

J'ai placé ce scénario juste après celui du livre de base. L'action démarre à Poutrine. L'un des contacts des personnages ( Personnellement, j'ai placé un des lifis survivants du dernier scénario.) leur propose de rencontrer **Soutrane Perlis**, un riche marchand lutin, membre des 42. Celui-ci aurait besoin de retrouver la trace d'un de ses convois...

### **Synopsis:**

*Les joueurs vont devoir empêcher le complot d'un parjure qui consiste à détruire la lignée royale de ciméria ainsi que sa cité. Un puissant achromate: la fourchette de Nicolas 1er de Montrille est au cœur de l'intrigue.*

### **Scène 1:**

Soutrane les reçoit dans un des lupanars très en vue de Poutrine: Le temple de l'impudeur, situé juste derrière l'aération d'une des chambres de la maison des délices.

Après avoir été guidé par un velu nuton obèse et à demi nue ( il faut dire qu'il règne une bonne chaleur dû au conduit qui relie la cheminée du rez de chaussée à la chambre.) La compagnie arrive dans une pièce luxueuse où tentures rouges, coussins voluptueux et mobiliers nacrés remplissent la pièce. Un lutin d'âge mûr sirote un verre de vin provenant des caves du bordel tout en regardant les ébats de géants en contrebas derrière la grille du soupirail.

***Soutrane Perlis fût chassé de la tribu des krograine après que ses parents apprirent qu'il entretenait une liaison avec une esclave kobold . Jeune idéaliste, à l'époque , il s'enfuit avec avec son amour pour Poutrine mais leur idylle s'arrêta bien vite quand celle ci le quitta pour un riche belgfloks. Il transforma son amertume en ardeur pour le travail et finit par devenir l'un des 42 , en coulant les affaires de son rival au passage.... Quant à son ancienne maitresse, il s'arrangea pour qu'elle retourne auprès des krograine afin de retrouver sa condition d'esclave.***

Soutrane expose son problème à la compagnie: Il possède une relation commerciale assez lucrative avec le domaine et ciméria. Il a pu donc mettre en place des convois partant de Poutrine , achetant des fils de songe au domaine pour les revendre à ciméria et au passage honorant des commandes précises sur du matériel qui ne peut se trouver qu'à la cité des treize arènes.

Mais voilà , l'une de ses caravanes composée de 3 chariots tirés par des mulots et protégé par 15 gardes, aurait du arrivée , il y a 3 jours. Il compte sur les personnages pour retrouver sa trace et lui faire un rapport sur ce qu'il lui est arrivé et si menace , il y a , en trouver l'origine.

Bien sûr, Soutrane peut les payer avec une belle somme : 3000 écorces , mais aussi en fils de songe .... Mais , il a mieux à leur proposer: L'une de ses caravanes aurait ramené une rumeur récoltée auprès d'un marchand. Un gnome se dit le fils d'un ouvrier qui a été embauché pour ensevelir un meuble d'où sortait une étrange lumière bleuté.... ( et paf, je place une piste pour un

autre scénario 😊 ). Soutrane leur donne une carte leur permettant de rejoindre ciméria par les toits et ne leur en dira pas plus concernant la dite rumeur.

Essayer de lui soutirer des informations par la force est une mauvaise idée. Derrière les tentures se trouvent le personnel du temple et ils sont sans pitié avec les troubles fête.

### **Scène 2:**

***Le voyage commence paisiblement . La carte du commanditaire est des plus précise et leur permet d'éviter tout danger relatif à la place du marché( rien ne vous empêche de rendre le voyage plus compliqué si vous le souhaitez). Tout se corse lorsque la compagnie atteint le quartier des***

**couteliers. Alors qu'ils doivent camper sur une poutre à l'intérieur d'une chambre d'une des maisons.**

Tout feu leur est interdit de peur de révéler leur présence aux habitants. Ils peuvent apercevoir une géante qui s'apprête à aller se coucher. Elle démêle ses cheveux en se peignant tout en chantant doucement. Cette scène apaisante est troublée par l'apparition de son mari. Celui-ci semble furieux et véhément.

Faites faire aux Pj's qui ont la *compétence langue d'oc* , un *jet de difficulté +3* dû aux faites des cris qui retentissent et qui leur font mal aux oreilles. En cas de réussite , il s'avère que l'objet de la dispute est une tromperie. Le géant accuse sa femme de coucher avec un certain Baltazar.

