

LE MOULIN DE BÉZOMBAL

-Une aventure sur la vieille terre -

Niveau Cugel

Une situation intrigante concoctée par Norzimo L'écornifleur
avec l'aimable collaboration de Prosbal le disert

Le scénario en quelques mots

Ce scénario vous propose de plonger vos aventuriers dans les péripéties d'une petite ville autrefois bien tranquille, théâtre d'un bouleversement social et politique sans précédent. En effet, un modeste meunier a découvert le secret de fabrication d'une puissante 'substance de recouvrance' aussi bien physique que morale et a décidé, pour s'enrichir rapidement, d'en faire un commerce outrancier. Proclamé, grâce à sa nouvelle richesse, maître de la ville, il impose de nouvelles conventions peu orthodoxes et plutôt sévères. Malgré cela, gageons que vos intrépides joueurs sauront saisir l'opportunité, grâce à ce chamboulement, de s'enrichir à leur tour et de jouir rondement des derniers jours d'agonie terrestre. Bien sûr, il est de bon ton de préciser que la concurrence peu scrupuleuse est déjà sur place et convoite tout naturellement les biens du meunier si brusquement parvenu. Pour accomplir ce nouveau tour de force, les joueurs auront maintes occasions de faire alliances avec des intervenants redoutables. L'improvisation et les séries de rebondissements inattendus provoquées par les maladresses des joueurs sont les précieux ingrédients qui font d'une aventure de Dying Earth une bonne aventure. Ainsi, par souci de respecter cette indispensable recette, seul l'introduction sera directrice et clairement détaillée, elle permettra au MJ de se mettre en selle tout en propulsant, d'un mauvais pas il va sans dire, le groupe au cœur du festif village de Bézombal. Le maître devra s'assurer que les mécanismes de persuasion s'appliquent sur tous les PNJs, même si certains protagonistes sont mus par une malignité peu commune et sont sous l'effet de substances psychotropes nuisibles. Comme à l'accoutumé le niveau de difficulté du scénario peut-être révisé en ajustant les attributs des PNJs à celui des PJ et en amoindrissant les effets des maladresses provoquées. A l'issue d'une première lecture, tout maître de jeu inventif verra l'occasion d'y développer nombres de viles intrigues que même son auteur n'a pas eu l'audace d'envisager.

Remarque géographique : bien qu'il soit possible de situer le village de Bézombal là où il vous plaira, je propose le nord d'Azenomei, non loin de la grande forêt de Da, sur les bords de la rivière Oksbalir, affluent de la rivière Sune elle-même grand affluent de la rivière Scaum.

La poudre substantifique de recouvrance d'Algar : commercialisé par notre peu vertueux meunier, cette poudre permet de recouvrer entièrement ses réserves de magie, d'attaque et de persuasion. En outre, elle intervient dans diverses potions augmentant les facultés magiques de ses utilisateurs.

Introduction :

Où nos joyeux compères font une bien étrange rencontre

Le Soleil cuivré glisse laborieusement vers l'horizon, comme si l'inertie de la lassitude retardait son ultime engloutissement vers le lointain équateur inexploré. Sa terne luminance permet d'observer ses frémissements erratiques et d'apercevoir son contour agité, bavant dans l'espace bleu saphir sur une myriade d'étoiles naissantes. Le vieil astre, à bout de souffle, semble s'accrocher à la voûte céleste pour échapper à son sempiternel destin. Sur son passage quelques traînées agonisantes de teintes mauves et de mornes lueurs empourprées prononcent dans le ciel des augures inquiétants. En effet, un grand malheur s'abat sur le groupe. Ereintés, affamés, vidés de leurs terces par on ne sait quelle escroquerie, voilà nos joueurs foulant de leurs pas lourds et maladroits un champ de fourginols. Ce champignon a la particularité de dégager de forts effluves d'oignons cuisinés quand on l'écrase et ainsi aguicher avec la plus grande cruauté les papilles gustatives. Bien entendu, celui qui n'a pas entre les mains un savant traité sur les végétaux cryptogames ignore que le fourginol est tout sauf comestible. Un seul de ces spécimens dans la bouche et c'est la langue qui quadruple de volume et les yeux qui rougissent, empêchant sa malencontreuse victime de s'exprimer décemment pendant au moins deux bonnes heures. Le fourginol est prescrit dans un seul cas, simuler l'état de débilité mentale aggravé. Pourquoi alors ne pas faire subir ce sympathique désagrément à un des membres du groupe? En contrepartie, ils pourront en récolter quelques uns, ricanant sous cape en comprenant l'arme redoutable que représente le fourginol sur la

vieille terre quand on veut priver un raseur chicaneur ou un rimailleur de l'usage de sa langue avec une déloyale facilité.

