

Histoire de possession

Ce scénario est une aventure pour quatre à cinq joueurs. Il amènera vos personnages à la découverte de l'art secret et maléfique qu'est la nécromancie et à la réalisation de quelques uns de ses effets pervers.

L'histoire

L'action se situe dans la région du Divorm, près de la faille d'Abissène sur les terres de l'Elvonnie. Un ancien ami des aventuriers, sire Akel Whitewind, a hérité d'une petite baronnie sur la frontière entre l'Elvonnie et Alande en récompense de ses services rendus en tant que chevalier de sa majesté. Mais ce que ne savait pas cet ancien chevalier, c'est qu'un sorcier maléfique, Saïtal Artémus, fidèle serviteur des puissances ténébreuses, avait élu domicile sur ces terres à cause de leur tranquillité et du peu de soldats qui y patrouillaient, état de fait qui venait de changer avec l'arrivée d'un seigneur local (en l'occurrence l'ami des aventuriers).

Aussi, sentant que son refuge n'en était plus un, Artémus a cherché un moyen de se débarrasser d'Akel sans éveiller les soupçons sur sa présence. Alors qu'il cherchait, Akel est tombé amoureux d'une jeune villageoise, Océane, à la beauté diaphane. Il l'a courtisé et la jeune femme ne lui résista guère longtemps, annonçant leur mariage en même temps que la célébration du printemps.

C'est ainsi qu'une idée machiavélique germa dans la tête d'Artémus et que la solution pour retrouver sa paix relative lui apparut comme évidente. Au lieu de détruire le chevalier, il allait en faire son esclave mais pas en contrôlant son esprit car sinon un magicien aurait pu éventer la supercherie, libérer le chevalier et, ce qui était plus gênant encore, découvrir sa présence sur ces terres. Non, il lui fallait un moyen imparable et sûr de s'approprier la servitude d'Akel. Aussi, grâce à ses connaissances en nécromancie, Artémus a découvert un rituel de puissance qui collait parfaitement à ses désirs. Ce rituel lui permettrait de remplacer l'âme d'un corps par un autre esprit, celui-ci dévoué et loyal à son maître. Pour ce faire, il faut d'abord tuer le corps qui servira de vaisseau à l'esprit invoqué, laissant la place inoccupée jusqu'à l'arrivée d'un nouvel hôte. La première étape était simple, il fallait convoquer un esprit mort, l'asservir et le lier. La seconde étape était un peu plus compliquée mais réalisable. Il fallait arriver à tuer Akel et substituer les deux esprits sans que personne ne le remarque. Après, Artémus retrouverait sa tranquillité et s'assurerait en plus une protection armée non négligeable avec les troupes du château.

Pour réaliser la seconde étape de son plan, Artémus choisit d'offrir un cadeau empoisonné à Akel. C'est là que la nouvelle du mariage permit au sorcier de réaliser son plan. Se faisant passer pour un artisan du nom de Richard Altaïs, il offrira une chevalière ornée de chrome à Akel représentant ses armoiries puis il disparaîtra au milieu des invités, attendant que son cadeau «empoisonné» fasse son œuvre pendant la nuit de noces.

En fait, la chevalière est gravée de runes sur l'intérieur afin qu'elles ne soient pas visibles. Elle renferme l'esprit maléfique qu'Artémus compte mettre dans le corps d'Akel et contient également un poison magique d'une grande virulence qui tuera Akel pour permettre à l'esprit de posséder son corps.

