



Un Loup Dans La Bergerie (*Blanc corps et corps blême*)

Coordonnées

Chronique de Dame Kronale : <http://mlkronale.free.fr/>

Responsable du site : Kronale [kronale_nospams_@free.fr]

Auteurs du document : Uribellu [Uribellu1982_nospams_@hotmail.com] & Kronale

Corrections et suggestions : Kronale

N'hésitez pas à envoyer vos commentaires à l'auteur.

Note : Enlevez « _nospams_ » des adresses ci-dessus.

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord. Les Logos Elric, Stormbringer, Princes Dragons appartiennent à Oriflam/Chaosium. Ils sont utilisés uniquement dans un cadre amateur et de promotion des jeux associés.

Date de la Mise en Ligne

20 Avril 2005

Résumé

Les PJ's sont contactés par une ancienne connaissance, un PNJ bien informé, (en fonction de votre campagne) qu'ils ont aidé par le passé qui leur envoie une lettre scellée par un coursier. Il les informe qu'un présent les attend à Bakshaan, où ils ont rendez à une heure fixe et dans un délai raisonnable (dépendant de là où ils se trouvent) avec un homme du nom de Cosimo Faenzan qui réside dans le quartier noble de la cité et qui est en fait un des conseillers municipaux du Sénateur Farrat. Malheureusement, le rendez vous ne se passe pas comme prévu.... Ils auront à faire avec différentes factions loyales et chaotiques qui désirent toutes mettre la main sur un puissant artefact...



© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Un Loup Dans La Bergerie

(Blanc corps et corps blême)



Introduction

Les intervenants.

-**Arvik Baerstam** est un docker travaillant au port de Bakshaan. Bon vivant, il est récemment tombé dans certains travers. Il est depuis quelque temps alcoolique, se laissant entraîner dans le doux plaisir de l'Arveed. Il a souvent eut à faire avec les effets négatifs de cette boisson mais ne peut s'empêcher d'en consommer et il ne résiste pas depuis à la tentation de tester toutes sortes de substances éthyliques ou psychotropes, le vin jaune de la folie lui faisant de moins en moins d'effet. Sa dépendance se remarque sur son apparence. Le teint blême, le corps émacié et fin, on pourrait penser qu'il est prêt à rendre son dernier souffle.

Cependant, il n'en est rien et bien que son esprit ait souffert, il a encore quelques ressources physiques et est toujours un remarquable voleur. Heureusement pour lui, car cela lui permet de

subsister (sa paie ne suffit plus depuis longtemps pour combler sa dépendance).

Le Cardinal Garrick. Cosimo Faenzan a récemment acquis une petite collection d'objets que l'Eglise de la Loi (et particulièrement le Cardinal Garrick) désire s'approprier. Dans ce lot d'objets se trouve en effet un sceptre orné d'un symbole de la Loi (invisible aux yeux de quiconque n'ayant pas atteint 80 points d'allégeance envers cette Force) d'une grande valeur.

Ce sceptre orné de quelques pierres précieuses n'a apparemment qu'une valeur marchande élevée. En réalité, il possède d'après certaines informations un autre pouvoir beaucoup plus intéressant pour le Cardinal. Il s'agit du **Sceptre de Justice**. Ainsi, celui-ci inflige des dégâts normaux sur une personne n'ayant pas d'allégeance particulière mais il semble aussi pouvoir bannir de ce plan toute créatures ou individus ayant foi au Chaos rien qu'en le dirigeant vers celui-ci. Il s'agirait ainsi d'une arme formidable entre les mains du Vilmir.

Ce sceptre, les agents de Garrick l'ont recherché pendant fort longtemps et ont remonté la





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

piste jusqu'à un marchand de reliques ayant vendu un lot d'objet le contenant au Conseiller. Après l'avoir longuement torturé, le marchand a donné le nom de ce client. Les agents le laissèrent pour mort.

Comme déjà suggéré plus haut, Cosimo Faenzan est plus qu'un simple conseiller. Il est collectionneur d'antiquités et possède quelques objets recelant d'étranges pouvoirs dont, pour la plupart il ne sait se servir. Cependant, posséder ce genre d'artefact l'a toujours intéressé et il garde cette passion bien secrète (étant donné la religion d'Etat en Argimiliar et les convoitises que cela pourrait engendrer). Ainsi il acquiert toutes sortes d'objet, espérant en découvrir quelques uns avec des propriétés intéressantes. Cependant, il n'a pas assez de connaissances pour cela et n'ose pas engager qui que ce soit.

Krivan Telenor. Cependant, Garrick n'a pas que des alliés dans son camps et Krivan Telenor, Administrateur de Donblas dans la cité de Bakshaan, aspire depuis fort longtemps à lui ravir sa place. Il y a quelques mois de cela, il a réussi à faire intégrer un de ses prêtres dévoués auprès de Garrick, afin de connaître la plupart des faits et gestes du Cardinal. Il a ainsi eut connaissance du sceptre et toute sa volonté est désormais tendue vers le but de s'en emparer et ainsi devenir calife à la place du calife. Il dispose de prêtres formés au combat et entièrement dévoués et compte éliminer les agents de Garrick une fois qu'ils auront récupéré l'artefact. Ces prêtres guerriers ne savent rien de l'objet qu'ils doivent récupérer. Eventuellement il fera accuser un quelconque groupe chaotique, (pourquoi pas les PJs) de ces meurtres pour ainsi avoir le pouvoir d'agir librement.

Une guilde Chaotique, la Main de Chardros (membres à développer) a fait intégrer l'un des leurs auprès de Krivan Telenor. Celui-ci, a réussi à acquérir la confiance de l'Administrateur et grâce à ses hautes compétences dans de la calligraphie est parvenu à devenir l'un des secrétaires du Haut prêtre. Lorsque la guilde prend connaissance de l'existence de ce sceptre, toute son énergie est

désormais dévolue à la destruction de cet objet... ou son étude en vue d'inverser ses propriétés

Les évènements...

Un jour, alors qu'il besogne dans un de entrepôts de la Cité-Etat, Arvik Baerstam découvre une caisse marquée d'un symbole étrange dont la provenance indiquée est le Vilmir. Il ne peut résister à la tentation et décide d'ouvrir la caisse. Une forte odeur lui parvient alors et, sous un amas d'objets divers venant effectivement du Vilmir, cuivre, dentelle, huiles, il découvre une boîte en bois contenant une grande quantité de brouillerbe. Cette caisse a en effet transité par le Vilmir, où elle fut remplie de divers objet mais la brouillerbe vient de Melniboné, avec qui les flibustiers vilmiriens ont le droit de faire du commerce.

Malheureusement pour lui, un de ses supérieurs, Karlo, un homme rude d'une cinquantaine d'année et dont le visage est barré par une cicatrice, a surpris l'ouverture de la caisse et tente d'en tirer partie. Ainsi, il menace Arvik d'en référer à leur patron, lui prouvant aisément que ce dernier n'aura aucun mal à le croire étant donné l'état du jeune voleur et de son travail souvent approximatif. Karlo lui confisque donc la brouillerbe et promet à Arvik de lui en laisser une part s'il lui rend un petit service.

Ainsi, Karlo lui soumet une mission nécessitant les aptitudes du jeune homme. Il le force à cambrioler la maison d'un riche notable, le conseiller Faenzan dont la fortune est de notoriété publique. Il a appris de source sûre (par un des gardes éméchés du conseiller rencontré dans une taverne) que l'homme collectionne des objets étranges de valeur et les conserve dans un coffre fort dont il a réussi à soutirer la position en échange de quelques bières. Il sait parfaitement que le jeune homme risque gros mais au pire, lui a déjà fait disparaître les divers objets et la drogue contenue dans la caisse et sait qu'il pourra en tirer un bon prix. Il niera avoir participé au vol.

La nuit venue, Arvik pénètre donc dans la demeure du conseiller, esquivant les gardes tant bien que mal.





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Une nuit également, les agents de Garrick décident de passer à l'action, à l'aide d'un puissant soporifique sous forme poudreuse, ils endorment le garde en faction qui pensera simplement avoir piqué un petit somme à son réveil (éprouvera quelques effets secondaires tout de même). Bien évidemment, il s'agit de la même nuit où Arvik tente de cambrioler le conseiller (les coïncidences, toujours les coïncidences ;-)).

Arvik pénètre sans trop de difficulté dans la riche demeure, la montée d'adrénaline effaçant les effets ravageur de sa dépendance. Après avoir fouillé le rez-de-chaussée, il fourre dans son sac divers objets qu'il estime de valeur. Il se dirige ensuite dans le bureau où se trouve le coffre, d'ailleurs assez difficile à forcer. Durant ce temps, les sbires de Garrick passent à l'action et, par les toits, accèdent à la chambre à coucher du Conseiller. Ils le menacent longuement et utilisent leurs dons de torture pour le faire parler avant de lui trancher la gorge, estimant qu'un homme collectionnant de tels objets ne peut être que chaotique. Il a révélé que les objets qu'il conserve sont à l'abri dans un coffre situé dans son bureau, dans l'âtre d'une cheminée.