En attendant, le rideau noir de la nuit tombe doucement sur la campagne languissante et les arbres commencent à frémir sous l'effet glaçant de la brise crépusculaire. Quelques créatures nocturnes s'éveillent, animant de frissons les bosquets en bordure d'une impénétrable forêt de pins. Le sentier herbeux et fleuri que suit le groupe descend brusquement et rejoint le bord d'une petite rivière. Un étrange oiseau, le bec violet et trop long, peine avec de grands battements d'ailes à remonter le lent cours d'eau, sur lequel d'immenses nénuphars bondissant exécutent une singulière parade. Sur les bords de l'autre rive de longs roseaux floriphonias safranés, gigotent et sifflent une mélodie poignante, puisant leurs arpèges mineurs dans le répertoire le plus déchirant de la mélancolie.

Soudain des bruits de beuglements et de lamentations attirent l'attention du groupe, un peu plus loin, devant eux, une grande et large silhouette encapuchonnée, sur un pont en bois, pleure à chaudes larmes. Un panneau sculpté d'entrelacs et de motifs floraux indique qu'en traversant ce pont on se dirige vers le village de Bézombal. A l'arrivée du groupe le bruyant personnage relève sa capuche, apparaît alors le visage bouffi d'une femme opulente, entre deux âges, couverte de clinquants bijoux et d'étoffes soyeuses aux couleurs criardes. Une large améthyste ovale sertie sur une bague d'argent diffuse une intrigante lueur violette autour de ses doigts boudinés. Elle essuie ses larmes et commence à geindre, dans une pose grotesque, la paume de la main sur le front. « **Oh chers voyageurs, poursuivez votre route, et oubliez la scène affligeante dont vous venez d'être les témoins, une dame de mon rang se doit d'être digne en toutes circonstances. Radieux promeneurs, partez sans me saluer. Voyez-vous à l'heure où l'existence de toute chose approche de sa fin, à mon tour je suis percluse dans l'indigence la plus dégradante.** » Sortant un mouchoir de sa manche, elle se dégage le nez dans un grand raclement de morve. A ses côtés, posté sur l'autre rive un petit vieux malingre en livrée mal fagotée agite la tête dans un profond dépit. L'homme porte un sac énorme sur le dos bien trop lourd pour sa faible constitution, ses bras se lèvent lentement comme s'il voulait s'exprimer, entrouvrant sa bouche édentée, et retombent subitement le long de son corps rabougri. Reprenant sa noble contenance, la grosse dame se rapproche des joueurs en soulevant ses nombreux jupons, et tendant sa main gantée, pour se la faire baiser, elle dit d'une voix orgueilleuse, « **Je suis la comtesse Borlougard et je vous prie de bien vouloir me pardonner gentilshommes pour cet incongru et avilissant spectacle. Mais mes larmes**

ne sont que les effets manifestes d'un mal bien plus atroce dont j'endure les peines depuis peu. » A ce stade il y a de fortes chances que les joueurs s'intéressent à la triste comtesse, si certains résistent, faite miroiter la rivière de diamants qui pend à son large cou, et les perspectives d'enrichissement que tant de brillance représente. De plus la proximité de la ville de Bézombal devrait leur apporter l'occasion de se requinquer goulûment. Les Pjs devraient alors questionner la comtesse sur les raisons de son désarroi. Elle s'approche lentement d'un des joueurs, son visage devenant cramoisi et le saisi brusquement par le cou, «**Si je tenais ce cruel meunier entre mes mains, je lui tordrai le coup sur le champ pour le punir de m'avoir humilié avec autant d'outrecuidance.**» Ses yeux témoignent d'une haine féroce et sa respiration s'emballe comme celle d'un vieux taureau irritable. L'accablé domestique, une nouvelle fois, tente d'intervenir avec une voix fluette et hésitante «**madame la comtesse...**» mais ses bras retombent comme engourdi le long de son corps. La noble dodue propose alors de narrer aux PJs les événements étonnants qui troublent le village de Bézombal et sa région depuis quelques temps.

