% les scores de Manipulation et d'Esprit d'un mage ayant moins de 50% dans ces disciplines ; le second grimoire, quant à lui, pourra pour une même période d'étude conférer 5% de bonus aux scores de Destruction et Création d'un mage ayant moins de 50% dans ces sphères). Le reste des possessions de Natérel est profondément enfoui dans une cache protégée magiquement (les aventuriers ne devraient pas la trouver).
Quoi qu'il en soit, braver inconsciemment les dangers du lieu devra entraîner quelques désagréments pour les aventuriers.
Le médaillon protège uniquement des effluves chaotiques et les Ténèbres qui régnent ici risquent de les affecter rapidement. Natérel s'est protégé de cela en lançant chaque soir une incantation qui le protégeait pour le jour suivant. En restant dans ce lieu sans protection, les aventuriers commenceront à souffrir d'hallucinations qui leur feront croire qu'ils revivent les événements anciens qui se sont passés en ces lieux. Ils croiront voir les ombres s'allonger pour les avaler ou encore en voir jaillir des formes inhumaines. Tout ceci devrait contribuer à les faire quitter rapidement les lieux, en sus du fait qu'ils ne se savent pas protéger contre les effluves chaotiques. Chaque demi-heure passée dans ce lieu inflige à chaque aventurier un effet équivalent à une présence de 60 points.



Chapitre IV - Le retour -

Au fur et à mesure qu'ils se rapprochent de Bogar, les aventuriers retrouvent leur apparence normale. Le temps effaçant petit à petit les séquelles de leur séjour dans les Terres Interdites. Durant le trajet il serait bon d'utiliser des moyens, magiques ou pas, pour empêcher Natérel d'user de ses sortilèges afin de s'enfuir (un bon bâillon et de solides liens suffiront toutefois).

Une fois au palais, Arlium et Cyric s'empresseront de quérir de leurs nouvelles. Ils descendront les rejoindre dans la cour et chargeront deux gardes impériaux de s'occuper de Natérel. Après avoir dévisagé le sorcier ils retourneront avec les aventuriers dans la «salle du trône» du palais, où Caleb les accueillera. Après les avoir chaleureusement remerciés, il les conviera à rester avec lui et ses compagnons pour le repas suivant. Si les aventuriers ont tué Natérel dans son repère, il serait préférable qu'ils aient pris une preuve de cet acte, ou qu'ils soient très convainquants. Il importe peu à Caleb d'assouvir lui-même sa vengeance tant qu'il est certain que l'elfe est mort.

Note :
Faire rester les aventuriers servira non seulement à les remercier mais aussi laissera suffisamment de temps à Fauca Gréin pour vérifier que la personne qu'ils ont ramenée est bien l'assassin.

Au cours du repas, en compagnie d'Arlium, Cyric, Caleb et de sa famille, ce dernier leur offrira la récompense de 15 000 Kurons mais aussi, s'ils l'acceptent, leur proposera de devenir chevaliers (ce titre sera uniquement une marque de noblesse, un ingéniomancien, par exemple, qui accepterait ne devra pas abandonner son art pour se tourner vers les armes et l'équitation). Dans le cas d'un refus, il fera raccompagner les aventuriers ayant dit non aux portes du palais.
Pour les autres, ils apprendront que l'enfant a été ramené sain et sauf et qu'Elrion est mort durant l'affrontement. Ils seront intronisés dès le lendemain, Caleb leur offrira l'hospitalité éternelle dans son palais et une bourse de 1 000 Kurons par an jusqu'à la fin de leurs jours.

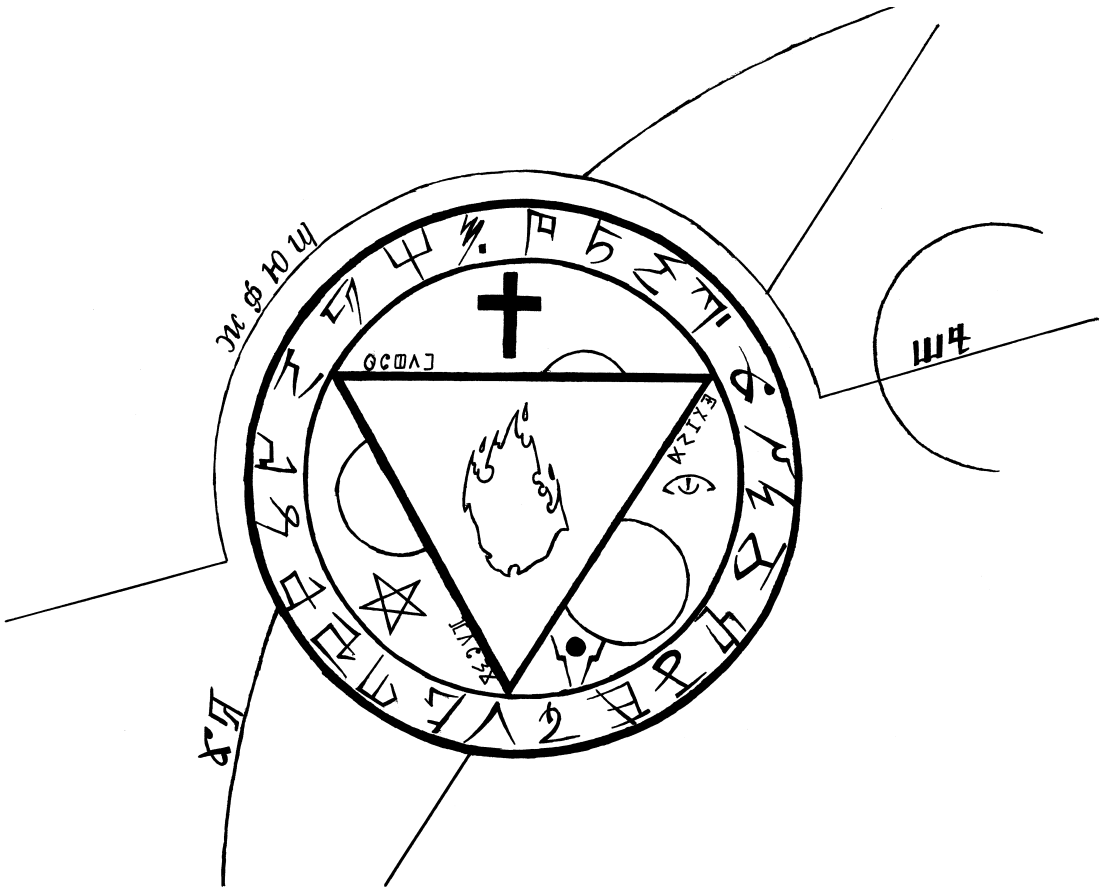
Une semaine plus tard Natérel sera décapité sur la place publique. Son corps tuméfié acceptera cette mort comme une délivrance, Caleb n'aura pas été tendre avec lui durant sa semaine d'emprisonnement.

Dans le cas peu probable où les aventuriers ont essayé de duper Arlium et Cyric, ils seront mis aux arrêts puis exécutés quelques jours plus tard. S'ils s'évadent, ils seront traqués jusqu'à la fin. Eventuellement un repentir et l'acceptation de ramener réellement le véritable coupable pourra leur sauver la vie. Encore une fois s'ils tentent de s'échapper ou ne remplissent pas le contrat, ils seront pourchassés jusqu'à leur mort.

Si les aventuriers ont été incapables de capturer Natérel et qu'ils viennent en avertir Arlium ou Cyric, ces derniers leur prêteront main forte dès leur retour (2 semaines leur ont été nécessaires pour ramener l'enfant). Les PJ les plus actifs dans cette partie du jeu, seront récompensés aussi bien que s'ils avaient eux-même accompli la tache.

DEUXIEME PARTIE

TEMPS DE GUERRE



Chapitre I - Les étrangers de Sionh -

Quelques jours plus tard, alors que les PJ goûtent au faste d'une vie "Royale", une délégation venue du pays de Sionh fera son arrivée. Une trentaine de chevaliers accompagnés de quatre grands templiers de l'Eglise, de six archiprêtres et commandés par Alvanec de Cériodé, viennent engager des pourparlers avec Caleb.
Valkior Puttman a envoyé Alvanec de Cériodé en Aséan à la tête de son armée pour conquérir la Calicie. Vingt bateaux de guerre ont attaqué Teck débarquant plus de 3 000 soldats qui ont déferlé sur la cité en quelques heures. Autant leur force armée, l'effet de surprise, que le pilonnage intensif des catapultes embarquées sur les galères de guerre, ont permis de conquérir la cité en quelques jours.
Alvanec a laissé Tristan Démias (second chevalier de Puttman) poursuivre le combat et, le lendemain de l'attaque, s'est dirigé vers Bogar afin de pouvoir y arriver avant Jordan Léos (dirigeant de la cité de Teck). Ce dernier a réussi à échapper aux premiers assauts et se dirige vraisemblablement vers la cité de son ami Caleb Yogar pour y trouver refuge.
Alvanec est donc parti vers Bogar pour y initier les négociations. Puttman n'est pas sans savoir que la ville de Bogar est la plus puissante de la Calicie et s'il peut amadouer ses dirigeants pour la prendre par la ruse plutôt que par la force, cela ne serait pas pour lui déplaire. En effet Bogar compte dans son armée, gardes et soldats réunis, environ 2 500 hommes et peut en quelques semaines conscrire environ 5 000 soldats de plus, prêts à repousser les troupes de Sionh.
Alvanec a donc une mission diplomatique vis-à-vis des dirigeants de Bogar, il devra les séduire et les convaincre du bien fondé de sa mission. Puttman sait pertinemment qu'Alvanec n'aura qu'une faible chance de se montrer convaincant, mais veut quand même tenter la chose.

De leur côté, Cyric et Arlium ont quitté Bogar la veille, peu de temps après l'arrivée d'un groupe de guerriers Nains. Reggber Poindepiere, le dirigeant Nain de la cité de Verry, a envoyé des messagers à Bogar pour contacter Caleb et lui exposer le cas des "peau-grises".
Une gigantesque armée d'hommes à la peau grise aurait franchi les montagnes du côté Nord (chose quasiment impossible) et se serait attaquée à la Muraille. L'armée naine a réussi à endiguer ce flot de soldats se bloquant, stupidement, entre les guerriers nains et leurs archers sur la muraille.
Les ingéniomanciens nains pensent que cette armée est constituée de morts vivants et que son objectif se trouve plus dans le Sud. Ainsi, en tentant d'atteindre leur objectif ils "s'écraseraient" sur la muraille, qu'ils ne semblaient pas avoir prévu.
La Calicie étant peut être leur objectif, Reggber a décidé d'avertir la cité humaine la plus proche, en l'occurance Bogar. Caleb a mandé sur place Cyric et Arlium pour tenter d'éclaircir la situation.

Chapitre II - Avis de guerre -

Quatre jours plus tard Alvanec arrive à Bogar. Suivant les règles de la diplomatie, il sera reçu le premier jour après avoir monté un camp aux portes de la ville. Caleb demandera aux aventuriers de lui servir de conseillers (Arlium et Cyric étant partis), pour dénouer cette affaire (ne les laissez pas prendre trop d'importance tout de même dans la discussion, Caleb s'imposera de façon à éviter ce problème). La rencontre se passera au château de Caleb, mais Alvanec et ses conseillers seront désarmés. Lors de la première journée, Caleb se montrera insatisfait par les propositions d'Alvanec, et les pourparlers seront interrompus jusqu'au lendemain. En effet, Alvanec cherche (dans les grandes lignes) à convaincre Caleb qu'il serait possible de laisser l'Eglise s'établir sur le reste du territoire sans conquérir Bogar et de mettre en place des relations privilégiées avec cette dernière, chose que Caleb ne peut décemment accepter.

Durant la nuit, Jordan Léos et son escorte arriveront à Bogar et demanderont la protection de Caleb. Léos racontera à ce dernier l'assaut des armées de l'Eglise et, suite à cet éloquent rapport, Caleb prendra la ferme décision de combattre Sionh.
Le lendemain, lors de la nouvelle réunion avec Alvanec, Caleb annoncera dès le début de l'entretien son intention de reprendre Teck, et congédiera Alvanec et sa suite en leur annonçant qu'ils seront tués à vue s'ils restent dans la région plus de temps que nécessaire pour la quitter.

Hélas durant l'entretien, quelqu'un fera irruption dans la pièce annonçant que la princesse Krystal s'est fait enlever par un "dragon" !!!



Alvanec de Cériodé

Chapitre III - L'enlèvement -

Puttman de son côté a bien préparé les choses, son bras droit Tristan Démias a "convaincu" un mage de Teck d'oeuvrer pour lui. Ainsi, escorté de dix soldats (qui ne porteront pas les signes distinctifs de leur armée, ni aucun objet pouvant les identifier comme tel), Kélin partira à la suite d'Alvanec (ce dernier n'étant pas au courant de la chose) et devra l'aider à bien se faire voir de Caleb ou de ses hommes. Dans le cas ou cela soit impossible Tristan Démias a confié à Kélin la mission de mettre à mal Alvanec et même de l'éliminer si possible (Démias sait pertinemment que le mage n'hésitera pas, mais il sait aussi qu'Alvanec s'en sortira et joue sur son ignorance de la mission de Kélin pour faire en sorte que la prise de position d'Alvanec ne ressemble pas à un coup monté). Après une période d'observation, Kélin, usant de sa magie pour surveiller Alvanec, mettra au point l'enlèvement de Krystal. Celui-ci sait pertinemment quelle sera la réaction des aventuriers et d'Alvanec.
Ainsi le lendemain de l'arrivée d'Alvanec un gigantesque « dragon » viendra emporter la jeune fille. Les habitants du château alertés par les cris pourront voir la bête voler en direction de l'Ouest vers les montagnes proches.
Caleb demandera aux "aventuriers chevaliers" de partir à la recherche de Krystal et d'élucider ce mystérieux enlèvement.
Alvanec s'empressera de proposer son aide qui sera proprement rejetée par Caleb. Ce dernier ne manquera pas d'ailleurs de lui rappeler son ultimatum. Alvanec quittera, alors, rapidement le palais. Il fera en sorte que les hommes qui ont été mandés par Caleb pour le surveiller lui et sa troupe, ne s'aperçoivent pas de sa disparition. En effet après avoir quitté la cité et avoir mis son groupe en marche vers Teck, il s'éclipsera pour suivre les aventuriers à bonne distance. Alvanec a demandé à ses hommes d'avertir Tristan Démias de patienter jusqu'à son retour ou de ne pas agir avant d'avoir laissé passer dix jours, de quelque manière que ce soit, contre Bogar ou le Duc.

Si tous les aventuriers ne sont pas encore suffisamment proches de Caleb, pour être concernés par la-dite mission, faites en sorte que les "aventuriers chevaliers" leur demandent, de les accompagner.

Ce qui s'est vraiment passé :
Le "dragon" gigantesque qui a enlevé Krystal n'est en fait qu'un élémentaire de l'air de type 8 invoqué par Kélin. Chargé de cette mission, il a lancé une illusion qui lui a permis de faire croire à son aspect de dragon. Dans la nuit et avec les yeux chargés de sommeil il aurait été difficile à quiconque, peut-être mis à part un mage ou ingéniomancien aux sens aiguisés, de démasquer la supercherie.

Kélin et les soldats se cachent dans une petite grotte au pied de la montagne à une journée de cheval environ de Bogar. Il sait que les hommes de Caleb pourront suivre facilement la trace du "dragon", en effet l'élémentaire avait pour mission de se faire entendre et voir de la majorité des personnes qui pourraient renseigner les hommes de Bogar sur son attaque et sa destination.

Arrivés au pied de la montagne, à quelques centaines de mètres au-dessus du sol, les aventuriers pourront apercevoir une petite faille dans la roche.
La grotte se divise en deux parties : une première cavité (d'une dizaine de mètres de surface) qui est accessible quelques mètres à peine après l'entrée et une série de petites cavités (un mètre de diamètre pour deux ou trois mètres de profondeur) qui tapissent le fond de la grotte.
L'accès à la grotte se fait par deux brèches dans la paroi. La première, la plus visible et la seule connue des habitants du village voisin, donne accès à la grotte par le haut (deux mètres à peine au dessus du sol de celle-ci). La seconde, très étroite, permet d'arriver, après avoir parcouru un long goulet de quelques dizaines de centimètres de rayon, dans le fond de la grotte par une petite crevasse au sol.

Les habitants du village voisin affirment avoir entendu un énorme ronflement et, se précipitant à l'extérieur, avoir vu un dragon énorme se poser sur la montagne au niveau de la grotte. Après quelques instants il serait reparti en poussant un cri effroyable, personne n'est allé voir ce qui s'y était passé de peur de voir revenir le monstre.

Kélin a invoqué quelques heures avant l'arrivée des aventuriers quatre diables de type 7 (des Araks) qui sont dissimulés dans la grotte prêts à fondre sur les arrivants. Kélin et ses hommes attendent, cachés, dans les petites cavités du fond.

Pour Kélin, il va se présenter deux options, soit Alvanec arrive avec les hommes de confiance de



Yogar et il se débrouillera pour que le combat joue en la faveur de ces derniers (renvoyer un démon lorsqu'il est touché peut facilement faire illusion), soit massacrer tous ceux qui viendront. En l'occurence, la situation va être des plus propices pour lui, non seulement les hommes de main viennent seuls, mais en plus Alvanec vient se jeter dans ses griffes quelques instants après.

Les aventuriers voudront probablement pénétrer dans la grotte pour vérifier que le dragon n'y ait pas abandonné Krystal. Une fois la faille descendue, ils pourront remarquer que la moitié de la grotte est éclairée par les quelques rayons de soleil qui arrivent à pénétrer par cette même faille. D'un autre côté cette clarté, à laquelle les yeux s'habituent aisément, rend la seconde moitié de la grotte encore plus obscure.
A ce moment les aventuriers entendront un cri féminin, étouffé, leur parvenir du fond de la grotte (un des hommes de Kélin retient Krystal dans l'une des petites cavités. Lorsqu'ils agiront, les quatre diables leur tomberont dessus (littéralement) et tenteront de les massacrer.

Alors qu'ils seront au plus mal ou encore en passe de gagner, les hommes de Kélin et Alvanec (ce dernier ne portera pas son armure et n'aura donc une protection que de 4 points) entreront en lice :
Si les aventuriers sont en fâcheuse situation, Alvanec sera le premier à intervenir. Il jaillira dans la grotte comme un diable de sa boite et abattra une des créatures d'un surprenant coup d'épée. Les hommes de Kélin jailliront alors à leur tour et Alvanec se jettera sur l'homme menaçant la jeune femme. Surpris par cette réaction, il n'aura que le temps de sentir la lame d'Alvanec lui traverser la poitrine avant de s'effondrer. Alvanec enverra Krystal vers le ou les aventuriers débarrassés du diable et leur hurlera de fuir. A ce moment il recevra un très mauvais coup dans le bras gauche, et se retournera pour se battre.

Dans l'état actuel, les aventuriers devraient fuir, neuf soldats plus trois diables, cela semble beaucoup.
Alvanec les talonnera et s'échappera avec eux mais, une fois à l'abri, s'écroulera pour baigner dans le sang s'écoulant de son bras partiellement tranché.

Si les aventuriers commencent à avoir le dessus, Kélin lancera sur eux une série d'éclairs, alors que ses hommes sortiront de leurs caches. Le combat cessera sur son ordre et les aventuriers se retouveront face à beaucoup plus forte partie. De plus un homme menace de sa dague la jeune Krystal. Quoique fassent les aventuriers les propos de Kélin (qui ne révélera toutefois rien sur sa mission ou les personnes qui l'envoient) devraient leur faire comprendre que leur fin est proche.
C'est là qu'Alvanec interviendra, s'étant glissé par la seconde entrée, il surprendra Kélin par derrière et obligera ce dernier à faire libérer la fille, ensuite en se servant de Kélin pour se protéger il reculera jusqu'aux aventuriers et leur ordonnera de fuir. Il fera de même et les talonnera, mais subira une attaque lancée par Kélin, sa magie faisant exploser les chairs de son bras gauche. Une fois à l'abri, il s'effondrera pour baigner dans son sang...

Note :
A ce moment, il est possible que les aventuriers décident de se débarrasser d'Alvanec. Si c'est le cas, Krystal fera tout pour les en empêcher. Quoi qu'il en soit il lui sera difficile de les arrêter s'ils sont vraiment décidés. Dans cette optique vous devrez adapter la suite du scénario en sachant que Krystal pourrait jouer de mauvais tours à ceux qui ont tué celui qui les a aidé : elle est la fille du grand Caleb Yogar...

Vous devrez adapter ces deux possibilités aux actions des aventuriers, pour que le résultat final soit le même, Krystal est libre, les aventuriers, s'ils ont été malins, sont hors de danger et Alvanec est avec eux et grièvement blessé (la blessure va lui coûter la vie si elle n'est pas soignée rapidement). Quoique fassent les aventuriers s'ils soignent Alvanec il restera dans un coma léger durant les deux journées suivantes.

Une fois rapportée, l'action et le courage d'Alvanec ne pourra laisser Caleb indifférent, toutefois, il ordonnera qu'on le jette dehors et se targuera de sa clémence de ne pas l'avoir fait exécuter.
Si aucun des aventuriers n'intervient favorablement pour Alvanec, ce sera Krystal qui le fera. Elle foudroiera les aventuriers du regard avant d'entrer dans une discussion virulente avec son père. Ce dernier demandera, tant bien que mal, à tous de quitter la salle et poursuivra la discussion seul avec sa fille.

Si un ou plusieurs aventuriers ont le courage de plaider la cause d'Alvanec (avant l'intervention de Krystal), ils veront Caleb entrer dans une fureur noire, mais aussi se calmer rapidement si leurs paroles sont sages ou dictées par la reconnaissance.

Dans un cas comme dans l'autre, Caleb acceptera de prendre le risque infime de laisser Alvanec demeurer au château jusqu'à guérison. Ensuite Caleb demandera aux aventuriers de retrouver le mage et de l'éliminer ; le dragon qui le sert devant être facile à retrouver, par les dommages qu'il devrait provoquer dans les troupeaux des fermiers de la région, ils pourront ainsi retouver la trace du mage.
Avant de repartir, ils pourront toutefois prendre quelques jours de repos (2 ou 3) pour récupérer de leurs éventuelles blessures. Ce temps leur permettra de constater que Krystal devient rapidement proche d'Alvanec (elle se sent attirée par cet homme, mais rien de plus). Dès le lendemain de leur retour, ils la verront se promener dans les jardins en compagnie du chevalier (qui aura le bras en écharpe). Certains aventuriers auront peut-être constaté l'étroite relation qui semblait commencer à se nouer entre Krystal et Arlium, et trouveront cette situation dangereuse, ou encore indignante. Toutefois il serait encore trop tôt pour tirer quelques conclusions que ce soit. Une intervention à ce moment ne ferait que faire rougir Krystal et obliger Alvanec à présenter des excuses pour un comportement mal interprété par les aventuriers.

Une fois ceux-ci partis en quête du mage et de son dragon, les sentiments d'Alvanec pour Krystal vont s'accroitre. Cette dernière se débrouillera même pour prolonger la convalescence du chevalier afin de lui laisser un peu de temps pour parler à Caleb et essayer de trouver un compromis (à ce moment Alvanec s'étonnera de pouvoir se sentir attiré par une femme dont la foi païenne le perturbe au plus haut point). Alvanec est persuadé que si Caleb ouvrait les yeux et réalisait qu'il n'existe qu'un seul vrai dieu, alors il serait possible d'apporter la parole divine en Calicie sans autres effusions de sang (les décisions de Caleb étant très écoutées dans ce pays). Caleb, très occupé par les préparatifs de guerre, n'acceptera pas de recevoir Alvanec, ne se préoccupant même pas du bien fondé de sa requête. Alors que le conflit est proche, tous les hommes à son service sont sur la brèche, voilà donc pourquoi la seule aide qu'il ait pu donner aux aventuriers avant leur départ, était de les conseiller d'être prudents et malins

Chapitre IV - A la poursuite de Kélin -

Alors que les aventuriers repartiront, vraisemblablement vers l'Ouest, questionnant chaque personne rencontrée sur le dragon ou le mage, ce dernier aura pris la route de l'Est pour essayer de savoir où en étaient les choses. Kélin et ses hommes ont donc réinvesti, dés le lendemain du retour des aventuriers à Bogar avec Alvanec, la petite tour en ruine qu'ils occupaient quelques jours auparavant. C'est de là que Kélin, usant de ses rituels, avait pu surveiller le chevalier avant de partir vers l'Ouest pour lancer son attaque. Cette fois pourtant il dispose de plus que de quelques heures pour s'installer, en effet les aventuriers retourneront probablement jusqu'à la grotte d'où ils reviendront bredouille (de plus ils seront peut-être restés quelques jours au château avant de repartir).

La bâtisse s'élevait à quelques kilomètres de la cité de Bogar nichée au fond d'une petite clairière dans un bois clairsemé. Elle était constituée de trois étages avant que le temps n'en fasse partiellement effondrer deux, jonchant le sol de gros blocs aujourd'hui couverts de mousse. On peut apercevoir quantité de hautes statues ornant autant de caveaux à gauche de la tour. L'une d'entre elles est d'ailleurs partiellement détruite, brisée par la chute d'un arbre proche frappé par la foudre.

Lors de leur retour, à quelques kilomètres de Bogar, les aventuriers auront l'opportunité de retrouver la trace du mage. En traversant le petit village de Méréléré, ils surprendront une dispute entre une mère et son enfant de six ans. En effet Narrée, la mère du jeune Rolin, ne veut pas le laisser aller à la "vieille tour" et ce en dépit de toutes ses protestations, car des "hommes méchants s'y sont installés". Quelques bonnes questions permettront de deviner qu'un groupe d'hommes étrangers s'est installé quelques jours auparavant dans une petite tour en ruine non loin du village. Les gens ont décidé de l'éviter tant que ces hommes y demeurent. D'un autre coté, comme ces derniers n'ont, pour l'heure, pas été la source de problèmes, les villageois ont pensé qu'il était inutile de prévenir les autorités.

Kélin, qui n'est pas véritablement au service de Sionh, a entrevu dans le comportement d'Alvanec un moyen de se délivrer de l'emprise de Tristan Démias. En effet, il pense qu'en capturant à nouveau Krystal, il pourra faire venir à lui Alvanec et avec son otage lui révéler la vérité, ensuite protégé par Alvanec et les soldats qui l'accompagnent, il pourra exiger de lui que Démias libère son fils (séquestré pour obliger Kélin à travailler pour Sionh). Ainsi il a mis à profit les quelques jours de convalescence d'Alvanec pour faire de la tour un véritable traquenard, disant aux soldats que c'était pour leur propre protection au cas où les hommes de Caleb chercheraient à les retrouver et qu'ils y arrivent.

Les aventuriers vont avoir fort à faire pour se libérer du piège qui les attend. Alors qu'ils approcheront de la clairière ils commenceront à apercevoir le sommet de la tour qui s'élève au dessus des arbres, surmontée de multiples bannières colorées flottant au vent. Un homme à l'allure étrange les accueillera, de grande taille, ses traits comme son corps semblent bien trop fins pour êtres réels (il ne s'agit pas d'un elfe). Sa peau est rosée avec une tendance à aller vers le doré et ses longs cheveux noirs sont attachés derrière sa tête en une tresse. Ses vêtements, rouge et or, semblent être d'une excellente facture et leur coupe est inconnue aux aventuriers.

S'ils restent cachés dans les bois pour observer l'endroit, ils verront cet homme (apparemment seul habitant de la demeure) sortir de la tour par la porte en bois gravé qui se trouve à l'avant du bâtiment. Il fera quelques pas en direction du petit cimetière où l'on peut apercevoir quatre belles statues à l'ouvrage très fîn. Des bois, jaillira un cerf à la robe châtain qui s'approchera doucement de lui. L'homme lui tendra un morceau de pain qu'il mangera en se laissant caresser (l'homme semble lui parler doucement). Ensuite, alors que le cerf partira calmement, l'homme tournera son regard vers les bois et plus particulièrement en direction des aventuriers. Il

fera un signe de la main vers eux (même si les personnages sont bien cachés, comme si le cerf lui avait dit où regarder), et ainsi laissera entendre aux aventuriers qu'il est inutile de continuer à se cacher.