Lorsque les deux amoureux se seront retirés pour consommer leur mariage, le poison contenu dans la chevalière aura agi et la substitution s'opérera, laissant la pauvre Océane

croire que l'esprit contenu dans le corps de celui qu'elle aime est toujours le même. Le plan d'Artémus Saïtal est une véritable réussite et tout se déroulera comme il l'avait prévu. Personne ne remarquera la supercherie. Mais, quelque chose d'imprévu va se produire. Un jeune aventurier, Erik Bartold, chevauchait cette même nuit à proximité du château où les noces avaient lieu lorsque des brigands surgirent pour le détrousser. Le jeune homme s'est défendu comme il l'a pu mais ses adversaires étaient trop nombreux et un coup violent à la tête lui fut fatal. Il mourut sur le coup. Comme par miracle et alors que les brigands le fouillaient après s'être assurés qu'Erik était mort, ce dernier s'est relevé, hagard et hurlant comme un dément. Les brigands, apeurés, prirent la fuite sans demander leur reste. Il semblait ne pas savoir où il était et marchait au hasard jusqu'au moment où il se souvint de ce qui lui était arrivé. Ses derniers souvenirs remontaient à il y a quelques minutes, alors qu'il enlaçait tendrement celle qui venait de devenir sa femme, Océane. Puis, une vive douleur et le sentiment abominable d'une trahison, d'une malédiction qui s'abat, tranchante, et qui vous ravit vos seuls moments de bonheur. Un sentiment étrange d'avoir été dépossédé de ses biens les plus intimes et un désir, fort, puissant, qui occulte presque tous les autres : le désir de revanche, la volonté de ne pas partir sans savoir pourquoi, l'espoir de revoir celle qui occupe vos pensées et votre cœur. Vous l'aurez sans doute compris, l'esprit d'Akel Whitewind venait de s'incarner dans le corps d'Erik, devenant un esprit incarné. Il ne comprend pas encore très bien ce qu'il lui arrive mais il sait une chose : sa femme doit attendre son retour et il va aller la retrouver...

Introduction

Nos chers aventuriers ont été invités par Akel Whitewind, un de leurs anciens compagnons avec lequel ils ont connus bon nombre de campagnes. Ce dernier a envoyé des coursiers afin de retrouver chacun de ses anciens amis pour qu'ils partagent sa joie et son bonheur. En effet, il les a invité pour qu'ils soient les témoins d'un heureux événement : celui de son mariage.

Aussi, il attend leur venue avec impatience car il souhaite passer ses derniers instants de célibataire avec ceux qu'il considère comme de bons camarades (où qu'ils soient sur le monde, les aventuriers auront été prévenus à temps, Akel connaissant l'esprit baroudeur et vagabond qui anime ses anciens camarades).

C'est ainsi que les personnages se retrouveront en Aséan, près de la faille d'Abissène, sur les terres de l'Elvonnie. Ils traverseront de petits territoires verdoyants avec l'arrivée du printemps et de petites forêts grouillantes d'animaux. Bref, un voyage agréable et peu dangereux pour des combattants aguerris comme eux. Les aventuriers arriveront alors sur les nouvelles terres d'Akel Whitewind, devenu baron depuis la dernière fois où ils l'ont vu. Ce dernier viendra les accueillir prestement, prévenu de leur arrivée par des éclaireurs qui patrouillent sur ses terres et protègent les petits villages alentours des brigands. Après quelques accolades viriles, il leur demandera si leur voyage s'est bien passé et les invitera à son château afin qu'ils lui fassent le récit de leurs aventures autour d'une bonne collation.

Le château est en effervescence. Les préparatifs des noces prochaines sont presque terminés. La cour intérieure du château accueillera vraisemblablement plus de cent personnes autour d'un banquet digne de ce nom et sera certainement le lieu où se déroulera la fête d'ici quelques jours (faites en sorte que les aventuriers et Akel se retrouvent souvent seuls, ce dernier souhaitant se retrouver avec eux pour «enterrer sa vie de célibataire»). Ainsi, durant les trois jours qui précéderont les festivités, Akel déléguera ses pouvoirs au prêtre de Sheïra venu célébrer l'arrivée du printemps et le mariage pour passer le plus clair de son temps avec