Faites faire un autre *jet de sens* , *difficulté 0*. Le mari tient fermement une fourchette dans sa main droite...

Monter la pression dans cette scène, décrivez des gestes de plus en plus brutaux pour le géant et les cris de plus en plus apeurés de sa femme. Il finira par frapper son épouse avec la fourchette plusieurs fois de suite.

C'est lorsque celle ci expira son dernier souffle dans un gargouillis sanglant après avoir reçu un coup dans la trachée que le géant lancera en vieux lutin: "**Que Smarra accueille à jamais ton âme déchue**".

Si elle le désire, la compagnie peut tenter de suivre le géant. Ils seront pris en embuscade dans l'escalier par une compagnie de parjure : "la horde brune". La plupart sont des velus nutons et des korrigans montés sur des gros rats. Ils protégeront le géant et tenteront de réduire les oubliés au silence.

Un examen de la chambre révélera que sous le lit se dresse un campement. En effet la horde brune campe ici et influence la santé mentale du géant lorsqu'il rêve. De multiples incantations gravés sur le plancher sont visibles ainsi que des prières à la gloire de Smarra. En tout cas passer une nuit ici semble très risqué (ils finiront par être repérés et attaqués par les parjures.)

Il leur faudra longer la poutre et ressortirent dehors par grand froid ( il gèle.) . Agrémenter leur sortie par une course poursuite lancés par la horde. Ils devront éviter de glisser sur la planche gelée qui relie la prochaine maison . Attention , une sortie tentée par la ruelle au rez de chaussée , les mettra nez à nez avec un chien errant affamé!

### **Scène 3:**

Le groupe tombera deux maisons plus loin sur le relais des jumeaux . C'est une auberge-relais tenu par Safris , un lutin magrout. Il y a moyen, ici, d'envoyer un message à poutrine grâce à l'aubergiste. En effet celui ci utilise sa fée pour qu'elle voyage jusqu'à son frère jumeau qui tient lui même une auberge à Poutrine. Curieusement leur fées ne semble pas faire de distinction entre l'un et l'autre.

Dans l'auberge, ils apprendront qu'une gnomette, du nom de Lestina , a été retrouvée vivante alors que sa caravane eu été attaquée. Gravement blessée, elle se repose dans l'une des chambre de l'établissement. Ayant son bassin cassé, tout transport lui est impossible. Les Pj's

apprendront de sa bouche que la caravane a été attaquée par la horde brune sur le toit de la maison suivante et que la charge a tué tout le monde. Apparemment les parjures en avait après le contenu du quatrième chariot qui leur a été imposé par **Silian Thirim, le fils aîné du roi de ciméria**. Celui-ci a grassement payé toute la caravane pour qu'il laisse ce chariot accompagner leur convoi. Laissée pour morte sous le cadavre d'un de ses compagnon, Lestina a vue et entendue les parjures attendre le passage d'un géant dénommé **Simon Michin** et faire tomber la fourchette devant lui. Lestina leur apprend aussi qu'elle a reconnue cet ustensile. Il s'agit de l'arme d'un des gladiateurs les plus en vue de ciméria: **Prougm Unvers**, un velu nuton sans pitié qui a su gagné l'adoration du vieux roi de ciméria et une place à sa cour !

**La compagnie n'est plus très loin de Ciméria a ce moment du scénario et toute la difficulté sera pour la suite d'approcher suffisamment de la cour pour en savoir plus sur ce qui se trame.... On peut laisser les joueurs tenter de se faire un nom dans les arènes. Tenter de rendre quelques services 😊, soudoyer quelques gardes voire infiltrer le palais du roi... Les possibilités sont nombreuses. Laisser les Pj's improviser !**

