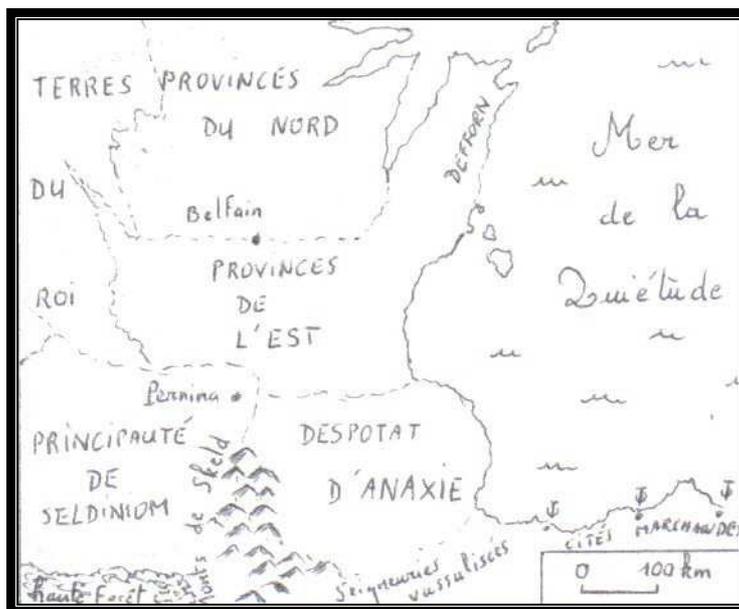


FAUX-SEMBLANTS



Préambule

L'action de ce scénario se déroule sur un plan différent de celui des Jeunes Royaumes. L'époque et le niveau culturel sont semblables à ceux de notre XIVème siècle européen, mais en réalité ce monde a atteint une sorte d'équilibre -certains diraient de stagnation- voici un millénaire, et il a relativement peu changé depuis, en tout cas beaucoup plus lentement que le nôtre.

L'influence de l'entropie n'y a jamais été aussi forte que dans le monde d'Elric, même si elle croît insensiblement depuis trois ou quatre siècles, ce qui veut dire fort récemment à l'échelle du Multivers.

La région de ce monde où a lieu l'aventure est politiquement morcelée, mais malgré cela la paix y règne -exception faite de petites guerres locales, courtes et peu dévastatrices. Les seigneurs féodaux qui dominent ces petites unités géographiques ne bataillent que rarement entre eux, et respectent une sorte de code de la guerre afin de ne pas désoler leurs pays ni s'entredétruire. Seules quelques rares contrées se montrent réellement belliqueuses et expansionnistes, mais la puissance ou l'union de leurs voisins contre elles en cas de péril suffit généralement à décourager leurs entreprises. Un Roi, dont l'autorité ne s'exerce effectivement que sur un territoire limité -les Terres du Roi- arbitre généralement les conflits entre ses vassaux. Il est le plus puissant parmi les princes, lesquels lui reconnaissent une prééminence honorifique, consentant plus difficilement à lui concéder certains droits et impôts. Les principaux états reconnaissant cette autorité sont le margravit du Nord, les comtés de Belfain et du Defforn, la principauté de Seldinia.

L'aventure commence à l'est de cette dernière.

La principauté de Seldiniom

Le Seldiniom se trouve dans une zone tempérée. Les saisons s'y succèdent habituellement avec une régularité qui peut être due à l'influence de la Loi. D'une année sur l'autre, les hivers sont cléments, l'enneigement ne durant que trois ou quatre mois. Encore les chutes sont-elles modestes, sauf en montagne. Les étés, doux dans le nord, se font de plus en plus chauds et secs au fur et à mesure que l'on voyage vers le sud.

Le relief s'élève progressivement pour culminer avec les monts de Skeld, qui constituent une frontière naturelle avec l'état voisin d'Anaxie.

L'ensemble des terres du prince représente environ 100 000 kilomètres carrés. Au nord, les terres du Roi et un agglomérat de petits et moyens fiefs connus sous le nom de « provinces orientales » les bordent.

Le prince Porion fut jadis un fin politique et un excellent stratège. Mais aujourd'hui, il a bientôt quatre-vingts ans. L'un de ses petits-fils lui succédera, car il a enterré tous ses enfants mâles. Il lui faudra beaucoup d'habileté pour faire face aux diverses menaces pesant sur Seldiniom. Le puissant despotat d'Anaxie représente la principale. Ambitieux, belliqueux, le despote n'ose toutefois s'attaquer aux provinces placées sous la protection directe du Roi. Mais au sud, il a déjà annexé plusieurs seigneuries, sa marine de guerre menace les cités marchandes des côtes de la Mer de la Quiétude, et il aimerait, sinon conquérir, du moins affaiblir le concurrent seldinien. Il convoite spécialement les mines des Monts Riaks,

contreforts nordiques des Monts de Skeld. La mort du vieux Porion le décidera certainement à agir.

RELIGION ET MAGIE

Ces pays paisibles et ordonnés vénèrent les divinités de la Loi, en particulier le seigneur Shalod. Cela varie selon les endroits, les fiefs ou les cités.

Chaque terroir a son dieu local, souvent sans existence réelle, ou se dévoue à quelque déité loyale mineure, à des esprits de la nature, des arbres, des sources, des pierres, parfois à des créatures surnaturelles d'autres niveaux de réalité. Certains cultes plus sombres peuvent être trouvés, surtout dans les villes, ou au contraire dans les régions les plus reculées et arriérées.

Ce monde a ses propres dieux, différents de ceux des Jeunes Royaumes, lesquels n'apparaissent pas, sous quelque nom que ce soit. Les élémentaires sont également inconnus, ne viennent pas sur ce niveau, et ne peuvent y être convoqués, les seigneurs des bêtes non plus (pour être honnête, personne n'a jamais essayé de les y appeler, mais cela doit nécessiter des efforts énormes – pensez à Elric sur le monde bleu de Saxif Da'an).

A part ça, la magie suit les mêmes règles –sorts, runes, convocations, invocations- à quelques exceptions près : les sorts de passage élémentaires existent, mais devront être débaptisés, toute référence aux Seigneurs élémentaires étant bannie. De même les sorts permettant de manier ou de se préserver d'un élément sont maintenus. En revanche, « convoquer un élémentaire » disparaît. Les magiciens de ce monde disposent de leurs propres sortilèges pour obtenir l'assistance d'animaux ou pour manipuler les plantes et les éléments sans intervention d'entités supérieures. Qui plus est, ils savent faire appel à des créatures venant de plans surnaturels proches de leur Terre. Cependant, la plupart de ces êtres sont influencés par le Chaos, bien que ceci ne soit pas une constante absolue.

Les autres sorts, par souci de simplicité, ressemblent à s'y méprendre à leurs équivalents des Jeunes Royaumes, si ce n'est qu'il faudra trouver de nouveaux noms aux sorts d'intensification et de caractéristiques.

Quelques suggestions :

Ailes de LassaMain du vent
Don de Grome.....Crachat de la Terre
Enjambée de Cran LiretPas du chat
Tendon de MabelrodePoigne d'acier
Sagesse de SlortarEsprit vif

En attendant, les deux pays sont constamment sur le pied de guerre, et leurs relations sont empreintes de méfiance. Cela ne nuit pourtant pas au commerce. L'argent des mines, les produits de l'artisanat renommé de Seldinia, les céréales et les fruits provenant des plaines occidentales, la laine des troupeaux de l'est s'exportent très bien et font la prospérité de l'Etat, de l'aristocratie et du peuple. Les cités frontalières en profitent tout particulièrement. L'une des plus riches est Pernina. Sise au nord-est, là où aucun obstacle naturel sérieux ne s'oppose à la pénétration de troupes ennemies, elle est à la fois un centre marchand, carrefour du commerce avec les provinces de l'Est et l'Anaxie, et une pièce du dispositif défensif du pays. Son enceinte solide, bien gardée, en fait un bastion en cas de guerre.



Les PJ se trouvent (justement !) à Pernina lorsqu'une noble dame habitant cette cité seldinienne les fait mander.

Elle souhaite les engager pour qu'ils retrouvent son fils de 14 ans qui a, selon toute vraisemblance, été enlevé deux jours plus tôt.

On supposera que les aventuriers ont acquis une certaine réputation en tant que mercenaires et ont prouvé leur efficacité. Un serviteur en livrée noire et bleu sombre, brodée aux armes d'une noble famille, vient les trouver un soir à leur auberge ou à l'endroit où ils résident. Cet homme mince et blond, aux bonnes manières, leur annonce que la dame Emelda Saran souhaite les rencontrer afin de louer leurs services.

Il les conduit jusqu'à une belle maison citadine entourée d'un haut mur de pierre et d'un jardin d'agrément. On est à la fin du printemps, les buissons fleuris embaument et les oiseaux qui s'y sont réfugiés chantent encore malgré l'heure tardive.

Dame Emelda les accueille dans une salle de réception aux murs tendus de tapisseries, aux meubles de bois sculpté. Les armoiries de sa famille ornent la cheminée devant laquelle elle se tient et où brûle un bon feu, car la soirée est fraîche.

Si ceux qu'elle a convoqués passent pour avoir des origines aristocratiques ou bourgeoises et une bonne éducation, elle aura fait disposer des sièges et les invitera à s'asseoir. Sinon, elle s'installera dans l'unique fauteuil de la pièce pour s'adresser à eux. Elle se présente, dit connaître les PJ de réputation, ou les avoir choisis sur la recommandation d'un ami ou d'un allié. Puis elle leur expose sa situation.

C'est une femme de taille moyenne, la quarantaine, les cheveux couverts d'un voile blanc. Elle porte une robe brun foncé brodée de motifs d'argent. Son visage ovale aux traits harmonieux et aux yeux gris exprime l'anxiété, voire le tourment. Elle parle toutefois d'une voix ferme et digne.

« Messires, je vous remercie d'être venus sur mon invitation. Je fais appel à vous car vous êtes peut-être les seuls qui puissiez m'aider. Remin, mon fils unique, a disparu. Retrouvez-le, ramenez-le moi vivant et vous aurez droit à toute ma gratitude (grise mine des aventuriers) ainsi qu'à une riche récompense (ah, bon !) ».

Concrètement, elle promet 10 000 couronnes seldiniennes (pour faire simple, une couronne seldinienne équivaut à trois pièces de bronze des Jeunes Royaumes). Elle financera leurs recherches et leurs déplacements et se montre prête à leur avancer une somme de 50 à 100 couronnes pour leurs frais de départ, s'ils le demandent.

L'enquête débute...

- Ce que peut dire Dame Emelda :

-Elle pourra leur fournir une description de son fils sa taille, ses manières, ses goûts, ses particularités physiques (une marque de naissance en forme d'étoile au bas du dos) et leur confiera un camée le représentant. L'artiste a restitué avec talent les traits d'un bel adolescent au regard franc.

-Concernant les circonstances de la disparition

Remin a disparu deux jours plus tôt, au beau milieu de la nuit. On ne s'est aperçu de son absence qu'au matin. Or personne, ni sa mère, ni aucun des domestiques, n'a rien entendu de suspect, ni ne l'a vu sortir de la demeure. Le portier a veillé toute la nuit sans voir passer qui que ce soit. On n'a par la suite relevé aucune trace d'effraction. Il n'y avait pas trace de lutte, mais une écoeurante odeur de putréfaction flottait dans la pièce.

-Après une matinée de vaines recherches par les membres de la maisonnée, Emelda Saran a averti les autorités municipales, c'est-à-dire le baron Garlon, gouverneur de la cité pour le compte du prince de Seldiniom.

Cet homme hautain et arrogant a consenti à prêter quelques gardes pour sillonner Pernina, à envoyer un héraut proclamer officiellement qu'une récompense était offerte à qui retrouverait le jeune homme, et à faire une courte enquête – qui n'a rien donné. Puis il a fermement fait comprendre à Emelda Saran que les serviteurs du prince avaient d'autres tâches à mener, tout en lui promettant de poursuivre ses investigations. Il a formulé l'hypothèse que Remin avait quitté la demeure par foucade. Sa mère n'en croit rien, mais l'horrible odeur s'était dissipée à l'arrivée du sergent enquêteur.

- Ce qu'elle ne pense pas à dire :

Les aventuriers insatisfaits pourraient poser quelques questions pertinentes pour éclaircir certains points. En voici un échantillon avec les réponses correspondantes :

-Mais qui pourrait bien vous en vouloir ?

« Je ne me connais pas d'ennemi capable de commettre un acte aussi vil ! »

-Qui serait votre héritier si Remin venait à mourir ?

Après des protestations indignées, elle consentira à donner le nom d'un cousin de son défunt mari, messire Pariel Saran. Mais elle prévient les personnages qu'elle ne nourrit aucun soupçon à son égard.

-Remin avait-il une raison de partir, était-il malheureux ou s'opposait-il à sa mère pour une raison quelconque ?

Nouvelles dénégations. D'après Dame Saran, Remin lui est très attaché, il n'avait aucun souci particulier, ni n'a montré aucune contrariété ou inquiétude ces derniers temps. Les serviteurs, s'ils sont interrogés, confirmeront ses dires.

-Le petit secret de la Dame

Emelda Saran n'a pas jugé utile de révéler à ses nouveaux employés qu'elle n'est que la belle-mère de Remin. Il n'avait que quelques mois lorsque son père l'a épousée en secondes noces. N'ayant pas pu donner des enfants à son mari, elle s'est sincèrement attachée au garçon, qu'elle a toujours considéré comme son propre fils. Ce n'est qu'en posant des questions précises sur son passé qu'ils pourront le découvrir.

- Visiter la maison et interroger les serviteurs

Il n'y a rien de suspect dans les déclarations des gens de la dame, une dizaine de personnes apparemment irréfutables. Tous ou presque dormaient au moment où leur jeune maître a disparu. Tous sont consternés car ils éprouvent de l'affection pour lui. Toutefois, deux « indices » peuvent être recueillis, lors d'un interrogatoire serré du portier et du jeune valet de Remin, qui dormait dans la chambre voisine de la sienne.

-Le portier paraît vaguement mal à l'aise (sur la réussite d'un jet d'Idée ou de Sagacité). Pressé, il avouera s'être endormi une heure ou deux, un peu après minuit, et, plus difficilement, avoir fait un rêve étrange et effrayant : l'ombre d'un grand oiseau passant au-dessus de lui.

-Le valet, un garçon de treize ans, est plus choqué que les autres. Il ne s'est pas réveillé, n'a rien entendu et se sent coupable de n'avoir pu empêcher l'enlèvement de Remin. Si on lui demande pourquoi il est si sûr qu'il s'agit d'un enlèvement, il ne saura que répondre. Un peu de persuasion viendra à bout de ses réserves : lui aussi a rêvé ! (que voilà une chose étrange) D'une immense forme obscure se penchant sur son maître assoupi.

Au reste, le jeune noble a bien été enlevé, comme le découvriront des personnages perspicaces en inspectant sa chambre.

- Enfin du concret !