"Bonjour mes seigneurs, je suis Alrin, soyez les bienvenus dans mon humble domaine." Il invitera les aventuriers à entrer dans sa demeure, pour y prendre un rafraîchissement ou se restaurer, afin de pouvoir lui conter leurs aventures. S'ils acceptent ils seront pris au piège. Dans la première pièce de la tour, les aventuriers rencontreront trois autres hommes et deux femmes ainsi que deux enfants, ils possèdent tous le même genre qu'Alrin. Leurs vêtements sont similaires à ceux d'Alrin mais ils sont tous de couleur verte et or pour les hommes, bleue et or pour les femmes et les deux enfants (une fille et un garçon de six ou sept ans). Alrin présentera toutes ces personnes comme étant : Alrem son frère, Gerdim son beau frère, Gerlo le frère de ce dernier, Alméri sa femme et Gersima la femme de Gerlo. Les deux enfants sont Altem son fils et Alcéria sa fille. La pièce est une grande cuisine avec une grande table en bois et de mombreux buffets de belle facture.

Certains des aventuriers doivent se poser des questions et surtout s'ils ont appris que le lieu était en ruine (lors de leur passage au village). S'ils interrogent Alrin ou qui que ce soit d'autre, tous répondront "c'est toujours pareil avec les humains, sans vouloir vous offenser, ils ont toujours une peur horrible de ce qu'ils ne peuvent expliquer". On conviera les aventuriers à boire et à manger mais surtout à raconter des histoires. Le soir venu (quatre heures plus tard) on les invitera à rester dormir. S'ils acceptent et qu'ils dorment tout sera fini pour eux.

La vérité par delà le mensonge :
En fait tout ceci est faux, Quarkeltz est un très puissant diable que Kélin a invoqué et qu'il a lié à lui pour garder le lieu sûr jusqu'à l'arrivée d'Alvanec. Ce diable possède un esprit très puissant et est capable de manipuler les mortels comme bon lui semble. Kélin a aussi pratiqué un rituel qui protège la zone et qui fait sombrer instantanément dans l'inconscience, pour quelques secondes, toute personne y pénétrant (le sort possède un score d'Esprit égal à celui de Kélin).

Alors que les aventuriers approchaient de la clairière ils ont été victimes du rituel de Kélin (considérez que tous les jets d'opposition Esprit/Esprit ont été favorables au rituel) et ont sombré, pour quelques instants, dans l'inconscience sans s'en rendre compte. Quarkeltz a alors profité de la situation pour lancer des sorts d'Altération-Esprit sur chaque aventurier et lier leurs esprits au sien (là encore tous les jets d'opposition sont en faveur du diable).

Note :
Ce genre de manipulation de l'esprit n'est accessible qu'à de très puissants êtres et donc pas encore aux aventuriers. Aucun des jets ci-dessus ne devra être effectué afin que vos joueurs n'aient pas de soupçons prématurés, pour eux le scénario se poursuit par la clairière où ils aperçoivent Alrin.
Ainsi les aventuriers n'évoluent plus dans leur réalité mais dans l'esprit de Quarkeltz, et tout ce dont ils sont témoins n'est qu'illusion. Si les personnages restent sous le joug de Quarkeltz jusqu'à la tombée de la nuit et qu'ils acceptent de dormir chez Arlin, leur esprit leur sera volé et ils deviendront des morts-vivants au service du diable.

Heureusement, certains détails devraient mettre la puce à l'oreille aux aventuriers.Vous devrez leur diffuser avec habileté pour qu'ils ne comprennent pas trop vite, à moins que vos joueurs ne vous posent des questions pertinentes ou fassent attention à des détails sans que vous ayez besoin de leur faire remarquer (ce qui sera tout à leur honneur).

- La lumière est devenue plus brillante, comme si toute chose possédait son propre halo (ce détail est extrèmement difficile à percevoir).
- Tous les habitants de la tour se tutoient et s'appellent par leur nom, même les enfants (chose



commune dans le pays d'où vient Alrin et sa famille).
- Il y a un miroir dans la pièce, lorsqu'un aventurier s'y regarde il n'y perçoit pas le reflet des autres aventuriers, même s'il y voit ceux d'Alrin et de sa famille. S'il interroge Alrin ou sa famille et regarde à nouveau cette fois il y verra tout le monde.
- Le soleil est resté au même endroit jusqu'à son coucher et la nuit surprendra les aventuriers en pleine discussion, sans qu'ils s'en soient aperçus.
- La très légère brise qui soufflait s'est arrêtée sans que les aventuriers ne s'en rendent compte, mais le bruissement des feuilles persiste. Si quelqu'un le fait remarquer à Alrin ou à sa famille, le très léger vent soufflera à nouveau, "l'aventurier n'aura pas fait attention".
- La tour est dans un état incroyable (même si aucun aventurier ne sait dans quel état réel elle se trouve, tous ont entendu les paroles de Narrée. Ne donnez ce détail qu'en dernier lieu (si personne n'y a pensé) mais pas si les aventuriers restent aveugles à tout et ne s'en préocupent pas (normalement cela ne devrait pas être le cas).

Si les aventuriers questionnent Alrin (qui est la représentation mentale de Quarkeltz), il se dérobera aux questions. S'ils le menacent, il jouera le rôle de l'offusqué et s'ils l'éliminent le voile se déchirera enfin.
Les aventuriers s'éveilleront dans les bois à quelques centaines de mètres de la tour, durant la nuit, mais personne ne semble les attendre.
Ils pourront donc apercevoir, cette fois, la véritable tour, bien moins superbe que celle de leur "rêve". Deux personnes vétues dans de sombres atours semblent la surveiller depuis la clairière. Ils sont armés et deux torches, accrochées au mur, leur permettent de surveiller l'entrée de la tour.
Mis à part ces deux gardes, tous les autres hommes de Kélin dorment dans la première pièce. Kélin, lui, s'est assoupi à l'étage. Quant à Quarkeltz, il git, inconscient, quelque part dans les bois.

Si les aventuriers se débrouillent bien, ils pourront capturer ou tuer Kélin sans être obligés d'affronter tous les gardes. Ils ont à leur avantage l'effet de surprise, ils pourront même capturer ou éliminer tous les soldats de Kélin s'ils sont suffisamment habiles.
Si les aventuriers capturent puis interrogent Kélin, ils apprendront que Tristan Démias retient son fils prisonnier qui, par ce biais, l'a obligé à mener cette action.

Note :
Si les personnages rencontrent trop de difficultés et que vous désirez les aider, faites intervenir Alvanec. Celui-ci est parti à leur recherche et a rapidement retrouvé leurs traces à quelques kilomètres de Bogar.

Grands vainqueurs, les aventuriers retourneront à Bogar, avec une preuve de la mort du mage, où ils devront se préparer à la guerre imminente que Caleb va mener face aux troupes de Sionh.
A leur arrivée ils apprendront le retour d'Arlium et Cyric ainsi que l'arrivée du chevalier Jeb, général des armées de Teck et grand maître de l'Académie de chevalerie. Ils constateront également le départ d'Alvanec (s'il n'est pas avec eux). En se renseignant, ils apprendront que des frictions entre Jeb et Alvanec ont poussé ce dernier à quitter les lieux. Alvanec se sera rendu compte qu'il était face à des païens qu'il ne pouvait convertir, surtout compte tenu de l'agressivité de Jeb.
Si Alvanec est avec les aventuriers, son accrochage avec Jeb se déroulera devant eux. Durant la querelle, Krystal n'interviendra pas, Arlium étant revenu. Mais libre aux personnages de prendre la défense d'Alvanec, sachant que tout le monde dans le château lui est opposé. Alvanec finira par quitter Bogar quoi qu'il se passe.

Arlium et Cyric remercieront les aventuriers et leur conseilleront de prendre un peu de repos car les événements futurs risquent d'être extrêmement difficiles.

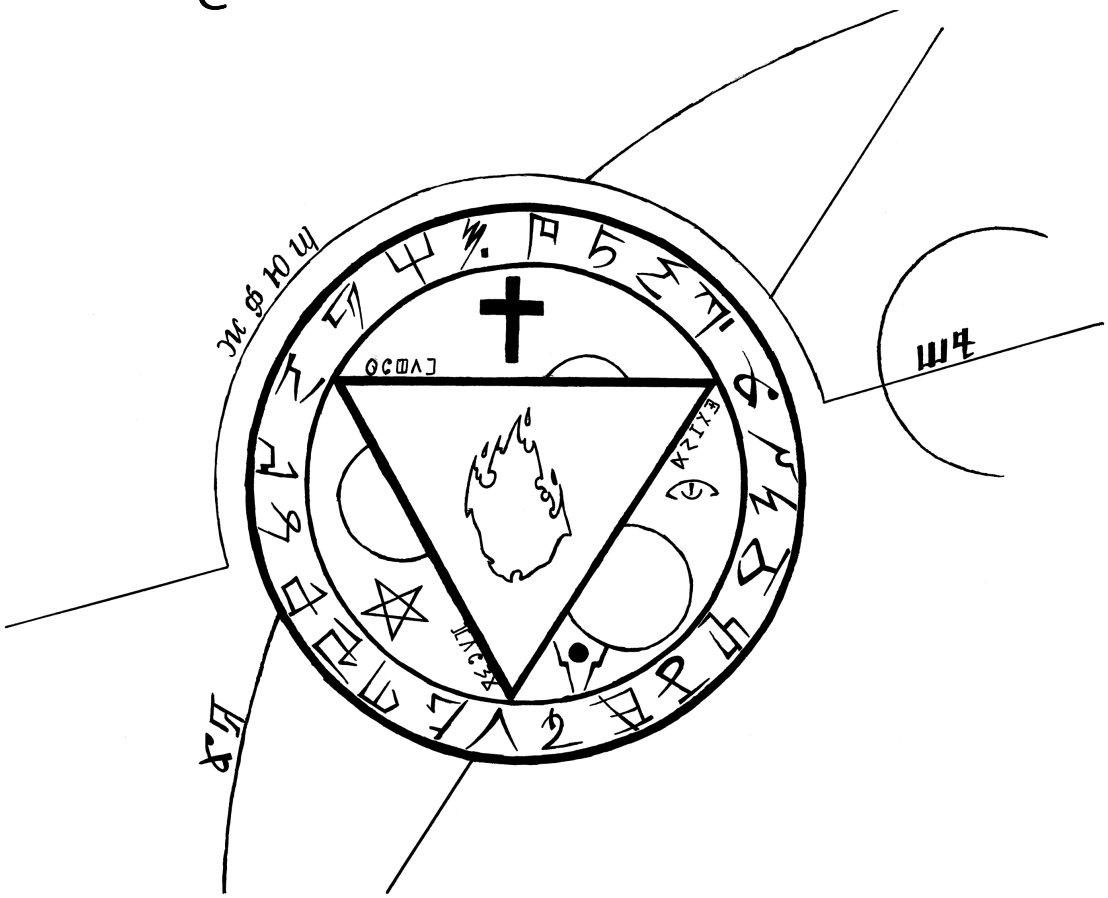
Chapitre V - Le calme avant la tempête -

Le palais de Caleb est devenu un véritable quartier général, tous les jours de nouvelles troupes arrivent et s'installent autour de la cité. Jeb et ses 90 chevaliers s'occupent des nouveaux arrivants et aident les forces de la ville à maintenir l'ordre. Caleb, Arlium et Cyric sont difficiles à approcher, leur charge de travail étant très importante. Pendant cette courte période les aventuriers vont pouvoir essayer de prendre un peu de repos. Délaissées, Célia, Krystal et Drana vont s'occuper d'eux, d'ailleurs la majorité des repas pris en commun ne le seront qu'en compagnie de ces trois personnes. Cette charmante compagnie pourra leur faire momentanément oublier les événements passés et futurs.

Note :
II est possible qu'à ce point de l'histoire les aventuriers s'interrogent sur les raisons qui pourraient les pousser à rester à Bogar au lieu de partir loin du conflit. Expliquez-leur que chacun d'entre eux peut facilement y trouver son compte. Aider Caleb jusqu'au bout est synonyme de richesses, de pouvoir et de connaissances, mais aussi de relations importantes (avoir Caleb comme véritable ami est un avantage non négligeable).

TROISIEME PARTIE

LES EMISSAIRES



Chapitre I - L'avant poste -

Cinq jours après, Jeb va organiser des patrouilles de quatre à cinq guerriers, triés sur le volet, qui auront pour but de surveiller la région afin de prévenir l'arrivée des troupes de Sionh. Quelques jours plus tard, il demandera aux aventuriers de bien vouloir partir avec une vingtaine de ses chevaliers pour faire des repérages aux abords de ce qui semblerait être un poste avancé des troupes de Sionh. La mission risque d'être dangereuse, mais il sait que les aventuriers sont les meilleurs mercenaires qu'il pourrait trouver, de plus ils sont dignes de confiance (normalement).
Jeb demandera aux aventuriers de guider ses hommes, plus aptes à se battre en masse qu'à mener ce genre de mission. Leur but sera d'observer et éventuellement de détruire ces avant-postes afin de faire comprendre à Puttman, Alvanec et à Démias qu'ils vont s'attaquer à plus fort qu'eux.

Au petit matin après deux ou trois jours à cheval, les aventuriers (qui seront à une centaine de kilomètres de Teck) apercevront une dizaine de petites tentes, arborant les couleurs de Sionh, se dresser dans les hautes herbes. A priori aucun de la trentaine d'hommes qui composent le camp n'a encore aperçu leur groupe. L'un des chevaliers proposera de lancer une attaque éclair et de les mettre en fuite.

Si l'attaque est menée, les aventuriers affronteront les hommes de Sionh qui se battront jusqu'au bout. Un capitaine vaincu leur crachera, dans un dernier souffle*, la phrase suivante : "Vous ne vaincrez pas, plusieurs milliers d'hommes arrivent à Teck chaque jour, bientôt ils marcheront sur vous et aaaargh...".

** Le dernier souffle : parfois, avant de mourir d'une blessure grave certaines personnes souffrent encore pendant quelques instants, ils ont alors le privilège de lancer deux ou trois paroles avant de s'éteindre définitivement. Ces personnes ne sont pas plus soignables que les autres mais ont eu ce privilège. Vous pouvez l'accorder à certains de vos personnages si vous jugez cela utile ou propice à l'ambiance d'un scénario.*

Les aventuriers devraient au plus vite rendre compte de la situation à Caleb, et si eux n'y pensent pas, les hommes de Jeb voudront rapporter cette nouvelle à leur chef. Dans tous les cas, les aventuriers retourneront à Bogar.

Soucieux, Caleb voudra vérifier l'information, de plus, connaissant quelque peu les possibilités de Sionh, il lui semble nécessaire de placer des espions à Widcar pour pouvoir agir de l'intérieur.
Arlium et Cyric étant trop important dans la direction des troupes, Caleb demandera aux aventuriers de se rendre à Sionh. Après avoir consulté son entourage, il proposera le plan suivant :
Les aventuriers se présenteront en tant qu'émissaires de Septrion (ce pays étant un territoire de l'Ordre, les hommes de Sionh seront plus enclin a les accepter). Ils devront se déclarer envoyés par le roi Vincent de Salumine, leur mission étant de négocier avec le puissant royaume de Sionh certains accords concernant la Calicie. Il serait également bienvenu qu'ils puissent par la suite rester à Sionh en tant qu'ambassadeurs de leur royaume.
Leurs arguments devront reposer sur la possibilité suivante : si Septrion le désire, elle pourrait opposer à Sionh une armée puissante, de plus, alliée à la Calicie, leur victoire serait écrasante. Il est maintenant nécessaire au dirigeant de Sionh de convaincre le roi de Septrion de ne pas intervenir...
Une fois le faux accord mis en place, si les aventuriers se sont bien débrouillés ils pourront rester sur place et informer Caleb. Ils pourront également tenter de mettre des bâtons dans les roues de Puttman et ainsi affaiblir l'ennemi de l'intérieur.
De faux papiers officiels seront remis aux aventuriers et on les habillera comme de hauts dignitaires. Un bateau les embarquera à Soliar

(où ils pourront voir les armées commencer à se réunir), ce dernier battra pavillon Septrionnais (il faudra environ une semaine pour se rendre à Widcar). Pour le reste, les aventuriers devront s'organiser comme bon leur semble (des pigeons voyageurs dans leur bagages pourraient se révéler très utiles s'ils arrivent à les faire accepter par les autorités de Widcar).

Cyric



Chapitre II - Sionh -

La traversée se déroulera sans encombre, mais à plusieurs reprises durant le voyage, les aventuriers pourront apercevoir les grandes voiles des galères de guerre de Sionh ou encore les pavillons des galions d'Anantar qui se dirigent vers la Calicie.

Mereck, le capitaine du Colibri (le bateau des aventuriers), qui travaille toujours pour le plus offrant, pourra leur donner quelques renseignements. Ainsi, ils apprendront que les quartiers généraux de Valkior Puttman, de l'armée de Sionh et de leurs alliés (provisoires) d'Anantar, se trouvent dans la cité de Widcar. Mereck leur expliquera ausssi que s'ils doivent s'adresser à quelqu'un pour négocier c'est au Général Puttman ou à Rombiack Altor son conseiller. Rencontrer le Roi ou les Archevêques, même si cela pouvait leur être posssible, ne les mènerait à rien, le Roi ayant donné carte blanche au Général Puttman.

Arrivés à Widcar, en début d'après midi, les aventuriers pourront s'émerveiller devant la beauté et la grandeur de la cité, mais aussi s'effrayer devant les hordes de soldats embarquant à bord des bateaux de guerre.
S'ils n'ont jamais mis les pieds sur les terres du sud de Tersainte, il est clair que les aventuriers ne pourront qu'être stupéfaits par cette cité.
Avant même d'arriver dans le port, on peut comtempler les deux immenses phares jumeaux batis sur deux immenses rocs.



Mereck

Chapitre III - Négociations -

Des non-humains parmi les aventuriers :
Si votre équipe de personnages se trouve dans cette situation et qu'ils ne peuvent le dissimuler (une féerie pourra prendre sa taille humaine et cacher ses oreilles avec de longs cheveux par exemple...) les choses seront légèrement différentes en Sionh. Ainsi les aventuriers ne manqueront pas de sentir le poids des regards sur leurs personnes et certains inquisiteurs n'hésiteront pas à être provoquants.
Toutefois, le temps des grandes croisades ("génocides") est plus ou moins révolu et des émissaires d'un grand royaume n'ont pas grand-chose à craindre, si ce n'est les attaques verbales ou l'intervention d'un fanatique.

Voici un événement que vous pourrez éventuellement introduire dans le scénario pour démontrer cet état de fait : alors que le chevalier, qui accueillera les aventuriers, les escorte vers la caserne, un marin (un peu ivre) se jette sur eux en brandissant un large coutelas et en vociférant des insultes envers les non-humains. "Sale progéniture du démon, enfants d'Aztaroth, vous devez mourir...". Les gardes accompagnant le chevalier l'intercepteront et le remettront entre les mains de la garde après l'avoir maîtrisé avec force.

Il serait astucieux de la part de vos personnages de mettre un humain à la tête du petit groupe en tant qu'émissaire, cela facilitera sûrement les choses.
Un ou deux aventuriers se feront passer pour les représentants de la nation de Septrion, les autres joueront le rôle de leur escorte et garde d'élite (tout autre approche est possible, mais peut être plus risquée).

Leur bateau sera admis dans le Port Nouveau et sera escorté, par une petite embarcation à rames, jusqu'à l'Allée de Pierre tout près du port. Là, ils seront accueillis par le chevalier Erdan Démus et une vingtaine de gardes. Erdan leur demandera la raison de la venue de dignitaires de Septrion dans leur belle cité. Après avoir écouté leur récit il les accompagnera jusqu'à la grande caserne. Erdan y fera préparer deux carrosses et harnacher des chevaux pour lui et ses hommes.

Un muret d'un mètre de haut, surmonté d'une grille en fer forgé (1,70 mètre de haut), sépare la caserne de l'avenue du Port sur près de six cents mètres. Un grand portail en fer de trois mètres de haut reprend les motifs de la grille et permet un large accès à la première cour de la caserne. On fera attendre les aventuriers dans un petit bâtiment avec quelques gardes pour les surveiller. De là, ils pourront contempler les bataillons qui se préparent et les troupes fraîches qui affluent dans la caserne.

Erdan les escortera jusqu'au palais du Marquis Micha de Landreux, où ce dernier les recevra après quelques minutes d'attente.
Les aventuriers seront conduits par quatres gardes, en armure de maille et couleurs du Marquis, jusqu'à une vaste salle de réunion. Ils y rencontreront le Marquis qui les accueillera avec un large sourire, après les salutations habituelles, il s'enquerra du pourquoi de "la visite de ses amis du Sud, Erdan n'ayant pas été très clair". Alors que les aventuriers lui exposeront leurs requêtes, le sourire du Marquis s'effacera. Puis, avec un certain effort il leur sourira à nouveau et leur expliquera que toutes ces affaires ne sont pas de son ressort. Il leur demandera de bien vouloir patienter jusqu'au lendemain pour rencontrer le général Valkior de Puttman. Ensuite il les conviera à s'installer dans le quartier des invités au palais. Avant de se retirer il leur confiera que les quatre gardes qui les accompagnent resteront avec eux durant leur séjour afin de mieux les protéger d'une quelconque agression : "les temps de guerre sont toujours propices au développement d'animosités et de groupes d'illuminés convaincus de leur devoir...".

Dame Nathalia (la Marquise), une élégante femme d'une trentaine d'années, les rejoindra quelques instants après le départ du Marquis pour les conduire jusqu'à leurs appartements

et leur servir d'hôtesse. Les quatre gardes les laisseront seuls leur indiquant qu'ils pourront les trouver à l'entrée (dans le palais, ils n'ont pas besoin de "protection") et que s'ils désirent se rendre en ville il leur faudra les en informer.
Le soir même, ils seront conviés au repas de la cour du Marquis. Ils pourront y apercevoir entre autre la princesse Sabba (petite fille du père de Godefroy ; elle et Alvanec étant les enfants de la défunte soeur ainée du Roi) et son garde du corps Sirf. Ils n'auront malheureusement pas l'occasion de l'aborder car très entourée et elle se retirera très tôt dans la soirée.
Ils pourront également rencontrer le Marquis Romual Saint-Lyr et sa fille Clarice, ainsi que le Baron Vérantoples (vassal du Comte Dramiel le fin).
Rien d'important ne pourra être découvert au palais.

Le lendemain un page viendra les chercher pour les conduire à l'hôtel de ville, il est très tôt dans la matinée. Ils seront reçus à l'hôtel de ville par l'officier Lénien Hebra, qui leur demandera de bien vouloir patienter.
Deux heures plus tard, l'Evêque-prélat Rombiack Altor les recevra et se présentera en tant que bras droit de Puttman. Il s'excusera d'une telle attente et expliquera que le Général a été retenu à la dernière minute et qu'il a été prévenu tardivement de le remplacer.
Altor ne sera pas réfractaire à une aide potentielle venant du continent d'Aséan, mais il ne montrera aucun enthousiasme apparent. Par contre il ne semblera pas accepter la menace qui lui est faite. Il fera comprendre aux aventuriers qu'il est hors de question de négocier une non-intervention. "Dieu guide nos pas et la parole divine doit être transmise à tous et en particulier aux humains d'Aséan. Ayant perdu leur guide, les ténèbres ont endormi leur méfiance en les faisant adorer de faux dieux, aujourd'hui pour le bien de tous et même si la force est nécessaire, La Parole de Dieu doit être rétablie". Toutefois il pense que le Roi serait prêt à négocier certains accords avec Septrion. Si les aventuriers se débrouillent bien, Altor proposera de soumettre l'idée à Puttman. Les aventuriers seront escortés jusqu'au palais voisin par deux Templiers aux ordres d'Altor.
Puttman étant excessivement occupé, il ne les recevra que trois jours plus tard.

Les vraies raisons de cette guerre :
Même si chacun possède un bon argument pour justifier la guerre : il faut aider les peuples d'Aséan, ou encore le mal s'installe pernicieusement en Calicie, nous nous devons d'agir ; la véritable raison qui a poussé Valkior de Puttman à demander au Roi un tel conflit est purement économique.
En effet, depuis longtemps il n'y avait eu aucune guerre entre les royaumes, et les gens commençaient à oublier leur foi. Une guerre sainte est un argument de poids, de plus Juan Felipe Auguste sait qu'après une telle guerre gagnée ou perdue, il pourrait assoir un peu plus le pouvoir de l'Eglise et de la Sainte Inquisition dans le royaume.
Enfin Godefroy sait que s'il arrive à prendre la Calicie ou ne serait ce que ses deux plus grands ports (Teck et Soliar), il obtiendrait une emprise totale sur le passage de l'Océan d'Entre-Terres et donc sur le commerce entre les royaumes du Sud et du Nord.
Finalement en Sionh tout le monde y trouve son compte.

Les quelques jours qui les séparent de la rencontre avec Puttman permettront aux aventuriers de rencontrer les personnalités les plus importantes de la région. En effet le Duc Vincente de Téris, gouverneur de cette partie de Sionh, les invitera à venir lui rendre visite à son château. Ce dernier se trouve à une trentaine de kilomètres de Widcar. Vicente a été averti par les hommes de Romuald de Saint-Lyr de l'arrivée des émissaires de Septrion. Il a donc convié tous les nobles du marquisat de Landreux ainsi que le Marquis Saint-Lyr lui-même à venir festoyer en sa compagnie pour fêter la Saint-Guéreld (patron des vignobles) et par la même rencontrer les étrangers.
Ainsi le lendemain de leur rencontre avec Altor, les aventuriers (où qu'ils se trouvent) se feront

interpeller par des gardes dont les pourpoints arborent un lion bicéphale sur fond bleu (les couleurs du Duc). Un garde leur remettra l'invitation du Duc et les conviera à monter dans le carrosse que lui et ses 10 hommes escortent. Bien entendu il leur fera comprendre qu'il serait mal venu de refuser une telle proposition.

Vicente de Téris



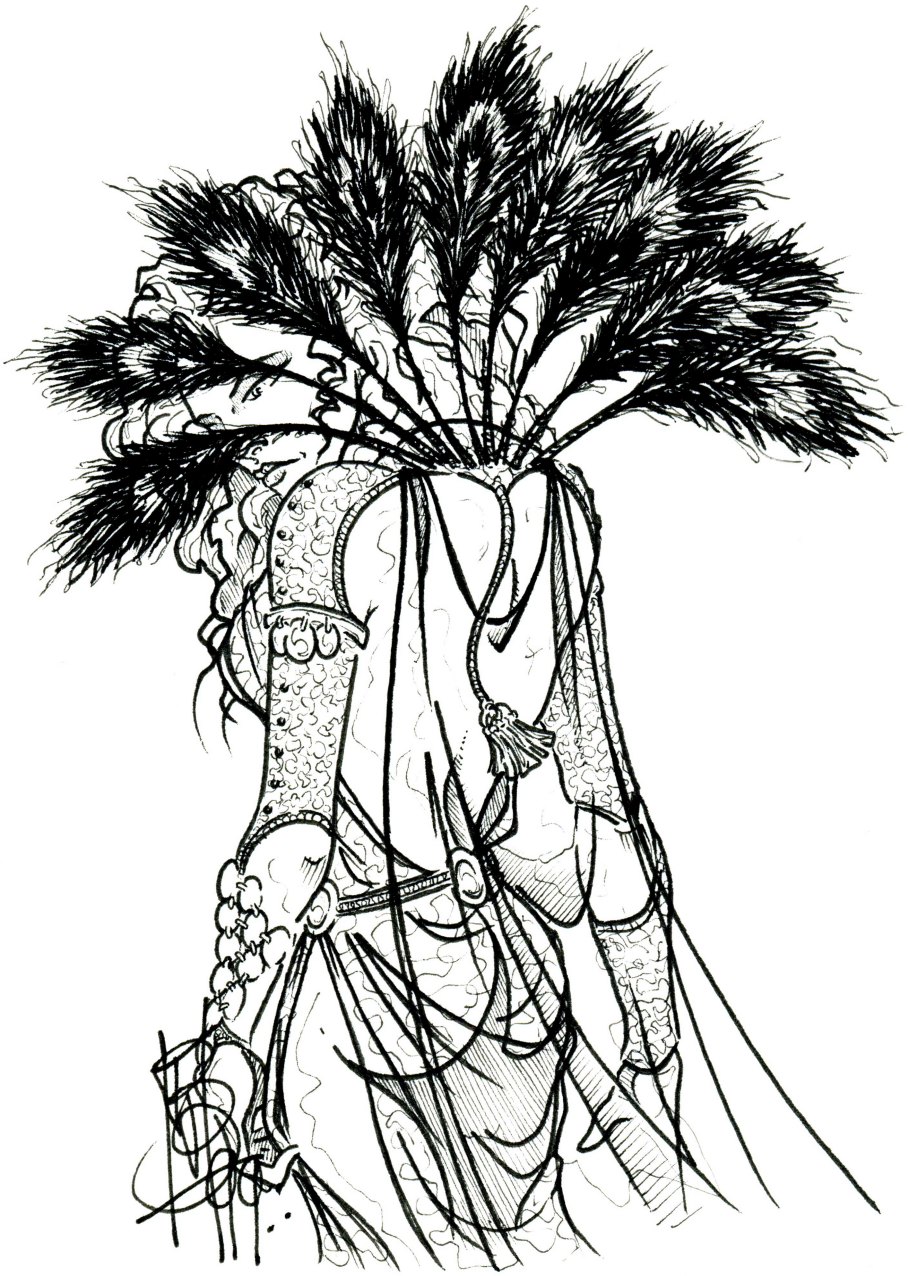
Chapitre IV - Le château du Duc -

Après quelques heures de route à vive allure les aventuriers arriveront au château du Duc Vicente de Téris. En fait de château, il s'agirait plutôt d'un gigantesque fort. Trois hautes et épaisses murailles se succèdent avant de dévoiler le coeur du château. Une sorte d'immense villa en pierre de taille, haute d'un étage, borde les trois murs, du dernier rempart, opposés à l'entrée. En fait les divers bâtiments que l'on peut trouver dans le château sont tous attenants et construits selon la même architecture. Il n'y a pas de donjon et les seules tours que les aventuriers peuvent apercevoir sont les quatre qui se trouvent aux angles de la dernière muraille (intérieure), et les deux grandes tours en forme d'obélisque qui encadrent l'entrée de la première ceinture. L'ensemble de la bâtisse (murailles de défense comprises) s'étend sur un terrain de forme carré d'approximativement 1 000 mètres de côté ; elle peut accueillir jusqu'à 3 000 personnes en son sein. A l'heure actuelle, quelques 2 300 personnes y demeurent : 850 hommes d'arme, 200 serviteurs et artisans, et les familles de tous ces gens et du Duc.
Le lieu est étonnamment propre et légèrement surélevé par rapport à la région alentour, puisque construit sur une petite colline.
A l'extrémité droite du bâtiment un petit clocher dépasse des toits ; le duc possède sa propre église où il accueille tous les habitants du château. Un magnifique puits à la margelle gravée de motifs fins et délicats orne le centre de la place.

