

Scenario « *Skyrealms of Jorune* »

TOUT CA POUR CA !

Quel est le mystérieux secret qui attise la convoitise des services secrets du Dharsage, de la Guilde des voleurs, et d'un ambassadeur Thriddle, et qui justifie la mort de ceux qui en prennent connaissance ?

Ardoth, sa foule, sa citadelle, ses espions :

L'action débute en fin d'après-midi, le 1^{er} Mullin 3492.

Les Personnages Joueurs, qui ont attendu plusieurs heures afin de retirer leurs Challisks (ou de faire enregistrer leurs Copras) au **Hall of Drenn**, replongent avec plaisir dans l'ambiance bigarrée de la plus grande cité de **Burdoth**, où se côtoient pacifiquement toutes les races – ou presque – recensées sur Jorune.

Tout d'un coup, un homme surgit d'une ruelle adjacente, à proximité des PJ. Sa démarche est hésitante, il semble sur le point de s'effondrer. Il porte, serré contre sa poitrine, un épais ouvrage. Il fait quelques pas vers les PJ, avant de s'écrouler dans les bras du plus proche, se déchargeant sur celui-ci de son précieux fardeau.

A partir de cet instant, les PJ ne disposent que d'une poignée de secondes pour réagir, avant que les choses ne s'accélèrent et ne leur échappent.

L'homme gît au sol, inanimé, le livre qu'il portait se trouve entre les mains du PJ (à défaut aux pieds de ce dernier). S'ils s'intéressent à l'homme, les PJ relèveront vite qu'il est mort (jet sous *First Aid*), probablement du coup de blaster qu'il semble avoir reçu dans le dos (jet sous *Earth Tec* pour reconnaître un impact de blaster). Il porte un étrange costume, qui ressemble à une livrée (jet de *Getting Around : Ardoth* pour identifier sa provenance = le quartier des ambassades).

Quant au livre, il est assez volumineux, lourd et ancien. Il est rédigé dans une langue que les PJ n'identifieront pas à moins de la connaître (le Triddis). Il est en outre parsemé d'illustrations de Ramians (et notamment de Chiveer Ramians).

Les PJ n'auront pas le temps d'en découvrir plus. De la même ruelle, surgissent en effet trois hommes en armes (l'un d'eux porte un blaster) qui se précipitent sur le cadavre, ramassent ce dernier et retournent d'où ils viennent sans prêter davantage attention aux personnages ou au livre.

Quoi qu'ils entreprennent à cet instant, les PJ sont aussitôt interpellés par une patrouille de Yords (4 humains et un Woffen, vêtus de capes noires) qui semblent de désintéresser purement et simplement des 3 hommes armés et du cadavre. Les Yords prennent le livre des mains du PJ et le confient à un individu qui se tient en retrait de la patrouille (vêtu de gris, avec un visage en lame de couteau). Ayant pris possession de l'ouvrage, celui-ci s'éloigne en direction de la citadelle **Cryshell**, où il compte rapporter son précieux butin, tandis que les Yords retiennent les PJ au nom d'un contrôle de routine. Si ces derniers protestent, ou exigent des explications à propos de ce qui vient de se passer (le livre, le mort, l'homme en gris), ils n'obtiendront qu'une réponse laconique :

« les affaires du Dharsage ne concernent pas les Thauters »

Une fois que l'homme en gris aura irrémédiablement disparu, les Yords abrègeront le contrôle et reprendront leur ronde.

Si les PJ se renseignent auprès des bonnes personnes (à la discrétion du Sholari), ils pourront apprendre que :

- les hommes en armes qui ont emporté le corps sont des Condrijs (= mercenaires) affectés à la surveillance du Shen situé dans le quartier de **Hailer** (le Shen réservé aux Thriddles) ;
- l'homme mort portait la livrée du personnel des ambassadeurs étrangers résidant à **Ardoth**.

Dans le quartier de **Hailer**, à l'entrée du Shen (les PJ ne seront pas autorisés à aller plus loin), ils apprendront, de la bouche même des Condrijs, que l'homme en livrée était au service de **Kirra-Ho-Trid**, ambassadeur Thriddle à **Ardoth** et qu'il a dérobé des renseignements (dont les mercenaires ignorent la nature exacte) très importants aux yeux de ce dernier. On le soupçonne d'avoir été dès le début un espion ou un voleur. Si les PJ avancent des explications, ils s'entendent rétorquer que :

« après tout ce ne sont pas leurs affaires » et qu'ils « feraient mieux d'aller voir ailleurs ! »

Quant à **Kirra-Ho-Trid**, il ne peut recevoir personne pour la simple et bonne raison qu'il est sorti juste après que le corps du voleur a été ramené (il est allé demander à son meilleur Querrid de retrouver le livre).

