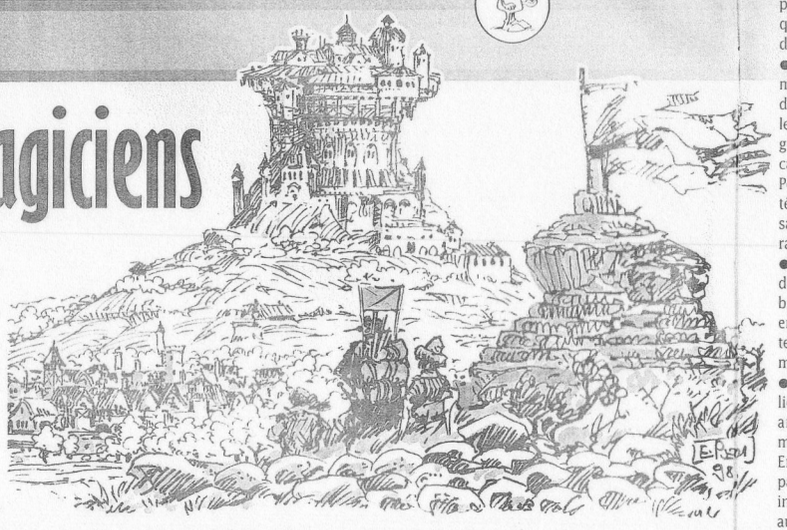
Un scénario Casus Belli pour

AD&D

MOYEN

Trop de magiciens



Ce scénario dans le monde de Paorn est destiné à un meneur de jeu moyennement expérimenté, trois à cinq joueurs et des personnages de niveau 5 à 7. Il poursuit la quête des six arcanes hesperyds, amorcée avec « Les dieux vides » dans notre précédent numéro.

Dernier été à Oljad

Après l'aventure qui les a menés de Krönberg aux contreforts des Géants de Givre, les personnages profitent d'un repos bien mérité chez Yeenkoon, revenu à Oljad avec toute sa famille. Le soleil d'Althusia et les cris joyeux des trois enfants du Yinhanthi leur permettent d'oublier momentanément les horreurs affrontées au seuil du Chemin des Morts. Ermelun, remis de sa blessure, les y rejoint bientôt.

Bien que pratiquement guéri, le Majistride semble avoir vieilli de plusieurs années depuis la dernière fois qu'ils se sont vus dans le désert des Larmes. Au cours d'une veillée, il confie aux personnages que la perte de l'arcane du Trèfle l'affecte davantage qu'il ne l'avait supposé : « Pour autant, ce n'est guère le moment de faiblir. Nous devons à tout prix débarrasser Paorn des deux derniers arcanes... Le Cœur m'inquiète, d'autant qu'il est aux mains d'un ambitieux, mais au moins, nous savons où le trouver. Bronnheel partira dès demain pour Krönberg poursuivre sa surveillance. L'Étoile me préoccupe davantage. Son pouvoir est potentiellement immense, mais elle est restée dissimulée depuis la chute du premier empire paornien. De surcroît une... échéance prochaine, dont m'a entretenu le capitaine Faenimore Araken pendant ma convalescence, m'incite à penser qu'il nous faut partir en quête de l'Étoile le plus tôt possible. » Ermelun, mystérieusement, refuse d'en dire plus. Dès le lendemain, le Majistride et les personnages quittent Oljad pour Keemyeb.

Mythologie

À l'arrivée des personnages, la rade de Keemyeb est survolée par une myriade de cerfs-volants colorés auxquels se mêlent les voiles du *Coureur azuréen*. Faenimore les accueille chaleureusement dans sa cabine et leur sert son habituelle liqueur de sang-tambour. Le capitaine, l'air grave et triste, leur fait le récit suivant : « Selon une légende depuis longtemps oubliée, les dieux s'adressaient autrefois aux habitants de Paorn par l'intermédiaire de trois oiseaux. Le premier, un grand-duc, était le devin de la Cour céleste, un conseiller avisé dont les dons de prescience profitaient à chacun. Le deuxième, un faucon, était le héraut des Terres Très Anciennes, l'intermédiaire privilégié entre les mortels et leurs créateurs. Le troisième enfin, un corbeau, était le messager de l'Au-delà, chargé d'entretenir le Chemin des Morts, une route magique que les vivants pouvaient emprunter pour visiter leurs parents et amis défunts. Vint un jour où, par la faute du Faucon, les trois oiseaux se disputèrent au sujet de leur place à la Cour céleste. Comme le Grand-duc prétendait que sa position était la plus importante, le Corbeau, dans un accès de colère, le frappa de son bec et lui creva l'œil droit, celui-là même qui lui permettait de lire l'avenir...