Récemment le meunier de la ville, un certain Verpitec, a acquis une fortune incroyable dont tout le monde ignore la provenance. Certains parlent d'un trésor retrouvé fortuitement, mais ce qui est sûr, c'est que ce ne sont pas les terces gagnées par son activité au moulin qui lui ont permis de rassembler autant d'argent en si peu de temps. D'ailleurs le village manque cruellement de pain en cette rude saison. Comme chaque année, les citoyens se réunissent pour voter qui sera «**l'excellence**», en quelque sorte le haut dignitaire faisant office de maire. La richesse de la comtesse lui avait assurée le titre depuis toujours, mais aujourd'hui, les habitants viennent d'élire Verpitec. Certaines figures influentes se sont soudainement acoquinés avec le meunier profitant de sa grande générosité et adoptant sa nouvelle attitude pleine d'excès et de débauches. La tradition veut, lors de son couronnement, que le nouvel élu prononce trois vœux irrévocables et dûment respectés. Le premier désir de Verpitec a été de bannir la comtesse du village, le second a été de décréter trois jours de fêtes, alors que son dernier vœu n'a pas encore été prononcé. Avec son enrichissement soudain, le comportement de Verpitec s'est fortement dégradé et ses humeurs sont devenues exécrables et imprévisibles. Ce dernier était pourtant connu pour être un homme doux et discret. Forcée à l'exil la comtesse part avec son fidèle serviteur, Enneryk, trouver refuge chez une lointaine cousine, abandonnant ainsi ses nombreux biens et son existence intensément oisive. Si les PJs usent de leur charme ou se montrent compatissant, la large comtesse demande au vieux

Enneryk de sortir une grande clef de sa besace et de la remettre au groupe. Cette lourde clef ouvre les portes du manoir de Borlougard, «**Vos manières et vos charmes multiples m'invitent à vous proposer le refuge dans mon beau manoir, faites comme chez vous. Seulement, promettez moi de respecter une règle ancestrale, ne jamais descendre dans le sous-sol de la bâtisse. Cela est impératif, la coutume familiale l'exige, ne me demandez pas pourquoi, j'en ignore les fondements et je n'ai donc pas pu, tout naturellement, envisager les conséquences.**» La comtesse n'a plus de famille à Bézombal et a dilapidé ses dernières terces en voulant rivaliser avec les extravagances de Verpitec le meunier. Libre au groupe de faciliter le voyage de dame Borlougard en la soulageant de ses derniers bijoux, bien trop encombrant et bien trop risqué sur ces chemins souillés par la convoitise. La noble déchue et son vieux serviteur reprennent ensuite la route sur un modeste attelage traîné par un cheval des plaines de Shamir, trapu sous sa robe aux longs poils roux. «**Dépêchez vous Enneryk, ces chemins sont infestés par des créatures bien plus avides de sang noble et chaud que le plus cruel des déodands.** »

La comtesse de Borlougard :

Persuasion (Volubile) : 8 Rebuffade (Contrariant) : 7

Attaque (Férocité) : 3 Défense (Intuition) : 4

Magie : 1 Santé : 5 Intendance : 1

Dissimulation : 3 Etiquette : 7 Athlétisme : 2

Furtivité : 3 Jeu : 4 Perception : 5

Sang froid : 2 Evaluation : 6 Commérage : 6

Où les rencontrent se suivent et demeurent toutes aussi étranges

Poursuivant leur route vers Bézombal, sous de grandes arches épineuses, alors que la nuit s'apprête à engloutir le dernier halo pourpre et abricot, un étrange manège dévale à toute allure à leur rencontre. Une petite charrette sur laquelle s'accroche difficilement un homme est tirée par une paire de minuscules anthropoïdes au faciès porcin, roses vifs, nus et potelés. L'homme sur l'attelage est coquettement vêtu, habillé d'un corsaire et pourpoint bleu, brodé de fil d'or avec de longues chaussettes rayées. Un ruban de soie noire entoure le visage poudré et les yeux de l'homme, compressant son énorme perruque mauve clair. Les créatures, d'environ cinquante centimètres, tirent en maugréant et en raillant l'autre personnage. Deux cordes sont attachées au chariot dont les extrémités sont

liées à des colliers de cuir clouté, bien sérés autour du cou des répugnantes créatures. Avec une voix pleine de touchante détresse celui qui ressemble à un aristocrate précieux s'exclame «**Y-a-t-il quelqu'un pour m'aider, au secours, à l'aide, je vous en supplie...** » Arrêter l'attelage n'est pas fondamental pour la suite du scénario mais cela permettra au MJ de mettre en place son premier traquenard, comme nous le verrons plus loin, alors n'hésitez pas si besoin à faire en sorte que l'attelage percute l'un des joueurs et se renverse fortuitement.