Les ennuis commencent :

Tôt ou tard, les personnages devraient se lasser de cet incident, qui ne semble pas vouloir se laisser résoudre facilement, pour reprendre le cours de leurs activités habituelles. La nuit tombant, ils devraient se retrouver attablés dans quelque auberge de la ville (pourquoi pas le « **Horny Thombo** », c'est à dire le Thombo en Rut) devant un copieux repas de Durlig et de Crethin, arrosé de Rusper (le tout pour la modique somme de 5 gemules).

Alors qu'il achèvent de dîner, les portes de l'auberge s'ouvrent brutalement devant un vieillard hirsute, accompagné par une nouvelle patrouille de Yords (Squad).

Le vieillard balaye la salle du regard avant de désigner les PJ en s'écriant :

« Je les reconnais ! C'est eux ! »

Les dix Yords (1/3 de Bronths, tous équipés d'épées et de cuirs souples) placés sous les ordres d'un Calt (officier) lui même armé d'un blaster, procèdent immédiatement à l'arrestation des personnages. Il est important que les PJ soient bien interpellés à cet instant du scénario. N'hésitez donc pas à faire tourner les événements en leur défaveur, au besoin en augmentant le nombre de Yords, ou en faisant intervenir les autres clients en faveur des forces de l'ordre.

Une fois désarmés, et éventuellement maîtrisés, les PJ sont ensuite conduits jusqu'à un grand bâtiment (Yord House) situé au centre du quartier de **Sobrinth** (dans **Sobrin**) qui fait office de Herreris (prison). Là, ils sont enfermés au sous-sol dans une vaste cellule, les pieds entravés par des chaînes, cristallines inhibant les pouvoirs pour les Muadras, ordinaires pour les autres. A cet instant, l'officier qui a procédé à leur arrestation leur précisera qu'ils sont soupçonnés du meurtre d'un agent du **Dharsage** et du vol d'un objet précieux (ils ne le savent pas encore, mais il s'agit de l'homme en gris qui a récupéré le livre sous leurs yeux). Leurs protestations n'y changeront rien, leur procès aura lieu le lendemain.

Un seul autre prisonnier occupe la cellule (en gros 4 x 5m) des PJ : un homme de taille moyenne, assez trapu, qui porte un bandeau sur l'œil gauche, dénommé **Mar**.

Qu'ils lui prêtent attention ou pas, ce dernier, trop content d'avoir trouvé un oratoire, leur racontera son histoire.

Il a été arrêté trois jours plus tôt pour exercice illégal du vol et du cambriolage (c'est un Rogue Githerin), après avoir refusé d'entrer dans la Guilde des voleurs. Son complice a réussi à échapper aux Yords.

« on était les deux borgnes, sauf que mon complice c'est sur l'œil droit qu'il porte un bandeau.....Qu'est-ce qu'on a pu réussir comme coups au nez et à la barbe de cette satanée guilde. Ils voulaient qu'on leur remette notre butin, en échange de quoi on aurait eu droit à un Challisk spécial, avec le Copra de la guilde gravé dessus. Que ça nous aurait permis d'exercer notre activité en toute impunité, qu'ils disaient ! On en a pas voulu de leur bout de métal....Du coup, je me retrouve ici jusqu'à la fin Mullin. Enfin, c'est qu'un mauvais moment à passer ; sitôt sorti, je vais récupérer le butin, je partage avec mon complice et puis je mets les voiles ! En fait, ça serait pas si dur si j'avais une bonne bouteille de Rusper pour tenir le coup. Et puis, je préfère être à ma place qu'à la votre....assassiner un agent du Dharsage, ça doit coûter cher ! »

Toute la nuit, il les abreuvera d'anecdotes sur les deux borgnes, leurs meilleurs larcins...etc., sans jamais trahir la cachette de leur butin, ni l'identité de son acolyte.

Cette rencontre est déterminante pour la suite de l'aventure. N'ayez donc pas peur d'en rajouter pour que les personnages se souviennent par la suite « des deux borgnes ».

Une condamnation très sévère :

Pendant toute la matinée du lendemain, les visages amusés et curieux d'enfants de toutes races et de tous âges se succèdent devant la petite lucarne située près du plafond de la cellule et donnant sur la rue au ras du sol.

En début d'après-midi, les PJ sont enfin conduits dans une grande salle au rez-de-chaussée du même bâtiment, où se réunit le Kim du district de la vieille ville. Le Kim est composé de 15 Drenns, hommes et femmes. Les inculpés doivent rester debout au milieu de la pièce, solidement encadrés par un nombre décourageant de Yords, et attendre leur tour de parole. Toutes les issues sont surveillées.

Les témoignages successifs sont accablants :

- La patrouille de Yords de la veille confirme leur avoir confisqué un livre qui ne leur appartenait pas, avant de le remettre à son légitime propriétaire. Si les PJ avaient protesté à cet instant précis, leurs protestations sont rapportées devant le Kim.