« Privés de la clairvoyance de leur conseiller, les dieux ne tardèrent pas à commettre leurs premières erreurs. Ainsi fut-il décidé de laisser les arcanes hesperyds aux mains des hommes... Le Faucon fut chassé de la Cour céleste. Le Grand-duc, gravement blessé et conscient de son inutilité, s'exila. Le Corbeau, redoutant la colère des dieux, se réfugia dans l'Au-delà. Il apprit aux habitants de Paorn non plus à vivre avec la mort mais à la redouter. Comme il ambitionnait de devenir une puissance dans les Terres Très Anciennes et continuait de considérer le Grand-duc comme un dangereux rival, il le retrouva et le frappa mortellement. L'œil gauche du Grand-duc se changea aussitôt en une gemme aux milles facettes. L'assassin s'empara de la gemme, qui protégeait encore l'essence divine et immortelle de sa victime, et l'enferma dans une forteresse inaccessible, façonnée par le vent et gardée par les morts. Il lui lança un sortilège : désormais, à chaque lune bleue, la pierre perdrait une facette. Si, au moment de perdre sa dernière facette, la pierre ne trouvait pas près d'elle un être vivant doué de prescience pour s'incarner, l'essence du Grand-duc disparaîtrait à jamais. Pour finir, le Corbeau s'en prit au Faucon... Il le condamna à vivre, mourir et renaître sur Paorn, avec l'interdiction formelle de poser le pied sur la terre pour que jamais il ne puisse porter secours au devin. Le Corbeau n'eut pas le loisir de poursuivre davantage sa quête de pouvoir. Ulcérés par ses crimes, les dieux l'enfermèrent dans l'Au-delà et scellèrent le Chemin des Morts en élevant les Sinistéras à son extrémité septentrionale. »

Faenimore achève son récit d'une voix où pointe une émotion mal contenue : « Dans moins de six mois aura lieu la millième lune bleue depuis ces terribles événements. Je sais où se trouve la forteresse et je partage avec maître Ermelun la certitude que l'arcane de l'Étoile peut sauver le devin. »

Nés sous une bonne étoile

Réussir en moins de six mois ce qu'Ermelun n'a pu mener à terme en une vie entière apparaît comme une gageure. Pour le moment, disons simplement que certaines puissances sont à l'œuvre, qui vont forcer le destin et leur permettre d'aboutir dans leurs recherches. Laissez-les s'organiser comme ils le souhaitent, inventorier les lieux de savoir et les érudits qu'ils ont pu consulter dans de précédentes aventures. Encouragez-les à se séparer pour plus d'efficacité (Ermelun accompagne les moins lettrés d'entre eux et confie aux autres une copie de ses notes et un tambourin magique). Si vous en avez le temps, plutôt qu'un résumé sans saveur de ces quelques mois de quête, improvisez pour chacun d'eux une courte histoire :