Ainsi, que les PJs interviennent ou pas, le nocturne voyageur dira haletant «**Soyez remerciez profusément par mille bonheurs, les deux poutrons qui me servent de guides viennent de perdre la tête et ils me traînent ainsi depuis plus d'une lieue, prolongez votre bonté en massacrant ces bête idiotes en pleine crises de démence et en me raccompagnant au village, je saurai rétribuer généreusement votre louable conduite.**» Les poutrons terrifiés ne parlent pas mais s'expriment par des grognements incompréhensibles en guise de protestations. Ces bêtes mi-homme, mi-cochon sont capables cependant de comprendre des ordres simples, si les PJs les menacent elles se mettront à couiner bruyamment et tenteront de s'enfuir. L'homme en exécutant une petite révérence se présente sous le nom de Piètrus et ajoutera qu'il est le conseillé aux affaires commerciales de Bézombal. Il confirme ce qu'a raconté la comtesse, et prédit qu'il faut s'attendre à de grands bouleversements prochainement dans la vie du village. «**Disons clairement que Verpitec à longtemps souffert de la privation et compte assurément exhiber de façon grossière les répercussions de son mystérieux enrichissement.** » Piètrus rajoute que Verpitec a rencontré ces derniers temps beaucoup de marchands d'Ascolais et d'Almery, remontant la rivière Scaum vers Kaïn, dont certains sont peu fréquentables. Si les joueurs veulent en savoir plus il ne répond pas et prétend que ces affaires ne regardent que les fonctionnaires de la ville. Durant cette conversation nos aimables sauveurs pourront alors constater que Piètrus est aveugle. De sombres mécréants pourraient profiter de la faiblesse de ce brave homme pour le dépouiller. Gageons qu'il y a dans le groupe au moins un honnête homme qui protégera ce malheureux. Dans le cas contraire, ils ne trouveront pas une terce sur leur victime : celle-ci ayant été exilé du bourg par le malfaisant meunier.

Caractéristiques de Piètrus :

Persuasion (Volubile) : 9 Rebuffade (Vétilleux) : 7

Attaque (Astuce) : 2 Défense (Intuition) : 4

Magie : 1	Santé : 5	Intendance : 5
Etiquette : 8	Athlétisme : 2	Pédanterie : 9
Furtivité : 3	Jeu : 4	Perception : 5
Sang froid : 3	Evaluation : 7	Comméragage : 4

Où nos vertueux voyageurs ne sont points récompensés

Sortant rapidement d'un bois de chênes tordus, sombre et peuplé de menaces, le groupe aperçoit à la clarté de la lune les premiers toits pointus, en chaume gris, du village. Les échos d'un hurlement puissant et sauvage se répercutent et se perdent derrière eux dans la nuit, comme ci un ogre affamé venait de découvrir un festin impromptu. Soudain, au delà de ce décor champêtre surgissent de l'obscurité les ruines lugubres d'un majestueux château fort, autour duquel planent de sinistres lambeaux de brume. De nombreux pâturages dénudés entourent des hameaux, disparates et silencieux, quelques plans de céréales ondulent sous le vent, le tumulte d'une grande rivière est perceptible au loin.

“Voici les ruines du château de Zezle, érigé il y a plusieurs éons, on ne sait pas exactement. On raconte qu'il y a très longtemps des démons fabuleux venus d'un autre monde se sont livrés bataille ici même, démantelant les murs et les tours du château durant un combat titanesque d'un millier de nuits... la pluie et le vent ont fait le reste, raconte Piétrus presque amusé, ces ruines n'ont probablement pas beaucoup changées depuis la dernières fois que j'ai eu le plaisir de les contempler’. ‘ Les plus anciens racontent que ces vieilles pierres dissimulent nombre de trésors, mais très peu de courageux s'y sont aventurés, du moins, nul n'est revenu pour s'en vanter. Verpitec est peut-être le premier’.

Les premières rues boueuses du village sont singulièrement inanimées, malgré le léger mouvement de quelques silhouettes soucieuses et solitaires. Le groupe débouche sur une grande place, ronde, pavée et ceinturée de maisons massives, construites en pierres de grès sombres. Près de la demeure la plus imposante, où une enseigne indique 'office de l'ordre', une épaisse corde se balance sur un gibet. **'Rassurez-vous, il y a bien longtemps que l'on a plus entendu les nuques se briser Bézombal'** dit Piétrus en souriant. A vue de nez cette petite communauté se compose de quatre cents âmes.

Une faible lumière provient d'une taverne, « les délices de Duguln », à travers la porte entrouverte on remarque qu'elle est entièrement vide, les tables jonchées de restes. Plus loin, des chevaux anxieux s'ébrouent dans une écurie puante tandis que d'énormes rats blancs déchiquètent la carcasse d'un vieux chat près d'une forge où les braises du

fourneau meurent lentement. Piètrus leur demande de le raccompagner près de la maison à gauche d'un large puits et signale que la plupart des habitants doivent se trouver sous la grande halle, en train de fêter dignement l'élection du nouveau maire. Le vieil aveugle maniéré indique finalement que le manoir de Borlougard est plus bas vers la rivière.

'Nobles messires venez me retrouver demain matin ici-même, votre récompense vous attendra conformément à l'accord précédemment conclu, mon aventure de ce soir m'a profondément exténuée, veuillez m'excuser '.