les personnages, leur faisant découvrir son domaine et en se rappelant le bon vieux temps où ils battaient la campagne ensemble, faisant surgir des souvenirs uniques et riant à gorges déployées. Akel leur montrera aussi celle qui va devenir sa femme, Océane. Il leur expliquera comment il l'a rencontré un matin, alors qu'il faisait une petite promenade à cheval, il décida d'aller vers un ruisseau pour se rafraîchir et c'est là qu'il la vit, belle et charmante, le sourire aux lèvres et sa voix douce qui s'élevait harmonieusement alors qu'elle lavait du linge. Il tomba de suite amoureux de cette apparition et revint plusieurs fois en secret pour espionner la belle et écouter cette voix. Il sut de suite qu'elle serait sa femme et un jour, il prit le risque de se montrer et de la courtiser. Leur idylle resta secrète quelque temps, tous les deux appréciant le mystère qui entourait leur amour naissant et le fait de se retrouver dans ce qu'ils appelèrent leur refuge secret, connu d'eux seuls. Aussi, Akel guidera les aventuriers et les mènera jusqu'à la petite clairière près du ruisseau et, silencieusement, il les fera approcher pour qu'ils voient Océane en train de travailler, chantante et souriante. Les personnages pourront remarquer qu'Akel semble vraiment amoureux, comme hypnotisé par la vision de la jeune femme. Il les fera repartir de la même manière qu'ils sont venus, s'excusant du silence qu'il leur a imposé mais selon les traditions, il ne faut pas que le marié voit sa promise avant le jour du mariage sinon un grand malheur peut arriver. Bien entendu, il ne pouvait pas ne pas la montrer à ses amis et attendre plus longtemps avant de la revoir. Quoi qu'il en soit, ces trois jours passés ensemble permettront aux aventuriers et à Akel de se remémorer de bons souvenirs et de conforter leur amitié jusqu'au jour tant attendu.

Le mariage

Akel est arrivé au jour tant attendu et la nervosité le gagne. Il sait que le soir même, lui et Océane seront unis pour la vie et pourront enfin se retrouver et il attend avec impatience. Comme il était prévu, les noces seront célébrées en même temps que le printemps par le prêtre de Sheïra, la mère Nature. Aussi, dès le matin, le château et ses alentours seront emplis de l'atmosphère régnant durant des festivités et, toute la journée, de nombreuses manifestations occuperont les gens avant la cérémonie du mariage. Ainsi, des épreuves de force, des jeux, des joutes et bien d'autres activités rempliront la journée, Akel participant et enjoignant ses compagnons à faire de même (ne lésinez pas sur les différentes activités possibles, un tournoi de chevaliers peut même être improvisé). L'ambiance est à la liesse générale, aux amourettes discrètes, à la danse et aux musiques entraînantes. Bref, la journée passera assez rapidement et le soir tombera, surprenant tous les participants qui n'ont pas vu passer le temps, se laissant prendre par l'ambiance.

La cérémonie se passera sans heurts, le prêtre unira Akel et Océane dans le respect de Sheïra et sous sa tutelle, protégeant ainsi leur union et leur accordant sa bénédiction. Puis, il rendra hommage à la mère Nature et à sa bienveillance. Il la remerciera et invitera chacun à faire de même pour le cadeau qu'elle leur offre avec la venue du temps où la terre refléurira. Alors que la nuit tombera et que les torches s'allumeront, il invitera tout le monde à participer, comme le seigneur de ce château le veut, au bonheur de cette belle nuit et au grand banquet qui n'attend plus que leur venue. Son discours sera applaudi par des vivats et les festivités reprendront autour du grand banquet.

C'est durant le repas, alors que certains mangent, que d'autres chantent et dansent, que le malheur va frapper Akel. En effet, un vieil artisan d'apparence commune et aux vêtements des plus modestes, viendra se présenter à Akel et lui offrira une magnifique chevalière en guise de cadeau de mariage, chevalière ornée des armoiries de la famille Whitewind. Akel acceptera ce cadeau avec plaisir et le passera sur l'instant autour de son annulaire gauche,

scellant de cette manière sa mort future. Pratiquement personne ne fera attention à l'arrivée de cet humble artisan ni au fait que ce dernier, du nom de Richard Altaïs, disparaîtra aussi aisément qu'il était apparu. En effet, son forfait étant accompli, il ne restait à Saïtal plus qu'une seule chose à faire : disparaître et attendre.