**Le complot et pourquoi la fourchette y joue un rôle:**

**Prougm Unvers est le chef des parjures de la horde brune.** Tout commence alors qu'il n'était encore que des oubliés. Lors d'un combat contre des enfants de la nuit, Prougm a raison d'un adversaire qui détenait l'achromate. L'oublié en fit son arme car celle-ci est d'une puissance redoutable. La **fourchette occasionne un bonus de + 2 de dégâts, elle est indestructible mais corrompt petit à petit son porteur avec des visions de puissance et de violence**. Alors qu'il était à ciméria à la recherche de la trace d'un des passage. Sa compagne qui était aussi une oublié de sa compagnie trouva la mort dans l'une des treize arènes face à un combat truqué. Fou de douleur et aussi bien assaillis par les visions de puissance cauchemardesque que lui envoyait l'artefact maudit. Prougm devient parjure et entraîna sa compagnie dans sa chute. La horde brune naquit en même temps que le désir de vengeance de son chef. Il conçut un plan machiavélique en deux niveaux:

1/ **Prougm** a fait en sorte de devenir un champion de l'arène grâce au pouvoir de l'Achromate et réussi à impressionner le roi ainsi que son fils aîné. Seul son fils cadet Glindius voit en Prougm, un gladiateur sans honneur et sa place à la cour lui déplaît grandement. Le parjure a réussi à devenir l'ami de **Silian**, en le conseillant et en l'épaulant contre les attaques de son frère, il a aussi veillé à ce que sa rancœur grandit contre sa famille. Il a aussi entrepris de demander à **silian** de monter un chariot contenant son arme pour poutrine sous couvert de la revendre. Bien sûr, c'était dans l'intention de la faire parvenir jusqu'aux autres membres de la horde. Ceux-ci envoie régulièrement deux des leurs épauler leur chef et se relaye lorsque de nouveaux ordres doivent être donnés.

**Prougm**, lorsque les joueurs arriveront à atteindre le cercle de la cour, fera en sorte de provoquer une altercation entre les deux frères et proposera qu'ils règlent ça dans l'arène des pistes du quartier du roi, dans une course de char. **Prougm** fera partie de l'équipage du **prince Silian**. Charge au Pj's de faire en sorte d'être dans la course, peut être au côté de **glindius** !

2 **baltazar michin** est le propriétaire de la forge ou se tient ciméria. Il entretient une liaison avec la femme de son frère : **Simon Michin**. La horde a fait en sorte que la fourchette tombe d'un toit au

pied de Simon . Puis durant trois nuits , ils établirent un camp sous le lit conjugale et lancèrent à **Simon** des visions cauchemardesques, magiquement. L'une des visions lui montrèrent sa femme et son frère ensemble. **Simon** finit donc par vouloir si ses cauchemars sont exacts et suivit sa femme un après midi. Il trouva le couple adultère mais ne dit rien. La nuit suivante , la horde lui insuffla l'ordre de se venger, en incendiant la forge de son frère, et fit passer çà pour un ordre divin. Au bord de la crise de nerf, il passera à l'acte le soir suivant.....

### **La scène finale:**

Idéalement, elle verrait une course de char mortelle autour du four de la forge avec les joueurs et **glindius le hardi** face à **Prougm** , deux parjures et **silian** ! N'hésitez pas à rendre ce combat mortel . Prougm usera de tout les coups bas possible. Exemple: blesser une des montures, lancer Silian ou l'un de ses compagnons contre une des roues pour endommager le chariot des joueurs. Tout ce qui compte pour lui, c'est sa vengeance contre la cité et ses habitants...Dans le même temps **Simon** le géant rentrera par effraction dans la forge avec l'intention d'y mettre le feu. Baltazar pourrait intervenir et un combat de géants a lieu devant tout le monde ,**Simon** finira dans le four de la forge .... ses derniers instants seront vus par tous . Les joueurs pourront récupérer la fourchette sur le cadavre du géant, il restera à décider que faire de celle ci.

Bien sûr, le lendemain Baltazar s'arrangera pour que l' on accuse les protestants d'avoir assassiné son frère ...

La fin devrait être ouverte et si les joueurs ont bien manœuvrés. Ils s'attireront les bonnes grâces du futur roi de Ciméria mais si tout est allé de travers où si ils sont restés passif , la course de char finira très mal car Prougm fera en sorte d'envoyer son équipage et celui de son adversaire vers une mort certaine à l'intérieur du four... Signifiant qu'il n'y aura plus d'héritier pour le trône. On pourra penser que Ciméria tombera dans une guerre civile à la mort prochaine du roi et que son chambellan ( voire l'atlas.) en reprendra le contrôle...