En empruntant un passage étroit derrière le gibet on débouche sur une vaste place rectangulaire et couverte, pavée elle aussi. Des lampions et des guirlandes colorées flottent au vent. Là, sont entassés dans une profonde léthargie d'ivresse plusieurs dizaines d'habitants. Le lieu semble avoir été le théâtre d'une véritable orgie, des flaques de vin et d'ale brune s'étalent sur le sol, des abats sanglants et des carcasses de viandes grillées recouvrent les tables, les odeurs de mets appétissants se mêlent aux relents bileux des vomis d'ivrognes. Un orchestre emmêlé dans ses instruments de musique ronfle profondément. Des gros chiens se disputent les restes du banquet devant les ventres gargouillant de famine des joueurs. Soudain un ricanement attire l'attention du groupe, au centre de ce spectacle affligeant, trône dans la pénombre, sur un haut fauteuil d'ébène sculpté, un homme dans la force de l'âge, grand et maigre. Au dessus de la pointe de son bouc grisâtre, ses deux yeux intimidants, d'un bleu pâle, dévisagent les joueurs. C'est Verpitem, autrement dit « son Excellence », il se lève lentement saluant d'un sourire sardonique l'intrusion du groupe, puis portant une chope à sa bouche il englouti un épais liquide verdâtre dégoulinant sur sa barbe juste avant de s'écrouler dans son fauteuil, ivre et inconscient. Verpitem est habillé d'une ample tunique à damiers verts et mauves avec autour de la taille une large ceinture de cuir sombre, à ses poignets brillent des bracelets en or incrustés de bijoux multicolores et autour de sa tête jaillissent les éclats d'émeraudes d'une lourde couronne. Bien que les habitants semblent ronfler de concert, il est fort à parier qu'au moins l'un d'entres eux reprennent conscience, au bon moment, afin de calomnier les PJs et sonner l'alerte si ces derniers en profitent pour débarrasser tables, bourses, cous et poignets de tant d'abondances. En effet, cela serait dommage que vos PJs par une furtive habilité puissent se nourrir aussi facilement et récolter quelques valeurs appréciables sans rencontrer de soucis et s'escampent en persiflant bien haut que votre scénario fût beaucoup trop simple. Si ces braves PJs résistent et que le dépouillage ne sonne pas l'avènement d'un second traquenard alors il est bon de leur rappeler qu'un refuge les attend pour la nuit au manoir de la comtesse. Si certains désirent dormir à

l'auberge ils ne trouveront pas le propriétaire mais pourront s'inviter dans l'une des chambres de luxes sans rencontrer de résistance. Il restera pour eux la nécessité de s'acquitter, le lendemain matin, du prix fort élevé pour cette confortable suite, soit 50 terces. Enfin ils peuvent tout à loisir explorer les ruines du château de Zezle ou de se rendre au moulin de notre richissime meunier afin d'y découvrir la source de ses revenus (Les aventuriers de la Terre Mourante sont souvent d'incorrigibles téméraires!). Il convient alors au Maître de jeu de se rendre au chapitre ad hoc en annexe 2 : il y trouvera une description des lieux sus-cités.

Verpitem, meunier parvenu et toxicomane

Persuasion (Abstrus) : 12 Rebuffade (Circonspect) : 10

Attaque (Finesse) : 6 Défense (Astuce) : 7

Magie : 5 Santé : 6 Intendance : 6

Dissimulation : 6 Artisanat : 7 Athlétisme : 4

Furtivité : 4 Jeu : 5 Perception : 5

Sang froid : 3 Evaluation : 5 Ingénierie : 6

Verpitem s'est installé après sa nomination dans l'appartement officiel, au centre du village. Une luxueuse demeure de style baroque, entourée de délicats balconnets aux grilles torsadées où s'entremêlent des plantes et des fleurs exotiques. Les pièces sont richement meublées, et partout s'étalent étoffes, moquettes ocre et épaisses. C'est à l'étage, dans son sombre cabinet d'étude que Verpitem a enfermé la recette de son secret, c'est dans une pièce secrète qu'un coffre remplie de richesse est enfermé, recette du commerce. L'appartement est gardé par un solide énergumène du nom d'Olaf, accompagné par un molosse aux deux têtes bavantes et à l'odorat extrêmement bien affûté. Le MJ, si l'occasion se présente saura évaluer les caractéristiques du cerbère et de son inséparable acolyte.

Le traquenard se précise ou comment en ayant rendu service nos personnages se font incarcérer !