Une dizaine de pages se précipiteront pour s'occuper des montures et l'un d'entre eux accompagnera les nouveaux venus jusqu'à la demeure ducale.
Les pièces du château sont vastes et bien éclairées, tout y est somptueux et relevant d'un goût certain. La richesse des lieux ne passe pas inaperçue, surtout lorsque l'on contemple les deux statues recouvertes de chrome qui ornent le hall d'entrée, représentant un homme et une femme aux proportions parfaites. A la base de la statue de l'homme une plaque dorée porte le nom d'Adam, l'autre porte une plaque gravée du nom d'Eve (n'hésitez pas à faire une description détaillée des richesses que les aventuriers pourront contempler dans le château).

Lorsque les aventuriers seront introduits dans la salle principale du château, le duc se dirigera vers eux pour les accueillir. Large sourire aux lèvres et bras écartés en signe de bienvenue, le Duc perdra de sa gaieté en apercevant (éventuellement) des non-humains. Son sourire disparaîtra et ses bras s'abaisseront, il restera poli et avenant mais lorsqu'il parlera il ne s'adressera qu'aux humains (et ceux qui en ont l'apparence) ignorant presque totalement les autres.
Une fois les civilités passées, le Duc présentera aux aventuriers les autres personnes se trouvant dans la pièce. Bien entendu il commencera par les plus importants et terminera par le moins puissant.
Il y a tout d'abord le Primat Juan Felipe Auguste (il ne daignera même pas saluer les aventuriers, qui pourront remarquer quatre hommes au fond de la pièce, vêtus du même pourpre que le Primat et portant d'étranges casques à la visière en forme de croix), la princesse Sabba, accompagnée de Sirf son bras droit, la Duchesse Lorane de Kolmar et ses six gardes du corps, le marquis Romuald Saint-Lyr et sa fille, le Comte Drumiel dirigeant de la ville de Ranur, le Comte Gadan Révol dirigeant de la ville de Komoré et le Baron Vérantoples et sa femme Anahïn. Enfin une dizaine de chevaliers et de dames de cour seront présentés à la hâte.
Le but de cette réunion est de faire connaitre aux nobles de la région les raisons de la venue d'une ambassade septrionnaise sur les terres de Sionh. En effet, le Duc ne se cache pas de soupçonner (de manière amicale bien évidemment) Puttman et Altor de ne pas laisser filtrer toutes les informations. La cité de Widcar se trouve dans son duché et il n'a pas l'intention de laisser le Général n'en faire qu'à sa tête.
Après les présentations, le Duc invitera tout le monde à le suivre dans le grand jardin pour s'y restaurer (l'heure du déjeuner est bien entamée, Sabba s'approchera de lui et lui glissera une phrase de manière à ce que la plupart des gens

présents l'entendent (sauf s'il n'y a pas de non humains dans le groupe) : "Vous acceptez des créatures du diable dans votre demeure, je suis heureuse de voir un tel changement...", puis elle s'éloignera avec un léger sourire. Le duc, quant à lui, jouera le jeu de la plaisanterie et poursuivra jusqu'au jardin sans un mot, un sourire crispé aux lèvres.



Sabba

Chapitre V - Le général Valkior de Puttman -

Les aventuriers et les nobles arriveront dans un magnifique jardin. Un groupe de saltimbanques joue de la musique et des tables chargées de victuailles y ont été installées. Ils seront accueillis par le Général Puttman.
Tous, y compris le Duc, seront surpris de la présence du Général. Ce dernier saluera le Duc, puis l'assistance d'un large mouvement. Il se tournera ensuite vers les aventuriers et leur expliquera de sa grosse voix qu'il a pu se libérer de ses engagements et les a rejoints ici. Il est certain que le Duc acceptera que l'on se serve de son château pour y mener les négociations.

Alors que le Duc s'apprête à lui répondre (de manière assez sèche ; mais seul les plus perspicaces pourront s'en apercevoir), Rombiack Altor fera son entrée en scène. Débouchant au détour d'une haie de sapinettes, il est accompagné d'un jeune prêtre (celui du domaine ducal), et saluera son ami le Duc coupant cour à sa réplique.
Vicente de Téris se trouvera alors dans une situation difficile, ayant la possibilté de mettre le Général hors de ses murs avec délicatesse, il en va différement avec le Prélat. Ce dernier pouvant facilement le faire mal voir de ses amis de l'inquisition. Même si le Duc est dans les petits papiers de Juan Felipe Auguste, celui-ci ne pourrait se permettre de s'opposer directement à Rombiack Altor.



Valkior de Puttman

L'histogramme suivant vous permettra de mieux comprendre les luttes de pouvoir en Sionh :

Noblesse	*Eglise*
Roi : Godfroy	Archevêques : Céfris Lénor et Joan Meltus Primat : Juan Felipe Auguste (inquisition)
Princesse Sabba	Prélat Rombiack Altor
Ducs Général Puttman	Evêques : Marc Sivius, Martin Lan et Cantatine
Marquis	Archiprêtres
Comtes	Prêtres
Vicomtes	
Barons	Curés
Chevaliers	

Les deux Archevêques vivent à Fros, auprès du roi. Il y a trois Evêques en Sionh, le premier Marc Sivius, un vieil homme impotent, vit à Fros, le second Martin Lan, la quarantaine sûr de lui, très ouvert, vit à Silcium. Le dernier, Cantatine, très renfermé sur sa croyance, vit à Ranur près de Widcar. Si ce dernier ne se trouve pas au château, comme son rang aurait pu, le laisser croire, c'est qu'il participe très peu à la vie politique du royaume préférant s'occuper du bien-être des habitants de son évêché ; et la tâche est dure car ce dernier est très grand.

Ainsi, alors que les aventuriers goûtent aux plaisirs de la table ducale, Puttman va les accaparer pour connaitre en détail leurs doléances. Après leur discution, et suivant ce que les aventuriers lui auront raconté, il leur expliquera, que le seul effort qu'il est prêt à faire est de laisser tranquille le pays de Septrion tant que ce dernier en fera de même envers Sionh. En ce qui concerne l'ambassade, il leur expliquera que c'est au Duc d'en informer le Roi afin de savoir si ce dernier est d'accord pour qu'il accueille une telle délégation sur ses terres.
Quoi qu'il se passe, Puttman restera ferme sur ses positions, il n'a pas peur de Septrion et ne veut pas de son aide. La seule chose qu'il est prêt à négocier est une certaine liberté de passage sur les eaux qui séparent Sionh de la Calicie. Une fois la Calicie entre les mains de Sionh et en dehors de l'apport spirituel de ce dernier aux païens d'Aséan, Puttman compte bien donner un contrôle total de ces eaux à son pays. Une taxe de passage serait alors exigible. Septrion ayant fait le premier pas, il serait peut être possible de s'entendre à ce niveau.

Chapitre VI - Assassinats -

Une fois que les aventuriers auront fait la demande d'ambassade au Duc, ce dernier se verra forcé de les accueillir au château jusqu'à ce que le Roi envoie une réponse, qu'il espère négative. Cette situation risque de durer quelques jours, les aventuriers devront donc être patients.

Durant cette première demi-journée, ils seront libres de rencontrer qui bon leur semblera et ainsi, éventuellement, de tâter le terrain auprès de chacun d'entre eux.

Les quinze jours suivants seront régis par une série d'événements à l'importance relative :

Jour 1 - Le Général et Altor sont repartis, la veille, pour Widcar pour pouvoir continuer à diriger le départ des troupes. Les aventuriers pourront apprendre qu'ils comptent embarquer pour Teck dans la semaine qui suit. Sabba et Juan Felipe Auguste ont été invités à rester chez le Duc (la période de guerre pourrait étouffer une "éventuelle" enquête sur une "éventuelle" disparition de la princesse Sabba ; le Duc et le Primat n'en seraient que plus ravis). Sabba qui n'est pas dupe va accepter et démontrer encore une fois à "ces imbéciles" que l'inquisition ne lui fait pas peur.

Jour 2 - Les Comtes Drumiel et Gadan Révol ainsi que le Baron Vérantoples quittent les lieux pour rejoindre leurs demeures. Le soir un peu avant le repas, les aventuriers surprennent une dispute entre la Duchesse de Kolmar et le Duc. Cette dernière aurait entendu dire que le Général ne pensait qu'à une "frontière commerciale maritime" et plus du tout à "l'éducation des païens". Elle peut comprendre que cela plaise au Duc mais elle refuse que ce dernier laisse les choses ainsi ; il doit oublier les possibilités de puissance que cela peut amener à son duché et se concentrer sur le fait que c'est une "guerre de pacification" (il faut être un ange de Michel pour comprendre...) et pas une boucherie provoquée par la soif de pouvoir.

Jour 3 - En fin de journée, un cavalier arrive avec précipitation et annonce que le Comte Drumiel a été assassiné alors qu'il rendait visite à l'évêque Cantatine ;
" Hier soir, alors que le Comte rencontrait l'Evêque dans l'église de Ranur, un homme vêtu de noir et portant un masque de démon sur le visage, aurait jailli de derrière une colonne pour les agresser. Le Comte se serait interposé et aurait reçu le coup de dague destiné à Cantatine. Le coup ne l'aurait pas tué mais la lame était empoisonnée. Le Comte serait mort quelques minutes plus tard alors que les gardes se précipitaient à leur secours. L'assassin, ayant raté sa cible, se serait évanoui dans l'ombre."
Le Duc va devoir quitter son château pour se rendre sur place en compagnie du Marquis de Landreux.

Jours 4, 5 et 6 - Rien de particulier si ce n'est que les aventuriers sont constamment épiés par les hommes en pourpre (Grands Templiers aux ordres de Juan Felipe Auguste). On voit très peu Sabba, qui part pour Widcar le sixième jour. Un bateau vient d'arriver de Teck, et un ami commun à son frère et à elle est à bord.

Jour 7 - Le Duc revient avec le Marquis, "On ne retrouvera sûrement jamais l'assassin, ceux qui en voulaient à Cantatine sont très forts et ce vieux fou leur a déjà pardonné d'avance".

Jour 8 - Rien, sinon que les aventuriers sont complètement à côté de leur mission ; là où ils sont ils n'arrivent à avoir aucun renseignement sur les forces en présence, et les seules personnes qui pourraient être intéressantes à éliminer se trouvent à Widcar (de toute façon vos aventuriers ne sont pas des assassins au cœur froid, Caleb ne l'accepterait sûrement pas d'ailleurs).

Jour 9 - Sabba est de retour, il faut espérer que ce fameux ami ne lui ait rien révélé sur les aventuriers après d'éventuelles confidences d'Alvanec. Pourtant, Sirf semble, à présent, les surveiller du coin de l'oeil.

Jour 10 - Le soir de ce dixième jour quelqu'un va s'introduire dans la chambre de Sabba et tenter de l'assassiner. Réveillée par un bruit, ses cris vont alerter Sirf qui mettra le tueur en fuite. Le brouhaha provoqué par cette situation devrait réveiller les aventuriers, et les attirer dans les quartiers de Sabba qui sont proches des leurs. Quelques dizaines de minutes plus tard, le Duc convoque tout le monde dans la salle principale du palais. Les six gardes du corps de la duchesse de Kolmar escortant la princesse Sabba feront leur entrée quelques instants après tout le monde. Un des Grands Templiers entrera dans la pièce et tendra un morceau de papier au Primat pendant que le Duc expliquera ce qu'il s'est passé cette nuit. Après avoir lu le papier, Juan Felipe Auguste tendra une main accusatrice dans la direction des aventuriers, coupant le Duc dans son discours. "Eux, ce sont eux, ils ne viennent pas de Septrion, ce sont des chiens de Calicie"
A ces mots les gardes de Lorane de Kolmar se jetteront sur les aventuriers, talonnés par les Grands Templiers. Les aventuriers n'auront plus qu'à tout tenter pour s'enfuir. Cette partie doit être gérée en fonction des actions des aventuriers, la fuite doit être difficile, mais pas impossible les gardes du château ne comprenant ce qu'il se passe qu'avec un certain retard.

Jour 11 - Au petit matin les aventuriers auront enfin réussi à semer leurs poursuivants. Où qu'ils aillent, en milieu d'après midi, ils finiront par passer près d'une forêt. Là, ils seront arrêtés par des Compagnons écarlates. Il s'agit d'une embuscade, les soldats les ont vu se diriger en direction de cette forêt et s'y sont précipités pour les y attendre. Ils sont dirigés par un Templier et sont suffisamment nombreux et bien armés pour vaincre les aventuriers (un Templier plus une vingtaine de soldats devrait suffir, dans le cas contraire faites en surgir quelques-uns de plus des arbres proches, durant le combat). Alors que le Templier fera avancer son cheval vers eux, débouchant derrière leur position avec d'autres hommes, il expliquera aux aventuriers qu'ils ne sont pas là pour les capturer, pas vivants du moins.
Une fois que les aventuriers seront dans une très mauvaise posture (peut être que certains d'entre eux seront déjà blessés) et qu'ils s'apprêteront à mourir avec honneur, une flèche viendra transpercer le heaume et par la même occasion, 1e crâne du Templier. Une fois la surprise passée, deux autres soldats s'effondreront transpercés eux aussi par des flèches mortelles, les aventuriers auront alors l'occasion d'abattre certains d'entre eux avant de les voir battre en retraite.
Quelques instants après, Sirf sortira des bois. Il expliquera aux aventuriers, que Sabba sait pertinemment qu'ils n'ont rien tenté contre elle. De plus elle n'aime pas qu'on fouille dans ses affaires. Le papier qui a permis à Juan Felipe Auguste de les accuser est une lettre reçue de son frère, un passage disait :
"...j'ai rencontré un groupe de personnes bien étranges alors que j'étais chez Caleb Yogar. - Description assez précise des aventuriers - Ils sont au service de ce Duc et même si je pense que ce sont des gens biens, la parole de Dieu semble leur échapper. J'ai bien peur que ce soient eux qui nous causent le plus de problèmes lorsque nous prendront Bogar…"
Sirf donne ensuite aux aventuriers l'adresse d'une auberge, "le Feu Chantant", dans la ville de Komoré au sud de Widcar. S'ils veulent y aller, Sirf promet que Sabba et lui-même les y rejoindront dans quatre jours pour les aider. S'ils refusent de s'y rendre qu'ils sachent que les "anges gardiens" de Lorane de Kolmar sont à leur recherche et que sans Sabba ils n'ont que peu de chance de leur échapper et de quitter Sionh vivants. Lorane de Kolmar a beau ne pas aimer l'inquisition, elle n'est pas prête à laisser vivre des gens qui sont des traîtres à son pays et qui ont peut-être tenté d'assassiner quelqu'un sous son nez.

Jour 12 - Cela ne leur prendra pas plus d'une journée pour rejoindre Komoré, là ils trouveront aisément l'auberge. La ville, d'une taille moyenne, une dizaine de milliers d'habitants tout au plus, possède un grand port de pêche. C'est une ville fortifiée, comme la plupart des villes des royaumes humains, aux maisons

basses et colorées.

Jours 13 et 14 - Les aventuriers n'auront qu'à attendre et à se cacher ; quelques pièces glissées à l'aubergiste devraient d'ailleurs leur faciliter le séjour. Les informations circulent vite et on parle déjà d'un groupe d'espions venu de l'Ouest...

Jour 15 - Alors que les aventuriers sont en train de prendre leur repas du matin, Sirf entrera dans l'auberge.
"Bien. Vous avez été sages de faire ce choix. La princesse possède un grand domaine non loin d'ici, nous allons nous y rendre, elle nous y attend". Si les aventuriers n'ont pas de monture, Sirf se propose de leur en acheter.
A la fin de la journée, les aventuriers arrivent aux falaises de Réna. Ils pourront apercevoir rapidement les premières tours du château de Sabba. Il est bâti sur un promontoir rocheux qui s'élance dans les eaux.
L'orage, qui a grondé toute la journée, finit par éclater et déverser sa pluie. Les nuages noirs obscurcissent encore plus le ciel qui commençe à perdre sa lumière.

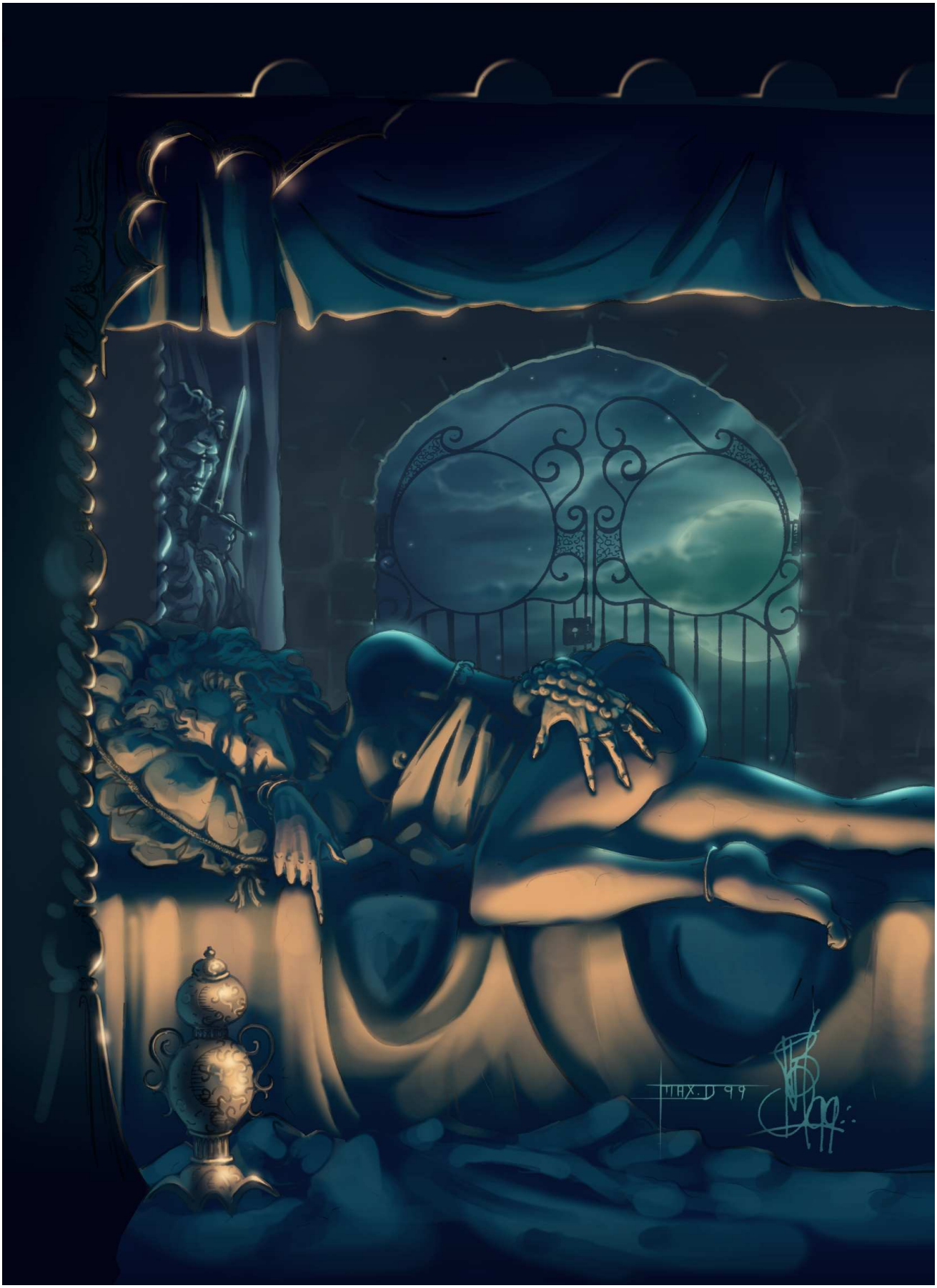
Eclaircissements sur les tentatives d'assassinat :
Ce que les aventuriers apprendront bien plus tard, dans cette histoire, c'est que Cantatine est un des rares parents proches de Sabba encore vivant. En effet, même si quasiment personne ne le sait, Cantatine était le seul cousin germain du père de Sabba et d'Alvanec.
Le père de Sabba, Eriendu, était un sang-mélé (son propre père et son oncle étaient des demi-elfes), ainsi le sang des elfes coule dans les veines de Sabba, d'Alvanec et de Cantatine.
Eriendu fut, il y a de cela plusieurs années l'amant de Rénis (Soeur ainée de Godefroy). De cette union secrète naquit Alvanec. Rénis fit en sorte de cacher son enfant à son entourage espérant un jour trouver une solution pour le faire accepter de tous. Après tout, Erieridu était déjà très peu marqué par les caractéristiques physiques des elfes. Toutefois lorsque Rénis tomba à nouveau enceinte, deux ans plus tard, la situation devint critique. L'Inquisition commença à mettre son nez dans ses affaires et le père de Rénis, le roi à l'époque, qui commençait à se douter de quelque chose, demanda à sa fille de régler le problème au mieux.
A cette époque un jeune courtisan, Malec de Verthold, cherchait désespérément à attirer les faveurs de Rénis. Eriendu, qui était sur le point d'être découvert par les inquisiteurs, quitta Rénis en emportant Alvanec. Il dit à Rénis de garder Sabba et de se débrouiller pour que tous croient qu'elle était fille d'un noble de la cour (son trop jeune âge empêchait Eriendu de partir avec le bébé, sans la mettre en danger).
Les adieux des deux amants furent déchirants, mais nécessaires à la survie des deux enfants.
Alors qu'Eriendu partait vers la grande forêt, à l'est de Tersainte, les inquisiteurs retrouvèrent sa trace. Il fut forcé d'abandonner son enfant chez d'anciens amis à lui, le Baron et la Baronne de Cériodé, pour pouvoir échapper à ses poursuivants. Le Baron pris grand soin de celui qui devint son fils.
Rénis, quant à elle, épousa Malec de Verthold en échange du serment qu'il reconnaitrait Sabba comme son enfant. Il accepta, mais, deux ans plus tard, il laissa entendre à son entourage qu'il detenait un secret qui pouvait faire destituer le Roi. On le retrouva un matin, égorgé, un kriss ensanglanté près de lui.

La "Lame d'ombre" :
Suite aux nombreuses années de persécutions que l'Inquisition a fait subir aux Elfes, et aux autres races, un petit groupe de marginaux elfes s'est créé dans le sud de Tersainte. Se faisant appeler la Lame d'ombre, ils vivent parmi les humains, en dissimulant leur identité. Ils cherchent à détruire les organisations humaines (en particulier religieuses) en assassinant de hauts responsables. Bien entendu leur action est de très faible importance et la Lame d'ombre semble avoir disparu depuis plus d'une dizaine d'années. Dernièrement, ils ont trouvé des renseignements qui leur ont permis de comprendre que Sabba, comme Cantatine, avait du sang elfe. Dégoûtés par cette aberration, ils ont choisi de réapparaître et de les éliminer. Leur succès est toutefois très

mitigé.
Rogan, le leader de l'organisation, espère bien un jour être suffisamment puissant pour reconquérir tout le sud de Tersainte. Malgré leurs deux échecs, il ne désespère pas ; les elfes sont bien plus patients que les humains et un jour, la chance leur sourira sûrement.
Actuellement, la Lame d'ombre compte 50 personnes dans ces rangs, 14 d'entre eux se trouvent à Widcar, 10 à Silcium et le reste est avec Rogan à Fros. Ils vivent dans de vielles caves, parfois même dans des catacombes abandonnées, ne sortant que de nuit et se font aider par les désoeuvrés et par toute la racaille des bas quartiers.

Les hommes et les femmes de la Lame d'ombre, n'apparaissent qu'entièrement vêtus de noir et le visage recouvert de masques grimaçants ou de turbans. Très peu de personnes se doutent qu'il s'agit de non-humains.





Chapitre VII - Le château de Sabba -

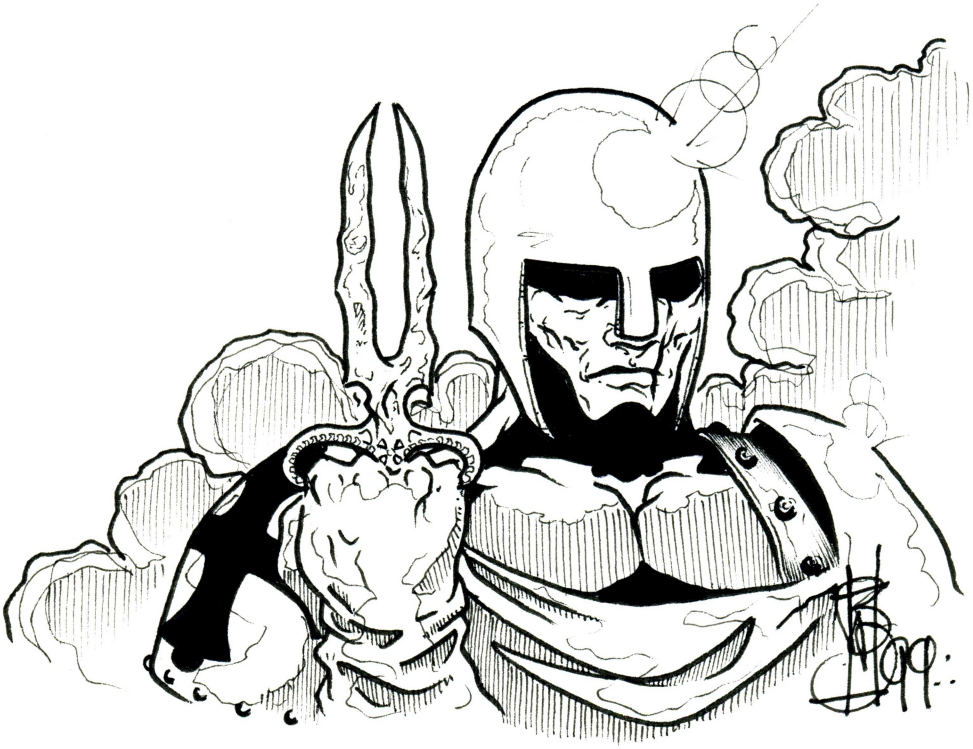
Sabba accueillera des personnages trempés jusqu'aux os et les invitera à se rapprocher du grand feu (même au début de l'été, l'air frais du large fait d'un bon feu une chose agréable).
Le château est magnifique et semble irréel en ces lieux, ressemblant plus aux magnifiques palais elfes qu'aux forteresses humaines. A l'intérieur, la pierre servant de revêtement semble être du marbre aux variantes de pourpre, de vert et de bleu, apaisant les humeurs et réchauffant les corps meurtris par la fuite sous cette pluie battante.
Sabba, accompagnée de Sirf et de six gardes, mènera les aventuriers à travers un dédale de couloirs décorés de multiples statues, de bas-reliefs ou encore de tapisseries aux couleurs vives et joyeuses. Ils déboucheront dans un salon, dont le sol est recouvert d'un tapis en soie de travail Ethite rappelant la plénitude de leurs déserts, où les murs sont cachés par de longues tentures de cette même facture. Sabba les fera asseoir devant un feu sur des coussins aux couleurs chatoyantes et leur permettra enfin de comprendre le pourquoi de son aide. Elle expliquera qu'elle ne les croit pas coupables de ce crime, sous la simple excuse de leur appartenance à une autre religion. De plus, Sirf était en train de les surveiller, ce qui a permis à l'assassin de s'approcher aussi près d'elle.
Sabba suit les voies de la Lumière, et non celles de l'Eglise, ce qui lui vaut l'inimitié de beaucoup de personnes, le nombre de ses amis de confiance est très restreint. Heureusement son titre de princesse impose le respect dans son entourage, Sirf n'est pas étranger à cela non plus.
Suite à ce petit explicatif, Sabba appellera ses servants pour qu'ils s'occupent de loger ses nouveaux invités, et promet aux aventuriers qu'elle a trouvé un moyen, pour eux, de retourner en Aséan sains et saufs.

