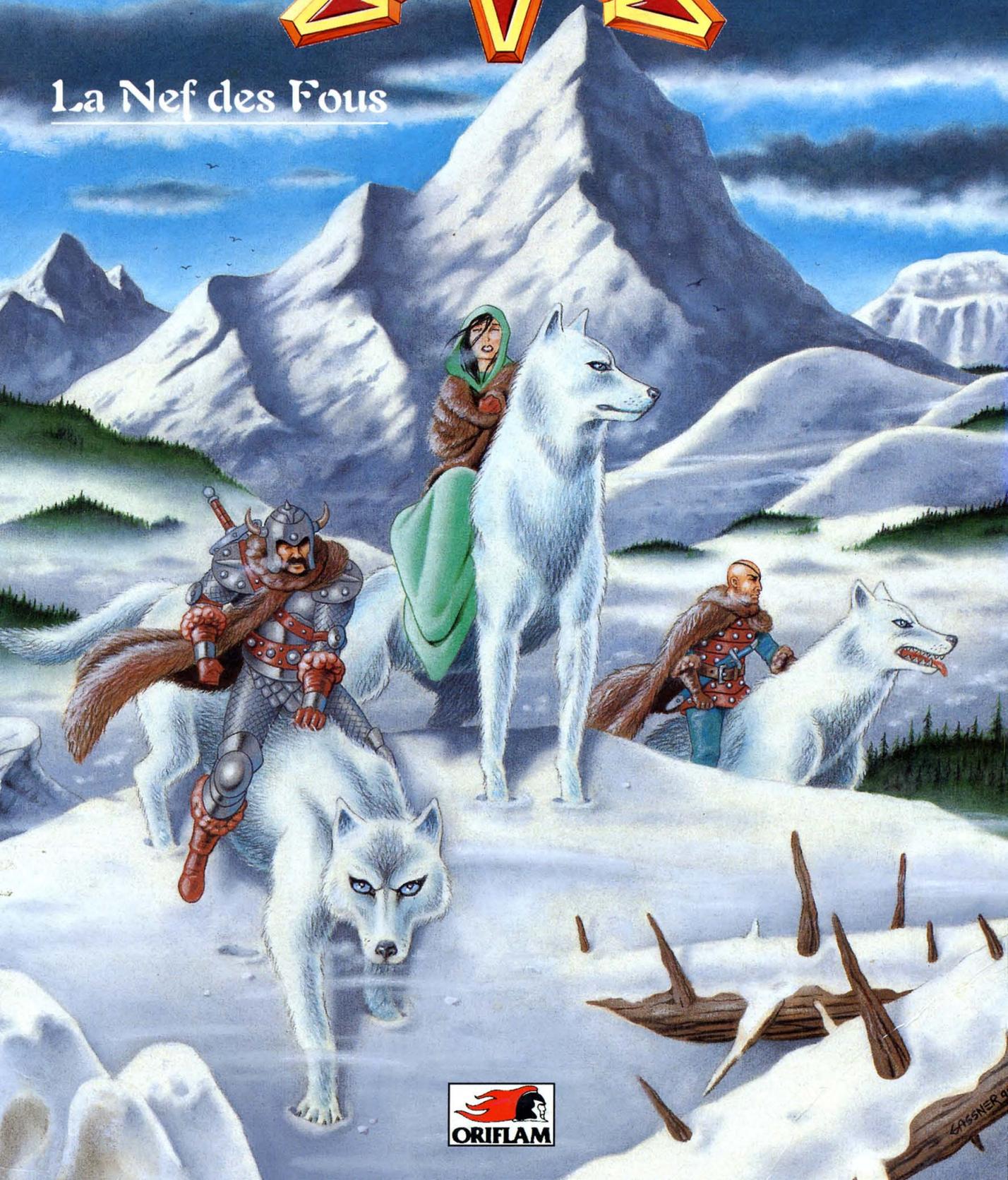


ELRIC

La Nef des Fous

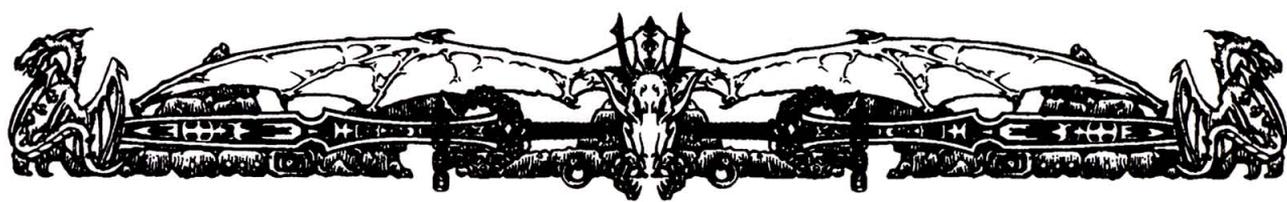




«Même sans l'aide des Dieux Morts, le Chaos menace de conquérir le monde. Mais avec leur aide, ce dernier deviendrait complètement invincible et ses effets s'appliqueraient sur l'heure. Le Mal balayerait la planète. Le Chaos plongerait cette terre dans un enfer puant de terreur et de destruction. Vous avez déjà eu un avant-goût de ce qui se passe, et Darnizhaan n'est de retour que depuis peu de temps»

- Stormbringer I,4





La Nef des Fous

Lawrence Whitaker et Stephan Bjorling

et

Lynn Willis, Mark Morrison, Richard Watts

Traduction : Marc J. Gazo

Relecture : Isabelle Vernet

Correction : Pierre Léonard

Illustration de Couverture : Alain Gassner

Illustrations Intérieures et Cartes : Mark Ryberg

Maquette : Philippe Dohr

Production : Eric Simon





Sommaire



Le Livre des Choses Eclatantes . . . 5

Lawrence Whitaker

Raschil	6
Cadsandria	16
La Bibliothèque	21
Les Résidences de Lénathan	30
Aux Dés Sauvages	34
La Maison de la Rue Hospodar	36
Fin du Jeu	40

Les Quatre Saisons 70

Stephan Bjorling

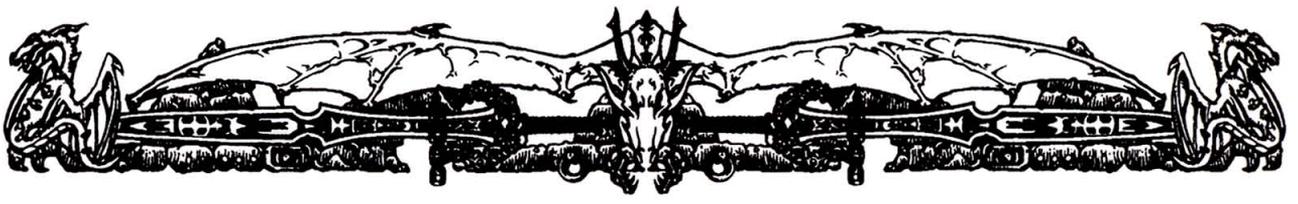
Les Oeuvres de l'Amour	42
Le Printemps	45
L'Eté	50
Ulan-A-Medor	53
L'Automne	58
L'Hiver	65
La Perte de l'Amour	70

Epoque du supplément la Nef des Fous

Les événements narrés dans ce livre se déroulent un an avant l'avènement des situations décrites par Michael Moorcock dans le roman Elric des Dragons. Les publications d'Oriflam intitulées les Sorciers de Pan Tang, Périls dans les Jeunes Royaumes, les Seigneurs des Mers et Melniboné proposent un décor et des aventures intervenant au cours de cette période préliminaire.

Le supplément le Grimoire de Bronze sera prochainement disponible dans votre magasin préféré





Le Livre des Choses Eclatantes



Maluk et Darnizhaan sont des dieux rivaux. Dans ce scénario, les personnages sont entraînés dans un conflit opposant ces deux divinités impies. Pour aider Ranyart Finnois, un conteur dont les histoires prennent vie, les PJ partent à la recherche d'un artefact melnibonéen appelé le Livre des Choses Eclatantes. Ils doivent se rendre à Cadsandria, se montrer plus malins qu'un mercenaire impitoyable poursuivant le même but, et ramener le livre.

L'aventure peut commencer dans n'importe quelle métropole des Jeunes Royaumes ; nous avons choisi Raschil, la capitale du Filkhar. La manière dont les personnages-joueurs y sont mêlés dépend de chaque maître de jeu et, peut-être, de la façon même dont ce scénario s'intègre à une campagne en cours.

Ranyart Finnois

C'est le meilleur et le plus charismatique des conteurs de Raschil, et l'un des plus subtils au monde. Ses histoires vivantes s'emplissent d'images renversantes et d'impétueuses aventures romanesques. Dans les auberges ou les tavernes, la qualité théâtrale de Ranyart Finnois ne manque jamais de faire salle comble. Toutefois, il a deux problèmes.

Tout d'abord, Finnois est un ivrogne. Selon lui, la boisson l'aide à parachever son oeuvre,



et nul ne peut nier que, après quelques verres, ses récits semblent s'écouler avec encore plus de facilité de ses lèvres. Mais il continue de boire, et ses beuveries sont devenues aussi légendaires que ses contes.

Son deuxième problème revêt un aspect un peu plus extraordinaire. Il y a un an, Finnois était attablé et buvait en compagnie d'une étrangère borgne. En état d'ébriété avancé, il lui a exprimé son souhait de devenir le plus grand conteur de Filkhar.

La femme lui a répondu que c'était possible et a empli son verre à l'aide d'une bouteille qu'elle gardait sous son manteau. Elle a enjoint Finnois de boire à la santé des Seigneurs du Désordre et de leur demander d'accéder à sa requête. Finnois s'est exécuté et, comme il vidait son verre d'un trait, la borgne lui a fait la promesse suivante :

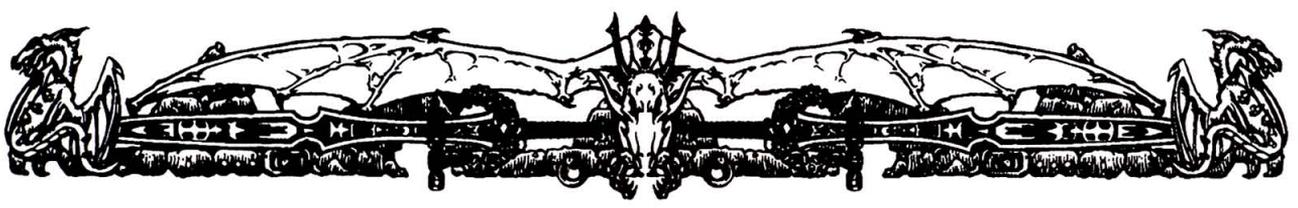
«Tes histoires deviendront si réelles qu'elles sembleront prendre vie !»

L'étrangère était l'avatar de Maluk, Observateur Silencieux du Chaos et Seigneur du Noir Savoir. Le vin a tissé sa magie, et Finnois est effectivement devenu un grand conteur. Toutefois, il ne peut, depuis lors, se souvenir de ses fables qu'après s'être saoulé. Ainsi, son talent ne l'a jamais enrichi, car il a tôt fait de dépenser son argent en boisson et se montre trop peu fiable pour s'attirer les faveurs d'un riche mécène.

A présent, Maluk exige paiement de sa dette et jette une malédiction curieuse sur Finnois. Dans le public, l'avatar de Maluk demande une histoire : lorsque Finnois a conté son anecdote, celle-ci revêt une vie propre et ne tarde pas à sacquer la ville.

Le soir où les aventuriers prennent conscience des événements surnaturels qui emplissent les rues de Raschil, Finnois a fait plusieurs récits de ce genre.





Darnizhaan et Maluk

Ils se livrent à un jeu dont les implications se répercutent sur tout le multivers. Darnizhaan est connu pour être l'un des Dieux Morts, et tente de réaffirmer son influence sur le plan des Jeunes Royaumes. Ce monde est gouverné par les Ducs des Enfers, aussi Maluk, leur représentant, essaie-t-il d'arrêter le Dieu Mort. Quelques siècles avant l'avènement du Glorieux Empire, Darnizhaan et ses parents dominaient la terre. Ils ne sont pas morts tel que les humains conçoivent ce terme ; ils ont été refoulés par une race d'êtres à moitié immortels, celle-là même qui forgea Stormbringer et Mournblade, les seules armes capables de tuer les Dieux Morts.

Des milliers d'années durant, les Dieux Morts restèrent suspendus dans la matière dont les limbes sont faites ; de là, ils observèrent les changements qui affectaient le Million de Sphères. La naissance d'Elric a entraîné des modifications dans le tissu du multivers, préparant le terrain pour leur retour sur Terre.

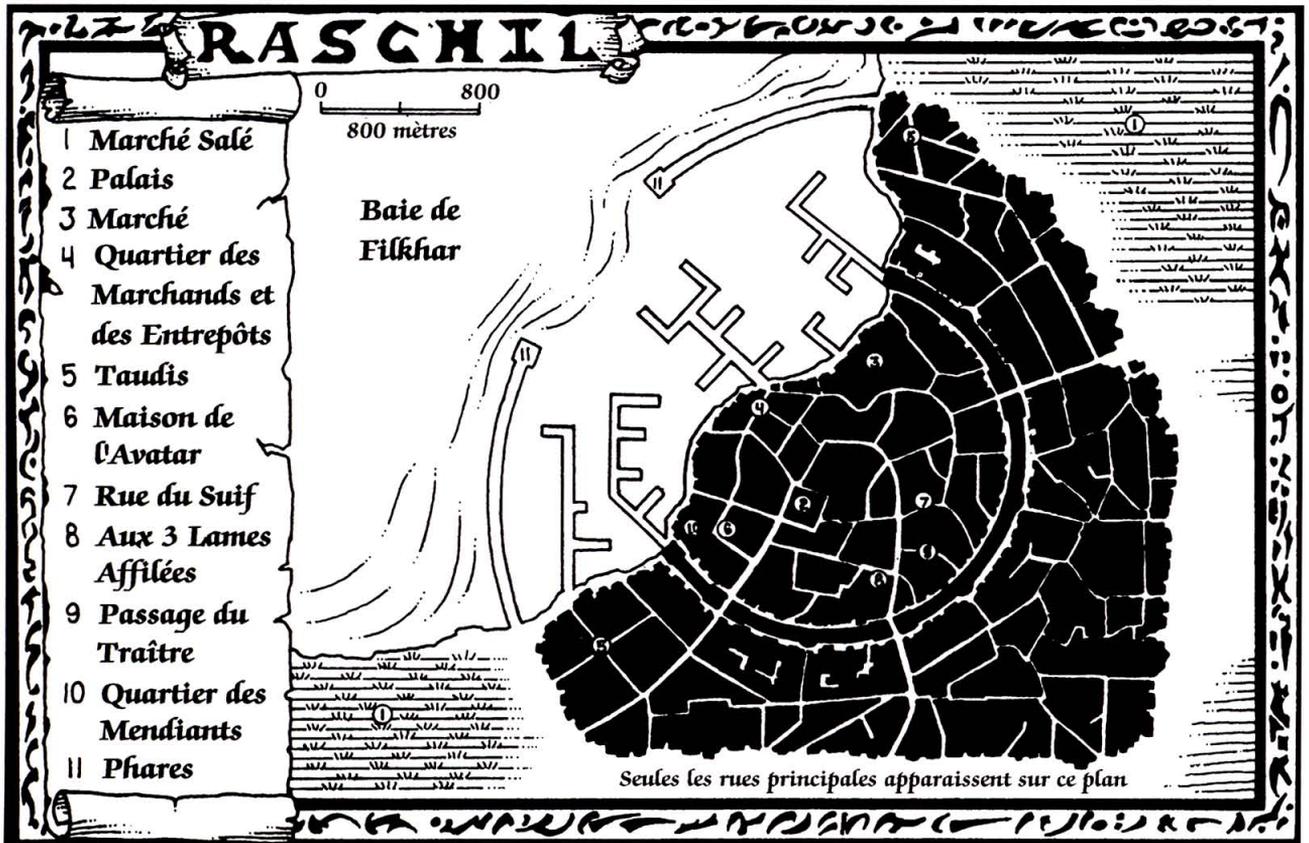
Pour s'assurer que nul n'entravera leur chemin, ils doivent présider à la découverte, suivie de la destruction, des épées noires. Cela risque de prendre des siècles, mais les Dieux Morts sont patients et prêts à faire preuve de subtilité. Les Seigneurs du Chaos ont leurs propres plans pour les épées runiques, aussi s'efforcent-ils de retarder cette recherche. Maluk et ses compagnons les Ducs des Enfers peuvent déjouer les in-

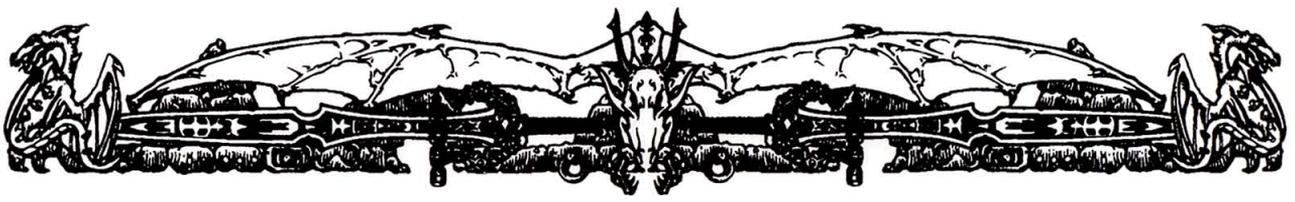
tentions de Darnizhaan mais s'avèrent incapables de l'anéantir. Les dieux ne peuvent s'entre-tuer, c'est là le domaine des mortels.

Comme ils ne peuvent intervenir de façon directe dans les affaires des humains, les Seigneurs du Chaos tentent de contrecarrer les Dieux Morts en recrutant des pions qui agiront en leur nom. Les Dieux Morts engagent également des agents oeuvrant dans leur intérêt. Ainsi les humains sont-ils manipulés à chaque instant pour satisfaire les désirs des Mondes d'En-Haut. Les Dieux Morts croient que le Livre des Choses Eclatantes révèle l'endroit où l'on peut trouver Stormbringer et Mournblade. Les Seigneurs du Chaos cherchent à tenir l'ouvrage hors de portée de Darnizhaan. Chacun des deux camps prépare ses prochains coups dans cette partie d'échec cosmique.

Raschil

Raschil est la capitale du Filkhar. C'est une cité côtière à l'agencement bas et tentaculaire, l'une des plus grandes du Continent Sud. Elle est entourée de marais riches en gibier d'eau et en coquillages. Quand le vent souffle depuis l'intérieur des terres, une forte senteur tiède de boue salée et de végétation en décomposition emplit l'air.





A l'instar d'un grand nombre des cités du sud, Raschil s'est depuis longtemps étendue au-delà des remparts protecteurs dressés à l'époque violente de l'Empire Lormyrien. Le grand port, sa marina, ses embarcadères, ses brise-lames, et ses phares bénéficient toujours de fortifications solides. La flotte de pêche de Raschil est la plus grande de tous les Jeunes Royaumes. Ses marchands commercent énormément avec les Cités Pourpres.

Les rues pavées de Raschil sont étroites et sinueuses. Les maisons se pressent les unes contre les autres avec un air de conspiration, les conduits des cheminées sont penchés. La plupart des bâtisses sont faites de bois, comportent deux étages qui font parfois saillie au-dessus des rues, et arborent des balcons souvent reliés entre eux par des cordes à linge suspendues. Le tout Raschil regorge d'innombrables tavernes, restaurants, auberges, et marchands ambulants qui vendent les aliments les plus raffinés des Jeunes Royaumes. L'arôme de leurs spécialités est tentant et appétissant.

L'immense marché de la cité a lieu de jour comme de nuit. On y trouve des fruits de mer, du poisson frais, salé, séché, fumé, ou saumuré, mais aussi des articles de verre importés de la Cité qui Rêve, des fourrures de Dorel, des fruits d'Oin et de Yu, ou même des oiseaux chanteurs et des bovins meuglants provenant de l'intérieur des terres. Un marchand sur deux vend des tissus et des vêtements, de la soie, du lin, de la laine douce, des robes raffinées cousues d'une semence de perles, des tuniques aux broderies roides, des chapeaux resplendissants couronnés de plumes de paon, et des chaussures dont la pointe longue et soignée a été parée d'une clochette. Les Filkhariens s'enorgueillissent de leur sens de la mode, et à Raschil, celle-ci est considérée avec sérieux. Les rues bondées fourmillent de Filkhariens arrogants, vêtus avec élégance, le nez en l'air mais l'esprit assez terre à terre pour remarquer les équipements et attirails les plus récents. Depuis son palais de marbre blanc, enfermé derrière un portail de fer forgé ressemblant à un ouvrage de dentelle, le jeune Roi Jerned détermine la tendance de la mode suivie par les citoyens éclairés de Filkhar ; or, ses goûts inconstants s'avèrent aussi changeants que la direction du vent.

Encouragées en cela par la richesse et par le nombre des visiteurs étrangers présents dans la cité, les hôtelleries tentent de s'attirer les faveurs de la clientèle en améliorant la qualité de leurs services et de leurs divertissements. Il est impossible de trouver meilleur conteur que Ranyart Finnois, le maître incontesté en la matière, dans tout Raschil. Son don est unique : nul ne possède sa facilité pour les mots et les images verbales. Même lorsqu'il a bu plus que de raison, ses récits restent captivants par leur intensité et par leur imagination.

L'Adventure Commence

Les aventuriers se trouvent à Raschil. Peut-être viennent-ils juste de terminer un travail et sont-ils à la recherche du suivant. Les tavernes sont les meilleurs endroits pour apprendre des renseignements portant sur ce type d'activité, car même si

la nuit passe sans qu'aucune offre alléchante ne se présente, le vin et la compagnie se révèlent amplement consolateurs.

«Aux Trois Lames Affilées» a la faveur des guerriers de Filkhar. Le vin rouge y est excellent et, ce soir, un maître conteur est présent. Il s'appelle Ranyart Finnois ; c'est un homme grand et hâve qui manie les mots comme s'il s'agissait de rapières ; or, c'est un escrimeur accompli. Cette nuit-là, une vieille femme demande d'une voix croassante à entendre une histoire portant sur Caden, un vieux héros filkharrien. Finnois s'exécute et parle de Triste Colline où, après avoir été trahis par leur propre général, Caden et son unité tombèrent dans une embuscade tendue dans un canyon proche de la frontière lormyrienne. Les soldats et les mercenaires de l'assistance sifflent et conspuent cette chronique de la trahison, mais la fable leur plaît et ils récompensent Finnois. Puis ce dernier remercie son auditoire et s'enfonce dans la nuit en titubant.

Tôt ou tard, les personnages doivent également s'en aller car «Aux Trois Lames Affilées» affiche complet ce soir, une compagnie de mercenaires l'ayant louée tout entière. Une chose étrange se produit à l'extérieur, dans la Rue du Suif.

Au loin, on peut entendre les jappements d'une meute de chiens. Ceux-ci se rapprochent. La rue est longue et mal éclairée, et un jet de Chercher permet de repérer une silhouette rapide qui se détache en courant d'entre deux boutiques de marchands de bougies. C'est une jeune femme dont le beau visage est prisonnier d'une expression de terreur. Elle jette des regards angoissés par-dessus son épaule et se précipite dans une allée étroite dont l'entrée est située de l'autre côté de la rue.

Les aboiements gagnent en volume et talonnent la fille, une meute d'une vingtaine de chiens surgit : ce sont de gros limiers qui montrent les crocs et ont été dressés pour tuer. Ils la suivent dans l'allée opposée. Des guerriers emboîtent le pas aux chiens en courant ; ils ont l'air brutal et portent une armure de cuir au style peu commun (la réussite d'un jet de Jeunes Royaumes l'identifie comme celle que l'on portait quelques siècles plus tôt). Ils sont armés de lances et de fouets.

Ils s'engouffrent dans l'allée à la suite des chiens et des bruits terribles leur succèdent. Les limiers grondent et gémissent, les hommes huent et crient comme ils incitent leurs bêtes à tuer, et par-dessus ces clameurs s'élèvent les hurlements torturés de la jeune femme.

Les aventuriers s'élanceront probablement dans l'allée. C'est une impasse. Des ombres obscurcissent la plupart des détails, mais des jets de Chercher permettent de déterminer que les chiens sont en train de mettre la fille en pièces. Pendant ce temps, les guerriers raillent et rient devant ce sport des plus impies.

S'ils sont attaqués, ces derniers se défendent à l'aide de leur lance barbelée ; les limiers sont trop occupés à poursuivre leur carnage pour réagir à quelque trouble que ce soit. Lorsque les chiens sont repoussés ou en ont fini avec la jeune femme, celle-ci est morte et ne forme plus qu'un monceau de chairs sanguinolentes difficile à reconnaître.





Les Guerriers Chasseurs

Le type d'armure porté par les six guerriers était revêtu au Filkhar lors du règne de Gismerle l'Arrogant, dirigeant despotique de Filkhar et régent méprisé de l'Empire Lormyrien, mort depuis bien longtemps. Il y a trois siècles de cela, après le départ de Melniboné, Gismerle fit régner la tyrannie sur le pays.

Ces guerriers combattent à mort et ce, avec un manque d'émotion des plus étranges. En outre, lorsque l'un deux meurt, son cadavre reluit d'une curieuse lumière verte avant d'être dévoré par des traînées d'énergies bleu vert crépitanes. Quand cette lueur aveuglante diminue d'intensité, il ne subsiste aucune trace du corps. Lorsque trois de ces guerriers ont trouvé la mort, les trois restants disparaissent également de la même manière. Les personnages blessés ou tués au cours du combat les opposant aux guerriers ou au Gatha (voir plus loin) recouvrent leur santé le matin suivant. Les quelques jours qui suivent, ils ressentent des douleurs singulières aux endroits où ils ont été touchés mais ne subissent aucun autre effet nuisible.

Les limiers grondants se soucient uniquement de leur proie et n'attaquent jamais les PJ, mais il reste possible de les repousser ou de les tuer. Ils s'évanouissent aussi, soit lorsqu'ils en ont terminé avec la jeune femme, soit trois rounds après la fin du combat opposant les aventuriers aux guerriers. Si ces derniers ne rencontrent aucun obstacle pendant leur chasse immonde, ils finissent par rappeler leurs chiens et quittent l'allée en laissant le cadavre derrière eux. Ils ignorent les personnages comme s'ils n'étaient pas là, puis leur forme s'estompe et ils s'évaporent en atteignant la rue vide dans laquelle s'ouvre l'impasse. Le corps de la fille reste étendu au sol pendant quelques rounds avant d'être absorbé par la lumière verte luisante et les traînées d'énergie bleu vert décrites plus tôt ; elle se volatilise également.

Six Guerriers Chasseurs des Temps Anciens

	1	2	3	4	5	6
FOR	16	14	13	13	17	11
CON	13	12	13	14	15	11
TAI	10	12	15	15	16	13
INT	11	12	10	14	10	09
POU	13	10	14	11	12	11
DEX	15	15	14	14	13	13
PV	12	12	14	15	16	12
MD	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D6	-

Armes : *Épée Courte* 110 %, dégâts 1D6+1+MD ; *Dague* 105 %, dégâts 1D4+2+MD ; *Knout de Surveillant* 85 %, dégâts 1D3, taille moyenne ; *Lance Longue 2M* 75 %, dégâts 1D10+1+1D4 ; *Lance Longue 2M Lancée* 60 %, dégâts 1D6+1+1D2, portée de base de 15 mètres.

Boucliers : aucun.

Armure : 1D6+1 (heaume porté), cuir laqué

Compétences : Agir avec Arrogance 80 %, Chercher 55 %, Déplacement Silencieux 60 %, Ecouter 45 %, Esquive 75 %, Sauter 60 %

Comme les cadavres et le sang s'effacent, un nouveau bruit survient dans la nuit froide, celui de sabots battant le pavé mêlé à l'ébrouement d'un cheval. Un homme grand vêtu de toges et d'une armure de bronze anciennes chevauche dans la Rue du Suif. Il monte une belle jument blanche. Il se tient tête baissée et une expression de chagrin ultime s'est figée sur ses traits cruels et colorés. Cette vision perdue quelques secondes, puis le cavalier et sa monture s'évanouissent dans les ténèbres glacées.

Les personnages peuvent retourner «Aux Trois Lames Affilées» et rapporter ce qu'ils viennent de contempler. Les mercenaires s'empressent d'aller voir de quoi il retourne, mais leur intérêt se change en mépris lorsqu'ils ne découvrent aucune trace des événements.

L'un de ces combattants se souvient d'un vieux conte folklorique filkharien, très populaire dans les tavernes. Celui-ci traite de Gismerle l'Arrogant, le tyran fou de Filkhar, et de son amour pour Ashlyn, une paysanne ; cet amour finit par le conduire à commander le meurtre de la jeune femme. Celle-ci prit la fuite mais fut traquée et tuée. Le mercenaire a entendu Ranyart Finnois raconter cette légende la nuit dernière, après qu'un membre du public lui en eut fait la demande. C'était dans la taverne «O Hommes de Peu de Foi», sur les quais, et l'auditoire était pour le moins tapageur.

Des jets d'Idée font revenir à la mémoire des aventuriers la facture archaïque de l'armure des chasseurs. Finnois paraît être un expert de l'histoire filkharienne, peut-être pourrait-il leur apprendre plus de choses sur les fantômes qu'ils ont vus.

Le conteur reste introuvable. Ivre comme un marin shazarien, Finnois a perdu connaissance et ne s'éveillera pas avant l'aube. Puis il se lèvera, secouera ses vêtements pour faire tomber la paille et les crottes de dinde dans lesquelles il s'est roulé, et sortira en titubant pour aller prendre son petit déjeuner. Plus tard, il regagnera sa cahute d'une pièce. Il est décrit plus loin dans ce scénario, dans la partie intitulée Ranyart Finnois.

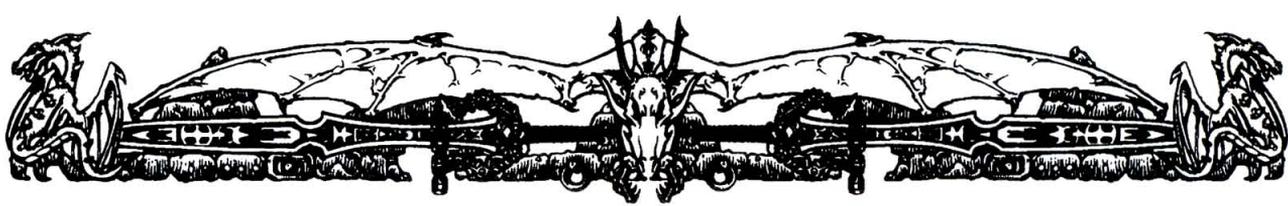
Tandis Que s'écoule le Jour

La mise en scène de «Gismerle et Ashlyn» n'est pas la seule chose étrange à se produire dans les rues de Raschil. Plusieurs autres contes se reproduisent également devant une populace ébahie. Tous ont été relatés par Ranyart Finnois au cours des quelques soirées précédentes. A la convenance du MJ, les personnages peuvent en entendre parler ou les voir les unes après les autres comme ils tentent de trouver Finnois.

Les Neuf de Mashabak

Sur la place du marché, neuf vieilles femmes apparaissent près de la fontaine, vêtues, pour toute toilette, de leurs propres cheveux enroulés autour de leur corps tels des capes. Toutes sont occupées à tricoter, s'aidant pour cela d'aiguilles longues de 1m20. Elles chantent tout en continuant leur ouvrage, et ce bourdonnement blesse l'oreille.





Ces femmes n'utilisent pas de laine. Au centre de leur groupe se dresse une pile de cadavres humains dont la chair fournit l'écheveau avec lequel elles confectionnent un manteau dédié à Mashabak, le Seigneur du Chaos.

Si quelqu'un s'approche d'elles ou les interpelle, les neuf vierges aux cheveux gris se tournent vers l'intrus et changent le ton de leur chant. Ceux qui entendent l'horrible plainte doivent opposer leur POU au POU 15 de la chanson.

En cas d'échec, l'indésirable se mue aussitôt en pierre et reste à l'état de statue privée de pensée ou de sensation jusqu'à ce que les premiers rayons de l'aube suivante viennent le toucher ; alors sa chair et son sang lui sont rendus. La victime n'a aucun souvenir des neuf vierges et se rappelle uniquement une complainte atroce suivie d'un froid perçant.

Si la cible résiste à cette lutte entre POU:POU, les neuf vieilles femmes hurlent à l'unisson et jettent leurs aiguilles à tricoter au sol. Tandis que leur lamentation se répercute depuis les bâtiments les plus proches, elles se figent et se muent en statues. Celles-ci disparaissent au point du jour, enveloppées d'une lumière verte luisante et de flambées d'énergie comme le soleil se lève.

Les neuf vierges aux cheveux gris (les Neuf de Mashabak) figurent dans plusieurs contes folkloriques du Continent Sud. Ce sont des sorcières employées par Mashabak, et pour le compte duquel elles accomplissent diverses tâches. Dans les histoires, on les dit toutes puissantes, mais les trois récits les plus répandus concernant les Neuf racontent tous leur défaite.

Dans la dernière de ces fables, les Neuf de Mashabak ont pour mission de tricoter un manteau de chair humaine pour leur seigneur et maître. Celui-ci doit lui donner une emprise sur toutes les faiblesses de l'humanité. Pour protéger leur oeuvre, Mashabak leur apprend le moyen de transformer en pierre tous ceux qui les irritent.

Un jour, elles sont mises au défi. Un champion (appelé Orik) a surgi du village où les Neuf ont pris leurs victimes humaines. En échange du don du courage, le héros a troqué son acuité auditive, cette surdité le rendant, à son insu, invulnérable au chant des Neuf. En métamorphosant sa faiblesse en force, il déconcerte Mashabak.

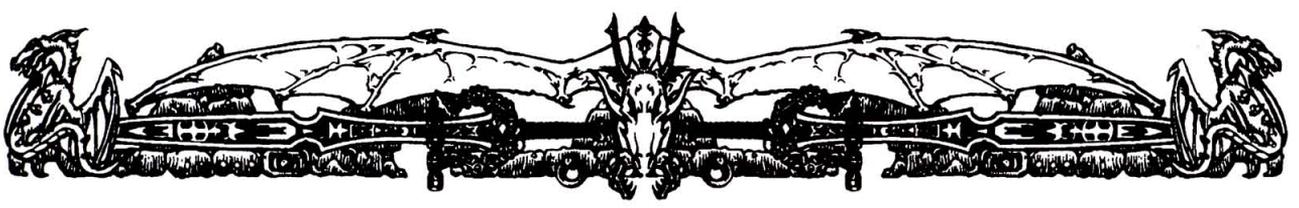
Lorsque leur plainte offensive transmute les sorcières en neuf sortes de pierre différentes, Orik doit trouver neuf animaux naturels distincts pour l'aider à réduire les statues en poussière avant le prochain lever du jour. C'est ce qu'il fait, s'alliant au passage avec l'abeille, l'autour, le chien, le taureau, et d'autres animaux servant l'homme.

Un cercle de pierres situé dans les hauteurs des Collines Mortes de Dorel, au sud lointain du Filkhar, est censé se composer des restes des Neuf de Mashabak.

La Traédie de Triste Colline

Dans le Passage du Traître, une rue large menant au port, une compagnie de guerriers habillés à la façon des éclaireurs filkhariens du siècle précédent se matérialise et se met à avan-





cer prudemment le long de la rue pavée. Soudain, des flèches pleuvent sur eux. Puis une huile bouillante tombe en cascade depuis les toits des bâtiments placés de chaque côté de la chaussée.

La compagnie est prisonnière de l'attaque : le carnage est terrible à voir car les guerriers ne disposent d'aucun endroit où s'abriter de l'assaut. Au bout de quinze minutes, seuls six des quatre-vingt-dix hommes (environ) sont encore en vie, et l'un d'eux, un grand éclaireur hâve revêtu du manteau renforcé en vogue à cette époque, jure de se venger de ceux qui ont trahi ses hommes. Comme ses cris rebondissent d'un bâtiment à l'autre, la scène est baignée des couleurs lumineuses habituelles avant de s'évanouir ; le Passage du Traître ne comporte aucune trace de l'incident. Ce dernier appartient au folklore militaire filkharien depuis de nombreuses années ; c'est celui que Finnois a conté «Aux trois Lames Affiliées». L'embuscade s'est produite dans un canyon proche de Triste Colline lors d'un conflit frontalier avec le Lormyr. Trahie par son propre général, la compagnie de soldats filkhariens est tombée dans le guet-apens et s'est vue presque entièrement détruite. Un survivant nommé Caden a consacré sa vie à découvrir le traître et à assouvir sa vengeance. De nombreuses fables content les exploits de ce dernier. Ces histoires sont extrêmement populaires chez les mercenaires et chez les soldats de Filkhar.

Le Gatha

Un énorme rat à trois têtes apparaît dans les taudis de Raschil et saccage les allées sordides, dévorant toute vie se trouvant sur son passage et s'avérant trop ivre, trop infirme,



ou trop lente pour dégager la route. Les mendiants estropiés ne sont pas la cible favorite du Gatha : des chats se réunissent en cet endroit, et le monstre leur donne la chasse. Tout chat qui surgit des monceaux d'ordures ou des coins sombres des bâtisses est soit mangé, soit incinéré par le souffle enflammé du démon rat.

Le Gatha est un serviteur de Teer, un dieu à tête de sanglier présent dans certains contes du Continent Sud. Il a pour préoccupation de détruire les chats, mais il ne rechigne pas à consommer tout ce qui croise son chemin. A sa mort, le monstre se dissipe d'une façon identique à celle des autres apparitions et les aventuriers blessés ou tués recouvrent la santé à l'aube. On dit souvent du Gatha que c'est un démon, mais c'est un être fictif et il n'a probablement jamais existé sur aucun plan.

Dans la liste des attaques des têtes donnée ci-après, la tête de gauche est celle située à gauche du point de vue de la créature.

La tête centrale du démon rat crache le feu. Le diamètre du cône de flammes peut être réglé si la cible se trouve à moins de dix mètres du Gatha. Après que les dégâts du round initial ont été infligés, les vêtements, les fourrures, les cheveux, etc., continuent de brûler jusqu'à étouffement des flammes, occasionnant ainsi 1D6 points de dégâts supplémentaires à chaque round ultérieur.

La créature peut porter deux attaques de son choix par round.

Le Gatha

FOR 20 CON 18 TAI 26 INT 05 POU 19
DEX 16 DEP 9

Points de Vie : 22

Modificateur aux Dégâts : +2D8

Armes : *Morsure (Tête de Gauche)* 58 %, dégâts 4D8+2+2D8 ; *Souffle de Feu (Tête Centrale)* 70 %, dégâts 10+1D8, portée de base 5 mètres ; *Morsure (Tête de Droite)* 88 %, dégâts 4D8+2+2D8 ; *Griffes Patte Avant Gauche* 70 %, dégâts 1D8+2D8 ; *Griffes Patte Avant Droite* 70 %, dégâts 1D8+2D8

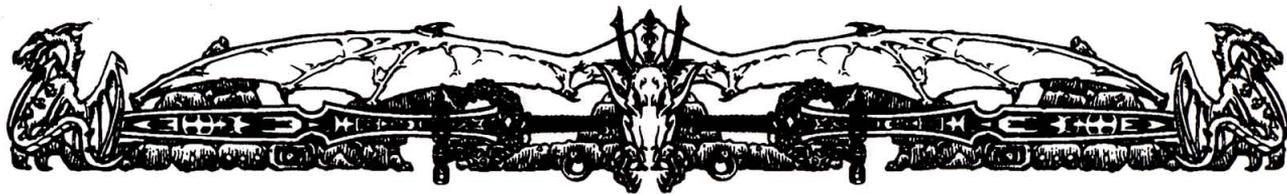
Armure : 1D8 dus à sa fourrure emmêlée et à sa graisse.

Compétences : Repérer Objets Cachés 140 %, Ecouter 80 %, Esquive 30 %, Grimper 25 %, Pister 160 %, Sauter 15 %, Sentir les Chats 90 %, Sentir/Goûter 299 %

Le Gatha figure dans une anecdote dont on ignore si elle s'est vraiment produite au cours de l'histoire des Jeunes Royaumes. Un sorcier fidèle à Teer fut détruit par un millier de chats convoqués par un guerrier melnibonéen, lequel bénéficiait d'un pacte passé avec le Seigneur des Bêtes Meerclar.

Rendu furieux par la mort de son sorcier favori, Teer envoya le Gatha massacrer tous les chats qu'il pourrait trouver. Le démon rat fut finalement anéanti quand Meerclar en personne intervint. Par la suite, l'influence de Teer diminua sur la Terre.





Ranyart Finnois

Le moyen le plus rapide de trouver Finnois consiste à demander aux taverniers et aux ivrognes de Filkhar. Autorisez un jet de Chance après une petite enquête d'une matinée. Finnois vit dans une cahute crottée, composée d'une seule pièce, et proche du grand marché. Elle possède une porte et une fenêtre aux volets clos. Finnois se réveille si les aventuriers insistent en frappant à ces dernières ; il les accueille avec le regard trouble.

Agé de 32 ans, Ranyart Finnois est grand, maigre, et a les cheveux noirs. Son beau visage est ridé, hagard, et couvert de rougeurs ; il paraît plus que ses trente-deux ans. Sa voix est douce mais prend le volume d'un crieur public lorsqu'il raconte ses fables. Ses yeux marron foncé ont un éclat espiègle qu'il met à profit pour impressionner les dames. Finnois est rarement complètement sobre. Il avance que la boisson alimente la passion dont il nourrit ses contes, et il s'avère difficile de ne pas tomber d'accord avec lui sur ce point. Il a l'âme d'un poète et une tolérance à l'alcool digne d'un mastodonte : sa capacité à troquer une anecdote pleine d'esprit contre une pinte de bière est légendaire. Il sait se faire aimer de presque tous ceux qu'il rencontre et il est peu concevable que quiconque lui veuille du mal.

Finnois est heureux de parler aux aventuriers. Il se souvient de les avoir vus «Aux Trois Lames Affilées» et s' imagine qu'ils sont venus le voir pour entendre d'autres fables portant sur Caden. Ils pourraient même lui payer quelques verres. La journée commence bien.

Finnois n'a pas encore eu vent des événements de la nuit précédente. Ces nouvelles assombrissent son humeur. Au début, il rejette toute possibilité que ses contes aient pu prendre vie, mais ensuite il prend peur.

S'il est légèrement éméché ou victime d'une gueule de bois, il se souvient que «il y a cinq ou six nuits, je travaillais à la Tête Tarkeshite, dans la Voie des Tailleurs, quand j'ai vu cette vieille femme et son couvre-oeil. Elle m'a demandé de raconter l'histoire de Mashabak. Deux nuits plus tard, elle était dans la Taverne du Mât de Potence et là, elle m'a demandé l'histoire du Gatha...» Un jet de Sagacité permet de remarquer que Finnois est particulièrement horrifié par le fait que la femme était borgne.

S'il est très saoul, Ranyart est incapable de se rappeler les récits qui ont ensuite pris vie. En réussissant un jet de Sagacité ou d'Idée, les personnages peuvent se souvenir de la vieille femme qui, «Aux Trois Lames Affilées», a demandé à Finnois de narrer la tragédie de Triste Colline.

La femme au couvre-oeil est une première piste. Si les aventuriers passent un peu de temps à parcourir les rues de Raschil à sa recherche, ils n'apprennent rien : la Guilde des Manipulations Subtiles elle-même (une association d'artistes des rues et de détrousseurs) n'a ni vu ni entendu parlé d'elle... et peu de choses échappent à leur attention dans la cité.

C'est Finnois, quand il est moins sobre, qui suggère le plan le plus logique. On lui a demandé de parler «Aux Trois Lames Affilées» dans la soirée. Si les personnages acceptent de le suivre, ils pourront coincer et interroger la vieille femme si elle se manifeste, ou bien la suivre pour découvrir qui elle est.

Les PJ ne feront la connexion entre les contes et les événements survenus que s'ils traitent ce sujet avec Finnois, dont la mémoire consciente a quasiment oublié les heures précédant sa dernière beuverie.

Les questions et les liens sont établis en réussissant un jet de Sagacité ou d'Idée au moment où ils tentent d'analyser les éléments communs à chaque histoire.

La vieille qui a demandé chacun des récits est l'un des avatars de Maluk. Elle a assisté à quatre des soirées de Finnois et a sollicité quatre chroniques à chacune de ses visites, toutes étant populaires dans la région. Ranyart s'est ensuite fait un plaisir de les narrer.

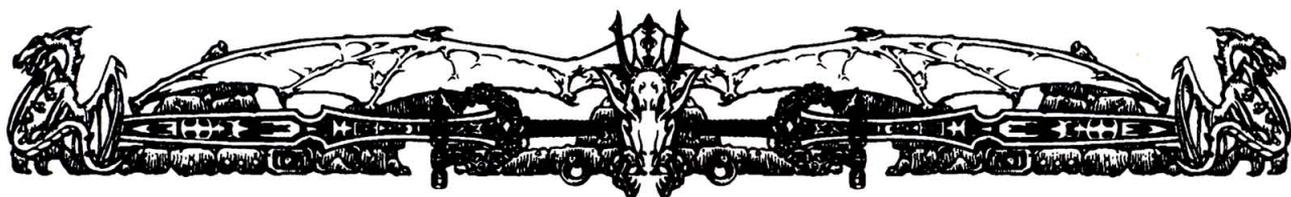
Degrés d'Ébriété

Finnois commence à boire peu après s'être réveillé (en début d'après-midi) et ne s'arrête plus avant d'être saoul pour tenir debout (aux aurores). Il boit lentement mais sûrement et se trouve rarement à plus d'une longueur de bras d'une chope de bière. La table suivante peut être utilisée de façon aléatoire pour déterminer sa condition. Soustrayez 25 % au jet avant midi et ajoutez 25 % après le coucher du soleil.

jetez 1D100

- 01-05** Complètement sobre.
- 06-31** Vient juste de se verser son premier verre de la journée ; il est grognon et a la gueule de bois.
- 32-50** Attaque son second verre et se sent mieux.
- 51-85** Légèrement éméché, cohérent et amusant, capable de conter de fort belles histoires.
- 86-95** Ivre, mais mobile et agréable.
- 96-00** Il titube encore, n'ayant pas récupéré de la nuit. Il bredouille et prend tout le monde pour son meilleur ami. Il risque de se laisser gagner par l'émotion et de régaler quiconque est à portée de voix d'anecdotes sur ses échecs sentimentaux.





Ranyart Finnois, Conteur Ivre

FOR 13 CON 09 TAI 14 INT 16 POU 16
DEX 12 APP 17

Chaos 77 Balance 66 Loi 17

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Bagarre* 64 %, dégâts 1D3+1D4 ; *Dague* 47 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : aucune

Compétences : Art (Prestation Improvisée) 170 %, Baratin 77 %, Chercher 46 %, Contes du Continent Sud 141 %, Ecouter 40 %, Eloquence 130 %, Esquive 32 %, Evaluer Bière 120 %, Jeunes Royaumes 51 %, Marchander 80 %, Sagacité 90 %, Singer un Membre du Public 76 %

Aux Trois Lames Affilées

Il y a foule Aux Trois Lames. Buvant beaucoup et avec bonne humeur, les spectateurs applaudissent avec enthousiasme quand Ranyart Finnois prend sa position habituelle au coin du feu. Quelques personnes l'interpellent dans la foule, lui demandant de leur conter des histoires dans lesquelles ils deviendront immensément riches, puissants, et séduisants dans l'espoir de voir ces rêves devenir réalité. Ranyart ignore ces quolibets et sirote son énième pinte de bière de la journée. Puis il se lance dans un récit paisible dépourvu de monstres et de tragédie. Celui-ci traite de l'amour d'un jeune charbonnier pour la fille d'un meunier, et de leurs efforts pour se voir sans attirer l'attention du vieux et vaillant meunier et de sa femme. Certaines situations décrites sont hilarantes, et les auditeurs rugissent de contentement tout en martelant les tables. L'intrigue se dénoue et le conte finit bien.

Alors que Finnois en est au milieu de son histoire, les aventuriers peuvent voir (jet de Chercher) une petite silhouette encapuchonnée se frayer un chemin dans l'auberge en direction de l'âtre où Ranyart est assis, conscient de sa narration et de rien d'autre. L'assistance est captivée par le talent du conteur et s'écarte volontiers pour laisser la place à la petite vieille qui avance à pas précipités entre les spectateurs.

Elle est voûtée et vêtue de guenilles dépareillées, son oeil gauche est couvert par une pastille de cuir noir. Ranyart finit son histoire et, comme il tire une longue gorgée de sa chope de bière omniprésente, la femme s'écrie d'une voix haut perchée étonnamment puissante pour une personne d'aspect si menu et si fragile :

«La Fin des Temps, Ranyart ! Raconte-nous l'histoire de la Fin des Temps !»

A cette demande, Finnois recrache sa boisson sur les premiers rangs de son auditoire et son visage devient pâle comme la mort. Il regarde les personnages-joueurs, puis la vieille, indiquant l'endroit qu'elle occupe dans l'assemblée, enfin il se ressaisit quelque peu.

«Madame, bredouille-t-il, vous parlez de la fin du monde ! Je ne puis me permettre d'infliger pareil traitement à Raschil.»

A ce moment, la femme parcourt la taverne de son oeil valide et pose son regard un instant sur chacun des PJ. Puis elle sourit de sinistre façon, pivote lestement sur ses talons, et traverse la foule, repoussant les fêtards sur les côtés comme elle gagne la sortie. Pour l'arrêter, opposez la DEX des aventuriers à la DEX 17 de la borgne. Si nul n'entrave son chemin, elle va voir le personnage au POU le plus élevé et murmure en passant près de lui : «Retrouve-moi à minuit dans la maison qui fait l'angle entre la Rue de la Porte d'Ouest et la Rue d'Argent. Amène aussi tes amis et le conteur si tu en as envie.»

Si sa retraite est interrompue, elle sourit à son ravisseur et un éclat pétille dans son oeil valide. Opposez son POU 28 à celui du PJ. Si ce dernier est vaincu, il se sent contraint de s'écarter et de la laisser passer ; elle murmure l'information ci-dessus avant de quitter la taverne. Ceux qui tentent de la suivre dehors découvrent qu'elle a déjà disparu ; elle s'est probablement enfoncée dans l'une des nombreuses allées du quartier.