- Le vieillard qui les a dénoncés dans l'auberge apporte même un élément déterminant : il a vu les PJ poignarder leur victime et s'enfuir avec l'ouvrage.

Le procès est vite expédié. Une heure suffit à forger la conviction du Kim : il y a une victime (un agent du Dharsage nommé **Voceridith Dern**), un mobile (le vol d'un livre précieux) et des coupables tout désignés (les PJ, simples Thauthers ou Toths). La défense de ces derniers ne pèse pas bien lourd dans la balance et le verdict tombe sans ménagement : la peine de mort !

Brusquement, les portes de la salle de procès s'ouvrent devant un officier de la garde de la citadelle qui échange quelques mots à voix basse avec le Drenn faisant office de président du Kim. Celui-ci reprend la parole après s'être éclairci la gorge :

« Sur requête expresse du Dharsage, l'exécution de la sentence est suspendue jusqu'à nouvel ordre. Les condamnés sont confiés à la garde du capitaine **Sarn**, qui répondra d'eux. »

Le capitaine **Sarn** et sa garde (six hommes) conduisent alors les PJ jusqu'à la citadelle **Cryshell**. Là, après les avoir fouillé une nouvelle (et énième fois), ils sont introduits dans un luxueux salon appartenant aux bureaux du Dharsage (bâtiment voisin du Hall de la Splendeur), où ils sont sèchement reçus par un homme vêtu de gris (encore un) portant épaulettes rouges, dague au ceinturon et bottes en cuir brun. Il a des sourcils broussailleux et d'épais favoris qui descendent jusqu'aux mâchoires. Il s'appelle **Saliman Cored**. C'est le chef des services secrets du Dharsage et c'est, après ce dernier, l'un des hommes les plus influents du royaume. Les gardes composant l'escorte restent dans le bureau tout le temps que dure l'entrevue.

« Messieurs (le cas échéant Mesdames ou Mesdemoiselles), j'irai droit au but ! Vous détenez actuellement un objet qui me revient et je vous recommande fort de me le rendre. Bien sûr, vous n'avez plus grand-chose à perdre, mais si vous vous montrez raisonnables et agissez en Thauthers responsables, je m'arrangerai pour que votre cas soit réexaminé favorablement par la Keshtica Yordica (la cour d'appel : le recours à celle-ci n'est pas automatique, seuls les Drenns disposant de la possibilité de faire appel). Alors ne me faites pas perdre mon temps et dites moi où se trouve le livre. »

Bien sûr, les PJ ne sont pas en possession du livre et, qu'ils l'avouent spontanément où qu'ils essaient de gagner du temps, **Cored** les dévisagera longuement en fronçant les sourcils. Puis il leur accordera un délai de 24 heures pour lui présenter l'ouvrage. Naturellement, pour s'assurer qu'ils ne tentent pas de le rouler (notamment en quittant **Ardoth**), il les informera qu'ils feront l'objet d'une surveillance étroite et permanente au cours des 24 prochaines heures. Par ailleurs, il confisque leurs Challisks « provisoirement » s'ils en ont. Si l'affaire n'est pas réglée dans le délai imparti, il lâchera sur eux toutes les forces de l'ordre de la ville pour que soit exécutée la sentence.

S'ils osent quelques questions sur le livre, ils apprendront seulement que les informations qu'il contient sont vitales pour la sécurité de **Burdoth**, et qu'à ce titre sa place est entre les mains des services du Dharsage.

A l'issue de la rencontre, les PJ sont reconduits à l'extérieur de la citadelle, mais leurs armes ne leur sont pas restituées. Il faudra se débrouiller sans....

Enfin libres !

C'est désormais le milieu de l'après-midi et les PJ ont jusqu'au lendemain même heure pour dénouer les fils de cette curieuse affaire. Plusieurs pistes s'offrent à eux :

- se rendre sur les lieux du crime (rue **Stragan**) : celui-ci a été mentionné au cours du procès et tout personnage réussissant un jet de *Learn à -5* s'en souviendra. Sinon, ils pourront le découvrir par d'autres biais (*Getting Around : Ardoth à -10*) ou en se renseignant à la Yord House (jet de *Bureaucracy*). La rue **Stragan** est en réalité une étroite ruelle perpendiculaire à la rue **Cryshell**, située à quelques dizaines de mètres seulement des murs de la citadelle, coincée entre deux boutique de marchands. En la remontant, les PJ ne trouveront aucune trace de sang (un bon sceau d'eau et on en parle plus).

En posant les bonnes questions les PJ pourront obtenir des riverains et commerçants les indices suivants :

- c'est le vieux **Drock** qui a découvert le corps ;
- il passe le plus clair de son temps dans le **Bep Clep**, une taverne située au bout de la ruelle à la frontière du **Lower Manser** ;
- le corps a été récupéré par les hommes du Dharsage.