Plus tard, alors que la fête continue et que le repas s'éternise, les deux mariés se lèveront et Akel demandera le silence. Il s'excusera de laisser ses invités mais ils souhaitent, lui et sa femme, savourer le reste de la nuit dans l'intimité et en privé mais il refuse que ses invités ne continuent pas à festoyer et espère entendre longtemps encore les cris de joie et les chants. Bien entendu, son petit discours sera accompagné d'un tollé général et de blagues stupides, faisant rougir la chaste Océane, tous riant de bonne guerre mais la fête continuera après le départ du nouveau couple.

Alors qu'Akel et Océane, enfin seuls, s'enlacent, le poison magique fera son office, tuant l'infortuné Akel et laissant la place libre à l'esprit maléfique contenu dans la bague. Océane remarquera l'espace d'un instant l'étrange lueur émanant de la chevalière mais n'y prêtera guère plus d'attention dans un moment pareil et surtout dans les bras de celui qu'elle aime. La substitution spirituelle est donc passée inaperçue et l'esprit maléfique peut se jouer de la pauvre ingénue et innocente jeune fille qui le prend pour un autre...

Au même moment, à quelques lieues à peine du château, un jeune aventurier du nom d'Erik Bartold meurt des suites d'une embuscade et par un violent coup qui lui fracasse le crâne. Alors que ses agresseurs le fouillent après s'être assurés de sa mort, ce dernier se relève, hagard et hurlant de douleur. Ses agresseurs, apeurés, fuient sans demander leur reste. Comme vous le savez déjà, il s'agit de l'esprit d'Akel qui habite le corps d'Erik, devenant un esprit incarné et ayant comme intention de se rendre au château où les festivités sont sur la fin afin de comprendre ce qui lui est arrivé. C'est ainsi qu'il se retrouve face à face avec son propre corps, vivant alors que lui n'est plus à l'intérieur. Pris de colère, il se jettera dessus en lui ordonnant de lui dire ce qu'il lui a fait. Malheureusement, les gardes du château n'obéissent pas à un étranger mais à celui qui est leur seigneur, c'est à dire le corps d'Akel. Aussi, Erik n'eut d'autres choix que de s'enfuir avant que les gardes ne l'arrêtent afin de revenir se venger plus tard de celui qui occupe son corps.

C'est là que les aventuriers vont avoir des problèmes. En effet, Erik, qui n'est autre que le vrai Akel, essaie de fuir. Pour cela, il va avoir besoin d'aide et va donc se diriger vers ceux qu'il considère comme ses vrais amis. Alors que l'alerte est donnée, les aventuriers verront un homme qu'ils ne connaissent pas surgir devant eux, poursuivis apparemment par plusieurs gardes vociférants qu'il faut le stopper. Surpris, le premier des personnages n'aura pas le temps de sortir son arme qu'une dague acérée se glissera sur sa gorge pendant qu'une main ferme fera office de bâillon. L'homme s'excusera d'agir de la sorte mais dira qu'il y est obligé, qu'il n'a pas le temps de s'expliquer mais il prouvera aux aventuriers qu'il est Akel (son timbre de voix rappelle aux personnages quelque chose sans savoir quoi et surtout, cet étranger sait des choses que seul Akel et eux savent) et il leur demandera de le laisser passer au plus vite, jetant un coup d'œil derrière lui sur les gardes qui se rapprochent. Alors que les aventuriers doutent (au cas où ils ne voudraient pas le laisser passer), Erik en profitera pour fuir sans leur laisser le temps de tenter quoi que ce soit (jetant celui qu'il tenait sous sa lame sur les autres afin de passer plus facilement). Le mystérieux étranger parviendra à s'enfuir malgré qu'il soit pourchassé par une dizaine d'hommes.