L'Avatar de Maluk

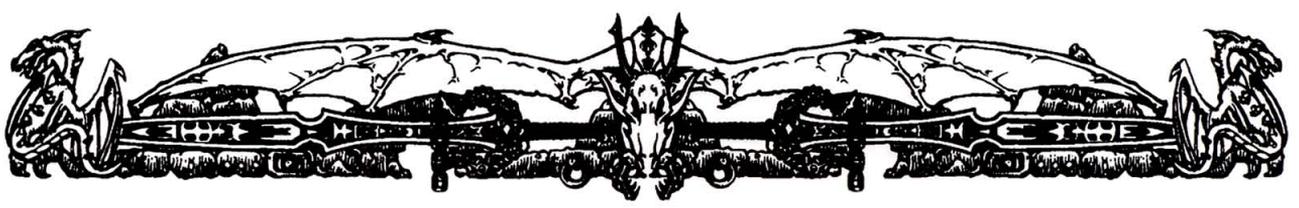
Si elle n'est pas la véritable manifestation de l'Observateur Silencieux du Chaos, la Femme Borgne représente sa personne et sa volonté. Cherchant à recruter des agents pour l'aider à emporter la finale de la partie qu'il dispute avec Darnizhaan, Maluk a envoyé son avatar pour impliquer Finnois dans un plan visant à récupérer le Livre des Choses Eclatantes. Il sait que Ranyart a des amis susceptibles de l'épauler en période de crise. Il sait aussi que le conteur comprend l'importance des livres et ne sera que trop désireux d'encourager ses amis à trouver un volume particulier, capable de lever la malédiction dont ses histoires sont frappées.

N'était son expression d'outre-monde, la vieille femme pourrait être grand-mère. Mesurant un peu plus de 1m50, elle a la voix douce, les cheveux blancs, le visage ridé et le type de rose aux joues que seules les femmes de sagesse parviennent à entretenir. Son oeil gauche est dissimulé par une pastille de cuir car il a été énuclé en l'honneur de Maluk. Elle est étonnamment forte et rapide, et elle connaît de nombreux sorts de magie. Bien que cela lui soit douloureux, Maluk peut canaliser ses propres énergies imposantes par son intermédiaire, et c'est ce qu'il a fait pour donner vie aux contes de Finnois.

Elle ne mentionne ni son lien avec Maluk, ni le nom de son seigneur au cours de la conversation. Des jets de Sagacité ou le sort Vue de Sorcière montreront peut-être que l'essence de cette femme dépasse son apparence.

Si elle est attaquée, cette dernière essaie de distraire ses adversaires en jetant le sort Confusion avant d'utiliser Assimiler Forme pour se transformer en une hideuse masse de tentacules et de dents. Si une telle apparence manque d'impressionner ses attaquants, elle lance Fixer pour souder leur épée à leur fourreau.





Grâce au bon plaisir de son seigneur Maluk, cet avatar peut jeter un maximum de quatre sorts identiques ou distincts simultanément dans le même round ; en outre, ses points de magie ne diminuent jamais.

La Femme Borgne, Avatar de Maluk

FOR 17 CON 12 TAI 6 INT 24 POU 28
DEX 17 APP 9

Points de Vie : 9

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : aucune



Armure : aucune, mais elle est immunisée contre les effets des blessures et des plaies et, si elle est tuée, elle se reforme lors du prochain lever ou coucher de soleil (le premier des deux à se présenter), à moins que Maluk ne désire la voir mourir.

Sorts, Convocations : Abrogation de la Magie (1-4), Armure

Infernale (1-4), Assimiler Forme (4), Confusion (1), Fixer (1), Liens Indestructibles (3), Malédiction du Chaos (4), Réfutation (1-4), Vérole (1). Elle peut jeter un maximum de quatre sorts identiques ou différents simultanément dans le même round ; ses points de magie ne diminuent jamais.

Compétences : Chercher 200 %, Déplacement Silencieux 100 %, Ecouter 167 %, Esquive 120 %, Evaluer 176 %, Jeunes Royaumes 500 %, Marchander 150 %, Million de Sphères 58 %, Potions 150 %, Royaumes Inconnus 300 %, Sagacité 291 %

A la Rencontre de la Borgne

Les aventuriers ont un rendez-vous à honorer au coin des Rues de la Porte d'Ouest et d'Argent. Ranyart Finnois hésite à s'y rendre, mais il est possible de l'en persuader une fois qu'il a renforcé son courage avec un brandy d'abricot.

Un jeune homme marche seul dans la Rue de la Porte d'Ouest. Il est bien habillé mais son gilet de cuir présente de nombreuses taches noires. Il porte un bouquet de fleurs et demande aux passants de lui indiquer le chemin du moulin. Ranyart grimace quand il le voit. C'est le charbonnier amoureux de l'histoire qu'il a contée plus tôt dans la soirée.

La maison d'un brun grisâtre placée à l'angle des deux rues est une résidence délabrée ressemblant à celles des marchands ; elle comporte un étage dont les fenêtres ont été condamnées. Finnois dit dans un murmure que cet endroit était abandonné la dernière fois qu'il est passé à proximité. A présent, le scintillement accueillant du feu de cheminée et des

lanternes brille dans la pièce située au rez-de-chaussée. La porte d'entrée est ouverte, et la voix de la vieille femme s'échappe de l'intérieur, les enjoignant d'entrer et de ne pas avoir peur.

L'intérieur de la maison est douillet. La porte d'entrée donne sur le salon, où un feu réconfortant se consume et où des lanternes accrochées au plafond fournissent un éclairage apaisant. La femme est assise dans un fauteuil à bascule, et son visage ridé arbore un sourire de grand-mère. Elle invite ses invités à s'asseoir. Quel que soit le nombre de ces derniers, il y a assez de chaises et de place pour tout le monde.

La vieille femme regarde fixement le feu de cheminée et ne répond à aucune question. Quand tous se sont tus, elle sourit largement et se penche en avant. Sa voix prend un ton autoritaire et emplit la pièce.

«Je peux aider votre ami Ranyart Finnois, dit-elle fermement. Et je suis la seule qui le puisse. Il voulait que ses récits soient assez réels pour être vivants, et c'est le cas à présent. Je peux vous dire que ces contes ne prendront pas fin tant qu'ils n'auront pas été capturés dans un livre très spécial, *le Livre des Choses Eclatantes*».

Elle raconte aux personnages que *les Choses Eclatantes* est un vieux tome écrit pour un empereur melnibonéen quand le Glorieux Empire était encore à son apogée. Il ne s'agit pas d'un livre de sorts mais d'un cauchemiroire, un moyen magique d'emprisonner les rêves et les fantasmes afin de pouvoir les revivre ; toutefois, ce faisant, les hommes deviennent fou au bout d'un moment. Si le livre lui est amené, elle pourra montrer à Finnois comment l'utiliser pour y enfermer ses fâcheuses histoires ; ainsi, Raschil sera sauvée de ses cauchemars vivants.

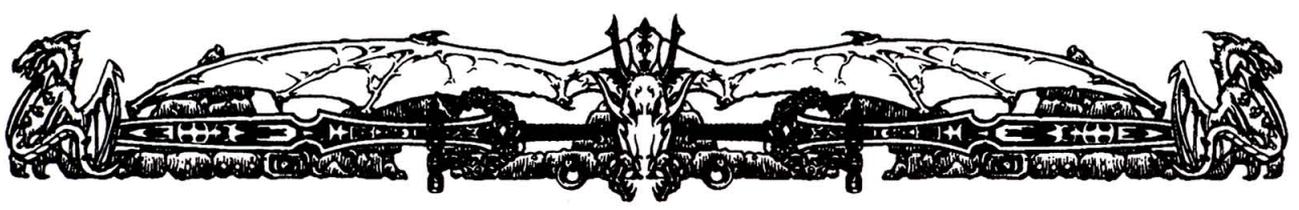
La vieille explique que les fables sont certes du domaine de l'illusion pour l'instant, mais qu'elles deviendront de plus en plus tangibles nuit après nuit et ce, jusqu'à devenir réelles.

«Si vous n'obtenez pas le livre, il arrivera un moment où les Neuf de Mashabak transformeront vraiment les gens en pierre et où le Gatha saccagera toute la cité. La lumière du jour ne les sauvera pas : les dégâts seront bien réels. Il faut capturer ces choses tant qu'elles sont encore des rêves et des ombres, car le Chaos a le pouvoir de muer les désirs en réalité».

Des jets de Sagacité remarquent le regard polisson qu'elle adresse à Finnois en faisant cette dernière remarque.

La femme refuse de préciser la nature de ces rêves vivants, affirmant qu'ils relèvent du domaine des dieux. Elle leur dit où trouver le livre et décrit le volume relié en bronze. Le coffret extérieur est large comme une main et profond comme deux, a l'épaisseur d'un muffin de Raschil (par décret municipal, un muffin de Raschil doit avoir une épaisseur minimale de 5 cm), et affiche des visages concupiscent dépourvus d'yeux. Le tome contenu à l'intérieur est rédigé en Haut Idiomme d'une seule et même main. Il se trouve à la bibliothèque de l'Université de Cadsandria, où il est tenu sous clef.





L'Avatar n'offre pas de récompense pour la saisie de l'ouvrage. Si un aventurier en demande une, elle le regarde d'un air interrogateur :

«La sauvegarde de la santé mentale de votre ami ne vous suffit-elle donc pas ? dit-elle. Ou la sauvegarde d'une cité tout entière ? Nombreux sont ceux qui aimeraient avoir cette chance».

A Propos des Avatars

Normalement, les Seigneurs du Chaos sont tenus à l'écart du plan des Jeunes Royaumes par une barrière que les Seigneurs de la Loi ont érigée plusieurs milliers d'années plus tôt. Les dieux du Chaos les plus puissants peuvent franchir celle-ci de manière fort subtile, mais cela leur occasionne des souffrances et leur coûte une grande énergie et beaucoup d'efforts. Ils acceptent uniquement de se manifester s'ils sont convoqués d'habile façon par un individu qu'ils apprécient tout particulièrement. Les Seigneurs du Chaos peuvent influencer sur les événements par l'intermédiaire de leurs avatars. Ils peuvent ordonner des miracles ou user de sorcellerie si cela en vaut la peine... mais c'est rarement le cas.

Les protestations, ou la réussite d'un jet de Marchander ou de Baratin la font tirer une bague d'une main décharnée. Elle la donne à un PJ précis (voir la partie suivante intitulée «A Propos de la Bague»). Le bijou consiste en un simple anneau d'or massif. La réussite d'un jet d'Evaluer suggère qu'elle vaut dans les 600 bronzes.

«Puisque vous autres, vaillants escrimeurs, n'êtes point trop fiers pour prendre l'or d'une vieille femme, souvenez-vous bien d'accomplir votre tâche» dit-elle avec un sourire de mépris.

A Propos de la Bague

La surface extérieure de la bague est un simple anneau d'or. Le signe du Chaos à huit branches est incrusté dans sa surface intérieure. Une étude de l'anneau ne décèle rien de plus, et le sort Vue de Sorcière ne révèle pas qu'il est magique. La réussite d'un jet de Sagacité laisse entendre que la vieille a parlé de la bague comme si elle savait certaines choses sur elle, et qu'il était sage de ne pas la convertir en argent liquide sans nécessité. Les fonctions essentielles de l'anneau sont de faire savoir aux personnages-joueurs que le Chaos est impliqué, et de leur fournir de l'argent de poche. C'est, par exemple, le type de pot-de-vin que Nilgis, le Bibliothécaire Adjoint, pourrait accepter.

Toutefois, si le maître de jeu le désire, la bague pourra être enchantée. Dans ce cas, la Femme Borgne la donne à

l'aventurier qui possède la caractéristique (choisie par l'avatar) la plus haute, seul ou ex aequo (elle ne la confie jamais à Ranyart Finnois). Qu'il soit porté ou transporté, l'anneau produit le même effet, mais le personnage doit en deviner la nature. Le ou les effets se déclenchent quand les PJ entrent dans Cadsandria.

Veillez remarquer qu'il est possible de passer la bague de main en main. Si elle est en possession d'un autre personnage-joueur, la ou les caractéristiques les plus élevées pourront être tout autres. Si l'aventurier qui la détient ne possède pas l'une des caractéristiques dominantes du groupe, l'anneau n'a aucun effet.

Si le personnage a deux caractéristiques supérieures à celles des autres ou plus, les améliorations possibles se produisent toutes.

Lorsque le score d'une caractéristique a doublé, il devient possible de détecter la bague avec le sort Vue de Sorcière. Les Champions d'une allégeance peuvent également sentir la présence environnante du Chaos mais ne peuvent spécifier la source de leur sensation.

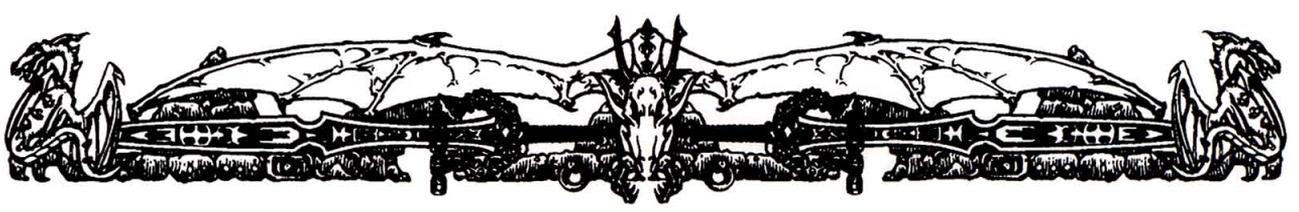
Si la caractéristique affectée est :

- la FOR, la bague double le score de Force de l'aventurier et augmente son modificateur aux dégâts ; il doit réussir des jets de DEX pour ne pas défoncer les portes quand il les ouvre, pour ne pas tuer les gens en les poussant, ou pour ne pas fracasser les goulots de bouteille au lieu d'en retirer le bouchon. Le premier jet réussi sur la Table de Résistance pour la FOR ainsi doublée ajoute 1 point de FOR permanent à son score initial, mais les autres jets effectués sur la Table de Résistance n'apportent aucun point supplémentaire.

- la CON, la bague double le score de Constitution de l'aventurier et augmente ses points de vie ; elle améliore la résistance aux poisons et aux maladies, et augmente le taux de guérison naturelle du personnage de 1D3 points de vie par jour. Ce dernier ne sent pas le froid, et doit réussir des jets d'Ideé ou paraître en public vêtu de façon inconvenante. Le premier jet réussi sur la Table de Résistance pour la CON ainsi doublée ajoute 1 point de CON permanent à son score initial, mais les autres jets effectués sur la Table de Résistance n'apportent aucun point supplémentaire.

- la TAI, la bague double le score de Taille de l'aventurier, le portant à près de 2m40 de hauteur, et double son poids actuel (voir la table du livre de règles intitulée «Taille des Aventuriers» pour prendre connaissance des paramètres du poids). Les points de vie et le modificateur aux dégâts du personnage augmentent également. La taille des vêtements ou des armes qu'il porte ou ramasse augmente aussi de façon proportionnelle, si bien qu'une épée longue aura la taille approximative d'une lance





longue. Le gigantesque aventurier ne peut passer les portes sans se baisser ni monter à cheval. Un des points de cette augmentation reste permanent.

- l'INT, la bague double le score d'Intelligence de l'aventurier et sa limite d'INT. S'il est supérieur à 100 %, son jet d'Idée échoue uniquement en obtenant un résultat de 00 aux dés. Le temps nécessaire à l'acquisition des compétences de connaissance et de communication est maintenant réduit de moitié (si le personnage détient l'anneau en permanence) ; les points de compétence ainsi accrus sont maintenus quand il abandonne la bague. Les énigmes et autres problèmes intellectuels deviennent un jeu d'enfant. Les points des compétences Baratin, Chercher, Eloquence, Evaluer, et Marchander sont doublés tant que l'anneau reste actif. Le débit verbal de l'aventurier s'accélère et devient quasiment inintelligible s'il est sous le coup de l'émotion. Ce dernier commence également à voir les autres PJ comme des lourdauds et des simples d'esprits. Le premier jet réussi sur la Table de Résistance pour l'INT ainsi doublée ajoute 1 point d'INT permanent à son score initial, mais les autres jets effectués sur la Table de Résistance n'apportent aucun point supplémentaire.

- le POU, la bague double le score de Pouvoir de l'aventurier et le nombre de sorts qu'il a en mémoire, rendant les convocations beaucoup moins dangereuses. Les points de magie doublent aussi, les points en excès sont maintenus après l'abandon de l'anneau mais ne servent qu'à renouveler la limite initiale. Si le personnage abandonne la bague, il perd tous les sorts supplémentaires obtenus grâce à elle. Son jet de Chance est doublé et, s'il est supérieur à 100 %, échoue en obtenant un résultat de 00 aux dés. Toutefois, la malchance que l'aventurier évite ainsi semble retomber avec deux fois plus d'impact sur ses compagnons. Le premier jet réussi sur la Table de Résistance pour le POU ainsi doublé ajoute 1 point de POU permanent à son score initial, mais les autres jets effectués sur la Table de Résistance n'apportent aucun point supplémentaire.

- la DEX, la bague double le score de Dextérité de l'aventurier et donc ses Etapes de DEX, si bien qu'il peut se déplacer à une vitesse incroyable. S'il est assis, le personnage peut se lever et quitter la pièce sans que personne ne le remarque, comme s'il avait disparu ; Vol à la Tire et les autres manoeuvres de Tour de Passe-Passe échouent uniquement s'il obtient un résultat de 00 sur un D100. Les points de DEX et des compétences Déplacement Silencieux, Dissimuler un Objet, Esquive, Grimper, Lancer, et Se cacher sont doublés tant que l'anneau reste actif. Il arrive à l'aventurier de finir une action avant même d'avoir pris conscience qu'elle était en cours

; pour simuler cette particularité, le maître de jeu devrait prendre toutes les déclarations d'intention du joueur au pied de la lettre et ne lui permettre de changer d'avis que s'il réussit un jet d'Idée. Le premier jet réussi sur la Table de Résistance pour la DEX ainsi doublée ajoute 1 point de DEX permanent à son score initial, mais les autres jets effectués sur la Table de Résistance sont sans effet.

- l'APP, la bague double le score d'Apparence de l'aventurier, si bien qu'il devient incroyablement beau, magnifique, agréable, séduisant, et ainsi de suite. S'il affirme être un dieu, nul ne le contredira. Nul humain ou animal ne l'attaquera. Doublez les points de compétence de toutes ses compétences de communication tant qu'il possède l'anneau. Les ordres et souhaits pouvant être exprimés de façon silencieuse réussissent automatiquement. Des foules de gens et de bêtes se mettent à le suivre en tous lieux, révérent la moindre de ses paroles. Hommes et femmes tombent amoureux du personnage, et des duels se produisent. Son jet de Charisme est également doublé. Un des points de cette augmentation reste permanent.

Le Secret de Finnois

Les aventuriers perspicaces déduisent que Ranyart Finnois est beaucoup plus impliqué dans cette histoire qu'il ne veut le dire. Celui-ci ne révèle pas cette information de lui-même, mais il ne tarde pas à craquer sous le feu des questions (illustré par la réussite de jets de Baratin et d'Eloquence). Il parle d'une autre étrangère borgne qu'il a rencontrée l'année dernière, une belle jeune femme, pas cette vieille peau ridée. Elle l'a convié à porter un toast aux Seigneurs du Désordre afin qu'ils bénissent ses contes. Il n'aurait jamais imaginé que cette prière stupide pourrait revêtir une signification aussi horrible.

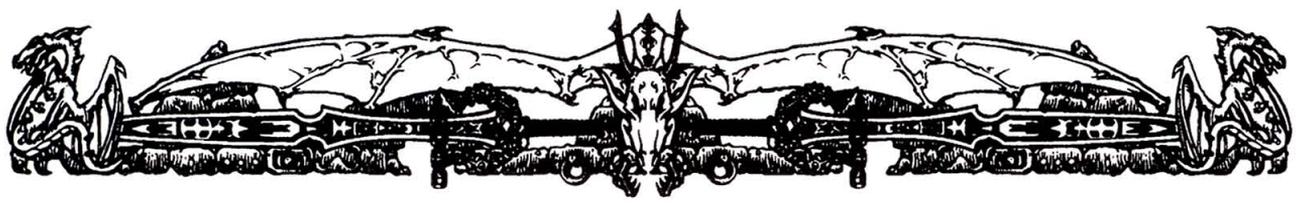
L'assassinat de Finnois est l'une des façons possibles de sauver Raschil. Ses histoires meurent avec lui. Il s'agit là d'une solution ignoble, car le pauvre homme n'a jamais eu l'intention de faire du mal, aussi apporte-t-elle 1D8 points de Chaos à chaque personnage. Ils feraient mieux d'entrer dans le jeu de l'avatar, de le gagner, et d'offrir la rédemption du *Livre des Choses Eclatantes* à Ranyart Finnois.

L'Interférence de Darnizhaan

Darnizhaan, l'autre joueur de cette partie d'échecs cosmique, a également dressé quelques plans. Le Dieu Mort a recruté Menekeyil, un mercenaire ilmioran. Darnizhaan n'a encore rien donné à Menekeyil, pour la bonne raison qu'il n'a rien à offrir (les Dieux Morts n'ont aucun pouvoir sur ce plan). A la place, il a promis à son serviteur de le rendre immortel dès que sa puissance lui serait revenue.

Menekeyil a accepté cette proposition et ne tardera pas à gagner Cadsandria. Lorsque les PJ auront atteint la cité, il sera prêt à tenter de voler *les Choses Eclatantes* pour le compte de





Darnizhaan. Il devra ensuite emmener le livre dans un temple éloigné situé au nord dans les collines du Désert des Larmes (un lieu saint égaré mais toujours consacré aux Dieux Morts).

Il ne sera pas facile de vaincre Menekeyil. Il a beaucoup de contacts dans les Jeunes Royaumes, parmi lesquels figurent les Mereghns, les membres de la redoutée guilde des assassins d'Ilmar.

Menekeyil a engagé les Mereghns pour l'aider à récupérer le livre, et cet investissement se révélera payant la semaine suivante, quand il arrivera à Cadsandria et apprendra que le volume est conservé à la bibliothèque de l'Université.

Cadsandria

I l est assez facile d'organiser le voyage de Cadsandria ; les vaisseaux ralliant et quittant cette cité visitent fréquemment le port de Raschil, et les personnages-joueurs découvrent qu'un brick fera voile vers cette destination le lendemain matin, bénéficiant ainsi de la marée et du vent du sud-ouest.

Le périple dure plusieurs jours. Filkhar et Argimiliar sont des terres prospères et leurs côtes sont bien gardées par des patrouilles fréquentes. Cette région est donc quasiment vide de pirates.

Vieux Hrolmar rivalise certainement avec elle, mais Cadsandria la Fabuleuse reste la cité la plus palpitante des Jeunes Royaumes. Des érudits, des sages, et des étudiants de toutes sortes et de toutes disciplines résident dans cette cité.

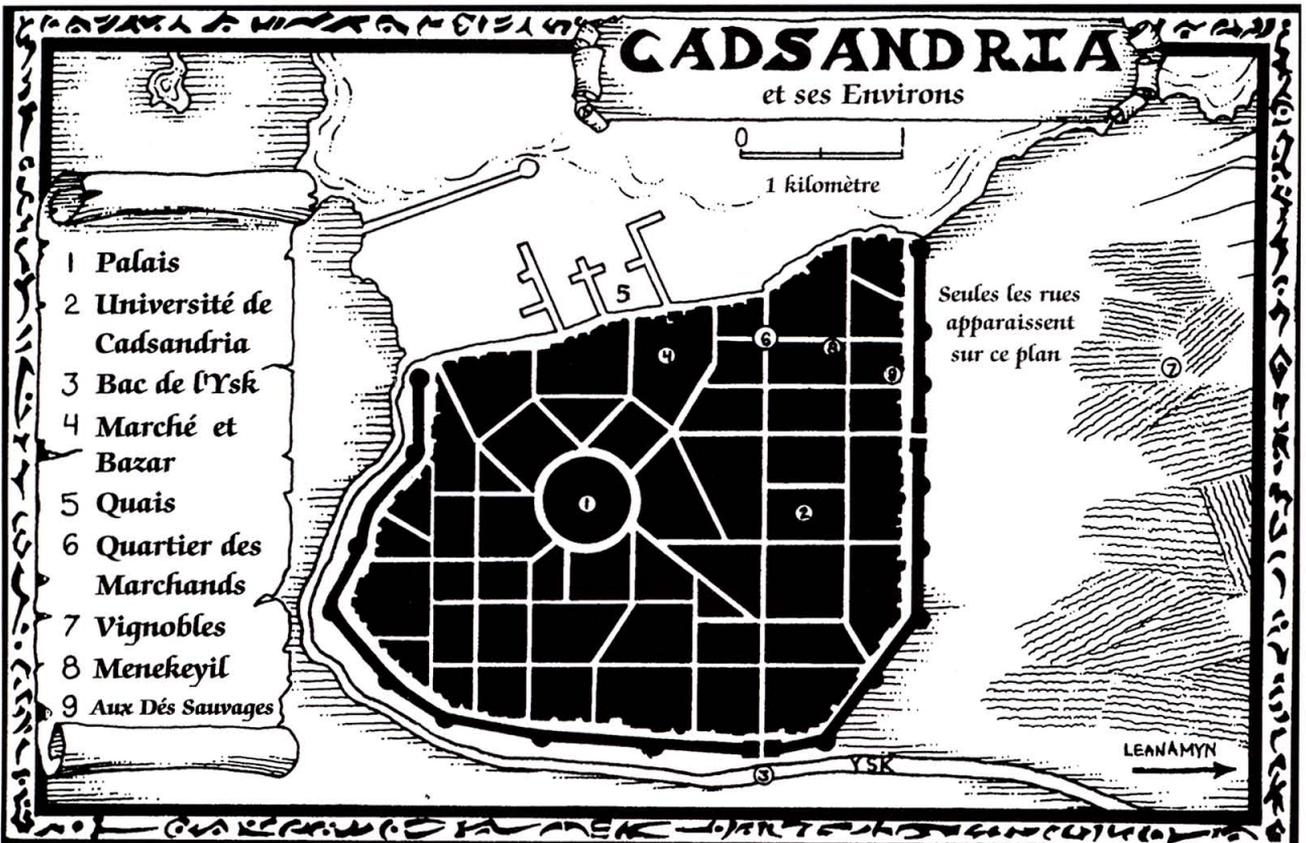
Ses larges avenues, tracées à l'époque de l'Empire Lormyrien, sont foulées par des personnes plongées dans leurs pensées et dans des débats agités.

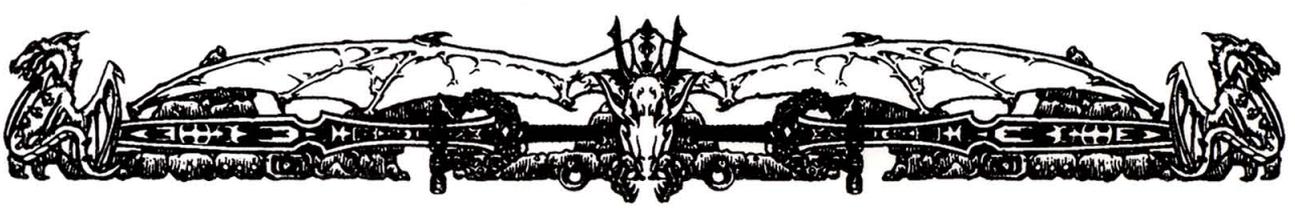
Dans les mansardes de ses taudis vivent des étudiants pauvres, mourant de ne pouvoir acheter tel beau rouleau de parchemin ou tel traité rare.

Les salles de son palais aux multiples colonnes bourdonnent sous les discussions philosophiques, anthropologiques, mathématiques, et théologiques. Des hommes âgés débattent de la nature du monde avec les vendeurs des marchés. A Cadsandria, l'éducation est le domaine de tous.

A la nuit tombée, les rues pavées de la cité luisent sous la lumière des lampes à huile installées sur ordre du Roi Jiku. Alors, des étudiants aux joues creuses font des déclarations extravagantes et donnent des explications rationnelles en buvant des chopes de bon vin dans les cafés et les théâtres.

Le matin venu, tandis que les allumeurs de réverbère font le trajet inverse de la veille au soir, mouchant les lanternes allumées la nuit précédente, des étudiants ivres rentrent chez eux en titubant le long des boulevards, ou dorment dans les caniveaux et sous les portes cochères où ils se sont effondrés.





Cadsandria est le berceau de la sagesse et son université attire l'intelligentsia des quatre coins des Jeunes Royaumes. La noblesse de la cité voue un culte hédoniste au Chaos ; les religions de Slortar le Magnifique et d'Arnara (déesse des onctions, des drogues, et de la sensualité nues) sont populaires en ce lieu.

Dans tous les autres endroits de Cadsandria, les seuls dieux sont ceux de la connaissance et de l'apprentissage. Les marchés de la métropole regorgent de textes enluminés, d'exemples du nouvel art de l'imprimerie au prix toujours trop élevé, d'oeuvres d'art, d'antiquités, et de curiosités. La cité est parsemée de petites galeries qui exposent des oeuvres venues de Melniboné et d'au-delà.

Plusieurs kilomètres de vignes s'étendent à l'extérieur de Cadsandria. Là, des vins sublimes sont pressés et exportés dans tous les Jeunes Royaumes.

Bienvenue dans la Cité

Cadsandria est pleine de gens prospères satisfaits de leur vie. Les membres de toutes les cultures sont les bienvenus en ces lieux.

L'air embaume le parfum des fleurs des nombreux jardins d'ornement de la cité. Des senteurs musquées plus fortes et plus subtiles s'élèvent des tavernes, des cuisines, des bordels, et des salles de jeux, donnant l'impression que tout est possible.

Les nouveaux arrivants sont accueillis sur les quais par une étrange combinaison d'activités portuaires traditionnelles et d'excentricités cadsandriennes : entrepôts, cordiers, formes de théâtres, de danses, et d'acrobaties insolites, paniers remplis de poissons frais qui se tortillent encore, et débats menés sur le bord de la route allant de la religion à la politique en passant par la nature du multivers. «S'il existe ? Je suis sûr que non ! Voyons, comment pourrait-il exister plus d'une chose de même nature à la fois ? Si vous lisiez le traité de Sajatiiir sur la rationalité existentielle vous ne manqueriez pas de comprendre...»

Dans tout ce tohu-bohu rôde une présence sinistre : les Mereghns. Les assassins engagés par Menekeyil surveillent les rues. Si les aventuriers connaissent uniquement ce qu'ils ont déduit de la Femme Borgne, Menekeyil sait tout de la partie à laquelle Darnizhaan participe et attend l'arrivée des agents de Maluk. Par précaution, il a donné ordre à une partie de son contingent de Mereghns de surveiller la zone du port et les tavernes pendant que lui et les autres parcourent la cité à la recherche du livre.

Menekeyil ne s'attend pas vraiment à surprendre des conversations traitant du Livre des Choses Eclatantes mais plutôt à voir des vétérans aguerris arriver et demander mal à propos le chemin de la bibliothèque de l'Université. Ayant révélé leurs intentions, les personnages seront surveillés de plus près par les assassins et deviendront la cible de leur «attention», un euphémisme mereghn signifiant la mort.

A Propos des Mereghns

Les dirigeants en place détiennent rarement le pouvoir ; généralement, ils sont manipulés par ceux qui leur permettent de garder leur position, et c'est essentiellement ce que font les Mereghns. Ce terme vient du Haut Idiome mereghn'i'agn, ce qui signifie «information». Après la guerre des Dharzis et le retrait d'Ilmiora observé par Melniboné, les dirigeants du pays qui émergèrent du conflit se combattirent longuement pour créer leur propre nouvel empire. Des cités connurent grandeur et décadence. Deux d'entre elles, Ilmar et Bakshaan, survécurent. Les seigneurs de guerre qui les fondèrent se protégèrent en établissant des réseaux secrets d'espions, lesquels recueillaient des informations dans la rue, désignaient les fauteurs de trouble et les ennemis de la cité-état, et supprimaient ces derniers avant qu'ils n'aient pu défier le dirigeant. En Ilmar, les Mereghns prirent naissance sous la forme d'une confrérie d'agents secrets et d'informateurs, et ne tardèrent pas à développer les compétences additionnelles de l'assassinat, de l'espionnage, et de l'intrigue.

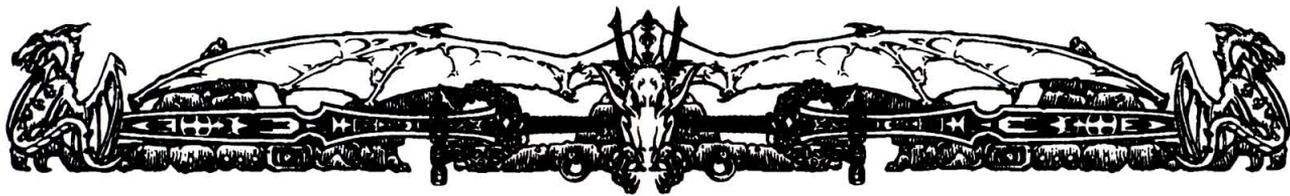
Les Mereghns découvrirent qu'ils pouvaient manipuler les renseignements qu'ils dénichaient pour répondre à leurs propres besoins, renversant un dirigeant, par exemple, pour placer un sympathisant de leur cause sur le trône. Petit à petit, ils cessèrent de travailler pour Ilmar, Bakshaan, ou le tout récent gouvernement d'Ilmiora. Ils louèrent leurs services à d'autres nations, pratiquant l'espionnage et l'assassinat pour tous les pays désireux de payer un prix suffisant.

Les Mereghns étendirent leur influence tout en demeurant inconnus de la plupart des gens. Nul ne connaissait l'identité de leurs chefs, pas plus que le nombre de leurs membres. Finalement, les dirigeants d'Ilmar eux-mêmes perdirent leur trace et se résignèrent à traiter avec les Mereghns comme s'il s'agissait d'une puissance souveraine. Ilmar et Ilmiora paient les services des Mereghns comme tout le monde.

Ces derniers sont formés à l'obtention des renseignements, à l'art du déguisement, au vol, à la tromperie, et à l'assassinat. Si une sale besogne doit être entreprise avec délicatesse, les Mereghns sont tout indiqués. N'importe qui peut les engager, et leur prix dépend à la fois de la nature du travail à effectuer et des moyens financiers du client. A certains égards, les Mereghns sont assez bienveillants ; ils sont ouverts à la négociation et pensent qu'un bon service mérite un bon salaire. Quand Menekeyil est allé les trouver pour leur demander de l'aider à trouver le livre, ils lui ont prescrit une somme modeste (mais néanmoins substantielle pour certaines bourses) en échange de leurs services. Menekeyil les a chargés de localiser le volume, de s'en emparer, et d'empêcher quiconque de l'obtenir.

Les Mereghns sont des professionnels mais pas des fanatiques. Si l'un des leurs est capturé dans l'exercice de ses fonctions, l'organisation offre une belle rançon pour le récupérer sain et sauf : elle annule le contrat et rend l'argent que Menekeyil lui a versé. Celui qui tue ou torture un Mereghn se fait l'ennemi mortel de la guilda.





Menekeyil est accompagné de huit Mereghns, et peut en engager davantage. Ils sont à Cadsandria depuis un jour, ont découvert l'endroit où le livre se trouve, et sont en train d'élaborer un plan pour l'accaparer.

Ils ont également envisagé diverses façons d'empêcher quiconque de prendre le tome, et c'est là le prochain obstacle que les personnages devront surmonter.

Les Assassins Mereghns

Les Mereghns forment un groupe indéfinissable qui n'adopte ni l'air important, ni l'équipement habituels des hommes d'armes.

Ils portent la blouse et les pantalons en tartan des fermiers et des travailleurs cadsandriens, sous lesquels ils ont toutefois passé une armure de Cuir et Anneaux.

Leur but est de tuer, mais ils ne reconduisent jamais deux fois une même tentative. Il y a toujours mieux à prendre. Ils sont professionnels, calmes et presque impassibles ; le meurtre est leur commerce, et le commerce s'entretient.

S'ils sont coincés, les Mereghns combattent farouchement, mais ils se laissent prendre quand toute résistance s'avère clairement inutile. Consultez l'encadré intitulé «Le Captif» pour plus de renseignements.

Pour faciliter la tâche au maître de jeu, le descriptif donné ci-après attribue les mêmes compétences et les mêmes scores aux quatre assassins.

Les Quatre Compagnons Mereghns

	1	2	3	4
FOR	13	13	16	13
CON	15	17	15	14
TAI	12	11	11	13
INT	14	14	16	10
POU	11	13	15	13
DEX	18	14	14	13
APP	10	12	11	13
PV	14	14	13	14
MD	+1D4	-	+1D4	+1D4

Armes : *Arc du Désert* 100 %, dégâts 1D8+2+1D2, portée de base 100 mètres ; *Dague avec Garde* 110 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Bagarre* 120 %, dégâts 2D3+1D4

Armure : 1D6 (sans heaume), Cuir et Anneaux

Boucliers : aucun

Sorts : aucun

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 74 %, Artisanat (Tour de Passe-Passe) 70 %, Baratin 66 %, Chercher 79 %, Crocheter 69 %, Déguisement 125 %, Déplacement Silencieux 104 %, Dissimuler un Objet 76 %, Ecouter 73 %, Equitation 80 %, Grimper 103 %, Lancer 112 %, Marchander 55 %, Médecine Rudimentaire 44 %, Pister 66 %, Potions 29 %, Sagacité 85 %, Sauter 78 %, Se cacher 97 %, Techniques d'Évasion 30 %

En Ville

Il existe de nombreuses auberges confortables et bon marché à Cadsandria. Parmi les tavernes populaires figurent «l'Auberge du Tonneau», le «Repaire des Débats», «l'Auberge de la Bière et du Théorème», le «Bon Accueil du Philosophe», et le «Feu Ardent». Elles offrent toutes des vivres, des chambres, et des conversations animées.

Tous les citoyens de Cadsandria peuvent indiquer comment parvenir à l'Université (elle se trouve au centre de la cité, près du palais). Dans les Jeunes Royaumes, les personnes comprenant ce qu'est une bibliothèque son peu nombreuses, mais fort heureusement, elles habitent presque toutes dans cette ville.

Si les aventuriers demandent son emplacement aux passants uniquement, les Mereghns ont tout juste 10 % de chance d'apprendre leur présence. Par contre, si les personnages interrogent les taverniers, les mendiants, les barmans, et autres individus rencontrés sur les quais, il y a 60 % de chance pour qu'un Mereghn ou un de ses agents ait offert vingt bronzes à la personne interrogée pour qu'elle lui rapporte l'événement.

Une fois qu'ils ont été remarqués, les PJ sont suivis par un assassin, et celui-ci communique l'endroit où ils se trouvent aux autres Mereghns. Les personnages-joueurs devraient avoir droit à un jet de Chercher ou de Sagacité pour déceler le pisteur ; dans ce cas, accordez des jets identiques au Mereghn pour voir s'il se rend compte qu'il a été repéré. Si cela se produit, il bat en retraite. Ces agents sont trop rusés pour se faire attraper facilement.

Tentatives d'Assassinat

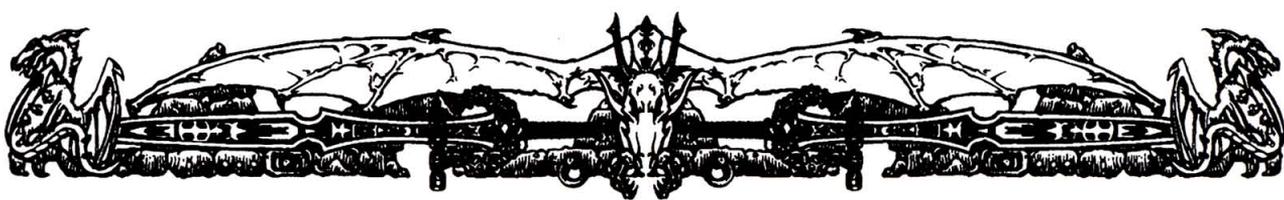
Lorsqu'ils ont identifié les aventuriers, les Mereghns mettent en scène des attaques mortelles dans le but de les tuer ou de les dissuader. Les deux résultats sont acceptables. Chaque tentative est différente et prend généralement fin avant que les personnages aient eu l'occasion de réagir.

Voici quelques exemples d'embuscades :

- **UNE FLECHE** fend l'air, décochée depuis un lieu surélevé. L'archer a un score de compétence égal à 100 % et la flèche occasionne 1D8+2+1D2 points de dégâts. Sa pointe est enduite d'un poison de VIR 10+1D10. Des jets de Chercher permettent de localiser la fenêtre ouverte dans la maison du trottoir d'en face, et de voir une silhouette tenant un arc sortir en courant dans la rue située à l'arrière de la bâtisse.

Si les PJ lui donnent la chasse, ils atteignent une rue encombrée de fêtards parés de nageoires et enveloppés d'algues sortant d'un rituel de la Guilde des Pêcheurs. L'arc flotte dans un abreuvoir à chevaux ; l'assassin a disparu. Le fuyard n'était pas l'auteur de l'attentat mais un autre Mereghn ; pendant que les personnages-joueurs pourchassent le faux archer, le vrai s'éclipse. Des jets





LE CAPTIF

Le Mereghn prisonnier déclare les choses suivantes d'une voix monocorde. Un jet de Sagacité confirme que son offre est réelle et sa menace authentiquement funeste. Un jet de Jeunes Royaumes rappelle la signification du mot Mereghn : c'est un groupe dont on parle à mi-mots effrayés.

«Je suis membre des Mereghns. En capturant un des nôtres, vous vous êtes montrés nos égaux. Nous vous respectons. Nous ne pouvons trahir notre employeur, mais nous lui rendrons l'argent qu'il nous a versé et nous retirerons de cette affaire. Telle est notre promesse».

«Je suis membre des Mereghns. Vous feriez mieux de ne pas détenir, torturer, ou tuer l'un des nôtres car, ce faisant, vous deviendrez nos ennemis. Nous sommes présents dans toutes les cités, dans toutes les nations, dans toutes les ombres. Nos ennemis meurent. Telle est notre promesse».

Tout ce qu'il dit est vrai. Si les aventuriers le relâchent, il part retrouver ses camarades mereghns tout en s'assurant soigneusement de ne pas être suivi.

Ensemble, les assassins rendent son argent à Menekeyil et s'en vont, faisant fi de sa fureur. Il lui faut maintenant engager des hommes de main locaux moins habiles et plutôt du genre voyou.

Réutilisez les caractéristiques des Mereghns en les appliquant à ces gorilles, mais réduisez tous leurs pourcentages de compétence de moitié. Ces crapules préparent des embuscades peu raffinées mais ont

peut-être assez d'intelligence pour se tapir dans les allées sombres et agresser les personnages solitaires.

Si ces derniers choisissent de torturer leur prisonnier, il finit par craquer, comme tout le monde. Vous trouverez un résumé des informations qu'il donne ci-après.

Dorénavant, les Mereghns livrent une vendetta aux PJ. Cette menace devrait être présente dans tous les scénarios à venir. Il appartient au maître de jeu d'étudier ces répercussions par rapport à sa campagne en cours.

Ce qu'il Sait

Les Mereghns ont été conduits à Cadsandria depuis le Continent Nord par un homme appelé Menekeyil, un grand individu aux yeux caves doté d'une discipline et d'une volonté de fer.

Ce dernier est à la recherche du Livre des Choses Eclatantes pour l'offrir à son dieu Darnizhaan, une entité sur laquelle les Mereghns ne se sont pas renseignés.

Le captif connaît le lieu de résidence actuel des Mereghns, mais celui-ci changera dès qu'ils se seront aperçus de la disparition de l'un des leurs. Il peut également dire combien ils sont (neuf avec Menekeyil), et ajouter que les Choses Eclatantes est toujours à l'abri dans les entrailles de la bibliothèque universitaire, où il est gardé de près.

Il sait aussi que Nilgis, le Bibliothécaire Adjoint, a trahi la confiance du Premier Bibliothécaire et révélé que Leanamayn Lenathan, sa supérieure, savait comment désamorcer les défenses. Il sait que les

Mereghns ont l'intention de torturer, voire de kidnapper, cette dernière pour apprendre son secret. Bien entendu, le prisonnier peut donner d'autres informations à la convenance du MJ.

Connaissances Importantes

Les PJ connaissent à présent l'essentiel des renseignements dont disposent les Mereghns.

Grâce à cela, ils peuvent entreprendre certaines des actions suivantes à l'encontre des assassins : tendre une contre-embuscade, avvertir la bibliothécaire, user de brutalité contre cette dernière, et ainsi de suite. Parés de ce savoir, les personnages-joueurs se retrouvent dans la position précédente des Mereghns.

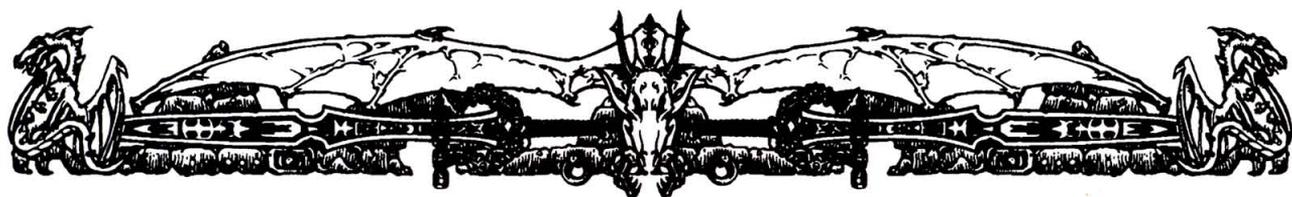
Toutes les mises en scène peuvent être racontées du point de vue des aventuriers : attaque, défense, ou observation. Laissez-les dresser leurs plans. Mais faites-leur également surveiller leurs arrières : ils se sont fait des ennemis à vie, une situation qui dépasse de très loin le cadre de ce seul scénario.

Ses Chances de s'Échapper

Si les personnages laissent vivre le captif, celui-ci a 30 % de chance de s'évader chaque jour. S'il est enfermé dans une salle quelconque, il disparaît tout simplement.

S'il est attaché ou enchaîné, il se libère de ses liens et surprend son garde en lui portant une attaque de Bagarre. La façon même dont il parvient à de tels résultats reste un mystère pour les PJ. Le prisonnier ne peut tromper un garde démon, lequel accomplit tous les ordres qu'il reçoit avec succès.





d’idée suggèrent ensuite que la silhouette est apparue un peu trop vite dans la rue pour quelqu’un qui se trouvait à l’étage.

Les aventuriers peuvent attraper le vrai archer s’ils ignorent le fugitif, se précipitent dans la maison, et gardent les portes de devant et de derrière. Le Mereghn se cache jusqu’au moment où il est découvert ; il combat alors désespérément, attendant de pouvoir fuir en toute sécurité.

S’il est pris vivant, reportez-vous à la partie intitulée «Le Captif».

• **UN ECHAFAUDAGE** en bois, chargé de briques, est suspendu devant un bâtiment en cours de construction. Quand les personnages passent dessous, un sifflement grave retentit, l’échafaudage penche, et les briques tombent, infligeant 4D6 points de dégâts à ceux qui ratent leur jet d’Esquive ou de Sauter. Un jet d’Amorcer/Désamorcer un Piège permet de déterminer que l’échafaudage a été soulevé d’un côté par un câble communiquant avec l’arrière de la bâtisse. Quand les PJ y parviennent, l’assassin est déjà parti.

• **DANS UNE TAVERNE** pleine de monde, un Mereghn a versé un poison de VIR 20 dans le verre d’un des personnages-joueurs. La substance plonge la victime dans un sommeil de 24 heures (le Mereghn a utilisé un produit non mortel au cas où un innocent viendrait à boire une gorgée de la boisson par accident). Le personnel de la taverne proteste de son innocence.

• **DOUZE GARDES** confrontent les aventuriers à des mandats d’amenés signés par le Roi Jiku en personne. Ceux-ci leur ont été remis par un sergent de la garde. Les personnages ont été reconnus comme formant un groupe de pyromanes tristement célèbre, lequel est recherché dans six pays différents.

Si les PJ se rendent paisiblement, ils peuvent plaider leur cause en réussissant des jets d’Eloquence et de Baratin. S’ils y arrivent, leur succès met en question la validité des mandats.

Aucun des sergents reconnus ne se rappelle les avoir donnés à la garde et l’on découvre qu’il s’agit de faux. Les justes procédures de la loi mettent un jour à innocenter les PJ, mais leur attirent un allié inattendu : le Roi lui-même ; il ne trouve pas amusant de voir sa signature imitée par des personnes inconnues.

Si les personnages-joueurs combattent les gardes, ils sont activement recherchés pour voie de fait, voire pour meurtre, et les faux mandats ne sont plus importants. C’est très exactement le résultat que les Mereghns espèrent obtenir.

Le maître de jeu peut concevoir d’autres obstacles restant dans le même ordre d’idée : un mélange d’attaques directes et d’obstructions mystérieuses. Aucune de ces tentatives ne devrait connaître un succès automatique. En outre, les assauts surprises devraient tous donner droit à une sorte de jet de protection ou à toute autre possibilité de s’en sortir pour les aventuriers concernés. Toutefois, si les attaques se poursuivent, attendez-vous à ce que les personnages soient plus sur leurs gardes qu’au début.

La Concurrence

La première attaque des Mereghns a probablement permis aux personnages-joueurs de comprendre qu’ils avaient des adversaires. Ce groupe inconnu désire tant le livre qu’il est prêt à tuer pour l’obtenir. L’attaque joue également le rôle d’avertissement : si les aventuriers n’agissent pas promptement, ils perdront le volume.

Quelques Possibilités

La bibliothèque refuse de prêter ou de vendre le livre et ce, quelle que soit la somme d’argent en possession des personnages. Pour accomplir leur mission, ils doivent voler *les Choses Eclatantes*, soit à la bibliothèque, soit aux Mereghns après que ceux-ci l’ont eux-mêmes dérobé. S’ils ont capturé l’un des assassins, les PJ sont en position de déjouer les plans de Menekeyil. Ils peuvent tendre une embuscade aux Mereghns à la bibliothèque, dans la maison que Lenathan possède dans la ville, ou dans la villa. Si Nilgis est mis à jour, ou si Lenathan est secourue, le Chancelier fera don du livre aux personnages-joueurs à titre de récompense. Les aventuriers et les Mereghns disposent des mêmes options ; le groupe qui prend de vitesse, surpasse en intelligence, ou défait l’autre au combat l’emportera. En dernier lieu, un trop grand nombre de cadavres pourrait pousser la garde de Cadsandria, ou les soldats armés du Roi Jiku, à faire intrusion dans l’Université pour rétablir l’ordre et, ce faisant, basculer la balance à l’avantage ou au désavantage des personnages.