- interroger la patrouille de Yords qui a témoigné lors du procès : ce n'est pas très dur. Il suffit de se promener au hasard dans le quartier où les PJ avaient été interpellés (entre **Manser** et **Sobrinth**). Chaque quart d'heure donne 5/20 chances (cumulatives) de croiser les 3 Yords. Ils sont peu enclins à discuter de cette affaire et refuseront de répondre aux questions pendant le service. Par contre, le Woffen de la patrouille acceptera peut-être (*Social : Woffen à -5*) d'en discuter autour d'une bonne chope de Stomeh après avoir terminé son service quotidien. **Worfu Manon** (c'est son nom) leur donnera alors rendez-vous à 20h dans un Shenter de sa connaissance, **Fire's Talk à Es Wother** (cf règles page 206).

Là, **Worfu** répondra courtoisement aux PJ, après s'être décontracté. En fonction des questions posées, avancez les éléments de réponse suivants :

- la déposition des Yords n'a pas été achetée ;
- l'homme en gris de la veille, retrouvé mort, appartenait aux services secrets du Dharsage ;
- il les avait réquisitionnés 5 minutes avant l'interpellation, leur donnant l'ordre de s'interposer entre lui et quiconque en aurait après un livre déterminé ;
- il ne sait rien concernant le livre ;
- il pourra fournir les mêmes renseignements concernant **Drock** (cf supra) ;
- en son for intérieur, il n'a pas d'opinion sur la culpabilité des PJ, d'ailleurs il s'en moque pourvu qu'ils payent la consommation.

- retrouver le témoin principal : **Drock**

Outre les pistes évoquées plus haut, les PJ peuvent également se renseigner auprès de la Yord House (*Bureaucracy à -5*) ou faire appel à leurs contacts, pour remonter jusqu'au vieillard.

Bep Clep :

Seul point de chute notoire régulier de **Drock**, le **Bep Clep** est une taverne assez fréquentée et plutôt bien famée où se côtoient en permanence une vingtaine de clients, animée à longueur de soirée par un orchestre Thivin. La pièce commune n'est pas très grande, et **Drock** ne s'y trouve pas la première fois que le PJ s'y rend.

S'ils ont la patience de l'attendre (en consommant ou en discutant avec les habitués qui connaissent tous **Drock** pour lui avoir payé un coup un jour ou l'autre), il ne tarde pas à faire son apparition, bruyante comme chaque soir.

A peine a-t-il repéré les personnages que **Drock** prend la poudre d'escampette, en direction de la rue **Cryshell**. Pour résoudre la poursuite, comparez les jets de *Speed* des différents protagonistes à chaque round. Suivant la distance à laquelle ils se tenaient de la porte d'entrée, les PJ démarrent avec 1/10 mètres de retard. La différence entre les marges de réussite des jets permet de gérer l'évolution des écarts. A un mètre d'écart, un tackle est possible (*Tackle à -5*). Au contact, une confrontation de *Strength* permet de maîtriser **Drock**.

Si les PJ s'en prennent à lui sur le seuil de la taverne, plusieurs clients accourent à son aide et les PJ devront faire preuve d'éloquence pour s'expliquer....

Faire parler **Drock** n'est pas très problématique. L'intimidation ou la menace donneront de très bons résultats. Voici ce qu'il est susceptible de leur apprendre :

- il n'a pas assisté au meurtre ;
- il a découvert le cadavre parce que quelqu'un lui avait indiqué ;
- cet informateur anonyme lui a décrit les PJ et, en contrepartie d'un objet précieux, lui a suggéré de les dénoncer pour leur faire porter le chapeau ;
- l'objet en question était un pendentif doré, vraisemblablement volé, que **Drock** a par la suite échangé contre quelques Gémules ;
- l'homme était petit et borgne, probablement un Githerin ;

- il portait un gros livre ancien ;
- il portait un bandeau sur l'œil droit ;
- son costume était tâché de sang ;
- s'il ignore son nom, **Drock** sait en revanche où le trouver puisqu'il l'a accompagné chez lui pour retirer sa récompense : un immeuble délabré de **Lower Manser** ;
- il peut les guider jusqu'à l'adresse, à condition que les PJ le laissent partir sans encombre ensuite.

Sur la piste du furet :

A plusieurs reprises, les PJ qui réussissent des jets de *Listen* ou de *Spot* (selon les circonstances) auront la sensation d'être tantôt épiés, tantôt suivis (une ombre furtive, des pas qui résonnent derrière eux et s'arrêtent en même temps qu'eux...). Cette impression deviendra de plus en plus nette au fur et à mesure que la nuit avancera et que les rues se videront. Les espions du Dharsage sont bien sur leurs traces.... Ce sont de vrais pros, les PJ n'ont aucune chance de les semer ni de les prendre par surprise.