Alors qu'ils descendent pour s'en emparer, ils surprennent Arvik qui vient d'enfourner l'intégralité du contenu du coffre dans son sac. Il est déjà prêt à quitter les lieux lorsqu'il remarque les deux hommes et s'enfuit rapidement, sautant par une des fenêtres. Cependant, un pan de son manteau est arraché, et reste accroché à la grille de fer forgé entourant la maison. Il se blesse par la même occasion (le bout de tissu est odorant - aux relents de marée et d'alcool - étant donné l'endroit où il travaille et son mode de vie). Les assassins le prennent en chasse mais Arvik connaît fort bien la ville et arrive à se cacher pour la nuit. Il pense qu'il ne s'agit que des gardes du Conseiller et non d'inquisiteurs. Par contre, eux ont eut le temps de voir ses traits et son physique si particulier de même qu'un garde effectuant une ronde dans les alentours qui donnera son signalement. Arvik est désormais recherché par les autorités et par les inquisiteurs. Ces derniers retournent rapidement

dans la demeure, trouvent le coffre forcé (vide) et le referment.

Outre le sceptre, Arvik a emporté quelques objets de valeur, quelques gemmes mais aussi **trois pierres de permutation**. Il s'agit d'étranges objets en cristal d'un minéral inconnu. Ils ont la forme d'étoiles à cinq branches et mesure environ trois centimètres. Ils sont translucides, légèrement rosés. Chaque branche est terminée par deux petites pointes de quelques millimètres, perpendiculaires au plan de l'étoile. Leurs propriétés ne sont ni magiques, ni technologiques, c'est autre chose, quelque chose que les PJs ne peuvent déterminer. En réalité, si le cristal est placé entre le front de deux personnes, les deux esprits en présence permutent. Le corps B se trouve avec l'esprit de A et inversement.

Arvik se cache dans une auberge miteuse du quartier sud de la ville, le plus misérable. Il dépense vite les quelques pièces qu'il avait sur lui en boisson et compte revendre au plus vite son butin qu'il a soigneusement caché afin de quitter la ville, pensant qu'il aura vite toute la garde de la cité après lui.

Peu de temps après la découverte de la caisse au port, la personne à qui elle était destinée - un contrebandier d'origine vilmirienne du nom d'Elgere Dassom - s'est inquiété de ne point récupérer sa précieuse marchandise. Il s'est rendu sur les embarcadères du fleuve et a cherché son chargement, en vain. Il a fini par tomber sur Karlo qui a fait porter le chapeau à Arvik, l'accusant d'avoir volé la cargaison et donnant quelques pistes sur les agissement illégaux de ce dernier ce qui a mit le contrebandier dans une colère noire. Il a de même dressé un triste portrait du jeune homme, mettant en garde le contrebandier de se méfier de ses dires, afin de couvrir ses arrières. Ne pouvant prendre le risque de se faire remarquer, il engage les Mereghns afin de retrouver Arvik...





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

PARTIE 1 : Intrigues dans la ville

Chez le conseiller.

C'est le lendemain du vol que les PJ arrivent chez le conseiller. La demeure est calme, un garde est en faction devant la riche maison de deux étages. Il s'agit d'un bâtiment typique d'Ilmiora, possédant un toit pointu couvert de tuiles rouges. Devant la résidence s'étend un jardin bien arrangé agrémenté de fontaines, d'un cadran solaire et de parterres de fleurs. Le garde se tient devant la grille de fer forgé, il vient de prendre son service. Les PJs présenteront la lettre et le garde les fera rentrer. Celui-ci s'étonnera de voir que son maître, d'habitude matinal n'est pas encore levé. Il demande aux PJs d'attendre dans le hall et montera à l'étage. Il s'en suit un bruit de porte, un cri de stupeur et il redescend quelques minutes plus tard, paniqué. Faenzan a été assassiné !

La garde de la cité est immédiatement dépêchée sur les lieux mais, sur un jet d'idée réussi, les PJs remarquent qu'ils ne fouillent pas la demeure comme ils devraient le faire et concluent rapidement à un cambriolage, remarquant les quelques objets semblant manquer dans la salle à manger du Conseiller. Si les PJs s'interrogent le Capitaine Vashmarl, en charge de la garde, celui-ci leur répondra sur un ton hautain qu'ils connaissent bien leur travail et que cet homme ne pouvant manquer d'attirer des convoitises... C'est évident... ! Un de nos hommes a repéré un jeune homme s'enfuyant en courant, toute la cité est à sa recherche. Sur un jet de Sagacité, les PJs remarqueront que le garde a l'air néanmoins stressé (mais il se contrôle bien).

En vérité, le Capitaine est sous pression, les inquisiteurs (2 hommes) lui ont rendu une petite visite durant la nuit et ont enlevé sa fille, ne voulant pas que ce capitaine zélé capture Arvik avant eux. Ils lui ont assuré qu'ils la lui rendraient une fois que l'affaire serait classée et qu'il aurait même une petite compensation. Il ne révélera en

aucun cas cette information pour l'instant. Si les PJ se renseignent sur ce fameux jeune homme, ils apprendront qu'en effet, un garde l'a repéré durant la nuit courant depuis la demeure Faenzan, il n'a pu le rattraper mais a pu donner son signalement. Une vingtaine d'année, les cheveux foncés, environ un mètre soixante-quinze.

En moins de vingt minutes, la garde quitte les lieux, emmenant le cadavre et exhorte les PJs à faire de même, le capitaine laisse deux gardes en faction devant le bâtiment alors que les PJs s'éloignent. Ces derniers seront contactés par un des gardes du Conseiller qui exprimera son inquiétude vis à vis de l'attitude des autorités. Il préfère donc demander l'aide d'étrangers. Cet homme, du nom de Venestro Calandis était au service du conseiller depuis plus de dix ans et semble vraiment touché par sa mort.

Si les PJs n'ont toujours pas soulevé le problème, Venestro Calandis se demandera comment son collègue de garde pendant la nuit n'a rien remarqué durant celle-ci. Il leur indiquera où trouver son collègue et leur expliquera qu'ils sont trois gardes à se relayer pour assurer la protection de la demeure. Lui-même, le garde qui a été drogué la nuit et celui qui a révélé les informations sur le Conseiller. Ce dernier travaillait pour sa part depuis plus de 20 ans pour son maître et semblait jouir d'une grande confiance de la part du conseiller. Néanmoins, il doute un peu de ce collègue et le soupçonne d'être quelque peu porté sur la bouteille depuis quelques temps.

Si les PJs se renseignent sur Faenzan, ils apprendront quelques petites choses qui peuvent les mener à de fausses pistes.

-Venestro pourra indiquer que Faenzan était un grand amateur d'art, il lui arrivait souvent d'aller incognito visiter les quais en compagnie d'un de ses gardes, Starik Benera le troisième assurant le service de la fin d'après midi, afin de se renseigner sur les arrivages d'antiquités en provenance de tous les Jeunes Royaumes.

-Faenzan n'était paradoxalement pas aimé des riches marchands. Il estimait en effet que l'art dont il était amateur devait être à la portée de tous. Il





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

comptait ouvrir un musée, le premier de la cité, prochainement et avait tenté de faire baisser les marges que se font les marchands afin de mener à bien son entreprise et cela avait entraîné leur mécontentement.

-C'est un proche du Sénateur Farrat

-Faenzan a une femme qui, heureusement pour elle, était en visite à Ilmar chez sa sœur (une autre personne pourrait glisser que c'est étrange, mais jamais il n'avait entendu dire auparavant que la femme de Faenzan s'était éloignée seule de la demeure (en fait il s'agit d'une affaire de famille délicate ayant forcé, cette femme à se déplacer, elle pourrait mettre bcp de temps à en donner la raison !)), elle doit rentrer le lendemain. Venestro assure qu'elle saura se montrer généreuse si les aventuriers parviennent à faire la lumière sur l'affaire.

-Enfin, ils pourront avec beaucoup de chance découvrir un de importateurs d'antiquité qui lui a vendu le dernier lot.

Les marchands.

Il s'agit d'une fausse piste... (à vous d'improviser !)

Si vous possédez le supplément Stormbringer Le Voleur d'âme, vous y trouverez des renseignements sur Nikorn d'Ilmar, pilarmo etc.. des marchands renommés avec les plans de leur demeures...

Le second garde.

Le collègue de Venestro, Antino Karliva habite dans une petite bâtisse cossue en centre ville, le garde accompagnera les PJs et ceux ci pourront voir que le conseiller payait convenablement ses gardes. Celui ci leur ouvrira la porte, il porte une tunique froissée et semble se réveiller. Ses yeux, les PJs le remarquent sur un jet approprié sont assez rouges comme s'il n'avait pas dormi depuis longtemps. Il accueille les PJs de manière un peu rustre et leur demande ce qu'ils lui veulent, se frottant les yeux. Si ces derniers l'informent que

son patron a été assassiné, son visage devient blême.