Les quinze pièces de la villa et ses dépendances n'apprendront rien aux aventuriers, à l'exception de celle-ci. Rectangulaire, elle est meublée d'un grand lit aux draps défaits, d'une table et d'une chaise sculptées, d'étagères garnies de livres (romans de chevalerie, sagas antiques, contes, œuvres d'historiens classiques...), d'un beau coffre à linge où sont également rangés les effets du garçon. De riches tapis recouvrent le plancher. La fenêtre à croisillons, en verre teinté, est large et haute, signe incontestable de richesse avec la cheminée de marbre. Rien n'a été touché depuis la disparition, si ce n'est qu'on a fermé volets et fenêtre, trouvés ouverts ce matin-là.

Une porte communique avec la chambre du valet, qui n'est guère qu'un placard en comparaison. Si les PJ fouillent méticuleusement (jets de Chercher), ils dénicheront une touffe de poils verdâtres près du lit et une trace de griffure sur le montant de la fenêtre.

En outre, si l'un d'eux est un sorcier, Vue de sorcière lui révélera les traces du passage récent d'une entité démoniaque.

Les pistes à suivre

Que les mânes de frère Cadfaël soient avec vous ! Elles sont nombreuses.

- Les PJ peuvent approfondir leur enquête sur les ennemis de la famille Saran. Ce sera en pure perte. Les Saran appartiennent à la noblesse urbaine et marchande de Seldiniom. Le prince -contrairement à d'autres- autorise sa noblesse à pratiquer le commerce sans déroger. Même s'ils résident à Pernina, ils mènent leurs affaires en de nombreuses autres villes, et au-delà de la principauté. Deux ou trois riches négociants sont jaloux de leur fortune, mais pas au point de leur nuire, surtout en recourant à de tels moyens. Emelda avait donc raison.
- S'ils apprennent qu'Emelda n'est pas la vraie mère de Remin, ils pourraient légitimement la soupçonner. Disons-le tout de suite, à tort. Leur employeur bénéficie d'une fortune personnelle, et de l'usufruit de celle de son mari. Elle n'a pas de mobile pour se débarrasser de son beau-fils.
- Du côté de messire Pariel, le cousin héritier, ils n'auront pas plus de chance. Il vit dans une belle résidence, qui n'a rien à envier à celle d'Emelda. Il se montrera irascible, mais surpris. S'il accepte de leur parler, un jet de Sagacité réussi donnera à penser qu'il n'est pas mêlé à cette histoire.
- Le voisinage.

Emelda Saran n'a que des aristocrates et de riches bourgeois comme voisins. Ces gens ne feront preuve de patience avec les aventuriers que si ceux-ci se présentent d'emblée comme des émissaires de la Dame. Il y a de toute façon peu à apprendre de leur part. Grâce à un jet de Chance, ils tomberont sur le seul témoignage utilisable (et encore). Un jeune fêtard rentrant chez lui la fameuse nuit a cru apercevoir, à la lueur d'un éclair de chaleur, une énorme silhouette ailée dans le ciel, laquelle se dirigeait vers le sud-est de la cité. Mais il avait beaucoup bu et a mis cela sur le compte du bon vin.

- Le baron Garlon

Il se montre assez malgracieux. Le gouvernement de Pernina et de sa région lui prend déjà suffisamment de son temps. Il regrette d'ailleurs d'avoir monopolisé un secrétaire pour recueillir les billevesées, dénonciations calomnieuses et fausses nouvelles motivées par l'appât du gain.

Si les PJ demandent à consulter le registre contenant, ils décèleront, au milieu de nombreuses inepties, la mention d'un groupe d'hommes louches, aux allures de prêtres, ayant séjourné dans un quartier de la ville

basse, avec l'adresse, le nom de la rue, et celui de la personne venue le signaler.

- Les aventuriers auront peut-être la présence d'esprit de vérifier si des personnes suspectes ont franchi, dans un sens ou dans l'autre, les portes de la ville.

Pernina est une grande cité, comptant onze mille habitants. On peut y entrer par quatre portes, situées à chacun des points cardinaux.

Bien sûr, des centaines de personnes passent ces arches flanquées de deux tours crénelées, chaque jour : paysans venant vendre les produits de leur terre aux citadins, voyageurs, marchands itinérants, hommes d'armes, mercenaires, prêtres, serviteurs ou brassiers venant des environs offrir leurs services aux gens susceptibles de les employer, moines, nobles sires ou dames...

Mais s'ils se renseignent auprès des hommes du guet assignés à la garde des dites portes, ils récolteront deux informations. Un ou plusieurs soldats de la porte de l'Ouest se souviennent d'avoir vu arriver une procession d'étranges moines vêtus et encapuchonnés de noir, portant des chaînes de bronze d'un travail barbare autour du cou, et dont les robes portaient des runes incompréhensibles. Toutes les croyances sont tolérées au Seldiniom, mais leur mutisme, leur aspect et leur mine sinistres en ont marqué plus d'un, d'autant que les chiens aboyaient furieusement sur leur passage. Ils sont arrivés voici deux semaines, mais s'ils ont quitté Pernina, ce n'est pas par cette porte.

D'ailleurs, ils sont bien partis, mais malheureusement pour les conjectures des aventuriers, la veille de l'enlèvement, par le sud.

Le jeune fils d'un des gardes a suivi ces étrangers jusqu'à la mesure qu'ils ont loué. Il le signalera si les aventuriers lui font bonne impression (jets de Charisme).

- Finalement, si les joueurs en sont venus à soupçonner une intervention surnaturelle, la meilleure solution consiste à faire le tour des gens - érudits, alchimistes ou autres-réputés pour être en contact avec la sorcellerie dans la cité. Ils auront vite terminé : ils ne sont que deux ou trois alchimistes ou magiciens de peu de talent, perdus au milieu d'une douzaine de cartomanciennes, d'herboristes, de faux voyants et d'authentiques charlatans. Le plus intéressant d'entre eux n'est pas très difficile à trouver ; il s'appelle Vorlon le fumeux et tient une boutique dans le quartier marchand, où il achète et vend divers talismans, substances, herbes et livres rares. Il est connu pour son savoir ésotérique et pour être en contact avec des individus peu recommandables.

LA PETITE BOUTIQUE DE VORLON LE FUMEUX

C'est un tout petit commerce à la devanture large de trois mètres cinquante. Une enseigne pour analphabètes, au-dessus de l'entrée, arbore l'image d'un pot, d'un flacon et d'une poignée d'herbes. Les lettrés déchiffreront dessous « chez Vorlon ». Ce n'est pas la caverne d'Ali Baba, mais les curieux et les amateurs d'ésotérisme et d'alchimie y trouveront de quoi les intéresser.

Pour ce qui est des pots et des flacons, il y en a des quantités, alignés sur les étagères vermoulues qui recouvrent les murs : en céramique peinte, en simple terre cuite, plus rarement en verre, ils contiennent toute la pharmacopée imaginable : onguents, graines, liniments, poudres, élixirs, herbes communes ou exotiques, feuilles, racines, parties de corps de différents petits animaux...etc...

A côté de cela, des livres, tomes, grimoires traitant de toutes sortes de sujets : anatomie, alchimie, préparation de diverses drogues, sorcellerie, géographie ou histoire de pays, voire de mondes lointains, descriptions de peuplades ou d'animaux étranges originaires de la Terre ou d'au-delà, exorcisme, monde des esprits, artefacts ou trésors magiques. Par-ci par-là, on peut voir aussi plusieurs animaux empaillés, une cage pendue au plafond abritant un merle visiblement apprivoisé, un bocal rempli de serpents vivants, divers autres dans lesquels on peut admirer des nuées d'insectes grouillants, des statuettes, des instruments bizarres, une dague au manche ouvragé fixée au mur...

Le digne propriétaire trône au milieu de ce bric-à-brac, assis à une table branlante encombrée de parchemins, de grimoires empilés, que surmontent à sa droite un crâne de singe sur lequel coule une bougie -seule source de lumière avec celle du jour, chichement distribuée par la fenêtre aux carreaux de papier huilé- et à sa gauche une plante en pot verte et gluante.

C'est un homme maigre, de taille moyenne, à la barbe poivre et sel et aux cheveux gris tirés en arrière. Il porte une robe cramoisie, constellée de runes noires qui s'entrecroisent. Il doit friser la cinquantaine, ses dents sont jaunes mais correctement rangées et presque toutes présentes, du moins à ce que l'on en voit.

Ses manières, joviales avec les gens de peu, se font obséquieuses s'il pense avoir affaire à des gens riches ou à des membres de la noblesse. Au demeurant, ce n'est pas un mauvais bougre, enfin pour un sorcier, et il aidera le groupe du mieux qu'il pourra, surtout si on le paie grassement. Ses tarifs vont de dix à vingt couronnes pour un renseignement inhabituel à deux ou trois centaines pour un service nécessitant le recours à la magie. Il est plutôt dur en affaires sous des dehors débonnaires, et il sait juger les gens.

Petite précision : afin de se prémunir contre les vols et agressions, il garde un chien féroce dans son arrière-boutique.

Gentil chien-chien de Vorlon

Molosse énorme, au museau écrasé et au poil ras.

FOR 14 CON 14 TAI 8 INT 03 POU 08 DEX 12

PV 11 Armure : fourrure 1 point

Morsure 48% 1D8+1

Compétences : sentir 65%, esquive 50%, sauter 53%, faire peur aux importuns 70%, pister 56%, renverser les gens en leur sautant dessus FOR/TAI victime.

Il saura de quelque façon qu'un étrange groupe est arrivé en ville : des gens inquiétants, qui avaient l'air de moines ou de prêtres mais dont émanait une aura de sorcellerie mauvaise. Ils ont loué un taudis dans la ville basse, d'après ses informations. Il en donnera l'adresse contre quelques pièces ou enverra son aide, un garçon boutonneux, le leur désigner.

La maison du quartier populaire

Lorsque les PJ arrivent sur place, les oiseaux se sont évidemment envolés.

La baraque en question est fermée. Si les personnages interrogent les voisins, ils apprendront

que les étrangers encapuchonnés sont arrivés quinze jours plus tôt et repartis – au grand soulagement de tous- l'avant-veille, les dieux savent où. Ils étaient une dizaine, silencieux et sinistres, traînant après eux une odeur fétide (encore qu'on se demande comment les natifs de l'endroit ont pu la distinguer de celles qui flottent dans l'air). La vieille commère d'en face en frissonne encore : d'étranges mélodies s'élevaient chaque nuit de la demeure décrépite et elles ne ressemblaient guère aux chants et aux prières d'honnêtes moines.

LA VILLE BASSE

Les aventuriers se rendront compte du changement très vite. Les baraques miteuses, en bois ou en torchis, bâties en encorbellement, surplombent des rues puantes, bourbeuses, au milieu desquelles coule un ruisseau mêlant déjections animales et humaines. Les gens y sont souvent crasseux et misérables. Les porcs, chiens, poules, enfants...etc...circulent en toute liberté. A moins de se trouver à cheval, on est rapidement crotté.

Si les PJ expliquent qu'ils enquêtent à la suite de l'enlèvement dont tout le monde parle, et au service d'une noble famille, personne ne les empêchera d'entrer en forçant la serrure, à moins que le propriétaire ne leur ouvre.

A l'intérieur, ils constatent que la bâtisse, comme le laissait prévoir sa piteuse façade, est à moitié en ruines, sale, pleine de rats, d'araignées et de poussière. Les trois pièces de l'étage ont été vaguement nettoyées, et ils y trouveront de quoi étayer leur soupçons.

- Tout d'abord, tracés au sol, des signes cabalistiques, ayant servi à quelque rituel. Ensuite, plusieurs taches, gouttes et éclaboussures de ce qui semble être du sang coagulé. Un jet de Million de sphères révélera que les mystérieux moines ont sans doute convoqué un démon (ils devraient faire le lien avec les indices recueillis chez Dame Saran).
- Mais le plus intéressant se trouve sous les cendres froides restées dans l'âtre minuscule : des bouts de parchemin aux trois quarts calcinés. Sur l'un d'eux, on peut encore lire ces mots, écrits dans la langue de Seldiniom :

« Le coffret aux griffons joue un rôle...nous procurer...temps...avant la conjonction »

Sur un autre, une phrase presque complète :

« En ce lieu même où il fut d'abord persécuté, le culte renaîtra encore »

- Un autre jet de Chercher permettra de découvrir une rune inscrite sur le mur, dans un coin particulièrement obscur. Même si elle est déchiffrée, elle semble ne rien signifier : elle veut dire « Aëygôn ».
- Si les PJ ont l'idée de faire appel à Vorlon le fumeux ou à l'un de ses confrères, celui-ci, après un long examen, pourra leur préciser (ou leur apprendre) qu'une créature malfaisante, issue d'un plan

particulièrement sombre, a été amenée sur le nôtre grâce à ces glyphes. D'autre part, la mention du coffret aux griffons éveille quelques réminiscences dans son esprit. Il les emmène chez lui et une ou deux heures de recherches dans ses grimoires lui permettront d'en exhumer une représentation, ainsi qu'une description de ses pouvoirs, car il s'agit d'un artefact.

LE COFFRET AUX GRIFFONS

Il se présente comme un coffret rectangulaire de jade sculpté, d'environ vingt-cinq centimètres de longueur, vingt de largeur, et dix-huit de hauteur (vingt-et-un avec les pieds). A chacun de ses côtés, on a façonné une tête et un poitrail d'animal fantastique à la gueule ouverte, dont les pattes jointes forment le pied du coffret. Le couvercle présente une scène hideuse constituée de serpents grouillant et se contorsionnant. Sur les faces extérieures, des runes entremêlées sont tracées en relief.

Cet artefact est un enchantement maléfique. Le but de ses créateurs était d'en faire une sorte de relais entre notre monde et le plan d'origine de leur maître, le seigneur démon Aëygôn.

Lorsque les astres sont dans une configuration particulière, le coffret devient potentiellement une sorte de point de rencontre entre la Terre et les domaines du Chaos. Encore faut-il que soient célébrés certains rites impies, accompagnés de sacrifices. Il peut alors à cette occasion amplifier ou réprimer les énergies entropiques présentes en un endroit ou une personne.

Le coffret a une structure de 16 et perd définitivement tous ses pouvoirs s'il est réduit à 0. Entre 1 et 7 points de PS, il est provisoirement inutilisable, mais peut être réparé grâce à la magie noire. A l'époque de la rédaction du grimoire de Vorlon, il y a trois générations, il était tombé aux mains d'un riche marchand totalement ignorant des choses de la magie, un certain Hodrin Forn, qui résidait à Zenimia, une agglomération située à 18 lieues de Pernina.

Mais il ne subodore pas immédiatement la vérité. Cela lui viendra beaucoup plus tard. En revanche, s'il voit également et déchiffre la rune sur le mur, il pousse une exclamation étouffée et pâlit. Il a reconnu les allusions claires au culte d'Aëygôn et leur racontera ce qu'il sait de son histoire et de ses buts. La rune signifie « gloire à Aëygôn ». Le vieil érudit n'a pas besoin alors de longues recherches.