Dans **Lower Manser**, les rues descendent en pente douce depuis la rue **Cryshell**. Les bâtiments sont de plus en plus sales et les rencontres de plus en plus louches. Si la nuit est bien avancée, les PJ ont de bonnes chances de se faire rançonner ! Rappelons à tout hasard qu'ils n'ont plus d'armes et qu'il peut s'avérer préférable de perdre quelques Gémules que la vie. S'ils l'ont bien traité, **Drock** interviendra même en leur faveur si il connaît l'agresseur.

Après un gros quart d'heure de marche par des ruelles sordides et sinueuses, le vieillard s'arrête devant un grand bâtiment dont la porte d'entrée entrebaillée découvre un couloir obscur. **Drock** indiquera encore l'étage (3°) et la porte (la dernière au fond du couloir) avant de filer sans demander son reste. Dans tous les cas, il refusera d'aller plus loin.

A l'intérieur du couloir, il fait très sombre et les PJ ne manqueront pas de trébucher sur le corps allongé d'un individu endormi en travers de l'escalier. Celui-ci insultera copieusement les PJ, ce qui aura pour effet d'alerter son complice Githerin à l'étage.

Arrivés devant la porte indiquée, les PJ qui réussissent un jet de *Listen* perçoivent un bruit sourd, bientôt suivi d'un râle venant de l'intérieur de la chambre. Personne ne venant leur ouvrir, ils devront se résoudre à enfoncer la porte. Faites faire des jets de *Strength* et additionnez les marges de réussite. Un seul PJ peut tenter sa chance à chaque round. Lorsque un total de 15 marges de réussite e été atteint, la porte cède (un échec vaut 0, un 20 implique une blessure superficielle). Si cette situation dure plus de 6 rounds, une autre porte du couloir s'ouvrira sur un colosse chauve (Boccord) portant un anneau dans l'oreille et demandant des explications..

La pièce est petite et meublée de façon spartiate (2 lits, deux coffres, une seule chaise). Sur le sol gît un cadavre étendu sur le ventre.

La seule fenêtre de la pièce donne sur les toits et est grande ouverte. Un jet de *Spot* à -5 permet de distinguer une silhouette noire en train de s'éloigner précipitamment, en sautant de toit en toit. Selon le temps que les PJ ont mis pour enfoncer la porte, la silhouette a pris plus ou moins d'avance. Si un ou plusieurs PJ se lancent à sa poursuite, référez-vous au paragraphe relatif à la poursuite.

La chambre du borgne :

En retournant le cadavre, les PJ reconnaîtront sans hésiter l'homme décrit par **Drock** : petit, trapu et borgne, avec un bandeau noir sur l'œil droit.

Sur lui, ils ne trouveront rien d'autre qu'une clé rouillée (celle de la porte d'entrée). Dans la pièce, aucune trace du livre ; seulement des vêtements, de nombreuses bouteilles vides et une

bouteille encore à moitié pleine de Rusper. Nos deux compères avaient l'habitude de fêter leurs larcins dans la boisson. Le borgne est mort étranglé (*Spot* pour apercevoir l'empreinte du garrot).

La poursuite sur les toits :

Les PJ qui s'élancent à la poursuite du fuyard ne peuvent espérer le rattraper. Au mieux, ils arriveront à le suivre jusqu'à son repère. Pour cela, il leur faut réussir différents jets d'*Agilité* et de *Jump* (cf liste). Le moindre échec équivaut à perdre le fuyard s'ils ont mis plus de 4 rounds pour enfoncer la porte de la chambre. S'il leur a fallu moins de temps, ils auront droit, à chaque échec, à un jet de *Spot* à -5 pour garder un contact visuel avec leur proie. Toutefois, deux échecs consécutifs seront rédhibitoires.

Le trajet emprunté par le fuyard est semé de difficultés :

1. la fenêtre de la chambre donne sur une ruelle 6 mètres en contrebas. Il faut sauter depuis le rebord de la fenêtre sur le toit en face (*Jump* à -5). En cas d'échec, un jet d'*Agilité* (malus = marge d'échec) permet de se rattraper en agrippant les tuiles du bout des doigts ;
2. de l'autre côté du toit, il faut ensuite sauter 2 mètres en contrebas sur une petite terrasse (*Jump*). Un échec implique une mauvaise réception et une blessure éventuelle (foulure);
3. de la terrasse, il faut alors s'élaner vers un bâtiment plus haut de l'autre côté d'une nouvelle ruelle (*Jump* à -10). En cas d'échec, appliquez la même procédure qu'en 1 (chute de 4 mètres) ;
4. après avoir traversé le toit de ciment horizontal, les PJ doivent maintenant passer en équilibre sur l'arête d'un muret (*Agilité*) à 5 mètres de hauteur ;
5. à l'autre extrémité, un toit en pente douce, les mène à 3 mètres au-dessus du sol. Là, il ne reste plus qu'à sauter par terre (*Jump*) ;
6. Suit une course-poursuite à travers les ruelles. Pour ne pas être semés, les PJ doivent réussir des jets de *Spot* si le fuyard est à portée de vue, de *Listen* autrement ;
7. enfin, il faudra grimper le long d'un mur jusqu'au toit d'un imposant bâtiment (*Climb* sur 3 mètres). Une fois sur le toit, et si ils n'ont pas perdu trop de temps, ils verront l'individu se glisser à l'intérieur de la maison via une petite lucarne entrouverte. S'ils sont en retard, ils ne verront plus personne, mais la lucarne sera toujours entrebâillée.