Le Rythme des Événements

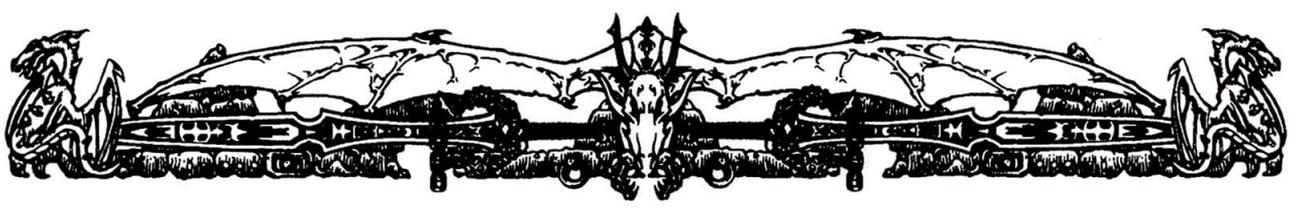
Si les PJ ne les influencent pas, les événements de Cadsandria se produisent de la façon suivante :

• **Jour 1** : Les aventuriers atteignent Cadsandria au crépuscule. Pendant ce temps, dans un établissement de jeu, les Mereghns font affaire avec Nilgis, lequel trahit la bibliothèque.

• **Jour 2** : Leanamayn Lenathan, la bibliothécaire, gagne sa villa à midi pour un congé sabbatique de trois jours. La bibliothèque ouvre en milieu de matinée et ferme au crépuscule. Les Mereghns repèrent probablement les personnages et leur tendent une embuscade.

• **Jour 3** : Lenathan reste dans sa villa ; la bibliothèque et l’Université ferment pour honorer le jour férié chaotique des Martyrs des Prestations Polymorphes.





Grâce aux informations de Nilgis, les Mereghns lancent peut-être un raid sur la villa de Lenathan pour la forcer à livrer le secret des défenses de la bibliothèque.

• **Jour 4** : Lenathan reste dans sa villa ; la bibliothèque ouvre en milieu de matinée et ferme au crépuscule. Si les Mereghns détiennent le secret des défenses de la bibliothèque, ils regagnent Cadsandria et volent le livre pendant la nuit. Peut-être utilisent-ils la faïtière pour s'y introduire.

• **Jour 5** : Lenathan devait rentrer à la bibliothèque à midi mais ne le fait pas. La bibliothèque ouvre en milieu de matinée et ferme au crépuscule. Cette nuit-là, les Mereghns tuent probablement Nilgis pour effacer leurs traces.

• **Jour 6** : S'ils ont le livre, les Mereghns et Menekeyil prennent la mer le matin même à bord de la Marée Libre et Tranquille, en direction du Continent Nord ; si les PJ ont le livre, ils partent pour Raschil à bord de la Mer Sombrevin.

Le reste de l'aventure est présenté sous la forme de décors. Chacun d'eux convient tout aussi bien aux entrevues, aux raids, aux opérations de défense, et aux autres activités des deux camps.

La Bibliothèque

La célèbre **Université** de Cadsandria se trouve à l'intérieur des murs fortifiés de la cité, à proximité du palais de l'élégant Roi Jiku. A l'instar dudit palais, les bâtiments de l'université sont en pierre bleue, et comportent un grand nombre de colonnes, de portiques, de salles officielles, et d'arcs-boutants placés bien en évidence. Elle forme un pâté de maisons complet, situé dans la partie la plus peuplée de la ville. Outre les bâtiments de la faculté, elle renferme une bibliothèque renommée et plusieurs lieux de résidence (le Collège du Roi et la Maison Aubec rivalisent de beauté et de prestige). Partout s'étendent des cours extérieures ensoleillées et ombrées où les étudiants et les érudits lisent, composent, discutent, et partagent le boire et le manger. Ces derniers paient leurs droits d'inscription à leurs professeurs et non à la faculté, laquelle est financée par le Roi. Des frais supplémentaires sont exigés de ceux qui vivent sur le campus et non dans la ville ; ils doivent s'en acquitter auprès de la faculté.

Parmi les cours assurés on compte l'alchimie, la géométrie, la philosophie, la topographie, et la métaphysique (enseignée par l'Ecole des Sciences, dont les conférenciers sont invariablement des prêtres de la Loi), l'anatomie et la médecine (c'est le domaine de l'Ecole de Médecine), la théologie et l'histoire (aux Beaux Arts), la rhétorique, l'art oratoire, la poésie, le chant, et la courtoisie (enseignés par l'Ecole de

Rhétorique, dont les conférenciers sont invariablement des dévots du Chaos), le droit canon, le droit royal, la déclinaison de la culpabilité et de l'innocence, et la disposition des biens personnels (à l'Ecole de Droit).

A Propos de la Bibliothèque

Au cœur de l'université, la bibliothèque forme un bâtiment de marbre surmonté d'un dôme pourvu de fenêtres ; celui-ci diffuse une lumière naturelle dans toute la salle principale. Il s'agit de la tête énorme, tannée, et vernissée d'une créature du Chaos. Il y a fort longtemps, elle a été vidée et soulevée en triomphe jusqu'au toit pour former une vaste faïtière. L'entrée principale de la bibliothèque donne sur un jardin d'ornement protégé de tout côté par des arbres et des haies. En dehors des oiseaux chanteurs, le silence règne en ce lieu.

La bibliothécaire est Leanamayn Lenathan. L'assistant qu'on vient de lui détacher se nomme Nilgis Plongenuit ; il tient le poste de Bibliothécaire Adjoint. Lenathan ne rend de comptes qu'au seul Chancelier ; Nilgis n'en rend qu'à la seule bibliothécaire. Vous trouverez plus de renseignements sur ces deux personnes en consultant leur descriptif respectif (voir plus loin).

Le Portique

La bibliothèque ne comporte qu'une unique entrée : une grande et impressionnante porte à double battant en bronze ; elle représente les Huit Seigneurs du Chaos face aux Neuf Seigneurs de la Loi, chacun d'eux participant à une puissante controverse. De grandes lettres tirées de la langue commune traversent le milieu de la porte pour former la phrase : «*Le Savoir l'Emporte Là où le Guerrier Echoue*».

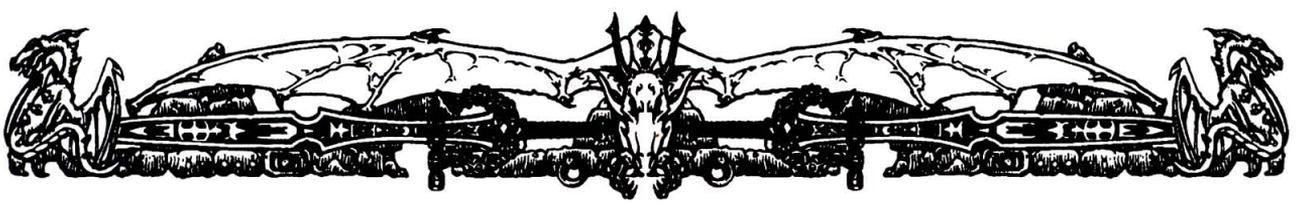
Posté dans une petite tourelle blindée intégrée au battant gauche de la porte, un garde vêtu de l'uniforme bigarré ayant la faveur actuelle du Roi Jiku surveille, depuis l'intérieur, toute personne désireuse d'entrer dans la bibliothèque. Il prête une oreille attentive puis ouvre aux gens habillés de façon respectable. Si le suppliant a été accepté, la puissante porte joue sur ses gonds, il se glisse par l'entrebâillement, et les battants se referment dans un bruit de tonnerre.

D'ordinaire, la bibliothèque ferme au crépuscule, quand la lumière ne permet plus de lire. Lorsque le personnel a quitté le bâtiment, les gardes barrent la porte de l'intérieur et ne laissent entrer personne jusqu'à l'arrivée de la Bibliothécaire ou de son Adjoint, au milieu de la matinée du jour suivant.

Le Hall d'Entrée

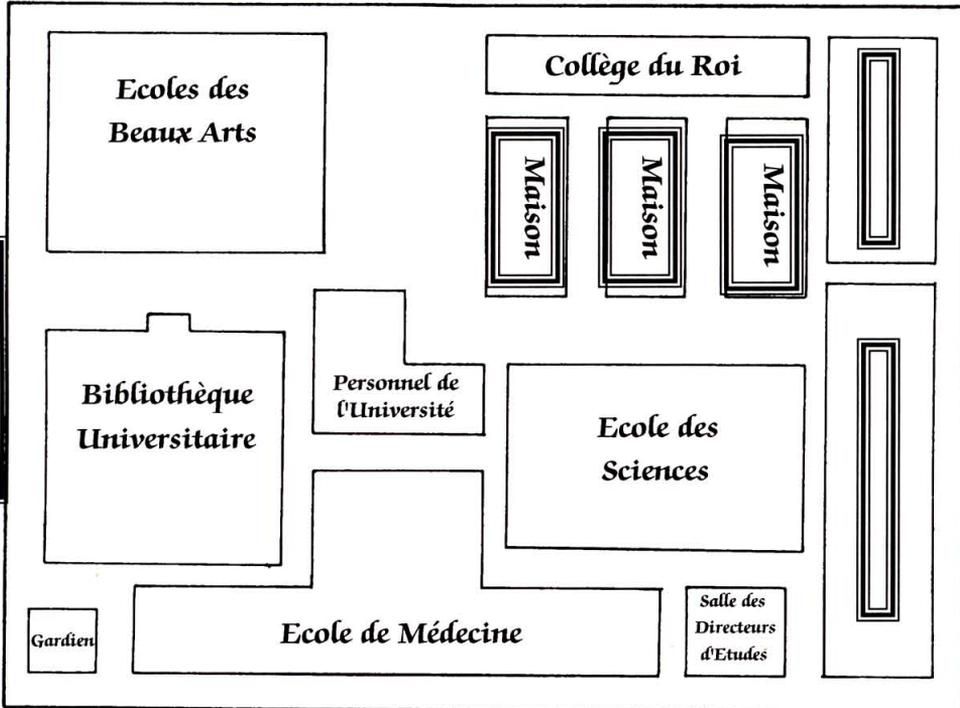
Un dallage en mosaïque sophistiqué dépeint des Rectangles Dorés de taille croissante qui s'éloignent de plus en plus d'un centre minuscule en décrivant une spirale ; le tout produit un tourbillon de formes et d'espace rationnels qui s'efforce de dépasser les murs de marbre. Le lutrin du





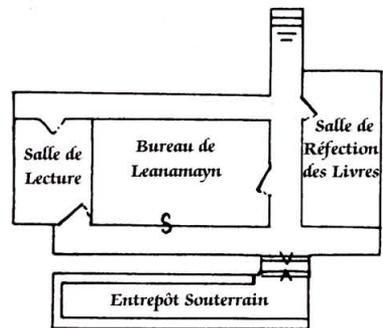
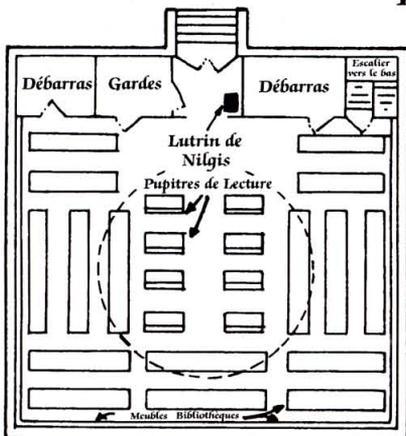
Université de Cadsandria

Boulevard de l'Education



Boulevard de la Sagesse

Bibliothèque



- Porte — Passage Secret
- Escaliers



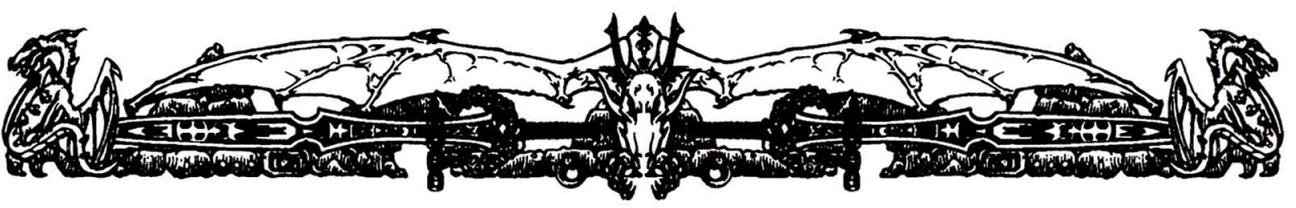


Table Aléatoire des Volumes

Utilisez ces tables pour apprendre la nature, la valeur, et la langue des livres ou des parchemins sélectionnés par les aventuriers.

1 - Jetez 1d100 pour déterminer le sujet

01-10. Histoire, Géographie. - Histoire générale, sujets spécifiques (les âges du Glorieux Empire, par exemple, ou la République Lormyrienne), rouleaux cartographiques, cartes maritimes, instructions de navigation, etc. Les livres et les cartes maritimes les plus récents sont les plus fiables, sauf s'ils sont de facture melnibonéenne, auquel cas la réciproque est plus exacte.

11-20. Astrologie, Sorcellerie, Nécromancie, etc. - Cartes du ciel et notes permettant d'interpréter les mouvements célestes et la façon dont les constellations affectent la personnalité, les grimoires, les ouvrages de magie théorique, la lecture des runes, les prophéties, etc. Les meilleurs de ces volumes sont gardés dans l'entrepôt souterrain protégé.

21-30. Contes, Légendes, Chansons, Poésie, etc. - Vieilles histoires du Glorieux Empire, contes folkloriques de la région que l'on continue de se raconter dans les tavernes de Cadsandria, sérénades, poèmes marquant le regret, etc.

31-40. Journaux Intimes, Mémoires, Arbres Généalogiques Royaux, Lettres, Lois, Traités, Edits et Coutumes. - Rédigés par un inconnu obscur et sans importance des Jeunes Royaumes ou par un grand personnage historique. Souvent écrits dans un but impénétrable et difficiles à lire.

41-45. Archives des Rois. - Voici les archives argimilites dont on pense qu'elles ne sont plus d'aucune utilité au Roi, aux Pairs du Royaume, ou à leurs serviteurs ; elles sont empaquetées à chaque génération environ, puis envoyées à la bibliothèque afin de laisser de la place aux nouvelles archives.

46-50. Géométrie, Logique, Philosophie. - les différents sens de la vie que l'on peut déduire par le simple fait d'en parler.

51-60. Plantes, Agriculture, Poisons. - Un texte définitif dont le sujet peut être utilisé pour étudier et pour augmenter ses compétences, ou bien un recueil relié de feuilles, de graines, de fleurs, et de racines comprimées et identifiées.

61-70. Dogmes des Eglises Élémentaires. - Informations portant sur les rituels et les coutumes des églises élémentaires. Utile pour les fidèles des éléments et pour les ennemis de ces églises.

71-80. Dogmes du Chaos. - Comme en 61-70.

81-85. Dogmes de la Balance. - Comme en 61-70.

86-95. Dogmes de la Loi. - Comme en 61-70.

96-00. Oeuvre Obscure. - Un livre singulier écrit dans un but inconnu et conservé en ces lieux pour la principale raison que le personnel n'a pas su où le mettre. Il peut s'agir d'un livre rédigé dans une langue inconnue, comprenant des illustrations dépourvues de légendes, aux pages entièrement vierges à l'exception d'un mot unique, ou conçu pour être lu à l'envers.

2 - Jetez 1d10 pour déterminer la valeur

1-2 1D20 ans - valeur : âge x 10 bronzes.

3-4 20 x 1D6 ans - valeur : âge x 10 bronzes.

5-6 50 x 1D10 ans - valeur : âge x 20 bronzes.

7-8 100 x 1D10 ans - valeur : âge x 30 bronzes.

9 500 x 1D10 ans - valeur : âge x 40 bronzes.

10 1 000 x 1D10 ans - valeur : âge x 50 bronzes.

3 - L'âge détermine en partie la langue

Il existe également un soupçon de volumes étrangers (rédigés en mabden, en dharzi, en un dialecte de Quarzhasaat, ou issus de Phum, etc.), mais ils représentent moins d'un pour-cent du contenu de la bibliothèque.

Age

D100

1 - 300

01-85 Langue Commune
86-95 Melnibonéen
96-00 Haut Idiome

301 - 1 500

01-20 Langue Commune
21-85 Melnibonéen
86-00 Haut Idiome

1 500 - 3 000

01-60 Melnibonéen
61-00 Haut Idiome

3 000+

01-20 Melnibonéen
21-00 Haut Idiome





Bibliothécaire Adjoint se trouve en cet endroit, près de la porte interne à double battant qui donne sur la grande collection ; elle mesure seulement cinq mètres de haut sur deux de large, soit la moitié des dimensions de la porte d'entrée. Deux esclaves aveugles attendent à l'intérieur et à l'extérieur, laissant pénétrer les personnes désignées par Nilgis et sortir celles qui ont déjà pris place dans la salle.

Les Gardes

Sur ordre du Roi, six gardes occupent un poste permanent à la bibliothèque. Les intrus s'attirent la colère du dirigeant d'Argimiliar. Ces individus peuvent probablement être achetés, mais ils sont tenus à l'écart des gens et se trouvent rarement seuls. Des gardes frais et dispos prennent le relais tous les quinze jours. La prochaine relève des six hommes est attendue dans une semaine à compter du Jour Un.

L'un des gardes s'occupe du portique, ainsi que nous l'avons précédemment expliqué. Deux autres se tiennent immobiles à côté de la porte interne à double battant, prêts à intervenir sous l'injonction de Nilgis. Une porte à simple battant s'élève en travers du hall d'entrée ; elle conduit à la salle de garde où, s'ils ne sont pas au repos ou en patrouille, trois soldats de plus attendent.

La salle de garde est meublée de simples couchettes. Une jolie chaîne descend dans la pièce par un orifice découpé dans le plafond. Elle ouvre la porte d'une cage à pigeon placée sur le toit.

L'animal a été dressé pour voler jusqu'à la caserne principale, avertissant ainsi cette dernière que des problèmes ont surgi à la bibliothèque. Les renforts arrivent quinze minutes plus tard.

La nuit, quatre gardes dorment pendant que les deux autres patrouillent l'intérieur de la bibliothèque. La porte interne est ouverte uniquement quand la bibliothèque est fermée.

Gardes de la Librairie, Six Soldats du Roi

	1	2	3	4	5	6
FOR	14	14	14	15	15	15
CON	14	13	16	15	12	11
TAI	15	14	13	13	16	16
INT	11	10	12	12	13	12
POU	09	13	12	15	10	11
DEX	16	16	14	14	12	12
PV	15	14	15	14	14	14
MD	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4

Armes : *Epée Large* 80 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Dague* 70 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Masse Lourde (2M)* 70 %, dégâts 1D8+2+1D4 ; *Petit Bouclier* 80 %, dégâts R+1D3+1D4

Armure : 1D6-1 (casque dépareillé porté), Cuir Souple

Compétences : Baratin 50 %, Chercher 63 %, Déplacement Silencieux 65 %, Ecouter 50 %, Esquive 65 %, Lancer 58 %, Sauter 35 %

Nilgis Plongenuit

La tâche principale du Bibliothécaire Adjoint consiste à déterminer si les personnes désireuses de consulter les ouvrages de référence de la bibliothèque sont convenables et rationnelles. Le garde de la grande porte d'entrée filtre les mendiants et la racaille manifeste, mais n'a pas qualité pour empêcher les autres d'entrer. Au début de chaque semestre, Plongenuit mémorise le visage des nouveaux étudiants, professeurs, et membres de la faculté. Il doit interroger les visiteurs pour s'assurer qu'ils sont dignes de pénétrer en ces lieux.



Les individus affiliés au palais ou au gouvernement municipal de Cadsandria, et ceux qui apportent des lettres de recommandations écrites par le Chancelier de l'université peuvent entrer. Il envoie toutes les personnes ne répondant à aucun de ces critères au bureau du Chancelier, lequel décide des admissions en dernier recours.

S'il est menacé, Nilgis fait signe aux gardes de service. L'un d'eux frappe un gong, puis son compagnon et lui vont porter secours au Bibliothécaire Adjoint.

Le gong alarme les sentinelles qui se reposent dans la proche salle des gardes et donne également ordre aux esclaves situés à l'intérieur de barrer la porte interne pour empêcher toute intrusion.

Les indésirables arrogants, les soûlards impolis, et les voleurs en puissance sont immédiatement punis par les gardes. Ces derniers invitent les contrevenants à choisir entre vingt coups de Verge Siffiante de la Loi ou vingt coups de fouet du Chat à Huit Queues du Chaos. Les fidèles de la Balance reçoivent dix coups de chaque instrument.

La Grande Collection

Par-delà les portes de moindre taille de l'entrée interne s'étend la grande collection. Les meubles bibliothèques contiennent des milliers de livres et de parchemins, la plupart étant dépourvus de signes d'identification ou de page de titre. Il n'existe ni catalogue ni liste complète des volumes, car ce type de classification n'existe pas même à Melniboné.

Les bibliothécaires mémorisent la position de chaque livre, son auteur apparent, son titre conventionnel, et un résumé de son contenu.





Nilgis Plongenuit

Grassouillet, obséquieux et mielleux il ne cesse de mâcher une racine de réglisse qui lui a taché les dents d'une couleur marron sale et contribue à sa déplaisante odeur corporelle. Ambitieux, il n'est pas assez intelligent pour avoir de l'avancement. Bureaucrate né issu d'une riche famille vilmirienne, il aime remplir le journal des acquisitions et s'occuper de la paperasse que la plupart des gens trouvent rébarbative. Il prend ses fonctions avant l'ouverture de la bibliothèque (en milieu de matinée) et y reste jusqu'à ce que le crépuscule ou l'orage rende toute étude impossible. Il lit, garde l'entrée et dirige le personnel d'étage qui guide les utilisateurs de livre en livre. Perché sur son tabouret, penché sur les papiers qui débordent les limites de son lutrin, il lève le regard de son travail pour regarder avec condescendance ceux qui sollicitent le droit d'entrer. En dehors de la bibliothèque, Nilgis trouve son plaisir dans les jeux d'argent. Dernièrement, il a perdu près de 20 000 bronzes aux tables de dés d'une taverne nommée «Aux Dés Sauvages» ; Huric Ashenen, propriétaire de cet établissement, l'a menacé de le rouer de coups s'il ne parvient pas vite à rembourser ses dettes. Il est improbable que cet homme mette sa menace à exécution pour une telle somme, mais il sait effrayer les gens. Il doit ramasser l'argent dû pour maintenir son affaire. Nilgis est affolé. En étudiant ce dernier, les Mereghns ont appris l'existence de cette dette et lui ont promis un paiement substantiel s'il acceptait de les aider à s'emparer du *Livre des Choses Eclatantes*. Nilgis a trahi Lenathan en révélant sa connaissance des défenses de la bibliothèque, espérant sans le dire que les assassins tueraient sa supérieure et qu'il hériterait du titre de Premier Bibliothécaire.

Nilgis Plongenuit, Bibliothécaire Adjoint

FOR 08 CON 13 TAI 15 INT 13
POU 11 DEX 12 APP 09

Chaos 80 Balance 11 Loi 47

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Dague 45 %, dégâts 1D4+2

Compétences : Artisanat (Reliure) 20 %, Baratin 54 %, Chercher 40 %, Dissimuler un Objet 36 %, Eloquence 35 %, Esquive 30 %, Jeunes Royaumes 30 %, Jeux d'Argent 37 %, Marchander 64 %, Remplir un Formulaire Compliqué 88 %, Sagacité 30 %, Sentir/Goûter 45 %

Les chaînes reliant chaque tome à une table de lecture les aident beaucoup en cela. Les ouvrages sont rarement changés de place et, quand cela se produit, c'est après en avoir discuté avec le personnel et sur ordre exprès du Premier Bibliothécaire. Leur emplacement physique joue un grand rôle dans la mémorisation des données.

La lumière filtre à travers le haut toit de peau démoniaque translucide et tombe sur les pupitres de lecture. Le feu est l'ennemi farouche des livres, aussi n'est-il possible d'allumer les lampes qu'avec l'autorisation spéciale du Chancelier. En général, la bibliothèque ferme avec le coucher du soleil.

L'ordre existe en ce lieu, car les gardiens de cette collection ont tenté d'enchaîner tous les livres traitant de sujets identiques aux étagères qui surplombent un seul et même pupitre. Toutefois, la collection a pris de l'ampleur, et ces associations parfois ténues existent principalement dans l'esprit des Premiers Bibliothécaires successifs.

Pour une personne de l'extérieur, les volumes forment un véritable fouillis, mais pour ceux qui connaissent le secret des livres, la bibliothèque est une fontaine de savoir, disposée et exposée en fonction des plus beaux legs intellectuels au monde.

Chaque tome représente un travail et un effort tels que chaque livre est doté d'une grande valeur. Parmi les volumes uniques que la bibliothèque recèle, les ouvrages ensorcelés et serts de bijoux ne peuvent être facilement consultés et ce, pas même par les membres de la faculté ni par les étudiants. Ce type de livre est entreposé dans une pièce souterraine bien défendue.

Le Personnel

On peut trouver 1D6+3 membres du personnel dans la salle de la grande collection, s'affairant à aider les consultants, à ranger, à établir des relevés, ou à faire des copies. 1D3 employés de plus poursuivent des études commandées par la noblesse ou par les conseillers du Roi Jiku. Tous semblent aimer leur travail, car la bibliothèque jouit d'un grand prestige, mais un jet de Sagacité révèle qu'ils n'apprécient pas vraiment Nilgis Plongenuit.

Le silence étant requis au sein de la bibliothèque, il est impossible d'y interroger le personnel. Si un aventurier intercepte un employé à l'extérieur du bâtiment, faites-lui effectuer un jet de Chance. S'il le réussit, il parle à un scribe désireux de converser. Celui-ci s'appelle Stalkis og Jadmar ; il est jeune,





mince, et passionné. Il a fui le régime oppressif du Vilmir pour gagner ce pays merveilleux où l'instruction est encouragée et non interdite. Il parle avec admiration de la grande taille de la collection et de l'érudition du Premier Bibliothécaire, Leanamayn Lenathan, laquelle vient de prendre un congé de quelques jours. Il ne parle pas en aussi bons termes du Bibliothécaire Adjoint, et le considère à l'évidence comme n'étant pas qualifié pour son poste. Des jets de Baratin incitent Stalkis à ajouter le commérage suivant : Nilgis est bien payé mais tout le monde sait qu'il gaspille son argent dans les établissements de jeu dont regorge la Rue des Pauvres Malchanceux.

Si de l'argent ou tout autre pot-de-vin lui est offert, Stalkis devient méfiant et informe le Chancelier Réthik de l'existence des étrangers un peu trop curieux.

Sous la Bibliothèque

Les cryptes situées sous la grande collection abritent le bureau de Lenathan, le studio de restauration des livres, l'entrepôt souterrain, et une salle de lecture privée.

Les Appartements de Lenathan

Lorsqu'elle travaille à la bibliothèque, Leanamayn Lenathan occupe souvent ce bureau calme et sombre. Celui-ci est adjacent au studio de restauration des livres et donne facilement accès à l'entrepôt souterrain. Des rangées de livres et de parchemins longent les murs de la pièce ; son pupitre est jonché de documents et de travail en cours.

Etant une chercheuse accomplie, elle se charge souvent des travaux des conférenciers ou des autres membres de l'université.

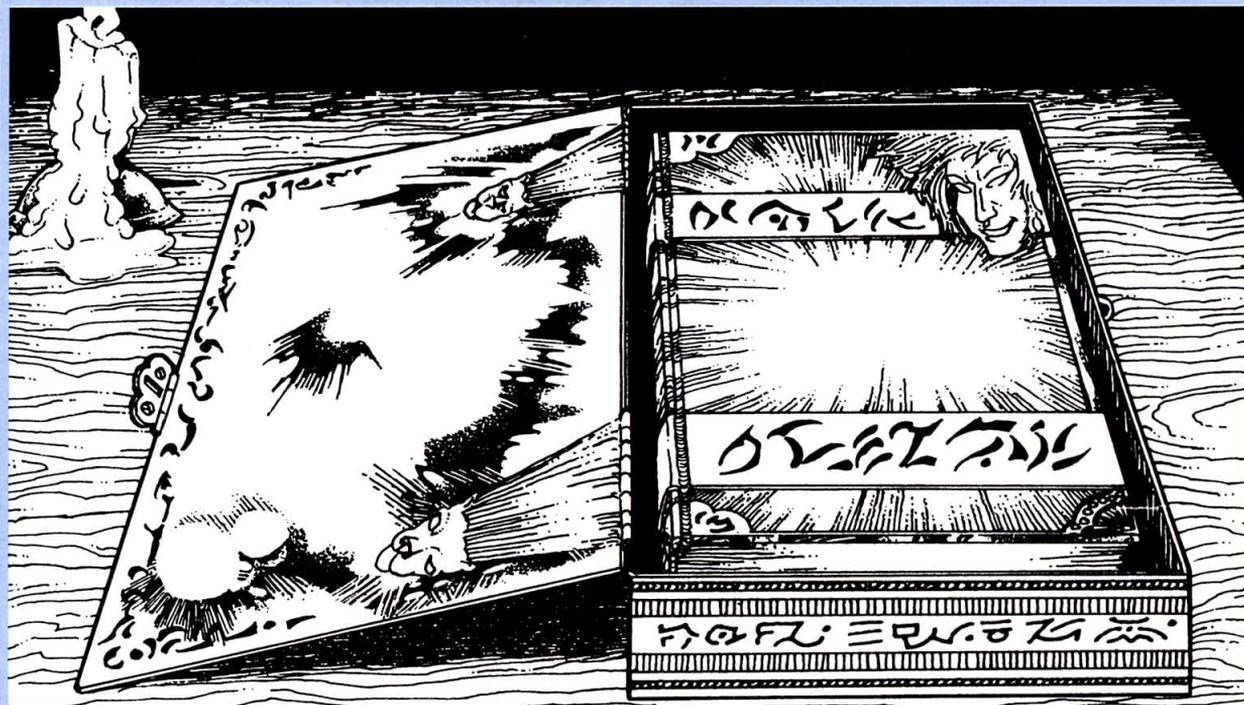
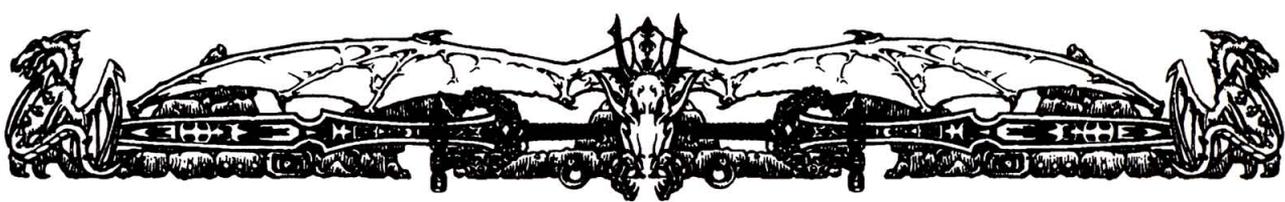
Son accès secret à l'entrepôt souterrain est dissimulé derrière un meuble bibliothèque, et sa découverte doit faire l'objet de jets de Chercher réussis. La porte dérobée permet à Lenathan de vite gagner la collection pour y retirer quelques livres. Elle porte la marque d'une rune, laquelle correspond à celle que comporte la bague en argent de la bibliothécaire. La porte s'ouvre seulement si les deux runes sont mises en contact. Sinon, il faut la fracasser. Elle possède une FOR 30 et ne peut être forcée que par une seule personne à la fois ; cela dit, il est possible d'utiliser un meuble bibliothèque en guise de bélier.

Les caractéristiques de Lenathan vous sont données dans la partie intitulée «Les Résidences de Lenathan».

Le Studio de Restauration des Livres

Ce grand atelier sert à réparer et à maintenir en état le contenu de la bibliothèque, ainsi qu'à préparer de nouvelles acquisitions. Les dommages sont essentiellement dus à l'humidité, à la lumière du soleil, au temps, à la mauvaise qualité des matériaux, et aux vers. A l'arrière, un petit meuble bibliothèque comporte des ouvrages en attente de réparation.





Le Livre des Choses Eclatantes

Il est conservé à l'intérieur d'une boîte à charnières faite d'un bronze couvert d'inscriptions étranges. Le livre en lui-même est à peu près large d'une longueur de main, long de deux, et profond d'une. Il se compose de deux plaques et d'une reliure de cuir fin dans lesquelles des bandes de cuivre poli gravées de runes et de visages espiègles aux orbites vides ont été plaquées à coups de marteau. Le sort *Vue de Sorcière* ne décèle rien s'il est jeté sur le volume, mais détecte une forte luminosité s'il est utilisé sur la boîte.

Le livre n'est pas un grimoire mais un cauchemero. Ses pages sont recouvertes d'une calligraphie délicate tracée en Haut Idiome. Ses textes décrivent les cauchemars qui ont empoisonné les nuits d'un empereur melnibonéen nommé *Elric Deux*. En faisant coucher ces songes par écrit, ce dernier a cessé de les faire. (Malheureusement, le sommeil a pris fin en même temps que les rêves, et *Elric Deux* est mort dans la démence un mois plus tard.)

Les cauchemars en question traitaient essentiellement de la fin du monde, montrant que toute chose était vouée à l'entropie et la planète, réduite à l'état de protoplasme. Les efforts des mortels paraissent futiles en regard d'une telle destruction cosmique, à laquelle le

Glorieux Empire lui-même ne peut résister. Les autres songes parlaient de dieux magnifiques et d'autres plans d'existence inaccessibles à un esprit sain et rationnel. L'un de ces rêves évoquait le murmure d'un puissant démon appelé *Stormbringer*, indiquant à l'empereur où le trouver : sur le plan d'*Ameroon*, par-delà la *Porte d'Ombre* (pour plus de détails, voir le livre de *Moorcock* intitulé *Elric des Dragons*). Sachant qu'*Elric* portait sa destinée, *Stormbringer* faisait appel au mauvais empereur ; il incombe en effet à *Elric Trois* de manier cette épée infernale.

Ces cauchemars ont terrifié le puissant empereur melnibonéen. Leur effet sur de simples humains est dévastateur. Les aventuriers qui lisent le volume et ratent un jet de POU x 1 sur un D100 en ressortent des épaves anonnantes, incapables et peu désireuses de parler de manière sensée, écrasées par le fait de savoir que le monde est ineffablement condamné. Cette folie est permanente.

Les personnages melnibonéens sont fait d'une étoffe bien plus résistante, aussi doivent-ils réussir un jet inférieur ou égal à POU x 3 sur un D100 lorsqu'ils utilisent le livre. S'ils le ratent, leur santé mentale est atteinte de la même façon.

Si le volume est sorti de sa boîte, les cauchemars s'en échappent et infectent les rêves de toute personne dormant à moins de 100 lieues de ses pages. La première nuit où ces songes apparaissent, les dormeurs doivent effectuer un jet de POU x 10 pour ne pas perdre la raison.

Ramenez le multiplicateur à x 9 la deuxième nuit, puis à x 8 la troisième nuit, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les êtres situés à proximité sombrent dans la mélancolie et la dépression.

Si les pages sont brûlées ou détruites, les cauchemars s'envolent en hurlant par-delà les plans et regagnent leur auteur, *Elric Deux*. Les cris de l'empereur résonnent dans tout l'enfer où son âme se trouve à ce moment-là. Le monde est libéré d'un danger, et les plans établis par *Darnizhaan* pour localiser l'emplacement des épées noires échouent.

La boîte à charnières neutralise le pouvoir des cauchemars. Tous les rêves et contes gardés sous son couvercle sont rendus inoffensifs. Lorsqu'elles auront été jetées sur le papier et placées à l'intérieur de la boîte, les histoires de *Ranyart Finnois* s'y retrouveront prises au piège et ne pourront prendre vie pour affliger *Raschil*.





Trois relieurs adroits y travaillent régulièrement. Parmi leurs outils on trouve des armes potentielles telles que des maillets de bois, des alènes, des couteaux d'artisan tranchants, et des lanières de cuir pouvant attacher les captifs.

La Salle de Lecture

L'entrepôt souterrain contient des livres précieux et fragiles. On peut y parvenir en passant soit par la salle de lecture (le seul chemin que la plupart connaissent), soit par le bureau de la bibliothécaire (une porte secrète donne directement sur le couloir voûté).

La salle de lecture est une petite pièce d'étude confortable éclairée par des salamandres liées au plafond. Elle représente également la première défense du système de sécurité de l'entrepôt souterrain. Seuls les privilégiés bénéficient du confort de cette salle. D'ordinaire, un membre du personnel tourne chaque page du livre consulté afin d'empêcher qu'il soit déchiré ou endommagé. Parfois, le grade du lecteur est assez élevé pour lui permettre de rester seul dans la pièce en présence de quelque tome inestimable.

Une magie runique empêche de retirer les ouvrages de cette salle. Une petite Rune d'Alarme (jet de Chercher pour la remarquer et jet de Haut Idiome pour la comprendre) est inscrite sur le dos de chacun des livres de l'entrepôt souterrain. Une deuxième rune a été tracée au sol juste devant la porte. Dans cette configuration particulière, la porte se referme et se verrouille de l'extérieur si l'une des runes vient à croiser l'autre. Un gong avertit le personnel de la situation.

Si le côté de la porte situé à l'intérieur de la pièce subit plus d'un point de dégâts, les choses se compliquent. L'air de la salle de lecture est lentement aspiré par quatre sylphes moyennes, chacune d'elle étant liée à l'un des coins du plafond. La pièce est hermétiquement fermée : ses occupants s'asphyxient en 1D3 rounds. Utilisez les règles concernant la noyade et l'asphyxie.

Sortir

Il est possible de fuir la salle de lecture de l'une des quatre façons suivantes : en remplaçant le livre, en détruisant les sylphes liées, en abattant la porte, ou en utilisant le passage secret qui donne sur le bureau de Lenathan.

- Il est plus facile de remettre le livre en place si les portes de l'entrepôt souterrain n'ont pas été verrouillées. Les sylphes redistribuent l'air aspiré.

- Il faut user de magie ou d'une d'arme magique pour détruire les sylphes.

- La porte est extrêmement résistante : elle est faite de bois cerclé de fer, a ses gonds du côté extérieur, et est barrée par un verrou en fer massif. Sa FOR est de 60 et elle possède 200 points de structure. Elle est étroite et seules deux personnes peuvent la pousser de l'intérieur de la pièce.

- Le passage secret du bureau de Lenathan se déroboe à la sécurité de la salle de lecture. Le sort d'asphyxie n'est pas activé si un livre est amené dans la pièce d'étude de la bibliothécaire, mais le gardien de l'entrepôt souterrain n'est mis hors circuit que si la porte en a été ouverte de façon adéquate.

L'Entrepôt Souterrain

L'entrepôt souterrain en lui-même est condamné par deux portes de fer massif arrondies qui prennent toute la largeur de la salle. Elles sont fermées de l'intérieur par un gardien démon appelé le shédri. Chaque porte a 500 points de structure ; en ce qui concerne le démon, reportez-vous plus loin dans ce texte. La façon la plus facile de s'introduire dans l'entrepôt souterrain consiste à utiliser le mot de passe qui apaise le démon. Seuls Lenathan et le Chancelier Réthik le connaissent ; c'est une rune melnibonéenne compliquée exigeant une grande compétence chez celui qui tente de la mémoriser et de la réciter. Ils ne révéleront pas ce mot de passe et le secret de la porte déroboée de leur plein gré.

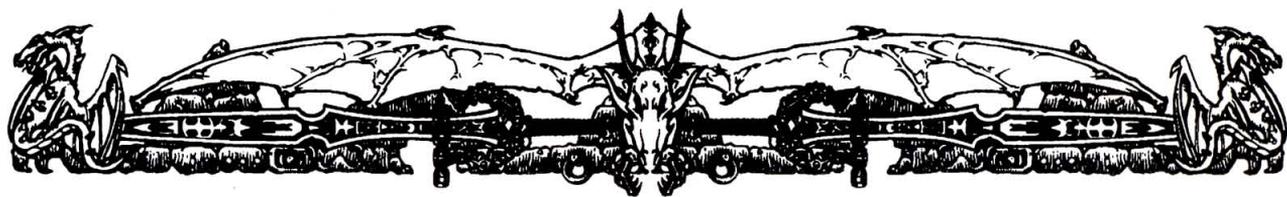
Par-delà les portes se trouve une salle longue, étroite, aux murs chargés de rayons. Ceux-ci s'étendent du sol au plafond et l'air est empreint d'une odeur de moisi de vieux papier. C'est ici que sont gardés les livres jugés trop précieux ou trop dangereux pour être accessibles à tous. Certains dos luisent de l'éclat de gemmes rares dans le faible éclairage, d'autres sont reliés plein cuir. La collection comprend des traités conservés dans des tubes en os, d'épaisses feuilles de parchemin jaunies jointes par un simple fil, et des tomes pourrissants qui paraissent sur le point de tomber en poussière sous le poids de leur propre savoir. Si l'entrepôt souterrain n'a pas été ouvert de la bonne façon, le gardien lié en son sein est activé en 1D4 rounds après l'intrusion. Ses instructions de lien sont de protéger tous les ouvrages contenus dans la pièce et d'empêcher qu'ils en soient retirés.

Le Shédri

Le shédri est un démon majeur, un tourbillon de gueules et d'yeux qui fouettent l'air de façon déroutante. Les gueules poussent des cris perçants et baragouinent tout en se tordant et se contorsionnant avec frénésie ; elles sont placées au bout d'excroissances de chair et de tendons, puis regagnent en un claquement la masse hideuse de la créature. La mélasse d'yeux et de gueules se met ensuite à se tortiller et à tourner sur elle-même avec violence ; les gueules hurlent des insultes, crient et gémissent en demandant du sang. Ce shédri est moyen à tous les niveaux ; reportez-vous au descriptif de l'espèce donné ci-après. Dans l'espace confiné de l'entrepôt souterrain, il représente un farouche adversaire ; ses attaques n'éclaboussent pas les livres de sang ni ne les mettent en danger.

Un shédri a huit gueules posées sur huit cous ; il attaque 1D8 fois par round. Chaque gueule est décochée en avant au bout d'excroissances musculaires pouvant atteindre trois mètres de long. Leurs morsures sont secondaires, leur vraie





fonction étant de s'agripper au visage de la proie du démon pour lui couvrir le nez et les lèvres. La victime peut retenir son souffle de la même façon que dans les règles consacrées à la noyade, et commence pour cela à CON x 6. Une fois ce jet raté, la cible subit 1D6 points de dégâts par round. La gueule aspirante peut être arrachée du visage moyennant la réussite d'un jet opposant FOR:FOR sur la Table de Résistance (les aventuriers ainsi pris au piège de part et d'autre du shédri peuvent associer leur FOR s'ils sont séparés de plus de sept mètres. S'ils réussissent leur jet de Résistance, le shédri relâche celui qui obtient le résultat le plus faible à son jet de Chance).

En outre, les bouches aspirantes virent et tournoient violemment dans un effort pour briser le cou de la victime, infligeant ainsi 1D4 points de dégâts automatiques par round sans tenir compte de l'armure. La seule façon d'éviter ces dommages consiste à se soulever en l'air en saisissant l'excroissance située au-dessus de la gueule. Pour cela, il faut réussir un Jet de Résistance par round opposant la FOR à la TAI de l'aventurier. Les seuls assauts pouvant être portés par ce dernier sont des attaques de Bagarre assénées à coups de pied ou d'une main éventuellement libre.

Outre sa faculté de Carapace, le shédri possède une défense naturelle due aux changements, aux tourbillonnements, aux extensions, et aux rapetissements perpétuels de son apparence croissante. Du fait de cette forme dérangeante, les attaquants doivent soustraire le POU du démon à leur pourcentage d'attaque s'ils ratent un jet de D100 inférieur ou égal à INT x3. A l'appréciation du maître de jeu, le shédri revient à la vie lors du tour qui suit sa mort ; cette fois, il est pourvu de quatre cous et quatre gueules uniquement, mais celles-ci sont à l'évidence plus grandes que précédemment et peuvent avaler la tête d'un personnage tout entière. Cela dit, si ce deuxième shédri décède, il ne ressuscite pas.

Shedris, démons majeurs, gardiens

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D8	27
CON	5D8	22-23
TAI	5D8	22-23
INT	2D8	9
POU	4D8	18
DEX	3D8	13-14
DEP	1/2 DEX	6-7

Points de Vie Moyens : 22-23

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D8

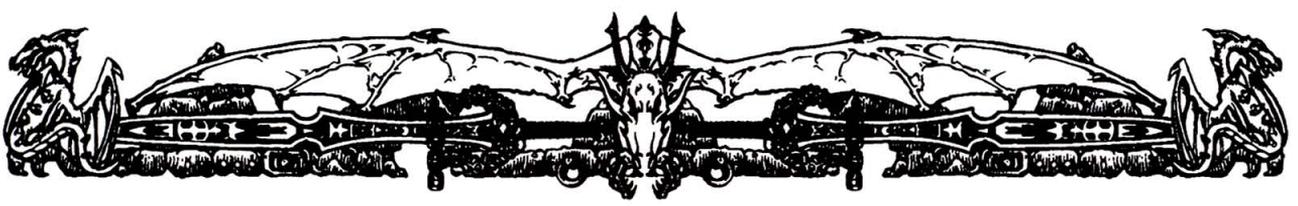
Facultés : *Aspirer le Visage* 70 %, dégâts de l'asphyxie plus 1D4 points par round dus aux coups répétés ; *Carapace*, 1D8 points dus à leurs tendons visqueux

Besoins : toujours rester sous terre

Compétences : Déplacement Silencieux 70 %, Esquive 20 %, Grimper 60 %, Pister 90 %, Plan d'Origine 15 %, Se Cacher 90 %, Sentir/Goûter 60 %

Points de Magie Nécessaires à leur Convocation : 107





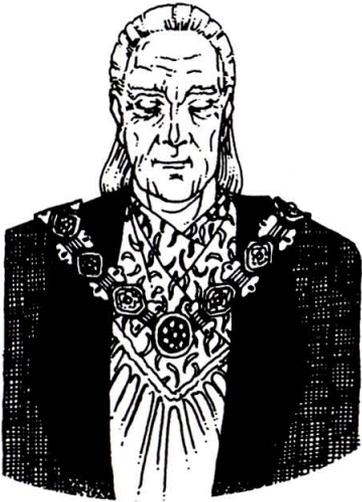
L'Accès à la Bibliothèque

La façon la plus facile d'entrer dans la bibliothèque n'est pas la plus rapide. Elle consiste, comme Nilgis l'a suggéré, à présenter une lettre de recommandation écrite par le Chancelier. Une fois à l'intérieur, les aventuriers peuvent demander à voir le *Livre des Choses Eclatantes* et ont tout loisir d'examiner l'emplacement, l'agencement, et les défenses possibles de l'entrepôt souterrain.

Le soir venu, ils peuvent revenir voler l'ouvrage. Ils peuvent grimper sur le toit et découper la fatièrre membraneuse avant de descendre à la corde. Par ailleurs, ils peuvent envoyer des gnomes creuser des tunnels sous le bâtiment pour atteindre le sous-sol, ou encore utiliser un démon afin qu'il sectionne ou abatte les portes (chacun de ces deux stratagèmes peut être contrecarré par l'intervention de troupes rameutées en ce lieu par le pigeon messager des gardes).

Ils peuvent également se servir de Nilgis, tout comme les Mereghns l'ont fait, ou contrarier la tentative de ces derniers et leur prendre le livre après qu'ils l'ont volé.

Le Chancelier



Le Chancelier est un certain Geddis Réthik. Son poste n'est pas des plus actifs et s'avère donc confortable. Les personnages peuvent le voir s'ils se présentent avec un air de sincérité à son factotum, s'habillent de façon vénérable, se comportent avec decorum, et expriment une requête plausible.

Grand, imposant, et généralement revêtu des toges austères de sa position de Chancelier du Personnel de l'Université, Réthik ne supporte pas très bien l'absurdité. Bien qu'il se soit voué à l'instruction, il s'est endurci à force de se mesurer aux étudiants indisciplinés, aux conférenciers, et aux bureaucrates de la cour qui perçoivent l'université comme un jouet trop coûteux et ce, même pour le Roi Jiku.

Lorsqu'il converse, Réthik parle avec une voix douce mais se montre parfois un peu brusque. Il dit ce qu'il pense. Son devoir est envers l'université, le reste est secondaire.

Il reçoit les PJ dans son bureau d'étude caverneux, sirotant un verre de vin tout en feuilletant un traité illustré portant sur les créatures marines de la côte d'Argimiliar.

Pour Être Admis dans la Bibliothèque

Les personnages-joueurs doivent avoir une raison de consulter la bibliothèque, laquelle doit être assez plausible pour que le Chancelier Réthik y croie. Celui-ci doit également estimer qu'ils ne représentent aucun danger pour l'établissement.

Une fois ces conditions remplies, Réthik fait rédiger un document où il appose son sceau. Le parchemin accorde le droit d'utiliser la bibliothèque pendant un mois et doit être montré à Nilgis Plongenuit. Cette procédure dure une journée en tout.

Pour satisfaire Réthik, les aventuriers pourraient avoir besoin de posséder une ou plusieurs lettres de recommandation émises, de préférence, par des érudits se trouvant fort loin de Cadsandria. Utilisez la compétence Scribe pour contrefaire des documents irréprochables, la compétence Marchander pour soudoyer une personne capable de les rédiger, ou la compétence Baratin pour apprendre le nom du meilleur faussaire de la ville. Si les personnages se procurent une recommandation du Roi ou d'un de ses ministres ou proches conseillers, le Chancelier leur permettra sûrement d'emprunter le *Livre des Choses Eclatantes* indéfiniment. Outre la poursuite de Menekeyil nécessaire à cette action, cela résout le problème de façon nette et sans bavure.