Un jet de sagacité réussi montre qu'il ne savait rien de cela et qu'il s'agit d'une grande surprise. Sur un échec, ils penseront qu'il a quelque chose à cacher. Venestro prend la parole et lui demande pourquoi il n'a rien remarqué. Celui ci avouera à grande peine qu'il a dû s'endormir pendant son service et que cela n'était jamais arrivé auparavant. Il est alors pris d'une grande crise de remords et semble d'autant plus sincère à ceux qui ont réussi leur jet (et inversement en cas d'échec, les PJs, sont persuadés que c'est de la comédie, fort bien réalisée).

Les PJs pourront se demander pourquoi il semble si fatigué en ce cas et l'origine de ces yeux rouges. Le garde répondra qu'il n'en sait rien, qu'il est las depuis ce matin et que ses yeux le démangent énormément. Il s'agit d'un des effets secondaires de la poudre soporifique employée par les inquisiteurs. Ils pourront en conclure qu'il a été drogué durant la nuit.

N'ayant pas plus d'informations, ils peuvent soit tenter de trouver le troisième garde soit retourner dans la demeure du Conseiller, soit éventuellement se renseigner sur le laxisme de la garde de la cité.

Le troisième garde.

Venestro leur indique encore une fois où trouver le troisième garde, Starik Benera habite dans un quartier moins cossu. Il vit dans une petite demeure d'un étage qui semble aisée de l'extérieur. Les PJs frapperont à la porte, en vain. En effet, Benera prend son service en milieu d'après midi et il passe son temps libre dans les tavernes de la cité depuis la mort de sa femme il y a de cela quelques mois. Ayant appris la mort du conseiller et ayant ainsi perdu son emploi, il a filé noyer son désespoir dans une taverne. Il a ainsi quitté la demeure conjugale (revendue) pour s'installer dans cette maison - plus petite mais sans souvenirs des jours heureux passés - qu'il a vite saccagée. S'ils se décident à en forcer l'entrée, ils découvriront un véritable capharnaüm. Des bouteilles de vin sont





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

empilées dans un coin de la pièce principale. Sur un jet de chercher, ils remarquent un petit symbole dessiné sur la plupart des bouteilles, une sorte de croissant

Une odeur éthylique et âcre émane de toute la salle. Dans la cuisine, de la vaisselle brisée et un repas entamé, froid, se trouve dans une assiette posée sur une table en bois qui autrefois avait été belle. Le reste de la maison offre le même décor. Crasseuse et mal entretenue, la demeure devait être agréable à vivre autrefois. De même, peu de meubles sont installés et la plupart reposent sous des draps. Si le lieu n'était pas dans cet état, on pourrait facilement croire que l'on vient d'emménager. Mais là, il est clair que le propriétaire est très doué pour transformer un petit nid douillet en porcherie.

Ils ne trouveront rien de plus ici mais pourront en tirer certaines conclusions. Ils ne vont certainement pas courir toutes les tavernes de la cité. Mais, Venestro leur donnera le signalement de Benera.

Par contre, s'ils se décident à se renseigner sur le symbole sur la bouteille par différents moyens, ils pourront découvrir qu'il provient d'une enseigne du nom de « La lune de Bakshaan ». A l'entrée, deux colosses délestent les PJ de leurs armes. Le lieu est bien caché dans les quartiers sombres de la cité plutôt lugubre et seuls quelques habitués s'y trouvent. Ils ne manquent pas de remarquer les PJs. La lune de Bakshaan est un repère de poivrots et de joueurs qui se trouvent dans une seconde salle gardée par un autre cerbère. L'homme est attablé seul devant une grande bouteille de vin qu'il n'a de cesse de fixer d'un œil inanimé. Les PJs remarqueront qu'il est déjà bien éméché et le meilleur moyen d'attirer sa confiance est de lui payer un verre.

Après lui avoir payé quelques verres, il deviendra plus volubile. Il expliquera les raisons de son désespoir, la mort de sa femme et maintenant la perte de son emploi et confirmera qu'il accompagnait souvent le conseiller sur le port observer les navires marchands accoster et avouera qu'il a peut-être laissé égarer certaines

informations quant à la lubie du Conseiller et prendra subitement conscience de l'erreur qu'il a pu commettre. Il donne alors le signalement d'un docker correspondant à Karlo.

Retour chez le Conseiller

La demeure est toujours gardée par deux hommes qui effectuent des tours de garde autour du bâtiment. Ils pourront y rentrer éventuellement avec l'aide de Venestro ou de la femme de Faenzan qui rentrera en ville le lendemain du meurtre de son mari. Les deux gardes la laisseront évidemment rentrer.

S'ils désirent la rencontrer, il faudra parlementer avec les deux officiers dépêchés pour surveiller la demeure. Si la conversation s'éternise, Dame Faenzan sortira d'elle même, le visage encore bordé de larmes, elle a appris la triste nouvelle il n'y a pas longtemps. Elle prendra les aventuriers à part s'ils se montrent de confiance et s'ils prouvent qu'ils peuvent l'aider. De même, montrer la lettre de leur ami leur demandant de rencontrer Faenzan est une bonne idée pour les accréditer mais poussera tout de même la femme à croire qu'ils ne recherchent que le profit. Mais après tout, n'est-ce pas la vérité ?

S'ils se montrent convaincants, ils pourront visiter la maison. Durant ce temps (mais ils ne l'auront pas remarqué), trois ombres se tiennent dans une ruelle, non loin de la demeure et observent. Il s'agit des Mereghns qui viennent observer la maison où apparemment leur proie se serait trouvée d'après les dires du docker.

Dame Faenzan ne quitte pas des yeux les aventuriers. La maison est richement décorée. Le mobilier est luxueux : tapis exotiques et fourrures, fauteuils confortables et rembourrés, tables hautes et tapisseries, ornements en bois sculptés sur des meubles peints et vernis. Ils rentrent donc dans un petit couloir et remarquent que quelques tableaux semblent manquer. Dans la pièce principale, même observation mais il ne s'agit que de petits objets. Dans cette salle, une grande table trône au centre, un buffet est disposé le long du mur ainsi qu'une bibliothèque. De riches lustres sont accrochés au





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

plafond et la cheminée se tient au fond de la pièce, non loin d'une grande fenêtre donnant sur le jardin. Sur un jet de chercher, en s'approchant de la fenêtre, il remarqueront quelques traces de doigts couverts de suie sur celle ci, ceci devrait les aider à prêter plus d'attention à la cheminée et leur fera comprendre par où l'assassin présumé s'est enfui. Un autre jet de chercher réussi permet de découvrir le coffre, soigneusement dissimulé, forcé mais fermé et vide. Même la femme du conseiller n'avait pas connaissance de ce coffre.

Dame Faenzan

Si les PJs l'interrogent, voici ce qu'elle peut dire :

-Non, son mari n'employait malheureusement aucun domestique ou gouvernante, ils préférèrent s'occuper lui même de toute ces choses là, n'ayant aucune envie d'avoir constamment du monde en sa demeure et malgré son rang, il ne désirait pas passer pour un seigneur en commandant à divers valets.

-Son mari s'absentait une fois par semaine, escorté par Benera mais elle ne savait rien de ces petites ballades.

-Les gardes qui surveillent la demeure semblent être plus préoccupés par l'allée et venue des curieux que de sa protection. Leur capitaine leur a rendu visite et leur a donné quelques consignes qu'elle n'a pu entendre.

-Elle promet une récompense s'ils trouvent qui a tué son mari et pour quel motifs, car apparemment la garde ne fait pas grand chose pour le découvrir.

S'ils cherchent à l'extérieur de la maison, ils attireront les regards méfiants de gardes mais ceux ci ne diront rien devant Dame Faenzan. Sur des jets de chercher réussis, ils trouveront dans le jardin des traces de pas ayant écrasé les quelques fleurs plantées ça et là. Sur un jet de pister, ils verront les traces distinctes de 3 personnes. La première semble avoir traîné quelque chose d'assez lourd derrière. Les deux autres ont laissé des empreintes plus profondes, comme si elles avaient été moyennement équipées. Enfin ils pourront trouver

le bout de tissu à l'odeur caractéristique ainsi que quelques gouttes de sang sur la grille. Ils ne trouveront rien de plus ici.