Se glisser à l'intérieur sera à la portée de quiconque n'a pas la corpulence d'un Boccord. Les PJ se retrouvent alors dans une pièce plongée dans l'obscurité. Tapis dans le noir, un nombre de complices conséquent (3 pour chaque PJ présent) attendent qu'ils soient tous entrés pour se jeter sur eux et les assommer. Leur sort est indiqué dans la section « Dans un tonneau ».

Bredouilles :

A ce stade du scénario, les PJ devraient avoir tiré les enseignements suivants :

- c'est le borgne qui a assassiné l'homme du Dharsage,
- c'est encore lui qui a volé le livre,
- c'est toujours lui qui les a fait accuser, par l'intermédiaire de **Drock**.

Il n'en reste pas moins que ledit borgne est mort et que le livre demeure introuvable.

De plus, certains personnages ont peut-être été séparés du reste du groupe.....

Une récente connaissance :

Tôt ou tard, les PJ devraient faire le rapprochement entre le borgne décédé et celui rencontré en cellule en début de scénario (**Mar**). Pour lui parler, rien de plus simple, il suffit de l'appeler via la lucarne au ras du sol par laquelle les enfants viennent dévisager les prisonniers. **Mar** croupit toujours au même endroit en attendant sa libération. Il sera profondément chagriné par la nouvelle de la mort de son complice et ami. Il confirmera que le butin des deux borgnes est caché en lieu sûr mais refusera d'en dévoiler davantage.....à moins que les PJ ne lui procurent ce qui lui manque le plus cruellement dans cet endroit sinistre (une bonne bouteille de Rusper) et lui promettent qu'ils n'en ont qu'après un malheureux livre, dérobé par son compère.

Alors, « une bonne bouteille valant bien un malheureux livre », **Mar** leur indiquera la cachette de leurs rapines : l'arrière boutique d'un Thivin du nom de **Darcho Lorna**, située sur le bazar d'**Ardoth (Claysis)**.

Dans un tonneau :

Les PJ assommés à l'issue de la poursuite sur les toits reprennent connaissance quelques heures plus tard, recroquevillés sur eux-mêmes, sans possibilité d'étirer leurs membres. Ils sont enfermés dans un espace clos et étroit, aux parois de bois incurvées. Ils ne sont pas attachés, mais ne peuvent pour autant ouvrir le tonneau de l'intérieur. Ils réalisent rapidement qu'ils sont en mouvement, comme s'ils étaient portés par quelque courant. Laissez les mijoter quelques instants, avant de leur indiquer qu'ils se sentent hissés hors de l'eau. Une poignée de secondes plus tard, le couvercle de chaque tonneau est retiré pour découvrir un éclatant soleil sur fond de ciel bleu.

C'est le milieu de la matinée, les PJ sont à bord d'une embarcation légère, chargée de barriques semblables à celles dans lesquelles ils étaient enfermés, et sur laquelle s'activent deux hommes. Le plus jeune, musclé et muet, continue de tirer hors de l'eau des tonneaux dérivants au fil de l'eau, le second, plus vieux et portant cheveux blancs, dirige l'embarcation.

Les PJ sont sur la rivière **Cryshell**, dans **Port Gate**. Les murs de la citadelle bordent la rive nord de la rivière. Le plus âgé des deux hommes accoste à un ponton de **Port Gate** pour permettre aux personnages de mettre pied-à-terre, tandis que le second entreprend de décharger les tonneaux récoltés.

Les deux hommes sont d'un naturel silencieux, mais le plus âgé acceptera de répondre aux questions de personnages curieux.

Il récupère, pour le compte de la guilde des voleurs, les tonneaux charriés par le fleuve. De temps en temps, il trouve des individus enfermés dans les tonneaux. Il se contente alors de les déposer sur la rive sans chercher d'avantage à comprendre. Il sait qu'ils ont eu maille à partir avec la guilde, car c'est sa manière (la douce) d'écarter les gêneurs. Celle-ci n'ayant apparemment aucune raison de souhaiter la mort des PJ (« vous savez, ici le meurtre est très sévèrement puni... »), elle se contente de leur donner une leçon sous la forme d'un avertissement.

Si les PJ insistent pour prendre contact avec la guilde, l'homme leur suggérera de se rendre le jour même à midi précise (« lorsque le soleil sera à son zénith ») sur le pont **Grunther**, situé dans **Es Wother**.