Geddis Réthik, 61 ans, Chancelier

FOR 13 CON 14 TAI 14 INT 17 POU 17
DEX 13 APP 11

Chaos 95 Balance 88 Loi 78

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : aucune

Compétences : Baratin 55 %, Ecouter 44 %, Eloquence 77 %, Evaluer 63 %, Jeunes Royaumes 46 %, Marchander 71 %, Melnibonéen 55 %, Scribe 81 %

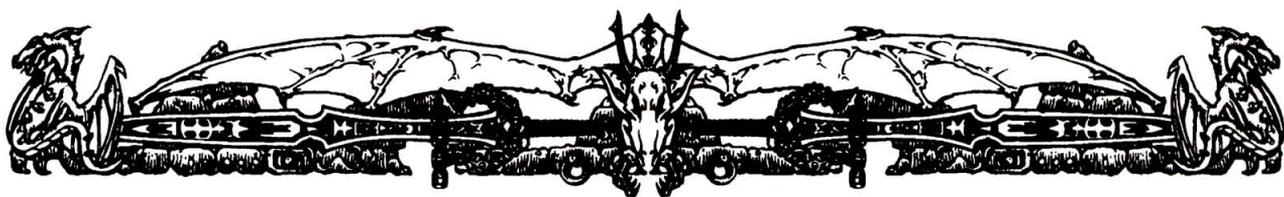
Les Résidences de Lénathan

Cette partie concerne la villa de campagne de Lenathan mais peut très bien s'appliquer à sa résidence citadine si besoin est.

Les deux maisons ont un agencement similaire. Leurs meubles ne sont pas identiques, mais cette différence ne justifie pas une description séparée.

Sa demeure urbaine est située dans un quartier calme, à quelques minutes de marche de l'Université. Les deux serviteurs de Lenathan l'accompagnent dans ses déplacements. Quand elle est à la campagne, sa résidence en ville reste vide.





La villa se trouve à près de deux heures de cheval de la porte orientale de Cadsandria. Le paysage ondulant, rempli de caves viticoles et de vignobles, cède la place à des collines abruptes et à une vallée étroite que l'Ysk traverse avec un débit modéré. La villa de Leanamayn Lenathan a été bâtie au sein de ces éminences à cinq kilomètres de la berge sud du fleuve. Un chemin étroit et sinueux y conduit. La villa (ou la résidence citadine) et ses écuries sont isolées du reste du monde par des arbres et des murs. La bâtisse est basse, de plain-pied, et a été construite autour d'une cour intérieure. Son style épouse les critères de platitude et d'économie que les intellectuels de Cadsandria ont appréciés à une époque. Un grand jardin clos s'étend sur le flanc gauche de la maison. Les fenêtres sont petites, placées haut, et protégées par des grilles. Seuls les Melnibonéens connaissent le verre à vitres ; à Cadsandria, ce sont des peaux animales ou de lourdes feuilles de papier paraffiné translucides qui bloquent le vent et laissent filtrer la lumière. Les portes sont toutes en planches de chêne, ou en fer quand cela vous est spécifié.

- Si les aventuriers arrivent avant les Mereghns, ils rencontrent deux serviteurs et Leanamayn Lenathan. La porte d'entrée à double battant de la maison est intacte et son intérieur n'a pas été endommagé.

- S'ils viennent après la visite des assassins, la villa est empreinte d'un silence de mort. Vu de dehors, tout semble en règle, mais au-dedans, les murs portent la marque du saccage et du pillage. On peut observer du sang et quelques dégâts dans le salon. Les deux serviteurs sont morts. Lenathan est enchaînée à côté de leur cadavres dans la cave à vin.

Les Occupants

Qu'il s'agisse de la villa de campagne ou de la demeure urbaine de Lenathan, on y trouve deux serviteurs appelés Wolk et Clystia. Si les Mereghns pillent la maison avant l'arrivée des aventuriers, les serviteurs et leur maîtresse gisent morts dans la cave à vin, empilés les uns sur les autres. Ils ont tous trois la nuque brisée. Le cadavre de Lenathan est couvert de traces de brûlures et de coupures nombreuses de petite taille. Un jet de Chercher dénote un léger creux autour de son index, indiquant par là qu'une bague lui a été prise. Elle a été torturée pour la contraindre à révéler le secret des défenses de la bibliothèque. Si le raid n'a pas eu lieu, Clystia ouvre la porte d'entrée, Wolk prépare du saumon cuit au four dans la cuisine, et Lenathan se trouve dans sa salle de séjour, dans la partie gauche de la résidence. Si les personnages arrivent au début de l'attaque, ils ont une chance d'en contrecarrer les objectifs et de gagner la gratitude de la bibliothécaire.

L'Atrium et la Cour Centrale

Des figurines de porcelaine se dressent dans l'atrium de marbre où l'on trouve également des plantes d'intérieur dans des pots et des supports élégants. Une porte à double battant conduit à un salon situé sur la gauche, et une autre mène à une salle à manger sur la droite. Une troisième donne sur la cour intérieure où une loggia recouverte entoure une petite piscine et un jardin d'herbes aromatiques placés à ciel ouvert. Dans chaque pièce, une porte communique avec la cour centrale.

Nous ne vous donnons pas de carte de la villa. Si les aventuriers se déplacent à gauche de l'atrium, commencez par le salon et continuez avec les chambres à coucher ; s'ils conduisent leurs investigations sur la droite, commencez par la salle à manger et continuez avec les chambres des serviteurs.

Leanamayn Lenathan



Agée de 45 ans, elle est grande et mince. Ses livres, les devoirs attachés au titre de Premier Bibliothécaire, et plus particulièrement ses très importantes relations personnelles avec le Chancelier et certains des ministres du Roi, l'accaparent et la soustraient au monde. Elle a si peu de choses à dire à ses serviteurs qu'elle donne souvent l'impression d'être une visiteuse à Clystia et à Wolk.

Si elle est toujours en vie, Lenathan porte une bague en argent sertie d'une rune à la main gauche. Celle-ci ouvre la porte dérobée de sa salle d'étude, dans la bibliothèque.

Leanamayn Lenathan, Chercheuse, Erudite

FOR 13 CON 14 TAI 08 INT 17 POU 15
DEX 12 APP 12

Chaos 62 Balance 84 Loi 110

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : aucune

Compétences : Allégeances Philosophiques 70 %, Art (peinture) 44 %, Eloquence 63 %, Evaluer 40 %, Histoire des Jeunes Royaumes 93 %, Jeunes Royaumes 86 %, Langue Commune 120 %, Marchander 50 %, Melnibonéen 45 %, Monde Naturel 35 %, Royaumes Inconnus 04 %, Sagacité 58 %, Scribe 94 %



Wolk

Agé de 43 ans, il est calme, méthodique, et maussade. Lenathan lui délègue une autorité presque totale sur ses domaines. Il répond à la porte mais peut très bien décider de refouler les visiteurs imprévus.

Son épée longue repose dans un fourreau attaché à la porte d'entrée. La réussite d'un jet de Sagacité montre qu'il réagit facilement à la flatterie. Clystia et lui sont des amants occasionnels depuis dix ans.



Wolk, Cuisinier, Jardinier, Compagnon

FOR 14 CON 13 TAI 12 INT 12 POU 11
DEX 12 APP 11

Chaos 48 Balance 67 Loi 74

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Arc de Chasse 75 %, dégâts 1D6+1 ; Epée Longue 85 %, dégâts 2D8

Compétences : Artisanat (Cuisine) 79 %, Artisanat (Nourrir les Plantes) 65 %, Chercher 44 %, Déplacement Silencieux 75 %, Evaluer 55 %, Marchander 35 %, Monde Naturel 66 %, Réparer/Concevoir 68 %, Sagacité 68 %, Sentir/Goûter 65 %

Clystia



Du haut de ses 29 ans, elle donne toute son énergie à la maisonnée : elle arrange les fleurs, envoie des cadeaux, s'occupe des collecteurs d'impôts et des vendeurs, tient le rôle de domestique et de mère auprès de Lenathan, et ainsi de suite.

Son existence connaît la tranquillité et le contentement depuis

si longtemps qu'elle ne perçoit pas les possibilités de danger. Elle ouvre la porte à tout le monde.

Clystia, Gouvernante, Compagnon

FOR 12 CON 13 TAI 10 INT 13 POU 12
DEX 12 APP 12

Chaos 59, Balance 71, Loi 63

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Dague 40 %, dégâts 1D4+2

Compétences : Art (Déclamer des Vers) 65 %, Artisanat (Relier un Livre) 64 %, Baratin 70 %, Déplacement Silencieux 65 %, Ecouter 60 %, Eloquence 80 %, Equitation 55 %, Jeunes Royaumes 55 %, Langue Maternelle (Langue Commune) 110 %, Scribe 48 %

A Gauche de l'Atrium

Le Salon

Il est meublé avec goût et raffinement, son mobilier provenant de tous les Jeunes Royaumes. Les autres objets d'ornement sont de toute évidence rares et chers. Les tentures sont composées des meilleures soieries des Cités Pourpres. Les tapis sortent des métiers à tisser de Jharkor.

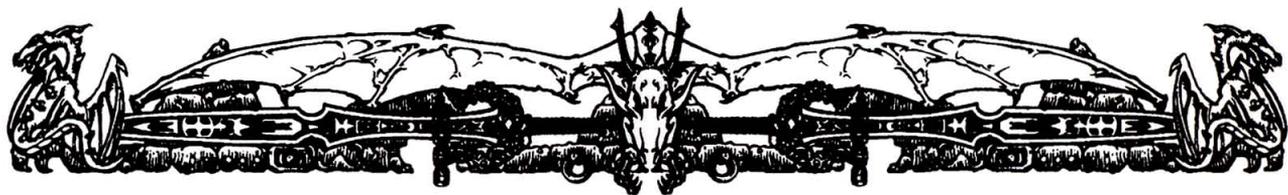
Qui a le Livre ?

A ce stade, les aventuriers ou Menekeyil devraient être parvenus à s'emparer du Livre des Choses Eclatantes. Ceux qui l'ont en leur possession prévoient de partir et ceux qui ne l'ont pas projettent de le prendre.

Un peu plus loin se trouve la description de la Maison de la Rue Hospodar, repaire de Menekeyil et de ses alliés. Si ce groupe détient le livre, il le garde en cet endroit.

Si ce sont les personnages qui l'ont, les Mereghns tendent une embuscade générale dans la taverne où les PJ sont descendus. Cette scène est laissée aux bons soins du maître de jeu. Dessinez une carte de la taverne conjointement avec les joueurs et demandez-leur leur stratégie de défense. A ce moment, Menekeyil ne reculera devant aucune tactique, aussi vile soit-elle, y compris le rapt d'innocents. Seul l'incendie volontaire l'arrêtera, par peur d'endommager le livre.

Si Menekeyil réussit à voler le livre aux personnages-joueurs, ceux-ci pourront néanmoins le trouver Rue Hospodar et le lui revoler.



La Salle de Séjour et la Bibliothèque

Dans le salon, une porte à double battant donne sur la salle de séjour. Il s'agit de la pièce d'étude de Lenathan ; elle contient un grand bureau orné. Des chaises et des sofas attendent les visiteurs et les invités. La partie extérieure du mur de la salle de séjour est dotée de fenêtres haut perchées petites et protégées par des grilles que recouvrent des peaux translucides. Le mur situé du côté de la cour est interrompu par une porte en fer dont le style est allégé par des découpes de fleurs dorées ; là encore, une peau translucide salée protège des courants d'air et du climat extérieur. Une troisième porte mène à la chambre à coucher de Lenathan. Une quatrième conduit au Jardin Clos, au-dehors. Pour plus de détails sur ce dernier, reportez-vous à la fin de la description de la maison.

Des centaines de volumes couvrent toute une diversité de sujets mais traitent essentiellement de l'histoire des Jeunes Royaumes. Certains ont de la valeur ; des jets d'évaluer permettent de remarquer quelques reliures pouvant rapporter trois à quatre mille bronzes chacune auprès des collectionneurs.

La Chambre à Coucher

La porte située à l'autre bout de la salle de séjour donne sur les appartements de repos de Lenathan. Dans cette longue et froide pièce, une deuxième porte mène à la cour intérieure et une troisième à la chambre d'invité.

Le mobilier est modeste. Des vêtements s'entassent sur certains meubles. La longue baignoire en cuivre et en carrelage représente le seul objet luxueux de cette pièce. Au pied du lit, un coffre en bois de cèdre renferme du linge et une boîte plus petite contenant 276 pièces d'argent.

Des brosses, des peignes, et d'autres ustensiles de toilette sont posés sur une coiffeuse. Une barrette à cheveux est suspendue au bout d'un fil passé par-dessus un beau miroir de cuivre ; d'inspiration melnibonéenne, c'est une bonne copie réalisée dans les Jeunes Royaumes. Elle se compose d'argent et de nacre antiques et pourra rapporter trois à quatre cents bronzes si elle est vendue comme artefact melnibonéen.

La Chambre d'Invité

Cette pièce est vide de tout objet à l'exception d'une table, d'un lit pourvu d'un matelas, de quelques étagères, d'une armoire à linge, d'une baignoire en cuivre, et de deux chaises. Elle n'a pas été dérangée. A l'intérieur, une porte à double battant donne sur la cour intérieure et une autre sur la chambre de Lenathan.

A Droite de l'Atrium

La Salle à Manger

Cette pièce est beaucoup plus grande que sa table pour huit et ses deux buffets identiques ne laissent supposer. Des portes mènent à l'atrium, à la cuisine, et à la cour intérieure.

Des porcelaines locales d'excellente qualité et un beau service en argent trônent fièrement dans l'un des buffets. Quatre boucliers anciens ayant à l'évidence essuyé plusieurs batailles et portant des armoiries antiques forment une rangée suspendue au-dessus d'un des buffets. Un jet de Jeunes Royaumes les identifie comme étant de facture lormyrienne et datant de l'époque de la chute du Glorieux Empire.

Cuisine, Arrière-Cuisine, Salle à Provisions

La cuisine est propre, remplie d'ustensiles et pourvue d'unâtre large et profond aux côtés duquel deux fourneaux en fer ont été encastrés.

La salle à provisions contient des bacs à farine, des noix, des lentilles, des chapelets d'ail et d'oignons, des pots et des jarres de confiture, et des bottes d'herbes en train de sécher. Deux jambons salés sont suspendus au plafond, accompagnés en cela par de longues bandes de saumon fumé. Des fiasques de vin poussiéreuses sont posées sans ordre à côté d'un tonneau de harengs saumurés.

L'arrière-cuisine est propre, dépourvue de couverts ou de vêtements sales, et munie de sa propre cheminée pour y faire chauffer l'eau.

Un Escalier menant vers le Bas

Il conduit à la Cave à Vin, décrite un paragraphe plus bas.

Les Chambres des Serviteurs

Par-delà les escaliers, cinq petites salles donnent chacune sur la cour intérieure mais ne communiquent pas entre elles. Deux de ces dernières sont meublées. Elles renferment respectivement les biens personnels d'un homme et d'une femme. Les trois autres sont vides et seuls des châlits s'y trouvent. Elles ne sont pas intéressantes.

La Cave à Vin

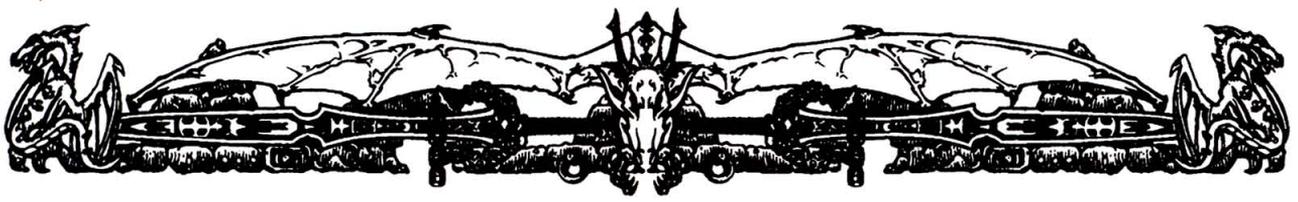
Un escalier en colimaçon relie la salle à provisions à la cave à vin située en contrebas. Celle-ci mesure près de six mètres carrés. Un treuil solide facilite le transport des barriques vers le haut ou vers le bas par le centre ouvert de l'escalier. Des cordes sont actuellement suspendues à la poulie.

Si les Mereghns ont pillé la maison, Lenathan est enchaînée en ce lieu, au seuil de la mort, et les cadavres de ses serviteurs ont été jetés non loin d'elle.

Le Jardin Clos

Un mur de pierre stuquée haut de quatre mètres entoure le jardin, formant un rectangle large de près de quarante mètres et long de soixante. Une porte de service en fer solidement verrouillée de l'intérieur donne sur la route. Dans la villa, une porte communique entre la salle de séjour et ce lieu calme et protégé.





Dans le jardin, une partie du toit dépasse du mur sud pour donner un coin d'ombre. Des colonnes soutiennent cette toiture. Des bancs disposés à intervalle régulier longent cette zone couverte.

Le jardin est agréable à regarder. Des fleurs de toutes les variétés se mêlent à des buissons sauvages et à des arbres en fleur. Au centre d'une petite fontaine d'ornement surgissent des jets d'eau multicolores pendant les mois d'été. La fontaine représente Straasha dans le style des Cités Pourpres, menant un banc de dauphins dans une écume de bronze et d'argent. Les épaisses frondaisons qui entourent la fontaine fournissent un excellent écran protecteur à ceux qui ne désirent pas être vus de la maison.

Aux Dés Sauvages

Aux Dés Sauvages est un établissement de jeu sophistiqué dirigé par Huric Ashenen, un joueur professionnel doublé d'un tricheur qui a gagné et perdu des fortunes à plusieurs reprises. L'endroit est réputé pour avoir des tables équitables et un propriétaire (relativement) honnête. Ashenen ne tolère ni les tricheurs, ni les mauvais perdants, ni les joueurs professionnels (il les connaît trop bien). En échange, il accepte un nombre de jeux limité et s'arrange pour que les parieurs gagnent suffisamment d'argent pour revenir en perdre beaucoup plus le lendemain.

Les Os sont Jetés

«Aux Dés Sauvages» se trouve dans la Rue des Pauvres Malchanceux, dont les méandres relient le grand bazar de Cadsandria au quartier des marchands. Plusieurs douzaines de maisons de jeu bordent la rue. «Aux Dés Sauvages» est l'un des plus respectés. Les aventuriers pourraient gagner ce lieu en suivant Nilgis ou les Mereghns. S'ils arrivent au bon moment, ils pourront assister à un meurtre. Après le raid de la demeure de Lenathan, Nilgis attendra de toucher en ce lieu les 10 000 bronzes de plus promis par les Mereghns.

La Rue des Pauvres Malchanceux est noire de monde, comme si tous les riches et toutes les belles dames de Cadsandria étaient venus jouer. Des marchands fortunés et leurs concubines côtoient les nobles et leur entourage. Des touristes se querellent avec des étudiants saouls. Des joueurs et des spectateurs ahuris encombrant chaque endroit. Des gagnants poussent des cris de triomphe et des perdants trébuchent dans la nuit froide ; tous se sont laissé engourdir par leurs abondantes beuveries.

Les personnes entrant dans «Aux Dés Sauvages» doivent remettre leurs armes à un garde du corps colossal et obtiennent un reçu en échange. Si les aventuriers refusent de laisser leurs armes à l'entrée, ils sont priés de vider les lieux. S'ils ne veulent pas sortir, trois gardes apparaissent et réitèrent poliment leur requête.

Ce trio est pikaraydien. Ces hommes ont des crinières de cheveux ébouriffées et des bras aux muscles épais couverts de tatouages bleu délavé. Les plaisanteries prenant leur accent pour cible ne les amusent pas. Mais ce genre de boutade s'avère rare car les trois gardes sont taillés comme de petites montagnes. Experts des combats en milieu confiné et du corps à corps, ils s'occupent joyeusement des fauteurs de trouble.

Sapeur

Morose et grincheux, il est muet et les gens pensent qu'il est ignare. Ce n'est pas vrai, et nombreux sont ceux qui ont regretté de s'être ainsi trompés.

Sapeur

FOR 17 CON 12 TAI 16 INT 10 POU 13
DEX 12 APP 09

Chaos 88 Balance 58 Loi 41

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Gourdin de Voleur* 89 %, dégâts 1D8+1D6 ; *Bagarre* 131 %, dégâts 2D3+1D6, *Lutte* 85 %, dégâts spéciaux

Bouclier, Armure : aucun

Compétences : Chercher 45 %, Déplacement Silencieux 70 %, Ecouter 65 %, Esquive 75 %, Sagacité 59 %



Masse



C'est de loin le plus civilisé des trois compères. Il est agréable et inspire l'affection des animaux, des petits enfants, et des aventuriers, sauf s'ils sont sources de problèmes.

Masse

FOR 16 CON 15
TAI 17 INT 13
POU 12 DEX 13
APP 11

Chaos 37 Balance 89
Loi 51

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D6





Armes : *Cestus/Bagarre* 130 %, dégâts 1D3+2+2D3+1D6 ; *Bagarre* 105 %, dégâts 2D3+1D6 ; *Lutte* 80 %, dégâts spéciaux

Bouclier, Armure : aucun

Compétences : Chercher 65 %, Déplacement Silencieux 60 %, Ecouter 45 %, Esquive 80 %, Marchander 55 %, Sagacité 50 %

Animal



Animal est une montagne hirsute et massive. Ses yeux foncez tirent sur le malicieux. Il ne provoque jamais d'ennuis mais peut toujours s'en occuper. Certains disent qu'il mangerait des blocs de pierre et boirait de la mort au rat liquide ; d'autres savent que ses goûts sont bien moins raffinés.

Animal

FOR 17 CON 16 TAI 18 INT 08 POU 10
DEX 11 APP 09

Chaos 36 Balance 44 Loi 79

Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Lutte* 160 %, dégâts spéciaux ; *Bagarre* 110 %, dégâts 2D3+1D6

Bouclier, Armure : aucun

Compétences : Chercher 35 %, Déplacement Silencieux 60 %, Ecouter 35 %, Esquive 90 %, Sagacité 20 %

Les videurs se bagarrent et luttent avec les clients indésirables pour les repousser dans la rue. Là, ils tentent de les assommer pour les laisser à la disposition de la garde municipale. Mais c'est sans rancune : si les personnages se réveillent à temps, ils peuvent déposer leurs armes à l'entrée et pénétrer dans l'établissement de jeu. Si les PJ sortent leurs armes du fourreau, le combat devient plus sérieux et attire l'attention des autorités.

A l'intérieur des «Dés Sauvages», quinze tables de jeu sont disposées dans une grande pièce. Un éclairage faible mais accueillant provient d'un magnifique lustre doré. Des serviteurs se pressent entre les riches oisifs, versant les meilleurs crus de Cadsandria tandis que des musiciens jouent discrètement derrière un paravent.

L'élite cadsandrienne courtise le risque lors de parties de Whist à Neuf Doigts, de Réussite Vilmirienne, et d'autres jeux de cartes et de dés populaires. Nilgis Plongenuit entre et se fraye un chemin à travers la foule jusqu'à une table de dés consacrée à un jeu appelé «Le Hasard Pourrait Bien Faire les

Choses». Ce dernier est complexe et se joue avec trente-quatre dés, un jeu de tarot pan tangien, et les marques de naissance des participants.

Nilgis se laisse choir sur une chaise voisine d'une femme majestueuse dont les cheveux ont été soigneusement assemblés de façon à représenter une pagode. Il parie cinquante bronzes sur le prochain jet et gagne le double quand le résultat des dés s'avère supérieur à la valeur de la carte de tarot qu'il tire ajoutée à la correspondance numérique de sa tache de naissance. Plongenuit produit un rire saccadé avant de faire une nouvelle mise.

L'Assassin Mereghn

Malheureusement pour Nilgis, la femme majestueuse aux cheveux en forme de pagode est un Mereghn déguisé. Les caractéristiques de cet assassin sont identiques à celles du Compagnon Mereghn n°1 (voir plus avant), mais ses armes sont appropriées à cet endroit.

Ses aiguilles de lancer maintiennent sa perruque en place ; chacune d'elles est enduite d'un venin pour lames de VIR 18. Ce dernier prend effet en 1D3 rounds après avoir pénétré dans le système sanguin de la cible. L'assassin a quatre aiguilles dont la portée effective maximale est de six mètres.

L'Assassin aux cheveux en forme de pagode

FOR 13 CON 15 TAI 12 INT 14 POU 11
DEX 18 APP 10

Chaos 78 Balance 15 Loi 39

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Bagarre* 120 %, dégâts 2D3+1D4 ; *Dard-Aiguille* lancé 75 %, dégâts 1D2-1, extrémité enduite de venin pour lames d'une VIR 18 ; *Poignard sans Garde* (glissée dans un fourreau de jambe) 74 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Garrot* 68 %, dégâts de la strangulation

Bouclier, Armure : aucun

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 74 %, Artisanat (Tour de Passe-Passe) 70 %, Baratin 66 %, Chercher 79 %, Crocheter 69 %, Déguisement 125 %, Déplacement Silencieux 104 %, Dissimuler un Objet 56 %, Ecouter 73 %, Grimper 73 %, Lancer 132 %, Marchander 55 %, Médecine Rudimentaire 44 %, Pister 66 %, Potions 29 %, Sagacité 39 %, Sauter 48 %, Se cacher 58 %, Techniques d'Evasion 30 %

Puisque Nilgis s'est assis près de lui, il suffit à l'assassin de tirer une aiguille de sa grotesque perruque et de glisser la tige longue comme la main sous la table.

En se penchant en avant, il peut érafler la cuisse de Nilgis avec l'aiguille, ce qui suffit à percer la peau et à faire entrer le poison dans le système sanguin de la cible. Cela pourrait se produire quand les aventuriers regardent ailleurs. Par contre, si ceux-ci prêtent une grande attention à Nilgis et surveillent toutes les personnes assises à la table de jeu, ils pourront,





après avoir réussi un jet de Chercher, remarquer la façon dont la femme placée à côté du Bibliothécaire Adjoint tend la main vers la cuisse de ce dernier.

Malheureusement pour Nilgis, seul un personnage doté d'une DEX supérieure à la DEX 18 de l'assassin sera assez rapide pour empêcher ce qui se produit ensuite.

Nilgis tressaille et pousse un gémissement de douleur. Il se plaint d'avoir été piqué par un insecte. Une minute plus tard, il s'écroule la tête la première sur la table, dispersant dés, cartes, et joueurs. Son corps est pris de violentes convulsions et Nilgis pousse un râle torturé en guise de dernier soupir.

Son visage est devenu violet et ses yeux sont exorbités : la réussite d'un jet de Médecine Rudimentaire ou de Potions permet d'identifier la présence d'un poison, mais il est impossible de déterminer s'il a été infligé par un assassin, par une araignée vénéneuse, ou par un serpent.

Dans la confusion générale, un jet de Chercher montre l'assassin comme celui-ci se glisse à travers la foule qui se forme. S'il est poursuivi, il se précipite vers la porte en renversant les tables de jeu et en poussant les joueurs hors de son chemin, un comportement qui convient peu à une femme d'une cinquantaine d'années.

La multitude de personnes et de meubles présents dans la salle de jeu débouche sur une course d'obstacle déconcertante. Le lustre pend de façon tentante ; en s'y accrochant, on peut se balancer d'un bout à l'autre de la pièce en un temps record.

L'assassin ne s'en sert pas, mais il se peut qu'un aventurier bravache essaie ; s'il réussit un jet de Chance et un jet de Dextérité, il peut traverser la salle au bout du lustre et atterrir violemment sur le dos de l'assassin avant que celui-ci n'ait eu le temps d'atteindre la sortie.

Un véhicule l'attend au-dehors, une voiture noire laquée mue par quatre chevaux gris. Un autre Mereghn en tient les rênes. Si l'assassin ne surgit pas des «Dés Sauvages» peu après le tumulte, le fiacre défile le long de la Rue des Pauvres Malchanceux sans l'attendre.

Les aventuriers à l'esprit vif pourront repérer la voiture quand celle-ci se dirige vers le quartier des marchands. Il est facile de la suivre car elle doit se déplacer avec lenteur.

Si les personnages la pistent à bonne distance en prenant soin de ne pas se laisser voir par le Mereghn vigilant, ils sont récompensés en étant conduits au repaire de Menekeyil.

Si l'assassin est capturé, il avoue son crime à tout le monde ; il se rend à la garde municipale pour tomber sous la juridiction des Argimilites et échapper aux PJ. Il est emprisonné, en instance de jugement, mais disparaît de sa cellule au bout de quelques jours.

Si les personnages-joueurs font preuve d'une Eloquence passionnée auprès du chef de la garde, celui-ci leur accorde de s'entretenir avec le meurtrier. Pour mettre cette entrevue en scène, reportez-vous à l'encadré intitulé «Le Captif».

La Maison de la Rue Hospodar

La **Guilde des Aventuriers Marchands** qui régit le commerce dans la cité, loue cette bâtisse de deux étages. Ce type de maison est très fréquent dans ce quartier et la Rue Hospodar en comporte un fort grand nombre.

Grands, confortables, ces bâtiments de granite sont loués avec des serviteurs pour faire fonction de demeure temporaire pour négociants-marchands itinérants.

La voiture tourne dans l'allée placée entre deux maisons et s'arrête dans une cour. Le Mereghn la traverse et gagne la porte de la cuisine où il frappe selon un code spécial pour avertir les occupants de son arrivée. L'entrée s'ouvre et l'homme se glisse à l'intérieur.

Comment Entrer

Les aventuriers peuvent entrer de la même façon si Menekeyil et les autres assassins attendent le retour imminent du tueur de Nilgis. Pour cela, les personnages doivent saisir l'agent mereghn qui ouvre la porte à bras-le-corps, risquant ainsi de prévenir Menekeyil de leur présence.

Dans ce cas, ce dernier essaie de s'enfuir par-devant en emmenant le livre pour se diriger vers le port ; là, il se fait oublier jusqu'au moment de s'embarquer sur son navire le matin suivant. Il est à pied et se montre rusé dans sa façon de négocier le labyrinthe des ruelles.

Sinon, les PJ peuvent tenter de s'introduire dans la bâtisse par un endroit quelconque ou choisir de la surveiller et de tendre une embuscade aux Mereghns lorsque ceux-ci en sortiront.

La maison ne comporte pas de partie arrière exposée, ni de porte ou de fenêtre de derrière. Le mur arrière est en effet mitoyen avec celui de la maison d'à côté.

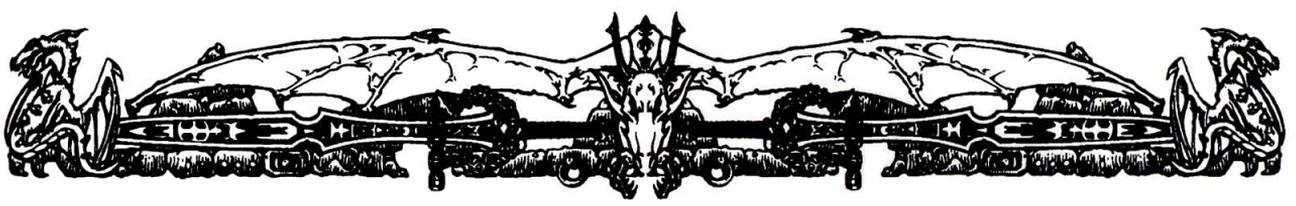
Le Rez-de-Chaussée

La porte de la cour donne sur la cuisine. Les appartements des serviteurs sont situés à proximité. Il se trouve deux domestiques en tout et pour tout : Altae et Jern, des femmes approchant la soixantaine, chargées de faire la cuisine et le ménage.

Elles sont payées pour être discrètes et efficaces. Elles sont effectivement discrètes : rien de ce qui se passe dans cette maison ne franchit jamais le seuil de leurs lèvres. Les deux autres chambres de serviteurs sont vides.

Si les personnages-joueurs tuent le Mereghn qui ouvre la porte, les femmes se contentent de tracer des signes de protection superstitieux dans les airs et de vaquer à leur tâche.





Le Premier Etage

L'escalier débouche à l'étage sur une porte qui sépare les quartiers des serviteurs de ceux des locataires. Elle n'est pas fermée à clef. Derrière s'étend un couloir étroit, dépourvu de tout mobilier, et dont la monotonie est interrompue par un escalier en colimaçon. Celui-ci mène aux trois chambres à coucher du deuxième étage.

La salle à manger renferme un buffet, une table de banquet, et six chaises. Une gravure sur bois représentant le Seigneur Elgis le Doux, Chevalier de l'Harmonie et Divinité de la Loi de la Paix et de la Civilisation, a été retournée face contre mur. Au dos de celle-ci, une masse épaisse dotée de tentacules sinueux a été tracée au charbon. Une grande porte ouverte donne sur le salon.

Menekeyil et le reste des Mereghns (ils étaient huit au départ, moins ceux qui ont été tués au cours de ce scénario) discutent dans le salon. La réussite de jets de Déplacement Silencieux et d'Ecouter permet aux aventuriers de s'approcher à pas feutrés et d'entendre les propos tenus à travers la porte de séparation.

L'essentiel de la conversation concerne le départ des assassins vers le Continent Nord, fixé au matin suivant à bord d'un vaisseau appelé la *Marée Libre et Tranquille*. Le dénommé Menekeyil affirme aux autres qu'il a mis le Livre en lieu sûr et que leur mission est couronnée de succès.

Suite à cette conférence, le groupe se détend en buvant du vin et en fumant des pipes bourrées d'herbes à l'odeur immonde. Au bout d'un moment, Menekeyil et l'un des Mereghns se rendent dans leurs chambres de l'étage supérieur, pour y ramasser leur matériel et leurs biens personnels. Menekeyil lève également le piège qui protégeait *Les Choses Eclatantes* et descend le volume au salon.

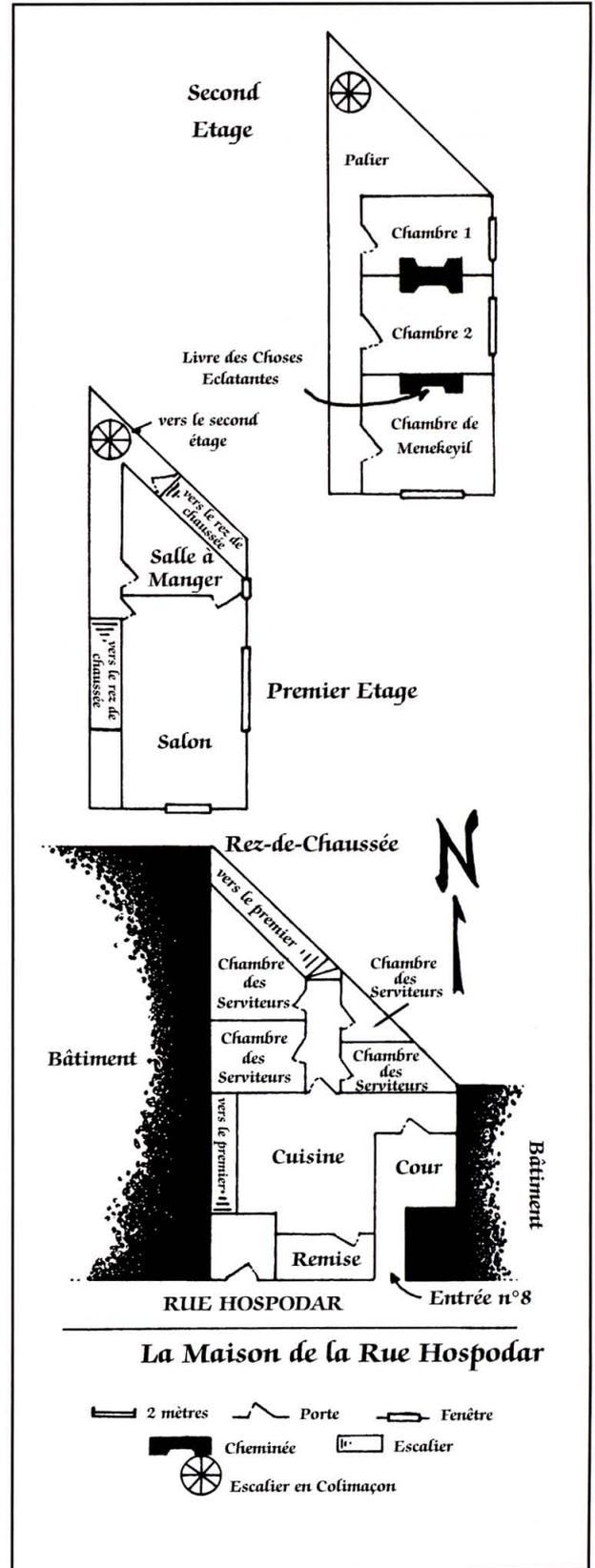
En cas d'affrontement, ou encore s'ils découvrent la présence des personnages dans la maison, les défenseurs combattent avec intensité. Menekeyil laisse les assassins le protéger et tente de retirer le livre de sa cachette (dans la cheminée) avant de s'enfuir par la fenêtre de la chambre de devant.

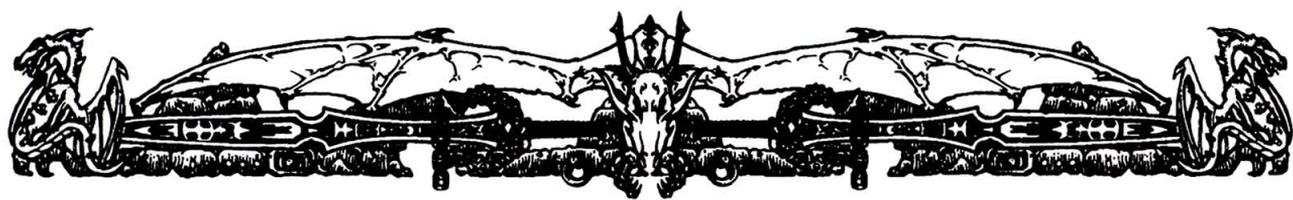
Il se servira peut-être de l'huile de falier (voir plus loin) pour allumer un incendie de diversion. Les Mereghns combattent d'abord pour préserver leur mission, puis pour se sauver, et enfin seulement pour tuer les PJ.

Si Menekeyil parvient à fuir, il gagne les quais et se cache jusqu'au moment où la *Marée Libre et Tranquille* est presque prête à appareiller. Si les personnages-joueurs ont surpris la conversation tenue dans le salon, ils parviennent probablement à l'empêcher de quitter Cadsandria en possession du livre.

Les Chambres du Deuxième Etage

Le dernier étage de la maison est un lieu de repos. On y trouve trois grandes chambres. Menekeyil en dispose d'une et les Mereghns se partagent les deux autres.





Les pièces à l'allure spartiate contiennent trois châlits chacune et une malle en bois toute simple, laquelle a été rivée au sol. Les locataires doivent acheter leur propre matelas.

Les malles ne renferment pas beaucoup de biens. Ces Mereghns trouvent plus facile de voler ce dont ils ont besoin. Chaque cantine recèle une petite bourse en toile fournissant une somme totale de 4 000 bronzes.

La réussite d'un jet de Chercher permet de découvrir qu'une des malles contient 1D3 petites fioles remplies d'un liquide épais et toxique. C'est un venin pour lames dont la VIR est égale à 1D10+10. Chaque flacon renferme assez de poison pour enduire une épée, deux dagues, ou encore cinq pointes de flèches. Il s'agit du même poison que celui dont les Mereghns se sont déjà servi contre les aventuriers et contre Nilgis.

La Chambre de Devant

La chambre la plus proche de la rue possède une grande fenêtre qui domine cette dernière. Un jet d'Idée permet d'estimer qu'il est possible de se laisser tomber sur le porche situé en contrebas. Menekeyil utilisera ce chemin pour s'échapper si les circonstances l'exigent.

La table est jonchée de feuilles de papier maintenues en place par un verre à vin et un coupe-papier émoussé. Elles comportent des plans de Cadsandria et de ses environs, où l'emplacement de la bibliothèque et de la villa de Lenathan est marqué à l'encre.

Si le raid dont Lenathan a été victime s'est bien déroulé, les documents comprennent également des notes manuscrites servant à mémoriser la rune qu'il est nécessaire de connaître pour entrer dans l'entrepôt souterrain de la bibliothèque. Cette rune est un pictogramme tracé en Haut Idiome ; plus qu'un mot, elle représente un état d'esprit, un certain phrasé, et des gestes spécifiques.

Pour l'apprendre, il faut réaliser un véritable exploit exigeant une étude et une concentration intenses. Les aventuriers qui tentent de la comprendre perçoivent seulement une forme compliquée qui paraît exister dans plusieurs dimensions séparées, passant occasionnellement de l'une à l'autre comme si la rune à proprement parler était vivante.

L'Huile de Falier

S'il détient le *Livre des Choses Eclatantes*, Menekeyil l'a dissimulé au sein de la cheminée. Pour le trouver, les personnages doivent préciser qu'ils cherchent à l'intérieur de cette dernière. La boîte y est suspendue, à hauteur de la tête, au bout de six minces fils de fer ancrés dans la maçonnerie à près de 30 cm au-dessus du livre.

Deux de ces fils sont des pièges reliés à une fiasque d'huile de falier (contenue dans une bouteille noircie passée dans une des crevasses de la pierre). L'huile de falier est une substance volatile obtenue en distillant la sève du falier, un arbre qui pousse dans la Forêt de Troos, dans certaines zones

des Collines Mortes, et sur l'Île des Sorciers. Lorsqu'elle est soumise à une certaine force (si elle tombe, si elle est projetée, brûlée, etc.), la sève ainsi distillée explose en une gerbe qui occasionne 4D6 points de dégâts à toutes les personnes situées à moins d'un mètre de l'impact, 3D6 à celles sises entre 1 et 2 mètres, 2D6 à celles placées entre 2 et 3 mètres, et 1D6 à celles se trouvant entre 3 et 4 mètres. Comme le tome est protégé par une boîte en bronze, Menekeyil estime qu'il est à l'abri de l'explosion et ce, même si la boîte risque d'être brûlée.

Il existe un indice de ce piège. Contrairement aux autres cheminées, aucun feu ne se consume dans celle-ci ; d'ailleurs elle ne contient ni charbon ni cendres. L'âtre a été balayé et les chenets ont été repoussés sur les côtés. Menekeyil a tenté d'éliminer toute possibilité d'y allumer un feu. En réussissant un jet de Chercher on peut voir des empreintes de bottes à l'endroit où il s'est tenu au sein de la cheminée pour cacher le volume et installer le piège.

Pour déplacer le livre, il faut d'abord désamorcer le piège. La réussite d'un jet de Chercher permet au PJ de remarquer l'huile de falier s'il entre et se redresse dans l'âtre en étant muni d'une source de lumière. Cette opération ne peut être réalisée que par une personne à la fois. Le personnage-joueur peut tenir l'huile d'une main et couper les fils de l'autre.

S'il ne trouve pas l'huile, il lui faut réussir un jet d'Amorcer/Désamorcer un Piège pour deviner quels sont les deux fils qui la font tomber ; celui qui désamorcer le piège doit d'abord couper ces deux fils en utilisant une lame très acérée et en agissant avec force précautions. Menekeyil peut effectuer cette manœuvre en six rounds de combat.

Par ailleurs, les aventuriers peuvent déclencher le piège à distance et espérer que le livre survivra à la déflagration. Ils peuvent aussi recourir à la magie pour prévenir toute flamme ou pour empêcher l'huile de prendre feu.

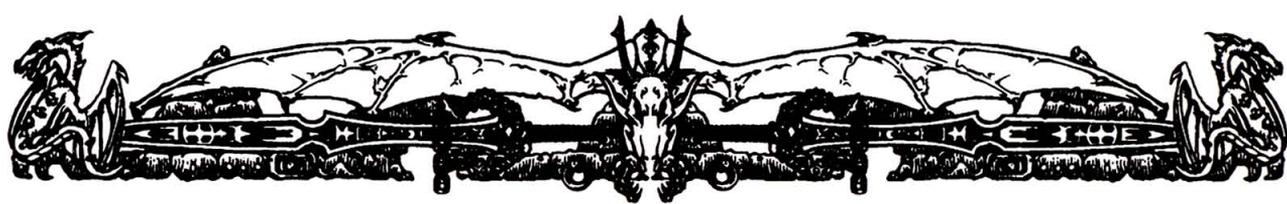
Si l'huile de falier explose, une boule de feu sort de l'âtre et engouffre la pièce. En trois rounds de combat, une fumée noire suffocante commence à étouffer les survivants. Au début du cinquième round de combat, toute la pièce est en flammes, et en cinq rounds de combat supplémentaires, c'est le deuxième étage tout entier qui brûle. La totalité du pâté de maisons de la Rue Hospodar est exposée au risque d'incendie.

Menekeyil

Sujet idéal pour Darnizhaan, Menekeyil connaît une déroute morale et spirituelle. Son âme s'est érodée sur de trop nombreux champs de bataille pour encore se soucier des êtres vivants. Il préfère servir ceux qui partagent ses desseins amoraux de survie et de puissance sans autre raison que de les atteindre.

Au combat, Menekeyil se jette d'abord Armure Infernale avant d'utiliser Rasoir Infernal à la première occasion. Il aime mieux lancer les deux sorts l'un après l'autre. C'est un expert au maniement de la dague et du sabre d'abordage.





Les Rivaux s'Affrontent

Menekeyil n'a pas intérêt à discuter avec les personnages. Ceux-ci se tiennent en travers de son chemin et doivent donc être écrasés. Cela dit, ils souhaiteront peut-être lui parler. Si l'affrontement se fait indécis, ou si les PJ lui présentent des arguments persuasifs doublés de jets de Baratin, il retient sa main et écoute ce qu'ils ont à dire. C'est d'autant plus profitable si les Mereghns peuvent en profiter pour mener une attaque surprise.



Menekeyil n'accepte aucun compromis. Le livre lui revient à lui et à lui seul. Les plaidoyers chargés d'une sensibilité outrée devant le pauvre sort de Finnois ne l'émeuvent guère. Au contraire, il invite les personnages-joueurs à se joindre à lui et leur vante la puissance du Dieu Mort Darnizhaan, lequel accorde l'immortalité à ses fidèles.

Il existe, dans cette affirmation, une possibilité de faire douter Menekeyil. Le cas désespéré de l'ivrogne maudit Ranyart Finnois est un exemple de la façon dont les Seigneurs des Autres Mondes récompensent leurs adorateurs. Quelle garantie Menekeyil a-t-il ? Qu'est-ce que Darnizhaan lui a apporté jusqu'à présent ?

L'obtention d'un succès critique en Eloquence, ou un jeu de rôle vibrant de la part des joueurs, convainquent le mercenaire endurci. Il ne se rend pas, mais il veut bien se laisser acheter.

Il accepte 15 000 bronzes s'il n'a pas le livre en sa possession et 30 000 s'il le détient. Des jets de Marchander peuvent lui faire baisser son prix, mais quoi qu'il en soit, il est maintenant possible d'en arriver à une solution pacifique.

Menekeyil

Agé de 37 ans, il est grand et maigre. Son visage émacié correspond plus à celui d'un poète affamé qu'à celui d'un soldat expérimenté et sans pitié. Ses cheveux sont longs et noirs, noués au niveau de la nuque par un peigne d'argent ornementé à la facture inhabituelle. Menekeyil est mince, mais ses muscles sont durs et entretenus.

Il porte les robes et les soieries d'un marchand, mais il a passé le long manteau renforcé des éclaireurs ilmiorans pardessus ; ce dernier est un vêtement sans manches qui n'entrave pas le mouvement du bras armé tout en protégeant les jambes, le corps, et le cou.

Menekeyil, Sbiro de Darnizhaan

FOR 16 CON 17 TAI 14 INT 15 POU 19
DEX 17 APP 10

Chaos 97 Balance 56 Loi 22

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Sabre d'Abordage* 160 %, dégâts 1D6+2+1D4 ; *Dague de Parade* 135 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Dague de Lancer* 86 %, dégâts 1D4+2+1D2, portée de base 10 mètres ; *Bagarre* 83 %, dégâts 1D3+1D4 ; *Lutte* 69 %, dégâts spéciaux

Armure : 1D6 (sans heaume), Manteau long renforcé ilmioran et cuir militaire

Sorts : Armure Infernale (1-4), Rasoir Infernal (1-4), Vue de Sorcière (3).

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 48 %, Chercher 82 %, Déguisement 31 %, Dissimuler un Objet 44 %, Ecouter 76 %, Esquive 73 %, Grimper 51 %, Haut Idiome 15 %, Jeunes Royaumes 61 %, Lancer 60 %, Langue Commune 99 %, Médecine Rudimentaire 35 %, Million de Sphères 01 %, Natation 31 %, Pister 56 %, Réparer/Concevoir 68 %, Sagacité 63 %, Sauter 49 %, Se cacher 66 %

Quatre Autres Mereghns

	1	2	3	4
FOR	16	13	14	12
CON	15	14	11	12
TAI	11	13	14	12
INT	16	10	11	16
POU	15	13	13	12
DEX	14	13	13	13
PV	13	14	13	12
MD	+1D4	+1D4	+1D4	aucun

Armes : *Bagarre* 120 %, dégâts 2D3+MD ; *Epée Large* 110 %, dégâts 1D8+1+MD ; *Dague avec Garde* 80 %, dégâts 1D4+2+MD ; *Dard-Aiguille* lancé 75 %, dégâts 1D2-1, extrémité enduite d'un poison pour lames de VIR 18 ; *Poignard sans Garde* (dans fourreau de jambe) 74 %, dégâts 1D4+2+MD ; *Garrot* 68 %, dégâts de la strangulation ; *Arc du Désert* 60 %, dégâts 1D*+2+1/2MD

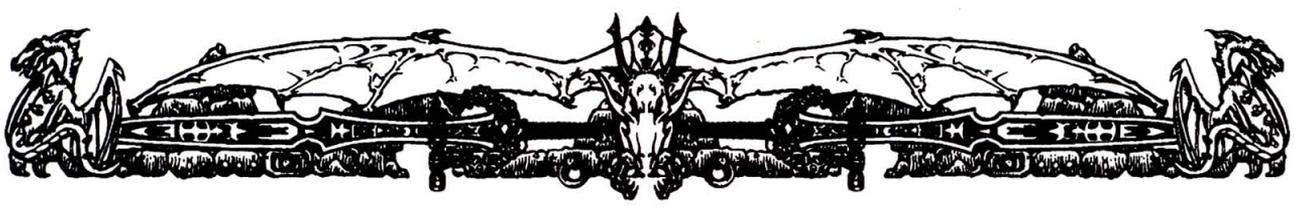
Bouclier : aucun

Armure : 1D6 (sans heaume), Cuir et anneaux

Sorts, Convocations : aucune

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 74 %, Artisanat (Tour de Passe-Passe) 70 %, Baratin 66 %, Chercher 79 %, Crocheter 69 %, Déguisement 125 %, Déplacement Silencieux 104 %, Dissimuler un Objet 56 %, Ecouter 73 %, Grimper 73 %, Haut Idiome 58 %, Lancer 132 %, Marchander 55 %, Médecine Rudimentaire 44 %, Pister 66 %, Potions 29 %, Sagacité 39 %, Sauter 48 %, Se cacher 58 %, Techniques d'Évasion 30 %





Fin du Jeu

Le **Livre des Choses Eclatantes** peut se terminer de diverses façons, selon que les personnages ont réussi ou échoué. Nous vous proposons trois fins possibles.