Le garde sous pression

Si les PJs décident d'enquêter sur le laxisme de la garde, ils peuvent aller directement au poste et demander le Capitaine. Bien évidemment, celui ci ne les recevra pas. Cependant, si les aventuriers réussissent à fournir une excellente raison, il acceptera de les rencontrer et s'en tiendra à sa théorie du voleur meurtrier, affirmant qu'il n'y a là rien d'étrange dans cette affaire, qu'il s'agit d'un malheureux et bien triste événement qui met en deuil toute la cité. Même si les PJs peuvent voir qu'il cache quelque chose il ne révélera rien de plus et leur demandera de quitter les lieux, se montrant fort peu coopératif et encore moins aimable, ayant peur pour la vie de son enfant.

Si les PJs se renseignent sur ce capitaine, ils apprendront qu'il a toujours été fort zélé, que ses états de service sont excellents et qu'il a résolu à lui seul un grand nombre d'affaires depuis 20 ans qu'il exerce ce métier. Il jouit d'une excellente réputation et ses hommes lui sont entièrement dévoués. Cependant, un des gardes révélera qu'il agit d'une étrange manière depuis le meurtre du conseiller Il paraît particulièrement nerveux et fatigué et semble constamment surveiller ses arrières. Le garde s'inquiète vivement pour son supérieur et il pourra indiquer où vit le Capitaine si les PJs promettent de ne pas révéler leurs sources. Dans la demeure du Capitaine, ils ne trouveront rien d'autre qu'une mesure fort bien entretenue qu'il appartient au MJ de décrire mais la présence d'une chambre d'enfant vide où quelques meubles et bibelots semblent avoir été renversés pourrait les mettre sur une piste.

S'ils retournent alors voir le capitaine, celui ci avouera difficilement le fin mot de l'affaire et demandera aux PJs d'être extrêmement discrets, voire d'abandonner leur enquête. Si les PJs se montrent particulièrement convaincants, il leur dira qu'il doit être contacté prochainement par ces hommes pour récupérer sa fille. Les inquisiteurs





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

compte en effet la lui rendre, vivante une fois qu'ils auront récupéré le sceptre (ou morte dans le cas contraire).

Il donnera le signalement des deux individus ayant enlevé sa fille si les PJs lui montrent qu'ils sont la seule chance pour lui de revoir son enfant ou qu'ils comptent poursuivre de toute manière. Deux hommes en armure de cuir, de moyenne stature, il n'a pu voir leur visage mais un symbole avec une flèche unique était dessiné sous leur cape, symbole discret mais qu'il a pu apercevoir lorsqu'il tentait seul et désarmé de les empêcher d'emmener sa fille en vain. Une nouvelle piste apparaît donc.

Le port

Avec le morceau de tissu, les PJs devraient se rendre au port. Ils découvriront un groupe de dockers s'affairant à charger et décharger des navires, sous l'œil avisé de leur contremaître. Quelques navires marchands sont à quais. S'ils interrogent les dockers, on leur répondra peu aimablement qu'ils ont du travail et n'ont pas le temps de répondre à des questions futiles. En revanche, interroger le contremaître sur d'éventuels événements notables est une meilleure idée. Il ne sera pas très coopératif de prime abord mais s'avère plus sympathique si on lui graisse un peu la patte ou si l'on se montre persuasif.

Le contremaître.

Il informera, qu'un de ses employés ne s'est pas présenté ce matin et qu'il devait encore une fois être malade. Contre une raison valable il donnera le signalement d'Arvik. Il informera les PJ qu'Arvik ferait bien d'avoir une excuse valable s'il ne veut pas perdre son emploi une bonne fois pour toutes.

Un individu étrange est venu récemment se renseigner sur l'arrivée d'une caisse qu'il devait recevoir. Le contremaître l'a orienté sur l'un de ses subordonnés responsable du quai où cette marchandise devait être déchargée. Il s'agit de Karlo, qui est aussi le supérieur d'Arvik.

L'individu a quitté le port, semblant particulièrement en colère.

Karlo

Les PJs le trouveront dans un des hangars, affairé à vilipender quelques dockers en train de décharger de lourdes caisses. Les PJs verront qu'il correspond à la description donnée par le garde alcoolique. Il refusera tout net de donner une quelconque information aux PJs. Employer la force n'est pas une bonne idée étant donné le nombre de dockers charpentés travaillant autour et qui seront prêts à aider leur supérieur, aussi cruel soit-il. Ils ne manqueraient pas de s'en prendre aux personnages. Karlo sait cela et en profitera. Il ne reste aux PJs qu'à attendre que celui-ci finisse son service, ce qu'ils peuvent facilement apprendre.

Vers 21h, Karlo quitte le hangar et se dirige vers une taverne, non loin du port. Les personnages peuvent le surprendre ou le pourchasser. L'homme fait le fier lorsqu'il est entouré mais panique à la simple vue d'une épée brandie et passe alors à table. Quelques dockers peuvent intervenir pour ainsi donner un peu d'action aux PJs. (caractéristiques à définir) Lorsque le combat se finit ou avec un peu de chance, Karlo réussit à se faufiler et tente de s'enfuir. Néanmoins, il ne va pas bien loin et les PJs le retrouvent dans une rue adjacente, en compagnie de trois individus habillés de noir, le visage masqué qui lui barrent le passage. Il s'agit de Mereghns qui ont suivi la même piste que les PJs afin de retrouver Arvik, bien que les motivations soient différentes.

Les Mereghns ne s'en prennent pas aux personnages, ils les ignorent presque et commencent à interroger Karlo, certains qu'il n'a pas tout dit à leur commanditaire, le contrebandier Elgere Dassom. Si les PJs interviennent, ils leur recommanderont de ne pas se mêler de cette histoire (faites leur bien comprendre qui sont ces trois hommes, et que s'attaquer à une guilde de ce type n'est peut-être pas une très bonne idée pour devenir un vieil aventurier racontant ses plus beaux faits d'armes à ses petits enfants...). Ils demanderont alors à Karlo ce qu'il sait sur Arvik et





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

le forceront à parler. Celui ci révèle vite au Mereghns ce qu'il sait, connaissant la réputation de ces espions assassins (lui au moins). Il expliquera la découverte de la caisse et le chantage qu'il a fait sur Arvik.

Les Mereghns sembleront surpris. Apparemment, ils tiennent l'homme que leur commanditaire recherche. Leur mission est donc terminée et ils se préparent à emmener Karlo. Les PJs peuvent alors demander aux Mereghns ce qu'ils savent sur Arvik et proposer de les payer mais ces derniers refusent (apparemment, ils n'en savent pas plus qu'eux).

Néanmoins, en échange d'une somme conséquente pour s'offrir leurs services, ils peuvent pousser un peu plus loin leur recherche grâce aux renseignements fournis par Karlo sur la dépendance du jeune voleur.

Ils leur donnent rendez vous le lendemain, au crépuscule, dans une ruelle non loin du marché. Durant la journée restante, improvisation... Enquête... Nouvelles rumeurs sur l'assassinat qui circulent.

- Dans le quartier marchand, on se laisse entendre que Nikorn d'Ilmar ou encore que les Marchands conspirateurs (Pilarmo, Deinstaf, Tormiel et Kelos), ont fait assassiner le conseiller à cause des taxes injustes qu'il faisait peser sur les marchands...

-Non loin des temples, on entend que le Conseiller aurait été perverti par le chaos et c'est ce qui aurait causé sa ruine.

-Sa femme l'aurait fait tuer pour s'accaparer ses richesses...

La rencontre avec les Mereghns.

Le lendemain soir, la rencontre avec les Mereghns a lieu. Apparemment, Arvik aurait été remarqué en compagnie d'un étrange personnage dans le quartier sud de la cité (un quartier réputé pour ses différentes tavernes mal famées), lors d'une échauffourée où l'on a retrouvé deux cadavres. De même, ils sont certains qu'il n'a pas quitté la cité (ils en sont quasiment certains, ils

disent avoir le genre d'informateur nécessaire pour cela), mais n'ont pu le retrouver en un laps de temps aussi court. Ils pensent qu'il a du être aidé et caché. De même, la garde de la cité semble être vivement intriguée par les agissements des aventuriers. C'est tout ce qu'ils pourront leur apprendre.

Du côté d'Arvik

En effet, Arvik a été aidé et pas par n'importe qui. Le jour du vol, il a passé la soirée dans une auberge où il se mit à dépenser ses quelques pièces en vin jaune de Bakshaan, illégal. L'incident a provoqué la stupéfaction des clients qui n'avaient que rarement vu quelqu'un en boire autant sans tomber raide mort.

Cela attira l'attention d'un individu étrange, n'ayant jamais laissé voir son visage, ayant lui aussi consommé une bonne dose d'Arveed sans en souffrir aucunement. Il a lié connaissance avec le jeune homme...en l'invitant à sa table. Intrigué par ce dernier, l'étrange personnage a suivi Arvik lorsqu'il a quitté la taverne. Arvik prévoyait en fait de se procurer quelques substances en échange d'une gemme qu'il avait dérobé.