Grunther Bridge :

A l'heure dite, au lieu indiqué, les PJ sont abordés par un homme portant les cheveux courts et une longue barbe rousse, qui répondra poliment mais fermement à leurs questions :

- nous n'avons aucun grief contre vous et personne ne nous paye pour vous faire du tort ;
- le borgne était un Rogue Githerin, qui refusait de se soumettre à la loi de la guilde. Il l'a payé de sa vie ;
- il avait un complice qui croupit actuellement en prison ;
- la guilde n'a pas réussi à mettre la main sur le butin des deux voleurs ;
- ils cachent certainement celui-ci chez un receleur quelconque, hélas, maintenant que le borgne est mort, il n'y a plus de moyen d'en connaître l'emplacement. Quant à son complice, il est fort peu probable qu'il donne ce renseignement à la guilde qui l'a envoyé derrière les barreaux ;
- si les PJ mettent la main dessus, la guilde est intéressée, et prête à négocier (faveur ?) ;
- la guilde n'a jamais entendu parler du livre que recherchent les personnages.

Au terme de l'entretien, l'homme s'éloigne en conseillant aux PJ de ne pas le suivre...

Si les PJ se retrouvent en panne sèche dans leur enquête à un quelconque moment après la mort du deuxième borgne, faites intervenir le rouquin de la guilde pour les remettre sur la bonne voie. Les informations énumérées plus haut sont susceptibles de relancer des personnages en manque d'inspiration. Il pourrait par exemple leur proposer de mettre la main sur le butin des deux borgnes pour le compte de la guilde.

Thivin, oh mon ami :

Suivant l'heure à laquelle ils s'y rendront, les PJ trouveront la boutique ouverte ou bien fermée. L'accès au bazar lui-même, situé à l'intérieur des remparts de la citadelle, n'est possible que du lever du jour au coucher du soleil.

Trouver la boutique de **Darcho Lorna** ne soulève aucune difficulté. Celle-ci consiste en réalité, comme la majorité des boutiques du bazar, en une grande tente. La première partie de la tente, ouverte sur le bazar, accueille les étalages (on y trouve en vrac des armes, des sculptures, des bijoux, des tissus, des tapis...), la seconde partie sert de stock, auquel les clients et curieux ne sont pas supposés avoir accès.

Naturellement, le butin des nos deux compères se trouve à l'arrière de la tente. Pour trouver le livre, les PJ devront réussir un jet de *Search* à - 10 (un 1 est toujours une réussite) ou forcer le Thivin à leur remettre.

Le reste du butin se compose essentiellement de joailleries (« écoulées » par le Thivin) et d'un vieux pulsar hors d'usage. Pour le réparer, il faut accomplir un jet d'*Earthtec modif*, puis un second pour charger les empreintes digitales de l'utilisateur attitré, qui ne peut être qu'un humain « pur ».

Il faut également se procurer une Power Cell afin de pouvoir l'alimenter. Bref, des heures de travail !

Bien entendu, **Darcho Lorna** rechignera à céder le butin des deux voleurs aux PJ et ces derniers devront déployer des trésors de diplomatie pour le convaincre de collaborer. En fait, ils auront beaucoup plus vite fait de s'introduire discrètement dans la tente, de se servir avant de repartir, à condition toutefois de parvenir à se retrouver au milieu de cet inextricable amoncellement. Ils pourront aussi le menacer de le dénoncer aux Yords pour recel, et/ou détention illicite de pulsar....

Où l'on reparle de **Kirra-Ho-Trid** :

Au moment où les PJ, enfin rentrés en possession du précieux ouvrage, s'apprêteront à le rapporter au chef des services secrets du Dharsage, ils seront accostés par une petite femme (1m60), blonde et mince, aux cheveux noués en une unique tresse dans le dos.

Elle se présentera sans détours : **Sayda Dharmery**, querrid de **Kirra-Ho-Trid**. Elle expliquera aux PJ que le livre (dont elle ignore la nature précise) appartient à l'ambassadeur Thriddle et qu'il lui a été dérobé par un domestique. L'ambassadeur aimerait énormément récupérer son bien et offre, par l'entremise de **Sayda**, une forte somme aux PJ en échange (jusqu'à 5 Gems pas personnage).

Si les PJ le désirent, **Sayda** pourra même leur faire rencontrer personnellement **Kirra-Ho-Trid**.

La rencontre aura lieu dans le Shen de **Sobrinth**, où **Kirra-Ho-Trid** se montrera on ne peut plus courtois envers les personnages. Pour récupérer son bien, il ira jusqu'à proposer à chaque PJ un Giddyne, leur ouvrant l'entrée de la Montagne Couronne de **Tan Iricid** (énorme privilège).

Si les PJ lui en font la demande, il acceptera même, sans rien promettre cependant, de plaider en faveur de leur cause pour une révision de leur procès, directement auprès du Dharsage lors de leur prochaine rencontre.

Il ne pourra pas offrir plus.