• **Les aventuriers l'emportent sur Menekeyil et les Mereghns**, récupèrent le livre, et regagnent Raschil pour aider Ranyart Finnois.

• **Les aventuriers battent mais ne tuent pas Menekeyil**. Le mercenaire rassemble de nouveaux alliés et voue sa vie à la recherche et à la destruction des PJ. Menekeyil devient ainsi un grand ennemi et sa croisée peut être au centre de nombreux scénarios à venir.

• **Menekeyil bat les aventuriers et monte à bord de la Marée Libre et Tranquille pour quitter Cadsandria**. Il retourne au Désert des Larmes et présente le livre à Darnizhaan. Si les personnages désirent lui donner la chasse, le maître de jeu devra créer les éléments nécessaires à cette poursuite.

Les Récompenses de Cadsandria

Certains Cadsandriens auront peut-être des raisons de récompenser les PJ avant leur départ. Si ces derniers ont sauvé Lenathan, le Chancelier Réthik et la bibliothécaire les remercieront de leur aide. Si les personnages-joueurs semblent grossiers et issus de la basse classe, ils reçoivent chacun cinq argents données avec rudesse, et un repas leur est servi dans l'arrière-cuisine. S'ils paraissent venir d'une classe sociale plus élevée et font preuve d'intelligence, ils se voient tous offrir un semestre ou deux d'instruction gratuite dans quelque art ou science approprié.

S'ils se révèlent appartenir à la haute classe, le Chancelier se fonde en remerciements et leur offre les services de l'université et les siens propres chaque fois qu'ils en auront besoin. Cette promesse est considérable et il espère bien ne jamais devoir la satisfaire ; toutefois, il la respectera. Cet engagement obligera les chanceliers qui lui succéderont mais cela, à un moindre degré.

Retour à Raschil

Si les aventuriers récupèrent le livre, ils regagnent Raschil. Les histoires qui hantent la cité ont empiré et la peur a saisi la ville. Des comités de lynchage parcourent les rues à la recherche de Ranyart Finnois. Son humble mesure a été incendiée et les gens crachent au sol si son nom est prononcé.

Demandez à vos joueurs de faire un jet de Chance ; pour chaque jet raté, une personne a été tuée par les contes maraudeurs durant leur absence. Les chiens d'Ashlyn ont peut-être

occis une jeune femme, ou bien le Gatha aura dévoré un vieil homme, ou encore l'embuscade de Triste Colline aura massacré un marchand ambulant. Le charbonnier qui se languit d'amour n'aura fait aucune victime, mais tous en ont assez de l'entendre épiloguer sans fin sur la beauté de la fille du meunier.

Si les personnages se font connaître, un ami de Finnois se glisse à leur côté et leur indique, dans un murmure, que le conteur se cache «Aux Trois Lames Affilées». Là, l'aubergiste leur fait un signe de tête et les prie de s'asseoir à une table. Après l'heure de la fermeture, il les conduit dans la cave à bière.

Finnois y est assis, seul, noyant ses sens dans l'alcool. Il salue les PJ avec une terrible lueur d'espoir dans les yeux. Quand ils finissent de narrer leur aventure, une voix jeune rit joyeusement et l'Avatar de Maluk s'avance d'un pas, sortant de l'ombre de deux tonneaux entre lesquels il se tenait caché (pourtant, aucun jet de Chercher mortel n'a pu l'y déceler).

Cette incarnation de l'avatar a pris la forme d'une jeune femme svelte, âgée d'une vingtaine d'années environ. Son visage est empreint d'un savoir malicieux horrible à voir sur une personne aussi jeune. Elle félicite les personnages-joueurs de leur succès.

«Avez-vous ramené ma bague ?» demande-t-elle. Si tel est le cas, elle la prend et la repasse à son doigt. Si les aventuriers gardent l'anneau et mentent à son sujet, la Fille Borgne ne dit rien, mais Maluk devrait se venger du vol et du mensonge à un moment ultérieur.

L'avatar ne peut demander le livre, il doit lui être offert. Dans ce cas, elle s'en saisit brusquement avec une joie visible et en déchire toutes les pages. Elle donne la couverture et la boîte à Finnois.

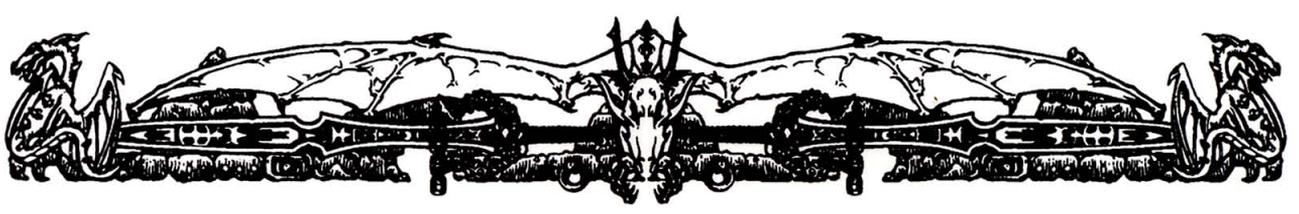
«Ecris toutes tes histoires, lui dit-elle, et relie les feuilles entre ces couvertures. Garde le tout dans la boîte, et ne la perds jamais car sinon, les histoires reviendront te hanter.» Elle prend les feuillets originaux et les présente à la flamme de la lampe.

«A présent, Darnizhaan ne peut plus apprendre l'emplacement des épées noires, déclare-t-elle. Mes jolis mignons les porteront et le tueront, lui, le Dieu Mort des Déserts, le Dieu Mort du Néant.» Le papier se consume rapidement et une fumée âcre emplît la cave, obscurcissant toute chose, faisant cracher et tousser les personnages. Quand la fumée se dissipe, la manifestation a disparu.

Une Dernière Récompense

Sur l'un des tonneaux, une bouteille de vin est apparue, accompagnée de gobelets destinés aux personnages et à Ranyart Finnois. Ce dernier jure qu'ils n'étaient pas là avant. Le vin donne 1D4 points d'INT à chacun des buveurs ; il est en quantité suffisante pour offrir un verre à chaque membre du groupe.





Ils sentent presque immédiatement leur esprit se rafraîchir à la source du Conflit Cosmique dont ils devinent le bouillonnement autour d'eux. C'est le cadeau de départ de Maluk. Ajoutez 1D8 points de Chaos par point d'INT conféré par le breuvage de Maluk à chacun des buveurs.

Comme tous les présents du Chaos, le vin a son prix. Chaque fois qu'un PJ réussit un jet d'Idée grâce à son INT améliorée, il ressent une douleur aiguë derrière l'oeil gauche, laquelle se mue vite en mal de tête lancinant. Réduisez toutes ses compétences de 10 pour-cent pendant 1D8 heures.

La Délivrance de Ranyart Finnois

Finnois doit coucher les cinq histoires qui parcourent la ville par écrit, les relier au sein du *Livre des Choses Eclatantes*, et conserver ce dernier dans la boîte. Les contes redeviennent le domaine de la pure fiction et cessent d'importuner Raschil. La population se réjouit, et sa colère diminue. Plusieurs jours plus tard, Finnois demande aux personnages-joueurs de l'escorter en armes jusqu'à la place du marché.

Là, il fait une déclaration publique pour expliquer toute l'histoire, en omettant toutefois de mentionner son implication personnelle avec le Chaos. Son éloquence des plus brillantes convainc tout un chacun de son innocence et les aventuriers et lui sont traités en héros.

Cette nuit-là, Finnois fait un retour triomphal «Aux Trois Lames» et captive l'attention d'une foule compacte en relatant la pendaison du Roi Argnion, un récit particulièrement lugubre.

Malheureusement pour Ranyart Finnois, le matin suivant, des témoins affirment avoir vu un gibet spectral surgir sur la place du marché au cours de la nuit ; un cadavre couronné s'y balançait. La peur qui régnait à Raschil menace de revenir. Finnois écrit promptement la légende du Roi Argnion et place le parchemin au sein du *Livre*.

Le spectre du pendu ne réapparaît pas. Telle est la malédiction de Finnois : ce n'est plus un conteur. Chacune de ses fables semble condamnée à prendre vie. Il a perdu et son gagne-pain, et son mode de vie. C'est un homme brisé. Il se livre à une beuverie monumentale car il est déterminé à boire jusqu'à en périr.

Là encore, les personnages peuvent sauver Finnois. Si le conte du Roi Pendu a pris vie, tel n'a pas été le cas de son exposé de la façon dont les PJ ont récupéré le *Livre des Choses Eclatantes*.

Il ne peut relater une fiction, mais il peut faire la narration divertissante de la vérité. S'il est convaincu par cet argument, Finnois s'entraîne en racontant une anecdote amusante : le combat qu'il a vu la veille entre deux hommes trop saouls pour tenir debout. Cela fait, aucun fantôme bagarreur ne vient hanter les rues de sa démarche trébuchante cette nuit-là. Finnois nourrit un nouvel espoir, et il ne tarde pas à être admiré pour sa capacité à rendre héroïque les accomplissements des gens ordinaires.

Si les Aventuriers Echouaient...

Les histoires empirent jusqu'à faire de multiples victimes. L'aubergiste arrête de protéger Finnois et le livre à la foule ; le conteur est pendu sur la place du marché.

Les apparitions cessent. Par la suite, tout le monde accuse Finnois d'avoir été un sorcier et crache au sol quand son nom est prononcé.

D'ailleurs, Maluk n'a ni oublié ni négligé l'échec des personnages-joueurs. Il accomplit sa vengeance. Un matin, au réveil d'un sommeil particulièrement fatigant, les aventuriers découvrent tous qu'ils ne voient plus de l'oeil gauche. Ils sont également incapables de parler : leur langue se fige dans leur bouche.

Réduisez leur DEX de 1D8 points et supprimez leurs jets d'Art verbal, de Marchander, de Déguisement, de Baratin, d'Eloquence, de Langue Etrangère et de Langue Maternelle parlées. Ce handicap dure très exactement 24 heures, au bout desquelles la vue et le discours leur sont complètement rendus.

Le Stigmate de Maluk se reproduit 1D8 jours plus tard, puis 1D8 jours après, et ainsi de suite, affectant un ou tous les personnages à la fois, à l'appréciation du maître de jeu.

Quand le MJ le juge approprié, Maluk lève sa malédiction. La punition du vol de la bague pourra intervenir à une date ultérieure.

Notes Finales

Les Jeunes Royaumes peuvent suivre une route déterminée non par des personnes comme Menekeyil et Darnizhaan, mais par une force supérieure et malfaisante dont la destinée n'est pas encore accomplie.

De nombreux éléments du présent scénario peuvent être développés pour créer d'autres aventures. Ranyart Finnois peut devenir un ami et un compagnon utile et haut en couleurs pour les fois où les PJ reviendront à Raschil.

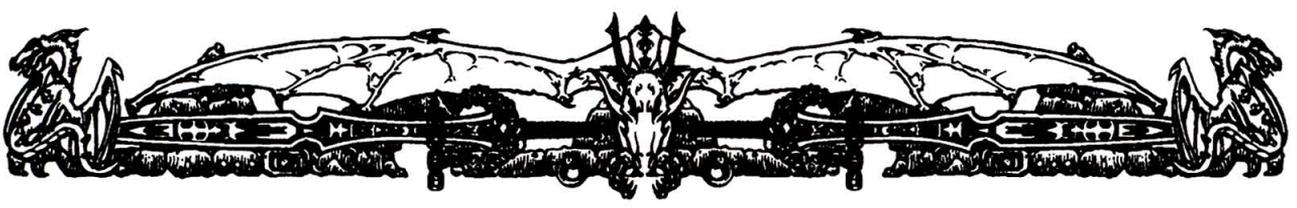
Si Leanamayn Lenathan a une dette envers ces derniers, elle pourra les aider dans le futur ; par contre, si elle sait qu'ils ont volé un livre de valeur à la bibliothèque, elle ne leur pardonnera pas de sitôt.

Le problème de la bague peut rester en suspens en attendant d'être réglé. Il en va de même de la vengeance des autres adorateurs de Darnizhaan.

Si Menekeyil réussit à garder le *Livre des Choses Eclatantes*, les personnages-joueurs se retrouveront peut-être mêlés à une quête visant à l'empêcher de localiser les Epées Noires Stormbringer et Mournblade, qu'il s'est engagé à détruire au nom des Dieux Morts.

La façon dont les maîtres de jeu choisiront d'aborder une telle interprétation de la saga d'Elric dépasse le cadre de ce scénario.





Les Quatre Saisons



Les Quatre Saisons traite tout autant de passion et de désir ardent que d'épées affilées et d'armures lourdes. C'est une histoire d'idylle, de désespoir, de trahison, et de rêves perdus : un moine perd sa pureté, un prêtre tombe en disgrâce, deux hommes s'efforcent d'obtenir un amour impossible, et une femme tente de se libérer de tous les mélis-mélos de l'amour.

Telle qu'elle est écrite, il faut un an pour jouer cette aventure. S'ils le souhaitent, les maîtres de jeu peuvent considérer que l'alternance des saisons symbolise la vie, la roue de l'amour, les régions que la quête des aventuriers leur fait traverser, et le caractère des quatre protagonistes.

Les Oeuvres de l'Amour

Nadec Ascand engage les personnages pour qu'ils l'accompagnent dans sa quête. Ariocho a transformé sa bien-aimée en un reptile grotesque. Un luth spécial, une chanson particulière, et un chanteur singulier peuvent lui rendre sa forme initiale. Pour les réunir, le groupe doit visiter le Désert des Soupirs, le Désert des Larmes, les Montagnes Sans Nom, puis regagner Ilmar. Un rival, le Capitaine Sévik, menace et harcèle leur progression,

Les Sept Parties des Quatres Saisons

- **Les Oeuvres de l'Amour**, où le maître de jeu prend connaissance d'une passion perverse et de ses conséquences, et où certains secrets et désirs ardents sont révélés.

- **Le Printemps**, où les aventuriers font leur entrée dans ce conte de l'amour obsessionnel, rencontrent un jeune noble qui se languit d'amour et un grand prêtre dément, et assistent au terrible sort d'une belle jeune fille.

- **L'Été**, où les personnages parcourent avec peine les sables aux gémissements incessants du Désert des Soupirs, découvrent des ruines anciennes, rencontrent un prophète érudit, et prennent une décision cruciale.

- **L'Automne**, où les PJ pataugent dans la brume et les pluies du Désert des Larmes, se jettent dans une em-

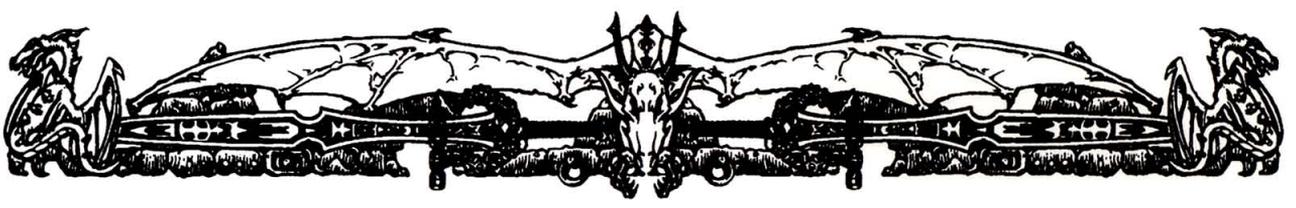
buscade bestiale, apprennent les dogmes de la tribu des Crinières des Chevaux Rouges, et discutent avec des visions.

- **L'Hiver**, où les personnages-joueurs font connaissance avec les neiges épaisses des Montagnes Sans Nom, rencontrent une superbe jeune fille et son gardien blanc des neiges, et sauvent quelques habitants des montagnes d'un sort terrible, le tout au nom de la Loi.

- **La Perte de l'Amour**, où les aventuriers regagnent Ilmar, font l'expérience de la restauration et de la destruction de la beauté, et tirent des leçons tristes portant sur la vie et l'amour.

- **Descriptifs**, où nulle histoire n'est contée, mais où l'on trouve des valeurs numériques utiles au jeu.





et d'autres dangers font de même en cours de route. Le drame de ce scénario se manifeste au travers de la passion de cinq personnes. Nadec est très épris de Dame Vesna, et son rival, le Capitaine Bahar Sévik, également. Kimroc du Féadio, grand prêtre de l'Eglise de la Loi d'Ilmar, est le père à la noire jalousie de la jeune femme désirée par Nadec et Sévik. L'objet de leur désir mutuel est Vesna du Féadio, laquelle connaît également quelques attirances.

Le maître de jeu porte un fardeau inhabituel dans ce scénario. Outre le lot d'humains, d'animaux, de créatures, de démons, et de mauvais temps qu'il lui faut décrire, il doit interpréter continuellement certains rôles et personnalités expliqués plus avant. Essayez de développer des situations où le dialogue domine ; fuyez les risques de vous parler à vous-même. Si Nadec et Féadio conversent, ils ferment d'abord la porte et racontent plus tard de quoi il retournait aux PJ. Si Nadec et Sévik doivent parlementer, Nadec délègue ce rôle à un personnage-joueur ou les deux hommes ne cessent de se crier dessus à tour de rôle et Nadec demande chaque fois conseil aux aventuriers. Si deux ou trois de vos personnages se trouvent au même endroit ou dans la même pièce au même moment, reportez le poids de la conversation sur le plus dominant d'entre eux. Les autres peuvent réagir en silence, dire quelques mots, ou émettre des commentaires personnels ultérieurs. Laissez les PJ occuper le centre de la scène.

Nadec Ascand



C'est le fils unique d'une maison noble de la cité-état d'Ilmar. Beau et gracieux, il a les cheveux bruns bien coupés et des yeux marron foncé. Il s'habille à la dernière mode, est instruit, et fait montre de manières élégantes. Le Sire Areehn Ascand, son père, est riche et respecté dans la cité, où il est renommé pour ses entreprises marchandes. Nadec est en passe d'obtenir un haut statut et un héritage fortuné.

Distrait et naïf, il est assez riche pour racheter tout ce qu'il perd et ses serviteurs s'affairent pour surveiller ou pour amoindrir ses méprises. Libéré des contingences de ce monde, Nadec s'est pris d'intérêt pour la théologie, la philosophie, et la politique. Il aime discuter des problèmes et des grands accomplissements. Il croit que la Loi offre l'harmonie et dédaigne le Chaos inconstant.

C'est un rêveur et un romantique, mais aussi un chanteur de ballades et de rondeaux faisant l'éloge de l'amour chaste et des devoirs vaillants de la Loi. Il a récemment proclamé un

amour éternel à Vesna, mais son attachement n'est pas partagé et demeure sans réponse, car le père de la demoiselle ne lui permet pas d'exprimer ses sentiments. Le jeune Ascand a fait peindre un portrait miniature de sa dulcinée et le porte dans un médaillon passé autour du cou.

Il préfère la compagnie des nobles et des dévots rigoureux de la Loi et se montre plus cordial envers les aventuriers répondant à cette description. Une aventurière pourra éveiller son intérêt durant la quête, mais il l'oubliera cruellement lorsqu'il aura regagné Ilmar et sa place au sein de la société.

Dans ce scénario, Nadec Ascand engage les personnages car il n'a pas l'habitude des voyages pénibles. Au début, il geint et se plaint comme un enfant. Il ne participe pas aux corvées et ne sait pas combattre. Son sens exagéré de la chevalerie lui interdit tout d'abord d'être perfide avec le Capitaine Sévik.

Comme les semaines s'écoulent, Nadec pourra faire montre d'une indépendance et d'un sens des responsabilités croissants. Si possible, il devrait faire ses preuves aux yeux des PJ à un moment ou à un autre en prenant la tête de l'expédition dans une situation de danger. Lorsqu'il retournera en Ilmar, il sera peut-être plus homme qu'adolescent et fera un bon prétendant au titre de mari et père.

Le Capitaine Bahar Sevik

Sévik est un homme d'expérience ayant passé le cap de la trentaine. Ses cheveux noirs tombent en ondulant sur ses épaules, et ses yeux gris perçants, sa barbe hérissée, ses sourcils broussailleux, et son visage hâlé lui donnent une allure aussi menaçante qu'effrayante.

Il est solidement bâti. D'ordinaire, il s'habille à la façon des guerriers, avec un pourpoint de cuir renforcé d'anneaux d'acier qu'il porte par-dessus des vêtements simples. Sévik enfle des bottes lourdes et une robuste épée large pend à son flanc. Il s'exprime dans le langage des hommes forts. Croyant que les puissants dirigent tout naturellement les faibles, il se comporte avec arrogance et rudesse le plus clair du temps. Il sait être impitoyable et dangereux. Le capitaine connaît les stratagèmes et les batailles, les sièges et le ravitaillement, les

armes et les montures, les chants guerriers et le cri de l'adversaire.

Il crache sur la religion, sur la philosophie, sur la sorcellerie, sur la magie, et sur tous les bijoux de l'esprit.

Il ne s'intéresse nullement au conflit opposant la Loi au Chaos, à moins qu'il puisse en tirer une gloire personnelle.





Quand il est tombé amoureux de Vesna, sa nouvelle émotion a déjoué presque tous ses instincts. Il s'est entretenu de son amour auprès du père de la jeune fille, mais Féadio a refusé ses visites. La passion de Sévik perturbe son sommeil et il est furieux contre ce vieil homme borné.

Il est possible d'en appeler à l'honneur de soldat de Sévik. S'il est insulté devant des passants, il propose systématiquement de disputer un duel à l'épée qu'il livrera ensuite avec équité et bravoure.

Il a peu de chance de tenir face à un Champion de la trempe de Dame Frida, car c'est un soldat parmi tant d'autres : sa formation et ses instincts sont orientés vers le combat de groupe mené à dos de cheval et non vers le corps à corps individuel disputé à pied. Nombreux sont les aventuriers qui possèdent des compétences au combat rapproché à celles du capitaine.

Sévik se fait accompagner de vingt hommes d'armes fidèles dans sa quête. Il ne s'attend pas à voir une mauviette du genre de Nadec lui faire obstacle et ce, quand bien même le jeune noble s'entourerait de gardes du corps. Si son rival vient à représenter une menace, le Capitaine utilise sa ruse de militaire : il déploie des embuscades, pousse à la trahison, et tend des pièges mortels au jeune Ascand. Il n'ose pas assassiner ouvertement son adversaire car le père de Nadec deviendrait alors un ennemi redoutable et influent.

La présence de Sévik est semblable à celle de Vesna : presque invisible. Si le maître de jeu le joue avec adresse, son existence cachée peut provoquer agacement et crainte chez les personnages.

Kimroc du Féadio

C'est le puissant grand prêtre de l'Eglise de la Loi d'Ilmar. Vesna est sa fille et son unique enfant. Sa femme est morte quelques années plus tôt. Kimroc et Vesna vivent dans une villa agréable située à proximité de l'église ; ils disposent d'une douzaine de loyaux serviteurs.

Féadio porte les vêtements de sa confession, des robes de soie blanches décorées de la flèche unique de la Loi. Il a un profil disgracieux, un nez crochu, des yeux enfoncés, un crâne en forme de dôme, et une barbe grise pointue. Il est anguleux et son corps est courbé et usé. De nombreuses personnes se demandent comment la belle Vesna a pu sortir de ses reins.

Kimroc du Féadio a l'habitude de commander. Il dirige l'église d'Ilmar d'une main ferme et avec emportement. Il exige une foi vraie et l'obéissance, et n'autorise ni l'incertitude ni le doute : il existe un Chemin Unique, et Féadio en connaît la nature.

Il se mêle rarement à ses fidèles et ne demande jamais leur conseil ou leur opinion. Il vit pour apporter la Loi et la constance aux Jeunes Royaumes. Le hasard et le changement sont l'ombre du Chaos, aussi sont-ils dangereux et convient-il de les éviter. Tous ceux qui choisissent le Chaos sont ses ennemis.

Il méprise également l'amour, car ce sentiment amène le fardeau de l'émotion aux hommes et aux femmes, un état de faiblesse qui ouvre la porte aux tentations du Chaos. Il nourrit envers sa fille des sentiments que l'on pourrait qualifier d'affection, mais il lutte contre eux.

Comme sa fille gagne en maturité, le grand prêtre est devenu obsédé par sa beauté ; il considère ses prétendants comme des hommes dont le désir est susceptible de détruire la magnificence de Vesna. Il interdit sa maison à ceux qui lui déclarent leur amour pour la jeune fille. Contre la volonté de celle-ci, il l'a enfermée à clef.

Féadio rêvait de préserver la jeunesse de Vesna à tout jamais en lui instillant la constance de la Loi, mais cette dernière a trouvé la perfection chez Avian, son moine précepteur, et ils sont devenus amants. Quand le grand prêtre l'a appris, il a immédiatement tué le moine. Dans sa fureur, il a voué l'âme d'Avian au Seigneur des Sept Ténèbres, déclarant d'un air mauvais que cette ignominie s'avérait plus utile à sa fille que les Seigneurs de la Loi. Amusé d'être ainsi honoré par un prêtre de la Loi, Arioch l'a remercié de cette faveur en rendant Vesna immortelle... une immortelle aux écailles de lézard ne pouvant plus vivre parmi les humains.

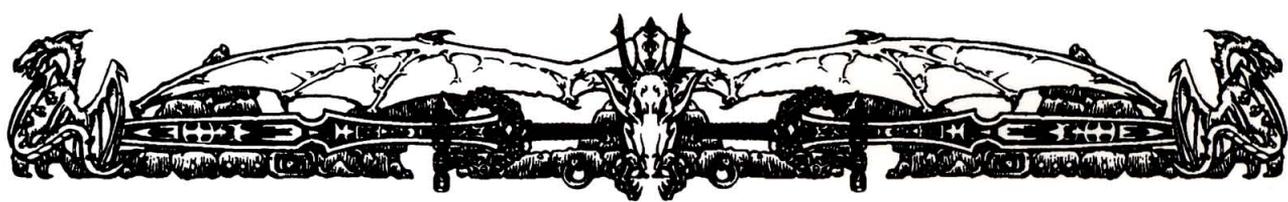
Consterné par ce tour, Féadio ne s'est pas départi de son arrogance ni de sa confiance et a fait placer le corps d'Avian dans sa cave. Il a ratissé la bibliothèque du temple et torturé des sorciers captifs pour apprendre comment redonner son apparence à sa fille. Il a découvert trois objets obligatoires que seule une quête ardue pouvait réunir.

Se sachant trop faible, il a fait appel aux deux amoureux les plus opiniâtres de Vesna, Nadec Ascand et Bahar Sévik. Il a promis la main de sa fille à celui qui accomplirait la quête. Tous deux ont accepté. Depuis le début, Féadio a prévu de trahir celui qui réussirait.

Quand les aventuriers rencontrent Kimroc du Féadio pour la première fois, il a perdu sa foi en la Loi et sombre dans la démence. Quand ils finissent la quête et regagnent Ilmar, le grand prêtre est devenu fou et a décidé de tuer sa fille pour créer une étrange copie susceptible de durer éternellement.

Dans ce scénario, les rencontres avec Féadio se produisent uniquement au début et à la fin. Au début, donc, il n'est rien d'autre qu'un père inquiet comme tous les autres. Toutefois, à la fin, il a l'air d'un dément et agit comme tel. Le maître de jeu doit mettre un bémol à son interprétation première de ce personnage pour qu'il reste crédible et ce, tout en laissant passer un ou deux indices du véritable état d'esprit de Féadio.





Vesna du Féadio

Nombre de gens jurent qu'elle est la plus belle de tout le Continent Nord. Tous ceux qui la voient se souviennent d'elle. Elle est âgée de vingt ans, svelte, et dotée de longs cheveux blonds qui lui tombent sur la taille. Ses yeux sont bleus et clairs. Elle s'habille de robes colorées mais ne porte ni bijoux, ni parfum. Elle sourit souvent.



ne s'est entretenu seul avec elle, ne lui a jamais récité de poème, ni fait la sérénade sous sa fenêtre. Son isolement a terni son âme et l'a laissée en pleurs.

Puis est arrivé un moine appelé Avian le Pur. Il a séjourné à la villa sur l'invitation de son père. Avian admirait la force et la grâce de Vesna, et elle-même aimait sa chaleur et son honnêteté.

Ces deux vertus ont été sa perte, car lorsqu'il a confessé son amour à Féadio, le grand prêtre a été pris de furie et lui a enfoncé une dague dans le coeur.

Vesna a ensuite été victime d'une terrible transformation digne d'un démon. Elle n'a jamais appris la mort d'Avian. Son père a rassemblé les renseignements nécessaires pour la libérer et s'est tourné vers des prétendants rivaux pour leur confier la quête à accomplir. Pris dans leur concurrence, ni le jeune Ascand ni Sévik ne savent que le souvenir d'un simple moine a déjà ravi le coeur de Vesna. La tragédie attend son heure.

Jusqu'à la fin même du scénario, Vesna ne fait rien. Mais elle doit être décrite pendant la plus grande partie de l'aventure. Le maître de jeu doit la dépendre quand les aventuriers découvrent sa forme répugnante, quand Nadec se souvient d'elle, ou quand il l'oublie et se laisse aller à la dépression, à la confusion, ou à la lâcheté.

Vesna est le seul sujet à partir duquel le MJ (dans la peau de Nadec) peut improviser sans risque. Sa présence devrait être permanente et ce, même si elle ne quitte jamais sa chambre.

Les Objets de la Quête

Nous décrivons ici au maître de jeu les trois objets obligatoires pour rendre sa beauté mortelle à Vesna. Aucun d'eux n'a son pareil dans tous les Jeunes Royaumes. Au début de la quête, les personnages savent seulement où se trouve le luth.

Le Luth de la Tristesse et du Chagrin

C'est un objet de la Loi qui fut réalisé plusieurs centaines d'années auparavant par un prêtre de Théril, la Dame Blanche de l'Inspiration. Il paraît ordinaire, mais il joue une musique incomparable lorsqu'il est utilisé par un musicien ayant juré fidélité à Théril. Aucune légende n'explique son nom mélancolique. Il est actuellement gardé dans le Désert des Soupirs par un homme sage appelé Idéen le prophète.

L'Hymne à l'Amour des Amoureux

Cette chanson ancienne a été écrite par un poète fou originaire de l'Orient Mystérieux. On dit d'elle qu'elle enchantait tous les couples. Elle transformait le volontaire et la réfractaire, le passionné et l'inconstante, le blasé et l'enthousiaste en amoureux à jamais inséparables. L'interprète de l'hymne devait seulement inclure les noms appropriés à la chanson, puis l'entonner en présence du couple en question.

A l'origine tout le monde pouvait utiliser cet enchantement, mais rares étaient les mortels qui acceptaient un amour inséparable et irrévocable, aussi le précieux secret fut-il perdu. Plusieurs siècles plus tard, les livres du savoir ne comportent qu'une ou deux lignes de cet hymne.

Dame Frida, Troubadour des Montagnes sans Nom

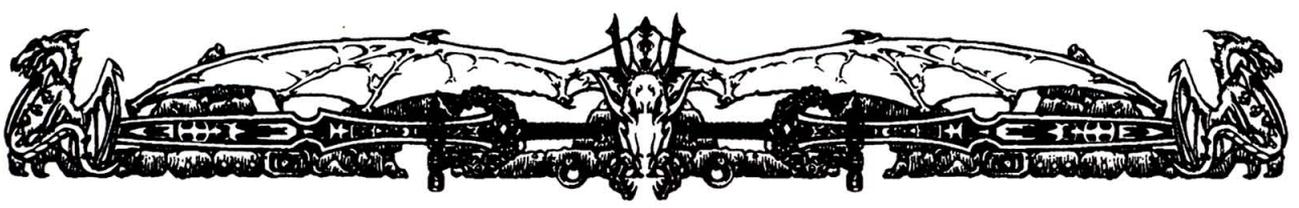
Dame Frida est une légende chez les nomades du Continent Nord ; on dit parfois d'elle qu'elle serait l'incarnation de la déesse Théril. Frida vit dans les sommets des Montagnes Sans Nom. Ce troubadour sans égal peut jouer du Luth de la Tristesse et du Chagrin et chanter «l'Hymne à l'Amour des Amoureux» en observant l'intensité et l'expression nécessaires. Elle ne quittera pas ses montagnes sans une bonne raison et, si les aventuriers arrivent jusqu'à elle, elle leur demandera d'abord d'entreprendre une quête pour son compte.

Le Printemps

«Nulle fleur n'ordonne à l'Amour»

L'aube donne naissance à une belle journée de printemps. Les rues d'Ilmar s'éveillent lentement. Les marchands sont prêts pour un nouveau jour de commerce mouvementé. Le soleil matinal escalade les collines et embrasse les maisons de bois au toit abrupt qui





s'assemblent sur les flancs de la vallée. Chiens et enfants bondissent hors de leur lit, puis s'élançant dans les étroites rues pavées.

L'hiver a quitté la cité. Les fleurs annoncent la venue du printemps. Les mélèzes, les bouleaux, les hêtres, et les érables ont délaissé leur rigide manteau d'hiver pour épouser des robes merveilleuses. Dans le ciel et au sommet des arbres, des oiseaux récemment arrivés sifflent, chantent, tournent en cercle, et s'abattent, flirtant et cherchant des brindilles et des branches pour construire leur nid. Comme le soleil se lève, le premier rossignol met un terme à ses histoires d'amour promis et d'amour oublié. Les êtres impitoyables et sans coeur eux-mêmes ressentent des pincements au coeur et une légèreté due au fait de vivre en ce premier jour de printemps. Une telle journée récompense la vie dans le nord et est synonyme d'amour.

Les aventuriers arrivent ce matin-là. Ils sont peut-être à bord d'un navire marchand qui gagne le port avec la marée en poupe, ou bien ils chevauchent en direction de la cité, franchissant des pâturages verdoyants couverts de pâquerettes. D'où viennent-ils ? Où vont-ils ?

Rencontre

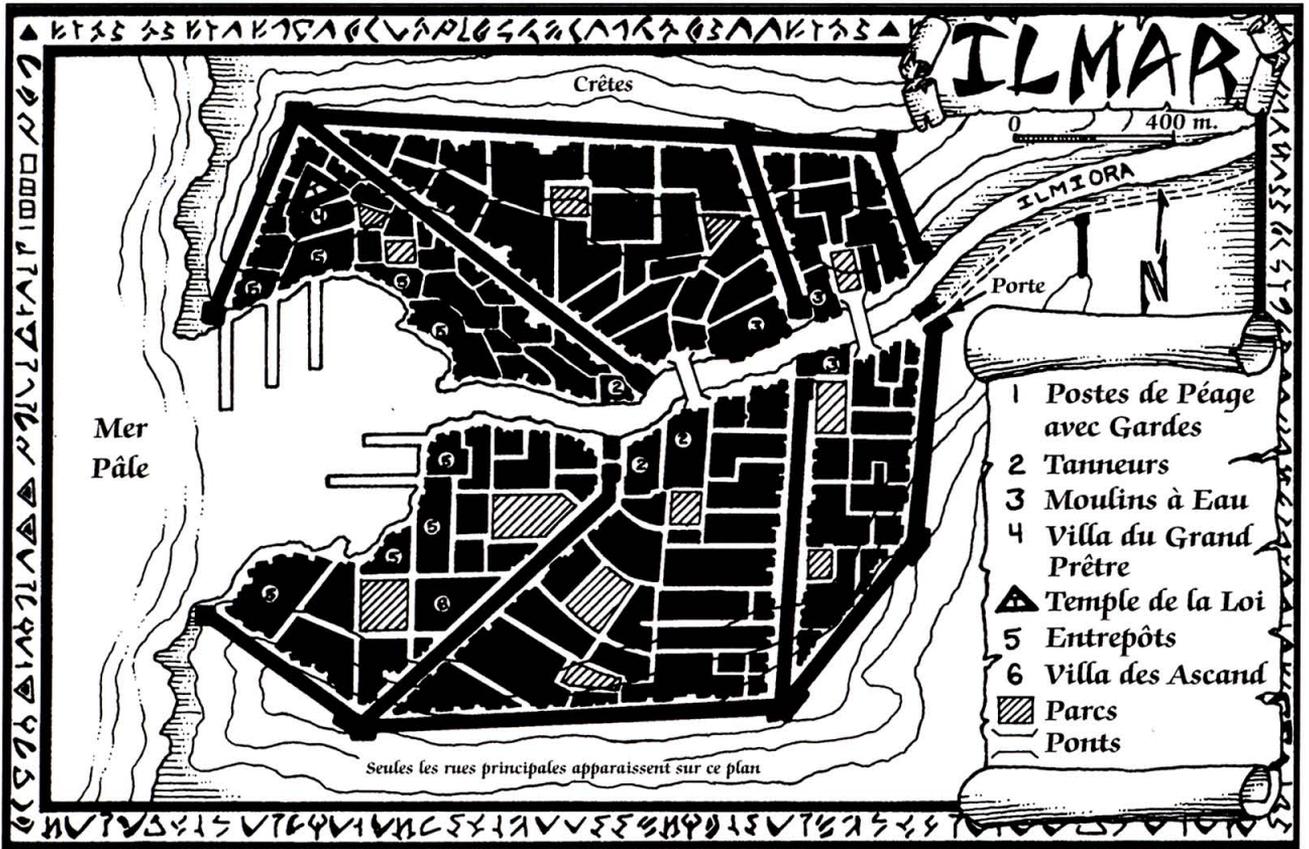
Les PJ passent la journée à s'établir, à trouver des logements, et à apprécier le doux rythme printanier d'Ilmar.

La nuit est aussi belle que l'aurore. Le parfum du printemps embaume l'air. Les lucioles volent en étincelant, le rossignol s'éveille et siffle ses airs romantiques, les fleurs exposent leur beauté, et la pleine lune surgit sur les collines, éclairant les rues et les toits comme en plein jour. Les places découvertes, où le commerce et le troc animent les journées, sont à présent le domaine des personnes agitées et solitaires. Des amoureux alanguis s'attardent dans des ruelles et des allées protégées où ils se taquinent, s'embrassent, et se prêtent des serments tout en respirant la douceur de la nuit et de l'être aimé.

Une musique harmonieuse flotte dans l'air. Un jeune homme occupe seul une petite place sise près de l'église. C'est Nadec Ascand. Il porte des soieries riches et une couronne de fleurs dans les cheveux. Il tient un luth à la main. Il se tient devant le mur d'un jardin. Par-delà cette enceinte se dresse une villa bien agencée, et l'homme épris d'amour pose son regard sur un balcon assombri. Il a les larmes aux yeux et un jet d'écouter surprend sa supplique douloureuse («Vesna !») comme il scrute l'obscurité par-dessus le mur. Nadec prend conscience de la présence des aventuriers. Il tente de sourire et y arrive presque.

«Aidez-moi, je vous en prie... Aidez-moi, je vous en supplie !»

Il se présente et raconte de quelle façon il a aperçu la belle Vesna, sur un balcon, et est tombé amoureux d'elle. Jour et nuit, il rêve d'elle. Il écrit des poèmes et des chansons en son





Le Conte de Féadio

C'est comme vous le voyez. Ma pauvre fille bien-aimée a été transformée en serpent doté de bras, et c'est là l'oeuvre d'un moine dément, un traître que le désir avait rendu fou. Je lui faisais confiance, et il m'a trahi d'une façon des plus abjectes. Je le prenais pour un homme bon, Avian le Pur était son nom, mais j'ai découvert la vérité quand je l'ai surpris qui tenait ma fille dans ses bras écoeurants ! Trois mois durant cette vipère a été mon invité ! Je l'ai maudit, et il a hurlé pour dire que si lui ne pouvait l'avoir, alors aucun autre ne l'aurait. J'ai eu l'impression que mes membres étaient attachés par des liens de fer invisibles et j'ai dû le regarder, impuissant, tandis qu'il psalmodiait des paroles indicibles, dédiant la beauté de Vesna aux Seigneurs du Chaos. Elle a crié (mon coeur a manqué d'exploser) et devant mes yeux s'est transformée en cette chose que vous pouvez voir. Seuls ses cheveux, ses beaux cheveux blonds, restent pour me rappeler ma chère fille.

Puis le spoliateur m'a ri au nez avant de disparaître dans une nuée vile et sulfureuse. Cela s'est produit il y a une semaine. Tout à ma honte, j'ai renvoyé certains de mes serviteurs. Je n'ai pas dormi depuis. Je vis dans la bibliothèque du temple où je cherche une réponse, que j'ai fini par trouver. Avec cette connaissance et vos compétences, je pense que vous pourrez sauver ma fille. D'après mes études, il est possible d'inverser une malédiction de laideur en faisant interpréter «l'Hymne à l'Amour des Amoureux» au meilleur troubadour du monde si celui-ci utilise un instrument de Loi absolue. Je connais l'existence d'un instrument de ce genre, le Luth de la Tristesse et du Chagrin. Il est en la possession d'un prophète qui vit seul dans le Désert des Soupirs. Celui-ci se nomme Idéen. Le reste m'est un mystère. Mes sources sont anciennes, et «l'Hymne à l'Amour des Amoureux» a depuis longtemps été oublié. Qui peut bien être le meilleur troubadour au monde ? Peut-être Idéen connaît-il ce secret ? Si vous pouvez me ramener le luth, l'hymne, et le troubadour, nous pourrions sauver ma pauvre Vesna. La récompense que je vous offre, Nadec ou Bahar, est la main de ma fille.

Je dispose des ressources du temple de la Loi. Ayez pitié de la honte d'un père et de la tragédie de sa fille. Puisse l'un de vous avoir l'habileté pour réussir.

honneur. Une fois, il lui a touché la main à l'église. Mais tout cela est vain, car son jaloux de père lui interdit de voir sa bien-aimée ou de lui adresser la parole. Féadio ne permet plus à la jeune femme de quitter sa demeure. Elle est prisonnière.

Aujourd'hui, Nadec a reçu des nouvelles bien pires. Une chose néfaste est arrivée à Vesna, un accident ou une maladie quelconque. Le père de cette dernière l'a sommé de le rencontrer le lendemain soir, de même que son rival en amour, le Capitaine Bahar Sévik, un soldat de cavalerie issu d'une famille fortuné. Nadec comprend qu'il leur faudra poursuivre une quête pour soigner Vesna.

Il se sent incapable de mener un long voyage seul, et estime que ses domestiques lui seront peu utiles dans une telle entreprise. Toutefois, il souhaite sauver l'objet de sa flamme, quitte à risquer sa vie. Un jet de Sagacité confirme l'ampleur de la détresse du jeune homme.

Si les personnages laissent entendre qu'ils pourraient se joindre à lui dans sa quête, Nadec les regarde avec surprise. Demandez à chaque PJ de nommer ses qualifications, de vanter sa valeur, de présenter des références, ou de se promouvoir d'une quelque autre façon. S'ils font bonne impression et paraissent sincères, Nadec leur offre un large sourire.

«Vos nobles sentiments et votre digne conduite vous font honneur ! s'exclame-t-il en riant de joie et en félicitant ses nouveaux compagnons. Si vous finissez notre voyage en ma compagnie, votre aide ne sera pas sans récompense.»

Il les invite à séjourner dans sa villa, située à quelques pas et quelques rues calmes. C'est un superbe bâtiment de pierre. Dans une cité faite de bois, ce trait atteste clairement de sa richesse. Le jeune noble régale les personnages-joueurs avec style, leur servant un vin excellent, dont il boit d'ailleurs plus d'une coupe. Leur vie et leurs expériences l'intéressent, aussi engage-t-il une conversation philosophique touchant à leurs rêves et à leurs croyances. Il proclame son amour vrai pour Vesna. Quand le soir tire à la nuit, il prend son luth et entonne des chansons de coeurs brisés et d'amoureux déchirés par le destin ; il continue jusqu'à ce qu'il se sente bercé par ses propres airs.

Une Vente Difficile ?

Si les aventuriers ignorent la situation désespérée dans laquelle Nadec se trouve lors de la première nuit, ils le voient sur la place du marché le lendemain, où il recherche des mercenaires. Il désire des gardes du corps au cas où Sévik tenterait de le vaincre dans les contrées sauvages.

Il offre 100 Bronzes par personne et par semaine, plus les faux frais, et le double lors des semaines où ils devront combattre. Nadec a de très hautes relations au sein de la société ilmiorane, il pourrait donc s'avérer un allié utile. Si les personnages déclinent une nouvelle fois sa proposition, le maître de jeu devra concevoir d'autres incitations ; cela dit, la vue d'un jeune noble aux poches remplies d'argent devrait suffire.





Le Sort de Vesna

Le lendemain, au crépuscule, Sire Nadec et les PJ se retrouvent devant la villa de Kimroc du Féadio. Des roses précoces couvrent le mur du jardin, emplissant l'air d'une riche senteur. Sire Nadec sort du tabac à priser d'une boîte d'argent et éternue dans un mouchoir en soie. Il fait passer la boîte de tabac.

Des sabots se rapprochent. Sept cavaliers pénètrent rapidement sur la place. Il s'agit du Capitaine Sévik et de six compagnons impétueux. Le Capitaine descend de cheval d'un bond et salue Nadec avec un sourire sarcastique. Il inspecte les personnages-joueurs sans mot dire puis regagne ses hommes. Il dit hâtivement quelque chose et tous rient ; la réussite d'un jet d'Ecouter permet de distinguer les mots «coupeurs de bourses sans discipline» et autres insultes du même acabit, lesquelles ne sont pas prononcées assez fort pour entraîner un combat.

Comme les derniers rayons du soleil disparaissent sous le toit de la villa, un homme vieux, usé, et fatigué ouvre la porte du jardin. C'est Kimroc du Féadio ; il présente un spectacle terrible à voir avec ses yeux bordés de rouge et son enchevêtrement de cheveux gris. Il porte une toge blanche, estampée

d'une unique flèche argentée de la Loi au niveau de la poitrine. D'une main maigre et veinée, il fait signe à ses invités d'entrer. Un jet de Sagacité montre qu'il est épuisé, larmoyant, et chagriné. Il a un air sauvage qui indique la démenche, pourtant il contrôle ses actions et ses manières.

Féadio fait traverser le jardin à la procession. Ils dépassent un petit lieu saint consacré à la Loi sous lequel se flétrit une rose dévorée par les vers. Un peu plus loin, Nadec s'arrête pour humer les roses tandis que le Capitaine cueille une fleur fraîche pour l'apporter à Dame Vesna.

Dans la villa, les murs ont été blanchis à la chaux et le dalage, poli ; on ne trouve nulle autre décoration car tel est le style austère d'un grand nombre des adeptes de la Loi. Aucun serviteur n'est présent. La maison est silencieuse. La réussite d'un jet d'Ecouter permet de remarquer le mouvement d'un corps lourd provenant de l'étage.

Kimroc du Féadio les conduit aux pièces familiales du premier étage. Les sols de bois luisent. Les fenêtres sont en verre et non en revêtements de corne, de peau, ou de papier comme c'est l'habitude. Les lustres sont en or et non en fer ou en cuivre. La qualité des salles et des meubles est grande, et tout indique une richesse et une puissance contenues. Féadio ouvre une porte. Celle-ci donne sur une petite antichambre

Ilmar

C'est la capitale de l'Ilmiora, une jeune nation nordique aux plaines vertes et ondulantes. La cité se trouve au creux d'une vallée, est entourée de basses collines sur trois côtés et tombe doucement dans la Mer Pâle sur le quatrième. Les passes menant à la vallée sont fortifiées et gardées, et l'entrée par le continent est sujette à péage. A l'intérieur, des rues pavées de galets descendent vers le port. La plupart des bâtiments sont en bois et comprennent un à trois étages. La vieille cité a engendré d'envahissants réseaux de rues, de parcs, et de places qui ont débordé les murs d'enceinte pour couvrir deux fois plus de terrain : nous sommes en des temps paisibles et prospères

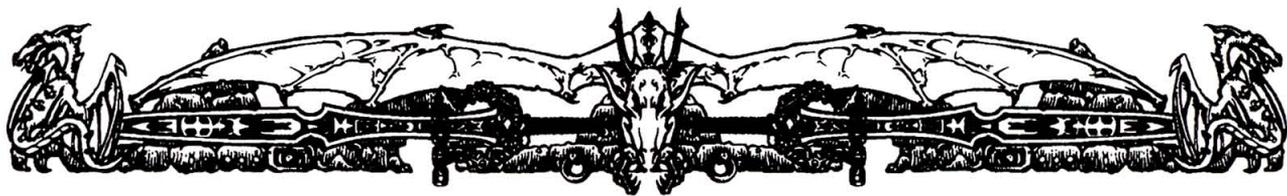
Ilmar est une cité florissante, mais pas autant que Bakshaan. C'est une des plus grandes cités-états de la nation ; elle est réputée pour ses constructeurs de navires, pour ses souffleurs de verre, pour ses négociants, pour ses bons ouvriers du cuir. Actuellement, les bibelots de jade en provenance de Karlaak sont à la mode. Les gens d'Ilmar prennent plaisir aux affaires, aux arts, à l'artisanat, et à la danse. Ils sont célèbres pour leur tolérance et leur générosité d'esprit, et il est dit que tout homme parcourt les rues étroites d'Ilmar en sécurité.

De grandes tours défensives faites de pierre et de bois indiquent les demeures familiales de la noblesse d'Ilmar. Ces tours sont des symboles ilmariens de prestige et de puissance. Des cloches et des trompettes y résonnent chaque jour férié ou de festin familial. Lorsque, comme de coutume, d'énormes bannières de fête y sont déroulées, les tours ressemblent à de grands échassiers déployant leurs ailes.