Le récit de Vorlon

« Il y a près d'un siècle, les adeptes d'Aëygôn, une secte qui s'était développée dans plusieurs villes de la principauté, fut brusquement interdite et persécutée par les autorités, ses lieux de culte fermés, ses biens confisqués, ses membres pourchassés. Bon nombre finirent sur le bûcher ou suspendus à une potence. En effet, des rumeurs avaient couru à propos des méfaits et actes abominables perpétrés par ces gens, que les adeptes capturés et soumis à la question confirmèrent : célébration de rites impies, sacrifices humains, pratiques relevant de la plus noire des magies...

La secte disparut de la surface de ce monde. C'est du moins ce que l'on crut. »

Si un aventurier veut savoir s'il croit à sa réapparition, il se montrera hésitant et troublé, mais répondra finalement par l'affirmative.

D'autres incursions dans ses livres poussiéreux lui permettront de détecter quelques allusions à un grand rituel dont l'intervention de la maréchassée aurait empêché le déroulement. « Je crois que l'un de mes vieux amis, Messandre l'astrologue, pourrait vous en dire plus. Il a passionnément étudié l'histoire du culte d'Aëygôn et de sa chute. Il vit dans un petit bourg, à trois lieues d'ici, et passe le plus clair de son temps au sommet d'une tour d'où il observe les étoiles et leurs mouvements ».

Il leur écrit volontiers une lettre d'introduction s'ils manifestent le désir de rencontrer ce Messandre. Ils sont libres : cette visite leur fera perdre un temps précieux, mais elle se révélera instructive.

Chez Messandre

Il ne leur faudra qu'une heure, en chevauchant depuis la porte nord, pour se rendre au bourg de Myrion. La tour dont Vorlon a parlé est éloignée d'environ deux cents mètres du corps de village. Une jeune fille viendra leur ouvrir et les fera entrer dans une salle pavée et pourvue de solides tabourets, et ira prévenir son père. Vorlon n'a pas exagéré, il s'agit effectivement d'un très vieil ami, car il semble âgé d'au moins 75 ans ; ridé, chenu, pourvu d'une longue barbe blanche, son crâne est chauve à l'exception d'une couronne de cheveux blancs ; pourtant, il a conservé une bonne partie de ses dents, et ses yeux verts ont un regard sagace. Comme Vorlon, il a un faible pour les robes. La sienne est bleu nuit, agrémentée de symboles astrologiques jaune doré. Il paraît captivé par tout ce que les personnages peuvent lui apprendre concernant le retour de la Secte. Lorsqu'on en arrive aux circonstances entourant le début des poursuites contre ses membres, il devient intarissable. « Aaah oui ! Vous avez entendu parler du fameux rituel : le « Rituel de la Révélation », ainsi que l'appelaient les aëygônites. J'ai scrupuleusement observé le ciel en fonction de ce que j'ai pu glaner concernant sa date et même l'heure approximative de sa célébration. Il s'est avéré qu'elle avait eu lieu durant la conjonction de certains astres, conjonction qui ne se produit que tous les sept ans, et dure à peine une poignée d'heures. Or je suis un peu magicien, voyez-vous, et j'ai appris que ces conjonctions correspondent souvent -presque toujours, en réalité- à l'alignement de certains plans du Multivers, facilitant la communication entre lesdits plans et le nôtre. En l'occurrence, celle dont je parle se révèle particulièrement favorable à l'établissement d'une connexion avec certains des plans du Chaos...Pardon ? Combien de temps s'est écoulé précisément depuis ? Hé bien, mais cela va faire soixante-dix-sept ans cette année. Mais... allons, vous ne pensez pas que...pourtant...quelle hypothèse extraordinaire ! Serait-il possible

que... ? ». S'ils n'ont pas posé la question à ce stade, ils n'y penseront sans doute jamais. Par bonheur, Messandre aboutira à cette conclusion de lui-même et se proposera de procéder aux investigations nécessaires. Après moult calculs et observations astronomiques (1D8 heures, de nuit, forcément), il déduira la date de la prochaine conjonction favorable à l'exécution du Rituel de la Révélation. Il vous suffit de consulter l'encadré « Récapitulons » pour informer vos joueurs du temps qu'il leur reste. A moins qu'ils ne jugent qu'il s'agit d'un leurre. Ils peuvent vouloir profiter de la mine d'informations que Messandre détient sur la culte. Voici, en résumé, ce qu'il peut dire :

-selon certains sages et initiés, les adeptes avaient commis un horrible blasphème : ils avaient invoqué leur maître surnaturel pour qu'il s'unisse à une vierge mortelle et la féconde. La créature à laquelle elle avait donné naissance devait renforcer la puissance de son père dans les Royaumes mortels et lui permettre à terme de venir y résider. On ne sait si c'est une légende, mais on n'a pas trouvé trace de cet enfant démoniaque, s'il a jamais existé. A moins que sa conception n'ait été l'objet de cette cérémonie. En tout cas, quoi que les sectateurs aient tenté il y a 77 ans, ils ont échoué et ont été interrompus.

-Des rumeurs et écrits prétendent qu'Aëygôn fut banni cette nuit-là par les prêtres de la Loi, et qu'il ne peut revenir sur la Terre.

-La répression fut initiée par les membres de la Confrérie de la Pureté, un ordre qui existe toujours et dont le siège se trouve à Caldarien, au sud. Cette confrérie dispose d'archives très complètes et pourra sans doute les renseigner sur l'endroit précis où a eu lieu le rituel avorté.

-s'ils mentionnent le coffret aux griffons, il leur dira que cet objet maléfique est étroitement associé à l'histoire de la secte.

Enfin, Messandre possède la compétence Astrologie 94%. Si certains PJ connaissent leurs date et heure de naissance précises (cela suppose une appartenance à l'aristocratie ou à un milieu aisé), il pourra deviner (ici encore, avec 1D8 heures de calculs et d'observations) quelque élément de leur proche avenir qui leur sera utile dans cette aventure. La formulation en sera malgré tout énigmatique.

Mais dépêchez-vous, bordel !

Avec un soupçon de jugeote, les PJ en viendront, on l'espère, à penser qu'on a soustrait Remin Saran à l'affection des siens afin de le soumettre à un Rituel abominable.

Le problème essentiel, maintenant qu'on a identifié l'ennemi, est le suivant : est-il assez tôt pour lui courir après ?

Hé bien, tout dépend de la célérité dont ont ou non fait preuve nos aventuriers. Comptons que chaque piste, même fausse, qu'ils ont exploré leur a pris

1D6 heures de temps de jeu, et 3D6 heures s'ils persistent à suivre une mauvaise direction. S'ils ont été assez consciencieux pour commencer le soir même de leur embauche, ils auront peut-être gagné un temps précieux. S'ils se sont séparés pour en suivre plusieurs à la fois aussi.



Sus à l'ennemi !

Ensuite, selon le nombre et la qualité des indices réunis :

- S'ils savent seulement que les ravisseurs sont partis par la porte du Sud et se précipitent à leur poursuite, ils devront se renseigner dans chaque bourg ou village traversé, éventuellement tenter des jets de Pister, ce qui les ralentira : pas plus de quarante ou cinquante kilomètres par jour (à cheval !).
- En revanche, le déchiffrement d'un indice majeur peut leur révéler la destination de leur gibier. Le lieu où « le culte fut d'abord persécuté » (cf. le fragment de parchemin trouvé dans les cendres de l'âtre) est la cité de Caldarien, à trente lieues de Pernina. En cette ville débuta effectivement la répression un siècle plus tôt, et elle abritait le plus grand temple de la secte. Un simple jet dans la compétence Provinces natales, ou la consultation d'un érudit connaissant un peu l'histoire, le leur apprendra. Il est probable que c'est là la destination des adeptes. Si les PJ s'y ruent, ils peuvent, en poussant leurs montures, avaler cent kilomètres par jour.
- Finalement, les plus intelligents discernent la possibilité de déjouer les projets de la secte maléfique, en suivant soit la piste du coffret aux griffons, qui se trouve sans doute en possession des héritiers de Hodrin Forn à Zenimia, soit celle de Caldarien, soit -s'ils l'osent- les deux en

même temps, en se séparant en deux groupes.

Une première confrontation mouvementée –ou pas

Fort bien, les personnages ont décidé de se lancer aux trousses des mystérieux moines. Tout se déroule selon leurs vœux, ils les rattrapent. Ils arrivent un soir en vue de leur campement, à l'orée d'un bois. Après les avoir identifiés, vont-ils leur rentrer dedans tout de suite ou discuter avec eux ? Les interroger avec brusquerie, exiger de fouiller leurs tentes et leurs chariots ? Ou jouer au plus fin, échanger poliment des banalités et en profiter pour jeter un coup d'œil discret ? Les adeptes ne recourent à la violence que s'ils se savent démasqués. Mais si les aventuriers leur ont inconsidérément laissé le temps de se préparer, ils utilisent la magie : des sorts tels que Supplice, Terreur, Vérole ou Confusion leur sont jetés, et les armes de leurs adversaires bénéficient de sorts de combat, comme Rasoir infernal.

Des guerriers audacieux –ou inconscients, comme les PJ- tenteront un assaut inopiné, bien qu'ils soient sans conteste en infériorité numérique –les adeptes sont une quinzaine. Il faudra 1D8 rounds aux encapuchonnés pour se reprendre et user de sorcellerie. Ils ne pourront que se défendre lors du premier round du combat, ayant eu tout juste le loisir de se ruer sur leurs armes.

Pour ce qui est des petits malins souhaitant organiser un sauvetage l'insu des « moines », ils auront beaucoup de mal à localiser le garçon, sauf à utiliser la magie. Remin repose, assommé par des drogues, sous le faux plancher d'un des deux chariots. Un verrou magique rend virtuellement indécelable l'ouverture de la trappe d'accès. Abrogation de la magie peut le briser, encore faut-il savoir où le lancer. De toute façon, il faudrait d'abord passer sur le corps des deux gardes, puis déplacer les coffres, sacs et autres paquets encombrant le chariot avant de pouvoir essayer... Soit dit en passant, il est impossible de réveiller le garçon, qui devrait donc être porté (TAI 10).

En bref, dans le pire des cas, les PJ ont le choix entre la fuite ou la mort. S'ils sont cernés ou acculés, une nuée d'insectes bourdonnants apparaît soudainement et se met à harceler leurs agresseurs, leur donnant l'occasion de sauver leur vie. Dans le meilleur des cas, au moment où ils commencent à emporter l'avantage, une brume opaque se lève soudainement sous leurs pieds et les submerge. Elle se dissipe en quelques instants, mais alors plus trace des ravisseurs ! Tentes, chariots, adeptes ; tout a disparu...

A partir de ce moment, les membres de la Secte d'Aëygôn sont prévenus. Ils épieront les aventuriers et leur tendront plusieurs embuscades.

Adeptes d'Aëygôn

	1	2	3	4	5
FOR	13	12	14	12	11
CON	13	13	15	11	10
TAI	12	12	14	12	11
INT	13	14	11	15	12
POU	10	17	11	16	16
DEX	12	10	13	11	14
PV	13	13	15	12	11
MD	+1D4	-	+1D4	-	-
Armes	cimeterre 1D8+1	dague 1D4+2	lance courte 1D6+1	dague 1D4+2	cimeterre 1D8+1
%	55%	41%	53%	38%	50%
Armures			aucune		

Compétences : esquive 35%, écouter 39%, chercher 45%, lutte 40%, dévotion à Aëygôn 88%

Sorts : 1D8-1 pour chacun de ceux disposant d'un POU suffisant, à choisir parmi Vérole(1), Supplice(2), Confusion(1), Souillure(1), Réfutation(1-4), Cornes de Hionhurn(1-3), Serres infernales(1-4), Vue de démon(1), Enjambée de Cran Liret(1-4).

Gardiens du chariot

Ces hommes portent des armures de cuir sous leurs robes, et sont meilleurs guerriers que leurs frères.

	1	2
FOR	15	16
CON	15	15
TAI	14	15
INT	11	12
POU	12	11
DEX	13	12
PV	15	15
MD	+1D4	+1D4
Armes	hache 2D6+2	cimeterre 1D8+1+1D10
%	87%	95%
Armures	cuir 1D6-1 + tatouages 5	cuir 1D6-1

Magie :

-Le premier dispose de tatouages magiques lui apportant une protection supplémentaire de 5 points.

-Le cimenterre du second est habité par un démon.

INT 02 POU 10 Dégâts +1D10 Structure 30

Compétences : bagarre 70%, lutte 58%, chercher 50%, esquive 65%, lancer 45%, équitation 63%.

LE VERROU MAGIQUE

D'une FOR magique de 21, il faut lui opposer son POU pour le vaincre, ce qui fait apparaître les contours de la trappe. Abrogation de la magie (4) suffit à lever le sort. Sinon, il faut briser le plancher (à coups de hache, par exemple –structure 12) en prenant soin de ne pas blesser (jet de DEX à chaque coup) l'adolescent se trouvant dessous.

Rien ne vaut l'émulation, mes amis !

Deux précautions valent mieux qu'une : Dame Emelda a eu vent de la présence à Pernina d'un sorcier mercenaire, nommé Farios le Sombre. Elle l'engage sans en informer les PJ et avec la même mission, à la différence que lui est au courant de l'existence d'un groupe rival. Très versé dans les arts des arcanes, il connaît également l'histoire du culte d'Aëygôn. Il visitera la cachette des adeptes, devançant peut-être les personnages, pensera à interroger Vorlon s'ils ne le font pas.

JUS DE BRILYNN ET MOUCHES DE QUEZK

Quelques gouttes de jus de Brilynn appliquées sur la peau d'un individu en font une cible privilégiée pour les douloureuses piqûres des mouches de Quezk.

Ces mouches, conservées vivantes mais endormies dans un petit pot imprégné d'ambre Khnat vert scellé d'argile, se réveillent dès qu'on les en sort. Elles s'attaquent alors gens dégageant une odeur de jus de Brilynn. Elles peuvent survivre ainsi dans un pot entre deux et cinq mois. En termes de jeu, une personne piquée par une mouche de Quezk ressent une douleur telle qu'elle ne peut accomplir aucune action pendant le round en cours, sauf à réussir un jet de 1D100 sous son score de CON×2. Toutes ses compétences sont réduites de moitié pendant 30-CON rounds supplémentaires. Chaque piqûre nouvelle ou simultanée prolonge l'incapacité d'un round et la période de diminution des compétences également.

Les mouches mettent 1D6 rounds à sortir de leur torpeur et sentent le jus de Brilynn à cinquante mètres.

Les insectes s'attaquant aux adeptes pour favoriser la fuite des PJ seront un stratagème de son invention. Il décidera, à la condition que ceux-ci lui paraissent dignes de confiance, de se montrer à eux, et leur proposera une association, à sa manière inimitable. Cela peut fournir au MJ un moyen de combler leurs lacunes, s'ils ne discernent qu'une fraction de la vérité (il peut, au contraire, rester dans l'ombre jusqu'au dernier moment, agissant secrètement sans se dévoiler). Cependant, il se gardera de leur en dire trop.