- **En Tsovranie**, une légende veut qu'au commencement du monde une étoile soit tombée dans le Long Fleuve, à l'emplacement de l'actuelle ville de Yradov. En fait d'étoile, il s'agit d'un dragon, victime d'un combat fratricide, dont les os calcinés reposent désormais sur le lit du fleuve. Pour le vérifier, les personnages ont la possibilité d'essayer une cloche de plongée, invention du sage Peredeiev, qui recherche justement de courageux aventuriers.
- **À Krönberg**, un joaillier, maître Urval, crée depuis quelques temps des bijoux qui ressemblent beaucoup aux arcanes. L'artisan est en fait en possession de carnets de route ayant appartenu à Celius Angelin. Il ne les cédera pour rien au monde, car ils sont la source de son inspiration.
- **À Olméria**, un personnage a l'occasion de se lier d'amitié avec un magicien de l'arcania moins antipathique que la moyenne. Comme il lui montre les croquis du Trèfle que lui a confié Ermelun, son interlocuteur affirme avoir vu pareils motifs sur la robe d'un magicien qu'il a interrogé et relâché il y a quelques mois. Pour autant qu'il s'en souvienne, il avait l'allure d'un Yinhanthi, venait de Krönberg et se rendait à Gyrecombe.

Mis au courant de cette dernière piste, Ermelun la juge suffisamment sérieuse pour que tous les personnages fassent voile avec lui pour Cansteborgh. Il ne reste que deux mois avant la conjonction fatale!

Cansteborgh

Après trois semaines de navigation, le *Coureur azuréen* s'avance dans l'estuaire de la Slowe. Bien qu'Ermelun ait mis à profit le voyage pour éclairer les personnages sur les lois et coutumes de son pays, c'est le moment de jouer la carte du dépaysement. La magie est partout : dans le port, avec des ballots lévitant des quais aux cales d'un galion ; dans les rues, où un amuseur jongle avec douze couteaux sans jamais les toucher ; parmi les échoppes ambulantes, où se vendent une variété d'objets magiques : gobelets qui réchauffent les boissons, plume qui écrit sous la dictée (« et en trois langues, messires! »), veste aux poches de géants...

Les personnages peuvent mener une courte enquête pour en appendre un peu plus sur le magicien qu'ils recherchent. S'ils parviennent à approcher un des lormages qui officient dans la capitale, ou un mage s'intéressant à la politique, il leur apprend qu'il s'agit probablement d'Osmin Sitheth, un Paornien qui fait parler de lui depuis quelque temps : « Il affirme que la Vague bleue n'a été qu'un avertissement et qu'il convient de limiter au plus vite l'usage de la magie avant qu'un véritable raz-de-marée surnaturel ne dévaste les deux continents. Il va sans dire qu'il est assez mal vu de beaucoup de Majistrides... » Et s'ils demandent ce que Sitheth peut rechercher à Gyrecombe, le mage répond : « L'examen de l'Institut des Études Thaumaturgiques de Majistra a lieu dans quelques jours, il me semble. Il souhaite probablement obtenir son diplôme, ce qui donnera plus de poids à son discours. »

Le collège de Gyrecombe

Les personnages partent dès le lendemain pour Gyrecombe, abandonnant un Faenimore visiblement inquiet. Le voyage au long de l'Hiljumm est on ne peut plus paisible, d'autant que les maîtres de Majistra testent sur cette route des dalles enchantées qui diminuent la fatigue des voyageurs.

Gyrecombe est un bourg anodin et provincial, avec toujours une mode de retard sur la capitale. Ce n'est apparemment pas l'endroit où vivre de trépidantes aventures. Et pourtant, avant même leur arrivée, les personnages apprennent de la bouche d'un marchand qu'un fait étrange s'est produit la nuit dernière au collège. Un mage, un Paornien dit-on, aurait disparu dans de mystérieuses circonstances. Il s'agit bien évidemment d'Osmin Sitheth, dont la chambre a été retrouvée vide et en grand désordre au milieu de la nuit.

Installé sur une colline à quelques centaines de mètres du bourg, le collège de Gyrecombe est un manoir à l'architecture tordue, issue de trop nombreux aménagements. Il ne comportait originellement que trois étages et en compte aujourd'hui six. Ses trois derniers étages sont circulaires, de plus en plus large à mesure que l'on s'élève, et font ressembler le bâtiment à un énorme champignon. Les personnages sont accueillis cordialement par l'archimage Aktiemos : Ermelun, qui a passé de longues années d'études à l'Institut avant de partir pour les îles du Tarot, s'était fait une excellente réputation auprès de feu Burngondus Ferenbold, l'ancien directeur. On les loge au troisième étage du collège et les laisse mener leur propre enquête. L'Institut s'organise de la manière suivante :