Le lendemain matin, le corps froid et raidi de l'aveugle Piètrus se balance sur le terrible gibet, fraîchement exécuté, on a pris soin de lui ôter son ruban de soie, ses deux globes vitreux projette sur l'assistance une vague d'effroi. Déjà quelques corneilles bruyantes

s'amassent autour du sinistre spectacle, se préparant à becqueter de la chair refroidie. Un énorme moustachu armé, dans un uniforme rouge, vocifère au centre de la place. Il annonce officiellement qu'une récompense de 400 terces sera versée à quiconque apportera des renseignements sur le ou les fauteurs de troubles ayant permis à Piètrus de revenir au village. De nombreux habitants se retournent alors vers les PJs, portant sur eux un œil accusateur et illuminé par l'appât du gain, soudain une petite vieille, le visage plissé sous de long cheveux blancs, avec des yeux de possédée, hurle en les pointant du doigt **'ce sont ces vauriens, regardez leur allure de vagabond, je les ai vu raccompagner l'aveugle chez lui hier soir.'** L'homme en uniforme s'approche alors des joueurs, la main sur le sabre, il est rapidement rejoint par des renforts et par les costauds du village. Toute cette troupe excitée cerne les PJs et les sermonnent de coléreuses rumeurs. **'C'est une affaire sérieuse que d'entraver les vœux de son excellence, voyez-vous, notre fervente éthique de Bézombalien nous force à nous soumettre au principe efficient de la délation et de vous incarcérer illico dans l'attente de votre procès'** poursuit Semberti le haut commissaire. Les PJs sont emmenés manu militari dans les geôles de l'office de l'ordre. En effet, les malheureux joueurs ne pouvaient pas le deviner, mais en raccompagnant Piètrus ils ont enfreint le troisième vœu de Verpitec. Le conseiller aux affaires commerciales se montrait trop curieux concernant le trafic de Verpitec, ce dernier a tout naturellement souhaité s'en débarrasser en le condamnant aussi à l'exil. Ordonnant de placer Piètrus sur un attelage tiré par des poutrons enragés et de le laisser libre de suivre son nouveau destin au centre de la grande marre de boue et de sables mouvants de la plaine de Mirjol, à l'Est de la ville. La situation des PJs peut être aggravée si Semberti retrouve, lors d'une gênante fouille au corps, les bijoux de la comtesse Borlougard, un moyen pour le maître d'appliquer une justice féroce aux détrousseurs peu scrupuleux. Si l'un des PJs a déjà eu ses mains transformées en vers grouillants, l'un des officiers les découvrira et s'exclamera **'Ah ! Excellent je n'avais plus d'appâts pour la pêche'**. Dépouillez vos joueurs de leurs plus beaux atours, remplacés par d'immondes guenilles. Inutile de préciser que les minuscules geôles de l'office de l'ordre sont inévitablement inconfortables, malodorantes et peuplées de reclus sales et vantards. On peut, malgré cela, y forger de solides alliances, qui si libérées sauront œuvrer pour les joueurs. Cette désagréable incarcération devra nourrir les rancœurs de nos aventuriers envers les officiers de la loi. Le groupe se retrouve séparé en deux mais les PJs peuvent toujours communiquer à travers les murs épais de la prison et les solides portes en bois, leurs plaintes coléreuses portant bien suffisamment. Cependant tous nuisants échanges

dérangera rapidement leur taciturne geôlier, le grossier Gralon, qui pour les faire cesser lâchera dans chacune des cellules des guerpillons, sorte de grosses guêpes affolées aux piqûres extrêmement douloureuses. Effectuez un jet d'athlétisme pour leurs échapper et un jet d'attaque pour les écraser, un échec signifie une piqûre, soit moins un point de santé. Le procès ne tarde pas, il a lieu dans la grande et pompeuse salle de justice, au dessus des geôles. Seront présents Verpitec, Semberti, sa troupe de laquais, et quelques indignes notables soumis eux aussi à l'autorité de son excellence. Tandis que certains lèche-bottes clament la prison à perpétuité, d'autres la pendaison et les plus exotiques la noyade dans les sables mouvants de Mirjol, les PJs devront exceller plus que jamais dans l'art de persuader.

Désormais, la destinée des joueurs est entre leurs mains, la suite du scénario établit simplement les faits qui se sont passé avant l'avènement de Verpitec et les différents rapports entre les PNJs. Il est envisageable que les joueurs trouvent des alliés dans ce village, en effet les bacchanales de Verpitec n'ont attirés que les plus dépravés de ses concitoyens. Cependant ces alliés, à moins d'avoir été les objets d'une puissante persuasion, n'agiront pas si cela devient dangereux pour eux ou leur famille. Les personnages les plus remarquables sont décrits plus bas. Il se peut que vos PJs s'emballent et agissent avec peu de diplomatie se mettant rapidement tout le monde à dos, dans ce cas agissez avec une légitime impartialité.