- Un premier contact avec Farios

Après leur combat contre la Secte, écopés, blessés ou frustrés, ils se trouvent au milieu de la clairière désertée par leurs ennemis, ou se sont réfugiés en un autre lieu de la forêt, pour se cacher et panser leurs plaies. Dans la demi-obscurité, ils distinguent une silhouette adossée contre un arbre. Une voix à la fois ironique et hargneuse les interpelle : « Ah, vous autres glorieux imbéciles avez fait un beau gâchis ! Savez-vous que si vous m'aviez laissé quelques heures pour me préparer, le fils de notre employeur serait libre ? A présent, les disciples d'Aëygôn sont loin d'ici, et bien sur leurs gardes. La tâche n'en sera que plus difficile ».

Farios, car il s'agit de lui, se présente comme un mercenaire au service de Dame Saran. Il leur dit être au courant de la situation et insinue que la

Dame lui accorde suffisamment de confiance pour l'avoir informé, lui, de leur existence. Il les avait visiblement devancés, et envisageait son propre assaut contre le campement. C'est un aristocrate plein de morgue, nanti d'un fort accent des Provinces de l'Est.

Pâle, le visage et les lèvres minces, le nez droit, il n'en a pas moins belle prestance. Entièrement vêtu de noir, une bague en argent travaillé orne son index droit. Sa longue cape est retenue par un fermoir ouvragé, également en argent. Il reconnaît qu'ils sont en concurrence pour l'obtention de la somme promise, mais leur propose avec condescendance de joindre leurs efforts « pour l'instant ».

Il est fort concevable que les joueurs soient rebutés, voire ulcérés, par ses manières hautaines et insultantes, mais s'ils se contiennent et acceptent, ils gagneront un allié précieux et – relativement-loyal. En revanche, s'ils lui manquent du respect qu'il estime lui être dû, l'invectivent, ou pire l'attaquent, ils s'en mordront les doigts.

- Une association fructueuse ?

Si les personnages doutent de sa bonne foi, le sorcier consent à présenter des lettres de créance qu'il a reçu de la Dame. Encore faut-il qu'ils sachent lire pour les déchiffrer. Elles portent de toute façon son sceau, que les illettrés pourront reconnaître (souvenez-vous, les mêmes armes que sur la cheminée).

Toujours est-il qu'ils doivent, après une courte discussion avec Farios, décider de poursuivre Remin ou de se consacrer au coffret.

Continuer la poursuite

Comme il leur a fallu soigner leurs blessures et prendre du repos, comptons qu'ils repartent le lendemain à l'aube. Tout au long de la journée, ils chevauchent sans parvenir à rejoindre les ravisseurs, bien qu'ils puissent déceler des traces de leur passage. Au milieu de l'après-midi, une brusque obscurité s'abat autour d'eux, suivie d'un brouillard qui les cerne, puis les enveloppe.

Il s'agit d'une prison mystique qui les retient. Elle a d'étranges propriétés ; elle dispose d'une puissance magique 20. Chaque fois qu'un aventurier remporte un jet de POU contre elle, elle perd 1D3 points. Ces jets se produisent lorsque les PJ essaient de sortir du brouillard. Or, ils ne pourront en émerger que quand le sortilège aura perdu son dernier point de magie. Seulement, chaque échec leur fait perdre à eux 1D8 heures (NB : un échec est considéré comme l'addition des échecs successifs de tous les membres du groupe. Si aucun ne réussit son jet, l'errance dure donc 1D8 heures de plus, mais les aventuriers ne s'en aperçoivent pas, ayant l'impression que ne se sont écoulées que quelques minutes).

Ils n'ont pas le moyen de mesurer le temps, puisque le sort les plonge dans des quasi-ténèbres embrumées.

Ils auront par contre l'impression (tout aussi trompeuse) que le phénomène s'étend partout, où qu'ils aillent. En réalité, il ne fait que vingt mètres de diamètre, mais la sorcellerie les empêche de s'en échapper. Une personne peut pénétrer de l'extérieur dans cette nappe de brume, mais pas en ressortir sans vaincre sa magie.

Ils seront certainement fort surpris lorsqu'ils passeront brutalement de la pleine nuit à la clarté du jour, par exemple, ou lorsqu'ils verront que la lune a subitement déchu ou changé de place, ou que les étoiles et constellations ne sont plus au même endroit que quelques minutes plus tôt (à ce qu'ils croient) dans le ciel nocturne. Mais avant de s'évader de cette prison, ils devront d'abord affronter son autre occupant...

C'est une masse gluante et amorphe, du même gris que les volutes, au sein desquelles il se dissimule avec une facilité diabolique –c'est le mot. Il génère des tentacules visqueux pour étouffer ses victimes. Du fait de l'épaisseur des émanations brumeuses, leurs compétences de combat sont diminuées de 25%. Il n'en est pas de même pour le démon...

Xx'or'tekl, démon des brumes de Xx'ol

C'est un tas de chairs informes et flasques, sans yeux, sans membres visibles, qui rampe sur le sol à la façon d'une gigantesque limace. Ceux qui le frappent éprouvent beaucoup de peine à extraire leurs armes de son corps.

FOR 18 CON 21 TAI 35 INT 05

POU 15 DEX 10

PV 28 DEP reptation 5

Tentacules×4 40% 1D8+2D8*

*les tentacules n'infligent aucun dégât au premier round lors de la réussite d'une attaque, mais resserrent leur prise au second, et à partir de là, effectuent les 1D8+2D8 normaux, chaque round, jusqu'à ce que le tentacule soit coupé (il faut pour cela causer au moins 7 points de dommages à Xx'or'tekl) ou que le personnage prisonnier réussisse un jet de FOR contre FOR 18. Ses compagnons peuvent l'aider à se dépêtrer en ajoutant leur FOR à la sienne.

Facultés : *adhérence FOR 1D10+1D8, voir sons, tentacules (4)*

Besoin : ingérer des aventuriers imprudents

PM 55

C'est ce brouillard ensorcelé dont s'étaient servi leurs ennemis pour s'échapper une première fois. A la différence que Farios avait rompu le sortilège au bout d'une heure.

Ils ne réussiront plus à les rejoindre. Ils retrouveront à la rigueur les chariots abandonnés

dans un bosquet, mais rien n'indique ce que sont devenus leurs propriétaires.

Reste à s'acheminer en quelques étapes vers Caldaron, l'oreille basse, sous un crachin qui reflète l'humeur du moment.

Voyage à Zenimia

Selon l'endroit où aura lieu la première confrontation, les PJ devront éventuellement revenir sur leurs pas pour rejoindre une route menant à cette cité (voir la carte). Le plus court chemin passe par Trityon, petite agglomération située entre les Monts de Khren.

Ils ne feront que traverser ce bourg fortifié, adossé aux contreforts montagneux qu'ils contourneront, longeront une forêt avant d'arriver en vue de Zenimia.

Ville typique de la principauté, de moindre taille que Pernina, elle est également ceinte de murailles de pierre brune, moins bien entretenues et gardées, toutefois.

Construite sur une colline, ses quartiers s'étagent jusqu'en son sommet, où l'on trouve le temple de la Divine Perfection, les demeures des principales familles de la noblesse, ainsi que la citadelle du seigneur gouverneur.

Les escaliers et les rues en pente sont donc nombreux.

Les porches des habitations des riches seigneurs et marchands sont souvent sculptés de figures, blasons ou runes anciennes et leurs murs revêtus de lierre ou d'autres plantes grimpantes, vignes, chèvrefeuilles ou glycines. La populace semble pleine d'entrain et relativement bien nourrie, les miséreux rarissimes. La plupart des rues sont propres et pavées de galets, bien qu'étroites. Les eaux usées coulent dans des rigoles creusées à cet effet, qui les drainent vers le bas de la cité.

Les portes de Zenimia restent ouvertes toute la journée, et les sentinelles qui les surveillent se contentent de réguler le flux des visiteurs, véhicules et piétons, et d'assurer l'ordre.

Trouver les descendants de Hodrin Forn ne pose aucun problème : son arrière-petit-fils, Alfrin, occupe la même villa cossue. Etant un notable, qui plus est de vieille souche, il est connu des gens du cru, qui pourront indiquer où il réside. Il détient bien l'objet, hérité de son aïeul. Du moins si les personnages surviennent au plus tard dans la soirée du J+7, faute de quoi ils trouveront le coffret envolé et un Alfrin apoplectique, prêt à lâcher ses gardes à leurs trousseaux au moindre prétexte. Si les PJ croyaient lui apprendre quelque chose, ils seront déçus. Un courrier d'Emelda Saran (conseillée par Farios) les a précédé, et a été assez convaincant pour qu'il embauche séance tenante une demi-douzaine de gardes, pour protéger son bien et sa personne. Il a aussi alerté le gouverneur, messire Melnek, et fourni une description des voleurs potentiels. Mais ceux-ci restent introuvables, perdus au milieu des cinq

mille habitants, si tant est qu'ils existent vraiment...

Avec un jet de Marchander ou de Baratin, voire une lettre portant le sceau de la Dame et les présentant comme ses envoyés, ils sont reçus et écoutés (tiens, je parie qu'ils n'en ont pas demandé). Sinon, Alfrin refuse de leur donner accès à sa maison. Il va même jusqu'à les soupçonner d'être eux-mêmes les voleurs. C'est un gros homme chauve et bedonnant, qui ne possède aucune clairvoyance en dehors des affaires de commerce et d'argent.

RECAPITULONS

Jour J : enlèvement de Remin
J+2 : Emelda Saran embauche les PJ
J+3 : Emelda Saran embauche Farios
J+7 : les adeptes s'emparent du Coffret aux Griffons
J+8 : le groupe des ravisseurs arrive à destination
J+10 : le Coffret est amené à son tour dans leur repaire
J+13 : le Rituel a lieu.

Le cambriolage – épisode 1

Donc, en partant du principe que nos aventuriers n'ont pas du fuir suite à une dénonciation calomnieuse, les voici dans la place.

Pour des raisons qu'il n'est pas nécessaire de relater, la Secte a du repousser l'application de son plan. Originellement, l'enlèvement et le vol devaient avoir lieu la même nuit. Mais tout a été mis en place. Un serviteur du marchand a été

envoûté par les adeptes. Il les tient informés de ce qui se passe chez son maître. Au soir du J+7, il distribue du vin drogué aux gardes et, à minuit, vient ouvrir la porte à un groupe armé affublé des robes noires à capuchons caractéristiques des sectateurs.

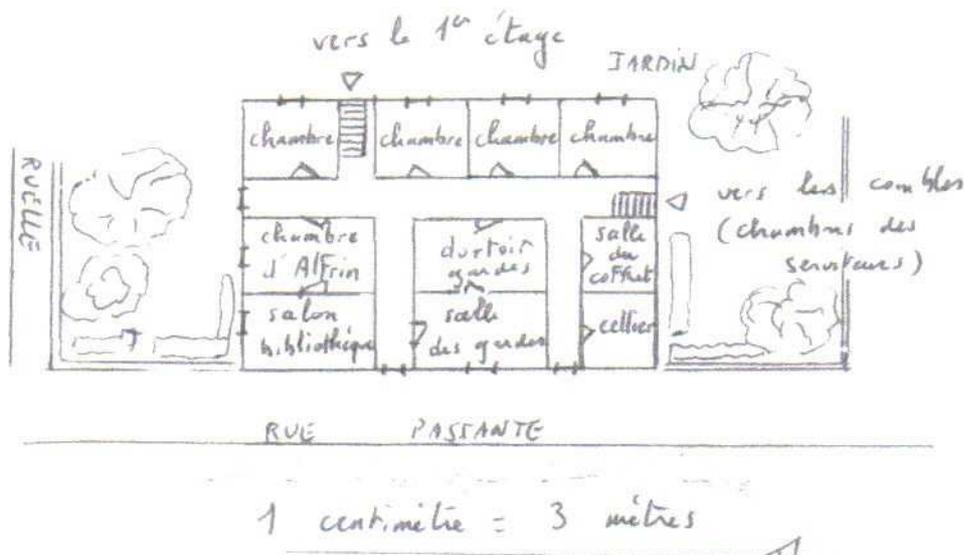
De deux choses l'une : ou les PJ étaient les hôtes d'Alfrin, ou ils ont été refoulés et attendent, vigilants, à l'extérieur.

Si, étant présents dans la demeure, ils sont restés sobres comme des chameaux, ils pourront défendre l'artefact contre les Aëygônites. La drogue mélangée au vin a une VIR de 16. Même si certains y résistent, leurs compétences de combat sont diminuées de 30%.

En revanche, de l'extérieur, ils voient arriver les mystérieux visiteurs. S'ils attendent, ils les verront ressortir quelques minutes après, portant un objet lourd de la taille d'une tête humaine, enveloppé dans un tissu sombre. Devinez donc ce que c'est ! En intervenant alors, ils provoqueront la déroute des voleurs. S'ils restituent le Coffret aux Griffons à son propriétaire, ils gagneront sa confiance (et qui sait, peut-être un point de Loi). Le mieux serait de le détruire (ce qui rapporte un point de Balance et un point le Loi), mais enfin...

Les adeptes sont au nombre de cinq. Les quatre premiers sortent leurs armes, mais le cinquième, frêle et apparemment terrorisé, se contente de se plaquer contre un mur et de ne plus bouger. Si ses frères sont vaincus, il sera facilement capturé.

~Croquis : Deuxième étage de la demeure d'Alfrin Forn~



(je ne décris pas les autres parties de la maison, ce n'est pas utile. Le coffret, ainsi que la majeure partie des biens précieux du marchand, se trouvent dans la « salle de Coffret » : objets d'art, statues, argent, bijoux, il y en a au bas mot pour cinq ou six cent mille couronnes). Lui seul possède la clef. La porte bardée de fer a une résistance de 40.

Les guerriers embauchés par Alfrin sont répartis comme suit :

- deux d'entre eux montent la garde devant l'entrée de sa maison
 - un autre se trouve devant la porte de la salle du Coffret
 - un quatrième arpente constamment les couloirs du deuxième étage
 - les deux derniers se reposent ou jouent dans la salle dite des gardes, qui leur a été attribuée.
- Alfrin hébergera les PJ dans les chambres d'hôtes de ce même deuxième étage.

- « Tu vas parler, hein, tu vas parler ?! »

Une adepte a donc vraisemblablement été capturée cette nuit. C'est une femme jeune, au visage osseux et aux cheveux filasse. Son regard fuyant se pose tour à tour sur ses vainqueurs. Elle s'appelle Shana, et la peur qu'elle a de ses maîtres est telle qu'il faudra déployer des prodiges de persuasion pour l'inciter à parler. Shana est passablement dérangée, déstabilisée psychologiquement, dirions-nous. Pour chaque question qu'on lui pose, elle doit réussir un jet d'Idée ou faire une tentative de suicide. User de violence ou de menaces n'arrange rien. Au contraire, son jet d'Idée descend alors à INT×3%. Ses yeux roulent dans leurs orbites, elle porte sur chacun de ses géôliers des regards de bête traquée. Son équilibre a été mis à rude épreuve par ce qu'elle a vécu depuis son initiation. Si les PJ s'en rendent compte et lui parlent calmement en essayant d'apaiser ses craintes, son jet d'Idée passe à INT×6.