- **Le rez-de-chaussée** accueille les serviteurs et les visiteurs sans qualité particulière. On y trouve les cuisines, les réserves, un dortoir, les écuries, divers ateliers dont celui d'un maître verrier spécialisé dans les ustensiles alchimiques...
- **Le premier étage** est celui des magiciens de passage. C'est ici que logent les autodidactes sans le sou, venus décrocher leur diplôme officiel. Hors des périodes d'examen, les chambres sont laissées aux serviteurs. Pour l'heure, elles sont encombrées d'apprentis mages stressés. La disparition de Sitheth leur fait craindre l'annulation du concours (ce qui serait une catastrophe pour beaucoup, le séjour leur ayant coûté toutes leurs économies).
- **Les deuxième et troisième étages** sont réservés aux magiciens fortunés qui suivent toute l'année les cours de l'Institut. Ils comportent une centaine de chambres individuelles, cossues et équipées de tout ce dont peut rêver une maîtresse de maison majistride. Les Paorniens y sont largement minoritaires et font l'objet de nombreuses vexations de la part des Majistrides. La disparition de Sitheth, qu'ils considéraient comme un des leurs, affecte particulièrement ce petit groupe. Parmi les effets personnels du disparu, on peut trouver des vêtements dont les motifs ressemblent effectivement beaucoup à ceux des arcanes.
- **Le quatrième étage** abrite les salles de cours et d'étude, les bibliothèques communes et les laboratoires. Cet étage, ainsi que les suivants, est strictement réservé aux étudiants et aux professeurs. L'entretien des locaux est assuré par des objets magiques (revoyez donc *Fantasia*).
- **Le cinquième étage** accueille l'administration de l'Institut ainsi que les appartements des enseignants qui ne logent pas en ville. La pièce centrale, circulaire, est actuellement en chantier. On y trouve l'ébauche d'une maquette de surveillance du collège. Les responsables de l'Institut ont jugé que la forte concentration de mages dans le bâtiment justifiait l'investissement. À terme, la maquette pourra servir aux travaux pratiques des étudiants destinés à embrasser une carrière de lormage.
- **Le sixième étage** est le domaine exclusif des enseignants du collège. Truffé de salles secrètes, de passages dérobés et de protections magiques, on y trouve en particulier les bibliothèques occultes et les réserves de composantes. C'est également ici que l'Institut conçoit et améliore les systèmes d'omring.

Mages et apprentis

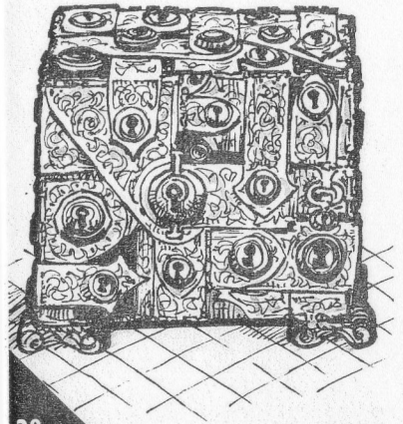
- **L'archimage Aktiemos** est très préoccupé par la disparition d'un de ses étudiants, mais il s'efforce avant tout de ne pas perturber le déroulement des examens. En attendant la visite d'un lormage de Gyrecombe, il espère sans trop y croire que Sitheth a quitté le collège de son plein gré.
- **Mâstr Rûhn av Lanxshoor** a toutes les raisons de se réjouir du départ de Sitheth, ne s'en cache pas et n'a rien à dire de plus. Il se peut que les personnages en viennent à le soupçonner.
- **Le mage Hosggins** enseigne la physique des flux magiques. C'est un vieil homme bavard, à la longue barbe grise, difficile à suivre tant son érudition est grande. Son cours, très théorique et peu apprécié des étudiants, passionnait Sitheth. Hosggins le décrit comme de type yinhanthi, un peu plus vieux que la moyenne des étudiants et nettement plus intelligent. Il partage ses opinions sur l'usage immodéré de la magie, mais ne l'ébruite pas.
- **Alx Terechkine** est un apprenti tsovranien dont la chambre est mitoyenne de celle de Sitheth. La nuit de la disparition, il affirme avoir entendu un grand fracas avant de découvrir le lit vide et le mobilier renversé. Il crie haut et fort qu'il s'agit d'un enlèvement perpétré par magie... ce qui n'a pas l'air de beaucoup émouvoir ses condisciples.
- **Jock Webber** est un étudiant majistride brillant, probablement un futur lormage. La nuit, il lui arrive de passer une heure ou deux à observer la maquette de surveillance qui, bien qu'inachevée, fonctionne partiellement. Cette nuit-là, il a vu plusieurs lucioles quitter leur bouteille pour se poser dans la chambre de Sitheth. Pour l'heure, il se tait car ses camarades semblent se satisfaire de la disparition.
- **Les apprentis paorniens**, saltharites pour la plupart, peuvent éclairer les personnages sur les origines de Sitheth. Contrairement aux apparences, il n'est pas yinhanthi. Il appartient à un peuple de nomades qui vit depuis très longtemps à Majistra. Il y a moins d'un an, après un voyage à Paorn, il a obtenu du royaume de Salthar une bourse pour venir étudier à l'Institut, en échange de la promesse de servir le roi Drogon pendant sept ans.