Il confirmera que le livre fut dérobé il y a bien des années sur l'île même de **Tan Iricid** et que sa place est là-bas, dans la Montagne Couronne.

A aucun moment, **Sayda** (une muadra vous l'aurez deviné) ou **Kirra-Ho-Trid** ne feront preuve d'agressivité.

Si les PJ refusent son offre, ce dernier se résignera avec une tristesse évidente. S'ils lui posent la question, il acceptera de leur dévoiler la nature précise de cet ouvrage tant convoité : c'est le seul traité totalement exhaustif sur les différences physiologiques entre un Ramian mâle et un Ramian femelle, établi par le célèbre (parmi ses congénères) **Sholkso l'érudit** !

Si les PJ choisissent de ramener le livre à **Saliman C.** dans la citadelle **Cryshell**, celui-ci les accueillera avec un sourire satisfait et leur annoncera, en leur retirant l'ouvrage des mains, que leur cas sera réexaminé par la cour d'appel dans deux jours.

Puis, sans plus attendre, il remettra le livre entre les mains d'un Entris (interprète), lequel annoncera à haute voix le thème de l'œuvre (cf. plus haut).

A cette annonce, **Saliman C.** affichera une mine contrite et lâchera :

« Ah bon, ce n'est que ça ? Et bien rangez le avec les autres dans le Hall de la Splendeur ! »

Puis il restituera leurs Challisks aux PJ et les congédiera sans grand ménagement, en leur conseillant de se tenir à carreau à l'avenir.

La Keshtica Yordica (qui se réunit dans les bureaux du Chell et qui se compose de 25 Keshts triés sur le volet) examinera le cas des PJ deux jours plus tard.

Selon la mansuétude du Sholari et le mérite des joueurs, la sentence définitive (admettons que la peine de mort sera annulée) ira du bannissement plus ou moins durable de la province d'**Ardis** (sanction sévère), à de menus travaux d'utilité publique (laxiste) en passant par toutes les amendes possibles et imaginables.

Les PJ bénéficieront de l'aide d'un Yordeh (juriste – avocat). Leurs armes leur seront restituées après le verdict.

Bien sûr, s'ils ont rendu le livre à son légitime propriétaire (le Thriddle), la sentence court toujours tant que celui-ci n'est pas intervenu en leur faveur, et **Kirra-Ho-Trid** lui-même leur conseillera de s'éloigner quelques temps d'**Ardoth**.

Suivant les idées et le roleplay déployés par les joueurs, cette aventure devrait leur rapporter entre 8 et 12 Miscellaneous Points (en plus de leurs focus).

Les caractéristiques techniques des protagonistes de cette histoire sont laissées à l'initiative du Sholari, afin de lui permettre d'adapter le niveau d'opposition à ses personnages.

Le fin mot de l'histoire :

Un beau jour, en déambulant sans but précis entre les étalages de **Claysis**, **Kirra-Ho-Trid** reconnaît par le plus grand des hasards un ouvrage fondamentalement important à ses yeux. Gagné par l'excitation, le Thriddle en fait instantanément l'acquisition, en dépit du prix élevé réclamé par le marchand. Puis, il s'empresse de rentrer dans son Shen où il entreprend une lecture avide. Un des domestiques de l'ambassadeur, qui appartient en réalité aux services secrets du Dharsage, rapporte l'enthousiasme frénétique de son employeur à ses supérieurs hiérarchiques.

Ces derniers lui ordonnent de subtiliser l'ouvrage, avant de le remettre à un agent du Dharsage qui l'attend entre **Sobrinth** et **Manser**. Ils affectent une patrouille de Yords sur les lieux pour intervenir en cas de difficulté.

Mais les choses ne se passent pas comme prévu, et le valet est mortellement blessé dans sa fuite par les Condrijs affectés à la protection du Shen. A bout de force, le domestique s'effondre dans les bras du premier PJ venu, en se déchargeant de son mystérieux fardeau.

Arrivés sur les lieux, les Condrijs se saisissent sans tarder du corps du domestique pour le ramener au Thriddle, sans se rendre compte qu'ils laissent l'essentiel derrière eux.

L'agent du Dharsage ne s'arrête pas à ce léger contretemps : il mobilise les Yords pour retirer l'ouvrage des mains des PJ, et prend la direction de la citadelle.

Toute la scène a un témoin, un Rogue Githerin borgne, qui voit rapidement le profit qu'il pourra tirer de cet objet. Il prend l'agent en filature, et l'élimine dans une ruelle déserte. Puis il fait reporter les soupçons sur les PJ, par l'entremise d'un vieil ivrogne auquel il offre sa tournée du jour.

Son forfait accompli, il se rend chez le receleur Thivin pour cacher l'ouvrage, qui revient accidentellement à son point de départ : **Claysis**.

Le lendemain soir, la Guilde des voleurs, agacée par l'indépendance du borgne, organise son assassinat !