La nuit sera calme et reposante. A leur réveil les aventuriers découvriront Sabba discutant avec Lorane de Kolmar. Sabba invitera les aventuriers à sa table, et leur expliquera que Lorane et ses gardes vont les escorter jusqu'à Silcium. Là ils embarqueront sur «la Flèche», une petite Goélette commandée par le capitaine Brémar. Ils devront remettre à ce dernier une bourse, que Sabba leur tend, contenant des pierres précieuses et un billet scellé.
Lorane est accompagnée de ses six gardes (les anges incarnés), et se révélera de très bonne compagnie durant le repas. Elle s'excusera de son intervention au château du Duc, mais restera très évasive quant aux raisons de sa nouvelle attitude. Les six gardes de Lorane arriveront en même temps que le chambellan de Sabba. Ce dernier recevra l'ordre d'aller faire préparer les chevaux des aventuriers ainsi que ceux de Lorane et de sa suite pour le début de l'après-midi. Les six gardes, de magnifiques jeunes femmes dégageant une douceur cachée derrière un regard d'acier, se présenteront comme étant Jay, Limara, Jin Abe, Majestic, Estée et Dens. Si les aventuriers discutent avec elles, elles ne s'y opposeront pas, mais ne révéleront rien de personnel à leur sujet ou sur Lorane.
Après le repas de midi, les aventuriers et leur magnifique escorte partiront pour Silcium. Sabba leur fera ses adieux, et leur souhaitera de réussir à arrêter cette guerre au plus vite.

Chapitre VIII - Sur la route de Silcium -

Une troupe de Templiers de l'Inquisition pistait les aventuriers depuis la forêt où s'est déroulée l'escarmouche, et les ont retrouvés à l'approche du château de Sabba. En surveillant ce dernier, ils auront vu Lorane et sa troupe arriver au palais durant la nuit. Quand, le lendemain, ils verront les aventuriers partir avec la troupe de Lorane, ils profiteront de l'occasion pour se défaire de deux ennemis en un seul coup. Les deux Grands Templiers, Jorgan Dureil et Marc Véris, qui dirigent la troupe, prendront une initiative qui, ils l'espèrent, les fera atteindre les plus hautes sphères dans l'ordre des Templiers de l'Inquisition.

L'embuscade :
Durant la traversée d'un petit bois, les Templiers bondiront sur la petite troupe après que trois d'entre-eux aient décoché une volée de flèches sur Lorane. Seule une d'entre elles la touchera la faisant tomber de cheval, apparemment gravement blessée à la gorge, sûrement morte. Au premier tour, sous l'effet de la surprise, les aventuriers ne pourront qu'éviter les coups des Templiers, ensuite ils perdront leurs actions du second tour à dégainer leurs armes mais pourront se défendre, et pourront agir pleinement au troisième tour. Il y a environ une vingtaine de Templiers, (ou plus, modifiable selon la puissance du groupe d'aventuriers), mais dans tous les cas, les aventuriers seront surpassés (encore une fois, mais c'est normal car ils sont en position de fugitifs en pays ennemi). Faites durer le combat quelques tours, jusqu'au moment où seules deux anges (Jin Abe et Dens) seront encore debout, les anges auront encaissé le gros du premier assaut. A ce moment là, Jin Abe criera aux aventuriers de fuir et lancera au sol une fiole qui provoquera, en un tour, une fumée si épaisse que l'on ne peut y voir sa main quand on a le bras tendu devant soi. Les Templiers cesseront de frapper pour ne pas toucher un de leurs compagnons, et attendront à l'affût que la fumée se disperse. Les personnages n'ont que cinq tours pour fuir le contact car après la fumée commencera à s'éclaircir. Durant les dix tours suivants la fumée sera encore trop opaque pour que les Templiers puissent voir les aventuriers, s'ils ont eu la bonne idée de fuir. Si des aventuriers décident de rester pour continuer à combattre les Templiers, ils s'apercevront que Jin Abe et Dens ont fui en emportant le corps de Lorane.



Les courageux aventuriers n'auront d'autre choix que de fuir de façon rapide et subtile, sinon ils se feront submerger par les attaques de tous les Templiers.

Les aventuriers auront sans doute tous fui dans la même direction, ou à peu près, et se retrouveront quelques minutes plus tard. Mais ils ne retrouveront aucune trace des gardes de Lorane, et il est déconseillé de partir à leur recherche avec tous les templiers qui vont les chasser (ils sillonneront la région en groupes importants pour conserver une position de force).
Les aventuriers reprendront leur route pour Silcium au plus vite pour fuir le pays, et n'auront plus de nouvelle de Lorane. Le reste du voyage se passera sans incident, et ils arriveront à Silcium quelques jours plus tard.

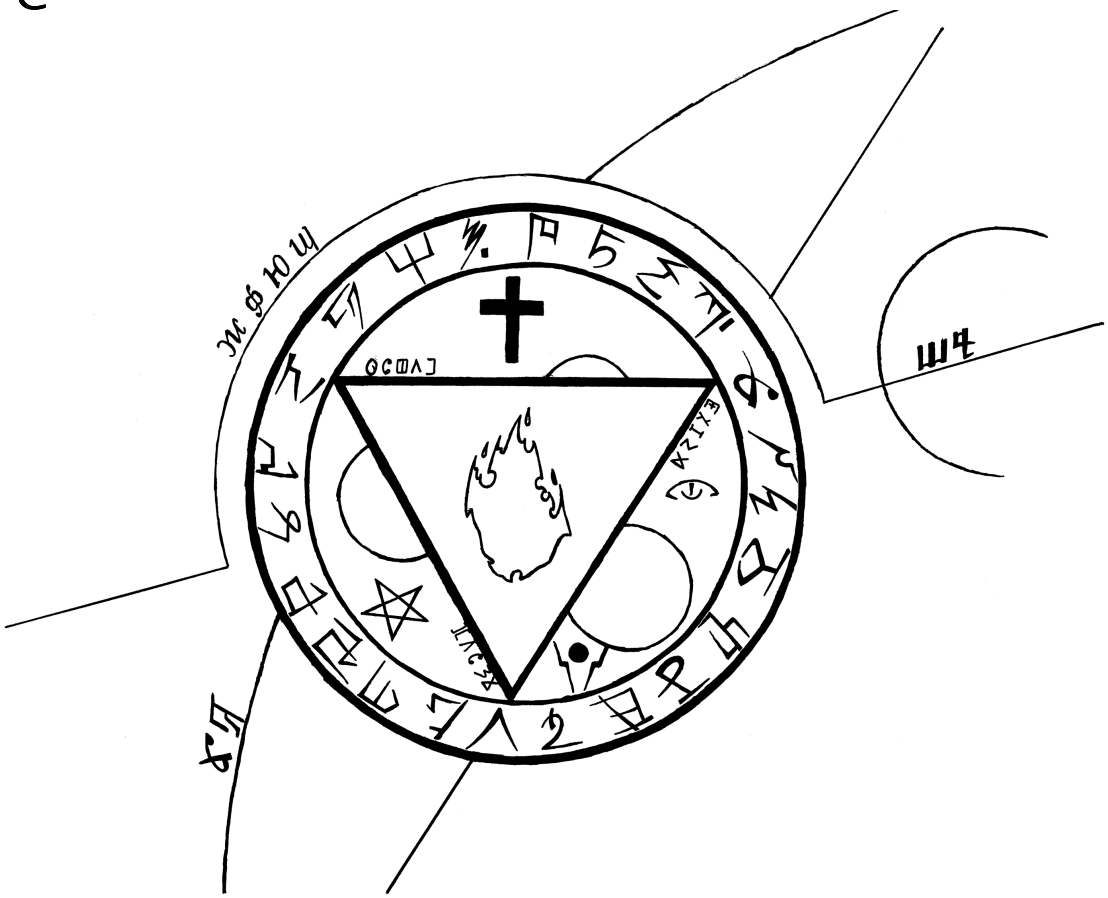
Chapitre IX - Silcium -

Silcium est une cité portuaire, à l'architecture peu courante.

Les aventuriers arriveront à la cité par la vieille ville, ils devront alors se diriger vers les quartiers de la ville neuve, en évitant les patrouilles (ce qui se fera sans trop de difficultés), pour accéder au port. Une fois arrivés, ils pourront rapidement trouver le capitaine Brémar, guidés par les indications des marins. Ce dernier se trouve à l'auberge "des Six Cormorans" et recevra les aventuriers en les regardant d'un mauvais oeil. Une fois la bourse ouverte et la lettre lue, son attitude changera du tout au tout ; il révélera aux aventuriers qu'il les attendait et les amènera aussi vite que possible vers les quais. Dans le même mouvement, il enverra un homme prévenir la capitainerie de leur départ.
Quelques instants plus tard, les aventuriers se retrouveront dans une large barque en route vers le petit navire ancré plus loin. Une fois à bord, le capitaine leur indiquera où se loger et les manoeuvres de départ commenceront.
Alors que le bateau aura effectué son demi-tour et que les vents gonfleront ses voiles, le capitaine viendra annoncer aux aventuriers, que quelque chose va mal. En effet, une barque à rames, chargée de gardes, tente de les rejoindre en leur faisant signe de s'arrêter. Bien entendu le capitaine n'obtempérera pas, faisant mine de n'avoir rien vu et alors que le bateau sera déjà loin des côtes, les aventuriers pourront apercevoir un galion de guerre quitter le port, manifestement à leur poursuite.
Brémar rassurera les aventuriers leur expliquant qu'il ne leur faudra pas plus de quelques heures pour le distancer. L'information se révélera très rapidement vraie.

QUATRIEME PARTIE

LE NAVIRE DES BRUMES



Chapitre I - Capturés -

Après deux jours de mer, une légère tempête va se lever. Des vents contraires vont souffler toute la journée. Une pluie fine et froide va tomber durant des heures. Après une nuit houleuse, le calme sera revenu.
Les premiers debout pourront se rendre compte que les grandes voiles du navire ont été ramenées, faute de vent, et qu'une épaisse brume couvre l'océan.
Quelques dizaines de minutes plus tard, le vent se remettra à souffler et le capitaine donnera les ordres pour mettre la voilure. La brume ne désépaissira pas malgré le vent. Un éclair zèbera le ciel à l'Ouest suivi à quelques secondes d'un coup de tonnerre. Alors que "la Flèche" commencera à prendre de la vitesse, un gigantesque navire jaillira de la brume sans un bruit et percutera l'avant de la goélette. Deux marins seront projetés par-dessus bord, toutes les autres personnes perdront l'équilibre sur le pont. Dans de grands craquements de bois et de métal, la goélette pivotera sur l'avant (emportée dans le mouvement de l'énorme bateau) pour se retrouver bord à bord avec le navire.
Ce dernier surplombe la goélette de plus de cinq mètres, la brume cachant le pont supérieur à la vue des passagers du petit navire.

Deux marins jailliront de la cale en hurlant "on prend l'eau, on prend l'eau...", et un autre sur le pont criera "ils nous lancent des cordes, capitaine venez voir...". Effectivement, des cordages et des échelles de cordes sont jetés le long de la coque, comme si, malgré tout, les marins du grand navire s'étaient rendu compte de l'accident provoqué et cherchaient à aider leurs confrères. Rapidement l'avant de la goélette commencera à s'enfoncer dans les flots et les marins monteront sur le pont principal. La goélette aspirée par le sillage du grand voilier et avec sa proue enfoncée dans l'eau provoquera de grandes lames d'eau qui balaieront le pont. Le capitaine hurlera aux marins de grimper aux cordes avant d'être projeté à l'eau par une de ces lames.
Si les aventuriers veulent atteindre les cordes (sans moyens magiques), ils devront être très prudents : éviter, par exemple d'aller récupérer tout son équipement en cabine alors que le bateau coule. Encore que les plus rapides pourront peut être le faire. Enfiler une lourde armure métallique, alors que la moindre vague risque de vous emporter, est aussi une très mauvaise idée. C'est dans ce genre de situation que le manque de compétences peut s'avérer dangereux. Vous pourrez éventuellement demander des jets d'équilibre (Acrobatie), d'Escalade (les cordes et les échelles confèrent toutefois un bonus de 40 ou 50%) ou encore de Nager pour ceux qui auront été projetés à l'eau. Les aventuriers devront faire preuve de ressources pour s'entraider. Donnez leur un petit coup de pouce si leurs idées sont bonnes, surtout s'ils ont les compétences nécessaires et même si les actions sont un peu acrobatiques. Certains marins pourront aussi aider les moins adroits.

Une fois arrivés sur le pont supérieur, les aventuriers rejoindront le groupe des marins survivants (une quinzaine sur les 25 hommes d'équipage). Les hommes sont réunis contre le bastingage, un groupe de créatures ressemblant, au premier abord, à de gros loups les encerclent (une quinzaine de bêtes). Au centre du demi-cercle formé par ces créatures, se dresse un immense Sularite portant un haubert de plaque noir et s'appuyant nonchalamment sur une grande hache à deux mains.
Les "loups" semblent agressifs et grognent dans la direction des marins ; leur pelage gris anthracite semble poisseux. L'homme qui se présente comme étant Targos, semble assez jeune (la trentaine) ; son visage est large et souriant (d'un sourire sadique) ; son corps puissant (d'ailleurs, il domine quasiment tout le monde d'une tête).

A cette hauteur, la brume est presque inexistante et les aventuriers peuvent contempler l'ensemble du navire. Ce dernier est en fait un gigantesque vaisseau : un château arrière à

plusieurs étages, trois grands mâts à voiles carrées, plusieurs focs et un château avant.
Le pont du bateau ressemble à celui de la goélette mais en beaucoup plus grand, les mâts sont aussi larges que les vieux chênes des grandes forêts elfes, et les poulies énormes, auxquelles sont reliées des centaines de cordages, atteignent la taille d'un baril de 50 litres.
Toutefois, mis à part le comité d'accueil, on ne voit aucun marin, ou autre personne sur le pont. Une bruine fine et froide se met à tomber.

Targos expliquera aux nouveaux venus, que puisqu'ils ont "insisté" pour monter à bord, ils doivent se considérer comme prisonniers. Une rumeur s'élèvera alors du groupe faisant disparaître le sourire de Targos. Il tendra le bras en direction d'un marin. Alors, en un éclair, une des créatures lui sautera dessus et l'égorgera avant de le déchiqueter. Targos fera comprendre aux autres qu'il est dans leur intérêt de ne pas bouger. Le spectacle est horrible.
Ensuite Targos reprendra son monologue : "A la prochaine parole déplacée, je leur demande de tous vous réduire en bouillie". Il demandera à toutes les personnes présentes de déposer les armes et de se déshabiller. Si parmi les aventuriers, il y a des lutins ou des féeries qui tentent de se dissimuler, les deux ou trois créatures les plus proches du personnage, se mettront à grogner attirant l'attention de Targos sur elles.
Une fois tout le monde nu, il s'approchera des mages (ou toute personne utilisant une quelconque magie : runes, ingéniomancie, sciences, magie innée) et les obligera à mettre un collier en métal, semblable à celui des bagnards, autour du cou. Ce dernier se fermera avec un petit "clic".
Si après la démonstration faite par la première créature, un aventurier bronche (les marins eux sont convaincus et ne feront rien qui puisse les mettre en danger) ou tente quelque chose, les créatures se jetteront férocement sur l'équipage et les aventuriers. Il sera nécessaire de faire preuve d'une immense diplomatie pour que Targos accepte d'arrêter le massacre. Toutefois si un des aventuriers garantit que cela ne se reproduira pas, il se peut qu'il cède. Quoi qu'il en soit, il vaut mieux éviter ce passage dès le début.
Une fois les colliers mis, Targos demandera, dans l'éventualité où il y ait une féerie ou un lutin qui se cache, à ce qu'ils se montrent, et prennent forme humaine (pour la féerie), afin de pouvoir leur passer un collier.
Une fois l'opération effectuée, il expliquera que ces colliers magiques feront sauter la tête de toute personne qui cherchera à utiliser la magie. Deux runes sont gravées à l'intérieur du collier, une rune de perception et une autre, qui lui est liée, de création-feu. Inutile de vous dire qu'une projection de flammes à cette distance du corps n'aura pas de mal à tuer n'importe quelle personne ou à la défigurer à vie. En effet même si les dommages ne la tuent pas (vu qu'il n'y a pas de localisation en magie), vous pourrez tout de même considérer que la personne est brûlée au troisième degré sur la totalité du visage et en déduire les conséquences. Les féeries ne pourront donc pas reprendre leur taille originelle et seront bien tristes.
Si à cette occasion encore, les aventuriers n'obtempèrent pas, Targos fera à nouveau attaquer les créatures qu'il appelle "ses loups" et cette fois, le seul moyen de survivre sera de se jeter à l'eau. Dans ce dernier cas, les personnages devraient y laisser la vie, noyés par la vague créée par le bateau. Toutefois c'est à vous de décider ce que vous ferez d'eux en fonction de leurs actions.

Note :
Que ceux qui ne peuvent se noyer n'oublient pas qu'ils peuvent facilement se faire dévorer par des créatures marines.

Enfin, Targos conduira l'équipage et les aventuriers vers les escaliers menant à la cale. Les aventuriers descendront donc quatre étages avant d'arriver dans cette partie obscure du navire. Là on les enfermera avec les marins dans une grande pièce faiblement éclairée par des lampes à huile. Des coffres emplis de vêtements sont là et Targos leur expliquera qu'ils sont à leur disposition. Ils seront enfermés à cet endroit pendant quelques heures, quatre loups montent la garde devant la porte.

Chapitre II - Les enfants d'Ishtar Drak -

II y a de cela des milliers d'années, dans un monde inconnu des habitants de Ji-herp, un peuple entier a été frappé par un mal étrange. Un millier de ces êtres a réussi à échapper au mal en pactisant avec des forces occultes. A leur grand malheur, leur destin n'en a pas été meilleur. Leurs âmes furent condamnées à errer pour l'éternité dans les limbes. Parmi eux se trouvait Ishtar Drak, un puissant mystique. Après des centaines d'années (le temps dans les limbes possède une courbe d'évolution très aléatoire…), ce dernier réussit à arracher son âme des limbes et à s'incarner dans le corps d'un humain vivant sur Ji-herp. C'est alors que les âmes de son peuple se mirent à disparaitre inexorablement pour une raison inconnue.
Ishtar Drak est maintenant sur Ji-herp depuis près d'une cinquantaine d'années, habitant le corps de Ronel. Ce dernier était un jeune homme simple d'esprit et difforme dont l'âme à été détruite par Ishtar Drak. A l'heure actuelle Ishtar a, grâce à ses pouvoirs et à la magie apprise sur Ji-herp, transformé ce corps à l'image de son ancienne apparence.
Ishtar Drak a ensuite créé le bateau. Il l'a fait parcourir les océans à la recherche d'humains. Il a créé une véritable organisation religieuse autour de lui en se faisant passer pour l'avatar d'un seigneur des Ténèbres. Ses prêtresses obligèrent d'abord des femmes enlevées à s'accoupler avec les humains capturés par leur maitre. Maintenant les enfants nés de ces accouplements sont devenus des prêtresses à leur tour et tout se fait dans une parfaite entente.
Les enfants subissent ensuite une sélection. Les meilleurs sont retenus pour devenir de futurs hôtes ou des mères porteuses. Les autres sont élevés pour devenir des servantes. Les mâles non retenus sont vendus aux nations pratiquant l'esclavage. Les enfants mâles ne servent jamais de père pour éviter la consanguinité et les dégénérescences. Ce sont des marins qui servent pour la fécondation. Depuis une vingtaine d'années, Istar Drak réussit à obtenir en moyenne par an un enfant sain et parfait, à ses yeux, pour accueillir l'âme d'un de ses frères. Ces enfants sont alors placés dans la chambre de développement. Leurs âmes y sont détruites et leurs corps amenés à l'âge adulte en quelques mois. Ensuite ils sont placés en stase en attendant le grand jour où Ishtar Drak pourra ramener ses frères. A l'heure actuelle, ces derniers ne sont pas plus d'une centaine à survivre au phénomène provoqué par la translation d'Ishtar. Il le sait, il le sent dans son âme. Ishtar sait qu'il doit se dépêcher. Il veut sauver le plus possible de ses frères, mais pour l'heure il n'a pas assez de corps prêts à les recevoir, ni la puissance nécessaire pour les faire venir. Alors Ishtar ne laissera rien contrecarrer ses plans. Certains pourraient se demander pourquoi Ishtar ne veut que des corps parfaits. En fait, il sait que sans cette perfection, peu de ses frères résisteraient à la translation. Aucun d'entre eux n'a sa force et encore moins l'état d'esprit qui lui a permis de faire ce qu'il a fait et de survivre.

Le navire des brumes parcourt les océans depuis plus de trente ans maintenant, et une personne ayant un score en légende supérieur à 80% pourra se souvenir de l'histoire de "ce bateau emportant les navires et leurs équipages dans les enfers pour y être dévorés par les démons".
Les marins ainsi enlevés sont donnés en pâture aux loups de Targos, après avoir servi pour la reproduction.
Le bateau abrite une centaine de mères porteuses, servies par près du double de servantes. Le tout est dirigé par une "Mère Supérieure" appelée "Mère des Mères". L'ensemble de ces personnes forme une confrérie qui s'appelle "les enfants d'Ishtar Drak".
Elles se plaisent à dire : "Nous avons été choisies par notre maître et amant spirituel, le prince des enfers Ishtar Drak, serviteur de la grande Asmodée". La confrérie fait l'apologie de la luxure et pense que ses enfants, choisis par Ishtar, deviendront des demi-dieux.
Les servantes n'ont pas le droit d'enfanter, toutefois, tous les six mois, une d'entre elles est choisie pour connaître les plaisirs ultimes offerts par Ishtar Drak. Les femmes ainsi "élues" n'ont le temps que de faire miroiter à leurs soeurs ce qui

leur est arrivé avant de mourir d'épuisement, vidées de toute énergie.

Les aventuriers devraient vivre quelques jours d'extase, au cours desquels les servantes les préparent à leur rencontre avec les mères choisies. Toutefois, certains détails devraient les pousser à chercher un moyen de s'échapper. Le lendemain de leur arrivée, on leur attribuera des cabines au second pont, et la mère supérieure leur expliquera les règles à suivre s'ils veulent éviter la colère de Targos. Tout d'abord, le pont est divisé en quatre parties, les trois maisons "des invités" et le quartier des enfants. Les aventuriers et les marins de la Flèche vont être divisés en trois groupes. Chacun sera acueilli dans une des maisons d'invités.

Les règles :
- Il est interdit à un invité de se rendre dans une autre maison que la sienne (les aventuriers auront la chance de tous se retrouver dans la même : la maison bleue).
- Il est interdit à un invité de se rendre, sans escorte et autorisation de la Mère des Mères, en dehors du second et troisième pont.
- Il est interdit d'aller à l'encontre des ordres des servantes, des mères ou de la Mère des Mères.
- Il est obligatoire de respecter la hiérarchie en matière de réponses aux ordres donnés. La Mère des Mères vient en premier, ensuite les mères et enfin les servantes.
- Les repas sont à heures fixes et obligatoires, ils sont pris au troisième pont.
- Un invité ne doit parler que si on l'y autorise.

Si les aventuriers sont un tant soit peu futés et charmeurs, ils arriveront à se faire une alliée parmi les servantes de la maison bleue. Gendra, est une jeune servante de 17 ans, fille d'une mère. Un peu petite selon les critères d'Ishtar Drak, elle a échappé à la destruction de son âme, toutefois sa jolie frimousse lui a value de devenir servante (ce qui n'est pas forcément mieux que l'esclavage).
Gendra, malgré son enseignement, n'a jamais vraiment été convaincue par cette religion que tous suivent à bord. Peut-être est ce à cause du petit médaillon qu'elle a subtilisé à sa mère. Ce dernier à la forme d'un petit cylindre et abrite un minuscule parchemin sur lequel est inscrit un poème. Ce dernier parle d'oiseaux, d'arbres et d'amour... C'est le marin qui lui a servi de père qui portait ce médaillon autour du cou. Sa mère n'a jamais su qu'il pouvait s'ouvrir. Même si ce bijou modifie certaines choses dans l'esprit de Gendra, elle n'a jamais été désireuse de quitter le bateau, la vie n'y est pas si mauvaise et les servantes n'ont de relations que si elles le désirent. Toutefois, un rien pourrait la faire changer d'avis.
Gendra entretient une relation particulière avec sa mère, pas une relation mère-fille, mais plutôt quelque chose qui ressemble à une entente fraternelle. Et cet atout pourra sûrement être utile aux aventuriers.
Une ou deux journées passeront avant que les aventuriers puissent commencer à comprendre que Gendra pourrait être facilement influençable. Ce temps leur permettra de comprendre le fonctionement du bateau. Les servantes sont très bavardes, certaines avides d'hommes et de réconfort (quelques unes ne se plaindront pas non plus de nouvelles présences féminines).

Les servantes sont là pour servir les mères et entretenir le bateau. Elles doivent aussi choisir les marins les plus enclins à convenir aux mères. Elles servent de cobaye, en quelque sorte, mais des cobayes volontaires évidemment. Volontaires, car il serait dommage d'être choisie par Ishtar Drak et de ne pas savoir le satisfaire. Malgré tout il y a très peu d'obscénité dans leurs pratiques, car tout ceci est considéré comme une science plus qu'autre chose.
Les mères coulent une vie douce, se faisant servir par les servantes. Le seul inconvénient étant qu'elles ne choisissent pas leurs partenaires (contrairement aux servantes) et qu'elles doivent donner au moins un enfant tous les quatre ans. Lorsqu'une mère devient trop vieille pour enfanter, elle rejoint les servantes et une nouvelle mère est choisie parmi les jeunes adultes les plus aptes à être fertiles.

La Mère des Mères supervise tout ceci avec un pouvoir absolu qui lui vient d'Ishtar Drak. On prétend qu'elle était une servante choisie à plusieurs reprises par Ishtar Drak et qui n'en est jamais morte.

Pendant les deux premiers jours, les aventuriers vont être traités comme des rois, bains parfumés, massages avec des huiles végétales, coupes de cheveux, rasages etc... Ils auront même l'obligation de faire preuve de leur virilité. Si parmi eux certains refusent, il sera préférable



Targos est le maître des loups ; il est la "police" du bateau mais ne s'occupe en général que des enlèvements de marins. Il est le seul avec la Mère des Mères et les servantes choisies à connaître le visage du maître. Quelques rares femmes ont entraperçu de nuit une silhouette noire qui se tenait à la proue du bateau, contemplant les étoiles.

que leurs camarades leur viennent en aide. Mais, le troisième jour, ces refus ne seront plus tolérés et il vaut mieux qu'ils soient devenus amis avec Gendra. Celle-ci pourra laisser croire que c'est elle qui s'occupe de les tester, ce qui lui vaudra d'ailleurs l'admiration de ses camarades.
Dès le quatrième jour, les aventuriers pourront comprendre que certains marins de la maison

jaune ont disparus, Gendra sera en mesure de leur apprendre que tous les marins finissent par partir. Targos vient les chercher une fois qu'ils ont accompli (ou essayé d'accomplir) leur "mission". Gendra pense qu'ils sont jetés à la mer, mais certaines prétendent qu'ils servent de repas à Ishtar Drak et cela ne semble pas les préocuper outre mesure. Il est normal que leur maître se nourrisse de la sous race : les hommes.

Note :
Les aventuriers Féeries, Lutins, Félidés, Klotians et Hommes-dragons ainsi que ceux de sexe féminin, ne subiront pas les mêmes tourments que les autres personnages. On leur expliquera qu'ils seront sûrement amenés à rencontrer Ishtar Drak, afin de connaître leur sort. En attendant, ils resteront à la maison bleue.