A l'instar de la noblesse de toutes les cités-états ilmioranes, celle d'Ilmar se compose de princes marchands. Le Sénateur Arturo Lorandon d'Ilmar et sa puissante famille contrôlent la marine marchande tandis qu'un clan rival, la famille Glorvario, possède les tanneries, les teintureries, et les boucheries. Ilmar est dirigée par un sénateur assigné. Actuellement, c'est Arturo d'Ilmar qui tient cette fonction ; il est membre du conseil d'état et représente un homme important dans ce pays.

L'église de la Loi est dominante en Ilmiora. Kimroc du Féadio, le grand prêtre de la Loi d'Ilmar, tient fermement les rênes de l'église. Le culte du Chaos n'est pas interdit, mais la plupart des Ilmiorans craignent et méprisent sa magie corrompue et évitent ses adeptes.





bien entretenue ; les fenêtres sont parées de superbes fleurs de printemps. Il lève la main et murmure :

«Un mot pour vous préparer. Dans cette pièce se trouve ma pauvre fille, Vesna».

Puis, comme à regret, il ouvre la porte intérieure. Une créature horrible de forme vaguement humaine est allongée sur le lit. Elle est couverte d'écailles, volumineuse, et longue de 1m50 environ.

Elle a des yeux rouges de la taille d'un oeuf. Sa gueule ouverte est emplie de crocs recourbés, et sa langue est rouge sang. Ses mains sont dotées de griffes aussi acérées que des lames de rasoir. Sa respiration est hachée et irrégulière, signe d'un sommeil agité. Parfois, un gémissement grave échappe aux grosses lèvres de la créature, rappelant la voix d'une femme humaine.

Ses longs et superbes cheveux blonds sont étalés sur l'oreiller. A ses côtés est assise sa bonne Anna, une femme de plus de quarante ans aux yeux rougis par les pleurs ; cette dernière caresse la blonde chevelure de sa maîtresse à l'aide d'un peigne en argent.

Le Capitaine Sévik s'exclame grossièrement et ne peut s'empêcher de porter la main à la poignée de son épée. Le pauvre Nadec pousse un cri sonore et s'évanouit ; la réussite d'un jet de Médecine Rudimentaire le ramène à lui. Sévik écrase la rose qu'il tenait. Vesna a été changée en monstre.

Dans le silence créé par le choc, le grand prêtre explique la transformation de Vesna. Sa déclaration, présentée non loin dans un encadré, est un tissu de mensonges.

Après avoir narré son histoire, Féadio n'a plus grand chose à dire. Les trois objets nécessaires pour inverser la transformation existent vraiment, de même que son désir de cacher le sort véritable de Vesna.

Il ment à propos d'Avian le Pur, dont il a dissimulé le corps dans la cave de la villa. (Il décrit le moine comme un homme jeune, mince, pourvu de cheveux noirs et d'yeux verts, habillé de toges marron roux, et avertit tout le monde de s'en méfier.)

Le vieillard bénit la quête et exprime le souhait de voir les deux hommes revenir après avoir acquis compétence et savoir pendant cette dernière. Un jet de Sagacité révèle qu'il est pressé de les voir partir.

Comme les rivaux s'en vont, le Capitaine Sévik suggère à Nadec de s'allier avec lui, d'un air méprisant.

«Nous devrions utiliser au mieux nos meilleurs talents. Je vais aller chercher ces objets pour sauver Vesna, et vous resterez ici pour composer une belle ballade que vous pourrez interpréter le jour de notre mariage !»

Tous ses hommes s'esclaffent bruyamment et s'éloignent ensemble au galop, dans un cliquettement d'éperons et le choc des sabots de leurs chevaux contre les cailloux de la chaussée.





Vérifier l'Histoire de Kimroc

Les aventuriers se mettront peut-être à la recherche des anciens serviteurs de Féadio. Diverses versions de leur renvoi circulent dans les tavernes d'Ilmar.

Grâce à un jet de Chance, il est possible de localiser une ancienne servante, une rousse chaleureuse appelée Chiana. Un jet de Charisme la persuade de raconter son histoire aux personnages. Le factotum du grand prêtre les a renvoyés un matin sans donner de raison ni d'explication. Les serviteurs les plus anciens et les plus fidèles de la famille n'ont pas été congédiés, mais la plupart des domestiques l'ont été. Elle parle en bien d'Avian le Pur et de Vesna, et ajoute qu'ils semblaient proches l'un de l'autre. Elle a peu de bonnes choses à dire sur Féadio, un homme dur que seule la perfection satisfait. Elle demande quelques bronzes aux PJ pour joindre les deux bouts jusqu'à ce qu'elle trouve un nouvel emploi.

Chiana connaît le nom de plusieurs autres employés de maison et les communique aux personnages-joueurs. Toutefois, elle ignore où ils habitent.

Si les aventuriers décident de persister, ils trouvent une deuxième bonne dans l'après-midi, une femme avide nommée Lura ; celle-ci confirme l'histoire de Chiana. Elle prétend également détenir des informations importantes sur Féadio, mais n'est prête à s'en défaire qu'en échange d'une pièce d'argent pure, dont la valeur est de 100+1D10 bronzes en Ilmar.

Lura ne baissera pas son prix en dessous de 100 bronzes et ce, même si le personnage-joueur réussit un jet de Marchander. Si les aventuriers paient, elle rapporte que trois des valets de Kimroc sont enfermés dans les cachots placés sous l'Eglise de la Loi. Ils y ont été emmenés la veille du jour où les domestiques ont été libérés ; ils avaient perdu la raison...

L'Eglise de la Loi

C'est un grand bâtiment triangulaire haut de deux étages. Il faut obtenir un laissez-passer auprès du grand prêtre ou de son factotum pour accéder aux cachots, ou bien courir le risque d'utiliser un déguisement, un faux passe, ou encore y entrer par magie. Si les personnages pénètrent dans les cachots et trouvent la cellule où sont enfermés les trois anciens serviteurs de Kimroc, ils apprennent seulement que les trois hommes bavent et babillent dans leur démenche.

Si un partisan puissant de la Loi s'insinue dans les tavernes alentours, là où les gardes du temple se réunissent en dehors des heures de service, il apprend que Kimroc du Féadio n'a pas emprisonné les employés de maison pour une quelconque offense à la Loi.

Plusieurs hommes se plaignent en grognant de la façon dont le grand prêtre exploite l'Eglise. La réussite d'un jet de Chance permet d'entendre un homme suggérer que Kimroc traite avec les démons, mais cette déduction s'appuie sur les indices qu'il a pu relever chez les prisonniers fous.

L'Eté

«Le feu de l'Amour consume les plus sages»

Pour trouver Idéen le prophète, les PJ et Nadec devront parcourir le Désert des Soupirs, ce qui représente toujours une entreprise périlleuse. Nadec Ascand est le fier propriétaire de nombreux chevaux et peut donc fournir des montures appropriées aux personnages-joueurs, ou encore des bêtes de remonte si les aventuriers ont les leurs.

Il existe une route de caravane régulière entre Ilmar et la cité de Vador, située très au nord sur le bord du Désert des Soupirs. D'ordinaire, une caravane quitte Ilmar tous les cinq jours, et les voyageurs indépendants sont les bienvenus pour l'accompagner contre une petite somme. Jetez 1D6-1 pour savoir combien de jours les personnages doivent attendre avant le départ de la prochaine caravane.

S'ils voyagent à bord de cette dernière, les PJ prennent une semaine de retard sur Sévik. Celui-ci et ses hommes partent le matin suivant le jour où ils ont vu Vesna. Cela dit, la caravane offre sûreté et sécurité. Elle donne également au jeune homme gâté et geignant qu'est Nadec le temps d'apprendre à faire certaines choses par lui-même.

Les prairies ondulées d'Ilmiora forment un paysage de grands troupeaux d'animaux : antilopes, chèvres et moutons sauvages, bisons et buffles, gazelles, bovins furieux et sauvages dotés de cornes de 3 mètres d'envergure, et meutes de loups prédateurs se nourrissant de tous ces derniers.

Comme la terre s'éloigne des côtes en s'élevant, une forêt ancienne vient parfois flanquer la route de Vador. Des fermes riches parsèment les douces vallées. Des meutes de chiens de garde et de hauts murs de pierre protègent les récoltes des troupeaux qui constellent les plaines environnantes. Le soir, des fermiers visitent les feux de camp des caravanes. Des chansons sont entonnées, des danses interprétées, des coeurs brisés ressoudés, et des coeurs entiers brisés en deux. Des marchés sont conclus et des objets artisanaux échangés.

Plus au coeur d'Ilmiora, le climat se fait moins aride et la couleur du sol s'éclaircit en des tons cendrés. Les arbres sont confinés aux bords des lacs et aux cours d'eau.

Vador

Cette ville de dix mille habitants existe grâce aux Sources de Vador, une bouche de caverne grande comme douze baïnes d'où surgit un fleuve large de cent mètres... Celui-ci s'écoule en ces lieux depuis que les Quarzhasaatims condamnés ont été ensevelis dans le sable quelques millénaires plus tôt. L'eau irrigue des bosquets d'arbres fruitiers florissants, des champs de légumes, et des rizières. La majeure partie du flot continue de couler pour secourir les terres situées au-delà. On l'appelle le Don de Vador.





La plupart des artisanats sont pratiqués à Vador, et plus particulièrement le travail du cuir ; les poteries sont chères car le bois alimentant les fours de séchage doit être importé de très loin par carriole. Une église de la Loi, l'hôtel du conseil, et la villa de Magel Matavio (le dirigeant de la cité, un membre jeune et ambitieux du conseil des sénateurs régnant en Ilmiora) comptent parmi les principaux bâtiments.

A partir de là, les aventuriers doivent trouver le chemin traversant le désert desséché pour atteindre Idéen. Il n'existe nulle piste ni route marquée dans les sables mobiles.

Parfois, il est possible de trouver des puits, des sources, ou des oasis, mais leur emplacement et la façon dont on les découvre sont des secrets jalousement gardés par les clans du désert.

Tout le monde s'accorde à dire que les chameaux représentent les montures les plus appropriées aux conditions à venir. Les chevaux des personnages peuvent être placés dans une écurie ou vendus sur place. Les chameaux devant entreprendre un voyage à la durée inconnue ne peuvent être qu'achetés et non loués.

Trouver un Guide

Les vendeurs de chameaux savent où trouver des guides fiables. En interrogeant ces derniers, leur liste se réduit à un seul, Ulan-a-Medor. Lequel connaît Idéen le prophète et accepte de guider les personnages-joueurs jusqu'à lui.

Ulan-a-Medor dirigera le groupe de Nadec pour pas moins de 20+2D10 bronzes par jour, plus la nourriture et les montures. C'est un homme rude en matière d'argent, aussi marchandera-t-il chaque gruu d'avoine avec enthousiasme. Une fois qu'il a donné sa parole, il remplit convenablement ses devoirs jusqu'au moment où il est honorablement congédié. Pour plus de renseignements sur ce dernier, lire la partie intitulée «Ulan-a-Medor».

Outre ses honoraires quotidiens, Ulan exige qu'un dépôt d'usage de 500 Bronzes soit confié au Sénéchal de Magel, un homme honnête appelé Brist-al-Bristakal. Cette somme sera remise à la femme du guide s'il ne s'en revient pas (ou à son ami si le guide est une femme).

Le groupe de Nadec devrait également acheter les pantalons, les manteaux, et les turbans de soie ayant la faveur des nomades du désert. Ceux-ci coûtent un minimum de 400 B, selon le style et la décoration ; ceux qui dépassent les 1 000 B attireront certains des meilleurs voleurs de la cité.

Il n'existe pas de bonne carte du désert. Ulan tire une ligne grossière montrant Vador d'un côté et la demeure d'Idéen le Prophète de l'autre. Entre ces deux endroits le désert est vierge de tout repère à l'exception de signes indiquant de petits points d'eau.

La distance à parcourir correspond à une demi-lune de voyage environ, affirme Ulan en haussant les épaules, à la grâce du Grand Lassa et du Grand Grome.

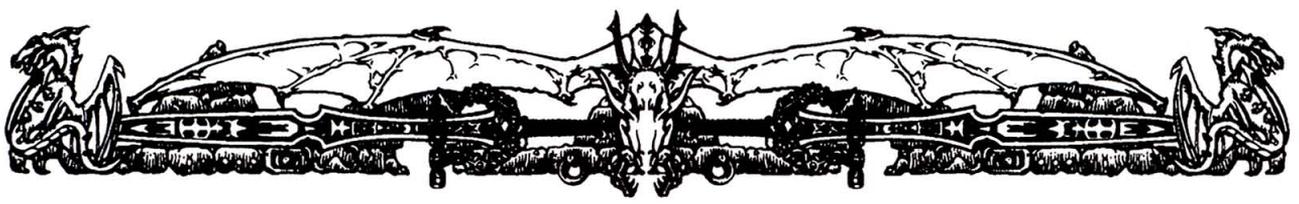
Le Désert des Soupirs

Autrefois, le Désert des Soupirs était la patrie fertile du puissant Empire Quarzhasaatim. A présent, les vestiges de ces merveilles gisent dans les profondeurs des sables brûlants. Fophéen Dals est à l'origine de cette tragédie survenue deux mille ans plus tôt. Ce puissant sorcier murmura le sort, traça les runes, ajouta les ingrédients, et fit les gestes nécessaires pour lever la tempête. Toutefois, le sortilège fonctionna de travers et ce fut un désastre. Au lieu de noyer dans le sable les forces en marche de Melniboné, il enterra la majeure partie de l'éclatant Empire Quarzhasaatim. A l'exception de sa capitale, ladite Quarzhasaat, l'Empire disparut sous les dunes. D'une certaine façon, Dals connut le succès, car Melniboné n'attaqua jamais sa cité, étant incapable de l'atteindre. Isolée du monde, la cité perdue de Quarzhasaat devint une légende oubliée de tous sauf des érudits, des ivrognes, et des conteurs. Les restes de cet empire défunt apparaissent quelquefois dans le désert. Des bâtisses en bois se sont effondrées et dispersées mais, comme le vent déplace les grandes dunes, il arrive que des rangées de colonnes, de palais, et de cités de pierre entières soient découvertes l'espace de quelques semaines, d'un mois, ou d'une année. Puis les sables s'entrechoquent, les bâtiments sont de nouveau enterrés, et toute trace des glorieux objets contenus dans les profondeurs s'évanouissent.

Scénarios : les aventuriers pourraient tomber sur les ruines de quelque vieil édifice quarzhasaatim et ainsi dénicher de grands trésors et un savoir oublié, ou trébucher sur des horreurs et une mort cachée depuis deux millénaires.

Autres Possibilités : Mordaga le Géant, présent dans son château au milieu du désert ; Lamsar l'Ermite, lequel doit aider Rackhir l'Archer Rouge à sauver Tanelorn lors du siège de la Horde des Mendians ; l'Oasis Fleur d'Argent et une rencontre avec la Sainte Fille et sa tribu ; la visite de la légendaire cité de Quarzhasaat. Un aventurier perdu peut entendre les voix des Quarzhasaatims morts, le hurlement des armées et le choc de l'acier contre l'acier. Cette expérience entraîne le désespoir et la démence s'il ne réussit pas un jet d'Idée quotidien pour garder son équilibre mental. S'il rate ce dernier trois jours d'affilée, il s'enfonce dans la folie et se laisse gagner par la peur, allant jusqu'à éviter des sauveurs potentiels.





Le Capitaine Sévik

Une investigation a tôt fait d'établir que le Capitaine Sévik et sa troupe ont échangé leurs chevaux contre des chameaux, engagé un guide, et gagné le désert trois jours plus tôt. Cette sorte d'invasion du désert nordique par des sommités il-mariennes a déclenché la curiosité. Sévik a eu beau expliquer que son arrivée faisait partie d'une quête purement personnelle, tous les habitants de Vador considèrent ses mouvements comme des manoeuvres militaires. Ils sont intrigués car les relations avec les Nations Nomades sont excellentes.

Tanelorn

On découvre parfois la Cité Eternelle dans les dunes du Désert des Soupirs. Comme elle n'existe pas dans le temps et dans l'espace ordinaires, Tanelorn ne figure sur aucune carte et seuls les Champions dévots de la Balance peuvent la trouver sans faillir. On dit d'elle qu'elle s'incarne dans tout le multivers.

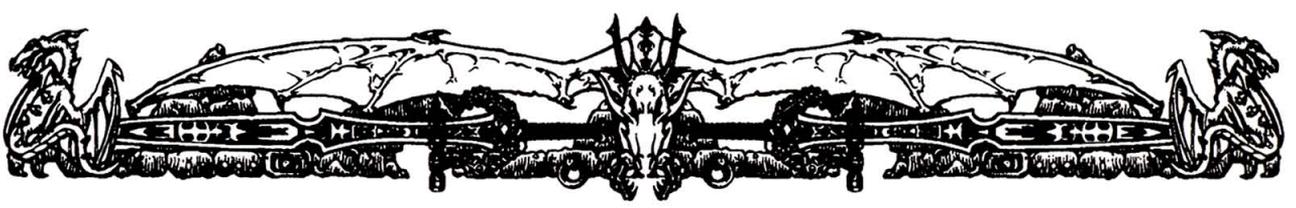
Elle offre un refuge paisible contre les caprices de la Loi et du Chaos. Les Seigneurs de la Loi et du Chaos sont tous bannis de ses murs éternels. Le Chaos aimerait la détruire, et la Loi voudrait bien l'ignorer si elle le pouvait.

On raconte que Tanelorn existerait sous la forme choisie par son chercheur. Dans les Jeunes Royaumes elle prend l'apparence d'une cité de beauté, de bonheur, et de merveilles tandis que Corum tombe sur une ville vide toute bleue.

Dans la saga d'Elic, Tanelorn est assiégée à deux reprises. La première fois, elle essuie l'attaque de l'ignoble horde de Nadsokor, dirigée par Narjhan (Seigneur du Chaos des Mendiants). La deuxième, elle subit l'assaut de Theleb K'arna et des entités qu'il a convoquées hors du lointain monde de Pio.

Scénarios : après un épisode particulièrement poignant et au cours duquel les aventuriers auront acquis des points de Balance, ils pourront apercevoir Tanelorn par-delà les sables et se mettre à sa recherche ; à la fin, toutefois, ils ne parviendront pas à atteindre ce lieu de paix. Un aventurier dévot de la Balance pourrait faire voeu de chercher Tanelorn. Cette quête sera ardue ; souvenez-vous, la découverte de Tanelorn s'avère difficile même pour les initiés.





Dans la Fournaise du Désert

Au nord-est, une ligne pâle luit à l'horizon. C'est le Désert des Soupirs, lequel continue lentement de s'étendre au sud.

S'ils désirent voyager une demi-journée pour l'atteindre, les aventuriers peuvent entendre sa célèbre musique, une voix permanente tout en gémissements et en pleurs, créée par la course des enfants de Lassa au sommet des dunes.

Depuis les plus élevées d'entre ces dernières, on peut voir des éperons rocheux se cabrer de temps à autre dans le sable chaud. C'est là tout le spectacle décelable à perte de vue.

Le Désert des Soupirs forme un paysage de mort, de désespoir, et de soif. Nul ne gagne ses étendues dénuées d'eau sans raison, à moins de vouloir y périr. Il y fait extrêmement chaud dans la journée et, la nuit, la température chute jusqu'à atteindre un froid glacial.

Les dunes et les rochers ne sont pas vraiment dépourvus de vie. Des petits mammifères, des insectes, des scorpions, des serpents, et d'autres espèces animales habitent les sables. Parmi les créatures les plus effrayantes figurent les scarabées incendiaires.

Ces scarabées géants vivent sous la surface et accumulent, pendant ce temps, des mares d'huile sur leur dos. Quand ils sortent au soleil, ces flaqes s'allument fréquemment.

La Pique Scarabée

Les nomades du Désert des Soupirs ont conçu cette arme pour lutter contre les scarabées incendiaires. Elle comporte un crochet spécial permettant d'accrocher la pique sous la carapace et de forcer la bête à battre en retraite. L'arme n'inflige pas de dégâts significatifs au scarabée, mais provoque une douleur suffisante pour l'obliger à suivre le porteur de la pique.

La pique scarabée est une arme de contact dotée d'un pourcentage initial de 15 %. Elle se manie à deux mains et occasionne 1D8 points de dégâts si elle est utilisée comme arme. Elle peut empaler. Le crochet spécial ne fait pas de dégâts significatifs mais contraint le scarabée à se rendre là où le porteur de la pique l'emmène. Sa taille est longue. Elle possède 15 points de structure et peut parer des attaques si elle est employée comme une arme conventionnelle. Il faut posséder FOR 9 et DEX 9 au minimum pour la manier. Elle entre dans le cadre de la catégorie d'armes numéro 10 ; son prix nominal est de 100 bronzes.

De nombreux clans et tribus nomades résident dans le désert, mais ils sont au nombre de dix mille à peine dans toute cette mer de sable. Leurs ancêtres avaient échappé à la colère de Melniboné. Assemblés en ce qu'ils nomment les Nations Nomades, ils survivent dignement dans un lieu que la plupart des gens ne peuvent concevoir.

Ulan-A-Medor

Il appartient au clan des a-Medor mais demeure à Vador pour y exercer le métier de guide. Il est grand et maigre, a un visage de faucon attentif, brûlé par le soleil, et ridé. Il a 38 ans. Ulan-a-Medor est un maître chasseur et connaît même certains rochers qui se consomment quand le bois manque.

Il a bonne réputation. Bien que les voyageurs soient rares, il a guidé un grand nombre de chasses au trésor dans le désert, et plus d'une douzaine ont été couronnées de succès. Il supervise tous les préparatifs de cette expédition avec compétence.

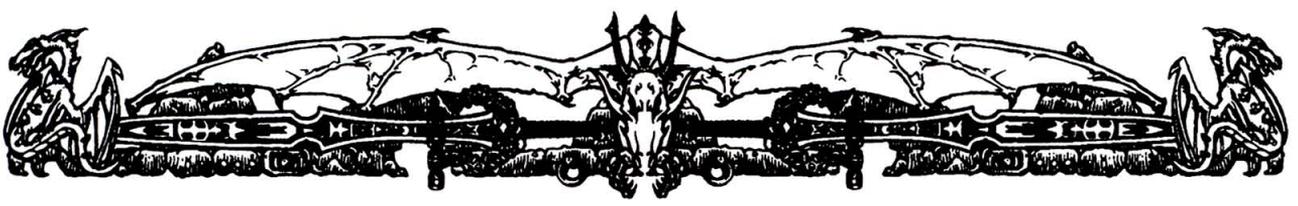
Etant à moitié Ilmioran et à moitié nomade, ses traits tiennent de sa mère nomade : la peau sombre, des yeux marrons et enfoncés, des cheveux noirs, et un visage calme qui révèle de la force et une grande expérience. Ulan revêt les pantalons, les chemises bouffantes, et les turbans de soie ainsi que le manteau de velours communs à son peuple.

Il préfère le calme et la solitude. Il dort très peu. Souvent, quand les aventuriers se réveillent en pleine nuit, ils le trouvent en train de fixer les braises du feu, méditant dans l'obscurité. A d'autres moments, il se glisse dans la nuit et part à la chasse. Guerrier expérimenté, il préfère le cimetière. Son chameau transporte la fameuse pique des nomades servant à se défendre contre les scarabées incendiaires.

Manquement à l'Honneur

Malgré ses compétences, Ulan craint la magie et la religion. A l'instar de son peuple, il ne tient compte d'aucun dieu mais recherche la paix et l'édification par le biais de la méditation et de la conscience de soi. Il méprise Nadec Ascand, dont les émotions sont indignes et désordonnées. S'il est évident que l'un des personnages est un sorcier, ou si ce dernier





utilise une magie voyante, Ulan se demandera s'il doit mener une telle infection au coeur du désert. S'il voit la magie à l'oeuvre, il y a 50 % de chance pour qu'il rencontre le Capitaine Sévik aux cours d'une chasse nocturne. Ce dernier peut le convaincre que Nadec et les PJ ont l'intention de nuire à la Nation Nomade. Le lendemain, le guide explique simplement qu'il doit poursuivre son chemin seul. Ulan revient en compagnie de 1D6+4 guerriers normaux montés sur des chameaux afin de tuer ses employeurs sidérés.

Si ces derniers capturent Ulan-a-Medor pendant l'échauffourée, l'attaque du guide a mis son honneur en péril. En réussissant des jets de Baratin et d'Eloquence, les personnages-joueurs peuvent le persuader qu'ils n'ont aucune intention de nuire et qu'Ulan peut sauver son honneur en leur vouant un service loyal.

Si celui-ci mentionne le nom du Capitaine Sévik, les aventuriers peuvent révéler la raison de leur quête. Les rivalités basées sur l'amour sont fréquentes chez les nomades, aussi comprendra-t-il et aura-t-il honte d'avoir été berné par un étranger.

Le Jeu des Seigneurs des Vents

Avec ou sans Ulan-a-Medor, les personnages prennent conscience, cet après-midi là, d'un mugissement qui enfle entre les dunes. Un peu après, ils voient des nuages de poussière au nord, posés bas dans le ciel telle une écume marron. Comme le front s'approche, les détails de ces nuées se perdent dans un labyrinthe de sable cinglant. Quelques minutes plus tard, la tempête les engouffre.

Il leur faut s'abriter, car la tempête de sable est puissante. Vêtements, outres d'eau, paupières, oreilles, bouches, tout est transpercé par la pluie de grains. Il est impossible de se déplacer. On peut entendre, au-dessus des têtes, les rires des grands élémentaires comme ceux-ci prennent plaisir à un jeu. Puis Misha et son frère Graoll s'acculent l'un l'autre à des extrémités plus puissantes.

Un petit affleurement rocheux permet de s'abriter. Si Ulan est là, il y conduit les PJ et leur montre comment survivre. Il s'enveloppe de son manteau, couvre son visage avec son turban, ordonne à son chameau de s'accroupir comme pour être monté, et se cache entre ce dernier et le rocher. La réussite d'un jet d'Idée permet également de deviner cette information. Il n'existe nulle autre possibilité fiable de se mettre à l'abri.

La partie opposant Misha à Graoll dure une heure avant de prendre fin. Les personnages-joueurs sont recouverts de sable, meurtris et écorchés, et leurs vêtements sont en lambeaux comme s'ils avaient été découpés par des couteaux. Partout, le ciel est bleu.

Parmi les Ruines

Le groupe trouve une ruine issue de l'Empire oublié des Quarzhasaatims, laquelle a récemment été mise à nue par le jeu des Seigneurs des Vents. Il s'agit du sommet d'un palais, mais il est cisailé et rempli de décombres à présent.

Autrefois, il appartenait à un puissant prince du vieil empire ; il dominait de vastes champs fertiles et des nuées de paysans qui travaillaient pour le rendre plus riche encore.

Il est possible d'entrer dans la partie supérieure d'un tour. Les escaliers mènent en contrebas dans le palais proprement dit mais sont bloqués par le sable. Deux chandeliers en or, un vase de belle porcelaine portant l'image de la cité de Quarzhasaat telle qu'elle était 2400 ans plus tôt, et trois lourdes pièces d'or cachées dans ce dernier sont restés intacts et dignes d'intérêt. La réussite d'un jet d'Evaluer estime la valeur de ces objets à 12 000 B.

Si les personnages-joueurs tentent de creuser l'escalier descendant, ils arrivent rapidement à la conclusion qu'il leur manque l'équipement nécessaire à une telle excavation. En effet, deux écuelles de sables se remettent en place chaque fois qu'ils en déplacent une. Toutefois, ils trouvent un trésor de plus s'ils réussissent un jet de Chance.

Le Collier

Il s'agit d'une petite boîte incrustée de feuilles d'or, de facture quarzhasaatim, et d'une valeur de 2 000 B ou d'un peu moins. A l'intérieur est posée, sur une soierie rouge, une pierre noire en forme de larme, le pendentif d'un collier en or serti de bijoux. En réussissant un jet de Chercher, celui qui le tient voit une paire de lèvres, d'oreilles, et d'yeux gravée dans la larme. Quand le soleil la caresse, la pierre précieuse se met à luire.

La pierre noire contient un démon victime d'un lien éternel. Le collier et le démon se trouvent en ce lieu depuis que la grande erreur a fait tomber les sables, et ce dernier est cordialement fatigué de mener une telle vie. Il est également terrifié à l'idée que les aventuriers puissent remettre le collier dans le sable et l'y laisser pendant quelques siècles de plus.

Le nom du démon est Phalknap. Il peut parler aux personnages et n'a pas d'instructions le lui interdisant. Toutefois, il ne peut se livrer à de nouvelles recherches pour le compte des PJ car son maître est toujours en vie quelque part, un vieux sorcier qui parcourt ce plan ou un autre.

Comme ses besoins ont été négligés pendant tout ce temps, Phalknap souhaite désespérément recouvrer la liberté et pourra marchander ou révéler son Vrai Nom si son nouveau maître accepte de le congédier. Il doit être amené à faire confiance aux personnages-joueurs, sinon il risque d'être lié à un nouveau tyran.





En attendant, il tente de bluffer en racontant ce qu'il sait du monde d'il y a deux mille ans et en inventant tout ce qu'il ignore de la façon la plus convaincante possible. Par exemple, il sait tout du défunt Empire Quarzhasaatim, excepté sa fin. Toutefois, en ce qui concerne la cité actuelle de Quarzhasaat, il ne sait presque rien si ce n'est son emplacement. Ses chances de posséder des connaissances précises touchant à la période contemporaine sont nulles.

Il ignore tout de «l'Hymne à l'Amour des Amoureux», celui-ci ayant été composé quelques centaines d'années dans le passé uniquement. S'il était re-lié à quelqu'un d'autre, il pourrait recevoir l'ordre d'apprendre cet hymne et y parviendrait probablement. Il ne pourrait pas le chanter avec une éloquence suffisante pour mettre fin à la malédiction de Vesna.

Phalknap

Ce démon mineur est d'une espèce inconnue. Il est victime d'un lien éternel.

INT 14 **POU 16**

Faculté : Savoir, limitée à ce qu'il sait déjà.

Besoin : Etre lavé dans le sang des poètes et des sots une fois par mois.

Compétences : Art (Chants Anciens) 100 %, Art (Torture) 100 %, Empire Quarzhasaatim 100 %, Melniboné (Ancienne uniquement) 30 %, Monde Naturel 70 %, Plan d'Origine 15 %, Potions 100 %, Quarzhasaatim (proto-Langue Commune) 28 %

Points de Magie Nécessaires à sa Convocation : 66 (+3 points de POU pour le lien éternel)

Il parle avec un accent curieux mais ne s'en avère pas moins courtois. Il peut chanter avec douceur pour ses nouveaux maîtres potentiels. Toute personne posant des questions à Phalknap sur des matières qu'il a déjà étudiées obtient des réponses longues et des descriptions détaillées, le plus souvent racontées d'un point de vue étrange. Tant que le démon ne fait pas confiance aux aventuriers, les questions portant sur d'autres sujets n'entraînent que des mensonges charmants et plausibles.

Excavations Supplémentaires

Nadec Ascand n'approuve pas la découverte du démon. Il peut rester en compagnie de cette chose poétique et apparemment inoffensive mais ne se sent pas moins obligé de faire le Signe de l'Unique chaque fois que la créature prend la parole.

Ascand sera très malheureux si les personnages tentent de creuser plus avant, constatant qu'ils sont avides de trouver de l'or pendant que sa bien-aimée se languit, assujettie au Chaos, sous les traits d'un vil serpent. Néanmoins, les PJ ambitieux pourront souhaiter découvrir plus d'artefacts.

Dans la tour, l'excavation reste difficile quelque temps, car le sable est comme de l'eau et afflue quand il est déplacé. Au bout de dix minutes environ, quelque chose cède et le trou commence à prendre de la profondeur. Puis il se transforme en tunnel.

La réussite d'un jet d'Ecouter détecte un bruit en contrebas. Si Ulan-a-Medor est là, il essaie de tirer les personnages-joueurs en arrière. Quelques instants après, une forme remonte précipitamment et 1D6 scarabées incendiaires énervés par l'excavation surgissent des profondeurs.

Comme ils atteignent la surface, leur dos prend feu. Les créatures sont aussi terrifiées par les flammes que les aventuriers et attaquent immédiatement le personnage le plus près. La fumée et l'odeur de l'huile deviennent nauséuses. Peu après, l'air s'emplit également de mouches et de moucheron irritants qui s'agglutinent autour des scarabées et des PJ pour tenter d'entrer dans leurs narines, dans leur bouche, et même dans leurs yeux.

Tous les personnages-joueurs disputant un combat au contact doivent réussir un jet inférieur ou égal à CON x 5 pour supporter les vapeurs et les mouches ; s'ils le ratent, ils doivent rompre l'engagement ou se battre avec des compétences réduites de moitié.

Si Ulan-a-Medor est toujours en compagnie du groupe, il utilise sa pique spéciale pour repousser les bêtes. Comme il ne peut affronter qu'un seul animal à la fois, les aventuriers doivent refouler les autres au combat.

Quand les derniers scarabées ont été vaincus, les vapeurs et les mouches se dissipent. Si Ulan est là, il conseille de s'éloigner rapidement : de nombreux autres scarabées pourraient se trouver dans les tunnels.

Scarabées Incendiaires

Voir les règles d'Elric page 215 pour les notes et l'illustration.

Déplacement : course-15, excavation-4

Modificateur aux Dégâts : 4D6.

Armes : *Mâchoires* 45 %, dégâts 2D6+3+MD

Armure : partie supérieure de la carapace invulnérable, 2D6+6 pour la partie inférieure.

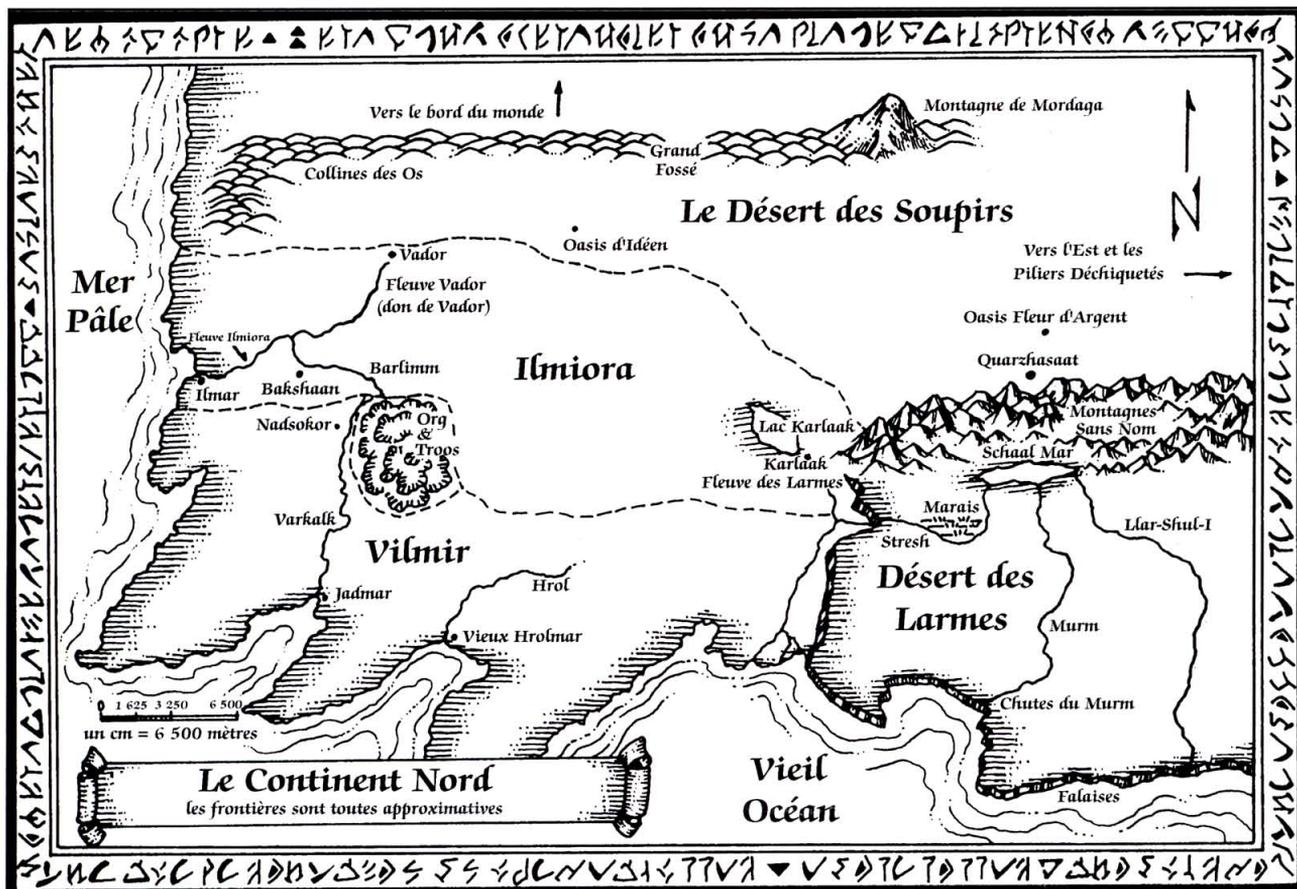
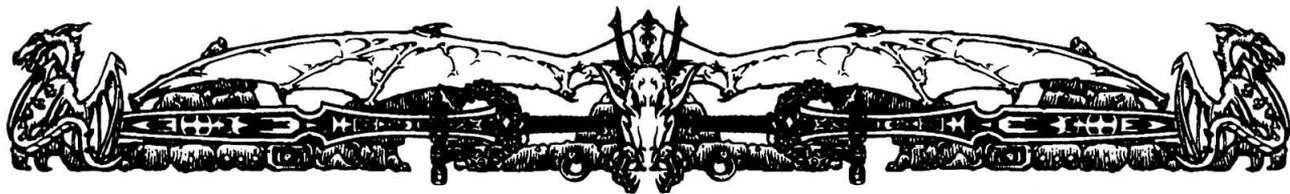
Compétences : Chercher 35 %, Creuser 45 %, Manger 65 %.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	MD	PV
UN	45	20	44	12	11	5D6	32
DEUX	38	18	40	10	10	4D6	29
TROIS	40	18	38	11	9	4D6	28
QUATRE	45	15	33	13	13	3D6	24
CINQ	43	19	35	12	12	4D6	27
SIX	41	22	45	12	9	5D6	34

Une Oasis

Ils aperçoivent d'abord les nuances bleues et vertes d'une végétation lointaine, puis un reflet lumineux sur un plan d'eau. Ils atteignent l'oasis en quelques heures pour y trouver un campement. Cette dernière est le lieu de rassemblement de quelques clans et fait traditionnellement fonction de terrain neutre. Tous les nomades parlent plusieurs dialectes dérivés du lesh, et la plupart des adultes connaissent quelques mots de





la langue commune. Les clans les plus occidentaux, parmi lesquels figurent les Medor, parlent une langue commune rudimentaire destinée au commerce.

Les étrangers qui ne viennent pas de Vador sont une curiosité. Les gens sont distants mais pas hostiles, sauf pour le cas où les personnages ont été attaqués par Ulan-a-Medor et quelques-uns de ses parents. Alors, quelle qu'ait été l'issue de l'affrontement, d'autres membres des Medor pourront crier vengeance et engager un combat vigoureux. Tous clans confondus, moins d'une cinquantaine de tentes ont été fichées en terre entre les saules et les cactus ; six d'entre elles proviennent du clan des Medor.

Il existe 25 % de chance qu'un conflit éclate. Si aucun PJ ne fait un usage manifeste de la magie, le sang versé satisfait l'honneur des Medor, de même que six rounds de combat non ensanglantés.

Si les personnages-joueurs ont été abandonnés par Ulan, ils auront tôt fait d'apprendre l'endroit où Idéen le Prophète se trouve en faisant de petits présents.

Ces gens ne révéleront jamais aucun secret les concernant, mais Idéen est étranger à cette contrée. Il reste toujours au même emplacement ; c'en est risible et, quand bien même sa sagesse est grande, il ne mérite nullement la protection des usages.

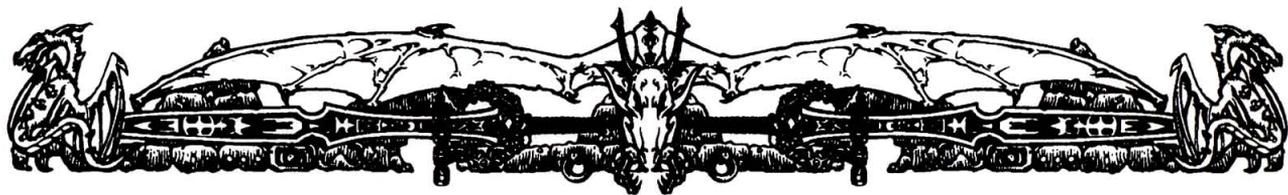
Idéen le Prophète

La légende veut que deux colonnes rocheuses soient en fait les enfants de Straasha transformés en pierre par Grome lors des Guerres Élémentaires ; ils portent le nom de Jumeaux Silencieux. Une petite source et une mare peu profonde que les nomades appellent la Mare de Straasha se trouvent non loin. Ces derniers s'imaginent qu'il s'agit d'un monument aux morts dédié à ses enfants par Straasha, et jurent que la mare ne s'est jamais asséchée ni n'a diminué.

A quelque distance de celle-ci se dresse une résidence poussiéreuse faite de peaux animales jetées sur une charpente de branchages. Le toit a été renforcé par de gros morceaux de cactus séchés. Un parterre de légumes bien entretenu s'étend, protégé, à proximité. Un havre frais constitué de plantes grimpantes et flanqué de palmiers vient compléter le logement d'Idéen.

Un homme seul n'entend généralement que les mouvements du vent. Idéen a remarqué les sons produits par les aventuriers depuis une bonne demi-heure déjà. Il a placé un chaudron d'eau sur un feu dans l'espoir de recevoir des visiteurs. Quand les personnages arrivent, le prophète s'assied à une table plongée dans l'ombre d'un auvent de soie bleue, sirotant son thé tout en étudiant de près des figurines disposées devant lui.





Agé de 70 ans environ, il est grand et voûté par plusieurs années de voyage et de fardeaux. Sa peau s'est suffisamment affaissée pour suggérer des traits fatigués sur lesquels ses os ciselés se détachent brutalement. Il a les yeux enfoncés ; ses cheveux lui tombent sur la taille et il les sépare parfois en deux masses afin de dégager son champ visuel.

Idéen a gardé toute sa vigueur. Le bâton à embout d'acier posé à ses côtés pourrait présager d'une certaine faiblesse mais se révèle en fait une arme terrifiante dans les mains d'un expert comme lui. Même ses poings et ses pieds nus sont meurtriers. Toutefois, il préfère la paix et l'ordre et s'est choisi un lieu de résidence qui lui offre les deux à profusion.

Il aime les jeux. Lorsqu'il se lève pour accueillir les PJ, ses premières paroles sont : «L'un de vous y joue-t-il ?» et son premier geste embrasse l'échiquier et les pièces qui ornent la table. Si quelqu'un y prend place, Idéen est ravi. Le style et le succès éventuel des personnages-joueurs influencent l'opinion qu'il se fait d'eux par la suite (pour disputer une partie, faites la moyenne de l'INT et du POU de chaque aventurier puis procédez à un jet sur la Table de Résistance. Si le personnage obtient un résultat proche de la victoire ou un triomphe, il gagne l'attention et le respect du prophète).



Idéen aime la vie et les coutumes des nomades du désert ; il vit près des Jumeaux Silencieux depuis plus de trente ans. Des nomades seuls viennent parfois le consulter pour lui demander son avis sur une manière quelconque d'agir ou pour s'enquérir de la meilleure façon de tirer profit d'une négociation difficile. Des fois, il peut dire à l'avance si les signes de Lassa augurent des tempêtes de vent ou de sable.

Il essaie toujours d'aider ses visiteurs et, épaulé en cela par sa boule de cristal, il donne bien souvent des réponses utiles. C'est également un praticien doué en matière de soins, aussi aide-t-il les malades et les mourants sans demander paiement, allant parfois jusqu'à couvrir de longues distances pour répondre à des appels désespérés.

Idéen est un adepte de la Balance, dont les préceptes religieux sont les seuls à être respectés dans le désert. Lors de ses périple il a gagné en sagesse et acquis de nombreux objets anciens et curieux. Il collectionne les instruments de musique, parmi lesquels figure le Luth de la Tristesse et de la Sagesse. Il sera heureux de le leur donner, mais les personnages-joueurs devront lui offrir quelque chose en échange.

Idéen le Prophète, Sage et Voyageur

FOR 11 CON 14 TAI 9 INT 18 POU 20
DEX 13 APP 17

Chaos 29 Balance 187 Loi 43

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Bâton 150 %, dégâts 1D6+1 ; Bagarre 103 %, dégâts 2D3 ; Dague 45 %, dégâts 1D4+2

Armure : aucune

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Brasero du Pouvoir (4), Chaîne de l'Existence (4), Convoquer un Élémentaire (1), Don de Grome (4), Fixer (1), Flammes de Kakatal (4), Lever de Lune (1), Liens Indestructibles (3), Réfutation (1-4), Réparer (3), Soins (2).

Compétences : Art (Conter une Histoire) 167 %, Art (Flûte) 111 %, Art (Harpe) 114 %, Art (Luth) 116 %, Arts martiaux 103 %, Baratin 130 %, Echecs 221 %, Ecouter 90 %, Eloquence 87 %, Equitation (Chameau) 56 %, Esquive 83 %, Jeunes Royaumes 59 %, Langue Commune 90 %, Lesh 90 %, Médecine Rudimentaire 71 %, Million de Sphères 20 %, Monde Naturel 104 %, Mong 27 %, 'pande 14 %, Potions 36 %, Royaumes Inconnus 34 %, Sagacité 108 %, Scribe 122 %

Diner chez Idéen

Le repas du soir se compose de galettes de pain, d'un goût végétarien (très épicé), et de dattes fourrées au miel. Le vent se lève quand le soleil se couche. Idéen invite les aventuriers à desseller et à entraver leurs animaux, puis à passer la nuit dans sa hutte.

L'intérieur est encombré d'un échiquier, d'armes, de livres, d'herbes, d'épices au goût et à l'aspect étranges, et d'esquisses bizarres. Au centre de toutes ces choses se trouve une grosse et sombre boule de cristal.

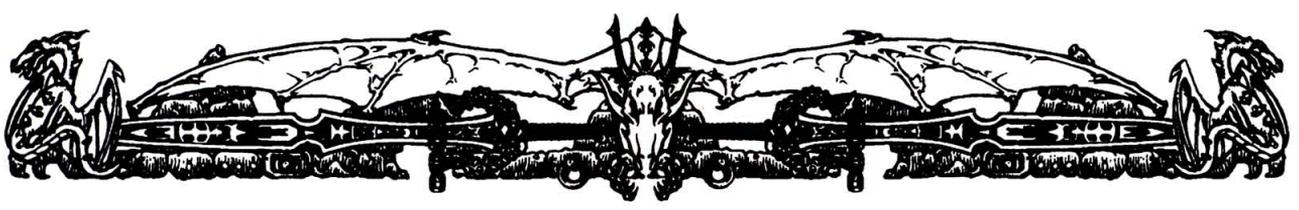
Lorsque les personnages décrivent le luth qu'ils recherchent, Idéen hoche la tête et dit qu'il possède assurément le Luth de la Tristesse et du Chagrin.

Seulement, ajoute-t-il en souriant, il ne se souvient pas exactement de quel luth il s'agit. Il leur demande d'excuser sa mémoire défaillante. Les PJ peuvent choisir le luth qu'ils estiment approprié.

Idéen demande quelque chose en échange du meilleur luth de la planète ; cela pourra être un objet personnel, un instrument dont la valeur ne peut être mesurée en bronzes, voire un artefact. L'argent ne l'intéresse pas, pas plus que les objets magiques simples. Il doit s'agir de quelque chose de spécial.

Il étudie un moment le collier démon trouvé dans les ruines puis le refuse ; il est trop chaotique. Il demande cette faveur à chacun des personnages-joueurs et à Sire Nadec, lequel lui offre son propre luth au son chaud et cristallin, instrument à la valeur tant sentimentale que pécuniaire.





Si les aventuriers ne lui remettent pas tous un objet, il n'accorde pas le luth à Nadeç. Si certains personnages deviennent hostiles, il demande à tout le monde de partir. Si un combat éclate, il se défend mais ne poursuit personne ni ne cherche à tuer. S'il meurt ou s'avère grièvement blessé, les nomades ne tardent pas à l'apprendre ; leurs clans harcèlent le groupe tant qu'il reste dans le désert.

Si tous ses visiteurs acceptent son prix, il lève une peau et les conduit dans une autre pièce de la tente, laquelle paraît plus grande à l'intérieur qu'à l'extérieur. Dans toute la nouvelle chambre se trouvent des luths, des harpes, des guitares, des cors, des flûtes, et autres instruments de toutes tailles, de toutes formes, et de tous matériaux ; ils sont tous inestimables. La tente d'Idéen renferme dix luths. Certains sont magiques, décorés d'or et sertis de pierres précieuses. D'autres sont menaçants et comportent des inscriptions et des runes terribles. D'autres semblent ordinaires. Le luth de la Tristesse et du Chagrin est le plus vieux et le plus simple de tous ; son bois arbore une patine grisâtre mais ses cordes sont neuves et parfumées.

Nadeç peut choisir le luth qu'il veut. Il peut également déléguer ce choix, mais il est peu probable qu'un des personnages-joueurs surpasse ses aptitudes au luth. Quand il tire quelques notes de chacun des instruments, il est clair que le vieux luth grisâtre présente un équilibre, une réponse, et un timbre incomparables. Si le choix dépend du hasard, le groupe risque de prendre le mauvais luth. Si tel est le cas, la malédiction de Vesna ne peut être levée que si Dame Frida remarque le caractère inadéquat de l'instrument et renvoie l'équipe devant Idéen.

Les Autres Objets de la Quête

Idéen se souvient très bien de ses voyages. Une fois, il a rencontré un homme doué d'une mémoire phénoménale dans le domaine de la musique ; il semblait connaître toutes les chansons à avoir jamais été entonnées dans les Jeunes Royaumes. Cela se passait il y a vingt-cinq ans dans le Désert des Larmes. Si cet homme vit toujours, ils le trouveront probablement au même endroit. Il se nomme Bakou, c'est un des chamans du clan des Crinières des Chevaux Rouges. Si quelqu'un connaît «l'Hymne à l'Amour des Amoureux», c'est bien lui.