Shana, demi-folle, adepte d'Aëygôn

FOR 08 CON 10 TAI 10 INT 11 POU 10

DEX 12 APP 10

PV 10

Arme : aucune

Compétences : *trembler comme une feuille 86%, suer piteusement 90%, faire rouler ses yeux dans ses orbites 75%, gémir hystériquement 80%, sanglots incontrôlables 69%.*

Elle a un pendentif rempli de poison autour du cou. Avalé, il fait effet en 1D6 rounds. Si les joueurs ont eu la présence d'esprit de le lui ôter, elle essaie de mettre fin à ses jours d'une autre façon : en se jetant par une fenêtre, en volant l'arme d'un PJ ou en s'emplantant sur une épée laissée hors du fourreau. Elle s'inflige en cas de réussite les dégâts appropriés.

En se jetant par la fenêtre, elle fait une chute d'environ dix mètres, qui lui cause 4D6 points de dommages.

« Empêchez Shana ! »

-D'avalé du poison

Si un aventurier réagit lorsque le MJ dit « elle porte la main à son cou » pour interrompre son geste, les chances sont de DEX du PJ ×6%. Si c'est seulement lorsqu'elle porte la capsule à sa bouche, elles tombent à DEX×3%.

-De se jeter par la fenêtre

Si elle n'est pas attachée ou solidement maintenue, il faut successivement opposer sa DEX à celle des deux PJ les plus proches sur la Table de résistance. En cas de réussite des gens qui la retiennent, elle tente tout de même un jet de FOR /FOR pour se libérer.

-De se blesser avec une arme volée

On opposera la DEX du porteur à la DEX de Shana.

En cas de réussite : aucun dégât

En cas d'échec : dégâts de l'arme

En cas de maladresse : dégâts de l'arme×2

Tout dépend de l'opportunité. Shana procède de la manière qui a le plus de chances de succès : est-elle près de la fenêtre ? Quelqu'un a-t-il son épée dégainée devant elle ?

~Tableau : les tentatives de suicide de Shana~

	Empoisonnement avec le contenu du médaillon	Chute par la fenêtre	Empalement sur une arme volée
Comment l'empêcher ?	Si le geste détecté par un PJ au début DEX×6% Quand elle le porte à sa bouche DEX×3%	DEX/DEX Shana par les 2 PJ les plus proches puis FOR/FOR pour la retenir	DEX du possesseur PJ contre DEX Shana sur Table de résistance
Conséquences si cela arrive malgré tout	Mort en 1D6 rounds	4D6 points de dégâts (10 mètres)	Réussite : aucun dégât Echec : dégâts de l'arme Maladresse : dégâts de l'arme×2

- « Parle, te dis-je ! »

Résultat des courses :

Si la malheureuse est morte, qu'elle repose en paix. Ils n'en tireront rien. Si elle a subi une blessure majeure, elle ne pourra répondre à aucune question pendant 1D8 jours. Pas la peine d'y songer ! A contrario, si elle a échoué dans ses tentatives, elle éclate sanglots et avoue tout.

Or justement, elle possède des renseignements inestimables.

-Tout d'abord, elle sait que « seuls la chair et le sang d'Aëygôn pourront lui redonner accès à ce Royaume ». Rien de plus. Elle n'est pas « initiée du premier cercle »...

-Secondement, elle peut leur confirmer qu'un Rituel de puissance est prévu, bien qu'elle n'en sache pas le but exact. Ce qu'elle peut dire, c'est que le « Coffret sacré » et un jeune homme inconnu y tiennent un rôle indispensable.

-Il n'aura pas lieu à Caldarion même, mais dans un cirque naturel au sein des Monts Riaks tout proches.

-« Tous ses frères » ont ordre de s'y réunir « au mitan du mois en cours » (J+13). Elle ne connaît pas personnellement le chemin.

Le cambriolage –épisode 2

Sauf intervention des PJ, personne ne s'avisera de la possible présence d'un complice dans la maison. Pourtant, il y en a un, et il est prêt à agir.

Fiskos, serviteur envoûté

Assez grand, dégingandé, ses traits sont communs et ses cheveux bruns coupés au bol. Il porte des culottes vert sombre, des chausses et un pourpoint gris. Sa véritable personnalité est comme assoupie. Sous des dehors normaux, c'est un pantin dont les fils sont tirés par un Maître sorcier de la Secte.

FOR 12 CON 13 TAI 12 INT 0(13)

POU 11 DEX 12 APP 13

PV 13

Dague (cachée sous son pourpoint) 42% 1D4+2

Compétences : *déplacement silencieux 68%, écouter 55%, baratin 40%, se cacher 60%, lutte 53%, grimper 45%.*

Possessions : les adeptes lui ont confié quatre sceaux d'argile, ornés de symboles magiques, qui le trahiront s'il est fouillé.

-Une rune de Vérole (5) est gravée sur le premier, qui lui servira, s'il en a l'occasion, à assommer son maître Alfrin Forn pour lui subtiliser la clef de la salle aux trésors.

-Le second porte une rune de Confusion (2), dont il doit user contre le garde de la porte, et, éventuellement, contre celui du couloir.

-Le troisième, une rune d'Oubli, qui effacera de la mémoire du garde le fait qu'il a pénétré dans la salle.

-Le quatrième est une rune de Sûreté de Cran Liret, grâce à laquelle il escaladera le mur sud

de la villa et s'enfuira en passant par le jardin, le coffret enveloppé dans un baluchon en bandoulière.

La maisonnée se réveillera tout bonnement le matin, pour constater que serviteur et coffret se sont volatilisés. Ce dernier ne réapparaîtra pas, mais on retrouvera le cadavre de Fiskos, la gorge tranchée, le surlendemain.

NB : Si nos héros parviennent à capturer ou neutraliser Fiskos, ils pourront utiliser les sceaux pour leur propre compte, s'ils identifient les runes (voir Runes Inconnues, page 11 des Versets Impies). En l'occurrence, le Haut Idiome sera remplacé par l'Ancienne langue des Runes.

Elles ont été façonnées par une personne au POU 23. Pour les rendre actives, il suffit de prononcer les mots « Par la volonté d'Aëygôn ». Shana le sait, car on lui a déjà confié de semblables sceaux runiques et les paroles pour libérer leur magie sont toujours les mêmes.

Le cambriolage –épisode 3

Si Fiskos échoue, une heure avant l'aube, alors que l'on croit le danger écarté, un vacarme indescriptible retentit dans la salle du Coffret. Lorsque les personnes présentes arrivent enfin à pénétrer dans la pièce –un meuble lourd a été poussé de l'intérieur contre la porte- elles découvrent un large pan du mur extérieur effondré, la relique disparue et sont submergées par une odeur pestilentielle. Apparemment, leurs ennemis avaient préparé un plan de rechange.

Au choix du Maître de Jeu, ils pourront malgré tout défendre les trésors de Forn une troisième fois. Lorsque la paroi croule pour laisser le passage à la créature répugnante invoquée par les adeptes, ils disposent d'un court instant (mettons deux ou trois rounds en termes de jeu) avant que la porte ne soit bloquée. S'ils sont restés à proximité de la pièce, et font montre de rapidité, ils parviendront à se frayer un chemin au milieu de la poussière et des gravats pour affronter la chose avant qu'elle ne s'empare de ce qu'elle est venue chercher. La salle du Coffret est plongée dans une pénombre poussiéreuse réduisant de moitié leurs compétences d'armes. Les employés de Forn, pétrifiés d'horreur, n'oseront leur porter secours et lumière qu'au bout de cinq rounds.

G'lk'ss, démon de la putrescence

Il s'agit de la même créature qui a enlevé Remin.

Il mesure plus de deux mètres, possède un corps squelettique couvert d'une courte fourrure vert sale, des oreilles pointues, des yeux injectés de sang et des ailes de chauve-souris géantes. Ses mains-pattes sont pourvues de griffes impressionnantes. Il pue comme les Enfers d'en Haut.*

FOR 25 CON 17 TAI 24 INT 08

POU 15 DEX 12

DEP marche traînante 6- vol 10 **PV 21**

Griffes×2 50% 1D8+2D8

Armure : 4 points de cuir velu

Compétence : esquive 40%

Facultés : *serres (2), carapace 1D8, voir 85%*

Besoin : dévorer de la viande putréfiée chaque jour.

PM 45

*Au choix du MJ, l'odeur qu'il dégage peut être tellement écoeurante que tout individu l'approchant doit retrancher le montant de sa compétence Sentir/goûter à ses compétences de combat.

Dans l'hypothèse où, durant l'un des cinq premiers rounds, tous les aventuriers rataient simultanément leurs attaques, G'lk'ss en profitera pour attraper le Coffret d'un coup de patte. Il se jettera dans le vide au round suivant, déploiera ses ailes et s'enfuira dans les ténèbres.

Mais ne songeons pas à un échec ! Examinons plutôt les options en cas de victoire. Alfrin Forn les considère comme ses sauveurs, à moins qu'ils n'aient été assez idiots ou cupides pour « prélever » de petites babioles dans ses richesses. Peut-être sera-t-il prêt à leur céder le Coffret, nonobstant sa grande valeur artistique et la pureté de son jade. Ils peuvent avoir eu l'idée de le briser, en mettant ce méfait au compte du démon. Quoi qu'il en soit, s'ils se l'approprient ou le détruisent, ils s'exposent aux représailles de la Secte. Notons toutefois que, sans cet enchantement maléfique, ses projets s'avèrent irréalisables, du moins pour l'instant. Aussi aura-t-elle recours à toutes les extrémités pour le récupérer.

Bon, il ne leur reste qu'à achever leur voyage. Ils pourront bivouaquer à leur gré, ou demander le gîte et le couvert dans les fermes, chaumières ou bourgades rencontrées sur la route. Ils devront bien sûr se hâter, car le temps presse (cf. encadré « Récapitulons »).

Le lendemain ou le surlendemain de leur départ de Zenimia, ils verront se profiler à l'horizon les murailles de la riche et industrielle Caldarion, capitale du comté du même nom.

Calдарion et ses environs

Fortifiée, comme toutes les villes de l'est de Seldiniom, exposées à la menace d'une invasion anaxienne, c'est une grande et fière cité, dont l'opulence tient pour une large part à l'exploitation des mines d'argent des Monts Riaks. Ses artisans travaillent ce métal avec talent, le façonnant en de nombreux objets, tels coupes à boire, fourreaux, chandeliers, plats, bijoux, ou l'incrument dans diverses matières comme le bois et le cuir.

Bref, l'argent fait leur renommée, leur prospérité, et celle du comte Keldan de Calдарion, qui ordonne régulièrement la frappe de monnaies portant l'effigie du prince à l'avant, mais les armes

comtales au revers. Pour ce qui concerne le reste du comté, les sols y sont fertiles, les forêts giboyeuses, les paysans généralement sympathiques et bien portants.

Les terres environnantes, surtout en vue des Monts Riaks, sont des terres à moutons, et chaque seigneur de moindre importance en a un troupeau, chaque villageois quelques têtes. Probablement seront-ils obligés de céder le passage à au moins un ou deux de ces troupeaux, accompagnés de bergers et de chiens, avant leur entrée dans la ville. Ils y parviendront par la route des Chênes, large avenue pavée et bordée, comme son nom l'indique, de vénérables chênes, qui étendent leurs frondaisons au-dessus des passants, nombreux aux abords des portes.

La Garde comtale, bien que constituée d'hommes aguerris, aux armes et armures décorées d'incrustations d'argent, n'est pas particulièrement tatillonne. Aussi pourront-ils pénétrer dans les rues populeuses d'une agglomération encore plus vaste que Pernina. Outre ses fonctions de centre marchand, minier et de capitale d'un « pays », Calдарion est une ville de garnison. Sa citadelle, qui se dresse en son centre, abrite souvent des troupes, à vrai dire aussi souvent qu'il y a des tensions entre Seldiniom et Anaxie ; soit, en gros, deux ou trois fois l'an. Lors de l'arrivée des PJ, exceptionnellement, le calme règne à la frontière. Par voie de conséquence, seuls deux cent cinquante soldats y logent, au milieu des vingt mille citoyens occupés à leurs affaires. L'animation ne manque pas dans les innombrables rues et ruelles. On trouve, comme le leur dira n'importe quel citoyen, la plupart des armuriers, fabricants de flèches, d'épées, de haches, d'armures... dans la Rue des Forgerons. Celle des mineurs est une rue pauvre, où demeurent les familles des gens qui peinent et meurent dans les mines. La plupart des commerces de bouche occupent la Rue des Petits Marchands, tandis que les autres artisanats se retrouvent Rue de la Laine. Quant à la Rue de l'Argent, elle regroupe les commerces de luxe, les résidences des nobles et des gros bourgeois, et les temples importants. Pour l'hébergement, les tavernes et établissements réservés aux gens de peu se situent généralement Rue des Mineurs ; les belles auberges onéreuses, Rue de l'Argent.

Si les aventuriers se sont entendus avec Farios le Sombre, celui-ci leur a donné rendez-vous à l'Hostellerie Neuve, rue des Petits Marchands. Cette belle avenue est bordée de maisons et de commerces pimpants. Elle serpente en un large demi-cercle irrégulier, toujours à mi-chemin de la muraille et de la citadelle, de la Porte des Chênes à celle des Ormes. De nombreuses venelles en partent, et elle croise la Rue de l'Argent, laquelle grimpe vers le cœur de la cité.

L'Hostellerie Neuve est construite en pierre revêtue d'un crépi jaune clair. Son porche donne sur une

arrière-cour et des écuries destinées aux voyageurs. L'enseigne de cette auberge représente une jeune fille en robe bleu ciel, tendant une coupe aux visiteurs. Une courte missive du sorcier les y attend, à défaut de son auteur.

«Aux mercenaires de Dame Saran, Des chambres ont été retenues et payées pour vous dans cet établissement, car je me doute que vous êtes passablement désargentés. J'y bénéficie d'un certain crédit, aussi vous saurai-je gré de ne pas vous y comporter comme des rustres ou des brutes avinées. Concernant l'affaire que vous savez, j'ai été instruit tantôt de votre échec. Etant personnellement sur une piste, je n'avais guère le temps de vous attendre, et je préfère ne pas me hasarder à vous écrire ici la teneur de mes découvertes. Vous saurez tout le moment venu. En attendant, ne faites rien d'inconsidéré et tenez-vous cois.

Farios le Sombre.»

Comme il est vraisemblable que les PJ ne souhaitent pas se tenir cois, voici quelques pistes, quelques occupations à leur proposer.

Visiter le vieux temple d'Aëygôn

On se souviendra que Caldaron était autrefois le centre du culte. Il est toutefois difficile de s'en faire indiquer l'emplacement par les citoyens, car le temple en question, depuis longtemps désaffecté, a mauvaise réputation. On le dit hanté, trop de mauvais souvenirs, de peurs, s'y rattachent.