Le jour de l'arrivée des personnages, le lormage Wahlms, un petit homme moustachu aux cheveux noirs et soigneusement lissés, frappe à la porte du collège pour mener son enquête. Après avoir brièvement interrogé les étudiants, il fouille la chambre puis annonce que : « la maquette de surveillance de Gyrecombe n'ayant montré aucune activité magique illicite la nuit de la disparition et ne constatant pour ma part aucun signe d'effraction dans le collège, je n'ai nulle raison de conclure à un enlèvement. » Sur quoi il prend congé, en dépit des protestations des étudiants paorniens.

Deux jours après la venue du lormage, une violente dispute éclate entre étudiants majistrides et paorniens. Des sorts illégaux sont jetés, quelques barbes roussies et une dizaine d'apprentis sont emmenés par Wahlms se calmer au poste. Les examens ont lieu une semaine plus tard, dans une atmosphère particulièrement lourde. Si les personnages n'ont rien découvert, Jock finit par craquer et leur avoue ce qu'il sait. À eux d'en référer à Wahlms pour relancer la machine judiciaire.

Ce qui s'est passé

Osmin Sitheth a bel et bien été victime d'un enlèvement. Les rapports de mâstr Rûhn à son sujet ont éveillé l'attention d'un sinistre personnage œuvrant dans l'ombre du Trio-arbitrae depuis de nombreuses années. Autrefois éminence grise du magiocrate Jongheyd, le mage Heltsum est aujourd'hui encore à la tête d'un petit réseau d'espions qu'il utilise pour organiser en toute impunité divers trafics. Soutenu officieusement par plusieurs membres du gouvernement – à qui il rend des services non moins officieux – il est actuellement aux prises avec un groupe de mages séditieux, dont les opinions coïncident pour beaucoup avec celles de Sitheth. Par crainte que ces idées ne contaminent l'administration majistride via l'Institut, Heltsum s'est vu demander d'organiser son enlèvement. Il a eu recours à une méthode subtile pour tromper les lormages de Cansteborgh et Gyrecombe. Sachant que les maquettes de surveillance sont parfois victimes de « sorcelets blancs », des résidus magiques qui affolent momentanément les lucioles, il est parvenu à diviser son sortilège en une demi-douzaine de sorcelets d'allure parfaitement inoffensive, qu'aucun lormage n'a cru bon d'intercepter. Le malheureux Sitheth s'est vu aspiré par un tourbillon surnaturel pour se retrouver aussitôt à Cansteborgh, aux mains d'Heltsum. Bien évidemment, ce dernier n'avait pas prévu la maquette du collège.