Quelques minutes après l'évasion d'Erik, Akel fera irruption devant les aventuriers suivi de sa compagne, l'arme à la main et l'air furieux. Il écouterait ce que lui dit un des gardes

qui poursuivaient Erik et se tournera vers les personnages, les dardant d'un regard noir et mauvais. D'une voix grave et sifflante, il leur dira qu'il ne peut déceimment plus les accueillir au sein de son château après les actes de cette nuit. Ils ont laissés partir un assassin et n'ont rien tenté pour l'arrêter. De ce fait, il considère qu'ils peuvent être complices et qu'il ne peut donc garantir la sécurité d'Océane tant qu'ils seront présents. En revanche, il les laissera partir en souvenir de leur amitié passée. Il les fera escorter jusqu'à la frontière de ses terres par quelques hommes pour s'assurer de leur sécurité (mais surtout de leur départ). Maintenant que les personnages doutent, ne manquez pas d'ajouter un peu plus de confusion, par exemple ils n'ont jamais vu Akel parler de la sorte, sa voix étant plus dure et grave que d'habitude, son faciès plus tendu et agressif, une lueur rougeoyante et fugace pratiquement imperceptible au fond des yeux et particulièrement inquiétante, une mauvaise sensation en sa présence comme un léger frisson parcourant l'échine... Bref, plein de petits détails qui donneront à penser à vos joueurs.

Ainsi, les aventuriers seront menés sous bonne garde jusqu'à la frontière. A peine arrivés, les soldats qui les accompagnaient s'en iront après un bref salut. Quelques instants plus tard, une silhouette se détachera à l'orée d'une petite forêt à une dizaine de mètres. Erik s'approchera des personnages et expliquera enfin qui il est et les raisons qui l'ont poussé à agir de la sorte. Il leur fera comprendre qu'il est bel et bien Akel mais que son esprit est dans ce corps qui n'est pas le sien. Il a peur pour Océane et veut également savoir ce qui lui est arrivé. La dernière sensation qu'il ait eu, c'est une vive douleur alors qu'il étreignait sa femme avant de mourir. Par contre, il est sûr que ce n'est pas elle qui l'a tué mais plutôt celui qui s'est joué de lui. Il demandera aux aventuriers de bien vouloir l'aider à récupérer son nom et surtout à détruire le démon qui a pris sa place.

L'enquête

Il ne va pas être très facile pour les aventuriers de trouver la solution au problème de leur ami. Il leur faut déjà accepter que ce dernier est devenu un esprit incarné et que son corps est le réceptacle de quelque chose d'autre ou bien un démon qui a pris son apparence. De plus, la priorité absolue qui occupe les personnages, c'est de rester sur les terres de la baronnie sans qu'Akel et ses hommes ne puissent les trouver. Il est normal qu'il leur donne la chasse vu qu'ils sont en compagnie de la seule personne qui soit au courant de la substitution et que cette dernière est plus utile morte que vivante. Ensuite, Erik ne peut supporter l'idée qu'un autre touche à sa femme et qu'il la dupe en usurpant son corps. Il a peur pour elle et pense qu'il vaut mieux la sortir des griffes de cet être malfaisant avant qu'il ne fasse un acte impardonnable et ne se venge de lui en la tuant. Cette entreprise est des plus risquées pour les aventuriers car Océane refusera de les écouter ou de les suivre, faisant aveuglément confiance à Akel qui l'a prévenu de la fourberie qui les anime. Elle est sans cesse surveillée (soi-disant pour la protéger) par 5 gardes et ne sort pas de l'enceinte du château. C'est donc aux aventuriers d'arriver à entrer en contact avec elle afin de réussir à l'amener jusqu'à Erik et de les laisser seuls pour que ce dernier puisse lui faire comprendre qui il est. Pour cela, il leur faudra pénétrer dans le château où leurs têtes sont mises à prix et s'emparer d'Océane qui, protégée par ses gardes, tentera de fuir et refusera de se laisser emmener. Les aventuriers peuvent espionner le château et ainsi, ils sauront qu'Océane fait tous les jours une petite promenade dans les jardins du château, accompagnée par ses cinq gardes, après le repas de midi. Evidemment, si les personnages tentent d'attraper Océane pendant qu'elle est dans le château, il sera beaucoup plus difficile d'en réchapper car là, il n'y aura pas que cinq gardes à assommer mais toute la garnison qui les traquera sûrement.