Si les aventuriers se débrouillent bien, ils devraient avoir accès à des lieux et à des connaissances qu'ils ne devraient normalement pas avoir (le chenil par exemple). Ceci pourra leur faire comprendre qu'une fois qu'ils ne serviront plus, Targos se débarrassera d'eux, et qu'il serait donc une bonne chose de trouver un moyen de s'enfuir.
Le soir du quatrième jour, si rien d'anormal ne s'est produit, un des aventuriers (en priorité si c'est une Féerie, un Lutin, un Klotian, un Félidé ou un Homme-dragon) sera conduit par Targos au deuxième étage du château-arrière où il recontrera Ishtar Drak. Ce dernier se doit de voir un de ces êtres si différents des marins habituels (n'oublions pas que les aventuriers sont des êtres d'exception).
Ishtar se montrera inquisiteur, cherchant à en savoir plus sur le petit groupe, mais restera toujours très courtois et bien dissimulé dans la pénombre surnaturelle de la cabine. Un dialogue finira par s'installer, si l'aventurier réussit à capter la curiosité de Drak. Un personnage, un tant soit peu habile, pourra peut être même finir par en savoir plus que ce qu'Ishtar n'aurait sû dire. Toutefois, il devra être prudent s'il ne veut pas se retrouver dans la gamelle des loups pour avoir été insolent avec le "Maître".
Quels que soient les moyens que les aventuriers aient trouvés (ou trouveront) pour s'enfuir du bateau, Ishtar Drak fera une proposition à l'aventurier convoqué. De temps à autres, il essaie d'organiser des distractions pour amuser ses passagères. En l'occurence, depuis quelques temps, il réunit une dizaine des derniers marins qu'il a enlevés puis les fait combattre ensemble dans une sorte de petit tournoi. Le vainqueur gagne le droit de se jeter à la mer par temps calme avec une planche de bois, un peu de nouriture et de l'eau, dans le vain espoir d'être récupéré par un bateau. Cette fois Ishtar est prêt à faire mieux. Il déposera le vainqueur tout près de la côte de son choix, à condition que les combats soient exceptionnels.
Bien entendu, Ishtar n'a jamais laissé aucun des marins victorieux quitter le navire en vie, mais l'espoir de ces derniers lui garantit que les combats seront spectaculaires, ce qui plait énormément à ses suivantes qui aiment prendre des paris et motiver "leurs champions".
Si Ishtar ne laisse jamais partir personne vivant de son bateau, c'est pour éviter que l'histoire concernant son navire ne se répande. Ainsi les enfants qui ne sont ni choisis pour être de futurs hôtes, ni pour être mères ou servantes, sont vendus comme esclaves, à un âge suffisamment jeune pour qu'ils n'aient plus de souvenir précis du bateau en grandissant.
Pour ce combat encore plus que pour les autres, il a l'intention de faire éliminer le vainqueur, mais cela les aventuriers ne pourront que s'en douter. Gendra n'est pas au courant d'une telle chose, seuls le sont Targos et la Mère des Mères. Tous les aventuriers seront «invités» à participer au tournoi.

Quoi que fassent les aventuriers, leur but devrait être maintenant de s'évader. Tous les jours, deux ou trois marins supplémentaires disparaissent et lorsqu'il ne restera que les cinq plus forts, après que les personnages aient subi la Cérémonie, Ishtar organisera le combat.

LA CEREMONIE

Les aventuriers seront les derniers à la subir. Un matin deux d'entre eux seront préparés par

les servantes : bain, rasage, coiffage, vêtements neufs. Ensuite ils seront conduits dans deux des très luxueuses cabines des mères où une ravissante jeune femme les accueillera.
Les deux mères les entraîneront dans leurs jeux durant toute la journée, puis ils seront reconduits dans la maison bleue. Le lendemain, ce sera le tour de deux autres et ainsi de suite jusqu'à ce que tous (mis à part les quelques exceptions raciales) aient accompli la cérémonie.

LE COMBAT

Il est organisé par une belle après-midi, chaude et ensoleillée. Les femmes sont toutes dehors. Une arène, de quelques mètres de diamètre, est tracée sur le pont principal. Il y aura cinq premiers combats (un contre un) qui vont déterminer les finalistes. En effet les règles sont simples, pour accéder au combat suivant, il faut tuer son adversaire avec la seule aide de ses mains et d'une unique dague. Cette dernière est plantée au centre du cercle, au combattant le plus rapide de s'en emparer. Ensuite, une épreuve de grimper de corde éliminera un concurrent qui, pour être arrivé dernier, devra affronter à mains nues deux des loups de Targos. Dans le cas très peu probable où il y survivrait, il sera mis de coté. Deux autres combats ne vont laisser que deux finalistes, qui s'affronteront ensemble. A la fin de ce combat il n'y aura qu'un seul vainqueur. Si, après le combat des loups, le guerrier à survécu, il doit affronter le grand gagnant, et à nouveau il ne restera qu'un seul vainqueur. Bien entendu, il n'y a pas de soins entre les combats.
Les servantes et les mères seront installées autour de l'arène, et Targos se trouve derrière le fauteuil de la Mère des Mères avec ses loups. Ce combat sera une bonne occasion pour tenter de s'enfuir, la panique que pourront causer les aventuriers pourra les protéger de Targos et de ses loups. Si les aventuriers s'y préparent, ils pourront avoir prévu des provisions et des outres pleines d'air ou de petits barils pour faciliter leur évasion. D'une façon où d'une autre (peut être via Gendra) les aventuriers apprendront que le jour choisi pour le combat coincide avec le passage du navire non loin des côtes. Ainsi, se jeter à l'eau à ce moment là, pourrait être un excellent échappatoire car personne ne les y suivra.

Même si cette joute inamicale est le meilleur moment pour s'enfuir, il se peut que les aventuriers aient échaffaudé un plan qui leur permette de s'enfuir auparavant. Le combat n'est pas le moment où les aventuriers doivent s'enfuir, mais un des moments qui sera le plus propice à l'évasion.
Dans tout ce chapitre, vous devrez laisser les aventuriers se débrouiller et faire ce qu'ils veulent. N'oublions pas que même si nous ne vous décrivons que Gendra, toutes les femmes embarquées dans ce navire ont des caractères différents. Et même si elles sont toutes tournées vers les Ténèbres et donc plus ou moins mauvaises, cela ne se traduit pas toujours de la même manière.

DESCRIPTION DU NAVIRE

A tout moment, sauf lors du combat, trois loups surveilleront l'accès entre les ponts inférieurs et le pont principal.

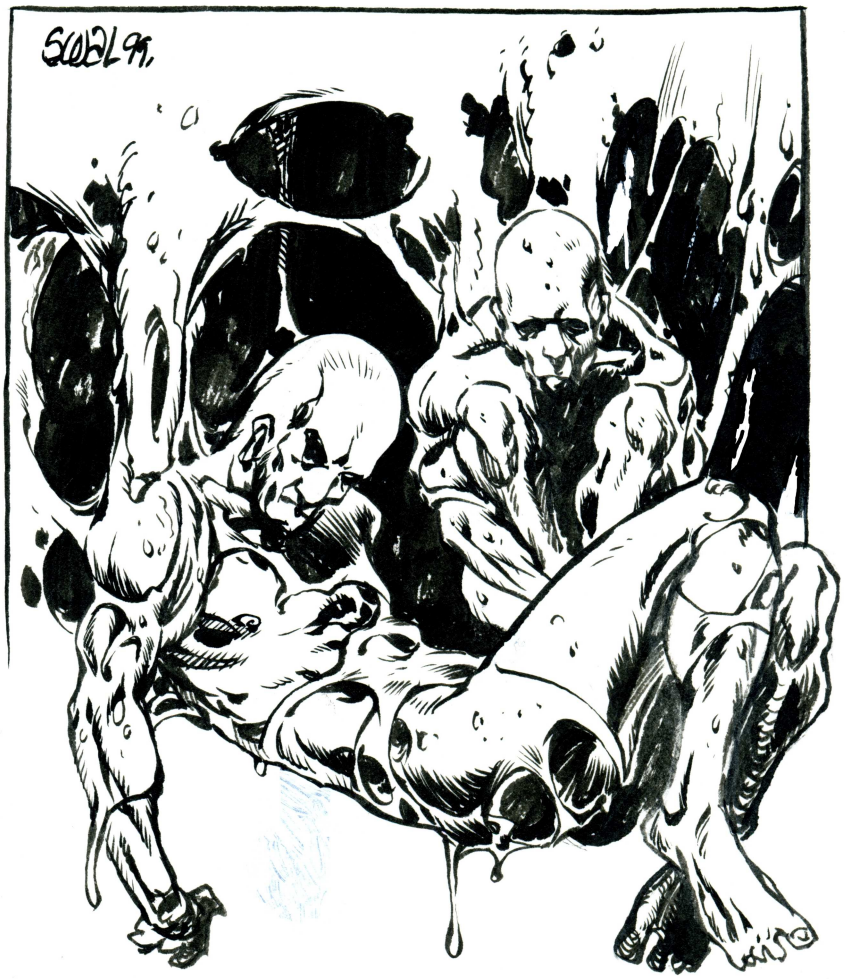
La cale

Elle est emplie de victuailles et de matériel qui permettent aux habitants du bateau de vivre dans une quasi-autarcie. Le navire peut transporter sans aucun problème un fret atteignant plus de dix tonnes.
Vers l'avant se trouvent deux pièces de taille relative : la prison et le chenil.
La prison est en fait une pièce à la cloison épaisse qui se trouve sous la ligne de flottaison. On y trouve quelques bancs et des coffres emplis de vêtements très ordinaires. L'équipement des aventuriers se trouve à cet endroit.
Le chenil est une sorte de grande niche où les "loups" de Targos viennent se nourir et dormir. Cette grande pièce a un sol recouvert de paille et jonché d'os blanchis par un nettoyage méticuleux. La présence de ces os ne dépasse pas quatre

semaines car Targos nettoie le lieu une fois par mois. En regardant de plus près, il est facile de se rendre compte qu'une majorité d'entre eux conviendraient parfaitement à un squelette humain. Lorsqu'ils ne dorment pas là, les loups déambulent dans le bateau comme de gros toutous bien gentils.
Derrière les tonnes de fret, en poupe du bateau, se trouve une pièce scellée. La porte est fermée par une chaine et un gros cadenas, qui seront aisés à briser. De la pièce émane une très faible lumière verte. De gros cocons gélatineux verts et légèrement phosphorescents semblent engluer les corps, en position foetale, de jeunes gens aux formes parfaites. On y compte près d'une vingtaine de cocons. Le liquide visqueux qui les constitue s'écoule sur le sol et semble palpiter au rythme d'un coeur humain.

Le quatrième pont

C'est à ce niveau que se trouve la centaine de cabines qui abritent les mères. Ces cabines sont de grandes pièces de 4 mètres sur 7, richement décorées et offrant un confort très appréciable. Même si la majorité d'entre elles semblent identiques, chacune possède pourtant sa personnalité propre. Les murs sont recouverts de tissus et de petits hublots de verre épais laissant pénétrer la lumière du jour. De grands lits à baldaquin, de belles commodes, une grande table et des chaises constituent la majorité du mobilier. On trouve aussi chez beaucoup d'entre elles de beaux et grands miroirs.
Chaque chambre est décorée avec un goût pour le raffinement qui parfois se mêle à l'érotisme, la perversité ou le lugubre.
On trouve aussi sur ce pont les salles de travail



qui permettent aux prêtresses de cultiver leur intellect et leur corps. On trouve donc une immense bibliothèque emplie de traités de toutes sortes (les ouvrages idéologiques y sont inexistants, si ce n'est sous la forme d'éloges aux Ténèbres).

Le troisième et le second pont

Ces deux ponts abritent les trois maisons (bleue, carmin et jaune), qui sont en fait des regroupements par métiers. Les servantes bleues sont chargées de s'occuper de l'entretien du bateau. Les carmin s'occupent de la nourriture, de l'organisation des cuisines et de servir les repas. Enfin, les jaunes sont chargées de la fabrication et de l'entretien des objets utilitaires : vêtements, ustensiles, outils etc...
Pour cela elles disposent de salles de travail où elles se réunissent pour effectuer leurs travaux.
C'est au second pont que l'on trouve les cuisines et le réfectoire.
La crèche accueille une vingtaine d'enfants, qui y suivent un enseignement basé sur la théologie.

Le pont supérieur ou pont principal donne sur l'extérieur.

Le château arrière

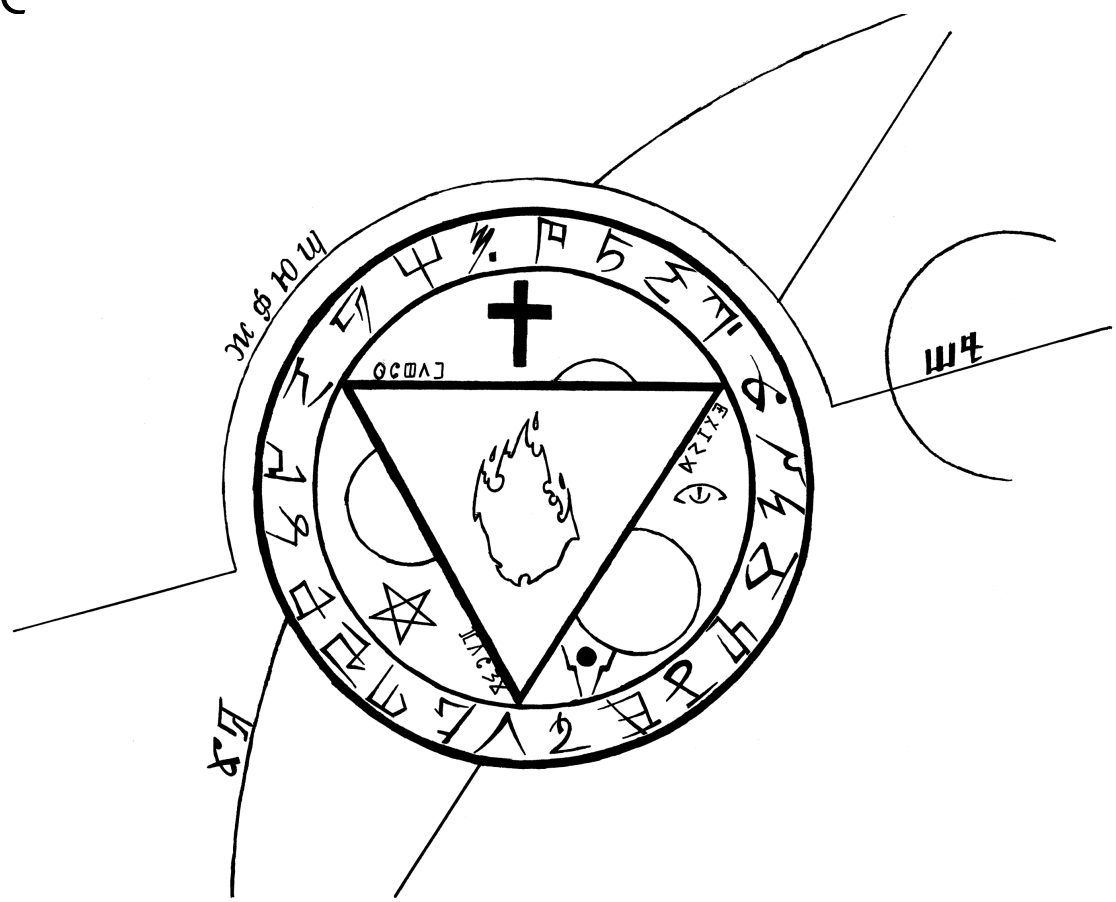
Au rez-de-chaussée se trouvent les appartements de Targos ; une grande pièce bien meublée où il fait profiter les servantes qui le veulent de ses faveurs. Il s'y vautre dans une certaine luxure et profite de ses nombreux temps libres pour apprendre l'art de la navigation.
Le premier et le second étage accueillent les appartements d'Ishtar Drak. Les pièces sont basses et très obscures. Ishtar semble apprécier la pénombre. Dans la première pièce on trouve une lourde table où le "maitre" prend ses repas et un lit. Quelques coffres jonchent le sol, mais on ne voit aucune décoration. A l'étage il n'y a pas plus d'amélioration dans la décoration, même si les dizaines d'ingrédients du laboratoire qu'il accueille offrent milles couleurs aux yeux des visiteurs. On y trouve toutes sortes de produits et de plantes, ainsi que de nombreux grimoires écrits dans la langue d'Ishtar. Une mousse verte, que peut être certains pourront reconnaitre comme une variété de lychen, se trouve ici en grande quantité. Au fond de la pièce, il y a une grande chaise en bois lourd. Ornée de deux grands accoudoirs, son travail est fin et délicat et conviendrait au trône d'un puissant seigneur. De grandes quantités de joyaux, perles, émeraudes, saphirs forment des symboles sur l'ensemble du meuble.

Le château avant

Ce sont les quartiers de la Mère des Mères qui se trouvent ici. L'unique grande pièce formant ce pavillon est très encombrée par toutes les possessions de la Mère des Mères. Un grand lit à baldaquin orne le fond de la pièce et les meubles, commodes, armoires et coffres, tous plus beaux les uns que les autres emplissent le reste. La chambre est très éclairée et les symboles dédiés à Asmodée sont nombreux.
Quels que soient les moyens que les aventuriers utiliseront pour s'enfuir du Navire des Brumes, l'événement se produira alors qu'ils vogueront près des côtes de Calicie. Ils arriveront donc en terre alliée, soit en dérivant au grès des courants, soit secourus par un bateau de pêche calicien. La ville la plus proche qu'ils rencontreront sera Soliar, le plus grand port de Calicie (cette dernière ne se trouve qu'à quelques heures de marche de leur point de chute et semble représenter le seul moyen de retourner à Bogar).

CINQUIEME PARTIE

IL FAUT DELIVRER TECK



Chapitre I - Soliar -

Ce port est le plus grand de Calicie, et peut-être même de toute la côte. Il est agencé de façon très classique, sobre, sans originalité, et très pragmatique. Ce côté pratique s'avère obligatoire étant donné la flotte qui est à quai, car il s'agit de la plus grande du pays. Au premier abord, les aventuriers seront déconcertés et perdus par l'immensité de la ville, mais ils s'apercevront très vite que tout est bien indiqué, quoiqu'ils cherchent. Malgré cette efficacité, la cité subit le contre-coup de sa grande fréquentation, et la crasse a vite fait de recouvrir et dégrader tout ce qui avait un semblant de beauté.

Au port, on trouve de nombreuses auberges, hélas rarement bien fréquentées, mais les aventuriers pourront s'y reposer et se remettre de leurs émotions (s'ils ont de l'argent bien entendu). S'ils décident de visiter la ville, ils découvriront toutes sortes de marchandises et de personnes qui feront sans doute leur bonheur. Les produits les plus exotiques et les plus rares n'attendront que leur argent (qu'ils ne doivent pas posséder en grande quantité) pour entrer en leur possession, mais évidemment le prix est en conséquence.

Les aventuriers ne doivent pas oublier qu'il est nécessaire de retourner chez Caleb au plus vite, et n'ayant sans doute plus d'argent (ou très peu),



ils devront trouver de quoi payer leurs provisions. Il existe dans ce port de nombreuses personnes recherchant de la main d'oeuvre, même très temporairement, pour de menus travaux plus ou moins légaux (débarquement de marchandises par exemple). Si les aventuriers arrivent à se faire valoir correctement, ils empocheront en 4 ou 5 jours la somme de 150 kurons, de quoi payer leur nourriture pour le voyage. Bien sûr, ils peuvent décider d'user de leurs talents pour gagner l'argent du voyage, mais attention le crime est sévèrement puni.

Pour accomplir leur voyage jusqu'à Bogar, ils auront la possibilité de faire partie d'une des nombreuses caravanes en partance pour cette dernière. Bien sûr, le prix sera payé soit en service, soit en monnaie sonnante et trébuchante. Les aventuriers pourront aisément se rendre à Bogar sans l'aide d'une caravane, mais personne n'est à l'abri du brigandage.

En suivant une caravane, ils apprendront que l'armée de Caleb devrait bientôt être aux portes de Teck, mais que le duc ne l'a pas encore rejointe.



Kérios de Lombar

Chapitre II - Préparatifs de guerre -



Périno Dampreu

Arrivés à Bogar, les aventuriers se rendront sans doute directement chez le Duc Caleb. Ils seront reçus par ce dernier, dans les plus brefs délais. Caleb les remerciera de leurs précieux renseignements, puis leur demandera de partir avec lui pour Teck le lendemain. Quelques jours plus tard, ils rejoindront Cyric et Arlium aux portes de Teck. Les dernières lueurs du soleil se sont éteintes à l'arrivée des aventuriers, mais le feu des milliers de torches éclaire les lieux comme si le crépuscule ne devait jamais cesser.

Les armées caliciennes se trouvent à quelques centaines de mètres des murailles, elles se composent de près de 18 000 hommes répartis en camps plus ou moins grands formant un croissant de lune face à la cité. La vision d'une telle armée ne peut qu'emplir de stupéfaction. Les tentes s'étendent sur des centaines de mètres et les soldats grouillent comme des fourmis dans une fourmilière. Les aventuriers suivront Caleb et sa petite troupe vers le centre des campements pour atteindre une grande tente chargée de bannières aux couleurs des nobles de Calicie. Leurs chevaux seront pris par des soldats et ils pourront entrer sous la tente. A l'intérieur de

celle-ci une vingtaine de personnes accueille Caleb avec satisfaction. Après les salutions de rigueur, ce dernier présentera les aventuriers à l'assemblée, puis un par un il présentera chaque personne présente :

- Le Seigneur Kérios de Lombar, un grand gaillard blond d'une trentaine d'années, régent de la cité de Soliar.
- Les Comtes Troirel d'Hugan, Megjos Blanmanto et Hivandin Guélos, bras droits de Kérios de Lombar et chefs des armées de Soliar (5 000 hommes).
- Erian de Sulaern, de taille moyenne mais de bonne allure, le régent de la cité Garbeck.
- Le Baron Perino Danpreu, ses Chevaliers : Nérian (frère de Jeb) et Korgua de Jamer, dirigeant une partie des troupes de Garbeck (1 700 hommes).
- Le Baron Rob de Neil et la Baronne Adrienna de Neil accompagnés du Chevalier Loxan de Futir, dirigeant l'autre partie des armées de Garbeck (2 000 hommes).
- Le Comte Vlamir Goutel et ses Chevaliers, Lénia de Barnet, Sardonef Hénom, Nasénin de Lovallon, Patrick Alcion, dirigeant les troupes de Shax (3 300 hommes).
- Etienne Geohéamont Shax.
- Le reste des personnes présentes est connu des aventuriers, il y a Jordan Léos, Jeb et enfin Arlium et Cyric qui dirigeront les 6 000 hommes de Bogar.



Rob De Neil

L'ambiance semble bonne, même si une certaine anxiété marque les visages, la bataille est proche. Les aventuriers seront invités à rejoindre une grande tente qui a été aménagée pour eux non loin de celle de Caleb pendant que les

Vlamir Goutel



généraux exposent la situation au Duc. S'ils proposent leur aide, Arlium leur expliquera qu'il serait plus adroit de ne pas intervenir. Certaines personnes pourraient s'en vexer. Le mieux qu'ils ont à faire est d'aller se reposer et prendre des forces pour la bataille. Les aventuriers peuvent flâner dans le camp ou ses abords s'ils le désirent, mais s'ils le quittent les gardes leur recommanderont une extrême prudence. Au loin le tonnerre gronde.

La cité, bâtie au bord de la côte, est fortifiée sur son front ouest par de hautes murailles de pierres où l'on peut apercevoir de temps à autre les tours qui encadrent de lourdes portes de bois. Ces dernières, au nombre de quatre représentent les seuls accès à la cité. De grande taille, la cité doit abriter près de 40 000 âmes, et en temps normal doit en voir transiter 2 ou 3 000 par jour dans le port. Son architecture est tout ce qu'il y a de plus banale. Toutefois "l'académie" de chevalerie, reste remarquable pour le travail de décoration intérieure et extérieure qu'a accomplie une caste d'ouvriers nains engagés à cette occasion (l'académie, bâtiment récent, n'est vieille que de 128 ans).

Le siège a débuté deux jours auparavant, et Arlium annoncera à son souverain que tout est en place pour mener l'assaut final. Les ordres ont été donnés et au petit matin trois groupes de fantassins devraient s'engoufrer par les portes principales. Au nord des cavaliers lourds tenteront d'enfoncer les défenses de la dernière porte.
Les aventuriers seront réveillés très tôt avant l'aube et informés de la situation. Ils pourront alors décider de prendre place au coeur de la bataille, ou de rester en arrière avec les généraux (dans la mesure où ils ne les dérangent pas). Arlium et Cyric mèneront deux des trois groupes de fantassins. Avec Arlium, les Comtes Troirel d'Hugan, Megjos Blanmanto et Hivandin Guélos. Cyric sera épaulé par le Baron Perino Danpreu et de ses Chevaliers. Le dernier groupe sera constitué du Baron Rob de Neil, du Chevalier Loxan de Futir, du Comte Vlamir Goutel et de ses quatre chevaliers. On proposera aux aventuriers de rejoindre ce groupe. Attaquant par la porte la plus au sud, leur position ne sera ni la plus aisée, ni la plus dangereuse.

Chapitre III - La bataille -

Actuellement la cité est sous la coupe de près de 8 000 soldats de Sionh et chaque jour voit débarquer des troupes fraiches en provenance de Widcar. Si Teck est reprise, l'arrivée de nouvelles troupes cessera, faute de tête de pont sûre pour les débarquements.

Option : Utilisation des règles de combat de masse.

La lumière de l'aube pointera faiblement, enrobant la cité et ses alentours dans une lueur terne lorsque les cornes annonçant le début du combat retentiront. Les mages feront alors voler en éclat les portes de la cité, déchiquetant les soldats ennemis se trouvant à proximité et les cris de la charge retentiront...
La bataille sera titanesque, et très meurtrière des deux côtés, mais les armées réunies par Caleb prendront l'avantage très vite. Les éléments seront déchainés, et la pluie rajoutera, à la confusion, une démence qui transformera les guerriers en de véritables bêtes sauvages. La percée dans la ville deviendra un flot humain se déversant à travers les rues et écrasant tout ce qui tenterait de le stopper. Les cris de rage et d'agonie rajouteront au chaos une présence maléfique qui s'inscrira à jamais dans la mémoire des protagonistes et personne ne sera épargné par cette étrange démence. La mort, la barbarie et la folie seront les maîtres mots de cette journée. Les noms de Ktoll, de S'arn, d'Eyméris, de Michel seront invoqués, mais seul Baphomet semblera répondre à cette tuerie.
A la fin de la matinée, les troupes de Sionh se rendront, accablées par la défaite, la honte et l'amertume. Mais, face à eux, ne se tiendront que des âmes vidées de sentiments, écrasées par le fardeau du massacre, écrasées par le fardeau de la mort. Caleb acceptera leur reddition comme un soulagement à sa douleur, et s'empressera de signer un accord de paix avec Alvanec de Cériodé. Même si Sionh n'a pas vraiment à craindre la Calicie, les tensions et les divisions internes que vont provoquer cette

défaite risquent de l'affaiblir. Il ne faudrait pas que la Calicie s'allie avec d'autres territoires de l'Ouest pour marcher sur eux. Il vaut mieux, pour l'instant, établir la paix.

Si les aventuriers décident de prendre part à la bataille, faites leur suivre l'itinéraire décrit pour leur groupe lors de la bataille. Ils partiront en avant, lorsqu'ils atteindront le dernier rempart adverse, avec un petit groupe de fantassins (une dizaine). Le gros de leurs troupes affrontant, à l'arrière, les soldats de Sionh. A ce moment, ils pourront choisir l'itinéraire qui leur convient. N'oubliez pas que même si les combats semblent ne durer que peu de temps, la trêve n'arrivera qu'après plusieurs heures.
Les aventuriers pourront être engagés dans plusieurs combats (gérés indépendamment du combat de masse) avant d'arriver à l'Académie de chevalerie où, pour eux, se terminera la bataille. Bien entendu, ces combats ne réprésentent qu'une petite partie des affrontements auquels ils auront eu, eux et leurs troupes, à faire face durant le conflit. Une fois à l'Académie, ils livreront bataille contre l'un des derniers postes tenus par Sionh et mettront, probablement, fin aux jours de Tristan Démias.
Dans le cas où les aventuriers ne se dirigeraient pas vers l'Académie, rappelez leur qu'il s'agit tout de même d'un point stratégique très important. Envoyez également des hordes d'hommes hurlant à leur rencontre prêts à les écharper, afin de les rabattre vers l'Académie et vers la protection du gros de leurs troupes.