Bien qu'inquiétante, la richesse soudaine de Verpitec devrait en principe attirer les joueurs. Le principe étant de découvrir quel pratique offre une si forte rétribution et permet de jouir d'autant de confort, le lieu de son éventuel trésor et les raisons de son comportement qui prend de plus en plus la forme de la démence. Les PJs vont comprendre que le nouveau dirigeant de la ville a sombré dans un délire ambitieux qu'il ne maîtrise plus, la trop forte consommation de poudre provoque irrémédiablement ce type de comportement. S'opposer à l'Excellence est risqué mais les perspectives de gain plutôt satisfaisantes, insistez sur l'étalage et le gaspillage.

Comment se sortir de ce mauvais pas ?

- Les PJs peuvent persuader les autorités lors du procès qu'ils ont été roulé dans la farine par Piétrus, on les blâmera alors sûrement de salir la réputation d'un mort, mais

seront libérés en échange d'une lourde caution de 1000 terces pour avoir troublé l'ordre public. Comme ils ne pourront sûrement pas payer la dite caution, ils seront placés en servitude afin d'exécuter les travaux les plus humiliants et les plus répugnants, mais l'évasion sera plus facile à envisager.

- Si le groupe fait preuve de sagacité et expose quelques talents physiques insoupçonnables, Verpitemc proposera en échange de leur liberté que les PJs travaillent pour son compte. Il a en tête de les faire travailler dans le dangereux gouffre de Vohr. L'important pour les PJs étant bien sûr de sortir des geôles rapidement pour sourdre un nouveau complot contre leur nouvel employeur.

- Prévenir la populace que Bélitor l'immoral est de nouveau libre et qu'il a juré de faire payer son enfermement à chaque citoyen de la ville, sous les cris de terreur des anciens du village connaissant l'immoral de réputation. Les PJs seront alors libérés et chargés de le faire disparaître au plus vite. Comme Bélitor est soit occit par Brukh soit préoccupé par d'autres projets immédiats, tel que recouvrer toute sa légendaire puissance, les PJs pourront alors inventer un combat titanesque contre cet impitoyable parasite dont l'issue a abouti à sa définitive destruction. On imagine alors facilement le retour de ces héros opportunistes dans le village et la soudaine occasion de voler la vedette à son excellence. Au final, le MJ plein de malice pourra faire revenir Bélitor pour saper définitivement la confiance de la population envers les PJs acquise avec une rare duplicité.

- Persuader Bélitor l'immoral de les aider à récupérer le trésor de Verpitemc, ce qui semble un dangereux marché vu la puissance de l'individu une fois le médaillon retrouvé. L'évocation de la poudre substantifique ne lui rappelle rien et ne peut à ce stade lui servir de motivation.

- Retourner la population contre Verpitemc, en multipliant les réunions publiques et politiques et en usant parfois de moyens déloyaux.

- Convaincre Verpitemc qu'ils peuvent lui procurer un nouveau marché pour la revente de la poudre substantifique, une lutte acharnée les opposera alors à Valparèse, à Olek le lésineur, difficilement persuadé, et à leurs cortèges de gros bras. Les PJs peuvent à ce propos mettre à jour un accord secret qui uni Olek et Valparèse en clamant que ceci constitue une odieuse trahison envers son excellence et risque à terme de tuer le marché si la concurrence ne se développe pas. Une manière de monter Verpitemc contre son frère.

- S'échapper des geôles par l'emploi de la magie ou de la force.

Leurs motivations ?

- Rembourser leur caution.
- Recouvrer rapidement leur honneur.
- Pour certains, retrouver leurs mains, si elles sont toujours sous la forme de gros asticots au fond d'une poche ou transformés en appâts de pêche.
- Découvrir le secret de Verpitec, profiter de sa richesse et même mieux, s'en emparer.
- Se venger du mauvais accueil des autorités, et de certaines personnalités fort peu chaleureuses.
- Pourquoi pas prendre le contrôle du village et élisant un comité suprême démocratique dont les membres sont tout naturellement eux-mêmes.
- Si les PJs manquent d'initiatives, les faire engager par une partie de la population pour se débarrasser de Verpitec, avant la longue échéance annuelle de la prochaine réélection.