Si Océane est récupérée par les personnages, alors Erik pourra lui faire comprendre qui il est. Certes, au début elle fera tout pour ne pas écouter et, confiante, elle attendra que son amour vienne la délivrer. Ce n'est qu'après quelques paroles douces, une sorte de déclaration que semble réciter Erik, qu'Océane le regardera hébétée, comme si elle l'étudiait et se rendait compte de qui il était réellement. Elle ne pourra s'empêcher de fondre en larmes et de demander pardon pour ne pas l'avoir cru mais maintenant elle est sûre qu'il est Akel.

Il reste tout de même aux aventuriers un grave problème. En effet, ils ont réussi à récupérer la jeune femme mais il reste à éliminer le démon qui a pris la place d'Akel et surtout savoir qui a fait ça. Qui aurait voulu tuer Akel et le remplacer par une créature infernale et enfin, comment tuer le faux Akel sans passer pour les meurtriers du seigneur local et être poursuivis par les gardes. Le seul moyen est de trouver le responsable ou montrer aux gardes qu'un démon a pris la place de leur seigneur.

Evidemment, c'est Océane qui détient la clé du problème. Elle est en effet la seule qui a vu luire la chevalière et qui peut donc permettre aux aventuriers de déterminer que c'est par le biais de cet anneau que tout est arrivé. La chevalière est le lien qui peut leur permettre de retrouver celui qui a fomenté ce complot et c'est également la preuve dont ils ont besoin pour prouver leur bonne fois auprès des gardes et leur démontrer qu'un démon a pris la place de leur seigneur. De plus, Akel se souvient de la personne qui lui a donné la chevalière, un certain Richard Altaïs, la nuit de ses noces et peu avant qu'il ne meure. Il leur suffira de rechercher cet artisan pour le forcer à parler et peut être que d'autres témoins auront également vu ce vieil homme. Laissez vos joueurs se débrouiller et monter un plan afin de régler son compte au démon et de rendre son titre à leur ami. Ils pourront tenter de convaincre le capitaine des gardes de leur bonne fois (Akel lui rappellera certains souvenirs communs) et, grâce à la chevalière et avec l'aide d'un mage, ils pourront prouver qu'il y a bien eu complot et qu'un sorcier en est l'auteur. Quand à Richard Altaïs, il sera impossible de le trouver car il n'existe pas mais au moins Akel connaît le visage du sorcier maléfique qui lui a joué ce mauvais tour même s'il ne s'en doute pas.

Ainsi, tout devrait à peu près rentrer dans l'ordre. Akel, même s'il ne possède pas son corps d'origine, est à nouveau réuni avec Océane. L'esprit maléfique a été détruit et la chevalière servira à remonter jusqu'au mage qui a orchestré cette histoire. De ce fait, Artémus Saïtal ne sera plus en sécurité dans son refuge et sur ces terres. Il se devra donc de partir, maudissant certainement les aventuriers d'avoir interféré dans ses affaires et aidé à la destruction de son esprit (ce qui l'a considérablement affaibli puisque l'esprit lui était lié). Il cherchera certainement à se venger d'eux et préparera un plan dont lui seul a le secret... Les gardes du château auront du mal à accepter que le corps d'Erik renferme l'esprit de leur seigneur et il leur faudra certainement beaucoup de temps pour assumer ce changement.

Annexes

Personnages non joueurs :

Akel Whitewind : Akel est un homme d'âge mûr (la quarantaine) à la carrure athlétique. C'est un Sularite à la peau hâlée, aux yeux d'un bleu profond, aux cheveux poivres et sel et au visage plutôt carré. Quelques rides autour des yeux trahissent son âge avancé et le nombre de batailles auxquelles il a participé, ce qui lui donne un air sérieux et grave. Malgré cela, Akel est un homme de bonne compagnie, généreux et juste. C'est un excellent bretteur et une personne digne de confiance. Il n'oublie jamais une personne à qui il a donné son amitié et

reste fidèle à sa parole. En revanche, il peut se montrer impitoyable envers ses ennemis et ceux qui ne respectent rien, bafouant les règles et l'honneur qui font des hommes ce qu'ils sont.