Retour à Cansteborgh

Les personnages, en apportant la preuve d'une activité magique dans la chambre de Sitheth, contraignent les lormages de Gyrecombe à revoir leur copie. D'après la déposition de Jock, les lucioles venaient de Cansteborgh. Wahlms propose d'y accompagner les personnages et les confie aux bons soins du célèbre lormage Grinmouth. Sur place, le vieil enquêteur congédie sèchement son collègue et reprend l'affaire en main. Cheminant à ses côtés, les personnages découvrent les sombres couloirs de l'Hôtel des lois et son immense maquette, près de laquelle veille un jeune lormage. Après que Grinmouth ait lancé le sortilège adéquat, les lucioles s'animent et miment les événements de la nuit de l'enlèvement (un procédé utilisé pour s'assurer qu'aucun sort illicite n'a échappé à la vigilance de la garde). Sept d'entre elles quittent brusquement leur bouteille et semblent errer, sans but, au-dessus des toits miniatures. Elles retournent bientôt dans leur prison de verre, non sans être passées une à une au-dessus du Gyrecombe. « Hum, le subterfuge est astucieux, marmonne Grinmouth. Prenez note Peelstidh, il faudra penser à l'avenir à intercepter ces sorcelets blancs... Voyons à présent à qui appartient le logis d'où ils sont partis... Je m'en doutais, le mage Heltsum ! »

Accompagnés de deux autres lormages, les personnages se rendent à l'hôtel particulier d'Heltsum, dans le quartier de Greencolline. Grinmouth les met rapidement au courant des activités supposées du scélérat et les enjoint à la prudence : « Une perquisition chez lui ne donnera probablement rien, mais je connais notre homme, cette petite visite l'inquiétera suffisamment pour qu'il commette une erreur. » Heltsum est un quinquagénaire à l'air malade, aux yeux chassieux cernés de noir. À peine surpris de découvrir trois lormages sur le pas de sa porte, il les laisse entrer et perquisitionner à loisir, les gratifiant de quelques plaisanteries bien senties. Les lormages fouillent l'hôtel de fond en comble, lancent de nombreux sortilèges de détection, en vain...

Le soir venu, Grinmouth met en place une discrète surveillance du domicile d'Heltsum. Il charge les personnages, assistés de Peelstidh, de surveiller l'hôtel tandis que lui-même montera la garde auprès de la maquette. Vers minuit, une silhouette, dissimulant un objet encombrant sous un ample manteau, se glisse hors du manoir, contourne le ravin des suicidés, et s'enfonce prestement dans une venelle du vieux quartier. Parvenu au port de commerce, l'homme s'apprête à jeter son fardeau à l'eau. C'est le moment d'agir ! Si les personnages ne sont pas assez rapides, l'objet coule à pic mais il est encore possible de plonger dans l'eau vaseuse pour le récupérer. Le suspect se débat mollement. Ce n'est pas Heltsum, mais un de ses laquais. L'objet est un petit coffre de métal, très lourd, fermé par une incroyable quantité de serrures. Un trousseau d'une bonne centaine de clefs y est attaché par une chaîne. Peelstidh ne sait pas de quoi il s'agit mais conseille aux personnages d'attendre Grinmouth pour l'ouvrir. S'ils ne l'écoutent pas, voyez plus loin ce qu'il advient d'eux...

La prison de Jongheyd

Grinmouth n'en croit pas ses lorgnons : « si j'en crois le *Codex Artefactus*, ce coffret n'est autre que la prison du magiocrate Jongheyd. D'après la rumeur, cet artefact enferme tous les opposants dont le Trio-arbitrae précédent a souhaité se débarrasser. Pour autant que je me souvienne, il suffit de tourner une clef dans une mauvaise serrure pour se retrouver pris au piège. Ouvrir toutes les serrures permettrait de libérer les prisonniers. » La détention d'un tel objet est un délit suffisant pour que Grinmouth envoie immédiatement une escouade appréhender Heltsum. Pour ce qui est de Sitheth, le lormage craint qu'il ne soit perdu. En fait, il ne tient pas à perdre un de ses collègues pour libérer un individu que certains membres du Palermagiste ont apparemment voulu éliminer : « Malgré tout, ajoute-t-il pensivement, je serai surpris que Jongheyd n'ait pas prévu une porte de sortie au cas où son piège se serait retourné contre lui... » Heltsum nie pendant plus d'une semaine avoir été en possession de l'artefact, puis finit par l'admettre mais déclare en ignorer le fonctionnement.