Cependant, Arvik fut reconnu par un des inquisiteurs. Les deux assassins du Conseiller ne sont en effet pas les seuls en ville à rechercher le jeune voleur (ils ont demandé quelques renforts discrets) Trois inquisiteurs sillonnant la ville et l'ayant repéré ont tenté d'arrêter Arvik, mais son nouveau compagnon s'est interposé. L'étrange personnage a réussi à défaire fort aisément deux des hommes en tirant une sombre épée alors que le troisième s'est enfuit. Et oui, il s'agit d'Elric, de passage à Bakshaan dans sa quête de Tanelorn (évidemment les joueurs ne peuvent à ce moment s'en rendre compte, quelques infos clefs permettant à la rigueur de le reconnaître pourront être dispensées en petite quantité, mais parmi de nombreux autres détails n'ayant rien à voir avec Elric, voir plus loin pour en connaître la raison). C'est quelques temps avant qu'il ne découvre la légendaire Quarzhasaat sise dans le désert des soupirs. Non loin de la scène de combat, trois





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

hommes, les prêtres de Krivan Telenor observent et voient les inquisiteurs être rapidement défaits par cet étrange personnage encapuchonné. Discrètement, ils parviennent à suivre Elric et Arvik.

Curieux de savoir ce que des inquisiteurs de la loi peuvent bien vouloir à Arvik, Elric décide par amusement d'aider le jeune homme. Le melnibonéen, connaît largement les psychotropes et n'a pas manqué de découvrir la dépendance dont est sujet Arvik. Il décide de le cacher un temps qu'il mettra à profit pour le sevrer grâce à ses connaissances.

Il attend donc patiemment que l'humain soit en état de lui en dire plus. Ils se cachent tout deux dans une maison abandonnée dans le quartier sud de la cité. Le jeune Arvik est dans un sale état, sa blessure s'est infectée et il délire largement dans son sommeil. Heureusement pour le blessé, Elric n'est pas n'importe qui et d'ailleurs le Melnibonéen ne se fait pas trop de soucis pour la blessure. Dans les délires du blessé, Elric a pu entendre le nom du conseiller sur lequel il n'a pas manqué de se renseigner. Il a commencé à comprendre...

Lorsque le jeune homme reprend ses esprits, il finit par tout lui avouer. Il lui relate son dernier larcin et la manière dont il a été pris en chasse. Elric a bien entendu parler de la mort du conseiller et Arvik lui assure de manière fort convaincante qu'il n'a rien à voir avec ce meurtre. Pour prouver sa bonne volonté, et aussi pour réclamer l'aide d'Elric, il lui révèle où il a caché le fameux butin.

Elric laisse donc le voleur se reposer, invoque un être chaotique, en l'occurrence **une Ténébrari** afin de le protéger de lui même...

Les Ténébrari

Il s'agit d'une race qui réside dans le plan des milles couleurs. Cette espèce tirant sur l'humanoïde est en voie d'extinction. Il y a de cela quelques milliers d'années, les Ténébrari avaient un corps toujours tangible, aujourd'hui, ils ne ressemblent plus qu'à des fantômes, leur consistance se désagrège peu à peu. Ils ont

l'apparence d'une ombre en trois dimensions, et sont légèrement translucides. Ils ne parlent pas, ils s'expriment uniquement par la pensée. Emettre des sons ou agir sur le monde physique qui les entoure leur en coûte beaucoup et les laisse souvent sans force. L'évolution de leur race est naturelle, ils savent pertinemment que d'ici quelques siècles, ils disparaîtront à jamais, laissant derrière eux, une histoire millénaire.

Certains sorciers connaissent cette espèce. Leur malheur les rend bien utiles aux esclavagistes des Jeunes Royaumes. Les femelles sont de bonnes servantes, sobres et discrètes. Les mâles quant à eux sont surtout utilisés pour des missions d'espionnage ou pour servir de messagers.

Note : Une création de Kildor (cf. La Chronique de Dame Kronale pour plus d'informations)

Elric lui donne quelques herbes permettant d'aider son sevrage et se rend sur les lieux dévoilés par Arvik. Il est suivi par quatre prêtres à la solde de Krivan Telenor. Plus nombreux que les inquisiteurs pour lesquels ils n'éprouvent que dédain, ils pensent venir à bout de cet énigmatique mercenaire mais ils ne savent absolument pas à qui ils vont faire face. Au moment où Elric récupère le sac contenant les objets, il est attaqué par les prêtres. Il parvient à faire parler l'un d'eux et découvre l'implication de l'Administrateur de Donblas. Cependant le prêtre reste fort évasif et ne donne aucune information plus poussée, il ne sait rien à propos du sceptre et il ne dira rien au sujet de Garrick...

Intrigué par divers artefacts, et spécialement les pierres de permutation, il se résout à convoquer un démon de savoir, ce qui ne fait qu'accroître la frayeur d'Arvik. Le démon lui explique alors la fonction et le moyen d'utiliser ces pierres. Une idée germe dans son esprit torturé. Pourquoi ne pas échanger son corps pour une courte période avec le voleur et goûter aux joies d'une existence dénuée de drogue et du besoin de Stormbringer (trouverait-il là le moyen de contourner cette dépendance de Stormbringer qu'il reconnaît être





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

discutable) ? Quoi de plus intéressant pour un être aussi chétif naturellement qu'Elric ?

Elric apprend également et assez aisément qu'un groupe d'aventurier est sur les traces du jeune voleur et comprend aussi fort rapidement l'implication de l'Eglise de la Loi dans toute cette étrange affaire. Il se laisse entendre dire que ce groupe risque lui aussi d'être compromis dans cette affaire. Il se décide à utiliser les pierres de permutation et décide de rencontrer les aventuriers afin de connaître leurs motivations...

PARTIE 2 : Des dieux et des hommes

Les faux semblants

Les aventuriers se rendront sûrement à l'endroit où a eut lieu le combat. Quelques ivrognes et vagabonds errent dans les ruelles du quartier. Peu de témoins ont assisté au combat (même si de nombreux sont prêt à affirmer qu'ils étaient présent ce soir là ! Toute sorte de légendes plus folles les unes que les autres sont donc nées des quelques informations réelles qui ont été effectivement perçues).

En interrogeant les passants, ils pourront apprendre les vrais informations, à savoir : qu'un combat étrange a eut lieu la veille. Deux hommes se sont attaqués à un individu répondant au signalement d'Arvik et ont tenté de l'emmener mais un tiers est intervenu et a défait en un éclair les deux personnes aux allures de soldat. Ils ont ensuite pris la fuite mais personne ne semble s'être aventuré à les suivre. La garde de la ville est bien entendu dans les environs. Connaissant le signalement de ces aventuriers fouineurs, ils pourront alors leur poser quelques questions. Cela n'ira pas bien loin mais fera comprendre aux joueurs qu'ils feraient bien de dénouer cette affaire ou ils finiront par être eux aussi mis au ban des accusés.

Bredouilles, les aventuriers se résoudre à rentrer à l'auberge mais ils auront une surprise à leur arrivée dans leur chambre. En effet, Elric-Arvik les attend sur place. Peu probable qu'ils imaginent avoir Elric en face d'eux, et qu'ils fassent le rapprochement (sans l'albinos) de l'épée runique qu'il porte au côté, d'ailleurs placée dans un fourreau clair, avec Stormbringer.

Les PJ's reconnaîtront sans mal les traits du fameux voleur qu'ils recherchent activement et celui ci leur expliquera tout ce qu'il sait, tâchant de les convaincre de son innocence. Il essaiera de comprendre leur motivation et donnera une explication logique quant à la manière dont il a trouvé les aventuriers.

Il relatera ainsi ce qu'il a appris, si les PJ's lui semblent de bonne volonté et qu'ils lui offrent les maigres informations dont ils disposent. Il a mené sa petite enquête, il a été pourchassé par des hommes semblant être à la solde de l'Administrateur de Donblas. La réponse se trouve donc vraisemblablement dans l'enceinte du Temple et il désire s'y infiltrer avec leur aide ce qui leur permettra d'être lavé de tout soupçon. Les aventuriers pourraient l'aider et trouver un moyen de se disculper. Il leur promet qu'il restituera les objets volés à la veuve après... (qui ignore tout d'eux, il est donc facile d'en conserver...)

Si les PJ's se souviennent des informations des Mereghns, ils se renseigneront certainement sur l'individu étrange qui a aidé Arvik. Elric-Arvik leur expliquera alors qu'il s'agit d'un ami qu'il doit retrouver prochainement et qui est chargé de cacher le butin en lieu sûr.

Si les PJ's n'acceptent pas d'infiltrer le temple, Elric-Arvik le fera lui-même, il dispose d'un corps sans faille, son esprit est reconnu par Stormbringer, sa plus grande alliée et il pense pouvoir se charger de cela seul mais leur fera comprendre que c'est le seul moyen pour eux aussi d'être blanchis.