Force 17. Constitution 14. Taille 14. Dextérité 12. Beauté 14. Intelligence 15. Esprit 13. Charisme 16.

Bonus dommages +3. Points de vie 21. Initiative /. Armure D10 (cotte de mailles). Mental 150.

Inclinations spirituelles Ordre 50. Chaos 20.

Compétences martiales : Epée longue 160/175% ; Bouclier 120/125%.

Compétences générales : Sens base +10% ; Eloquence 50% ; Héraldique 90% ; Légendes 50% ; Stratégie 92% ; Eviter 102% ; Equitation 120% ; Premiers secours 50% ; Art (poésie) 50%.

Erik Bartold : Avant de mourir, Erik était un jeune aventurier Sularite d'une vingtaine d'années aux cheveux blonds, aux yeux verts émeraudes et au visage encore enfantin. Il voulait parcourir le monde en quête d'aventures mais malheureusement, il n'a pas eu la chance d'aller bien loin. Maintenant et depuis cette nuit tragique où sa mort est survenue, il n'est plus le même. En effet, son corps est habité par l'esprit d'Aké qui fut assassiné la même nuit. Ce dernier est devenu un esprit vengeur et compte bien découvrir celui qui l'a lâchement assassiné.

Force 14. Constitution 21. Taille 12. Dextérité 16. Beauté 12. Intelligence 22. Esprit 22. Charisme 14.

Bonus dommages +2. Points de vie 27. Initiative +6. Armure D6+1(cuir clouté). Mental 160. Présence 24.

Inclinations spirituelles Ordre 45. Chaos 25.

Compétences martiales et générales : ce sont les mêmes que celles indiquées juste au-dessus. En effet, vu que c'est l'esprit d'Aké qui habite le corps d'Erik, il est logique que ses compétences soient identiques vu qu'il s'agit du même personnage ayant reçu de ce fait le même enseignement.

Océane : Océane est une jeune Sularite approchant de la vingtaine. C'est une femme plutôt belle (Beauté 15) à la beauté diaphane et aux cheveux longs tressés qui entourent un visage à la douceur indescriptible. Elle respire la bonté, l'innocence et la joie de vivre. Ses yeux fins semblent animés par un regard d'un vert vif et curieux, comme si elle découvrait sans cesse des choses nouvelles. Océane est une roturière mais elle ne fait pas cas des différences sociales. Elle est tombée amoureuse d'Aké, succombant à sa poésie, sa courtoisie et son immense générosité. Océane est une femme intelligente et possède un esprit pratique. Elle a confiance en Aké et au cas où les aventuriers souhaiteraient entrer en contact avec elle, elle refuserait sachant ce qu'Aké lui a dit sur eux et les croyant donc complices de la tentative d'assassinat sur la personne de son bien aimé. Mais elle ne restera pas dupe longtemps, remarquant les changements d'attitude et d'autres détails. Aussi, lorsque les aventuriers l'amèneront devant Erik, elle comprendra très vite que ce corps renferme l'âme de celui qu'elle aime. Elle fera tout pour aider les joueurs du moment qu'elle sait qui est Erik.