Les Vingt mondes

Si les PJ se montrent résolus à retrouver Sitheth, Grinmouth, visiblement embarrassé, demande à les voir en privé. À demi-mot, il leur explique sa situation et leur promet de faire ce qu'il peut pour les aider à sortir de la prison, si d'aventure ils avaient le courage de s'y faire enfermer. Il les accompagne dans une salle au plus profond de l'Hôtel des lois, où sont entreposés les objets magiques délictueux. Aux combattants (guerriers ou voleurs), il remet une épée fabriquée par les meilleurs forgerons de Cansteborgh (épée gardienne +4), aux lettres un anneau d'Étoiles filantes. Ensuite, c'est à eux de se débrouiller.

À peine le premier personnage a-t-il introduit une clef dans l'artefact qu'une ombre noire et glaciale jaillit du coffret, l'enveloppe et le happe. Il se retrouve sur une petite île rocheuse et désertique, flottant au milieu de nulle part. Au-dessus de lui, à une distance indéterminée, une vingtaine d'autres îles forment une roue autour d'un minuscule soleil. La température est idéale et l'île, qui fait un peu moins de dix kilomètres de diamètre, semble inhabitée.

Le monde de poche contenu dans le coffre de Jongheyd est constitué de ces seules îles abandonnées au néant. Chacune présente une topographie, une végétation et une faune distinctes. On en trouve une de plaines, de collines et de bois, très giboyeuse, une de montagnes escarpées, une de jungle où errent de terribles prédateurs, une de marécages... Chaque île dispose d'une source d'eau douce, magique et inépuisable. Le soleil se voile toutes les douze heures.

Grinmouth

Il est possible de se déplacer d'une île à l'autre, en bondissant avec témérité au-dessus de l'abysse. Le personnage se sent flotter, privé de poids, et rejoint lentement mais immanquablement sa destination. Il faut environ trente minutes, diminuées de la Force du personnage pour passer d'une île à l'autre. Outre la faune, deux communautés se disputent les ressources des îles.

● **Les Exilés** : Il s'agit de prisonniers politiques, pour la plupart magiciens, envoyés ici par Jongheyd ou Heltsum. C'est auprès d'eux que Sitheth a trouvé refuge. Ils sont moins d'une quarantaine, captifs pour certains depuis plus de trente ans. Leur chef, Beltring Behemouth, un solide gaillard barbu et énergique, était autrefois professeur à Gyrecombe. Ils habitent un petit village fortifié sur une île montagneuse et boisée, où ils peuvent facilement se défendre. Chèvres et bouquetins assurent leur subsistance. Étonnamment, plusieurs naissances ont eu lieu au sein de la communauté, dont la population semble devoir se maintenir.

● **Les Malfaisants** : Ce sont essentiellement des criminels, la lie de la société majistride. Ils sont environ une centaine, leur nombre allant plutôt en diminuant. Nomades, ils passent fréquemment d'une île à l'autre et attaquent parfois le village des Exilés. Comme ces derniers, ils n'ont que les armes et outils de fortune qu'ils ont pu se confectionner sur place.

Il existe également une population indigène de petits humanoïdes à la peau sombre, appelés Gwâs par les Exilés, qui se cachent du soleil et vivent sous les îles. Semi-intelligents, inoffensifs, ils ne sortent que la nuit pour se nourrir et chaparder ce qu'ils trouvent. Si les personnages prennent la peine de nouer le contact avec eux, ils apprennent que les Gwâs craignent le soleil car il est la demeure du dieu créateur des Vingt mondes qui, furieux de les découvrir en son domaine, tenta autrefois de les détruire.