Il ne sait rien sur Dame Frida, mais il a entendu parler d'une chanteuse qui aurait échangé son âme contre une belle voix. Toutefois, cela se passait il y a fort longtemps, et peut-être même sur un autre plan...

La Boule sans Support

La boule de cristal sculptée montre le futur à toutes les personnes qui ont le courage de la regarder. Le flot des images doit être contemplé sans passion, une chose que même Idéen a du mal à réaliser. Il peut lire l'avenir du groupe, mais il en avertit les membres de ne pas croire tout ce qu'ils verront car nul ne perçoit la même chose. Un optimisme ou une crainte

non justifiés accentuent la présence d'événements correspondant à l'humeur du personnage : plus il a peur et plus les images sont lugubres. Plus il a d'espoir, et plus les problèmes à venir semblent faciles à surmonter. Ces deux types de visions sont erronés.

Parmi les incidents qu'il convient de noter figurent l'attaque de Sévik et de ses hommes, la rencontre avec la tribu des Crinières des Chevaux Rouges, l'assaut du nalargrun, Urion le loup blanc géant, la rencontre avec le sorcier dharzi, et le long chemin du retour à Ilmar.

Sévik dans le Désert

Si les aventuriers le demandent, ils apprennent que le Capitaine Sévik et ses hommes se sont rendus aux Jumeaux Silencieux et en sont repartis. Idéen suppose que sa troupe et lui sont maintenant à la recherche de Bakou, dont il a révélé l'existence au Capitaine. Sévik a échangé son cimenterre usé par les batailles contre un luth de valeur dont la touche était sertie de huit rubis.

Pragmatique, le capitaine n'a pas perdu de temps à résoudre une simple énigme musicale. Pensant que Nadeç n'aurait pas de mal à choisir le bon luth, Sévik et sa cavalerie attendent le groupe, auquel ils ont tendu une embuscade non loin de l'oasis d'Idéen ou en un point stratégique du chemin menant au Désert des Larmes (là où il estime avoir le plus de chances d'emprisonner le groupe sans livrer combat). Il a l'intention de prendre le Luth de la Tristesse et du Chagrin de force aux personnages. Il ne désire pas tuer Nadeç car le père de celui-ci est un homme important. Toutefois, il sera heureux de découper certains des PJ en rondelles si ces derniers le provoquent, simplement pour ne pas perdre la main.

Entre-temps, la troupe s'est livrée à une chasse au trésor. Comme ils ne possèdent pas de piques scarabées, deux de ses hommes ont été tués par les monstres incendiaires. Barrez-les de la liste du chapitre consacré aux Descriptifs.

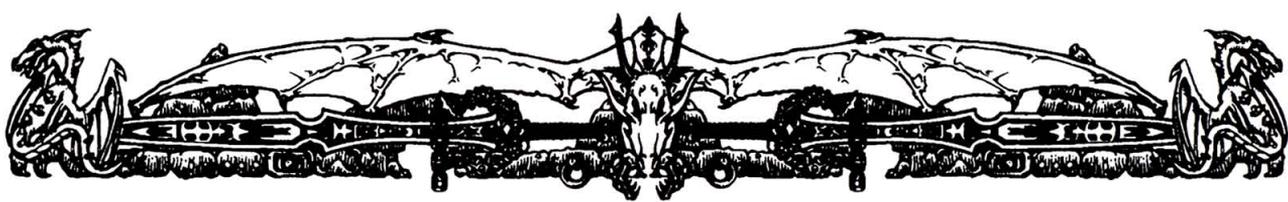
Si le capitaine acquiert le Luth de la Tristesse et du Chagrin, les événements peuvent continuer de se dérouler tels qu'ils sont décrits en ces pages. Par contre, le maître de jeu devra créer une situation permettant aux personnages-joueurs de récupérer l'instrument de musique avant de regagner Ilmar.

L'Automne

Chaque amour est différent, mais toutes les larmes sont les mêmes

Il n'est pas simple de voyager du Désert des Soupîrs nordique au Désert des Larmes. Les aventuriers peuvent regagner Vador pour récupérer leurs chevaux et leur équipement ou quitter le campement d'Idéen pour rallier directement Karlaak à dos de chameau. La distance séparant la résidence d'Idéen à Vador est égale à plus





La Grande Mort Surgie des Profondeurs

Le nalargrun, ou ver-taupe, est un mammifère pâle et presque imberbe. Semblable à un ver, il est muni de pattes griffues en forme de pic de chaque côté de ses yeux aveugles. Son nez est une fleur de chair et sa grande gueule est emplie de crocs. Un nalargrun adulte peut atteindre quinze mètres de longueur. Il est aveugle, son superbe sens de l'ouïe guidant sa démarche et ses attaques. Il occupe le sommet de la chaîne alimentaire du Désert des Larmes. Le peuple du Désert déteste et méprise ce carnivore dont le nom est, pour eux, synonyme de trahison. En général, il tend une embuscade souterraine aux créatures de la surface. Il préfère établir sa résidence dans le sol tendre qui borde les cours d'eau. Il évite les terrains rocaillieux et les racines denses des zones boisées. Ses proies types sont les élans, les orignaux, les poneys, les bébés mamouths et les hippopotames à fourrure. Les tunnels effondrés, les arbustes et les arbres morts des nalargruns (ils rongent les racines pour s'aiguïser les dents) forment un lieu à la stérilité et aux protubérances caractéristiques, que le peuple du Désert reconnaît facilement et évite. Pour expliquer les rares décès infligés par les nalargruns les clans affirment que la victime devait être grasse et malchanceuse. Ces grands vers ne sont pas énergiques et survivent en se repaissant de gibiers plus volumineux que les humains. Les gros nalargruns sont tous de sexe féminin. Les mâles et les petits sont des versions miniatures des femelles, dotées de vision vivant en surface. Ils errent en liberté, se nourrissant de petits oiseaux et mammifères. Les jeunes mesurent près de 30 cm de long à la naissance et atteignent deux mètres environ avant de descendre en terre. Un mâle ne descend en terre que lorsqu'une femelle adulte est prête à s'accoupler. Elle l'accepte par la gueule. Il est dirigé par une senteur irrésistible jusqu'à une poche spéciale placée dans la gorge de la femelle, où il copule. Puis il est ingéré. Les femelles adultes descendent en terre à l'âge de cinq ans environ, mais doivent continuer de s'alimenter, de se transformer, et de grandir pendant plusieurs années avant d'être assez grosses pour s'accoupler. Le peuple du Désert considère le fait de tuer une de ces créatures comme un honneur. En général, ses membres détruisent les vers habitant en surface, lesquels sont faciles à supprimer. Ils portent avec fierté des bracelets dont chaque dent provient d'une mise à mort différente. En certains endroits du Désert, ces tactiques ont rendu rare la présence des nalargruns.

L'Attaquant Nalargrun (Ver-Taupe)

FOR 50 CON 32 TAI 55 INT 4 P O U
10 DEX 15 DEP excavation-8

Points de Vie : 44

Modificateur aux Dégâts : +6D6

Armes : Avaler Proie* 75 %, la victime meurt un round après ; Morsure 55 %, dégâts 1D10+3D6 (moitié du MD) ; Ecraser 45 %, dégâts 6D6 (MD uniquement)

* Attaquant au travers du toit de son excavation, le nalargrun tente d'avaler une victime lors de sa première attaque portée depuis les profondeurs. La cible doit résister à la FOR de la créature pour échapper à ses mâchoires ou bien se voir avaler tout entier à la fin du round suivant ; le ver-taupe se retire alors. Si l'attaque échoue, l'animal procède à des assauts par Morsure. S'il perd la moitié de ses points de vie, il recrache sa proie et se replie.

Armure : 1D6+3, cuir animal épais et ridé

Compétences : Creuser 100 %, Ecouter 85 %, Embuscade 70 %, Excavation 50 %, Sentir Vibration 75 %, Sentir/Goûter 80 %

Nalargrun Moyenne, femelle adulte

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6D6+20	41
CON	5D6+6	30
TAI	10D6+6	45
INT	4	4
POU	3D6	10-11
DEX	1D6+4	7-8
DEP	se tortiller-6/excavation-3	

Points de Vie Moyens : 37-38

Modificateur aux Dégâts Moyens : +5D6

Armes : Avaler Proie* 35 %, la victime meurt un round après ; Morsure 25 %, dégâts 1D10+1/2MD , Ecraser 30 %, dégâts égaux au MD uniquement

* voir la note donnée ci-avant pour l'Attaquant Nalargrun

Armure : 1D6+2, cuir animal épais et ridé

Compétences : Creuser 55 %, Ecouter 45 %, Embuscade 35 %, Excavation 30 %, Sentir Vibration 55 %, Sentir/Goûter 50 %





Nalargrun, adolescent mobile

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+3	13-14
CON	3D6+3	13-14
TAI	2D6+6	13
INT	4	4
POU	2D6	7
DEX	3D6+4	14-15
DEP	détaler-10	

Points de Vie Moyens : 13-14

Modificateur aux Dégâts Moyens : +1D4

Armes : Morsure 40 %, dégâts 1D4+1

Armure : aucune

Compétences : Chercher 30 %, Ecouter 75 %, Embuscade 50 %, Esquive 45 %, Excavation 10 %, Sentir/Goûter 80 %

de 480 kilomètres. Ensuite, 1 600 kilomètres de plus s'étendent entre Vador et Karlaak. Cette dernière se trouve à 1 440 kilomètres de l'oasis d'Idéen.

Au lieu d'utiliser des lignes droites, chacune de ces deux routes s'incurve davantage vers le sud puis vers l'est pour profiter de l'eau et du fourrage des plaines ilmioranes tout en évitant les steppes comparativement arides qui bordent le désert.

Si le maître de jeu ne fait pas preuve d'une inspiration soudaine, cette partie du périple peut être calme et facile.

Deux Sortes d'Attaques

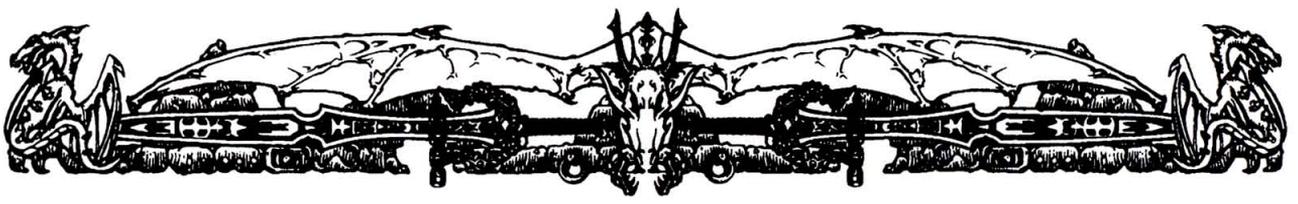
Si le Capitaine Sévik n'a pas encore frappé, les plaines lui procurent deux bons moyens de porter des assauts déguisés. Ses hommes et lui pourraient faire exprès d'allumer un grand feu de brousse ou de provoquer la course précipitée de bisons, de bêtes sauvages, ou d'autres herbivores se nourrissant par troupeaux volumineux. Les personnages qui ratent des jets de Chercher (pour l'incendie) et d'Ecouter (pour la course précipitée) doivent réussir des jets d'Equitation pour échapper à ces dangers.

Karlaak

La cité de jade de Karlaak représente la cité ilmiorane la plus importante de tout l'est. Entourée des avancées de la Montagne Sans Nom et du Désert des Larmes, Karlaak tire grand profit de l'eau qui s'écoule depuis le plateau enveloppé de pluies permanentes. La longue côte menant au Désert des Larmes se trouve à 160 kilomètres à l'est.

A Karlaak, le groupe peut acheter l'équipement et les rations dont il a besoin. La plupart des articles de commerce sont disponibles. Les PJ peuvent acheter de nouvelles mon-





tures ou reposer les leurs et louer le confort d'une auberge. S'ils chevauchent toujours des chameaux, ils devraient les échanger contre des chevaux pour résister aux pluies du Désert des Larmes.

Si Ulan-a-Medor accompagne toujours le groupe, il pourra choisir de regagner Vador. S'il a été loyal, il décidera peut-être de rester avec le groupe et ce, même s'il est étranger au Désert des Larmes et à ses intempéries. Cela se produira plus vraisemblablement si les personnages-joueurs le consultent et s'en remettent à lui. S'il n'a joué qu'un petit rôle dans cette quête, il pourra partir tranquillement ou mourir en héros lors d'une autre embuscade tendue par le Capitaine Sévik.

Les habitants de Karlaak sourient quand ils entendent le nom de la tribu des Crinières des Chevaux Rouges. Il existe de nombreuses tribus dans le Désert des Larmes, mais les Crinières des Chevaux Rouges ne sont que des contes pour enfant : aucun peuple ne vit dans une grande caverne et ne sourit tout le temps parce qu'il a été béni par les Seigneurs Élémentaires.

Les aventuriers persévérants parviennent à trouver des personnes qui ont visité le Désert ou en ont été bannies. Elles s'accordent à dire que les Crinières des Chevaux Rouges ne sont pas une vraie tribu mais un sujet d'histoires attrayant.

Si les personnages posent des questions sur le Capitaine Sévik et ses hommes, nul ne les a vus. Le commandant de la garnison locale, dont le travail est de connaître ce genre de choses, ne sait rien d'eux.

Le Désert des Larmes

Le chemin courant à l'est le long du versant sud des Montagnes Sans Nom est agréable. La corvée la plus déplaisante des PJ consiste à traverser à gué les larges cours d'eau chargés de graviers. Ils aperçoivent souvent des daims, des chèvres de montagne, et d'autres herbivores de bonne taille. On trouve des fourrages acceptables. A plusieurs reprises, ils entrevoient des bandes de nomades inconnues qu'il vaut mieux éviter si leur rencontre n'est pas nécessaire.

Il est facile et discret de pénétrer dans le Désert des Larmes depuis son flanc ouest. Le groupe gravit une longue et douce élévation composée de talus d'éboulis pouvant atteindre la taille de forteresses. Cette montée se poursuit pendant plusieurs heures sur une piste unique et peu fréquentée, laquelle zigzague jusqu'au sommet de la côte apparemment sans fin. Sur leur droite, les personnages-joueurs peuvent voir le pan de falaise rouge et or d'un escarpement qui se propage sans interruption vers le sud. Il s'étend sur des centaines de kilomètres en direction de la mer.

Grome a soulevé le Désert sur des milliers de mètres. Lorsque les aventuriers parviennent enfin au sommet, l'air est devenu humide et des nuages se sont formés. Des herbes hautes poussent de part en part. Des arbres isolés se dressent ça et là. La boue et les pentes lisses remplacent la sûreté du sol du désert et des steppes.

Sans prévenir, un banc de brume se lève et les personnages sont noyés dans un monde grisâtre de pluies et de brouillard interminables. Ils se déplacent au travers d'une mer ondulée de gazon, interrompue par des arbustes et de grands marais. C'est un monde moite et silencieux où il est étrange de constater l'absence d'arbres. Des canards s'éloignent dans un claquement d'ailes toutes les deux ou trois minutes. Les chevaux sont troublés par la pluie qui colle leur pelage ; leurs oreilles ne cessent de s'agiter pour chasser les gouttes qui rampent telles des mouches. On trouve des oiseaux, des poissons, des serpents, et des grenouilles. Les personnages ent'aperçoivent de petits troupeaux de poneys sauvages, des élans trempant leur museau dans les lacs peu profonds pour y brouter du cresson d'eau, et (plus rarement) des mammoth géants en train de mâcher des taillis abrités de saules et de bouleaux.

Les traces d'ours sont fréquentes. De kilomètres en kilomètres, les PJ remarquent de vastes empreintes de chats des marais et les chevaux s'écartent de l'endroit où les énormes carnivores ont marqué leur territoire. Une fois, ils voient un étrange terrier de grande taille dont le sommet s'est récemment effondré et à moitié rempli d'eau ; en forme de tunnel, il semble s'étendre de part et d'autre sur une grande distance.

Les brumes, la pluie, et le terrain dénué de repères font qu'il est difficile de garder la même direction car le soleil et les étoiles ne se montrent pas souvent. Un compas fera des merveilles en ce lieu, de même que divers guides tribaux se succédant les uns aux autres si les personnages-joueurs peuvent les convaincre de les aider. Phalknap le démon peut mettre les aventuriers sur le bon chemin mais ensuite, ses indications sont pires que leur absence.

Les Gens

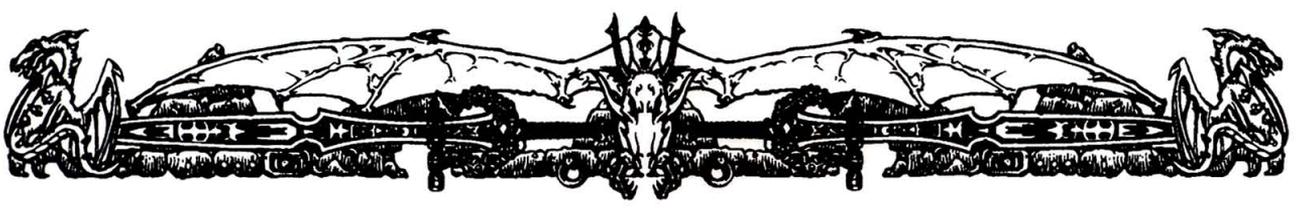
Le groupe rencontre un homme, une femme, et trois enfants qui tous montent à cru des poneys à poils longs. Ils portent d'épais manteaux de peaux, des toques de fourrure, et du cuir frangé. Leur corps est orné de cicatrices rituelles, belles et étranges, pour les protéger du mal et les rendre sexuellement attirants.

Des milliers de familles de ce type parcourent les steppes trempées du Désert. Elles ont, pour la plupart, des moeurs nomades, évoluant dans un vaste territoire qui, par tradition, est alloué à leur tribu.

Les deux adultes sont armés d'une fronde, d'une lance courte de jet, d'une dague, et d'un boomerang. Ils fouillent la contrée à la recherche de plantes et ne chassent que le petit gibier. Deux des poneys montés par les enfants sont attachés à un traîneau sur lequel la famille a entassé et ligoté ses biens. L'aînée des enfants chevauche son propre poney.

La langue commune que parlent les adultes leur sert plus à troquer des pots qu'à discuter du temps, de l'espace, ou de la philosophie. Les aventuriers apprennent que la tribu des Crinières des Chevaux Rouges se trouve à plusieurs jours de voyage à l'est.





Les enfants de cette famille se montrent curieux vis-à-vis des personnages et de leurs grands chevaux à l'allure bizarre. Leurs parents ont un comportement méfiant et superstitieux ; ils font un grand nombre de gestes singuliers de la main et de mouvements rituels, et touchent souvent des amulettes rituelles ou d'autres colifichets. Ils servent de nombreux esprits, réels et imaginaires, dont les Seigneurs Élémentaires.

Le Nalargrun

Si les PJ ont engagé un guide, ne tenez pas compte de cette partie ; en effet, même les enfants du Désert savent comment éviter les nalargruns. Si les personnages-joueurs et Nadek ne sont pas accompagnés, ils sentent, à un moment quelconque de leur chevauchée dans le Désert des Larmes, des vibrations bizarres provenant du sous-sol. Leurs chevaux bronchent et les aventuriers doivent réussir un jet d'Equitation pour les maîtriser. Puis la terre éclate sous les pas du cavalier possédant le plus fort score de TAI. Herbe et terre disparaissent, et une chose blême et écoeurante surgit des profondeurs ; elle tente de happer le coursier et son cavalier pour les attirer vers le bas. La créature noueuse est très grosse et ressemble à un ver. Elle est dotée d'une énorme gueule emplie de crocs, de deux pattes plates, larges, et robustes, et d'une peau ridée quasi-imberbe. Si elle rate son attaque contre le cavalier le plus volumineux, elle en porte une seconde au hasard à l'encontre d'un des personnages ayant été désarçonnés. Les PJ qui sont restés sur leur monture peuvent faire demi-tour et ramasser leurs amis à toute vitesse (en réussissant un jet de DEX) pour les conduire en sécurité.

Le Retour de Sévik

Si le Capitaine Sévik et sa troupe n'ont pas été éliminés, ils continuent de tenter de capturer Nadek et le luth ou d'assassiner les gardes du corps de ce dernier. Cette fois, il envoie six archers tirailleurs tourmenter le groupe. Ceux-ci tirent pen-

dant 1D3 rounds avant d'ôter la corde de leur arc pour la mettre à l'abri de la bruine permanente. Ils battent en retraite, rattrapent les personnages-joueurs une heure plus tard, et répètent leurs assauts. S'ils se déguisent pour ressembler à des autochtones du Désert des Larmes, leurs arcs de soldats et leurs chevaux à longues pattes les trahissent, à condition de réussir un jet d'Idée.

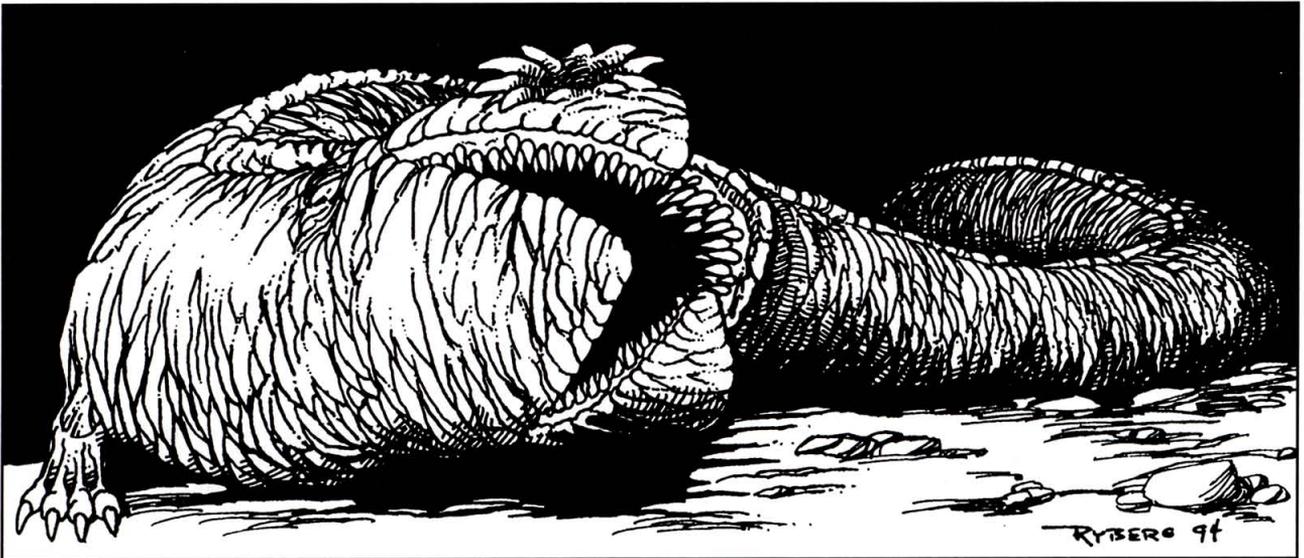
Continuez de harceler le groupe jusqu'à ce qu'il remonte la piste des hommes de Sévik. Estimez l'intelligence du plan des aventuriers après l'avoir entendu ; s'il est pertinent, laissez une partie ou la totalité des contre-attaquants se battre au contact avec les archers. Si l'un de ces derniers vient à mourir ou à être blessé, les attaques harassantes s'arrêtent. Sinon, elles reprennent le lendemain.

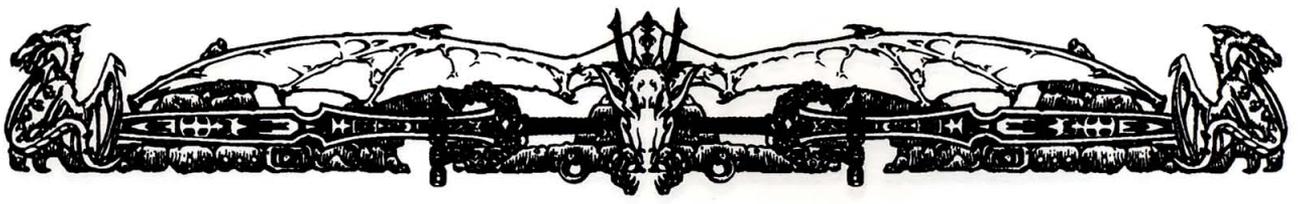
Il se peut aussi que Sévik ait perdu un ou deux hommes dans la gueule d'un nalargrun et qu'un autre se soit épris d'une nomade et ait déserté cette quête aux difficultés croissantes. Barrez les morts, les déserteurs, et les soldats de cavalerie rendus impotents des descriptifs.

Les Crinières des Chevaux Rouges

Comme les personnages traversent la région, tribus et familles les ignorent le plus souvent, prenant soin de s'écarter de leur chemin ou de disparaître dans des bosquets si les PJ tentent de parlementer. Les gens du Désert qui acceptent de parler s'avèrent méfiants et soupçonneux. Quand les personnages-joueurs leur demandent où se trouve la tribu des Crinières des Chevaux Rouges, certains deviennent hostiles et se retirent en faisant des signes magiques sophistiqués. D'aucuns les regardent sauvagement et aboient des malédictions, puis refusent d'en dire plus.

D'autres rient bien fort et agitent la tête devant tant d'imbécillités. Les indications claires que les premiers habitants du Désert avaient données aux aventuriers ne sont pas réitérées.





Les semaines passent. Le voyage est lent dans cette terre trempée. Les pistes inutilisées sont avalées en une semaine par les plantes rampantes et les mauvaises herbes. La plupart des gens du désert connaissent la tribu par diverses légendes, mais celles-ci diffèrent. Certains les dépeignent comme des mystiques qui transmutent les outils et les vêtements. Les plus superstitieux disent que la tribu des Crinières des Chevaux Rouges conserve la chair humaine dans des boîtes et se compose de démons au lieu d'humains. Les dispositions amicales sont vitales pour mener ces discussions et s'obtiennent difficilement. L'éloquence, les distractions simples du type jonglerie et tours de passe-passe, le don d'articles de troc, de viandes, et de poissons contribuent tous à persuader les nomades que le groupe n'a aucune intention de nuire.

Finalement, Balash, un vieux chaman de la tribu des Ecorces de Cèdre qui rêve de franchir une dernière fois les limites du territoire de sa tribu, prend un repas en compagnie du groupe. Il accepte de conduire les personnages chez les Crinières des Chevaux Rouges si, et seulement si, les PJ évitent d'entrer en contact avec les Ecorces de Cèdre à l'avenir. Il faut voyager pendant dix jours pour atteindre les Crinières des Chevaux Rouges, lesquels vivent dans un grand défilé creusé dans le plateau situé à proximité des eaux rapides du Stresh.

L'Homme-aux-Chansons

Les falaises du défilé sont éloignées de près d'un kilomètre et demi à leur sommet. Un brouillard couvre toute chose en contrebas, et c'est peut-être mieux ainsi car la piste rocailleuse est raide, lisse, et étroite. Des buissons peu robustes offrent des prises de main. Les vapeurs des fumoirs adoucissent l'air et accentuent l'obscurité.

Le village (réparti sur chaque rive du fleuve) se compose d'une quarantaine de maisons collectives disposées bien à l'écart des flots agités. Un grand nombre de pirogues et de canots sont amarrés le long de la berge. Il est impossible de les compter avec précision, mais on peut estimer la population à sept ou huit cents habitants.

Aucune des fables portant sur le clan ne se révèle exacte. Quant à toutes les stupidités que les personnages-joueurs ont entendues, elles font sourire le chaman qui secoue la tête. Ce serait trop demander des hommes, dit-il, que de donner des réponses et faire preuve de sagesse tout à la fois. La tribu des Crinières des Chevaux Rouges n'est plus nomade. Elle trouve plus de bonheur dans son canyon brumeux à élever des poneys et des moutons, et à pêcher le saumon géant du fleuve à la lance. Tandis que le groupe attend poliment aux confins du village, de nombreux Crinières des Chevaux Rouges s'approchent, curieux et rieurs. Les étranges chevaux des aventuriers les fascinent car ils ont de longues pattes et une crinière inconvenante dépourvue du tissage de bandes d'étoffe rouge. Les Crinières trouvent les vêtements étrangers des personnages et leur ignorance allègre des bonnes manières intéressants et amusants.

Les Crinières des Chevaux Rouges n'ont pas peur des gens de l'extérieur car ils pratiquent un troc hebdomadaire avec d'autres tribus dans des lieux de commerce situés sur les falaises aux faces opposées. A l'origine, un grand nombre d'entre eux proviennent d'autres tribus. Comme l'explique le chaman des Ecorces de Cèdre, les Crinières des Chevaux Rouges échangent des boîtes de saumon fumé contre des femmes et des maris issus des autres clans et renforcent ainsi leur sang. Ces échanges consolident également les liens noués avec les tribus qui viennent commercer sur le rebord des hautes falaises.

Un vieil homme appuyé sur un bâton lourd et bizarrement sculpté s'avance vers les PJ pour s'entretenir en mong avec le chaman des Ecorces de Cèdre. Voûté, hâlé, et fatigué, il tient un hochet et brûle des os et des feuilles pour purifier le groupe du mal qui pourrait leur être rattaché. C'est Bakou, le chaman des Crinières des Chevaux Rouges.

Il faut un certain temps avant de se rendre compte que ce dernier est aveugle, mais aucun Crinière des Chevaux Rouges n'acceptera d'en parler ; en outre, le chaman des Ecorces de Cèdre indique qu'il serait malséant de poser une telle question, car un chaman aussi grand que Bakou n'a pas besoin de ses yeux pour voir. Ayant procédé au rituel de protection de sa tribu, Bakou considère le groupe pendant un moment puis semble approuver. Il dit alors, dans une langue commune hésitante :

«Bienvenue, étrangers, chez les Crinières des Chevaux Rouges. Vous arrivez à une époque de joie. Aujourd'hui, nous fêtons nos ancêtres défunts».

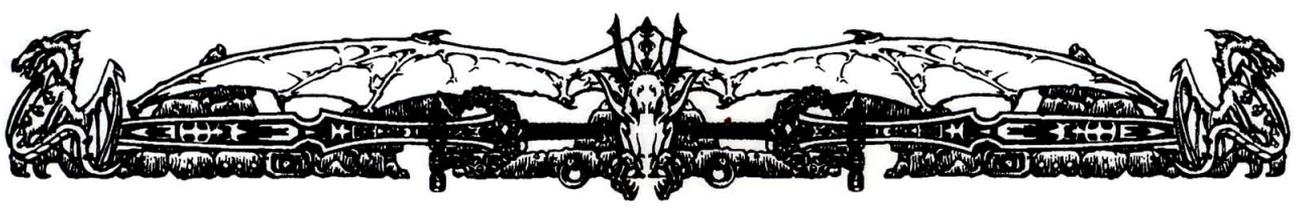
Le vieil homme les invite dans une petite maison collective, le bâtiment des cérémonies, où il vit avec sa femme ; celle-ci est aussi âgée que lui, sinon plus. Plusieurs jeunes assistants le servent et le guident, en échange de quoi il leur enseigne les voies du Monde Invisible. La pièce est pleine d'herbes et de plantes en train de sécher, d'os et de plumes, de pierres et de terre, de poupées et de peintures, de tambours et de pipeaux, de statues et de gravures. Des paniers et des boîtes emplis de choses mystérieuses longent les murs. Des sculptures et des amulettes sont pendues au sombre plafond et s'entrechoquent dans une brise soudaine.

Il écoute attentivement l'histoire de la quête tout en regardant étrangement les personnages-joueurs. Quand ils finissent leur récit (et demandent probablement à Bakou s'il connaît les paroles de «l'Hymne à l'Amour des Amoureux») il se lève et déclare en souriant :

«Je les connaissais. Tout comme je connaissais les paroles de toutes les chansons. Je suis vieux aujourd'hui. Ma mémoire m'échappe. Je vais parler aux esprits. Je leur poserai votre question. En échange, vous devez troquer quelque chose. Telles vont les choses dans le Désert. Tout doit trouver son équilibre. On ne peut rien obtenir sans donner quelque chose en échange».

Si les aventuriers acceptent, le vieil homme réfléchit un moment.





«Le don que vous devez me faire devra être une nouvelle chanson. Une chanson que je n'ai jamais entendue. A présent, savourons le jour des précurseurs».

Révère les Ancêtres

Les personnages passent la journée au sein du peuple des Crinières des Chevaux Rouges. Ils apprennent l'histoire et les croyances de la tribu. Ils assistent à des danses endiablées et à d'étranges prestations musicales, mangent et boivent, misent et participent à des jeux équestres, se mesurent aux meilleurs manieurs de fronde, et ainsi de suite. La journée est pleine de jeux, de joie, de victuailles, de merveilles, de conversations étranges, et d'une musique rythmée.

Comme la nuit approche, tout le monde ignore le crachin permanent et se rassemble au centre du campement où un grand feu crépite sur du bois traité pour l'occasion. La personnalité dominante est le vieux Bakou ; il parle doucement en Mong. Il discourt pendant une demi-heure puis se lève.

Ses assistants et lui se déplacent pour permettre à ceux qui le désirent de s'abreuver à des bols remplis d'un alcool mal-odorant. Les PJ peuvent choisir de boire ou de s'en abstenir. Nadek détourne probablement le nez rien qu'en y pensant.



Agé de 70 ans, Bakou s'exprime par mélodies ascendantes et descendantes rythmées. Il interpelle l'invisible d'un mot quelconque et répète des noms étranges.

Parfois, il jette des herbes aux senteurs bizarres dans le feu. Bientôt, la majorité des Crinières des Chevaux Rouges psalmodient avec lui. Les tambours tonnent, et les gourdes se vident rapidement.

Le rituel se poursuit toute la nuit mais la plupart des gens entrent en transe et restent des participants passifs.

Bakou le Chaman, Homme-aux-Chansons

FOR 7 CON 9 TAI 8 INT 17 POU 18
DEX 8 APP 15

Chaos 95 Balance 120 Loi 96

Points de Vie : 9

Modificateur aux Dégâts : -1D4

Armes : Bâton 41 %, dégâts 1D6+1-1D4

Armure : aucune

Sorts : Ailes de Lassa (4), Assimiler Forme (4), Convoquer un Élémentaire (1), Don de Grome (4), Flammes de Kakatal

(4), Générosité de Straasha (4), Liens Indestructibles (3), Oeil de Buse (1), Oeil de Rat (1), Soins (2).

Compétences : Art (Chant) 54 %, Art (Connaissance de la Musique) 380 %, Art (Tambours) 107 %, Chercher 86 %, Equitation 94 %, Jeunes Royaumes 33 %, Langue Commune 35 %, Médecine Rudimentaire 92 %, Million de Sphères 11 %, Monde Naturel 102 %, Mong 85 %, Orientation 77 %, 'pande 13 %, Potions 56 %, Royaumes Inconnus 20 %, Sagacité 96 %

Mouvement Spirituel

Les personnages-joueurs qui boivent l'étrange alcool ne tardent pas à sentir leur esprit quitter leur corps. Ils se retrouvent en des terres inconnues. Ils voyagent dans des forêts bizarres qu'ils n'ont jamais vues, parcourent une contrée aux repères curieux, et rencontrent des gens qu'ils n'ont jamais aperçus auparavant. A un moment donné de ce périple mental, ils communiquent tous avec une personne ou une créature familière mais qu'ils n'ont jamais rencontrée, et dont ils ont eu connaissance soit au cours de leur vie soit par le biais de fables ancestrales.

Cette personne ou créature pourrait être un parent mort depuis longtemps, un Seigneur des Bêtes, l'esprit totem d'un animal qui apprend un savoir spécifique à celui-ci aux aventuriers, ou un guide spirituel qui prendra ensuite de l'importance pour les personnages. Par ailleurs, cette rencontre pourrait également impliquer un être du passé avec lequel le PJ n'en a pas fini : un amoureux décédé, ses parents défunts, un membre de sa famille auquel on a fait du tort, une personne que les personnages-joueurs doivent rembourser de quelque façon, ou une autre qui subira un sort terrible si rien n'est fait pour l'aider. Ce contact entraîne des sensations fortes ; l'aventurier se souviendra toujours de cette expérience et la chérira.

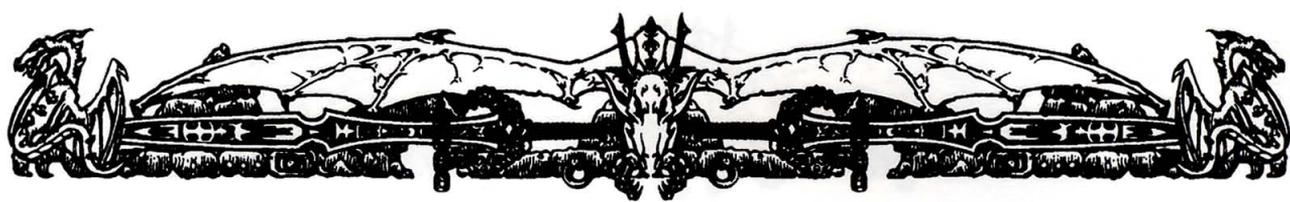
Comme la nuit prend fin, il en va de même des chants et des visions. Les personnages sont épuisés. Dans l'aube grise et humide, l'un des jeunes apprentis chamans de Bakou conduit les PJ à un apprentis situé bien au-dessus du fleuve.

L'Hymne à l'Amour des Amoureux

Le vieux chaman sourit quand les personnages-joueurs arrivent à l'abri au toit d'écorce. Il leur demande s'ils ont passé une bonne nuit. Il pourra expliquer certaines des visions reçues par les aventuriers au cours de la nuit précédente s'ils le questionnent à ce sujet. La plupart sont des expériences uniques et propres à l'individu, lequel doit lui-même leur trouver un sens.

Les ancêtres de Bakou ont été cléments la nuit dernière. Il a appris les paroles et les intonations de «l'Hymne à l'Amour des Amoureux». Il possède des feuilles de parchemin si les personnages désirent l'écrire, mais il aura aussi la patience de le leur apprendre jusqu'à ce qu'ils l'aient mémorisé. Il les avertit que cette chanson est une chose puissante conçue par un fou qui fut ensuite envoyé subir des tortures éternelles dans





les chambres de Chardros. S'il est utilisé de façon capricieuse, l'hymne peut créer des maux terribles. Ils devraient détruire leurs notes lorsqu'ils auront libéré Dame Frida de sa tâche.

A présent, les PJ doivent remplir leur part du marché. S'il possède la compétence Art (Chant) et obtient un succès critique sur un D100, le personnage-joueur pourra composer une nouvelle chanson ou s'en souvenir d'une qui soit vieille et inconnue de l'homme qui connaît tous les chants. Tout autre résultat se traduit par un échec.

S'ils ne parviennent pas à offrir une nouvelle chanson à Bakou, celui-ci sourit d'un air béat et dit :

«Peu importe. Si vous n'en avez pas maintenant, vous devrez en trouver une plus tard. Vous me l'apporterez alors».

Les aventuriers comprennent que Bakou est sérieux et que leur obligation est réelle.

S'ils ont le collier démon découvert dans les ruines du Désert des Soupirs, les personnages peuvent lui demander d'entonner un des chants obscurs. Il lui faut quelques minutes à peine pour choisir une chanson assez étrange, assez perverse, et assez énigmatique pour étonner le vieux chaman. Seule une maladresse (00 sur un D100) empêche le démon de trouver un chant adéquat.

Dame Frida

Si les PJ l'interrogent sur Dame Frida, Bakou les regarde curieusement en disant qu'elle est censée se trouver quelque part dans les hauteurs séparant les deux pics des Montagnes Sans Nom. Ces pointes protègent le Désert des Larmes des sables mortels qui s'étendent au-delà. Le peuple du Désert des Larmes la considère comme une déesse, mais Bakou sait que c'est une adepte humaine de la Loi ; à sa façon, elle est aussi dangereuse qu'un dieu.

Elle est connue pour ses chansons. Cela fait longtemps à présent qu'elle n'a pas visité le Désert, car elle reste dans les neiges éternelles à surveiller la vie des bêtes de la montagne en compagnie d'amis animaux. Nombre des habitants du désert la révèrent, lui adressent des prières, et lui sacrifient des aliments et des vêtements. Bakou ignore l'emplacement de sa demeure, mais les enfants de Lassa aiment ses chansons et les transportent un peu partout. Aussi, en suivant leur musique portée par le vent, il est possible de la trouver.

Bakou conseille aux personnages-joueurs d'éviter Schaal-Mar, le Lac Qui Donne Naissance aux Fleuves, un grand plan d'eau niché à proximité des montagnes. C'est la résidence sacrée de Sret-Sha, il est donc sévèrement gardé pour empêcher toute profanation.

Préparatifs

Laissez les aventuriers se préparer comme bon leur semble pour l'expédition dans les montagnes. De nombreuses tribus viennent commercer avec les Crinières des Chevaux Rouges et la quasi-totalité des articles produits par les cultures tribales est disponible aux abords du défilé.

Pour lutter contre la glace et les blizzards périlleux des montagnes, Bakou suggère aux personnages de revêtir des habits de laine et des bottes de cuir doublées de feutre, ces marchandises étant proposées par un grand nombre de tribus. Les Crinières des Chevaux Rouges peuvent fournir des sacs de poisson séché et assez de poneys pour tous les transporter.

«Laissez donc vos bêtes ici en échange, dit-il, car elles refuseront sûrement d'avancer dans la neige ou y périront. Nous échangerons vos coursiers avec ceux qui les soigneront bien».

Les solides poneys à poil long des Crinières des Chevaux Rouges sont hargneux, mais ils sont aussi forts et ont le pied sûr, ressemblant plus en cela à des chèvres qu'à des chevaux.

Un Campement Militaire

Qu'ils aient pris de l'avance ou qu'ils suivent la piste des personnages, Sévik et ses hommes étudient les Montagnes Sans Nom. Tous ceux auxquels ils s'adressent s'accordent à dire que les montagnes sont infranchissables : s'il était possible de les traverser, le désert l'aurait déjà fait.

Soucieux des pertes qu'il a déjà subies, Sévik préfère chevaucher vers l'ouest. Au pied de la côte qui mène au Désert des Larmes, il dresse un campement confortable et s'installe de façon à attendre le retour des PJ. A partir de là, quatre de ses soldats de cavalerie sont en permission et profitent des lieux de plaisir de Karlaak tout en se félicitant de servir un homme doué d'un esprit militaire si perspicace.

L'Hiver

Ce que l'Amour supporte, l'Amour de la Vérité ?

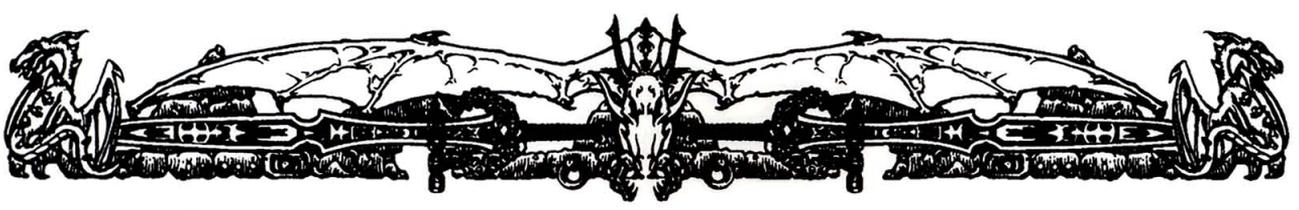
Depuis les brumes éternelles du Désert des Larmes, le sol s'élève en direction des Montagnes Sans Nom, le brouillard diminue, et le vent froid se fait plus mordant. La pluie que les bourrasques entraînent hors du Désert des Larmes se mue en neige. On en trouve partout dans les contreforts. La glace recouvre les lacs et les courants.

Les personnages-joueurs suivent une piste étroite dans les montagnes, mais la neige devient plus profonde et la progression plus difficile. Les poneys eux-mêmes fléchissent et se découragent. Les aventuriers doivent dresser un campement, construire des refuges et des feux, et attendre la fin de la tempête.

Un Village de Montagne

Quand les personnages peuvent reprendre la route, une distance de quelques kilomètres les conduit à un village où des cabanes à étage s'élèvent au-dessus des neiges profondes ; là s'entassent les gens et les animaux. Une centaine de montagnards vit en ce lieu.





La présence des étrangers les met mal à l'aise, mais les PJ peuvent marchander avec eux pour obtenir des vivres et un abri pour la nuit s'ils se soucient peu de dormir au rez-de-chaussée en compagnie des vaches, des poulets, des chiens, des porcs, et des poneys. Les villageois peuvent proposer des vêtements feutrés plus chauds que ceux dont disposent les personnages-joueurs. Ils possèdent également des raquettes, des skis, des cordages en cuir vert, et autres équipements de montagne. Ces commerçants habiles sont tout particulièrement intéressés par les bijoux, les dagues, les armures, les instruments de musique, le vin, et autres marchandises pouvant servir à faire passer les longs hivers.

Notre Dame des Montagnes

Dame Frida est connue de tous. Elle existe bel et bien, mais nul ne l'a vue dernièrement. Il lui est arrivé de punir ceux qui prenaient les animaux au piège pour leur peau. A présent, plus personne ne pose de collets ni ne chasse sans besoin extrême ; ceux qui n'obtempèrent pas sont des morts en sursis. On dit que Dame Frida est une déesse, une divinité puissante qui règne sur les montagnes et a tous les animaux des montagnes pour alliés.

Les villageois croient également qu'elle protège les membres vertueux du peuple des montagnes contre les avalanches, la foudre, et d'autres dangers. Lors des nuits calmes, quand l'aurore danse sur les cieux, les vents charrient ses



Skier

Il n'existe pas de chemin s'étendant au-delà du village, et la neige est trop épaisse pour les poneys. Quand ils n'ont pas le choix, les villageois se déplacent en traîneau, en luge, en skis, et en raquettes. La nouvelle compétence Skier englobe presque tous les moyens de se mouvoir efficacement sur ou dans la neige, d'évaluer les conditions climatiques liées à la neige, de créer, d'entretenir, et de réparer ce type d'équipement. Le pourcentage initial de cette compétence est de 20 %. S'il réussit un jet de Skier en début de journée, un aventurier peut se déplacer selon une vitesse de marche normale (mais modifiée par la nature du terrain traversé) jusqu'à la fin du jour. S'il le rate, réduisez sa vitesse d'un tiers.

Sur terrain nivelé ou en pente, les skis et les traîneaux peuvent être trois fois plus rapides que les raquettes et les luges de transport. Lorsque cela s'avère nécessaire, le maître de jeu doit évaluer les conditions et établir la vitesse maximale.

Dans la mesure où ils requièrent une espèce de chiens spécialement entraînés, des températures très basses, un terrain plat, et une neige fine, les traîneaux à chiens forment une exception particulière et n'entrent pas dans le cadre de cette compétence.

chansons et son rire. Quelquefois, ils entendent les grondements de tonnerre d'Urion, son loup blanc et compagnon. Sa musique leur parvient souvent. Lorsque cela se produit, le groupe peut la suivre. Peut-être Dame Frida les recevra-t-elle.

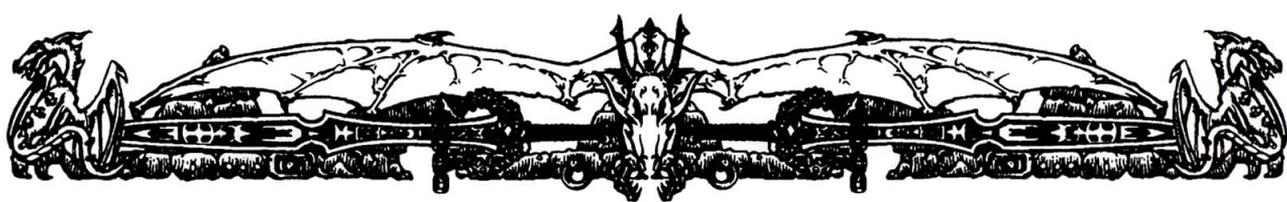
Une Présence plus Sombre

Les villageois parlent aussi d'un chasseur démon qui occuperait la région. Des villages ont été abattus et des gens retrouvés déchirés en lambeaux, tués par de grandes griffes. Les montagnards avertissent les aventuriers de ne pas pénétrer dans les montagnes mais n'essaient pas de les en empêcher.

Le Chant des Merveilles

Bientôt vient un soir où tous peuvent entendre la musique de Dame Frida. Pour s'en rendre compte, chaque personnage doit réussir un jet d'Ecouter ; toutefois, le succès d'un seul d'entre eux suffit pour que tous la remarquent et la suivent. Ils entendent le chant d'une voix merveilleuse, accompagnée au luth de superbe façon. Les vents diffusent les notes précises et les phrases élégantes, transformant les histoires d'amour, de désir ardent, et de désespoir en des tapisseries oniriques.





Le matin suivant, la musique a cessé mais les PJ peuvent emprunter la direction d'où les mélodies s'écoulaient. A midi, le chant reprend, flottant sur la brise par-dessus les crêtes des montagnes et les lacs gelés. Toute la journée, les personnages-joueurs en recherchent la source fuyante, sans succès. La nuit est silencieuse.

Très tôt le matin suivant, bien avant le lever du soleil, la musique se fait de nouveau entendre, plus forte. Des vents puissants effacent leurs traces. Ils sont seuls dans un monde étrange de glaciers, de cols, de cirques, et de falaises tranchantes, mais la musique supprime leurs craintes et les attire.

Ce soir-là, ils aperçoivent un feu éclatant dans une large vallée. S'ils poursuivent leur chemin, ils peuvent voir une petite maison couverte de neige devant laquelle une jeune femme est assise près d'un feu. A côté d'elle se tient, tranquille, un loup blanc géant. Elle tient dans ses mains un luth splendide dont elle joue de temps à autre. Elle accueille ses visiteurs avec un sourire chaleureux.

«Bienvenue, mes amis, vous devez avoir froid. Venez vous réchauffer».