Premier combat :
Les aventuriers arriveront dans une allée bouchée par des chariots et encadrée par de hautes maisons en flammes. La seule possibilité pour eux de continuer est de passer le barrage des chariots avant que le feu ne l'atteigne lui aussi. Derrière ce barrage se tiennent une dizaine d'archers et quatre lanciers.
Heureusement pour eux, les portes sont enfoncées de quelques dizaines de centimètres dans les murs et leur donnent un abri partiel face aux projectiles meurtriers des archers de Sionh.
A une centaine de mètres en arrière de leur position, un chariot renversé pourra être remis sur ses roues.
Les aventuriers n'ont que cette issue, derrière eux un groupe d'une centaine de fantassins de Sionh bouche une retraite éventuelle ou tout accès à d'autres rues. De plus les maisons en flammes, malgré la pluie, constituent un piège redoutable.

Second combat :
Alors qu'ils franchiront une petite place où débouchent trois étroites ruelles, des groupes de cavaliers jailliront de ces dernières interdisant toute progression sans combat. Les cavaliers seront trois ou quatre par groupe (trois groupes au total, mais comme toujours à vous d'adapter la puissance des troupes affrontant les aventuriers en fonction de leur propre puissance et de leur état).
Au centre de la petite place la présence d'une statue pourra peut être aider les aventuriers.

Troisième combat :
Pour affronter de face un petit goupe de fantassins, les aventuriers et leur petit groupe devront traverser une maison et rejoindre la maison voisine par les balcons, toits, ou en passant à travers les murs. De cette dernière maison, ils pourront accéder à la grande allée où se trouvent les guerriers, ces derniers sont en train d'exécuter un petit groupe de guerriers Caliciens capturés peu de temps auparavant.
La ruelle conduisant au groupe est obstruée par un mur de verre très épais, créé là par un mage une dizaine de minutes plus tôt. Ce dernier a été abattu par les mêmes fantassins que les aventuriers cherchent maintenant à atteindre.
Dans la maison, ils seront confrontés à deux ou trois guerriers qui seront positionnés en embuscade et qui pourront mettre à mal le premier ou le dernier membre du groupe...

Quatrième et dernier combat : l'Académie
L'Académie se trouve sur une grande place où débouchent deux grands axes et quatre petites ruelles. L'une d'entre elles borde le bâtiment. Ce dernier, vaste de 6 000 mètres carrés sur trois étages, possède une architecture monobloc propre aux forteresses et autres blockhaus. En

fait, il s'agit d'une sorte de grand internat, les manoeuvres extérieures étant organisées toujours en dehors des murs de la cité.
Les fenêtres du bâtiment sont toutes barrées par d'épaisses grilles de fer forgé. Le rez-de-chaussée acueille de grandes classes et des salles d'entrainement au combat. Le premier étage abrite toutes les commodités (cuisines, entrepots...) ainsi que d'autres salles d'entrainement. Les deux derniers étages sont constitués de dortoirs. Chaque étage est bâti sur le même principe, trois couloirs parallèles divisent le niveau en quatre parties. Les couloirs débouchent sur l'avant du bâtiment dans une grande pièce carrée d'où partent des escaliers menant aux autres étages. A l'opposé, ils rejoignent un quatrième couloir qui leur est perpendiculaire et qui longe le mur du fond.
Lorsque les aventuriers déboucheront sur la grande place, ils verront un soldat de Sionh, apparemment très élevé dans la hiérarchie (Tristan Démias), entrer dans le bâtiment (déjà occupé par des soldats de son armée) accompagné d'une demi-douzaine de chevaliers et d'une vingtaine de gardes poussant en avant une cinquantaine de civils. Des cavaliers fonceront alors sur eux (un cavalier pour trois personnes dans le groupe des aventuriers, eux compris).
Les civils, capturés par Tristan Démias, sont de hauts dignitaires de Teck et quelques civils ramassés au passage. Ils étaient enfermés dans une demeure bourgeoise où Démias s'était installé. Démias a décidé, sur les conseils avisés des chevaliers l'accompagnant et au vue de la tournure des événements, de changer d'abri. Parmi les civils se trouve le fils de Kélin.

A ce moment du scénario et suivant les besoins des aventuriers, ils pourront être rejoints par le reste de leur groupe de départ. Le Baron Rob de Neil, leur proposera de charger, d'enfoncer la porte et de pénétrer à l'intérieur. Si la solution ne semble pas la moins dangereuse, elle n'en est pas moins la plus efficace. Le seul inconvénient est que les archers postés aux fenêtres vont faire de terribles ravages dans le groupe des assaillants.
Quoi que fassent les aventuriers, la place sera prise et ils auront à affronter, en personne, Démias et ses chevaliers. On entendra ensuite les cors de la reddition.

Chapitre IV - Une bataille gagnée, une ville à reconstruire -

Teck a subi de graves dégâts au cour de la bataille et elle aura besoin de toute la main d'oeuvre disponible pour être reconstruite et nettoyée (il faut enterrer les morts, même si ceux de Sionh repartent à bord de leur navires). Les aventuriers pourront aider à l'accomplissement de cette tâche et repartir pour Bogar quelques jours plus tard. Une fois arrivés, Caleb les recevra dans son château et les récompensera comme il se doit (mais sans excès non plus) et les félicitera. Il les élèvera au même rang que les gardes impériaux ; comme Cyric et Arlium il y a peu encore, ils sont devenus des hommes de confiance pour le Duc, des amis. Arlium et Cyric feront souvent appel à eux en tant que bras droit.

SIXIEME PARTIE

MALVELICHERAK

Lorane de Kolmar a été laissée pour morte lors de l'attaque des deux Grands Templiers : Jorgan Dureil et Marc Véris. D'après ce qu'en savent les aventuriers, seules, deux de ses gardes du corps étaient encore vivantes lorsqu'ils ont quitté les lieux. Les deux Grands Templiers ont profité de cette situation pour couvrir leur incompétence à éliminer les aventuriers. En effet, lors de leur retour à Widcar, et après leur entretient avec leur supérieur, la nouvelle de la mort de Lorane de Kolmar s'est propagée. Celle-ci aurait été tuée lors d'une embuscade tendue par "les espions de Calicie" (les aventuriers donc). L'intervention, malheureusement tardive, des Templiers n'ayant put la sauver. Toutefois, ces derniers ont pu pourchasser les meutriers et même tuer celui qui avait porté le coup fatal à Lorane (il s'agit en fait d'un prisonnier sacrifié pour la cause).

Après le retour d'Alvanec et du reste des armées de Sionh, le Général Valkior de Puttman tombera en disgrâce, il n'était même pas avec ses troupes lors de l'attaque de Teck (retenu à Sionh par les nombreux problèmes posés par les opposants à la guerre et notamment une partie de l'Eglise). Rombiack Altor cherchera à essuyer la défaite en s'appuyant sur ses alliés religieux, et en essayant de reporter la faute sur Alvanec. Altor n'abandonnera pas Puttman quelle que soit sa situation, ce dernier, malgré les derniers événements, est bien trop précieux d'un point de vue politique (sa puissance armée reste la même malgré son échec, le Roi lui fait confiance).

Le Primat Juan Felipe Auguste cherchant à dissimuler l'incompétence de ses hommes et à éloigner tout soupçon quant à leurs agissements vis à vis de Lorane de Kolmar, va lancer une chasse à l'homme contre les aventuriers. Son statut de vaincu ne lui permet pas de demander ouvertement un procès contre ceux-ci. Cette idée de les faire chasser et ramener clandestinement en Sionh lui a semblé opportune. II procédera tout de même à une démarche officielle pour "brouiller" les pistes.

Chapitre I - Un meurtre ? -

Trois semaines plus tard un nouvel émissaire de Sionh fera son arrivée à Bogar. Un templier escorté d'une demi-douzaine d'hommes de la Compagnie Ecarlate, demandera à voir Caleb, le Primat Juan Felipe Auguste ayant un message à lui délivrer. Ainsi le Duc sera informé de la "forfaiture" de ses hommes qui ont assassiné une duchesse sans aucune raison apparente. Toutefois, la guerre pousse toujours les gens à commettre des actions sans bien réaliser qu'il s'agit "de crimes infâmes". Alors le Primat laisse au Duc le choix des actions à mener pour rétablir la justice.

Le messager quittera le château laissant Caleb dans un état d'amusement certain, mais peu à peu des soupçons, auquels il ne veut pas croire, se formeront dans sa tête : "Et s'ils avaient menti et qu'ils me trompent depuis le début en m'amadouant pour mieux me poignarder dans le dos par la suite...". Quoi qu'il en soit Caleb gardera ses pensées pour lui seul et reprendra rapidement sa confiance dans nos héros.

Il les fera convoquer et leur exposera les faits, il leur donnera tout loisir, s'ils le désirent, de mettre au clair cette affaire. Le Duc est prêt à leur fournir équipement et argent et même à mettre à leur disposition, par le biais de Jordan Léos, un bateau pour se rendre en Sionh. Il est indéniable que le Duc aimerait bien que les choses soient éclaircies, mais il ne forcera la main à personne et si les aventuriers préfèrent ne pas se préocuper de la chose, libre à eux, Caleb leur fait confiance et les croit sur parole.



Juan Félipe Auguste

Chapitre II - Retour en Tersainte -

Avant que les aventuriers ne partent pour Tersainte afin de régler le problème de la mort de Lorane de Kolmar, Caleb leur demandera d'escorter sa fille Drana chez sa cousine Nésia Fitnor. Cette dernière demeure dans la petite ville de Galbech à quelques heures de cheval à l'est de Bogar. Drana doit rester deux jours chez sa cousine et Caleb souhaiterait que les aventuriers lui servent de chaperons ; la paix est toute jeune et on ne sait jamais ce qu'il peut passer dans la tête des gens.
L'après-midi est belle et chaude malgré l'approche de l'hiver et alors qu'ils passeront un petit pont enjambant un large ruisseau, les aventuriers seront pris en tenaille par 8 gaillards (plus ou moins, en fonction du groupe d'aventuriers) armés jusqu'aux dents. Ces derniers sont montés sur de robustes chevaux et jaillissent du sommet d'une colline proche, six d'entre eux attaquant de front et deux autres arrivant par l'arrière de l'autre côté du ruisseau. Le combat devrait être bref et les éventuels survivants avoueront (s'il y a lieu) qu'une personne en Tersainte leur a promis une somme de 10 000 kurons par tête raportée. L'homme en question est riche et se fait appeler Lokar, ils l'ont rencontré à Widcar dans une auberge du port nouveau : "Aux deux cannes".

Eclaircissements :
Lokar n'est autre que Jorgan Dureil, qui, mandaté par le Primat, a engagé de nombreux mercenaires en leur promettant des récompenses exorbitantes.

S'il n'y a pas de survivant après l'affrontement, quelques minutes de réflexion laisseront comprendre aux aventuriers que ces hommes étaient là pour les tuer et rien d'autre. Ni même pour Drana malgré ce que l'on aurait pu supposer. Un crucifix en or trouvé sur l'un d'eux leur mettra sûrement la puce à l'oreille. Drana demandera alors à ce que l'on retourne sur-le-champ à Bogar. Elle y fera prévenir sa cousine par messager.

A partir de maintenant et jusqu'à ce que les personnages se décident à éradiquer le mal à la racine, les attaques d'assassins et autres mercenaires deviendront incessantes (10 000 kurons, c'est une somme énorme).

Donc les personnages devront repartir à Widcar. Là-bas les attaques cesseront, inutile de créer un conflit diplomatique avec la Calicie...
Le trajet se passera calmement à moins que le bateau des aventuriers ne subisse une attaque de pirates. Depuis le traité de paix ces derniers sont de plus en plus nombreux et pullulents dans les hautes-eaux d'Entre-terres... (le bateau pirate, La veuve noire, est commandé par le cruel capitaine Oeilnoir).

Les rumeurs vont vite, en tout cas plus vite que le bateau des aventuriers. A leur arrivée une délégation cléricale les accueillera : Marven Lonn Gardius, Enquêteur au service de sa Sainteté, et dix Compagnons Ecarlates. Ces derniers les inviteront à rejoindre la cathédrale de Longtour où le Primat les attend. Les aventuriers pourront soit suivre Marven, soit décider d'agir autrement. Dans ce dernier cas, Marven essayera de leur forcer la main en tentant de les impressionner, sans toutefois aller trop loin (pas de conflit armé).
Les aventuriers vont avoir maintenant de nombreuses possibilités et il vous sera nécessaire de les gérer en fonction de leurs choix.

Les faits :
Lorane de Kolmar n'est pas décédée de sa blessure à la gorge, mais elle est restée dans un profond coma. Toutefois avant de sombrer dans l'inconscience, elle a eu le temps de rendre la vie aux quatre anges tués par les inquisiteurs. Jin Abe et Dens auront ensuite ramené tout ce petit monde chez Sabba pour s'y réfugier.
Lorane est sortie du coma, le même jour où les aventuriers ont posé, à nouveau, le pied en Tersainte, pour trouver le château de Sabba dans une grande effervescence. Rogan (le chef de la Lame d'ombre), frustré de ses deux échecs a décidé de frapper fort. Il a réunit tous ses hommes à Silcium et s'est juré d'éliminer Cantatine et sa

cousine (au second degré) Sabba. Cette dernière est d'ailleurs sa première cible. Ainsi depuis près d'un mois, les anges de Lorane aident Sirf à protéger Sabba et les habitants du château d'une folie meurtrière qui semble avoir frappé les lieux. Personne, donc, n'est au courant de la survie de Lorane.

Les forces en présence :

La royauté de Sionh
L'affaire a été confiée, comme de bien entendu, aux bons soins du Duc Vicente de Téris, qui, ne voulant se mettre en conflit avec l'Inquisition, laisse le Primat Juan Felipe Auguste gérer la chose. En d'autres termes, les aventuriers sont seuls face à une Inquisition qui, somme toute, cherche à conserver les apparences.
Suivant leur comportement, Alvanec de Cériodé sera peut être enclin à les aider. N'ayant pas peur de s'opposer ouvertement à l'Inquisition, en tant que vassal du duc de Téris, il est l'allié le plus sûr après Sabba. Alvanec possède un petit manoir non loin de la cité de Widcar où il pourra, le cas échéant, accueillir les personnages. Malgré tout, mis à part quelques interventions ponctuelles de sa part, il sera très peu souvent avec eux. La récente défaite lui amène un surplus de travail ; il doit d'ailleurs, impérativement, partir dans les jours qui suivent pour être confronté au Roi et à ses conseillers.

L'Inquisition
Juan Felipe Auguste sera le représentant de l'Inquisition chargé de régler l'affaire concernant le meurtre de Lorane de Colmar. Il sera l'intervenant ayant la position la plus élevée que les personnages seront amenés à rencontrer dans ce scénario. Son but est d'éliminer les aventuriers sans que cela n'entache les nouvelles relations de Sionh avec la Calicie. Même si, à titre personnel, il ne s'en importe que très peu.

Juan Felipe se trouve à la cathédrale, si les aventuriers se présentent à lui, il les accueillera avec un air désolé mais compréhensif. Ses premiers mots seront : "Mes amis, je suis désolé. Je sais, je sais, la guerre est une chose dure à vivre, mais elle n'excuse pas tout... Vous devrez donc répondre de ces malheureux événements, car, même si Dieu est prêt à vous pardonner, il n'en va pas de même de la justice humaine."
Le Primat est toujours accompagné d'au moins quatre Grands Templiers (de quoi calmer les ardeurs des plus belliqueux). Et, alors que les aventuriers tenteront de s'expliquer, il prendra un air de plus en plus désolé, balançant la tête de gauche à droite. Toutefois, au cour de la conversation, l'un des Grands Chevaliers coupable de la mort de Lorane fera sont entrée, si les aventuriers le désignent et l'accusent (ou s'ils le font avant même son arrivée), Juan Felipe Auguste se figera, une expresion de colère et de haine sur le visage. Il tendra une main accusatrice dans leur direction et ses gardes du corps leur sauteront dessus. Il criera à l'assassin et maudira les aventuriers pour leur vilénie. Les quelques gardes présents dans la pièce viendront se joindre au combat et alerteront leurs compagnons. Une garnison entière de Compagnons Ecarlates semble s'être installée dans la cathédrale. Encore une fois, les aventuriers devront fuir les lieux ou mourir avec courage.

La Lame d'ombre
La moitié du groupe se trouve à Silcium, cachée dans un hôtel particulier appartenant officiellement à Lauc Venuis, un riche marchand. En réalité Lauc est un allié de Rogan ; ce dernier le fournit en denrées rares de la civilisation elfique et en échange, Lauc sert de couverture à la Lame d'ombre.
Le bâtiment carré est assez récent et de bonne construction, les boiseries et les grilles sont bien entretenues et la petite cour intérieure est impeccable. Les fenêtres du rez-de-chaussée n'ont pas de volet, mais de magnifiques grilles de fer forgé en barrent l'accès. Deux étages s'élèvent au-dessus, leurs façades sont couvertes de lierre. La cour est entièrement pavée et on aperçoit un chenil sur son côté gauche. Huit chiens, de type molosses de combat, y sont installés. Ils ne sont jamais attachés, mais il semble qu'il y ait une grille pour fermer le chenil, deux maitres chien s'occupent d'eux. Il n'y a personne à la grille

d'entrée, et une petite cloche permet d'attirer l'attention des habitants de la demeure.
Les hommes de la Lame d'ombre y sont installés comme des rois, occupant la vingtaine de chambres aux étages. Toutefois une cave les attend, le cas échéant, s'il se révélait nécessaire de se faire très discret. Aucun d'eux ne met le nez dehors pour ne pas alerter qui que ce soit. Une fois par semaine, ils y célèbrent leurs cérémonies en l'honneur d'Agonn et de Kayne.
Les Lames (comme ils se nomment eux même) se réunissent dans la pièce obscure. Ils forment un cercle et chantent une complainte sourde pendant de longues minutes, jusqu'à ce que l'un d'entre eux entre en transe, déconnecté du monde réel par le rythme incessant et répétitif des chants. Il passe à l'intérieur du cercle et se met à "danser" comme un diable saôul. Alors, le maitre de cérémonie se dirige vers lui et lui tranche les veines du poignet gauche. L'homme se vide de son sang, sans même s'en rendre compte. Après quelques instants les chants cessent et l'homme est mis à l'écart pour être soigné. Le maitre de cérémonie fait ensuite une lecture des dessins tracés par le sang sur le sol, annonçant les augures envoyés par leurs dieux.
L'autre moitié du groupe se trouve aux environs du château de Sabba, tapi au coeur d'un bois épais. Ils y ont installé leur camp depuis près d'un mois. Rogan s'est ensuite introduit dans le château de Sabba pour y laisser un petit cadeau. Guérdon Less Valek, son bras droit d'invocateur, a appelé des enfers une créature repoussante que certains adeptes des sombres arcanes nomment le Saucar. Cette créature à mi-chemin entre le serpent et le poisson dégage naturellement une substance empoisonnée capable d'enrager n'importe quelle personne.
Rogan a donc abandonné la créature dans le puits du château. Depuis, de plus en plus d'habitants deviennent comme fou, du jour au lendemain, et s'attaquent à tout ce qui bouge. Le seul moyen de les arrêter est, bien souvent, de les tuer. Les enfermer ne sert à rien, car ils finissent par se tuer en essayant de s'enfuir. Le Saucar distille son venin petit à petit, et polluer toute l'eau du puits requiert de grosses quantités de ce même poison. Au début une seule personne a présenté cet étrange comportement. Mais avec le temps les choses se sont dégradées, plus les semaines passent et plus le nombre de victimes s'accroit.
Rogan espère pouvoir affaiblir les défenses du château et attaquer avec ses hommes afin d'achever les survivants.

Quoiqu'il se passe, les aventuriers se retrouveront rapidement avec l'Inquisition sur le dos, les chasseurs de primes seront remis en activité. On préviendra la garde qu'ils ont tenté d'assassiner le Primat et l'Evêque, et on se débrouillera pour que la populace se sente concernée par la présence de païens, doublés d'assassins, dans son beau pays. Où qu'ils aillent, ils seront poursuivis. La seule solution pour eux est, soit de quitter lâchement Sionh en utilisant des moyens qui leur sont propres, soit de retrouver les anges qui ont survécu et qui pourront témoigner en leur faveur et enfin laver leur honneur. Cette dernière hypothèse infligerait aussi une nouvelle défaite à l'inquisition qui pourrait ainsi être discréditée.

Chapitre III - Paranoïa (les Lames d'ombre) -

Tous ces événements devraient, naturellement, conduire les aventuriers chez Sabba (d'ailleurs, s'ils ont le temps d'en parler avec Alvanec c'est ce qu'il leur conseillera de faire en son absence,). Durant le trajet, les aventuriers auront peut-être à affronter un groupe de mercenaires ou une division de Compagnons Ecarlates lancé à leur poursuite.
Ils arriveront aux abords du château par temps de brouillard. Il fait froid et l'air est extrêmement humide. Suivant la route qui mène au bord de la falaise, le groupe sera interpellé par trois étranges personnes. Elles portent de gandes capes à capuche, qui sont dans un état déplorable. Leurs mains et leurs visages sont recouverts de bandelettes qui ont peut-être été blanches à une époque. Les trois hommes héleront les aventuriers pour que ces derniers leur fassent la charité. Ils questionneront les voyageurs sur leur provenance et leur but et les mettront en garde contre la malédiction qui pèse sur le château. Si les aventuriers tentent d'en savoir un peu plus, les hommes parleront de démons errant la nuit et prenant possession des gens. Mais ils n'en savent pas plus, si ce n'est que pour eux, tout est pure vérité. Si on les questionne sur leur accoutrement, les hommes expliqueront qu'il y a quelques semaines l'arrivée des démons a été précédée par une épidémie de lèpre et qu'ils en ont été victimes. Ces nouvelles ne devraient pas arrêter nos valeureux aventuriers, mais peut-être les mettre sur leurs gardes. Une fois qu'ils se seront suffisamment éloignés pour ne plus être vus, les trois hommes se précipiteront dans un petit bois proche. Là, ils enfourcheront des chevaux pour courir alerter leurs camarades de la Lame sombre : "un groupe de combattants est arrivé au château". Gurl, Tomas et Forik font partie du groupe et ont été postés sur la route du château pour essayer de disuader les voyageurs qui pourraient secourir Sabba de continuer leur route, ainsi que pour surveiller les arrivées et les départs.



Deux gardes, à l'air fatigué, accueilleront les aventuriers au château et les conduiront à l'intérieur. Le premier se chargera de leurs éventuelles montures et l'autre les mènera jusqu'à la salle de réception. La mort semble régner en maître sur ce lieu. Les aventuriers ne croiseront personne et le château semble irréel. Alors qu'ils arrivent devant la porte qui mène à l'intérieur des bâtiments, une jeune femme jaillira d'une porte latérale.

Elle est sale, échevelée et tient un énorme couteau de cuisine dans la main. Elle se jettera en hurlant sur l'un des aventuriers. Ces derniers devront agir rapidement ou leur compagnon y perdra un oeil. La femme est comme enragée et de la bave lui coule du coin des lèvres. Elle se débat comme une forcenée et semble insensible à la douleur. Elle devrait finir par être tuée et si ce n'est pas le cas, le garde ira chercher ses compagnons qui l'enmèneront vers les geôles.
Les aventuriers arriveront à la salle de banquet où ils trouveront Sabba et Lorane, ainsi que ses anges. Aucun autre garde ne se trouve dans la pièce, et l'ambiance est lourde. Sabba, malgré ses yeux rougis, essayera de sourire aux nouveaux venus. La fatigue et l'angoisse se lisent sur tous les visages. Sabba prendra ensuite la parole. Elle sera à même de répondre aux interrogations des aventuriers sur les événements, tout comme Lorane qui pourra expliquer sa "résurrection". Mais aucune d'entre elles ne pourra expliquer ce qu'il se passe au château. Sabba semble avoir pris la décision de quitter les lieux et de tout brûler, abandonnant ainsi ses seules richesses.
Bien entendu, si l'on parle de lèpre, tous auront l'air surpris : "Mais, Dieu soit loué, il n'y a eu aucune épidémie de lèpre...".

La nuit devrait être une occasion de rendre les personnages paranoïaques. Faites en sorte, qu'au cour du repas du soir et durant la nuit, ils redoutent l'attaque d'une personne ayant subi le mal étrange : ce page ne les a-t-il pas regardé de côté, cette garde de Lorane ne semble-t-elle



pas leur avoir lancé un sourire carnassier etc... Une ou deux personnes perdront la raison cette nuit. Faites en sorte qu'elles s'en prennent soit aux aventuriers isolés ou en petit groupe, soit à Sabba alors que peu d'entre eux pourront intervenir rapidement. Si Sabba est en réel danger et que les aventuriers présents ne peuvent faire face, faites intervenir un ou deux anges de Lorane, afin de démontrer que Sabba n'a rien à craindre tant qu'elles seront là.
II n'y a pas de survivants à ces crises de folie. La jeune femme qui les avait attaqués quelques instants plus tôt, s'est déboîté le bras pour échapper à l'emprise de ses gardes et, après avoir labouré le visage de l'un d'eux avec ses ongles, s'est précipitée sur la lance d'un autre en tentant de lui arracher la gorge. Sans personne vivante le poison restera indétectable même par magie et la seule explication sera donc la folie et la malédiction. Mais pourquoi ?...

Le lendemain, très tôt, alors que les aventuriers, probablement ensommeillés, se restaureront un peu, une nouvelle leur sera annoncée.
Rogan a envoyé un de ses hommes, un "lépreux" (qui n'en est pas un comme vous l'avez compris), à Silcium. Il doit demander des renforts, Rogan nécessitant toutes ses forces pour frapper rapidement. Gurl, le messager en question, partira à vive allure monté sur un excellent cheval. Croyant les habitants du château amorphes, il prendra le risque de passer non loin pour raccourcir le trajet, mais un garde, alerte, l'apercevra.
Le garde descendra alors prévenir sa maitresse : "Ma dame, un cavalier monté sur un pur-sang, vient de croiser les chemins à l'Ouest. Il semblait se diriger dans la direction de Silcium et semblait fort pressé. Madame, ce qui m'a poussé à venir vous interrompre c'est son étrange tenue. Il portait un long manteau, mais sa capuche lui avait été retirée par le vent et je me suis rendu compte que son visage était recouvert d'une peau étrange et blanche. Madame, les démons approchent".
Ce que le garde a pris pour un démon, pourra être identifié par les aventuriers comme l'un des soi-disant lépreux rencontrés la veille. S'ils décident de le poursuivre (il s'agit là de leur seule piste), le garde pourra se proposer de les aider. Il a vu la direction prise par le cavalier et connait bien la région. Mais il faut se hâter. Faites bien comprendre aux aventuriers qu'ils n'auront sûrement pas d'autre chance de trouver des indices sur ce qu'il se passe. De plus, s'ils ne restent pas trop au château, leurs chances d'être contaminés réduiront et ils n'en seront que plus efficaces pour lutter contre un quelconque adversaire.

Les aventuriers pourront suivre la piste du cavalier mais sans le rattraper. C'est un excellent maraudeur, rapide et connaissant bien le terrain. Il prend, chaque jour, un peu plus d'avance. C'est aussi un bon archer, malheur aux jeteurs de sorts qui voudraient le rattraper par les airs et qui signaleraient ainsi la présence probable de leur groupe. Après quelques jours, à la nuit tombante, ils arriveront en vue de Silcium. Le cavalier s'y est rendu mais, pour les aventuriers, la chose est tout autre ; les portes sont gardées de nuit comme de jour et ils sont recherchés. La prudence et l'ingéniosité seront donc de rigueur, même s'ils doivent agir rapidement et retrouver l'homme avant qu'il ne reparte sans qu'ils ne s'en aperçoivent.
Heureusement, et loués soient les dieux, s'ils n'ont aucun moyen de faire le lien entre Lauc Vénius et Gurl, un événement se produira qui remettra les aventuriers sur la bonne voie. Alors qu'ils auront pénétré la cité, une jeune femme se fera attaquer par deux brutes ivres. Lorsque les personnages se précipiteront, ils pourront voir, au détour de la ruelle d'où provenaient les cris, un homme finir d'abattre l'une des brutes et regarder l'autre s'enfuir à toutes jambes. L'homme en question porte une vieille cape et durant le combat sa capuche s'est rabattue en arrière dévoilant son visage couvert de bandelettes...
Gurl rejoignait la demeure de Vénius après avoir fait quelques emplettes pour Rogan. Il a entendu les cris et lorsqu'il a aperçu la jeune et jolie victime, il s'est dit qu'il devrait agir, la récompense pouvant être "fort agréable".
Les aventuriers pourront agir sur l'instant et capturer Gurl. Ce dernier ne mettra sûrement pas

longtemps à avouer un mensonge : "Je suis aux ordres de la Sainte Inquisition, nous avons appris le malheur tombé sur le château de dame Sabba et nous essayons de protéger le reste de la population. Je suis venu ici rendre compte à maitre Vénius, Enquêteur de sa Sainteté". Gurl cherche à attirer les aventuriers chez Lauc Vénius. En cas de danger il est convenu de faire intervenir verbalement la Sainte Inquisition. Ainsi Gurl, qui ne connaît pas les problèmes des aventuriers, espère que ces derniers iront demander des comptes à l'Enquêteur Vénius ce qui alertera tout le monde.
Si les aventuriers veulent ôter ses bandelettes, Gurl les supplira de ne pas le faire invoquant l'horrible difformité de son visage. S'ils le font ils constateront que l'homme est réellement beau et que c'est un elfe... Gurl démasqué avouera un nouveau mensonge : "Je fais partie d'une organisation de voleurs qui cherche à reprendre à l'inquisition ce qui appartient aux peuples anciens. Sabba détient un objet cher à nos ancêtres et nous avons pensé pouvoir profiter de sa situation actuelle pour nous en emparer. Pour cela il nous fallait éloigner tous les curieux et nous avons inventé cette histoire de lèpre. Tout ce que nous voulons c'est le Manteau de Rogan, le roi de nos ancêtres. Nous avons un allié humain qui nous indique où se trouvent toutes ces anciennes reliques et j'étais venu le voir : il se nomme Maitre Lénard". Gurl espère, avec ce faux nom, attirer l'attention de Lauc Vénius si les aventuriers demandent à le voir et ainsi se tirer de ce mauvais pas.
Si les aventuriers ne le croient pas et qu'ils lui font avouer la vérité, par un moyen ou par un autre, Gurl finira par révéler l'existence de la Lame d'ombre et de "leur désir de se venger et en particulier des bâtards qui aident ces sales inquisiteurs, comme cette saloperie de Sabba...". Du sang jaillira alors de sa bouche et ses yeux s'ouvriront en grand. Le coeur de Gurl vient d'exploser et rien ne peut plus le sauver (les dommages subis sont trop importants).