Il se situe au sommet d'une éminence, appelée la roche des deux cent quarante-huit damnations (c'est le nombre de marches que comporte l'escalier qui y conduit).

Abandonné depuis trois générations, cet édifice de pierre noire, octogonal, se trouve perché à l'extrême bord d'un précipice. Un dôme le surmonte, et une unique grande porte à doubles vantaux y donnait accès, mais elle a été murée, sans doute sur ordre des autorités seldiniennes, ainsi que les hauts vitraux. L'ensemble culmine à environ 25 mètres. Chaque face de l'octogone est légèrement inclinée vers l'intérieur de l'édifice, chaque angle renforcé par des contreforts. Une inspection poussée permettra de trouver une vieille poterne de bois vermoulu, côté précipice. Pas question de prendre son élan pour l'enfoncer, il n'y a qu'un mètre entre elle et le vide...mais il suffit d'une bonne poussée, elle tombe presque en poussière.

Une torche sera nécessaire pour percer les ténèbres et distinguer les bas-reliefs aux sujets répugnants, les statues aux postures et aux visages bestiaux. Un long couloir poussiéreux, tendu de toiles d'araignées, les mène au cœur du temple, la « grande salle des sacrifices » entourée de piliers sculptés de motifs étranges. Une lumière chiche

descend d'une ouverture ronde ménagée au sommet du dôme. Des escaliers montent aux étages où logeaient les prêtres du temps de la splendeur du culte.

TABLE DES ENNUIS

Jetez 1D100

01-20 Des bruits soudains et des grattements vous font sursauter. Vous vous dirigez vers leur source avec appréhension...ce ne sont que des rats! Sur un jet de chance raté, leurs morsures vous font perdre un point de vie.

21-30 La statue, le meuble, la porte que vous manipulez s'effondre sur vous. 1D6 points de dégâts et une belle frousse.

31-45 Des murmures se font entendre près de votre oreille. Sur un jet de POU×6 réussi, vous ressentez comme une présence hostile qui vous suit constamment dans les limites du temple. La peur s'empare subrepticement de vous. Sur un jet raté de POU×5, vous perdez un point de vie et vous vous sentez contraint de quitter les lieux.

46-60 Vous ouvrez derrière laquelle vous avez cru entendre des voix. Un cadavre momifié s'abat sur vous, vous faisant croire l'espace d'un instant à une attaque, et vous arrachant un cri de pucelle effarouchée si vous ratez un jet de POU×5.

61-70 Le plancher d'une salle de l'étage se dérobo sous vos pas. Vous devez réussir un jet de Dextérité pour vous accrocher à quelque chose et ne pas vous écraser huit mètres plus bas (3D6 points de dégâts).

71-85 Sans que rien ne vous ait averti, une main maigre s'abat sur votre épaule. Vous retournant, vous faites face à une silhouette nébuleuse et verdâtre, vous contemplant avec des yeux incandescents. Sur un jet réussi de POU×5, elle se dissipe. Sinon, vous devez fuir le temple et perdez un point de vie.

86-90 Une araignée de la taille d'un surmulot tombe du plafond devant vous alors que vous vous trouvez dans un endroit particulièrement sombre du rez-de-chaussée. Elle détale par un escalier ténébreux qui semble descendre dans les entrailles du temple. Vous lâchez le même cri qu'au 46-60 si vous ratez votre jet de chance.

91-00 En manipulant un bas-relief ou en lisant à haute voix une inscription runique, vous provoquez l'apparition d'un démon gardien lié. Il vous attaque immédiatement. Il s'agit d'un démon-sentinelle moyen (voir page 156 du livre de règles). S'il perd plus de la moitié de ses points de vie, il réintègre le bas-relief.

A part quelques éléments de mobilier vermoulus, de riches tentures aujourd'hui rongées par les mites ou moisies, il ne reste rien. Les richesses du culte ont du être pillées à l'époque de la fermeture du temple, mais il semble y avoir eu peu de dégradations. La grande statue d'Aëygôn sise dans la salle des sacrifices a été mutilée. Elle représentait un humanoïde voûté, à la gueule de crapaud dentue, à l'allure simiesque. Sa tête repose sur le sol de mosaïques recouvertes d'une épaisse couche de poussière, au milieu des gravats. Ils pourront malgré tout dénicher (jets de Chercher) des objets de culte intacts, tels une petite coupe en argent ciselée (valeur 1000 couronnes) ou un chandelier de bronze doré incrusté de pierres semi-précieuses (700 à 800 couronnes), ou encore un petit coffre contenant des soieries et des étoffes bien conservées (500 couronnes). Les vestiges d'une bibliothèque jadis fournie leur livreront de nombreux tomes traitant des rites nécessaires pour apaiser le démon Aëygôn, des cérémonies et de la mythologie qui s'y rapportent. Chacun de ces livres peut être négocié

pour 1D100 couronnes auprès d'érudits intéressés par ces questions, ou de fidèles du culte, ou de gens comme Vorlon qui en font commerce. Les sorciers réussissant un jet de Million de sphères ou de Lire l'Ancienne langue des runes trouveront 1D4-1 grimoires contenant chacun 1D8 sorts de magie particulièrement noire (convoquer un démon, assorti des noms d'entités se nourrissant d'âmes humaines, rêve d'amour empoisonné, rune d'amollissement, rune de l'horreur, supplice, envoûtement, convoquer une goule...etc...), ainsi que des tomes améliorant chacun d'1D8-1% les compétences million de sphères, médecine, potions, ou provinces natales. Néanmoins, ces gains devront être payés de quelques sueurs froides. Chaque découverte lucrative entraîne un jet sur la table des ennuis.

Découvrir les derniers secrets

Ils souhaiteront peut-être inspecter les archives de Caldaron (hé oui, il y a des archives municipales. Mais il faut être noble, clerc ou érudit pour obtenir le droit de les consulter). Mieux, ils se souviendront avoir entendu mentionner l'existence d'une certaine organisation par Messandre l'astrologue –ou Vorlon, à la limite : la Confrérie de la Pureté. Son siège, rue de l'Argent, se visite assez facilement. Ils peuvent s'y rendre à tout moment de leur séjour. Cette sorte de monastère, à la façade de pierre blanche percée d'une unique porte voûtée, est coincée entre deux demeures nobles. Pendant la journée, cette porte reste ouverte, et tout un chacun peut entrer. Une cour carrée et exigüe, bordée à droite par une chapelle, à gauche par une bibliothèque, et au fond par l'entrée d'un cloître, s'étend derrière le mur. La chapelle est fréquentée essentiellement par les confrères, qui y prient leur patron, le Seigneur Dalwyn de la Voie Droite, ou méditent sur les mystères de la Loi. C'est un endroit austère, aux vitraux d'albâtre, et aux piliers cannelés. Ses seuls luxes sont une chaire de bois noir, soigneusement ciré, dans laquelle ont été magnifiquement sculptées les effigies des principales déités de la Loi, ainsi qu'une statue de marbre blanc du Seigneur Dalwyn, sur un piédestal entouré de cierges votifs.

L'accès à la bibliothèque est accordé à tous ceux qui recherchent la connaissance et vénèrent –ou au minimum respectent- la Loi et ses préceptes. Elle compte environ neuf milliers de livres, auxquels il faut adjoindre les archives de la Confrérie, plus difficilement consultables. Les frères archivistes veillent soigneusement au grain, et le vol est quasiment impossible. Il suffit de remplir le registre d'entrée –ce qui exclut les analphabètes – pour pénétrer dans ces trois pièces fraîches, dont les murs –ceux n'étant pas pourvus d'étagères chargées d'ouvrages – s'ornent de grands miroirs de métal poli destinés à réfléchir la lumière qui tombe des hautes fenêtres, évitant le recours à un éclairage

artificiel. Les frères bibliothécaires –trois par pièce –orientent les visiteurs vers les ouvrages qu'ils recherchent. Des tomes, quelquefois très anciens, traitent de nombreux sujets : sciences dites naturelles, vertus des plantes médicinales, bien évidemment dogme de la Loi, livres de piété...etc..., histoire de Seldiniom et des contrées environnantes, géographie, navigation, récits de voyages, littérature, grammaire (pour autant qu'elle soit développée à l'époque), généalogie des familles nobles du pays, et bien d'autres encore, à l'exclusion notable de toute forme de magie et d'allusions au Chaos ou à ses œuvres, sauf pour les stigmatiser et en montrer le caractère abject.

Les bibliothécaires apprécient que l'on glisse quelques couronnes dans le tronc installé à la sortie, en remerciement pour le savoir acquis, et pour leur aide.

Concernant les archives, elles ne sont accessibles qu'avec l'autorisation d'un membre du conseil dirigeant la Confrérie. On peut y apprendre l'histoire complète des événements tragiques d'il y a 77 ans, dont voici le résumé :

La Confrérie de la Pureté sert les desseins de la Loi. Elle s'est formée il y a un peu plus d'un siècle, en réaction à l'ascension du culte d'Aëygôn et d'autres semblables, qui se répandaient alors comme une lèpre au Seldiniom et alentour.

Cette adoration des démons et du Chaos s'accompagnait des dérives qui lui sont propres : la progression des pratiques de sorcellerie, la constitution de sectes semant le désordre, une décadence des mœurs, bref le développement des violences, de la dépravation et des troubles.

Devant la montée de ces périls, un groupe d'hommes, appuyés par les prêtres et partisans de la Loi, décidèrent de réagir en fondant une confrérie destinée à dénoncer et à combattre ces abus, en incitant les autorités à intervenir, en faisant pression sur les princes et les puissants, par l'intermédiaire des personnes de leur entourage favorables à l'Ordre. Enfin, en mettant au jour toutes les manigances et turpitudes des partisans du Chaos.

Bientôt soutenus par la majorité du peuple et de la noblesse, ils obtinrent l'interdiction de la plupart des cultes démoniaques et la répression des comportements déviants ou licencieux.

L'épisode le plus célèbre de l'histoire de la Confrérie consiste en sa lutte contre le culte d'Aëygôn, qui s'était si bien implanté dans la région qu'il se renforçait malgré la vigilance des Frères. La découverte d'une conspiration visant à donner une descendance semi-humaine à son maître surnaturel, afin d'augmenter son pouvoir sur Terre, lui fut fatale.

Un frère, infiltré parmi les adeptes du démon, prévint à temps les autorités et les siens. Un enfant démon était né, effectivement, d'une vierge mortelle prostituée au monstre, et il devait aider son père à s'ouvrir un passage permanent vers notre

monde. Par la célébration d'un ultime rituel impie, tout serait consommé.

Il devait se dérouler dans les montagnes voisines de Caldaron, en un lieu portant le doux nom de « Gueule grande ouverte »*, propice à l'ouverture d'une brèche entre les plans.

Aussitôt, les membres de la Confrérie, aidés de saints prêtres de la Loi, accompagnés d'une escouade de soldats levés par le comte Keldan II, se dirigèrent vers cet endroit maudit.

Il n'était que temps : les adeptes dévoyés et leurs sorciers avaient entamé leurs incantations. Les soldats les encerclèrent, en massacrèrent une partie, capturèrent les autres. Quant aux prêtres, ils parvinrent à refermer le passage, bannissant Aëygôn. La grande rune de Bénédiction tracée cette nuit-là l'empêche depuis de se manifester dans ce Royaume.

Par la suite, la Secte fut partout pourchassée, mais la plupart de ses Maîtres étaient morts la Nuit du Rituel. On ne retrouva jamais l'engeance du démon.

* A vous de vous arranger, par quelques insinuations sournoises, pour qu'ils soient convaincus que c'est bien là-bas qu'on emmène Remin.

Si nos aventuriers demandent à voir un membre du conseil de la Pureté, en prétendant avoir des révélations à faire, ils seront d'abord introduits dans le cloître. C'est un lieu paisible, arboré, entouré d'une promenade couverte, le long de laquelle se trouvent des cellules. Il sert de retraite aux confrères les plus âgés, désirant se retirer du monde, ou à ceux, trop pauvres, n'ayant d'autre recours. Ils pourront interroger certains de ces vieillards, qui sont de véritables mines de renseignements. Leur doyen, Felgan le chenu, 92 ans, a participé à la fameuse expédition. Il est encore alerte, et peut se remémorer beaucoup de choses, notamment la topographie du site et le moyen d'accéder à ce qui est sans doute la destination des « kidnappeurs » de Remin.

- Un entretien décevant

Au bout d'une demi-heure, on les pria d'entrer dans une petite pièce confortable, décorée de tentures et meublée avec goût. Un homme à la barbe et aux cheveux châtain, à l'air intelligent, les y attend. Il se présente comme étant Horon Plagen, membre du conseil dirigeant la Confrérie. Il écoutera les aventuriers avec attention, sans les interrompre, examinera les preuves éventuelles, prenant des notes avec sa plume sur un parchemin, puis il les remerciera, leur disant que sa confrérie prendra les mesures qui s'imposent au vu de ce qu'ils viennent de lui apprendre.

S'ils souhaitent toujours consulter les archives, il leur rédigera une autorisation écrite au bas de laquelle il apposera son sceau.

En revanche, s'ils veulent savoir ce qu'il compte faire, il se montrera assez mystérieux.

« N'ayez crainte, guerriers, la vigilance de la Confrérie de la Pureté n'a jamais été prise en défaut. Il sera tenu compte de vos précieux renseignements, et vous avez droit à toute notre gratitude ».

S'ils attendent visiblement une récompense, il leur remettra une bourse contenant 100 couronnes, mais refusera d'entendre leurs objurgations, et déclinera poliment toute offre d'aide.

Ils s'apercevront, en sortant de la Maison de la Confrérie, sans doute légèrement perplexes, que leur visite a eu plus d'effet dans l'autre camp. Au détour d'une ruelle sombre, des spadassins essaieront en effet de mettre fin à leurs jours. Une simple fouille de leurs corps – s'ils ne sont pas contraints de fuir, ou pire – mettra au jour des amulettes d'Aëygôn. Décidément...

Cinq spadassins

Ces assassins « professionnels » sont vêtus de capes et de pourpoints, de bottes et de hauts de chausses dans les tons sombres. Ils sont patibulaires, couturés de cicatrices, mais ce sont de bons bretteurs.

	1	2	3	4	5
FOR	13	14	12	11	13
CON	15	12	12	15	14
TAI	12	14	13	10	15
INT	11	13	10	13	11
POU	12	10	12	13	11
DEX	12	13	15	16	12
PV	14	13	13	13	15
MD	+1D4	+1D4	+1D4	-	+1D4
Armes	épée courte 1D6+1*	épée large 1D8+1	épée large 1D8+1	raprière 1D6+1	garrot strangulation
%	81%	88%	95%	100%	90%

* Sa lame est enduite d'un poison de VIR 10

Compétences : bagarre 60%, esquive 63%, se cacher 65%, déplacement silencieux 70%, détalier sans demander son reste en cas de difficultés 85%.

Un coup de pouce de Farios ?

S'ils sont prêts à succomber, un piétinement accompagné de cliquètements d'armes annonce l'arrivée de la milice municipale, provoquant la fuite de leurs agresseurs...