La Quête de Dame Frida

Dame Frida est amicale et ouverte, ravissante et magnifique. Elle offre des aliments chauds et des boissons tièdes aux aventuriers et leur donne la sérénade jusqu'à ce qu'ils soient rassasiés. Elle a des cheveux noirs de corbeau qui lui tombent sur les épaules, des yeux gris bleu, et une peau lisse et pâle ; elle porte des robes de laine, de longues bottes, et un

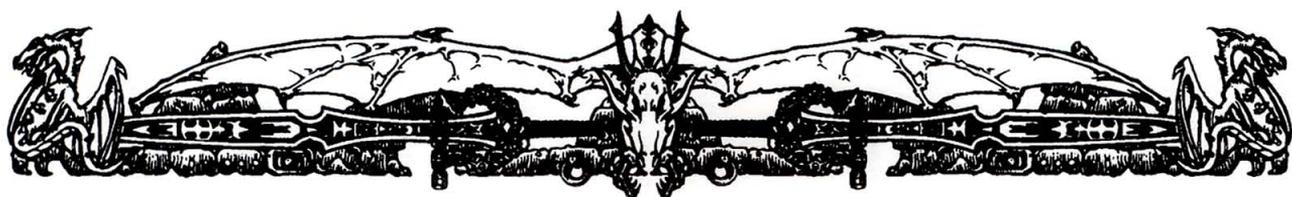
manteau ; le tout est blanc et donne l'impression qu'elle est elle-même faite de neige. Elle est grande et paraît une vingtaine d'années, mais ses manières sont lointaines et sans âge.

Elle n'invite pas les personnages dans sa demeure. Elle découvre une pierre rayonnante sise à son cou. Aussitôt, la zone éclairée par le feu est baignée d'une ambiance digne d'une belle après-midi d'été. Un grand nombre des PJ lui sont reconnaissants de pouvoir retirer leurs vêtements les plus lourds et s'allongent dans la neige comme s'il s'agissait de sable chaud. Par contre, ceux qui sont alignés sur le Chaos ne peuvent y trouver le repos ; l'air glacial et les vents importants les irritent et les mordent. Les sombres grondements et grognements de la glace et de la neige suggèrent un lieu de menaces et de dangers.

Frida s'imprègne des hauts faits des personnages-joueurs, de l'amour non partagé de Nadec Ascand, de la trahison du Capitaine Sévik, et de l'espoir qu'elle puisse absoudre la pauvre Vesna de son sort reptilien. Elle écoute et sanglote devant la cruauté du Chaos. Lorsqu'elle prend connaissance du rôle qu'elle devra jouer dans cette histoire et du désir de Nadec d'obtenir la main de Vesna grâce à un enchantement accordé par elle-même, Dame Frida fronce les sourcils et dit qu'elle doit réfléchir un long moment à un tel acte. Les plaidoyers frénétiques de Nadec ne font qu'accentuer son froncement de sourcils.

Elle part ensuite longuement se promener avec Urion. Ils se déplacent sur la neige et la glace tels des fantômes : ils ne s'y enfoncent ni ne laissent de traces de pas. Ils reviennent après minuit. Quand Urion et Dame Frida surgissent des té-





nèbres, celle-ci a pris sa décision. Elle accepte d'accéder à leur requête, mais les animaux de ses montagnes sont en danger. Elle ne s'en ira pas avant de s'être assurée qu'ils sont en sécurité. Comme elle le leur explique, les aventuriers peuvent l'aider en cela.

Une chose démon dangereuse chasse dans les montagnes, tuant ce qu'elle trouve. Elle a dormi deux cents ans dans une caverne montagnaise. Un sorcier dharzi s'est effondré pendant la guerre dharzi-melnibonéenne, et la créature l'a emmené en ce lieu. Depuis, elle garde son maître en attendant qu'il revienne à la vie.

Il y a quelques semaines de cela, le démon s'est réveillé et a semé le désastre dans les villages et la vie sauvage de la contrée. Déjà, des réfugiés ont fui hors de sa portée. Frida a placé une Membrane de la Loi sur l'ouverture de la grotte, mais pour une raison ou pour une autre, le démon est capable de la traverser, à moins qu'il ne dispose d'une autre sortie dont elle ne connaît pas l'existence. Un sort semblable à celui de Membrane l'empêche d'y entrer et elle n'a pas été capable de le rompre : ce n'est pas une experte de la magie.

Des personnages moins assujettis à la Loi qu'elle ne l'est parviendront peut-être à passer. Si les PJ lui viennent en aide et détruisent le démon et son sorcier, elle quittera ses chères montagnes et les accompagnera en Ilmar pour secourir la pauvre Vesna.

Si les Aventuriers sont Arrogants

Il n'est pas sage de contraindre Dame Frida à agir comme les PJ l'entendent. Son épée, sa magie, son loup Urion et d'autres animaux la protègent, car elle a la faveur de nombreux Seigneurs des Bêtes.

Urion est son gardien particulier. Il émet un terrible aboiement et bondit pour défendre sa maîtresse. De nombreux hurlements répondent au sien et une douzaine de loups blancs énormes surgit de la neige pour apparaître près de la maison. S'ils tuent ou capturent Dame Frida, les personnages-joueurs doivent ensuite se battre contre des ours sauvages, des léopards des neiges, des aigles, des troupeaux de rennes, et d'autres animaux amis qui, tous, cherchent à la délivrer ou à venger sa mort.

A Propos de Dame Frida

Elle est froide, distante, et sévère, une beauté glaciale vouée à ses bêtes et à sa musique. C'est une Championne de la Loi et une ennemie implacable du Chaos. Elle est également passée maîtresse dans l'art des potions, avec lesquelles elle porte secours aux animaux blessés et malades.

Elle a prêté serment à Théril la Dame Blanche, Déesse de l'Inspiration et responsable du don de la musique à l'humanité. Cette divinité de la Loi lui a accordé la faculté de vieillir d'un an tous les siècles. Frida doit refuser son amour à tout autre être que ses animaux et la déesse, sinon elle ne bénéficiera plus de la haute estime de Théril.

Quelques Complications

Etant donné la forte allégeance que Dame Frida a prêté à la Loi, certains aventuriers pourront être outrés par son existence et tenter de lui nuire ou de la tuer. Ses compétences et sa magie sont puissantes, et ses alliés sont fort nombreux chez les bêtes des montagnes. Il est aussi possible qu'un personnage ou deux tombent amoureux de cette dame sublime. Elle ne les encourage nullement et ils se retrouvent sans espoir d'éveiller son intérêt. Si quelqu'un se montre épris à en souffrir, elle lui révélera peut-être son attachement à Théril. Il existe d'autres éventualités. Si Dame Frida venait à mourir, il est peu probable que Vesna puisse être transformée, sauf si Nadec parvient à jouer le rôle de la défunte.

La Caverne Funéraire

Comme la caverne est située bien au-delà des champs de glace, Frida appelle un coursier loup pour chacun des PJ. En quelques heures, les grandes bêtes conduisent tout le monde par-delà des dizaines de kilomètres de glacier, empruntant pour cela des pistes sises à flanc de falaise qui se révèlent juste assez larges pour accepter des pattes (mais pas des pieds). Il n'est nul besoin d'effectuer des jets d'Equitation pour monter les loups car ceux-ci n'obéissent à aucun ordre. Les cavaliers s'accrochent, ferment les yeux, et serrent les dents. Les animaux suivent Dame Frida et Urion, et nul autre.

En s'approchant de la grotte indiquée par Dame Frida, les personnages-joueurs ne voient aucune trace dans la neige. Peut-être le démon a-t-il des ailes. La neige et la glace remplissent la majeure partie de l'entrée. Les aventuriers doivent y pénétrer en rampant ou se frayer un chemin dans les congères.

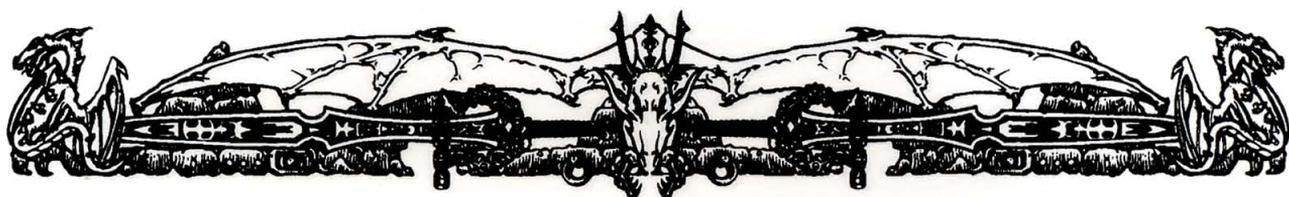
Qui Peut Entrer ?

Un sort d'entrée dharzi plutôt simple contrôle l'ouverture de la caverne. Il limite le passage aux personnes dont les points de Chaos sont les plus élevés des trois forces, ou à ceux qui demandent à entrer au nom de l'un des Seigneurs des Enfers. S'il était ordinaire une ère plus tôt, ce sort n'en est pas moins assez résistant, comme Dame Frida a pu s'en rendre compte. Les loups, ces créatures de la Balance, sont tout aussi déroutés.

Tant que le sort est alimenté par son jeteur (en l'occurrence, le sorcier dharzi), seul un être possédant 30 points de POU peut le rompre de façon permanente en passant à travers. Quand le sorcier commence à jeter un nouveau sort, celui en cours prend fin et tout le monde peut entrer ou sortir.

Ceux qui ne peuvent passer sentent une surface froide et lisse semblable à du verre. S'ils découpent la roche marquant le contour de l'entrée, ils trouvent la même surface imperméable à l'intérieur du roc, bien qu'elle n'y soit pas vraiment : elle n'est présente que dans le sens où elle les empêche de traverser le sort.





Zombie du Dharzi

Cette créature garde la tombe de Ryn Iln Ryn. C'est une vieille réalisation dharzие, un mélange d'animal et de reptile obtenu par sorcellerie. Elle a une tête de bison dotée d'une langue fourchue, le corps puissant d'un singe, et une peau de serpent luisante. Trois paires d'ailes de condor s'agitent dans son dos mais ne semblent pas lui permettre de voler. Ses yeux sont morts et vitreux. La magie réglée à l'avance du sorcier l'a réveillée pour qu'elle puisse préparer le retour à la vie du Dharzi en nettoyant la région de toute existence (voir l'illustration).

La créature zombie charge et encorne ou saisit sa proie dans ses bras simiesques. Elle mord la victime ainsi capturée lors du round suivant puis la projette loin de la tombe.

FOR 54 CON 27 TAI 24 INT 1
POU 1 DEX 7

DEP : se traîner-4 / léviter-14

Points de Vie : 26

Modificateur aux Dégâts : +4D6

Armes : Morsure 80 %, dégâts 1D8+venin de VIR 12 ; Encorner 80 %, dégâts 1D10+4D6 ; Lutte 80 %, dégâts spéciaux

Armure : 1D2 dus à sa peau de serpent. Les armes capables d'empaler infligent la moitié des dégâts

Compétences : Sentir Intrus 100 %, Suivre Instructions 100 %

Dans la Caverne

Elle se compose de deux salles. Celle de devant est petite et contient des os de rennes laissés là par des prédateurs morts depuis longtemps.

Un petit tunnel étroit donne sur une salle arrière plus volumineuse ; elle est presque vide à l'exception d'une civière de pierres des rivières où repose un corps humain parfaitement conservé. C'est le sorcier des temps anciens. Quand les personnages entrent, un air frais leur balaie le visage mais ils ne peuvent rien voir.

Les mains du sorcier dharzi sont croisées sur sa poitrine et tiennent un petit bâton. Ses vêtements sont tous en satin noir. La glace et le gel sont partout. Son corps est dur comme la pierre. Un petit médaillon est attaché à son cou ; l'octogone du Chaos y est gravé. Une épée large pend à sa hanche. Ses

yeux marrons, semblables à ceux d'un chat, sont grand ouverts et son visage arbore une folle expression d'attente. Il est petit, large de poitrine, et ses traits sont saturniens. Il est totalement inerte.

Quand les PJ atteignent le corps, ils peuvent entendre un sifflement d'air. S'ils touchent ou tentent de blesser le sorcier, la bête du Dharzi apparaît.

Tant que cette dernière continue de combattre, le sorcier ne change pas. Si l'hybride meurt, il dit quatre mots d'une voix enrouée : «Réveille-toi, O maître !»

Le sorcier l'entend. Il se lève de la dalle de pierre et laisse des mèches de cheveux, des fragments de vêtements, et des morceaux de peau gelés derrière lui sur la roche. Le Dharzi se met lentement debout.

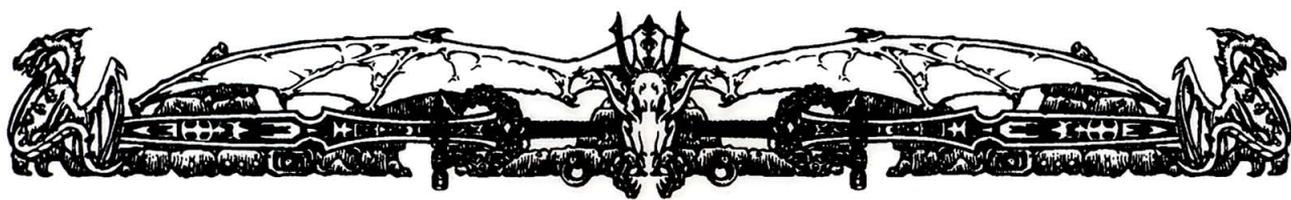
Le bruit de tissus déchirés et d'os cassés accompagne chacun de ses mouvements. Ses gestes maladroits et étrangers sont horribles à voir. Il traverse la caverne en titubant puis, soudain, s'élève dans les airs et se déplace avec fluidité. Ses gestes se font plus coulés et plus vivants.

«Nâgi ! Nâgi ! fait-il, puis il sourit d'un air affecté et s'exprime en proto-langue commune. Ladres, bande de ladres !»

Le sorcier au sourire méprisant est tout à fait réveillé. Ses lèvres bougent doucement comme il prononce certains sorts. Ce faisant, il prend ses armes et se lance à l'attaque.

Dehors, la barrière disparaît. Tous les membres du groupe peuvent pénétrer dans la grotte.





Ryn Iln Ryn, Sorcier Dharzi ramené à la vie

FOR 26 CON 24 TAI 16 INT 18 POU 19
DEX 6 APP 0

Chaos 500 Balance 0 Loi 0

Points de Vie : 20

Modificateur aux Dégâts : +2D6

Armes : *Epée Large Enchantée** 200 %, dégâts 1D8+1+2D6 ; *Petit Bouclier* 190 %, dégâts R+1D3+2D6 ; *Griffe* 80 %, dégâts 1D4+2D6

** cette arme ne quitte jamais la main du sorcier, sauf s'il le désire ; cela le rend donc incapable de faire une maladresse. Un résultat de 00 équivaut à un simple échec.*

Armure : 1D10 dus à son corps gelé. Les armes capables d'empaler font la moitié de leurs dégâts ; aucune arme ne peut l'empaler.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Armure Infernale (1-4), Distorsion Chaotique (4), Malédiction du Chaos (4), Rasoir Infernal (1-4), Réfutation (1-4), Serres Infernales (1-4), Vérole (1), étrange magie dharzi si le maître de jeu le souhaite.

Compétences : Chercher 75 %, Dharzi 95 %, Ecouter 45 %, Esquive 40 %, Marchander 135 %, Melnibonéen 45 %, Million de Sphères 24 %, Proto-Langue Commune 35 %

Retour en Ilmар

Admettons que les aventuriers réussissent leur quête et ramènent en Ilmар les trois objets requis pour rendre sa forme humaine à Vesna. Leur retour à la cité peut être aussi rapide ou aussi compliqué que le maître de jeu le désire.

Si le Capitaine Sévik est toujours en vie, la route d'Ilmар peut être parsemée d'embûches et de dangers. Il tend des pièges, des embuscades, et empoisonne le groupe aussi longtemps qu'il le peut. Ces rencontres ne sont pas décrites car il semble probable que Sévik ait été vaincu dans le Désert des Soupirs ou dans le Désert des Larmes.

La Perte de l'Amour

Les personnages arrivent à la villa de Kimroc du Féadio au milieu des fleurs et des vents doux. Le grand prêtre de la Loi a beaucoup vieilli. Ses traits sont usés et ses grands yeux clairs se sont enfoncés et ternis. Ses cheveux ont presque tous disparu, et ceux qui restent pendent en formant des fils déplaisants. Son corps maigre est lourdement voûté et ses habits ne sont plus blancs et superbes mais gris et déchirés.

Il accueille les PJ et Nadec avec une voix cassée et saccadée. «Le vainqueur» dit-il avec un sourire tordu qui révèle une bouche édentée. Il félicite les participants et regarde les objets qu'on lui a rapportés avec des yeux fous et fiévreux tout en

émittant des caquets, des fredonnements, des rires, et en parlant tout seul. Nul besoin d'effectuer un jet de Sagacité, Féadio a perdu la raison.

Il fait entrer ses invités dans sa maison. Vesna a été transportée dans la tour. Des spécimens d'animaux qu'il a empaillés et montés sur socle occupent tout l'espace à présent. Sa collection comprend un homme bestial d'Org. Comme ils traversent rapidement la villa déserte, la réussite d'un jet de Chercher leur permet de remarquer quelque chose ressemblant à une main humaine empaillée, tendue, et immobile qui sort de derrière une tenture. Ils n'ont pas l'occasion de l'inspecter, car le grand prêtre joyeux leur fait monter l'escalier pour les conduire auprès de Vesna.

Tout en les félicitant et en riant comme un dément, il écoute leur histoire, posant sans cesse les mêmes questions folles et hors de propos. Finalement, quand ils finissent leur récit, il les amène dans la pièce sombre de sa fille.

La lumière d'une lampe montre une Vesna reptilienne qui a gagné en taille et en laideur. Son corps est devenu gris et semblable à de la gelée, sa peau squameuse se décompose et sa langue rouge passe frénétiquement sur ses grosses lèvres noires. Certains de ses crocs sont tombés. Sa respiration est difficile, irrégulière, et pénible. Elle produit des murmures ressemblant à ceux d'un crapaud. Tel un cure-dent, la queue d'un rat est coincée dans un coin de sa gueule.

La pièce est jonchée de crasse et d'os d'animaux. La réussite d'un jet d'Idée détermine que Vesna n'a reçu aucun soin et que la maison est dépourvue de serviteurs. Les fenêtres ont été condamnées avec des planches solides, interdisant toute vision et toute lumière solaire.

«Anma, la bonne de Vesna, est devenue folle en voyant la métamorphose de la personne dont elle avait la charge» dit Kimroc en caquetant. Il omet d'ajouter qu'il a tué et empaillé la servante, de même que le reste des domestiques.

Le pauvre Nadec, comme d'habitude, n'en supporte pas davantage et s'écroule au sol, inconscient. Cela amuse Kimroc. Le grand prêtre s'agenouille à côté du jeune noble et lui tient la main avec sollicitude.

«Tout a été préparé, annonce-t-il. Quand la nuit tombera, nous ferons renaître ma fille. Alors tu pourras devenir son mari».

La Métamorphose

Au coucher du soleil, les aventuriers, Nadec, et Dame Frida regagnent la villa. Tout est prêt pour bannir la terrible malédiction. Les planches ont été ôtées de la fenêtre de Vesna, et Dame Frida attend dans le jardin situé en contrebas, parée à jouer du luth et à chanter les paroles de l'hymne. Comme la pleine lune apparaît, indistincte, au-dessus des toits d'Ilmар, elle se met à l'oeuvre. Soudain, on n'entend plus que les cordes de son luth. Les tons descendent et montent, montent et descendent ; tel du miel, ils pénètrent tous les sens des auditeurs. Ses doigts dansent sur les cordes avec une grâce et une





habileté irréelles. Puis elle commence à entonner l'hymne, et tout le reste disparaît. Le noir de la nuit est total. La seule lumière visible provient de la fenêtre de Vesna : on ne distingue ni étoiles, ni lune, ni amis, ni bâtiment. La voix de Frida monte et s'enfle.

Quand l'hymne prend fin, il se produit quelque chose. Les notes froides et précises du luth se mêlent pour donner un ton planant qui augmente de volume sans perdre son timbre ni sa hauteur. Le verre vole en éclats, les cordes de l'instrument se brisent, le bois du luth se fêle, pourtant le son ne cesse pas. La voix de Dame Frida monte si haut qu'on ne peut plus l'entendre, mais tous peuvent la sentir. Puis voix et luth ne font plus qu'un, et tout le monde perd connaissance.

Les personnages se réveillent lentement. Dans le jardin, le beau troubadour est étendu sur l'herbe. Des larmes coulent de ses yeux, ses doigts saignent, ses poumons halètent à la recherche d'un air qu'ils ne parviennent pas à trouver, son corps se convulse. Si l'un des PJ est tombé amoureux d'elle, Dame Frida s'adresse à lui.

«La magie de l'hymne était plus terrible que j'aurais pu l'imaginer. Rien de vivant ne peut survivre à la perfection, et j'ai été exposée à la vérité inébranlable de la Loi. (Elle se tourne vers Nadec.) J'ai rendu Vesna à elle-même, Nadec. Pardonnez-moi. Vous devrez la conquérir ou la perdre par vous-même. N'utilisez d'autre magie que celle de votre cœur. Je ne pouvais libérer le corps de Vesna tout en réduisant son âme en esclavage».

Au loin, on entend le hurlement des loups. Dame Frida est morte.

Des gloussements de joie sortent de la pièce de Vesna cependant que Kimroc contemple le retour de sa fille. Ceux qui sont restés à l'étage voient une fille magnifique sortir de la salle intérieure d'un pas hésitant. Les yeux fous, son père joyeux s'agrippe à elle en criant. Sous son poids, elle s'étend sur un divan. Elle est maigre et faible mais incroyablement belle. Sa respiration est normale. Son nuage de cheveux blonds flotte partout tandis que ses yeux bleu foncé parcourent le groupe sans s'attarder davantage sur Nadec ou Kimroc que sur quiconque. Elle sourit avec lassitude puis s'exclame vigoureusement :

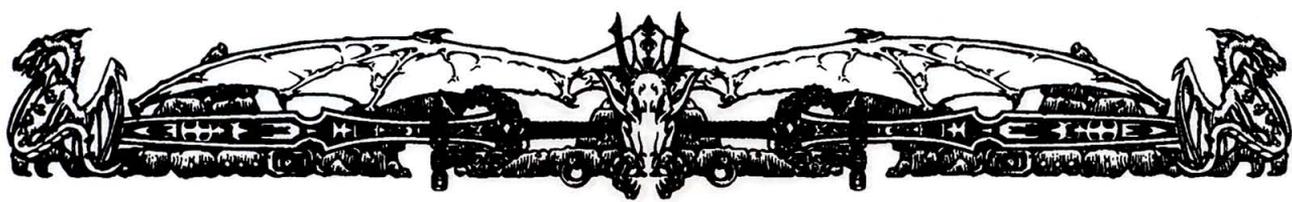
«Avian ! Avian ! Avian, mon seul et véritable amour, où es-tu ?»

La Nouvelle Vesna

En prononçant deux fois le nom de Vesna comme deux moitiés distinctes pendant son interprétation de l'hymne, Dame Frida a réuni le corps et l'esprit de la jeune fille. Celle-ci redevient ce qu'elle était avant que son père soit assez imprudent pour invoquer la puissance d'Arioch.

A ses mots, son père lui caresse les cheveux avec ruse et lui dit qu'un an s'est écoulé. Le moine Avian est parti faire un long pèlerinage pour sauver son âme et ne reviendra pas.





«J'ai donné ta main au digne Nadec Ascand, héritier d'une grande fortune au sein même de cette cité. Ses amis et lui ont accompli la quête visant à trouver la magie qui t'a libérée, mon enfant».

Vesna éclate en sanglots et demande à voir sa servante Anna. Féadio secoue la tête de droite à gauche.

«Anna est morte de chagrin pour toi l'hiver dernier. De nombreux changements se sont produits. Moi-même, le grand prêtre de la Loi, je ne suis plus l'homme que j'étais».

Il lui dit de dormir et ajoute qu'il s'entretiendra avec elle dans la matinée. Il s'est installé dans la chambre attenante à celle de Vesna ; il l'y amène et lui fait prendre place sur le lit. Elle ne tarde pas à s'endormir.

Quelques Conférences

Féadio et Nadec discutent des noces à l'abri de portes closes. Nadec pense que Vesna a besoin de plusieurs mois pour se remettre et se marier. Féadio manifeste violemment son désaccord et affirme que la cérémonie devra avoir lieu le lendemain après-midi.

Il ne cesse de répéter «le plus tôt sera le mieux» d'une façon si horrible que Nadec se met à douter de la santé mentale du vieil homme. Néanmoins, le noble se retire, car il est de coutume en Ilmar que la fiancée se cache jusqu'au moment de prononcer les vœux du mariage.

Malgré ce qu'il a vu, Nadec ne peut concevoir qu'un grand prêtre de la Loi puisse devenir fou. Les aventuriers ont rempli leur contrat. Il leur demande de se rendre chez lui pour leur paiement et les invite aux épousailles. Puis il réveille son tailleur préféré. Il y a beaucoup à faire d'ici demain.

Les personnages ont trouvé plusieurs indices montrant que tout n'est pas blanc dans la demeure de Féadio. A présent, il leur faut déterminer s'ils souhaitent sauver Nadec de lui-même une dernière fois et faire de la quête une réussite totale.

En gros, ils peuvent décider de retourner sur-le-champ à la villa, d'en sortir discrètement en compagnie de Vesna, d'attendre un peu et de tenter d'obtenir l'aide de la Loi et d'Ilmar pour arrêter le grand prêtre dément. Sinon, ils peuvent faire montre de politesse et patienter jusqu'au mariage du lendemain en espérant que tout ira pour le mieux.

Quand Nadec rentre chez lui, Sire Areehn, son père, l'accueille à bras ouverts et le félicite d'avoir parachevé sa quête. C'est la première fois que son fils a fait ses preuves en tant qu'homme d'expérience, et Sire Areehn en est fier.

Il apprend aussi à Nadec que Kimroc du Féadio a perdu la raison et se trouve sur le point d'être relevé de tous ses pouvoirs et obligations envers l'Eglise de la Loi. Cela devrait raffermir la résolution des PJ de voler au secours immédiat de Vesna.

Les maisons des Ascand et des Féadio sont assez éloignées, mais les personnages-joueurs peuvent se rendre à cette dernière en une vingtaine de minutes au plus.

Le Sort de Vesna

Kimroc du Féadio empoisonne sa fille à minuit et se met immédiatement à l'empailler et à monter son corps sur un socle en prévision des noces du lendemain après-midi. Ses essais réalisés sur Avian, sur les domestiques, et sur quelques passants bien utiles l'ont aguerris. Il travaille vite et bien, et s'enorgueillit à juste titre de sa nouvelle technique dans le traitement rapide des peaux humaines.

Dans sa démence, Féadio croit qu'il peut préserver la beauté de Vesna à tout jamais et que son empaillage est la seule façon de maintenir la pureté de son âme. Une âme pure lui permettra de ne faire qu'un avec la perfection de la Loi, le Saint Fiancé Trois Fois Trois. Féadio ne comprend à aucun moment qu'il fait le travail du Chaos.

Le mariage venu, quand il pousse dans la pièce l'horrible coquille de peau et de cheveux revêtue d'une toge et montée sur roues, les Ducs du Désordre ont irrévocablement pris possession de son cœur.

Au prix d'un tout petit effort, Nadec et les personnages-joueurs ont jusqu'à minuit pour sauver Vesna. De tous les habitants de la villa, seuls Féadio et sa fille sont encore en vie dans cette tombe grotesque. Vesna dort, et le grand prêtre est trop fou pour offrir une résistance autre que symbolique.

Les maîtres de jeu bienveillants pourront utiliser Sévik pour secourir Vesna si les aventuriers y manquent. Evidemment, Nadec pourra également s'en occuper. Le MJ est donc libre de choisir le sort de Vesna.

Intervention

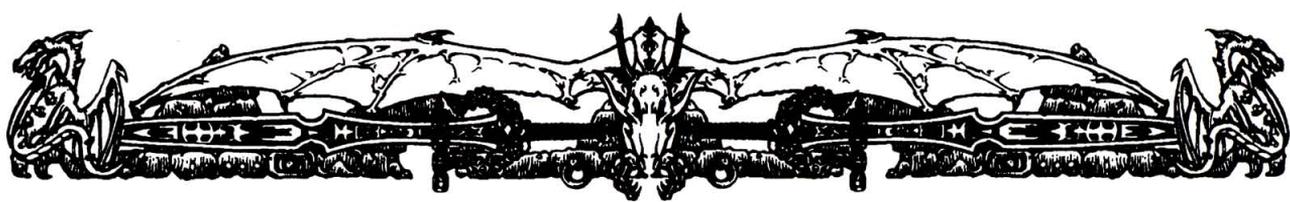
Dès lors que les personnages ont vu la main d'Anna sortir de derrière une tapisserie, il est en leur pouvoir de sauver Vesna. Ils pourront agir l'après-midi même, ou à l'heure de leur choix avant minuit, moment où Féadio empoisonne sa fille.

Ils tombent d'abord sur Anna puis explorent le rez-de-chaussée et la cave. Ils trouvent neuf humains empaillés, lesquels sont soit montés sur socle, soit précairement posés contre un mur du couloir, soit penchés sur des chaises en des positions raides tels des cactus renversés.

Avian, paré de ses toges marron roux de la Loi, devrait être découvert en dernier. Quand le groupe aura vu les corps empaillés et le laboratoire de taxidermie de la cave, il pourra se précipiter jusqu'à la forme endormie de Vesna et la défendre contre Féadio.

Là, son rêve mis en péril, Féadio s'avancera, un scalpel à la main. Selon leur bon désir, les PJ pourront capturer et emprisonner le grand prêtre, ou encore le tuer sans autre forme de procès. Si et seulement si un personnage-joueur réalise une maladresse tout en attaquant ou en saisissant Féadio, il donne à ce dernier une unique chance de frapper Vesna. Si ce coup porte, Arioeh s'en trouvera amusé.





L'Avenir de Vesna

Si elle est secourue au prix de la vie de son père, Vesna ne peut accorder son pardon à Nadec ou aux aventuriers. En effet, le grand prêtre était si faible et si fou qu'ils auraient pu s'en emparer sans courir de gros risques. Elle se mariera plus tard avec, peut-être, Bahar Sévik ou un homme de sa trempe, mais jamais avec Nadec Ascand.

Si son père est sauf et emprisonné, il meurt en quelques semaines. Sa pauvre Vesna est à présent condamnée à se flé-

trir de minute en minute, à vieillir, à se rider, à se laisser gagner par l'infirmité et par la douleur. Triste pour son père, se languissant d'Avian, Vesna prend petit à petit exemple sur la Championne de la Loi Frida, qui donna sa vie pour sauver la jeune fille.

En guise de paiement, Vesna consacre sa vie à Théril comme Frida l'avait fait avant elle. Elle ne se mariera jamais. Elle conserve le corps empaillé d'Avian dans une malle et ne cesse de l'aimer.

Quatre Nouveaux Sorts de la Loi

Contribuer à la Vérité (1) - La portée est la vue. Sort de la Loi. Le sorcier vainc la cible en réussissant un jet de POU:POU sur la Table de Résistance. Dans ce cas, la victime se sent obligée de dire la vérité en réponse à une question ou sinon, de détourner le regard et de rester silencieuse. La cible ne réalise pas qu'elle peut tromper ou dire un mensonge, sauf si le sort accompagnant la question a échoué. Si la victime répond, elle essaie de fournir une réponse aussi exhaustive que la question l'exige, mais ne prononce jamais plus de quelques phrases. Chaque question nouvelle ou visant à approfondir la réponse précédente entraîne le jet d'un nouveau sort et le sacrifice d'un autre point de magie.

Sommeil de la Loi (1-4) - La portée est la vue. Sort de la Loi. En se concentrant sur une image symbolique de la Loi, le sorcier tente de contraindre la personne la plus proche à tomber dans un sommeil immédiat long de 20-CON minutes. La victime peut résister au sort si elle réussit un jet inférieur ou égal à CON x 3 sur un D100. Chaque fois que le sort est de nouveau jeté sur une même cible, augmentez le multiplicateur de CON d'un point : x4, x5, etc. S'il est raté, ce sort ne peut plus être utilisé sur la cible pendant 24 heures. Une fois endormis, ceux dont le score d'allégeance à la Loi est le plus élevé font le rêve d'une perfection et d'une gloire pleines d'espoir. Ceux dont le score d'allégeance à la Balance est le plus élevé font des rêves menaçants qui les font suer et murmurer de piteuse façon. Ceux dont le score d'allégeance au Chaos est le plus élevé poussent des cris perçants et horribles, en suppliant sans fin. Quand le sortilège prend fin, ils se réveillent désorientés et donc incapables de se battre pendant ce round de combat.

Vérité de l'Amour (3) - La portée est la vue et l'ouïe, 100 mètres au maximum. Sort de la Loi. Seuls les gens ayant prêté allégeance à la Loi peuvent apprendre

ou jeter ce sort. Opposant points de magie contre points de magie sur la Table de Résistance, le sorcier pousse la cible à dire ou à comprendre ce qu'elle chérit le plus : une personne, un animal, l'honneur, la décence, l'argent, le combat, une allégeance, se saouler, la Loi, le Chaos, et ainsi de suite. Une fois cet amour exprimé, la victime ne peut plus vraiment penser à autre chose jusqu'à ce que Abrogation de la Magie ou tout effet similaire vienne effacer cette compulsion. Ce sort est enseigné aux adeptes de Dame Théril.

Volonté de Théril (4) - La portée est la vue et l'ouïe ; 100 mètres au maximum sur un terrain dégagé. Sort de la Loi. La cible doit posséder INT 1 au minimum. Le sort réussit en opposant le POU du sorcier à l'INT de la victime sur la Table de Résistance. Une fois le sort jeté, le sorcier chante quelques vers d'une chanson ou joue quelques mesures d'un air de musique sur un instrument capable d'interpréter des mélodies.

Quand la musique commence, la victime ressent une compulsion soudaine la forçant à danser et, si elle succombe aux effets du sort, elle s'exécute avec grâce pendant dix rounds de combat. La danse terminée, la cible se sent calme, reposée, et de caractère égal. La colère, la haine, la convoitise, le dédain, et les autres passions de ce type disparaissent pendant dix rounds de combat supplémentaires.

A la fin de ce temps, toutes les composantes et les expressions de la personnalité originelle sont rétablies. Ce sort s'insinue profondément dans la psyché des cibles perceptives, lesquelles se souviennent d'avoir éprouvé la joie absolue d'une expression parfaitement tempérée par une discipline de forme et de mouvement totale. Ce sort est enseigné aux adeptes de Dame Théril. Abrogation de la Magie peut l'annuler.





Le Mariage

Si les personnages et Nadec ne font rien, ils mettent leurs plus beaux vêtements et retournent à la villa le jour suivant. Quelques Ascand, quelques représentants de la Loi, et quelques dirigeants importants de la cité sont présents ; la date des noces a été fixée trop vite pour qu'un grand nombre de gens ait pu venir.

La cérémonie est conduite par Kimroc du Féadio dans la grand salle. Il est habillé de blanc et porte la flèche dressée de la Loi sur la poitrine. Ses manières sont gracieuses, son discours puissant et pompeux.

Féadio demande au fiancé s'il a l'intention d'aimer et de chérir Dame Vesna du Féadio en période de besoin et de désir. Le jeune homme acquiesce d'une voix forte.

«Vesna du Féadio prononce les mêmes vœux, je t'en donne la main à présent» dit le père avec un large sourire, puis il ramène sur le côté les rideaux blancs qui voilent la promesse. Celle-ci avance lorsqu'il la tire par la main, car son socle est muni de roues.

«Tu peux embrasser la mariée».

Nadec regarde alors longuement le visage suturé et immobile, les yeux morts et vitreux de Vesna, et s'évanouit immédiatement.

Il s'ensuit un désordre indescriptible comme la réalité de la fille empaillée et montée sur support s'insinue dans l'esprit de tous les convives. Kimroc du Féadio sourit fièrement. Il se laisse emmener, car son rêve est exaucé.

Conclusion

Que Vesna survive ou que Nadec concrétise son vœu le plus cher, la famille Ascand fait en sorte de payer les aventuriers équitablement, en accord avec les termes du contrat passé en début d'aventure.

Si les personnages ont participé au sauvetage de Vesna, Nadec leur donne dix argents chacun, une véritable petite fortune. Ensuite, leur réputation se répand et ceux qui ont prêté allégeance sont fêtés par les figures locales du Chaos, de la Balance, ou de la Loi, selon le cas.

Les PJ ont probablement reçu quelques points d'allégeance au cours de cette quête. Si leur inaction les a empêchés de sauver Vesna, ils gagnent tous un point de Chaos et un point de Loi tout en perdant trois points de Balance et ce, même si leur score de Balance devient négatif.

S'ils ont sauvé Vesna tout seuls, donnez-leur trois points de Balance chacun pour leur comportement naturel.

S'ils ont recherché l'approbation des autorités gouvernementales ou cléricales avant de secourir Vesna, accordez-leur deux points de Loi chacun pour leur soumission, et un point de Balance pour avoir poursuivi la quête jusqu'à sa conclusion.

Descriptifs

Voici les descriptifs des personnalités de ce scénario. Ceux que vous ne trouverez pas dans ce chapitre vous sont donnés avec les incidents correspondants dans le corps du texte. Pour les gardes municipaux, les barbares, etc., consultez le Digest des Jeunes Royaumes du livre de règles Elric.

Nadec Ascand

Agé de 26 ans, il est l'héritier de sire Areehn Ascand.

FOR 12 CON 14 TAI 13 INT 15 POU 10
DEX 11 APP 15

Chaos 4 Balance 25 Loi 30

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Dague* 61 %, dégâts 1D4+2+1D4 ; *Épée Courte* 44 %, dégâts 1D6+1+1D4 ; *Petit Bouclier* 45 %, dégâts R+1D3+1D4

Armure : 1D6-1 (avec ou sans heaume), cuir souple.

Compétences : Aimer Vesna 70 %, Art (Chant) 69 %, Art (Conter une Histoire) 58 %, Art (Conversation) 96 %, Art (Danse Protocolaire) 73 %, Art (Déclamer des Vers) 67 %, Art (Jouer du Luth) 82 %, Art (Manières Courtoises) 104 %, Eloquence 85 %, Equitation 39 %, Evaluer 66 %, Jeunes Royaumes 27 %, Natation 41 %, Sagacité 21 %, Scribe 76 %.

Bahar Sevik

Agé de 34 ans, il est capitaine de cavalerie.

FOR 17 CON 17 TAI 16 INT 14 POU 11
DEX 12 APP 9

Chaos 19 Balance 20 Loi 25

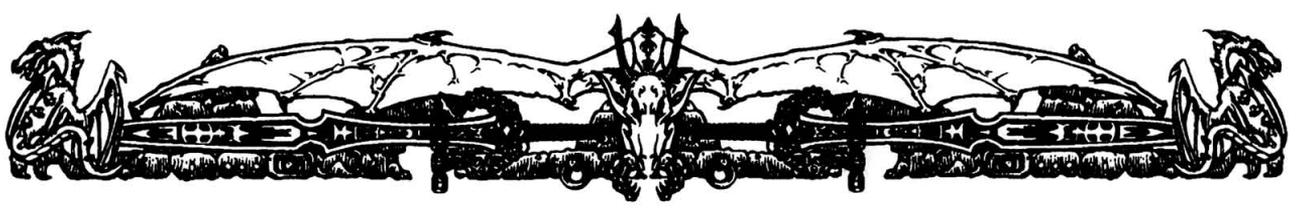
Points de Vie : 17

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Lance* 147 %, dégâts 1D8+1+3D6 ; *Épée Large* 126 %, dégâts 1D8+1+1D6 ; *Petit Bouclier* 118 %, dégâts R+1D3+1D6, 20 points de structure ; *Arc de Chasse* 107 %, dégâts 1D6+1+1D3 ; *Dague* 94 %, dégâts 1D4+2+1D6 ; *Bagarre* 93 %, dégâts 1D3+1D6 ; *Lutte* 89 %, dégâts spéciaux

Armure : 1D10+2 (heaume porté), Plaques des Jeunes Royaumes

Compétences : Aimer Vesna 95 %, Amorcer/Désamorcer un Piège 63 %, Chercher 99 %, Ecouter 101 %, Eloquence 67 %, Equitation 153 %, Esquive 96 %, Grimper 76 %, Jeunes Royaumes 43 %, Lancer 74 %, Langue Commune 70 %, Marchander 51 %, Médecine Rudimentaire 84 %, Monde Naturel 54 %, Natation 77 %, Orientation 80 %, Pister 85 %, Sauter 92 %.



Cavalerie Ilmiorane

Un groupe de soldats dévoués et puissants, impressionnants par leur nombre et par leur apparence.

Ils sont farouchement fidèles au Capitaine car il ne leur demande rien qu'il n'ait lui-même envie de faire. Ce sont les meilleurs hommes du capitaine Sevik.

Son escadron comporte vingt cavaliers. Ils sont tous décrits ci-après. Barrez-les au fur et à mesure qu'ils meurent. Une rencontre prématurée avec la troupe au complet s'avère meurtrière, mais les périls du voyage en diminuent l'effectif.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : Lance 90 %, dégâts 1D8+1+3D6 ; *Petit Bouclier* 85 %, dégâts R+1D3+1D4, 20 points de structure ; *Epée Large* 80 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Arc de Chasse* 75 %, dégâts 1D6+1+1D2

Armure : 1D8+1 (heaume porté), Demi-plaques.

Compétences : Chercher 60 %, Equitation 90 %, Esquive 50 %, Médecine Rudimentaire 40 %, Pister 40 %.

Soldat	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PV
n°1	14	16	12	11	13	14
n°2	16	16	14	11	15	15
n°3	15	15	16	15	10	16
n°4	13	17	12	10	14	15
n°5	17	17	15	9	11	16
n°6	14	15	14	14	12	15
n°7	13	12	17	12	8	15
n°8	16	14	15	14	10	15
n°9	17	18	13	11	14	16
n°10	15	13	14	14	13	14
n°11	16	15	15	11	12	15
n°12	18	14	12	13	16	13
n°13	13	16	14	12	13	15
n°14	14	18	15	11	11	17
n°15	15	17	13	12	14	15
n°16	14	12	16	14	11	14
n°17	16	11	15	10	9	13
n°18	13	12	17	12	11	15
n°19	15	15	15	11	8	15
n°20	16	13	12	13	11	13

Kimroc du Féadio

Agé de 65 ans, c'est le père dément de Vesna et le grand prêtre de la Loi d'Ilmar

FOR 10 CON 11 TAI 9 INT 21 POU 18
DEX 10 APP 12
Chaos 88 Balance 8 Loi 91

Points de Vie : 10

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Dague* 46 %, dégâts 1D4+2

Armure : aucune.

Sorts : aucun.

Démons et Elémentaires : aucun.

Compétences : Aimer Vesna 164 %, Artisanat (Taxidermie) 64 %, Chercher 45 %, Ecouter 51 %, Eloquence 128 %, Equitation 35 %, Haut Idiome 15 %, Jeunes Royaumes 51 %, Langue Commune 105 %, Médecine Rudimentaire 95 %, Million de Sphères 4 %, Monde Naturel 76 %, Potions 65 %, Royaumes Inconnus 15 %, Sagacité 33 %, Scribe 110 %.

Dame Vesna du Féadio

Transformée en saurien, ce descriptif montre Vesna sous l'emprise des effets de la malédiction d'Arioch. Morose et désemparée, elle ne fait que rester allongée sur son lit. Si elle est attaquée, elle se défendra désespérément.

FOR 16 CON 37 TAI 19 INT 15 POU 13
DEX 3 APP 1 DEP dandinement-2

Chaos 15 Balance 18 Loi 25

Points de Vie : 28

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Facultés : *Carapace*, 1D6 points dus à sa peau semblable à celle du crapaud ; *Serre* 60 %, dégâts 1D8+1D8

Compétences : Attraper Mouches 36 %, Manger Rats 66 %.

Besoin : retrouver sa forme humaine.

Dame Vesna du Féadio

Ces caractéristiques dépeignent Vesna sous sa forme humaine, une fois que les effets de la malédiction ont été dissipés.

FOR 9 CON 11 TAI 12 INT 15 POU 13
DEX 14 APP 21

Chaos 15 Balance 18 Loi 25

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : aucune.

Armure : aucune.

Compétences : Aimer Avian le Pur à Tout jamais 95 %, Art (Conversation) 67 %, Art (Danse Protocolaire) 81 %, Artisanat (Tapisserie) 92 %, Désir de Mouches Indistinct 03 %, Eloquence 58 %, Jeunes Royaumes 38 %, Langue Commune 75 %, Monde Naturel 44 %, Scribe 70 %.

Ulan-A-Medor

Agé de 29 ans, il sera le guide déloyal du groupe.

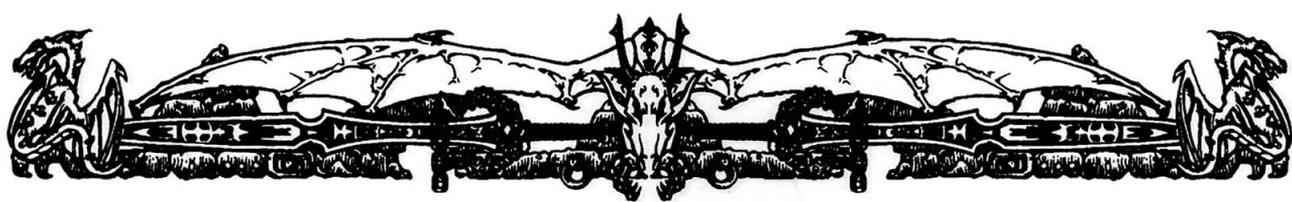
FOR 14 CON 15 TAI 11 INT 16 POU 13
DEX 11 APP 13

Chaos 29 Balance 17 Loi 23

Points de Vie : 13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.





Armes : *Arc du Désert* 129 %, dégâts 1D8+2+1D2 ; *Cimeterre* 103 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Ecu* 98 %, dégâts R+1D2+1D4 ; *Pique Scarabée* 86 %, dégâts 1D10+1D4 ; *Dague* 84 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D6-1 (capuchon porté), Cuir souple.

Compétences : Chercher 70 %, Déplacement Silencieux 82 %, Ecouter 64 %, Equitation Chameau 114 %, Equitation Cheval 46 %, Esquive 88 %, Evaluer 44 %, Jeunes Royaumes 33 %, Langue Commune 39 %, Lesh 80 %, Marchander 52 %, Monde Naturel 57 %, Orientation 71 %, Pister 92 %, Potions 20 %, Royaumes Inconnus 24 %, Sagacité 38 %, Sauter 85 %, Se cacher 69 %.

Dame Frida

Cette championne de la Loi est troubadour et âgée de 347 ans. Du fait des services rendus présents et passés de Dame Frida, celle-ci entretient des relations importantes avec plusieurs Seigneurs des Bêtes, dont Meerclar et Fileet.

FOR 12 CON 13 TAI 14 INT 22 POU 18
DEX 15 APP 19

Chaos 49 Balance 87 Loi 275

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 175 %, dégâts 1D8+1+1D4 ; *Bouclier Entier* 149 %, dégâts R+1D4+1D4 ; *Arc du Désert* 61 %, dégâts 1D8+2+1D2 ; *Dague* 59 %, dégâts 1D4+2+1D4

Armure : 1D6-1 (sans heaume), Cuir.

Sorts : Abrogation de la Magie (1-4), Ailes de Lassa (4), Braser du Pouvoir (4), Champ de la Loi (4), Contribuer à la Vérité* (1), Convoquer un Elémentaire (1), Don de Grome (4), Flamme de Kakatal (4), Liens Indestructibles (3), Membrane de la Loi (3), Minuit (1), Réparer (3), Soins (2), Sommeil de la Loi* (1-4), Vérité de l'Amour* (3), Volonté de Théril* (4). Le maître de jeu peut ajouter des objets enchantés s'il en ressent le besoin.

* *nouveau sort. Voir l'encadré voisin pour en lire le résumé.*

Compétences : Art (Chant) 173 %, Art (Harpe) 117 %, Art (Luth) 261 %, Chercher 144 %, Déplacement Silencieux 121 %, Ecouter 98 %, Grimper 93 %, Jeunes Royaumes 148 %, Langue Commune 110 %, Lesh 25 %, Médecine Rudimentaire 82 %, Melnibonéen 12 %, Million de Sphères 12 %, Monde Naturel 288 %, Mong 40 %, Pister 163 %, Royaumes Inconnus 116 %, Sagacité 175 %, Scribe 59 %.

Urion

Compagnon loup et amour pur de Dame Frida

FOR 16 CON 18 TAI 13 INT 4 POU 18
DEX 16 DEP course-12

Points de Vie : 16

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Morsure* 85 %, dégâts 1D8+1D4 ; *Repousser* 95 %, dégâts 1D4

Armure : 1D2 dus à sa fourrure épaisse

Compétences : Ecouter 190 %, Esquive 124 %, Obéir à Frida 161 %, Pister 160 %, Sauter 85 %, Sentir/Goûter 340 %.





La Nef des Fous

Les dieux rendent fous ceux qu'ils veulent perdre.

Cet antique proverbe est un parfait résumé des deux aventures présentées dans ce livre. Les aventuriers devront faire preuve de raison s'ils veulent garder la tête sur les épaules !

Le Livre des Choses Eclatantes

D'étranges apparitions hantent la cité de Raschil. Un commanditaire insolite charge les aventuriers d'y mettre fin. Ceux-ci se rendent à Cadsandria et dans sa célèbre université, où ils tentent de s'emparer d'une relique melnibonéenne. Seul le Livre des Choses Eclatantes peut éteindre le flot des événements inexplicables et sauver un ami.

Les Quatre Saisons

Un jeune noble qui se languit d'amour finance une expédition à travers l'Ilmiora, le Désert des Soupirs et le Désert des Larmes afin d'y découvrir quelques moyens de soigner l'amour de sa vie. Les personnages retournent en sa compagnie pour un dénouement imprévisible. Riche de nombreux personnages et incidents, cette aventure présente le continent nord.

Compléments

Ce livre contient aussi de nombreuses cartes représentant l'Université de Cadsandria, et sa bibliothèque, les cités d'Ilmar, de Raschil et de Cadsandria. Vous rencontrerez également de nombreux PNJ, tous illustrés, de nouveaux sorts et d'autres documents de référence. Enfin ce livre renferme de nombreux renseignements sur les royaumes du Continent Nord.