Osmin Sitheth

Le mage est fort surpris de voir arriver des Paorniens à son secours. Mis au courant de leur quête, il confirme qu'il sait où se trouve l'arcane de l'Étoile : « Ma tribu quitta il y a mille ans les plaines d'Althusia pour échapper à l'envahisseur k'neth. Jetés sur les routes, nous avions en notre possession l'artefact que vous recherchez. L'Étoile nous guida des siècles durant à travers Paorn. Bien avant l'ire, nous avons bravé le Maelström et trouvé la route de Majistra. Puis, peu de temps après le passage de la Vague bleue, l'Étoile nous révéla qu'une terre fertile nous attendait, loin au nord, par-delà les Sinistères. Depuis lors, nous préparons notre ultime exode. Pour ma part, l'Étoile m'a confié la responsabilité d'avertir les Majistrides du péril qu'ils encourent. »

L'évasion

Le seul moyen de quitter la prison de Jongheyd se dissimule dans le soleil. Les personnages peuvent y penser en discutant avec les Gwâs ou en réalisant que la température ne baisse pas à la nuit tombée et que la chaleur ne semble donc pas provenir de l'astre artificiel. Pour l'atteindre, il leur faut monter au sommet de la plus haute montagne des Vingt mondes. Mais comme rien n'est jamais simple, l'île désertique où elle se dresse est défendue par de redoutables gardiennes, une meute de leucrottas laissées ici par Jongheyd. Elles n'attaquent pas de front, mais harcèlent les personnages tout au long du voyage.

Au fur et à mesure de l'ascension, les personnages sentent leur corps s'alléger. Parvenus au sommet, un simple coup de talon suffit pour s'élever vers le soleil. Il ne s'agit que d'une boule de lumière froide, d'une centaine de mètres de diamètre, qui se révèle contenir un minuscule îlot sur lequel s'élève une tour. Quiconque pénètre dans la tour et en emprunte l'escalier se retrouve bientôt libre, dans une salle obscure de l'Hôtel des lois de Cansteborgh.

Bien évidemment, avant d'en arriver là, il est probable que les personnages passent un certain temps dans les Vingt mondes, sympathisent avec les Exilés – qui se satisfont plutôt de leur sort dans la mesure où ils ne gardent pas un très bon souvenir du régime de Majistra – cherchent une sortie sur les îles et bataillent un peu contre les Malfaisants. Peut-être auront-ils des scrupules à abandonner derrière eux les prisonniers et voudront-ils les emmener avec eux. Leur fuite promet d'être longue et difficile, d'autant qu'ils n'ont pas intérêt à ce que les Malfaisants les suivent (Grinmouth n'apprécierait probablement pas).

En termes techniques

À l'intérieur de la prison des Vingt mondes, considérez que la magie des sorciers et des clercs est limitée aux sorts de 1er niveau. Les sorts de communication ne portent pas de l'intérieur vers l'extérieur, et les sorts de téléportation, de changement de plans et ainsi de suite sont impossibles à lancer. Quant aux objets magiques, ils fonctionnent presque tous (autrement dit, tous ceux qui ne vous semblent pas mettre le scénario en péril marchent, les autres restent inertes).

À suivre...

L'histoire ne dit pas si Osmin Sitheth conspire véritablement contre le Palermagiste, ni quels sont les membres du gouvernement qui ont ordonné à Heltsum de le faire disparaître. À vous de répondre à ces questions. Pour le moment, une seule chose importe aux personnages tandis que le Yinhanthi en exil les conduit à sa tribu : il ne reste que quelques jours avant la prochaine lune bleue prédite par Faenimore.

Olivier Bos. Illustration : Éric Puech

Sitheth

Suite et fin dans notre prochain hors-série (et il y aura du spectacle !)

Les PNJ

Pour AD&D

Les Malfaisants

Voleurs niv. 4 ; AL CN ; CA 8 ; PV 16 ; Dégâts 1-4 (pieux et haches de pierre).

Les leucrottas

AL CM ; CA 4 ; DV 6 + 1 ; PV 35 ; Dégâts 3-18.

Les autres figurants

Les caractéristiques des mages, lormages et autres habitants de Majistra sont données p. 93 du hors-série n° 23.