Cependant, si Elric-Arvik se montre convainquant, jouant sur leur curiosité (et éventuellement leur nature chaotique en devrait être titillée : Infiltrer un domaine loyal pour confondre un prêtre devrait tout de même les tenter





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

s'ils sont adeptes de l'entropie...) les aventuriers devraient le suivre sans rechigner.

Le loup dans la bergerie

Ils se rendent donc au temple de nuit afin de l'infiltrer. Penseront-ils à masquer leur visage ? Laissez les imaginer divers stratagèmes. Le but n'est évidemment pas de provoquer un carnage dans l'enceinte du bâtiment mais de récupérer des informations auprès de l'Administrateur. Se faire passer pour des prêtres en voyage demandant un toit pour la nuit, ou bien tenter une infiltration secrète serait plus malin que de prendre le temple à l'assaut. Ils devront éviter de donner l'alerte et faire preuve de la plus grande discrétion... (Armures lourdes s'abstenir...) Elric-Arvik n'utilisera en aucun cas Stormbringer et se servira plutôt d'un cimeterre (Elric en maîtrise le maniement, car jadis, avant la découverte de Stormbringer, il portait une épée courbe que l'on disait avoir appartenu à Aubec). Du moins pour le moment...

(Le plan du temple et le développement interne ne sont pas encore disponibles. Improvisez donc !).

Si ils parviennent au naos du temple, ils trouveront l'administrateur qui tentera de donner l'alerte. S'il y parvient, nombre de PJs +3 gardes interviennent dans le round. Sinon, Elric-Arvik se charge de l'interrogatoire. Elric apprend que c'est le sceptre qui intéresse le prêtre mais celui-ci ne dévoilera rien sur ses propriétés.

En étant plus incisif, le groupe pourra apprendre l'implication de Garrick s'ils se demandent quelle est l'origine de chacun des groupes loyaux ayant tenté de capturer Arvik et son butin.

(les prêtres de Krivan Telenor et les inquisiteurs de Garrick). Ayant leur réponse, laissez les faire ce qu'ils désirent du prêtre, l'empêcher de donner l'alarme le temps de quitter les lieux est la meilleure idée. Le tuer serait plus compromettant pour eux par la suite.

Sortant du temple, Elric-Arvik ressent un message de la Ténébrari, une missive obscure et

peu précise. Le contact se rompt rapidement sans plus d'indication... Il les mène à sa planque, désireux de leur « présenter un ami »

Il leur demande d'attendre en bas d'un vieil escalier d'une battisse dont la solidité semble toute relative. Elle est sans aucun doute à l'abandon depuis fort longtemps... Arrivé dans la pièce, la porte est ouverte et plus aucune trace de l'albinos ! Elric vérifiera que le butin est toujours bien caché et tel est le cas. Il redescendra à la rencontre des PJs et leur expliquera qu'il faut retrouver son « ami » qui semble avoir disparu pour une raison inconnue, chargé de déplacer le fameux butin, qui leur permettra à tous d'être disculpés (note : si les PJs demandent à Elric-Arvik s'il est sûr de son compagnon, il leur répondra « sans le moindre doute » : il travaille depuis plusieurs années avec... et ce dernier lui doit beaucoup).

En fait, Arvik, a été retrouvé grâce aux ressources de la Main de Chardros, elle est remontée à leur cache en faisant leur propre recherche du voleur. Il sont tombés sur le corps de l'albinos alité, et comme ses propos tiennent du délire, ils ont pensé qu'il était malade et n'ont pas compris que c'est l'esprit d'Arvik (une autre alternative serait que celui-ci se garde bien de le dire les laissant penser qu'il ne s'agit pas de lui, vu que sinon son sort serait vite réglé...)

La Guilde enlève ainsi Arvik-Elric, pensant que l'albinos et le jeune voleur sont amis ou complices et donc que l'albinos pourrait s'avérer une monnaie d'échange... contre Arvik (le corps qu'Elric occupe) et évidemment le sceptre, (seul Arvik est sensé savoir où il est !!) La Ténébrari, n'étant pas une entité de combat, n'a pas défendu Arvik contre l'extérieur car la mission qui lui était assignée étant de le protéger de lui-même... Elle a été rapidement détruite par les sorciers de la guilde, n'ayant pas le temps de donner plus de détails au Loup Blanc.

Une note est laissée sur place...

Si tu désires revoir ton si singulier compagnon, peut-être devrais-tu songer à te rendre au cimetière de la cité, devant la statue de Mirath des Mains Blanches dès le crépuscule. Bien sûr,





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

n'omet pas d'amener le sceptre auquel cas ton ami pourrait éprouver bien des désagréments.

Le soleil ne tardera pas à se coucher, le groupe aura peu de temps pour réfléchir à tout cela.

Rencontre entre les tombes

La nuit commence à tomber alors que le groupe arrive sur les lieux. Une étrange lueur semble émaner du centre des lieux. Une légère brume recouvre le sol mais aucun son ne se fait entendre dans cet endroit de repos éternel. Arrivés devant la fameuse statue, rien ne trouble ces lieux. Au bout de quelques minutes, quelques bruits discrets se font entendre. Un être encapuchonné sort de nulle part, il est un cours instant surprit devant la présence d'un groupe (mais voyant de qui il s'agit) mais finit par faire signe au groupe de le suivre. Il restera muet et ne dira rien aux PJs. Déplaçant une tombe, il dévoile un escalier en pierre et indique au groupe d'emprunter ce dernier.

La descente semble assez longue et l'escalier qui, semble-t-il pas été construit selon le nombre d'or est fort éprouvant à utiliser. Les Pj et Elic-Arvik débouchent dans une pièce éclairée par un brasero. Un autel se tient au fond de la salle et une statue représente un homme d'âge mûr. Il est musclé et très grand avec une épaisse barbe noir fourchue, revêtu d'une cape grise au dessus d'une tunique brodées d'or tenant dans la main une gigantesque faux. Il s'agit bien entendu d'une effigie de Chardros.

Une demi-douzaine de personnes vêtues de noir se tiennent dans ce temple clandestin et les PJs devraient se demander pourquoi ces personnes leur montrent ainsi leur temple. Ils vont néanmoins rapidement comprendre, lorsque la porte en fer rouillée qui donne sur cette salle se referme dans un crissement métallique : ce groupe de dévots n'a pas l'intention de les laisser repartir en vie. La plupart des personnes présentes portent un masque qui semble fait à partir de crânes humains...

Un individu vêtu d'une toge sombre se tient dos à eux, devant l'autel. Lorsque la porte se referme, il se tourne vers le groupe et rabat le capuchon qui

lui masque le visage. Il dévoile ainsi son sinistre faciès. Le teint mat, les cheveux sombres le visage taillé à la serpette, les pommettes élevées, il porte une barbe sombre tressée qui semble huilée et bouclée. Sur un jet d'idée, les PJs peuvent voir le visage de celui qu'ils pensent être Arvik ce crispé légèrement lorsque le dévot dévoile sa face de Pan-Tangien...

Ce dernier s'avance alors d'un pas, frottant ses mains et emmêlant ses doigts noueux en souriant de manière sardonique... Il soupire légèrement et prend la parole, une voix caverneuse et rauque qui résonne dans le temple improvisé. Les autres dévots présents tournent alors tous leur masque de mort vers le groupe...

Eh bien, je vois que tu as accepté mon invitation, et que d'autres personnages qui ne me sont pas inconnus t'accompagnent... étrange comme les différents protagonistes se regroupent ainsi.... Mon nom est Grivas Klerneg. Vous avez ainsi l'illustre honneur de découvrir notre petit temple si chèrement dévoué au Faucheur dont vous risquez bientôt de faire la connaissance à moins que vous n'ayez apporté ce que je vous ai réclamé...L'avez vous apporté ?

Là, laissez les PJs agir comme bon leur semble. Ils peuvent demander des informations sur le sceptre mais le Pan-Tangien ne désirera rien leur révéler. Il semblera vraiment s'impatienter à chaque question des PJs. S'ils demandent à voir l'ami d'Arvik, Le Pan-Tangien demandera à l'un de ses sbires de l'apporter et peu de temps après, sorti d'une cachette, un être livide, aux oreilles légèrement pointues et aux yeux cramoisés, sera présenté devant eux, au grand étonnement des PJs qui auront certainement entendu parler de l'albinos au court de leur voyage. Un des fidèles tient une dague sous la gorge du prisonnier...

Maintenant, le sceptre ! Ordonne le prêtre de Chardros.

Les joueurs peuvent tenter de faire un petit massacre mais cela comporte le risque évident de voir le corps de l'albinos se faire trancher la gorge (bien sûr, un tel événement ne pourrait avoir lieu, si l'histoire devait suivre ce court, considérer que





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

d'un coup celui devant trancher la gorge du Melnibonéens pousse un cri horrible en écarquillant les yeux. De la bave coule de sa bouche entrouverte : il vient d'apercevoir une image d'arioch particulièrement horrible dans son esprit et n'a pas résisté, cela permet à Arvik-Elric de s'échapper de son étreinte et de se mettre hors de portée, près des PJs). Ils peuvent aussi tenter d'obtenir sa libération avant de donner l'artefact si convoité mais s'ils ne sont pas idiots, ils auront compris que dans tous les cas, la Main de Chardros ne compte pas les laisser repartir vivants. Toute tentative logique et non suicidaire est susceptible de réussir.