Intervention si providentielle qu'elle en est troublante (NB : encore faut-il qu'ils n'aient pas nui au sorcier, ni ne lui aient déplu !).

Demander son appui au comte

S'ils ont des éléments pouvant motiver une intervention du pouvoir politique, ils peuvent demander audience au comte Keldan.

Le palais comtal trône au centre de la cité, sur la place des Batailles, agréablement ombragée par

des arbres centenaires. On y parvient en remontant la rue de l'Argent. C'est un bel édifice à la façade décorée de stucs, des statues de type cariatides encadrant son entrée. Une foule de solliciteurs s'y presse durant la matinée. Il serait préférable de s'y présenter vers la quatrième heure près midi, faute de quoi on se fait refouler par les gardes ? En plus on doit faire la queue, ce qui est vraiment humiliant, et interminable avec ça. Le secrétaire à qui ils s'adresseront le leur conseillera.

En ce cas, ils rencontreront le chambellan de Keldan, Lissarion, un homme grand et maigre, à la figure longue comme un jour sans pain. Il a l'air méprisant, drapé dans ses atours verts brodés d'argent, coiffé de son bonnet noir où brille une broche en diamant. Il ne semble pas disposé à déranger son maître pour quelques manières de glaives sans noblesse.

Mais, ô surprise, à la mention du culte d'Aëygôn ou d'un complot, il se ravise. Il les conduit le long d'un dédale de corridors jusqu'à une porte basse, devant laquelle il s'efface pour les laisser entrer. Elle donne sur une pièce exigüe, sans fenêtres, seulement éclairée par quelques torchères. Il leur ordonne d'y patienter pendant qu'il va quérir son maître le comte. La partie du palais dans laquelle il les a amenés est singulièrement peu fréquentée. Aucun courtisan, valet, ni soldat n'est visible. S'ils font fi de ces considérations, et acceptent son invite, il les enferme. La porte — épaisse et bâclée — a une résistance de 40, elle est renforcée par une Rune de force de 20. Ils n'ont aucune chance d'en sortir !

S'ils refusent d'entrer, Lissarion leur demande d'un ton plein de morgue s'ils veulent réellement parler au seigneur Keldan, et si leurs allégations sont sérieuses. S'ils réitérent leur refus, il les accuse d'être des menteurs et leur intime l'ordre de partir, les menaçant d'appeler la garde.

Se montrer agressifs n'arrange rien. Ils sont proprement rossés par une meute de soldats, puis boutés hors de la demeure comtale (ou pire, jetés au fond d'un cachot en attendant leur exécution, dans le cas de figure où ils auraient blessé ou tué un de leurs opposants).

- De l'utilité de l'esclandre

Au cas où les PJ protesteraient avec véhémence, lors de cette visite, ou le matin même, criant haut et fort ce qu'ils ont à dire, ils attirent l'attention de plusieurs courtisans, mais surtout celle du jeune Delian de Mehm, fils aîné de Keldan.

Ce sympathique garçon, âgé d'une vingtaine d'années, a soif d'action et de bataille. Il ne demande pas mieux que de croire les personnages, étant d'ailleurs un fidèle adorateur de la Loi. Sur un jet réussi d'Eloquence ou de Charisme de la part d'un PJ noble, voire doté d'une bonne éducation, il se laisse persuader de les accompagner avec soixante chevaliers pour vérifier sur place l'exactitude de leurs dires. Pour

finir, il n'a pas besoin d'obtenir l'aval de son père, qui est parti récemment en voyage dans l'Ouest, à la cour de Seldinia. Tiens, on n'en avait rien su du côté des aventuriers...

Option pour PJ vraiment paumés : Farios le Sombre tient parole

Ceux-ci vont malgré tout recevoir des nouvelles de leur très fuyant allié. Au plus tard au soir du J+12, s'ils sont toujours bredouilles, ils reçoivent une lettre contenant une carte des Monts Riaks avec le chemin à suivre pour rejoindre un certain endroit, accompagnée de ces mots laconiques : « Trouvez-vous aux abords de la Gueule grande ouverte avant le mitan du mois (c'est-à-dire J+13). Et surtout voyagez avec discrétion. F ».

Il est vrai que la compagnie de soixante cavaliers en armures ne facilite pas la discrétion !

- Séance de rattrapage

Evidemment, la possibilité subsiste qu'ils en soient arrivés à visiter Caldaron au terme de leur propre enquête, sans rencontrer Farios. Ou alors, ils y ont suivi les ravisseurs et estiment probable que Remin soit retenu quelque part dans cette ville. S'ils ignorent l'existence de la Secte et ses intentions, ils seront fortement handicapés dans leurs recherches, sauf à rajouter Shana (s'ils ne sont pas passés à Zenimia) en guise d'appât lors de l'attaque des spadassins, ce qui permettrait de réutiliser, en la modifiant légèrement, la partie « Tu vas parler ».

Vers la Gueule Grande Ouverte

Quoi qu'il en soit, les voici en route. Le relief s'élève rapidement au sud-est de Caldaron. Aux collines succèdent les montagnes avec leurs pentes, leurs passes et leurs étroits défilés. Seuls ou en force, il leur faudra une journée entière de lente chevauchée sur les chemins cahoteux des Monts Riaks pour parvenir à la « Gorge du Démon », dernière passe avant leur destination.

- Eboulement dans la Gorge du Démon

Au moment où il atteindront la moitié de ce sinistre canyon aux sombres parois basaltiques quasi-verticales, un jet d'Ecouter permettra à certains de percevoir de légères vibrations de la roche, allant en s'amplifiant, et leurs montures se mettront à broncher. Seuls des jets sous leur compétence Equitation=2 pourront leur permettre de les maîtriser immédiatement, sinon elles se lanceront dans une course folle. Des jets simples les stopperont au bout d'une ou deux centaines de mètres, ...sauvant ainsi tout le monde de l'éboulement qui s'est déclenché, déversant des tonnes de rochers et de pierraille qui obstrueront la gorge derrière eux, leur coupant la retraite.

S'ils se sont montrés trop habiles cavaliers, sans comprendre la cause de la panique de leurs

chevaux, un jet de Chance les sauvera peut-être des blocs éboulés. Mettons :

Jet inférieur à POU×2 : aucune blessure, mais couverts de poussière

Jet inférieur à POU×3 : menue pierraille 1D4+1*

Jet inférieur à POU×4 : gros cailloux 2D4+2*

Jet inférieur à POU×5 : petits rochers 4D4+4*

Jet supérieur à POU×5 : masse de rocs et gros rochers, le PJ meurt sur le coup

* Les armures protègent contre ces dégâts.

Seules leur présence d'esprit, leur ouïe et leur rapidité d'action peuvent les sauver.

Si le seigneur Delian de Mehm les accompagne, ils se retrouveront peut-être isolés avec lui et quelques-uns de ses hommes, pour avoir chevauché en tête, et séparés du gros de leurs forces, dont nombre de malheureux membres auront succombé sous l'avalanche rocheuse. Et ainsi réduits à l'impuissance. Car une simple poignée d'hommes ne peut s'opposer à ce qui débute à la tombée de la nuit du J+13.

Le Grand Rituel de la Révélation

Petite précision : ce volet du scénario ne peut avoir lieu si les PJ sont parvenus à libérer Remin ou à détruire le Coffret, éléments indispensables au Rituel.

Selon cette option, ils auront d'ores et déjà gagné. Dans le cas contraire, ils devront assister à ce qui suit :

Les voici donc au terme de leur voyage. Au bout d'un ou deux kilomètres, au sortir de la Gorge du Démon, ils débouchent sur l'entrée d'une vallée conduisant à un vaste cirque basaltique, au fond duquel une petite forêt de tentes a été plantée. Il suffit d'un minimum de précautions pour que leur arrivée passe inaperçue.

Les adeptes sont bien trop occupés par la préparation de leur grand Rituel. Ils compteront plus de deux cent cinquante assistants. Tous portent les robes à capuchons rabattus caractéristiques de la Secte, ornées de la rune d'Aëygôn. La vallée étant boisée, il est facile de s'y dissimuler. Les parois inclinées du cirque sont hérissées de rochers pointus, ce qui explique le nom de « Gueule grande ouverte » qu'il porte. Mais une autre gueule se distingue depuis leur cachette : à la base du cirque, l'entrée d'une caverne semble avoir été façonnée en forme de bouche dentue et béante.

S'ils arrivent avant l'heure fatidique, il ne leur sera guère loisible d'agir pour délivrer le fils de leur « cliente ». Le campement grouillant d'adeptes les empêche d'accéder à la caverne sacrée où il est gardé, à moins d'être téméraires au point de s'emparer des défroques d'adeptes isolés pour essayer de s'y infiltrer. Un peu suicidaire...

S'ils ne font rien, ou s'ils arrivent tard, ils observent les préparatifs de la Secte. La nuit est illuminée par les feux de grands braseros disposés

en cercle autour d'un autel à un jet de pierre de l'entrée monstrueuse de la grotte. Une faible lumière miroitante, jaune orangé, s'échappe de la gueule de pierre haute de près de dix mètres, et large d'autant.

Les adeptes rassemblés alentour, à l'exception des desservants de la cérémonie, se mettent à psalmodier des chants gutturaux, aux paroles incompréhensibles. Une procession émerge de la caverne peu avant minuit, baignée par l'étrange lumière. Six des nouveaux venus portent sur leurs épaules un palanquin au sommet duquel repose un corps humain. Ils sont précédés par un prêtre à la riche toge rouge sombre, tenant le coffret de jade sculpté aux pouvoirs impies, et suivis d'officiants portant diverses urnes, fioles et flasques. Trois autres robes pourpres, visiblement de haut rang, ferment la marche.

Tout s'enchaîne rapidement sous les yeux épouvantés des personnages. Le corps inerte de Remin est ôté du palanquin et attaché à l'autel de pierre. Dénudé, il est barbouillé de symboles obscènes par les prêtres. Puis quelques passes magiques le réveillent.

Pendant ce temps, les sourdes psalmodies se sont transformées en chants hystériques, accompagnés de gesticulations délirantes. Toute l'assistance est comme prise de folie furieuse. Le Coffret, placé au pied de l'autel, a été ouvert. Les incantations des officiants-sorciers en ont fait surgir une fumée jaunâtre qui finit par former un brouillard rampant et bouillonnant, recouvrant le sol dans l'enceinte formée par le cercle des braseros.

Vers la fin de la première heure après minuit, les flammes de ceux-ci montent brusquement vers le ciel noir où ne brillent faiblement que de rares étoiles. Elles enflent, changeant de couleur, passant du vert émeraude au jaune bilieux, puis au rouge écarlate, prennent des formes anormales.

A ce moment, plusieurs silhouettes sont poussées hors du demi-cercle hurlant des assistants. Des acolytes les agrippent et les égorgent au pied de l'autel, que leur sang éclabousse. Le brouillard jaunâtre devient alors rouge sang, et ses volutes grimpent à l'assaut de la dalle de pierre sur laquelle se débat un Remin terrorisé. La voix d'un prêtre habillé de pourpre retentit, couvrant les exclamations et les cris. « Fils d'Aëygôn, clame-t-il, par la magie du Coffret sacré, par l'alignement des planètes (les étoiles semblent scintiller à nouveau brillamment à ces mots), par la foi de tes fidèles et les incantations de tes serviteurs, par le sang et les âmes de ces victimes sacrifiées, ressurgis à travers ta descendance, viens nous guider afin de ramener bientôt notre Maître à tous sur cette Terre des incroyants ! ».

L'ont-ils déjà compris ? Le Grand Rituel de la Révélation vise à faire ressurgir la nature démoniaque dissimulée de Remin, qui n'est autre que l'arrière-petit-filote d'une créature

surnaturelle. Ils n'ont que quelques minutes pour empêcher la transformation physique et mentale qui va s'accomplir, le pervertissant et le muant en une épouvantable engeance du Chaos. Il serait alors doté des pouvoirs et connaissances innés lui permettant de révoquer le bannissement de son « aïeul » à plus ou moins brève échéance.

A ce stade, les aventuriers sont peut-être intervenus, du moins essaient-ils. Oh, sérieux, ils essaient, hein ?!

Chaque minute va voir s'opérer quelque changement physique chez le garçon. Pendant la première phase, ces changements sembleront infimes, puis la vérité se révélera dans toute son horreur, et ses membres et ses traits se tordront pour devenir bestiaux, monstrueusement difformes.

L'apparition de nos héros a complètement pris au dépourvu les adeptes, qui en oublieront de se défendre pendant plusieurs rounds...L'effet de surprise peut leur ouvrir un passage parmi eux jusqu'à Remin. Mais alors la foule se referme comme un piège, les dagues et les épées luisent dans les poings serrés. Bref, surtout sans l'aide de Delian et des siens, ils sont cuits.

Héroïques, mais cuits.

Le principal officiant, qui a pris place près de l'autel, relève alors sa tête encapuchonnée. Ils reconnaissent –et Delian avec eux– le visage grimaçant de haine du chambellan Lissarion.

Celui-ci pointe un doigt vers l'adversaire le plus proche en prononçant une formule. Aussitôt, ce dernier se tord de douleur, incapable de bouger. Lissarion sort alors des plis de sa robe une épée à la lame noire et brillante.

Lissarion, Maître de la Secte

Il est armé d'une épée démoniaque.

**FOR 12 CON 16 TAI 14 INT 19 POU 23
DEX 12 APP 11
PV 15**

Armure : charme de protection invisible 8

Épée large 98% 1D8+1+1D4+3D10

Maléfices prêts à l'emploi (un simple mot de pouvoir les met en œuvre): supplice (2 sorts), terreur (3 sorts), démangeaison (1 sort), soins (3 sorts), vérole (4 sorts), relents du tombeau (1 sort).

Compétences : *esquive* 78%, *lutte* 76%, *bagarre* 65%, *chercher* 75%, *écouter* 53%.

Chaos 99 Balance 07 Loi 25

EPEE DEMON DE LISSARION

INT 03 POU 18

Facultés : *arme démon +3D10, ténèbres (diamètre 10 mètres)*

Besoin : boire du sang humain chaque jour

PM 30

Le Maître-sorcier veut les empêcher d'approcher du Coffret. Ses trois complices et leurs assistants,

s'étant repris, continuent leurs incantations afin de hâter l'achèvement du Rituel. Il existe plusieurs manières de les contrer :

- les abattre (ou au moins briser leur concentration en les attaquant)

- fracasser le Coffret

- éteindre tous les braseros

- effacer les runes impies du corps de Remin

Chacune de ces actions augmente cumulativement les chances d'échec du Grand Rituel de 25%.

- « Deus ex machina »

A l'heure où tout apparaît perdu, où leur charge folle et sans espoir les laisse à la merci des adeptes, à moins que Lissarion vainqueur ne brandisse sa lame au-dessus de la tête de sire Delian ou de la leur, une flèche surgit de la nuit environnante pour s'enfoncer dans le cœur noir du sorcier, qui tourne sur lui-même avant de s'effondrer, mort.