Esprit occupant le corps d'Aké : Le seul qui connaisse son véritable nom est Saltaïs, le nécromancien maléfique qui a osé le tirer de son sommeil. Garan Sar était un assassin dont l'âme était vouée aux Ténèbres il y a très longtemps mais le repos ne lui a pas été accordé. Obligé de servir le nécromancien qui l'a invoqué, il a décidé de prendre plaisir à le faire car après tout, la seule chose que veut son maître, c'est l'assurance qu'il ne sera pas ennuyé. Quant au reste, il est libre de faire ce qu'il désire. De plus, il trouve qu'occuper le corps d'un

autre et abuser, lors de la nuit de noces, d'une innocente le ravit au plus haut point. Lorsqu'Erik se présentera au château, Garan Sar comprendra qu'il s'agit de l'esprit d'Akel et essaiera de le détruire en envoyant les gardes à sa poursuite. Il tentera de régler cette affaire sans en parler à son maître, ne voulant pas le déranger pour si peu et sachant très bien que personne ne croirait l'histoire que le jeune homme raconterait. Personne n'a de preuve qu'une telle substitution a été faite et le seul moyen d'en apprendre d'avantage, c'est de lui dérober la chevalière qu'il a dissimulé sur lui, cest n'est pas chose aisée vu qu'il s'agit de son lien. Parfois, sa nature est trahie par l'aspect rougeoyant et démoniaque de ses yeux mais c'est assez rare et cela passe très vite.

Force 17. Constitution 14. Taille 14. Dextérité 12. Beauté 14. Intelligence 15. Esprit 30. Charisme 12.

Bonus dommages +3. Points de vie 21. Initiative +6. Armure D10 (cotte de mailles). Présence 40. Mental 130.

Compétences martiales : Dague 190/205% ; Epée longue 120/135%.

Compétences générales : Sens base ; Dissimuler 80% ; Mvt silencieux 75% ; Se cacher 80% ; Poison 105% ; Eviter 120% ; Lancer (dagues, étoiles, hachettes) 105%.

Pouvoirs : Régénération (4 points par tour) ; Arme magique (dommages +5).

Gardes du château : Prenez l'archétype de l'homme de la garde page 233 du livre de base et pour le capitaine, prenez l'archétype du capitaine de la garde toujours page 233 du livre de base.

La chevalière :

C'est un anneau orné de chrome dont la partie inférieure est gravée par des runes puissantes et complexes. Cette chevalière est animée de plusieurs runes.

- La première est une rune de perception corps, destinée à reconnaître celui qui la porte et à déclencher la rune de poison.

- La seconde est une rune de création végétal, qui, déclenchée par la première rune, enverra un poison à forte virulence (20) dont les effets sont la mort instantanée une à deux heures après ingestion.

- La troisième est une rune de contrôle esprit qui renferme l'esprit de Garan Sar, attendant le bon moment pour investir le corps sans vie d'Akel.

- la dernière est apparemment une rune mais elle est inconnue des mages ou sorciers. Seuls les nécromants en détiennent le secret et aucun mage ne sait à quoi elle sert exactement. Elle est considérée comme une rune de perception esprit. En fait, cette rune permet à Garan Sar d'investir le corps mort d'Akel et de s'en servir comme vaisseau. Sans cette rune, Garan Sar serait prisonnier de la bague et ne pourrait plus agir physiquement. Elle sert également de lien entre l'esprit et Saïtal. Si la chevalière est détruite, alors Garan Sar sera détruit et Saïtal sera affaibli à cause du lien détruit par les aventuriers.

Note :

- Il n'y a que deux moyens de venir à bout de Garan Sar. Le premier est de détruire la chevalière ou de détruire la rune qui lui permet de prendre le contrôle du corps d'Akel. Le second moyen serait d'engager une joute mentale et de tenter, par le biais de la magie, de détruire l'esprit. La force physique pourra être employée mais elle ne lui procurera qu'une gêne mineure car son véritable vaisseau est la chevalière, le corps n'étant qu'un emprunt dont il n'a cure.

- Artémus Saïtal est un sorcier très puissant. Dans ce scénario, vos joueurs n'ont aucune chance de savoir qu'il est le responsable de cette affaire et encore moins de le trouver, son

refuge étant secret depuis des décennies. Par contre, ils peuvent savoir qu'un magicien est au cœur de l'affaire et s'ils ne détruisent pas la bague, peut-être pourront-ils la faire expertiser pour trouver son créateur mais cela est une autre histoire.

Pages.

Nicolas