Une fois le fidèle tenant le corps d'Elric neutralisé, Elric-Arvik, poussé par une rage que seuls les melnibonéens peuvent éprouver tire enfin Stormbringer du fourreau. L'épée ainsi libérée semble éprouver une joie morbide dans son chant de guerre, heureuse de pouvoir enfin de repaître des âmes de ces Pan-Tangiens. En quelques secondes, tout est fini.

Les PJs peuvent néanmoins défaire quelques fidèles, qu'ils participent eux aussi quelque peu à la fête... Et peut-être faire un jet de chance, étant donné la propension de Stormbringer à se nourrir autant des alliés que des ennemis ? (donnez leur bien l'impression que plus d'une fois l'épée noire est parti dans leur direction dans une sorte de sifflement malsain... et qu'Elric a retenu l'arme de justesse...).

Elric-Arvik tient en respect Grivas Klerneb, couché au sol, les yeux exorbités, ne comprenant absolument pas ce que la mythique Stormbringer fait dans les mains de ce jeune voleur. Puis, soudain, il semble réaliser et éclate d'un rire étrange et désespéré. Si le groupe se renseigne à nouveau sur le sceptre, Grivas Klerneb leur révélera simplement que cet objet doit être absolument détruit mais refusera de dévoiler son pouvoir, crachant en direction du groupe.

Les PJs peuvent l'achever ou le capturer afin de lui faire porter le chapeau du meurtre du conseiller, qui pourrait croire, dans une nation loyale, aux

dières d'un Pan-Tangien ? Confondre l'église de la Loi est une toute autre histoire...

Elric-Arvik pourra soumettre l'idée bien que lui aussi éprouve un désir grandissant de vider cet individu de son âme. Il finira, dans un grand effort par ranger Stormbringer qui émet une plainte de frustration.

Mon âme s'est assez souillée pour cette journée

Si le groupe fouille les lieux, ils pourront découvrir une faux liée à un démon, quelques grimoires (à définir) et quelques lettres provenant de l'espion de la guilde auprès de l'Administrateur...

Ce chien de Krivan Telenor semble dans tous ses états. Apparemment, nous ne sommes pas les seuls à jouer de l'infiltration et il aurait lui-même décidé de se renseigner sur les agissements de Garrick lui-même...

Garrick serait sur la piste d'un artefact puissant... Krivan Telenor désirerait lui aussi s'en emparer. Ce mécréant n'a jamais caché ses ambitions de ravir la place de Garrick...

Evidemment, les PJs auront certainement des questions à poser à Elric... mais cela attendra qu'ils retournent à leur planque, en embarquant éventuellement leur prisonnier... Là, Elric-Arvik demeurera silencieux et leur demandera juste de le laisser se concentrer. Il procède à nouveau à l'échange des corps, utilisant les pierres de permutation. Revenu dans son corps, il récupère Stormbringer et la ceint à son flanc... Arvik lui, de nouveau dans son corps, dort profondément et rien ne semble pouvoir le troubler, il commence même à ronfler.

Les secrets du sceptre.

Il leur relate alors ce qu'il sait. A propos du sceptre, il pense savoir le pouvoir de cet objet mais désire s'en assurer. Il invoque alors à nouveau une entité de connaissance qui se dévoile rapidement. Il sort alors le fameux sceptre de sa besace et se prépare à lui poser une question mais lorsque la créature aperçoit l'objet, elle pousse un cri strident,





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

ressemblant au hurlement d'une banshee et se dissipe aussi rapidement qu'elle est apparue.

Je crois bien avoir ma réponse... dit alors Elric qui expliquera alors aux PJ les pouvoirs de ce sceptre et concèdera que pour une fois, il serait du même avis que ces « abjects Mabden » s'ils comptaient vraiment la détruire. Cette chose se doit d'être réduite à néant au plus vite car elle menace le Chaos et ainsi l'équilibre même du Multivers.

Ils pourront tenter de le briser mais cela n'aura guère d'effet. Tenter de le fracasser à l'aide d'une arme n'en aura pas plus à moins que l'arme soit chaotique, auquel cas c'est l'arme et non le sceptre qui en subira les conséquences...(l'arme se brise en mille morceaux libérant de son lien l'entité...). Ils peuvent aussi avoir l'idée d'utiliser les pierres de transmutation pour tenter de transmettre le pouvoir du sceptre à un objet que l'on peut détruire facilement mais le pouvoir de l'artefact est peut être à l'origine de sa résistance à toute épreuve...

S'ils tentent l'expérience...

Les Personnages doivent utiliser 2 des trois pierres de permutations (Elric, en gardera de toute façon une pour lui). 2 Pierres sont nécessaires, car les essais avec une seule, ne donnent rien. Des émanations brumeuses s'échappent de la zone de permutation et viennent toucher deux PJs, (tirés au sort ou choisis par le MJ). L'échange de corps à lieu, mais les deux pierres de permutation explosent. Toute tentative d'utiliser une autre pierre de permutation se solde par un échec. La Transformation est plus profonde que dans le cas d'une utilisation normale de ses pierres. (« *gasp... mais, mais ça veut dire qu'on va rester comme cela ????* »).

→ les PJs, gardent donc de leur personnages l'intelligence et le Pouvoir et une partie du Charisme... (qui ne correspond pas à la seule apparence))

S'ils ont ramené avec eux Grivas Klerneb, celui ci observera avec un sourire narquois les tentatives pour détruire le sceptre. Ils pourront l'interroger. Celui ci rétorque qu'ils n'ont qu'à le lancer dans le chaos bouillonnant du bord du monde afin de s'en

débarrasser mais il est prêt à leur indiquer une technique plus simple évitant un long voyage s'ils le libèrent.

Ainsi il expliquera que seul un objet vertueux peut détruire le sceptre. Il détruira toute puissance chaotique mais ne pourra supporter d'être confronté à une magie loyale qui romprait son équilibre. Il avoue que c'est ainsi qu'il comptait détruire le sceptre. (Il n'avouera pas qu'il comptait l'étudier auparavant afin de voir s'il pouvait en tirer quoi que ce soit...) Il possède une masse vertueuse cachée dans l'autre de la guilde. Il n'en dira pas plus et fera comprendre son désir de suivre le groupe en leur soulignant qu'ils auront besoin de lui pour trouver la masse vertueuse¹.

Après s'être assuré de l'état d'Arvik et de la sécurité de leur retraite, ils se rendront donc au cimetière une nouvelle fois, emprunteront l'escalier et pourront alors entendre d'étranges plaintes sourdes et des grattements sinistres venant du sous-sol

Arrivé au bas de l'escalier, ils pourront voir que les dévots qu'ils ont massacrés quelques heures plus tôt, sont de nouveaux debout. Leur plaies sont apparentes, certains ont la tête qui décrit un angle fort peu naturel alors qu'ils s'avancent vers le groupe, le regard vitreux... Au fond de la salle, la statue de Chardros brille alors d'un éclat morbide et fantomatique, une aura violacée pulsant autour de l'effigie du dieu de la mort durant le combat.

¹ **Note :** Deux versions sont disponibles quant à l'origine de la masse vertueuse. Celle du texte, et celle contenue dans les différentes notes de bas de page. En fait, lors de leur première expédition dans le temple de la Loi, ils ont réussi dans leur fuite à voler une masse vertueuse (qui était posée sur un pupitre dans une salle, avec des grimoires tout autour, donc vraisemblablement en cours d'étude). Grivas Klerneb l'ayant aperçu dans les affaires des PJs et voyant que c'est un objet vertueux leur soumet l'idée de pouvoir briser l'objet chaotique. Par contre il leur dit qu'il est nécessaire que l'objet de chaos soit dans un environnement pleinement chaotique possédant quelques propriétés de focus d'énergie pour avoir une chance de le briser, son temple pourrait convenir pour une telle expérience...(il s'agit d'un piège pour se débarrasser des PJs)





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Lorsque la dernière goule est défaite, Grivas Klerneb s'avancera vers l'autel. Si les PJs l'en empêche, il répliquera que lui seul peut ouvrir la cache où se trouve cet artefact. Sur un jet d'écouter -30%, les PJs peuvent entendre le Pan-Tangien marmonner quelques mots inintelligibles alors qu'il s'approche de l'autel et à mesure qu'il s'approche de la statue, l'aura mauve réapparaît crescendo réapparaît autour de cette dernière pour finalement produire un éclat lumineux aveuglant... Lorsque celui ci se dissipe, il n'y a plus de Grivas Klerneb mais une créature putride et décharnée de haute taille. Grivas Klerneb a livré son âme à Chardros qui a fait de lui une liche...