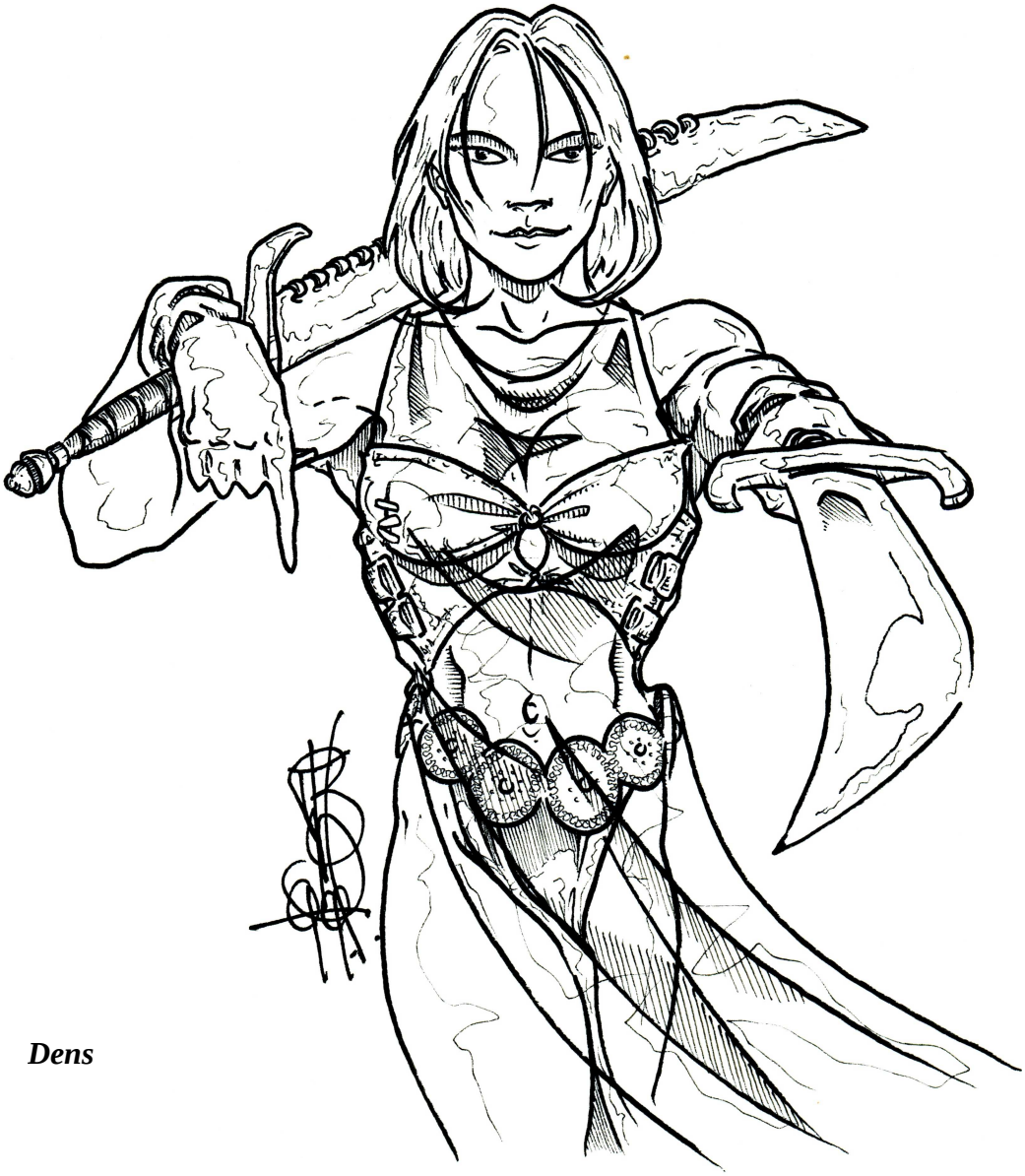
Eclaircissements :
Depuis que Rogan s'est allié avec Guérdon Less Valek (son actuel bras droit) et que son groupe s'est tourné vers Kayne et non plus seulement vers Agonn, les Lames d'ombre sont devenues de plus en plus fanatiques. Cet événement, lié à la découverte de la nature de Sabba et de Cantatine, a fait resurgir le groupe, qui, l'on pensait, avait disparu il y a dix ans. Ainsi, aujourd'hui, chaque membre du groupe, sauf Rogan et bien évidement Guérdon, porte un tatouage sur le torse au niveau du coeur, une dague noire stylisée. En fait plusieurs runes font parties du tatouage, mais il est difficile de les discerner. Guérdon peut ainsi observer, par le biais d'un miroir, ceux du groupe qu'il désire (un seul à la fois) et commander au tatouage de tuer son porteur aussi simplement qu'un claquement de doigts. Gurl était sous la constante surveillance de Guérdon pour cette mission.

Vos personnages ont maintenant le champ libre et quoi qu'ils fassent ils devront découvrir ce que mijote la Lame d'ombre. Même si Guérdon peut tuer tous ceux du groupe auxquels ils parleront, ne leur laissant le temps de ne lâcher que quelques bribes d'informations ; Lauc Vérien, lui, n'est pas marqué. Aussi si tout se passe bien pour eux, ils devraient apprendre que Rogan prévoit d'attaquer le château dans les jours qui suivent et cherche à réunir tous ses hommes. Il veut faire une grande cérémonie durant laquelle, les dieux, avec l'aide de Guérdon, donneront le pouvoir aux Lames d'éliminer toute la "racaille" du château de Sabba.
Si les aventuriers font preuve de beaucoup trop de courage et qu'ils attaquent la demeure de Lauc Vérien, soit ils y trouveront la mort, car mal préparés, soit ils feront un massacre. Les aventuriers pourraient intervenir durant une cérémonie, dans ce dernier cas, au moins la moitié des Lames s'enfuiront pour rejoindre au plus vite Rogan. La poursuite sera impossible, les Lames sont d'excellents archers et cela même en étant à cheval.
S'ils obtiennent les renseignements qu'ils désirent sans effusion de sang, les Lames partiront rejoindre Rogan au moins une demi-journée avant que les aventuriers ne décident de repartir pour le château.

Chapitre IV - Métamorphose -

Lorsque les aventuriers reviendront, il leur sera offert deux possibilités, soit ils se rendent directement au château, soit ils connaissent la cache des Lames et s'y rendent. Dans tous les cas ils ne devront se retrouver au château que tard dans la nuit. N'hésitez pas à mettre quelques obstacles sur leur chemin pour arriver à cette fin.

Le camp des Lames est désert et tout porte à croire qu'ils sont tous partis vers le château.
En fait les Lames se sont introduits quelques heures plus tôt dans la demeure de Sabba., Procédant à la manière des assassins, et non pas comme une armée, la tâche leur a été aisée. Au moment de l'arrivée des aventuriers, Rogan et ses trente hommes, survivants, sont dans la salle de banquet. Ils ont capturé Sabba, Lorane et ses gardes du Corps (l'une d'entre elles peut être morte si vous désirez apporter un élément supplémentaire à l'ambiance). Rogan est en train de révèler à Sabba la raison de tous ces événements avant de l'envoyer ad patres.



Dens

Les aventuriers pourront retrouver le restant des forces de Sabba dans la grande cour et entrer dans la salle ainsi escortés. Les Lames se mettront alors entre eux et les autres personnes, chacun se regardant dans le blanc des yeux. En effet, attaquer maintenant provoquerait la mort de Sabba, Guérdon s'en chargerait avec plaisir.
Rogan fendra alors le groupe de ses hommes pour venir se planter devant les aventuriers et les narguer. Guérdon maintient Sabba, un fin couteau placé sous sa gorge. Il est inutile de préciser qu'agir à ce moment serait condamner Sabba. Rogan expliquera alors aux aventuriers qu'ils vont avoir le privilège d'assister à une grande cérémonie. Il leur demandera à tous (aventuriers et gardes de Sabba) de jeter leurs armes au sol et de reculer de quelques pas. Les aventuriers n'ont plus qu'à attendre une opportunité. Le chef des gardes leur glissera, discrètement que l'un de ses hommes a réussi à s'introduire par l'arrière avant que la salle ne soit prise par Rogan et qu'il ne devrait pas tarder à agir, leur donnant ainsi une ouverture pour défaire Rogan.

Rogan rejoindra Guèrdon, qui s'éloignant légèrement de Sabba, entamera une litanie entêtante. Seul dix Lames continueront à surveiller le groupe, les autres rejoindront leurs chefs, et formeront un cercle autour d'eux et de Sabba, accompagnant la litanie de Guèrdon d'un chant maudit en langue elfe-drias. C'est alors que certains aventuriers pourront apercevoir une ombre derrière le groupe des gardes de Lorane, l'une d'entre elles se fera libérer de ses liens.
La voix de Guèrdon deviendra de plus en plus forte. A l'extérieur, le ressac de l'océan semblera s'accroitre et le tonnerre grondera. Le brouillard, si épais à l'extérieur commencera à s'insinuer dans la pièce par les fenêtres ouvertes par le vent (événement non naturel). Alors que les aventuriers commenceront à saisir l'irréalisme de la situation, un violent coup de vent soufflera l'éclairage de la pièce, ne laissant que quelques rares flambeaux encore allumés. Guèrdon hurlera le nom de Kayne et levant sa main gauche au-dessus de sa tête fermera le poing. Toutes les Lames tomberont alors au sol comme frappées par autant de flèches meurtrières. Rogan se mettra à hurler ; alors que tous pourront agir, Guèrdon, se tournant vers Sabba, cherchera à l'égorger. Heureusement l'ange libéré lui sautera dessus et le combat s'engagera, l'empêchant d'exécuter la princesse. Tous auront probablement bondi en avant pour récupérer leurs armes et lorsqu'ils relèveront les yeux ils verront les Lames debout, comme ressuscités, les yeux emplis d'une lueur rouge et baignant dans la brume jusqu'aux genoux. Alors, dans le vent infernal, soufflant comme dans la pire des tempêtes de haute mer, le corps de Rogan se déchirera projetant son sang et ses viscères alentour, et une forme hideuse en jaillira et se mettra à grandir.
Les aventuriers n'auront que le temps de voir une dizaine des anciennes Lames se jeter sur eux et les gardes, alors que le reste se précipitera sur les anges et Lorane pour les hacher de leurs armes. S'ils n'interviennent pas rapidement en faveur des anges, aucune ne survivra. Seule Majestic semble se débrouiller avec aise de Guèrdon. Les Lames un peu plus lentes qu'à leur habitude pourront être interceptées avant d'atteindre les anges par une personne rapide. Un seul intervenant pourra attirer leur attention le temps que les autres arrivent. Le combat s'engagera alors ; si quelques aventuriers cherchent à s'en prendre à la créature apparue dans le corps de Rogan, ils s'apercevront rapidement que la bête semble être protégée d'une aura impénétrable. Les Lames possédées attaquent en vagues, ainsi un groupe de quatre n'attaquera que deux par deux mais à chaque tour ce seront deux attaquants différents. Les lames virevoltent autour de leurs futures victimes, leurs donnant ainsi l'impression d'être totalement encerclées par des dizaines de personnes.
Le combat devrait, malgré tout, tourner assez rapidement en faveur des aventuriers, en particulier s'ils ont pris l'initiative de libérer les anges. Elles leurs viendront en soutien, même si c'est à mains nues.
Pourtant, alors que leur victoire semble indéniable, ils entendront un hurlement venir du coté de Majestic. Ils pourront l'apercevoir voler sur plusieurs mètres avant de s'écraser au sol. La

créature a atteint une taille approximative de huit mêtres. Avec un cri de rage et de satisfaction, elle vient de débarrasser Guèrdon de son adversaire. Majestic, disloquée, mourra sur le coup. La sauver sera un exploit louable si les aventuriers le réussissent (en vérité il suffit de la porter auprès de Lorane).
La créature est aussi large que grande. Ses muscles semblent avoir été taillés dans les troncs noueux des chênes des terres Arun et sont hypertrofiés. Pourtant son corps semble être celui d'un famélique qui n'a que la peau sur les os. Cette dernière, de cuir épais, est grise et parcheminée, comme usée par la terre et les vers. Le géant possède une tête horrible avec de longs cheveux noirs qui semblent doués d'une vie propre, une gueule pleine de crocs acérés et des yeux luisant de la couleur du sang. Son tronc, énorme et musclé, est pareil à celui d'un homme, à la différence du trou béant qui lui ouvre le ventre laissant échapper une sorte d'intestin vivant. Ce dernier se meut autour du démon comme une queue et se termine par deux monstrueuses gueules. Enfin, les aventuriers pourront observer avec stupeur sa queue osseuse longue de plusieurs mètres et terminée par une bouche, une gueule aux dents acérées.



Majestic

Les Lames sont quasiment toutes tombées, et lorsque la créature se tournera vers le groupe et en particulier Sabba, Lorane invitera tout le monde à fuir. Ceux qui n'y verraient pas une solution auront le privilège d'affronter la créature… Que leurs âmes reposent en paix...
La créature poursuivra le groupe formé des aventuriers, de Lorane et ses anges, de Sabba et de ses gardes. Quoiqu'il se passe, la créature semble chasser Sabba en particulier. Les couloirs la ralentiront, mais elle semble détruire tout ce qui l'entoure pour pouvoir atteindre son but. Les aventuriers devraient pouvoir quitter le château sans se faire rattraper, à moins qu'un vaillant ne veuille y laisser sa carcasse. A l'extérieur, un cri horrible retentira dans leur dos et attirera probablement leur attention. Ils verront la chose, dont la taille ne cesse de croitre, dépasser des murailles, mais sembler ne pas pouvoir les franchir, le cri était un hurlement de rage.

Eclaircissements :
Guérdon Less Valek est un fou furieux fanatique. Il pense que, s'il peut ramener les ténèbres sur Ji-herp, il deviendra le préféré de son maitre Kayne et pourra régner en seigneur du monde. Guérdon a découvert la Lame d'ombre et y a vu une opportunité. Un plan machiavélique s'est rapidement échafaudé dans son esprit retord. Depuis la réapparition de la Lame d'ombre il cherche un bon moyen de mener ce plan à terme. Aujourd'hui, il y est parvenu. Guérdon a tatoué Rogan de symboles qu'il lui a dit être des runes de protection, en fait il s'agit de signes cabalistiques et nécromantiques. Son but est d'invoquer à travers le sacrifice des Lames et de Rogan son maitre Kayne sur Ji-herp. Il a donc préparé les choses en conséquence. Un rituel lui a donné le pouvoir d'activer toutes les runes des Lames en un seul geste et sacrifier ainsi leurs âmes comme nourriture pour le portail qui mène aux enfers, ce portail n'étant autre que Rogan.
Toutefois, ce n'est là que le rêve d'un fou furieux et jamais il ne pourrait ouvrir un portail pour Kayne. Guérdon jouit tout de même d'une certaine chance, la conjoncture lui est favorable, les années 1998 et 1999 semblent soumises à des événements particuliers et néfastes. Ainsi, Malvélicherak, un seigneur diable a saisi cette opportunité, involontairement offerte par Guérdon, et s'est servi de Rogan comme d'un portail, emmenant avec lui certains de ses serviteurs (incarnés dans les corps des Lames). La mort et la désolation semblent s'abattre sur le monde. Un événement va, cependant, troubler les plans de l'être ténébreux. Guérdon n'a pas pu sacrifier Sabba, point final du rituel, et le diable est enfermé dans le château ne pouvant en sortir que lorsque Sabba lui sera offerte en sacrifice.



Chapitre V - La lance de Dom Sébastian -

Malvélicherak, voyant les aventuriers s'enfuir retournera chercher Guérdon. Après lui avoir fait comprendre que ce dernier serait maintenant son esclave, il lui ordonnera de lui ramener Sabba. Pour cette tache, il lui confiera une dizaine de démons de Type 5 (Malvélicherak peut facilement invoquer ces démons par groupes importants).
Pendant ce temps, les aventuriers devraient prendre leurs jambes à leur cou et Lorane proposera de rejoindre Sangchrist pour y trouver une solution. Le cas de l'accusation devra attendre pour être réglé. Le voyage ne durera que six jours à allure forcée. Lorane usera de son influence pour "piller" les relais en chevaux et protéger les aventuriers d'éventuelles mauvaises rencontres. Une confrontation avec des troupes de l'Inquisition où Lorane rabattrait le caquet d'un officier serait du meilleur goût... Ce qui est sur, c'est qu'un soir peu avant leur arrivée à Sangchrist, ils seront attaqués par quatre ou cinq diables qu'ils devraient mettre en débandade.

Arrivés à la forteresse, tous pourront voir les visages se réjouir du retour de Lorane, et peut être s'attrister de la disparition de certaines de ses gardes du corps.
Après quelques heures de repos, Lorane convoquera tout le monde dans la bibliothèque. Guimir, son conseiller, a découvert une chose interressante. Dans un vieux registre de l'Eglise, il a découvert que l'Inquisition gardait une arme ayant appartenue à Dom Sébastian dans la cathédrale de Lonatour. Cette lance avait permis au chevalier de se débarrasser d'un diable qui semait peur et désolation depuis des siècles dans les terres de son seigneur Jorgan (anciens territoires situés autour de Widcar et Silcium) en lui perforant le cœur, le renvoyant dans ses enfers à tout jamais. Mais après la mort du diable, la lance avait, dans ce que certains ont qualifié d'accident et beaucoup d'autres de maléfice, empalé le chevalier par son autre pointe. Aussi, la lance avait été murée dans un soubassement de la cathédrale où les exorcismes des Enquêteurs l'avaient figée à jamais. Le lieu était gardé jour et nuit, mais cela remonte à plusieurs siècles. Les prêtres ont consigné dans ce même registre les paroles de certains païens : "La lance aurait du disparaître avec le diable. Sans cet accident elle ne serait plus, mais le sang de Dom Sébastian lui a permis de surpasser le Mal et de "survivre" pour servir à nouveau...". Le registre se termine par une phrase en Latin qui signifie : "Au coeur de sa toile, l'araignée peut sentir le danger venir. Dans le miroir, la sainte créature peut voir la mort se cacher".
Il est temps pour les aventuriers de juger s'ils doivent tenter leur chance ou pas. Une nouvelle attaque des diables, malgré la garde doublée, devrait les faire réfléchir rapidement. Malvélicherak ne doit pas rester trop longtemps au château, ses serviteurs finiraient par tuer tout le groupe. Lorane proposera aux aventuriers de protéger Sabba à Sangchrist. A eux de retrouver la lance et de terrasser le seigneur diable. Toutefois, elle les accompagnera, et ce quoi qu'ils en disent, pour les aider dans cette tâche. La lance de Dom Sébastian est la seule issue.

Récupérer l'artefact ne devrait pas poser trop de problème. Si les aventuriers savent se déguiser ou simplement être discrets et faire profil bas, Lorane usera de son rang pour pénétrer de nuit en Widcar. La cathédrale, quant à elle, ne présente aucun danger. Le seul problème est de trouver le lieu où a été enfermée l'arme avant que les gardes n'annoncent à leurs supérieurs que Lorane est vivante et qu'ils se mettent à la rechercher.
Le temps est donc compté. Vous devrez presser vos personnages, alors qu'ils rechercheront la cache. Les aventuriers devront commencer par descendre dans les catacombes sous le bâtiment. Puis dans ce labyrinthe de couloirs, ils déboucheront dans une grande salle circulaire d'où partent de nombreux autres couloirs (la toile). L'arme se trouve là, mais l'auront-ils compris. Quatre statues sont adossées aux murs aux quatre points cadinaux. La première

représente un satyre, la seconde un ange aux ailes déployées, la troisième un guerrier en armure et la dernière une femme nue au regard mutin. Le mur derrière l'ange ("la sainte créature"), est creux. On peut aisément le démolir. Il dévoilera alors une lance posée à la verticale sur un présentoir en bois orné d'or et d'argent. La lance semble illuminer le creux du mur, au moment où les aventuriers la découvriront, mais ce n'est qu'une simple illusion provoquée par les torches, ou peut être pas... Quoiqu'il en soit, cela disparaîtra aussi rapidement qu'une bougie soufflée.

Il n'y plus de temps à perdre. Il faut rapidement quitter la cité et rejoindre le château de Sabba. Suivant l'état de vos personnages, une altercation avec un groupe de guerriers de l'Eglise, désireux d'escorter Lorane et ses compagnons auprès du Marquis Micha de Landreux, serait la bienvenue.

Ensuite les aventuriers, accompagnés de Lorane, reprendront la route du château. Encore une fois, elle les suivra même si cela va à l'encontre de leur volonté.



Chapitre VI - La fin de Malvélicherak -

Après quelques jours de voyage, ils seront de retour au château de Sabba. Tout semble calme, trop calme. Le brouillard épais maintenant omniprésent, semble avaler tous les bruits. Pas de chant d'oiseau, pas de vent, rien, si ce n'est le murmure lointain des vagues.
Les aventuriers pourront pénétrer sans difficulté dans le château. Malvélicherak les attend dans la salle de banquet, comme s'il savait qu'ils arrivaient. La salle est accessible à cheval si les personnages le désirent.
En entrant dans la salle, des dizaines de diables (type 6) se jetteront sur eux. Le groupe devra protéger le porteur de la lance pour qu'il puisse s'extraire de la mêlée et se jeter sur le monstre avec l'arme (si les choses sont bien faites les diables ne s'occuperont que des autres aventuriers). Cette dernière offre un bonus en attaque de 50% et accroît les dégâts normaux de 6 points. Dans le cas de Malvélicherak, elle a le pouvoir de le renvoyer dans les enfers, mais pas de le tuer. Ce faisant l'arme finira également par être détruite, car c'est l'énergie mystique qu'elle renferme qui se libère brutalement lors de la révocation.
Toutefois, l'arme semble douée d'une volonté propre. En effet, si elle peut "baigner dans le sang" d'une personne juste après avoir révoqué Malvélicherak, elle ne se détruira pas son énergie renouvellée. Il semble qu'elle cherche à accomplir cet acte, mue par une force propre... Par baigner dans le sang il faut comprendre prendre la vie et l'âme d'un être vivant puissant (comme un héros, pas un simple animal donc).

La fin pourra se passer de différentes façons :

- Le guerrier, ou autre porteur de l'arme, frappe Malvélicherak dans le coeur (pas de malus en conséquence de la taille du démon), qui surpris, n'aura pas eu le temps de réagir. Le diable bascule en arrière puis se relève péniblement et jure de se venger avant de disparaître dans un épais nuage de souffre. Le guerrier se débarasse aussitôt de l'arme en la jetant au loin ou en la laissant plantée dans le torse du diable, celle-ci vole en éclats, détruite à tout jamais.

- Le porteur accomplit les mêmes actions mais ne se débarrasse pas, ou pas assez rapidement, de l'arme : il glissera sur le sang du démon et s'empalera sur l'arme qui lui prendra sa vie et son âme. Le personnage sera irrécupérable, mais l'arme subsistera.

- Le porteur commence l'affrontement, mais comme un combat normal, sans viser le coeur, le démon surpris sera blessé, mais s'en véritable conséquence. Il s'en prendra alors à l'aventurier. Le combat ne cessera que lorsque l'un ou l'autre des personnages agira de la bonne façon. Si les personnages ne trouvent pas le moyen de tuer le seigneur diable et qu'ils sont en train de se faire massacrer, Lorane en désespoir de cause se saisira de l'arme et achèvera Malvélicherak laissant la lance partir à la renverse avec le monstre et disparaître avec lui.

Une fois Malvélicherak terrassé, les diables disparaîtront dans des hurlements inhumains. Au même instant, Guèrdon, jaillissant d'un coin obscur, tentera une attaque avant d'être sûrement terrassé.
A l'extérieur le brouillard s'est dissipé et le soleil est réapparu. Le Saucar a disparu avec son maître Guèrdon et en quelques jours l'eau sera redevenue pure pour le retour des habitants, qui avaient fui le château après l'attaque des Lames.



Chapitre VII - L'aventure s'achève -

Lorane vivante, les accusations portées contre les aventuriers seront lavées. Les deux Grands Templiers seront exécutés pour leur "félonie" et leurs têtes exposées en place publique, toute preuve du coup monté étant ainsi effacée. Lorane et Sabba seront les débitrices des aventuriers à tout jamais et ils pourront rentrer au pays en héros et libre de toute calomnie.

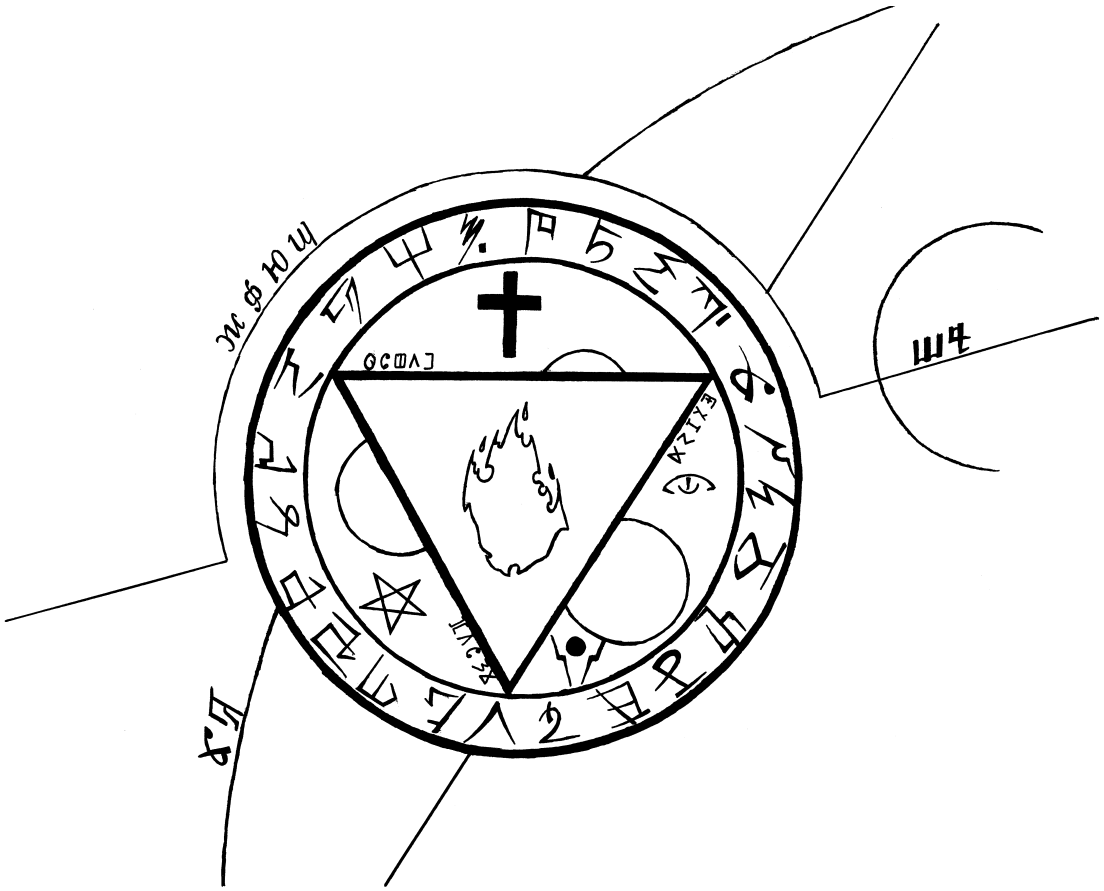
Caleb organisera un grand festin en l'honneur des exploits des aventuriers ainsi que pour le mariage de Krystal et d'Arlium, la fête durera pendant plus de deux semaines.