D'autres percent ses acolytes les plus proches, ou tombent dans la cohue affolée des sous-ordres. Des lueurs s'allument sur les pentes du cirque, et une compagnie d'archers sort des rochers aux alentours, derrière lesquels ils s'étaient dissimulés, pour encercler et décimer les adorateurs d'Aëygôn. Soumis à un tir précis et nourri, ceux-ci s'égaillent, certains s'enfuyant vers la caverne, d'autres en direction des bois.

• Option pour Maître de Jeu compatissant
S'ils ont failli à leur mission, Farios le Sombre, surgissant de nulle part, se dresse devant le coffret, et le brise d'un coup d'épée. Il prononce de rapides formules en traçant des figures compliquées au-dessus du corps du garçon, dont les souffrances s'apaisent séance tenante.

Puis, se tournant vers les aventuriers, il leur dit, moitié sérieux, moitié en plaisantant ; « Vous êtes décidément la pire bande de bons à rien que j'aie jamais rencontré ».

Epilogue et explications

Sur le chemin du retour, par les sentiers de montagne que les archers et leur chef, le capitaine Dharmas, ont emprunté pour venir à leur secours, Farios s'abaissera, s'ils le lui demandent poliment, à leur apporter quelques lumières.

« Evidemment, je connaissais assez l'histoire de ce pays et les anciennes runes pour être au courant de l'existence de la Secte d'Aëygôn. J'ai rapidement compris que ce qui allait se jouer serait une sorte de répétition du Rituel avorté d'il y a soixante-quinze ans, mais il m'a fallu un peu plus longtemps pour comprendre quel rôle le jeune garçon devait tenir, et ce qu'il était en réalité. Dame Saran n'est sans doute pas sa vraie mère, à moins que le sang maudit ne lui ait été légué par son père. C'est le Coffret aux Griffons, ayant servi à dissimuler l'essence chaotique de son aïeul –celui dont il est question dans les récits de l'époque, « l'engeance du démon et d'une

mortelle », comme il est dit– qui devait à l'inverse la faire revenir à la surface chez lui, son descendant.

Les Maîtres de la Secte, dont ce Lissarion faisait partie, se basaient sur une ancienne prophétie concernant « le sang et la chair d'Aëygôn », et croyaient que trouver et magnifier la descendance de leur dieu permettrait à brève échéance sa venue sur Terre et son triomphe. Qui sait, peut-être avaient-ils raison ? Peut-être un autre Rituel aurait-il été tenté dans sept ans avec l'aide du Remin démoniaque pour ouvrir une porte vers les Royaumes du Chaos ?

En tout cas, leur plan était bien pensé. D'autant qu'ils n'avaient pas du découvrir la trace du garçon bien longtemps auparavant. Deux groupes devaient s'emparer –sûrement simultanément– de lui et du coffret, et les amener dans cette odieuse crevasse où le Rituel avait autrefois échoué. A la différence que l'ancien Rituel devait sans doute lâcher le démon Aëygôn –un démon majeur, presque l'égal d'un Seigneur de l'Entropie– sur notre monde, alors que celui-ci ne visait qu'à leur fournir à la fois un chef et à terme une clef des Mondes-d'en-Bas.

Tout n'a pas marché comme ils l'espéraient. J'en remercie Shalod, mais j'y suis pour quelque chose.

D'abord, ils ont envoyé une créature inférieure enlever le garçon, plongeant la maison Saran dans un sommeil magique. Leur intention était d'emprunter la voie des eaux, j'en ai obtenu la preuve. Mais leur bateau, qui devait les attendre non loin de Pernina, sur la rivière Maren, a du être volé par des brigands ou coulé. C'est ce qui les a obligés à rester sur la route avec leur misérable cortège de chariots, nous donnant l'occasion de les poursuivre. Ils ont sans doute pu se procurer une nouvelle embarcation pour terminer leur périple. De même, malgré leur magie noire, ils ont peiné à s'emparer de leur Coffret.

Quand j'ai su qu'ils avaient posé leurs griffes sur l'un et l'autre, j'ai pensé avoir recours aux serviteurs du prince. Mais des rumeurs couraient, selon lesquelles Keldan IV était favorable aux Aëygônites. J'ai préféré m'adresser à la Confrérie de la Pureté. Un des membres de son Conseil avait un parent, un fidèle de l'Ordre, qui dirigeait une citadelle à la frontière anaxienne, dotée d'une solide garnison d'archers d'élite.

Nous avons décidé de lui envoyer des messages pressants par deux canaux différents. Moi-même, je me suis rendu auprès du capitaine Dharmas – c'est de lui qu'il s'agissait –porteur d'un ordre lui intimant de me porter assistance dans ma mission. Lui et ses hommes connaissent très bien les sentiers perchés des Monts Riaks, et c'est ainsi que nous avons pu arriver assez tôt –et sans nous faire voir – pour éviter le pire, et accessoirement sauver vos peaux ».

Heureusement pour les PJ, tout le monde n'est pas aussi désinvolte à leur égard. S'ils ont risqué leurs vies de façon désespérée, et se sont vaillamment battus, ils ont droit au respect et à l'estime du capitaine Dharmas –un solide aristocrate moustachu, au front barré d'une cicatrice –et du seigneur Delian de Mehm, qui lui, les traite comme des amis. Ainsi qu'à l'admiration de leurs soldats. Sans oublier 1D6 points de balance. Il est possible que le fils du comte anoblisse les personnages roturiers, et en tout état de cause, de somptueux cadeaux (armures ou armes de prix, manteaux de brocart, chaînes d'or...) leur seront remis, voire des espèces sonnantes et rébuchantes.

La Confrérie de la Pureté, en apprenant leurs éventuels exploits, leur offrira également une substantielle récompense (dans les 900 couronnes chacun), et leur promettra son aide dans toute quête Loyale ultérieure. Par contre, ils devront déployer des flots d'éloquence lorsqu'il sera question d'emmener Remin pour le rendre à sa mère. En effet, les sages de la Confrérie –il faut les comprendre– estiment trop risqué de laisser dans la nature un adolescent à demi démoniaque, et voudraient le confiner dans un monastère de la Loi (Aïe ! Adieu la récompense !). L'intervention de Delian en leur faveur pourrait se révéler plus décisive que l'appel aux bons sentiments des Confrères.

Même si ceux-ci le laissent partir, ils exerceront une surveillance étroite tout au long de la vie du jeune aristocrate.

Dernier hic : ils ne sont pas les seuls à revendiquer la prime offerte par Dame Emelda. Farios entend bien faire valoir ses droits. Cependant, si les PJ se sont un peu liés d'amitié avec lui malgré son manque d'humour, son caractère, ses rebuffades, ses sarcasmes, et son gigantesque complexe de supériorité, il reconnaîtra l'importance de leur rôle et proposera de partager en deux : 5000 pour lui, le reste pour eux –un tiers pour lui, deux tiers pour eux si décidément il les trouve bons bougres, et qu'ils ont vraiment beaucoup dégusté à sa place. D'autant qu'il a reçu quelques satisfactions pécuniaires d'autres sources, à leur exemple.

Si au contraire ils s'offusquent, et que chacun campe sur des positions intraitables, du genre « tout me revient », il droguera leur boisson et s'enfuira avec le précieux rescapé.

Manières de sorcier, direz-vous ! Sans doute lui en garderont-ils rancune...

Remin, lui, éprouve une grande reconnaissance envers eux, plus encore s'ils ont évité son enfermement. Il leur obtiendra une somme honnête, même si Farios les gruge, et vantera leurs mérites à sa mère éperdue du bonheur de le retrouver.

En apparence, le Rituel n'a pas laissé de séquelles. Son caractère reste honnête, calme et droit. Mais

sa beauté n'est-elle pas devenue plus troublante, son esprit plus vif et plus apte à appréhender certaines choses ? Il a à présent l'étoffe et le potentiel d'un grand magicien, si l'occasion d'étudier les arcanes se présente à lui ; qui peut prévoir s'il ne deviendra pas la Némésis des disciples d'Aëygôn ?

Nous n'en sommes pas là ; le culte, momentanément hors d'état de nuire, n'a pas disparu. Une fraction de ses membres a échappé au châtement. Les aventuriers leur seront peut-être à nouveau confrontés un de ces jours. « Vigilance constante ! » comme a dit quelque'un dont je ne me rappelle plus le nom.



Annexes

Farios le Sombre, sorcier originaire des Provinces de l'Est, 24 ans

Ce sorcier au visage mince est dépourvu de beaucoup des vices des gens de sa sorte. Il n'est pas cruel et répugne à verser le sang inutilement. Il sait occasionnellement faire preuve d'un certain sens de l'honneur. Pour autant, il n'a pas bon caractère, se montrant souvent orgueilleux, méprisant et cassant envers ceux qu'il trouve ignares, sans éducation et sans noblesse, c'est-à-dire l'écrasante majorité des gens qu'il rencontre, inclus les PJ. Il n'aura garde toutefois de provoquer les puissants ou les personnes qu'il juge dangereuses ou belliqueuses, adoptant avec eux une politesse sobre et une indifférence de surface, mais il poursuivra de sa rancune ceux qui l'auront insulté ou lui auront nuï. Il est bien sûr égoïste et égoцентриque, ne se souciant pas des autres, à moins qu'il n'estime avoir une dette à leur égard. Il est prudent jusqu'à la lâcheté et déteste prendre des risques. Plus étrange pour un magicien, il donne une impression de raideur et d'austérité. Les propos grossiers, l'obscénité, l'indécence suscitent de sa part des regards réprobateurs ou des commentaires méprisants, et si les PJ se comportent ainsi, ils ont toutes les chances de se l'aliéner.

Tout au long de l'aventure, il se sert des PJ pour agir à sa place lorsqu'il le juge opportun, attirant au besoin l'hostilité de la Secte sur eux pour détourner son attention de ses propres menées. Néanmoins, s'ils risquent la mort à cause de lui, il essaiera de les sauver, éprouvant tout de même quelques scrupules de conscience. Sauf si nos héros se sont déconsidérés en se montrant par trop brutaux, fourbes ou rustres...

Privés de son aide en fin de partie, ils échoueront et mourront presque à coup sûr. Mais justement, Farios ne peut être mis hors-jeu que s'ils le blessent ou le tuent de leurs mains. Ils se condamnent ainsi

eux-mêmes. Ironie cruelle ou justice immanente ? A vous de décider.

Farios dispose d'au moins deux démons liés, et se révèle être un expert en magie.

**FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 18 POU 21
DEX 16 APP 16**

PV 13 Armure : cuir 1D6-1

Epée longue 1M 75% 1D10+1+1D4+2D8 structure 40
Dague de lancer 98% 1D4+2+1D2 portée 10 mètres

Compétences : *potions 87%, déplacement silencieux 55%, provinces natales 64%, écouter 43%, médecine 42%, million de sphères 21%, sentir/goûter 45%, scribe 78%, évaluer 52%, esquive 57%, art(manières courtoises) 41%, sagacité 48%, ancienne langue de l'Est 84%, équitation 59%, artisanat(passe-passe) 85%, runes anciennes 45%, langue natale 102%, Seldinien 70%*

Sorts et runes : sauvegarde (3), soins (2), œil de buse (1), souffle de vie (1), rune de la pureté bénigne (2), rune de force (1-4), vue de sorcière (3), abrogation de la magie (1-4), terreur (1), et de nombreux autres sorts, runes et vrais noms de démons.

Chaos 50 Balance 18 Loi 39

BAGUE DEMON

Un anneau d'argent travaillé, avec un petit visage démoniaque aux yeux proéminents façonné en guise de chaton. Farios s'en sert pour faire des « bonds » d'une longueur et d'une hauteur prodigieuses, mais aussi pour repousser ses ennemis ou les abuser par des illusions.

CON 18 INT 16 POU 20

Facultés : *exhalaison, imitation, regard auxiliaire, empathie, télékinésie, voir*

Compétences : *calculer trajectoires 80%*
PM 38

EPEE LONGUE DEMON

Cette arme à la garde ouvragée semble entièrement constituée d'argent. Des runes sont gravées sur sa lame.

CON 15 INT 4 POU 12

Faculté : *arme démon+2D8*
PM 18

Emelda Saran, noble dame de Pernina

La belle-mère de Remin l'élève seule depuis la mort de son mari il y a huit ans. Elle a su faire de lui un adolescent ouvert et équilibré. Elle tentera tout ce qui est en son pouvoir pour le sauver. En temps normal, c'est une femme posée, réfléchie, avisée lorsqu'elle mène ses affaires. Il lui arrive de montrer un peu de morgue aristocratique envers ses employés.

INT 14 POU 13 APP 15

Compétences : *marchander* 72%, *art (manières courtoises)* 45%, *sagacité* 58%, *amour maternel* 100%

Chaos 15 Balance 21 Loi 40

Remin Saran, arrière-petit-fils d'une créature d'outreplan

Je fournis ici les caractéristiques du Remin-démon, au cas où les PJ devraient l'affronter.

Il ressemble alors à un énorme crapaud-rat cornu anthropomorphe à la queue de serpent, muni de quatre bras. Ses yeux étincèlent d'une haine et d'une perversité démentes.

FOR 21 CON 26 TAI 27 INT 21

POU 28 DEX 13

PV 27 MD+2D8 Armure : pelage gris et écailles 4 points

Facultés : *morsure* 50% 1D10, *serres* (×4) 40% 1D8+MD, *régénération*

Besoins : répandre la corruption et la souffrance

Compétences : *esquive* 55%, *sauter* 68%, *chercher* 40%

Au choix du maître de jeu, Remin-démon peut échapper au bras vengeur de la Loi. S'ils ne l'arrêtent pas, il se précipite vers la lumière malsaine émanant de la caverne. Lorsqu'il y est exposé, il prononce une incantation et se volatilise.

Vorlon le fumeux, érudit, alchimiste et sorcier

Il se révélera un informateur assez fiable pour les aventuriers.

INT 16 POU 17 DEX 14

Compétences : *million de sphères* 11%, *potions* 110%, *monde naturel* 95%, *évaluer* 83%, *runes anciennes* 76%, *baratin* 72%, *connaissance des principaux artefacts et grimoires* 59%, *artisanat (passe-passe)* 70%, *scribe* 51%.

Sorts : fatigue (1) œil de rat (1) vue de sorcière (3) réparer (3) rune d'admonition (1) rune du secret (3) réfutation (1-4) abrogation de la magie (1-4)

Chaos 28 Balance 25 Loi 16

Gains d'allégeance

Pour une fois, leur score de Loi va faire un bond. Sauver Remin leur vaut 1 point de Loi et 2 points de Balance. S'ils sont obligés de le tuer après sa transformation, ils gagnent 3 points de Loi.

Leur participation à la destruction de la Secte et leurs actions dans ce sens leur rapportent 1D6 points de plus. Les adeptes exterminés, sous-fifres misérables, valent un demi-point chacun (arrondissez au supérieur...). Par contre, la mort d'un Maître-sorcier augmente leur score de 2 points de Loi.

Ajoutons 1 point de Balance pour leur courage s'ils s'élancent dans une charge désespérée pour sauver le jeune homme, et le bon sens fera le reste.