S'ils parviennent à détruire cette créature de non vie, les pulsations spectrales de la statue cesseront et ils pourront vérifier si l'autel cache bel et bien quelque chose. Sous celui ci, sur un jet de chercher, ils peuvent remarquer un compartiment secret et une petite serrure fort étrange, semblant se mouvoir légèrement. S'ils tentent de la crocheter, ce sera avec un malus de 30% à moins qu'il n'ait l'idée de fouiller les vêtements de Grivas Klerneb, ou du moins ce qu'il en reste, dans lesquels ils découvrent une clé luisante et huileuse.²

Dans la cache, les PJs découvrent un coffre fait d'un métal inconnu, marqué du symbole du Chaos dans lequel se trouve un tissu d'aspect étrange³ qui entoure une masse de couleur blanche immaculée, frappée d'un symbole de la loi, une flèche unique couleur or sur le manche. La vision de sorcière d'Elric lui permettra de voir que le coffre semble empêcher l'influence loyale de l'artefact d'intervenir sur les alentours.

² Cette Note remplace le texte en Ocre : Les PJs, s'ils fouillent le prêtre, découvrent une clé luisante et huileuse. Il leur faut trouver ce que ouvre cette clef. Il est vraisemblable que l'objet doit se cacher dans la place, et ai échappé à leur éventuelle première fouille. Sachant cela, ils vont finalement trouver dans l'autel une cache. Sous celui ci, sur un jet de chercher, ils peuvent remarquer un compartiment secret et une petite serrure fort étrange, semblant se mouvoir légèrement.

³ . Cette Note remplace le texte en Ocre : Le tissu entoure un parchemin sur lequel un sortilège fort puissant ...

En outre, le coffre dissimule un double fond. Dans cette nouvelle cachette, un sortilège fort puissant et exceptionnellement alambiqué permettant de bannir un objet ou une créature sur un plan éloigné et sans vie.... Il s'agit de la véritable clé à cette énigme posée aux PJs et c'était là la solution trouvée par Grivas Klerneb au cas où il ne pouvait trouver une utilisation adéquate du sceptre.

Si les PJs utilisent la masse vertueuse, un éclat de lumière vive et argentée se propage dans toute la pièce. Toutes leur possessions chaotiques semblent vibrer violemment un instant, les plus fragiles éclatent en morceaux alors que la statue de Chardros semble se fissurer par endroit, se mettant alors à suinter un étrange liquide poisseux de couleur olivâtre. Le sceptre lui, semble rayonner quelques instants et ne semble avoir subi aucun dégât... S'ils ne comprennent pas que cela ne fait que propager le pouvoir du sceptre, Elric le comprendra aisément.

En fouillant méthodiquement la pièce ils devraient parvenir à mettre la main sur le parchemin...⁴

Elric se chargera de mettre en place ce rituel une fois revenu en lieux sûr et neutre. Arvik s'est réveillé et est quelque peu paniqué, ne réalisant pas vraiment où il se trouve. Elric s'occupera rapidement de lui et parviendra à le calmer. L'albinos demandera ensuite aux PJs de lui trouver divers ingrédients plus ésotériques les uns que les autres et une fois que ces derniers les auront réunis, il commencera l'incantation.

Les PJs pourront le voir tracer des lignes occultes et absconses sur le sol, des tracés plus cabalistiques les unes que les autres auxquelles même les plus érudits sorciers du groupe ont du mal à comprendre le sens. Il remettra le sceptre à l'un des PJs et lui indique qu'il lui fera un signe lorsque ce sera le moment... Il commencera ensuite à psalmodier dans une langue étrange et gutturale qui lui arrache quelques convulsions à chaque syllabe prononcées.

⁴ Texte supprimé, si la Version 2 est choisie.





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Il s'agit d'une incantation en Mabden et Elric semble quelque peu dégoûté de devoir utiliser cet étrange dialecte. Un vortex s'ouvrira, d'abord de circonférence étroite, puis s'élargira au fur et à mesure des psalmodies d'Elric... De couleur pourpre et sombre, une odeur souffreteuse s'en échappe Il semblerait que cela lui coûte un immense effort physique et psychique...

C'est à ce moment que les inquisiteurs de Garrick décident d'intervenir. La porte de leur repaire vole en éclat... Le troisième larron ayant attaqué Arvik et s'était enfui a réussi à remonter la piste d'Elric et à prévenu ses frères. Ils sont (nombre de PJ+2) dont deux supérieurs. Les PJs, songeront peut-être à en garder un en vie afin de pouvoir sauver l'enfant du capitaine de la garde (s'ils se souviennent de ce que leur avait révélé le Capitaine de la garde⁵). Elric continue son incantation et les PJs devront ainsi tenir les inquisiteurs à l'écart de l'artefact durant trois rounds avant de pouvoir envoyer le sceptre dans cet autre monde.

S'ils éliminent les inquisiteurs, Elric fera signe aux aventuriers de jeter le sceptre à l'intérieur du passage. Le dernier dévot de Garrick encore debout se jettera sur le sceptre au moment où Le temps semble se ralentir, tout le monde peut alors voir le sceptre de Justice s'enfoncer dans la trouée d'entre les mondes. Un bras ténébreux et mouvant semble apparaître et attire le sceptre et l'homme dans les profondeurs du vortex. Un son étrange, comme le cri d'un milliers d'âmes perdues s'élève alors, résonnant à travers la pièce, faisant trembler les murs et chanceler les personnes présentes. Puis, plus rien. Le sombre passage se rétracte violemment, les clameurs cessent et le silence règne à nouveau.

Cependant, si au bout des trois rounds de combat il reste plus d'un inquisiteur debout, l'un des leurs peut réussir à s'emparer du sceptre et à filer avec donnant lieu à une course poursuite dans

⁵ Note : L'Expérience de jeu montre que les PJs oublient facilement cet aspect du scénario. Pensez à insister sur les différents faits y ayant traits tout au long de l'aventure...

le cimetière puis dans les rues de Bakshaan. S'il fausse compagnie aux PJs, ils pourront éventuellement interroger un des fanatiques s'ils ont pensé à en laisser un en vie. En interrogeant un des inquisiteurs, ils apprendront que ces derniers ont établi leur camps à la sortie de la cité, dans une partie oubliée des sous-sols de l'hippodrome de Bakshaan. Ils se souviendront peut-être de l'enlèvement de la fille du Capitaine Vashmarl.

Sur place, quelques fanatiques font de nouveau face au groupe. Les supérieurs leur donneront un peu plus de fil à retordre. Dans une petite pièce, un homme garde un enfant, il s'agit de la fille du Capitaine... Ils pourront la rendre à son père qui n'est maintenant plus obligé de couvrir les agissements des inquisiteurs. Le Capitaine leur apprendra une nouvelle qui compliquera leur situation, la femme du Conseiller Faenza a été aussi assassinée durant la nuit... Peut-être obtiendront-ils alors l'aide du Capitaine dans la tentative de faire disculper Arvik ?

Arvik n'est toujours pas disculpé, il risque la peine de mort pour crime de sang sur un notable de la ville et toute la garde recherche un jeune homme correspondant à son signalement.

Si leur mémoire est bonne, ils pourront se souvenir qu'il n'y a qu'un seul homme, un garde effectuant sa ronde près de la maison de Faenzan, qui a aperçu Arvik lorsqu'il s'enfuyait. Ils pourraient alors tenter de modifier son témoignage... Pourquoi ne pas l'enlever et utiliser les pierres de permutation (*s'ils les ont encore à disposition, ou de convaincre Elric de leur prêter la sienne, dans le cas ou deux des trois pierres aient été détruites plus tôt*) pour ainsi témoigner à sa place au procès qui aura certainement lieu et affirmer qu'il ne s'agit pas du jeune homme qu'il a vu cette nuit là... Arvik pourra se rendre sans trop de crainte puisque le seul témoignage concret sera en sa faveur. Quelques jets d'éloquence ou de baratin devraient aider le tout mais en cas d'échec....

Les PJs peuvent aussi tenter de faire porter le chapeau à la guilde de la Main de Chardros... ou encore à Karlo qui a déjà bien des démêlés avec le





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

contrebandier Elgere Dassom. Toute autre idée bien pensée mérite de réussir plus ou moins facilement

Essayer de faire accuser l'église sera une toute autre affaire. Dans une nation à dominante loyale, qui croira des étrangers et un homme de peu de mœurs affirmant que l'Eglise de la Loi elle-même a assassiné un conseiller sénatorial sans aucune preuve matérielle ?

FIN

*URIBELLU
& KRONALE*

Ps : Elric les quitte quelques temps après et s'enfoncé dans le désert !





© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Les caractéristiques des PNJs



Non encore développé