Mais les jours à venir sont sombres, au Sud le mal se prépare et l'on entend déjà son rire malfaisant. Que se passe t -il en Arconie ?…

C'est le temps des loups.



ANNEXES



Monstre du marais — *Type 7*

Force	50	*Bonus dommages* : 18
Taille	38	*Points de vie* : 69
Constitution	50	*Initiative* : -6
Dextérité	12	*Armure* : Squame 3
Intelligence	Prédateur	
Esprit	10	

Présence : 20

Compétences générales : Se cacher 70% ; Nager 80% ; Tentacules crochets (4) 80% 2D6

Description : Mesurant plus de 4 mètres de haut, sa tête, semblable à celle d'un énorme poisson, est juchée au sommet d'une masse énorme et informe de couleur grise. De grands tentacules terminés par des crochets lui servent d'appendice.

Diables de Natérel — *Type : 7 Diable*

Force	30	*Bonus dommages* : 8
Taille	17	*Points de vie* : 64
Constitution	55	*Initiative* : 8
Dextérité	18	*Armure* : 2D6+6
Intelligence	12	
Esprit	25	*PDMagie* : 25
Charisme	1	
Beauté	2	*Nature* : Ténébreuse

Présence : 50 *Mental* : 130

Compétences générales : Vue 70% ; Ouie 70% ; Chercher 70% ; Eviter 110% ; Escalade 60%
Griffes (Main Droite) 170% ; Griffes (Mains Gauche) 170% - Dommages 1D6

Compétences magiques : Sphères 40% ; Air 40%

Pouvoirs : Camouflage ; Carapace

Description : Les diables "gargouilles" invoqués par Natérel ont l'apparence et la corpulence d'humanoïdes semblable à des Klotians. A la différence de leur peau, semblable à de la pierre, et de leurs longues cornes recourbées ornant le sommet de leur crâne. Ils possèdent quatre doigts par main terminés par de puissantes griffes.
Ils ont un certain contrôle sur l'air et les illusions.

Natérel

Sexe : Masculin *Age* : 55 *Classe sociale* : Mage *Ethnie* : Vendor

Force	11
Taille	14
Constitution	10
Dextérité	13
Intelligence	18
Esprit	22
Charisme	13
Beauté	15

Bonus dommages : 2 *Points de vie* : 17 *Initiative* : 4

Armure : Vêtements de cuir 1

Compétences martiales : Dague 57/59%

Compétences générales : Sens base ; Eloquence 52% ; Alchimie 54% ; Démonique 64/84% ; Légendes 49% ; Médecine 64% ; Occultisme 79%

Compétences magiques : Création 50% ; Invocation 70% ; Contrôle 55% ; Lien 70%
Bannissement 30%
Terre 50% ; Végétal 50% ; Corps 70% ; Esprit 70% ; Runes 80% ; Diables 80% *PDMagie* : 26

Description : Natérel ne se distingue en rien de ses compatriotes Vendors, si ce n'est, peut être, son apparence un peu négligée et l'étincelle de folie au fond de ses yeux.

Kélin

Sexe : Masculin *Age* : 33 *Classe sociale* : Mage *Ethnie* : Sularite

Force	10			
Taille	12	*Bonus dommages* : 0	*Points de vie* : 19	*Initiative* : 0
Constitution	10/13*			
Dextérité	9	*Armure* : Vêtements de cuir 1+3 (rune de pierre)*		
Intelligence	17			
Esprit	15/18*	*Compétences martiales* : Bâton de combat runique* 92/90%		
Charisme	12			
Beauté	13			

Compétences générales : Sens de base ; Eloquence 50% ;
Alchimie 60% ; Démonique 40/30% ; Légendes 65% ; Plantes 65% ;
Premiers secours 60% ; Théologie 50% ; Eviter 61% (70%)*.

Compétences magiques : Création 70% ; Destruction 50% ; Runes 70%
Invocation 50% ; Contrôle 50%
Air 70% ; Terre 50% ; Electricité 70% ; Corps 60% ; Esprit 55% ;
Métal 20% ; Diables 80% *PDMagie* : 18/21*

Description : De taille moyenne et malgré une carrure peu imposante, Kélin ressemble plus à un militaire aguerri qu'à un mage. Ses cheveux noirs sont coupés très court et les muscles de son corps sont toujours tendus, comme s'il était en permanence sur le qui-vive. Il pense à la façon d'un stratège qui jouerait une partie d'échec et chacune de ses actions est dictée par les réactions possibles des ses opposants.
Il est né au sein d'une famille de militaires et à fait sa carrière de mage dans les troupes régulières de l'armée de Teck. Il y a peu, à la mort de sa femme il a quitté les troupes pour pouvoir s'occuper de son fils Nilain, proposant ses services aux nobles fortunés de la cité.
* Kélin possède plusieurs runes, dont 3 tatouées sur son torse (augmentant sa résistance corporelle, son Esprit et, enfin, sa compétence d'Eviter). Son armure est gravée d'une rune de pierre augmentant sa résistance, et, enfin, son bâton de combat porte une rune qui augmente sa maîtrise. Toutes ces runes sont de niveau 3.

Coupe jarrets

Sexe : Masculin *Age* : 20-30 *Classe sociale* : Brigands *Ethnie* : Sularite

Force	14			
Taille	13	*Bonus dommages* : 2	*Points de vie* : 21	*Initiative* : 0
Constitution	14			
Dextérité	12	*Armure* : Cuir et anneaux D8/malus 15%		
Intelligence	11			
Esprit	12	*Compétences martiales* : Epée courte 95/97% ; Targe 84% ;		
Charisme	10	Dague 75/79%		

Araks — *Type : 7 Diable*

Force	40	*Bonus dommages* : 11		
Taille	15	*Points de vie* : 53		
Constitution	45	*Initiative* : 12		
Dextérité	30	*Armure* : /		
Intelligence	12			
Esprit	15	*PDMagie* : 15		
Charisme	1			
Beauté	2	*Nature* : Ténébreuse	*Présence* : 45	*Mental* : 130

Compétences générales : Vue 50% ; Ouie 90% ; Chercher 80% ; Eviter 70% ; Escalade 100% Griffes (Main Droite) 150% ; Griffes (Mains Gauche) 150% - Dommages 2D6+2

Compétences magiques : Sphères 40% ; Pierre 40%

Pouvoirs : Arme (Griffes) ; Camouflage

Description : Les diables invoqués par Kélin sont d'apparence et de corpulence humanoïde. Leurs bras et leurs jambes sont anormalement longs et se terminent par des mains aux griffes métalliques puissantes. Outre le fait qu'elles peuvent servir à déchiqueter n'importe quel adversaire, elles leur permettent aussi d'escalader n'importe quelle surface avec aisance.

Soldats de Sionh

Sexe : Masculin *Age* : 20-30 *Classe sociale* : Guerrier *Ethnie* : Sularite

Force	14
Taille	13
Constitution	14
Dextérité	12
Intelligence	11
Esprit	12
Charisme	10
Beauté	12

Bonus dommages : 2 *Points de vie* : 21 *Initiative* : 0

Armure : Cotte de maille D10/malus 25%

Compétences martiales : Epée longue 105/107% ; Ecu 89% ; Dague 60/64%

Compétences générales : Eviter 90% ; Sens : base ; Equitation 35%

Compagnons écarlates

Sexe : Masculin *Age* : 25-35 *Classe sociale* : Chevaliers *Ethnie* : Sularite

Force	15
Taille	13
Constitution	16
Dextérité	14
Intelligence	13
Esprit	13
Charisme	11
Beauté	12

Bonus dommages : 2 *Points de vie* : 23 *Initiative* : 2

Armure : Demi plaques 2D6/malus 30%

Compétences martiales : Epée longue 138/138% ; Ecu 119% ; Dague 108/108%

Compétences générales : Eviter 95% ; Sens : base ; Equitation 60%

Templiers écarlates

Sexe : Masculin *Age* : 25-35 *Classe sociale* : Chevaliers *Ethnie* : Sularite

Force	16
Taille	13
Constitution	16
Dextérité	15
Intelligence	13
Esprit	13
Charisme	11
Beauté	12

Bonus dommages : 3 *Points de vie* : 23 *Initiative* : 2

Armure : Plaques complète 2D8/malus 40%

Compétences martiales : Faucheuse 180/180% ; Epée longue 130/130% Targe 110% ; Dague 100/100%

Compétences générales : Eviter 115% ; Sens : base ; Equitation 80%



Targos

Sexe : Masculin *Age* : 31 *Classe sociale* : Guerrier *Ethnie* : Sularite

Force	19
Taille	16
Constitution	18
Dextérité	11
Intelligence	11
Esprit	12
Charisme	9
Beauté	9

Bonus dommages : 4 *Points de vie* : 26 *Initiative* : 0

Armure : Haubert 2D8+2/malus 50%

Compétences martiales : Hache à 2 mains 231/231% ; Poings 101/101%

Compétences générales : Eviter 83% ; Sens : base +10% ; Animaux 30% ; Dressage 70%

Loups de Targos *Type 6*

Force	24
Taille	25
Constitution	25
Dextérité	14
Intelligence	animale
Esprit	9

Bonus dommages :7

Points de vie : 38

Initiative : 0

Armure : peau 1

Présence : 18

Compétences générales : Griffes x 2 70% D6+2/D6+10 ; mordre 70% D4+2/D4+10 ; éviter 40% ; pister 50%

Description : En tout point semblable à des loups communs, les bêtes de Targos sont bien plus massives et puissantes. Probablement issues de croisements sélectionnés, elles ont une obéissance indéfectible envers leur maître, allant jusqu'à contredire leurs instincts les plus basiques.

Tristan Démias

Sexe : Masculin *Age* : 29 *Classe sociale* : Chevaliers *Ethnie* : Sularite

Force	14
Taille	14
Constitution	17
Dextérité	18
Intelligence	15
Esprit	15
Charisme	13
Beauté	13

Bonus dommages : 2 *Points de vie* : 24 *Initiative* : 6

Armure : Haubert 2D8+2/50%

Compétences martiales : Flamberge 220/220% ; Epée longue 150/150% Targe 1300% ; Dague 110/110%

Compétences générales : Eviter 120% ; Sens : base ; Equitation 75%

Lames d'ombre

Sexe : Masculin *Age* : 20+ *Classe sociale* : Assassins *Ethnie* : Elfes

Force	12
Taille	15
Constitution	13
Dextérité	17
Intelligence	15
Esprit	13
Charisme	12
Beauté	15

Bonus dommages : 2 *Points de vie* : 21 *Initiative* : 4

Armure : Vêtements de cuir 1

Compétences martiales : Dague Main droite 128/128% ; Dague MG 108/108% ; Cat J 128% ; Cat I 48/48%

Compétences générales : Eviter 90% ; Sens : base +10% ; Chercher 73% ; Se cacher 62% ; Déguisement 71% ; Escalade 91%

Lorsque les lames seront possédées par les esprits démons de Malvélichérack toutes leurs compétences augmenteront de 20% et leurs Points de vie de 10.

Majestic

Sexe : Féminin *Age* : 23 *Classe sociale* : Garde du corps *Ethnie* : Ange/Sularite

Force	15
Taille	15
Constitution	16
Dextérité	14
Intelligence	12
Esprit	14
Charisme	13
Beauté	15

Bonus dommages : 3+D6 *Points de vie* : 24 *Initiative* : 2

Armure : -

Compétences martiales : Épée bâtarde (deux mains) 156/158% ; Épée bâtarde (une main) 146/148% ; Rondache 146/148% ; Poings 106/108%

Compétences générales : Vue 60% ; Pister 34% ; Chercher 47% ; 6ème sens 14% ; Éviter 110% ; Équitation 70% ; Lancer 90%

Description : Grande et élancée, Majestic a des cheveux noirs de jais coupés à la garçonne. C'est une combattante accomplie, qui a cependant parfois tendance à se jeter tête baissée dans la mêlée. Elle s'entend particulièrement bien avec Dens, et semble prendre un malin plaisir à s'habiller de manière aussi légère que son amie. Il lui arrive parfois de subir des réprimandes de la part de Jay, qui lui reproche d'encourager Dens dans ses frasques fantaisistes.

Dens

Sexe : Féminin *Age* : 19 *Classe sociale* : Garde du corps *Ethnie* : Ange/Sularite

Force	16
Taille	14
Constitution	15
Dextérité	15
Intelligence	13
Esprit	15
Charisme	12
Beauté	16

Bonus dommages : 3+D6 *Points de vie* : 22 *Initiative* : 4

Armure : -

Compétences martiales : Cimeterre (main droite) 142/142% ; Cimeterre (main gauche) 142/142% ; Arc 110%

Compétences générales : Vue 70% ; Ouïe 60% ; Odorat 50% ; Pister 70% ; Chercher 60% ; 6ème sens 18% ; Animaux 50% ; Dressage 50% ; Orientation 70% ; Éviter 100% ; Équitation 50%

Description : Mince et athlétique, Dens a les cheveux blonds et les yeux noisette au regard pétillant. Elle affectionne les tenues légères qui laissent peu de place à l'imagination et attirent l'attention sur elle, à sa plus grande joie. La jeune femme semble perpétuellement de bonne humeur, et seul les événements les plus tragiques semblent pouvoir entamer son attitude insouciante. Cette nature frivole est un sujet de plaisanterie récurent pour ses camarades, et plus rarement la cause de friction avec certaines d'entre elles. Dens est la plus jeune du groupe et manque encore un peu d'expérience, mais son enthousiasme et sa joie de vivre sont en réalité très appréciés par toutes (même si certaines ne l'admettront pas ouvertement).

Estée

Sexe : Féminin *Age* : 26 *Classe sociale* : Garde du corps *Ethnie* : Ange/Sularite

Force	13
Taille	11
Constitution	14
Dextérité	15
Intelligence	16
Esprit	16
Charisme	13
Beauté	16

Bonus dommages : D6 *Points de vie* : 20 *Initiative* : 4

Armure : Cuir souple D4/malus 5%

Compétences martiales : Catégorie H 117/117% ; Faucheuse 147/147% Dague 112/112%

Compétences générales : Vue 75% ; Ouïe 65% ; Pister 40% ; Chercher 77% ; 6ème sens 17% ; Dissimuler 40% ; Mouvements silencieux 85% ; Se cacher 70% ; Escalade 50% ; Éviter 75% ; Équitation 40%

Description : Estée porte de longs cheveux bruns descendant jusqu'au milieu du dos, qu'elle attache parfois avec un catogan. Comparée à ses camarades, elle semble presque effacée, restant fréquemment un peu à l'écart des autres. En réalité, Estée cherche sciemment à rester discrète, estimant qu'il est souvent extrêmement utile de se faire oublier, ce qui lui permet de veiller tranquillement à la sécurité de la duchesse. Bien qu'elles ne semblent pas passer beaucoup de temps ensemble, Estée et Jin Abe partagent un lien particulier et sont capables de se comprendre d'un seul regard.

Limara

Sexe : Féminin *Age* : 28 *Classe sociale* : Garde du corps *Ethnie* : Ange/Arun

Force	16
Taille	16
Constitution	16
Dextérité	13
Intelligence	12
Esprit	15
Charisme	11
Beauté	14

Bonus dommages : 3+D6 *Points de vie* : 24 *Initiative* : 2

Armure : Cuir souple D4/malus 5%

Compétences martiales : Catégorie B 138/140% ; Catégorie E 118/120% ; Catégorie F 108/110%

Compétences générales : Éviter 95% ; Équitation 65%

Description : Limara est la plus grande des anges au service de Lorane de Kolmar. Les traits de son visage sont un peu plus durs que ceux de ses compagnes, trahissant ses origines arunes. Elle a de magnifiques yeux d'un bleu profond, et plus d'un homme s'est perdu dans son regard. D'un naturel taciturne, elle parle peu, et encore moins en présence d'étrangers. Elle est régulièrement la partenaire d'entraînement de Jay, et fait preuve de la même rigueur martiale. Armes : Espadon, Hache d'arme, Fléau à deux mains.

Jay

Sexe : Féminin *Age* : 28 *Classe sociale* : Garde du corps *Ethnie* : Ange/Sularite

Force	14
Taille	14
Constitution	15
Dextérité	12
Intelligence	13
Esprit	18
Charisme	17
Beauté	15

Bonus dommages : 2+D6 *Points de vie* : 22 *Initiative* : 2

Armure : Cuir clouté D6+1/malus 10%

Compétences martiales : Épée longue 158/160% ; Écu 158/160%

Compétences générales : Vue 75% ; Pister 37% ; Chercher 72% ; 6ème sens 15% ; Éloquence (Commandement) 80% ; Héraldique 40% ; Premier secours 50% ; Stratégie 75% ; Éviter 70% ; Équitation 95%

Description : Jay est une jeune femme blonde dont la beauté est renforcée par un magnétisme naturel peu commun. D'allure austère, elle est distante vis à vis des gens étrangers à l'entourage de la duchesse de Kolmar. Jay s'impose une discipline très stricte, cherchant en permanence à perfectionner ses talents, il n'est d'ailleurs pas rare de la voir s'entraîner assidûment au maniement de son arme. Elle estime qu'il est de son devoir personnel d'organiser au mieux la protection de Lorane de Kolmar et ses camarades reconnaissent volontiers son sens tactique et sa faculté à commander, faisant d'elle le leader du petit groupe. Jay a de fréquent accrochage avec Dens, à qui elle reproche de manquer de rigueur. Elle est cependant très attachée à la benjamine du groupe, qu'elle considère comme sa petite sœur, ce qui ne manque pas d'exaspérer cette dernière.

Jin Abe

Sexe : Féminin *Age* : 25 *Classe sociale* : Garde du corps *Ethnie* : Ange/Sularite

Force	13
Taille	13
Constitution	14
Dextérité	17
Intelligence	14
Esprit	17
Charisme	16
Beauté	18

Bonus dommages : 2+D6 *Points de vie* : 21 *Initiative* : 6

Armure : Vêtement de cuir 1

Compétences martiales : Épée courte (main droite) 112/114% ; Épée courte (main gauche) 112/114% ; Dague 100/102%

Compétences générales : Vue 85% ; Ouïe 75% ; Goût 50% ; Pister 52% Chercher 83% ; 6ème sens 22% ; Baratin 50% ; Éloquence (Séduction) 52% ; Dissimuler 50% ; Déguisement 70% ; Héraldique 30% ; Poison 50% ; Éviter 70% ; Équitation 40%

Description : Jin Abe est une magnifique jeune femme à la chevelure rousse et aux yeux verts, capable de calmer le plus vindicatif des hommes par un sourire ou un regard charmeur. Mais sous cette apparence fragile se cache la plus déterminée des protectrices de Lorane de Kolmar. Jin n'est jamais loin de sa maîtresse, et a développé de nombreuses compétences pour pouvoir l'accompagner en toutes circonstances, qu'il s'agisse de l'escorter pendant un voyage ou de lui servir de dame de compagnie lors d'une visite à la cours. En certaines occasions, il lui arrive même d'user de ses capacités pour surveiller la duchesse contre son grès, au grand agacement de cette dernière qui estime que l'obsession de Jin pour sa sécurité frise parfois la paranoïa.

Alrin illus p32

Alvanec de Cériodé p245 LdB / illus p25

Anahïn Vérantoples
Sularite, la quarantaine. Visage carré. Cheveux sombres coiffés au carré. Quelconque. Taille et corpulence moyennes.

Araks p96 / illus p27

Arlium p249 LdB / illus p10

Caleb Yogar p241 LdB / illus p8

Célia Yogar
Sularite, la trentaine. Visage rond avec un petit nez. Cheveux sombres longs et bouclés. Belle. Assez grande et mince.

Clarice Saint Lyr
Sularite, la vingtaine. Visage en cœur parsemé de taches de rousseur. Cheveux longs et blond vénitien. Jolie. Taille moyenne, très légèrement potelée.

Compagnons écarlates p97 / illus p52

Coupes jarrets p95

Cyric de Narfel p247 LdB / illus p37

Dens p101 / illus p83

Diables de Malvélichérak p100 / illus p90

Diables de Natérel p93 / illus p21

Drana Yogar
Sularite, début de la trentaine. Visage carré. Cheveux sombres mi-longs. Très belle. Grande taille et élancée.

Drumiel
Sularite, la quarantaine. Visage carré et rude. Cheveux sombres grisonnants, coupés très courts. Rond mais puissant, de grande taille.

Elénis Yogar
Sularite, milieu de la trentaine. Visage carré et expression triste. Cheveux sombres mi-longs tressés. Belle. Grande taille, corpulence moyenne.

Erdan Démus
Sularite, la vingtaine. Visage en triangle et les yeux exorbités. Cheveux sombres coupés courts au bol. Taille et corpulence moyenne, mais assez fort.

Erian de Sulaern
Sularite, milieu de la trentaine. Visage en triangle assez beau. Cheveux mi-longs et bien entretenus. Taille moyenne et bonne allure.

Estée p102

Etienne Geohéamont Shax
Sularite, la quarantaine passée. Visage carré sévère, il lui manque l'œil droit. Barbe fournie, poivre et sel. Cheveux noirs longs attachés par un catogan. Taille moyenne mais carrure puissante.

Fauca Gréin
Sularite, cinquantaine passée. Visage long émacié. Cheveux grisonnants coupés ras. Port altier. Grand et sec. Parle de façon impérative.

Gadan Révol
Sularite, milieu de la cinquantaine. Visage rond bouffi. Cheveux mi-longs légèrement bouclés et gras. Quelconque et grassouillet, mais avenant. Taille moyenne.

Gendra
Ethite, 17 ans. Jolie visage en cœur, yeux en amande et petit nez. Cheveux blonds, longs et lisses. Petite taille mais bien proportionnée.

Guerdon Less Valek
Elfe blanc, la quarantaine d'apparence. Visage allongé marqué par les rides de la réflexion. Cheveux sombres coupés courts. Une rune tatouée sur la tempe droite symbolise un rapace. Grand et sec, carrure fine.

Gurl
Elfe-gris, la quarantaine d'apparence. Visage buriné par le soleil, une légère cicatrice sous le menton. Cheveux coupés courts blond cendré. Front ceint d'un bandeau métallique finement gravé. Taille moyenne, assez athlétique.

Hivandin Guélos
Sularite, milieu de la vingtaine. Visage rond avenant, léger bouc blond, comme les cheveux qui sont également tressés et attachés en arrière. Enjoué et au physique agréable. Grand et puissant.

Ishtar Drak
Apparence proche d'un Arun, milieu de la quarantaine. Visage sévère et inquisiteur, yeux cernés. Long cheveux blond vénitien et barbe fine taillée en pointe sous le menton. Grand et élancé. Très charismatique, émane de lui une aura de magie et de force glaciale.

Jay p102

Jeb
Sularite, la quarantaine. Visage à la mâchoire carrée, collier et bouc corbeau bien taillés. Cheveux rasés. Balafre sur le front se poursuivant sur le sommet du crâne.
Tatouage : la hache de S'arn entourant l'œil gauche. Grand et puissant, en impose.

Jin Abe p103

Jordan Léos
Sularite, la cinquantaine. Visage fin et agréable, très peu ridé. Cheveux gris, lisses et tirés en arrière, front légèrement dégarni. Présence et allure agréables et rassurantes, voix posée et grave. Taille et carrure moyenne.

Jorgan Dureil
Sularite, début de la trentaine. Visage allongé, quelconque. Tatouage : le nom de Michel écrit en latin en lettres gothiques sur le front. Barbe et cheveux sombres, finement taillés. Taille moyenne, athlétique.

Juan Félipe Auguste illus p75

Kélin p95

Kérios de Lombar illus p66

Korgua de Jamer
Sularite, milieu de la vingtaine. Visage taillé au couteau, traits fins est gracieux, toujours rasé de près. Cheveux châtains mi-longs. Grand et athlétique. Séducteur impénitent.

Krystal Yogar
Sularite, milieu de la vingtaine. Visage carré toujours souriant. Cheveux sombres mi-longs. Belle. Taille et corpulence moyenne.

Lames d'ombre p100 / illus p49

Lénia de Barnet
Sularite, la cinquantaine passée. Visage affable, mal rasé. Cheveux grisonnants filasses et clairsemés. Taille moyenne. Grassouillet.

Lénien Hebra
Sularite, la trentaine. Visage sec et fermé. Rasé de frais, cheveux courts plaqués en arrière. Grand et filiforme. Nerveux.

Limara p101

Lorane de Kolmar p243 LdB

Loups de Targos p99

Loxan de Futir
Sularite, la trentaine. Visage carré, barbe et cheveux sombres et fournis. Intransigeant. Grand et puissant.

Majestic p101 / illus p85

Malvélichérak illus p86 & 90
Cette créature des enfers ne peut être vaincue

lors d'un affrontement banal. Ses dégâts sont modérés, mais croissants (comme sa taille) au fur et à mesure d'un affrontement. Il est possible de l'éliminer par d'autres moyens qu'avec la lance de Dom Sébastian, mais il doit toujours s'agir d'un moyen complexe et ardu à mettre en œuvre.

Marven Lonn Gardius
Sularite, milieu de la vingtaine. Visage fin, yeux perçants. Cheveux fins et courts coiffés en arrière. Taille et corpulence moyenne.

Megjos Blanmanto
Sularite, la quarantaine. Visage piqué par la vérole, regard triste. Chauve. Taille et corpulence moyennes. Légèrement voûté.

Mère des mères
Ekashite (esprit incarné), la trentaine. Visage et corps parfait, beauté à couper le souffle, irréelle. Cheveux noirs mi-longs ondulés, yeux vert profond. Esprit fort et vif. Les objectifs ultimes de la mère des mères sont un secret inaccessible.

Mereck illus p38

Mères illus p59

Micha de Landreux
Sularite, la quarantaine. Visage allongé, taillé au couteau. Cheveux bruns bouclés, barbiche taillée en pointe. Taille et corpulence moyenne.

Monstre des marais p93 / illus p16

Nasénin de Lovallon
Sularite, la vingtaine. Visage rond et enfantin, traits doux. Cheveux clairs, coupés courts. Grand et forte carrure.

Natérel p94 / illus p19&21

Nathalia de Landreux
Sularite, la trentaine. Visage rond, cheveux châtains. Quelconque mais présentation très soignée et élégante. Taille moyenne, mince.

Nérian
Sularite, début de la quarantaine. Visage carré, traits fatigués, barbe noire bien taillés. Cheveux très courts sombres. Grand et très athlétique.

Patrick Alcion
Sularite, milieu de la trentaine. Visage fin, nez aquilin et regard perçant. Cheveux courts en bataille. Relativement petit, carrure moyenne.

Périno Danpreu illus p67

Quarkeltz
Diable à l'aspect humanoïde. Tête légèrement démesurée. Peau blafarde, imberbe. Vêtu d'une toge en cuir, ainsi que de bottes.

Rob de Neil illus p68

Rogan
Elfe-gris. Visage aux traits marqués par la haine et la réflexion. Cheveux blonds coiffés en une tresse unique. Taille et carrure moyenne.

Rombiack Altor p244 LdB

Romuald Saint Lyr
Sularite, la trentaine. Visage rond, yeux fatigués. Cheveux bruns courts. Arbore en permanence un sourire de façade. Quelconque. Taille moyenne, rondouillard.

Sabba p251 LdB / illus p43

Sardonef Hénom
Sularite, la trentaine. Visage carré et inexpressif. Cheveux rasés. Grand et mince.

Sirf p251 LdB

Soldats de Sionh p97

Targos p99

Templiers écarlates p97

Tristan Démias p100

Troirel d'Hugan
Sularite, milieu de la vingtaine. Visage carré, menton fuyant, l'œil vif. Cheveux blonds, courts. Fin collier de barbe. Taille et corpulence moyenne.

Valkior Puttman p244 LdB / illus p44

Vénius Lauc
Sularite, la quarantaine. Visage rond et affable. Cheveux sombres bouclés. Corpulence moyenne, grand et un peu dégingandé.

Vérantoples
Sularite, la quarantaine. Visage ridé et soucieux. Cheveux châtains, longs coiffés en arrière. Mouche sous la lèvre inférieure. Taille et corpulence moyennes.

Vicente de Téris illus p41

Vlamir Goutel illus p69