Point scénaristique très important : Comme vous l'avez remarqué, une fois sorti des geoles, le scénario n'utilise aucun moyen crapuleusement coercitif pour obliger vos joueurs à rester à Bézombal. On a parfois recours à des êtres magiques insérés dans le corps ou parfois des poisons se diluant doucement dans l'attente d'un remède, pas à Bézombal. Certains joueurs se lassent vite de ce genre de méthode et se détachent doucement du jeu sous prétexte d'obligation. Ici, vos PNJs seront vos seuls contres possibles. En fait, la contrainte existera belle et bien sauf que le MJ servira le scénario en l'introduisant comme un nouveau coup de théâtre, en impliquant, de nouveau, vos PJs dans la partie. Prenons cet exemple, imaginons que vos joueurs arrivent à fuir les geôles en faisant usage de la force et décident qu'il devient trop dangereux de rester à Bézombal. Faites intervenir à ce moment Carezolyr et sa troupe de brigands, renforcée à l'occasion. Arrangez vous pour que le groupe soit capturé et remis en échange d'une forte récompense à Verpitec. Car vous aurez modifié le Background de Carezolyr en précisant qu'il n'est pas connu dans la région et que l'un de vos PJs a subrepticement entendu un de ces brigands dire qu'ils étaient venu, ici, piller le trésor d'un meunier. Retour à Bézombal avec une situation encore plus complexe, les PJs tentant vainement de convaincre Verpitec de la dangerosité de Carezolyr, le soit disant justicier. Autre exemple, si les PJs n'ont pas affronté Brukh, en fuyant la ville pour échapper aux hommes de

Verpitem, les PJs se réfugieront dans les ruines du château, les poursuivant trop effrayés pour les traquer jusque là. Faites alors intervenir Brukh, doté le d'un peu plus de savoir vivre et il proposera aux joueurs de les aider si ensuite les PJs l'aide à se procurer de la poudre substantifique de recouvrance. Il indiquera que c'est le seul moyen pour lui de retrouver son apparence humaine, ce qui sera au final totalement faux, la poudre décuplant sa force, ses difformités et sa rage. Les PJs auront une nouvelle fois contribué à lâcher une horreur sur une petite bourgade innocente. Il existe assez de PNJs pour trouver des solutions pour contrer toutes escapades prématurées et le MJ en improvisera si nécessaire.

Où l'on découvre les excès de Verpitem.

Les PJs vont comprendre rapidement que Verpitem ne se maîtrise guère, et que ses agissements de despote dénotent grossièrement avec le comportement le plus humble d'un habitant de la vieille terre. Rappelons que la poudre substantifique de recouvrance est responsable de ses délires.

- Le premier soir, un banquet orgiaque qui manque foncièrement de retenue et de dignité.
- Le lendemain matin, la vulgaire exécution du malheureux Piétrus.
- Les mauvais traitements infligés aux PJs par ses officiers de l'ordre.
- Les menaces d'imposer rapidement au paisible village un régime de vie austère et rigoureux.
- Organiser un mariage forcé avec la belle Galita.
- Se débarrasser du sage Vargolar, par ce que ces connaissances représentent une menace. Il le suspecte de connaître son secret.
- Comme il n'en a jamais assez, augmenter prodigieusement les impôts.
- Tout ce que le MJ peut inventer pour soumettre les PJs à la suprême autorité.

Mais comment cette histoire peut-elle finir ?

Qui peut prétendre éluder à l'avance les fâcheuses incidences des fourbes stratagèmes que peuvent mettre en place des PJs se sentant menacés ? Quoiqu'il en soit, pour

s'accorder à la philosophie Cugelienne, il conviendrait que ce qui suit arrive au moment où les PJs s'emparent du pouvoir de Verpitem, exploitent son secret ou acquièrent une trop belle renommée. Un puissant archi mage de la région, ou pourquoi pas un Bélitor requinqué et furieux, fera son apparition afin de rétablir un semblant d'équilibre en restreignant la production de la poudre à son propre usage et en annihilant d'une manière spectaculaire tous ceux qui s'y opposeraient. Cet épisode peut-être décrit d'une manière apocalyptique ou loufoque, à la mesure de la puissance et de l'humour du PNJ que le maître fera intervenir. Ce dernier acte sonnait l'heure de la retraite en obligeant les PJs à fuir vers d'autres aventures. Une autre fin encore plus élaborée et plus dramatique pour les Bézombaliens peut être envisagée par le MJ s'il désire donner suite à cet épisode. Pour cela, il suffit d'imaginer que les cristaux du gouffre de Vohr ont pour fonction d'empêcher un peuple étrange et particulièrement belliqueux de remonter à la surface de la vieille terre. Comme Verpitem ou peut-être finalement les PJs auront dépouillé la bouche du gouffre de ses ornements magiques, plus rien ne pourra empêcher ce peuple insensible et discipliné de venir mettre en esclavage toute la population de Bézombal, en vue d'effectuer d'exténuants travaux dans les profondeurs de la terre, au cœur de leur cité engloutie. Il y aura alors deux options pour eux, soit fuir lâchement en clamant qu'ils ne sont pas de la région et souffrent de claustrophobie, soit adopter les manières chevaleresques de l'ancienne école et partir au secours de la population. Mais rassurons nous, il est fort probable qu'avec les commérages fournis ci-après les PJs arrivent à s'empêtrer, avec une rare détermination, dans des intrigues locales les poussant au final à s'éclipser discrètement. Et tout cela, bien avant qu'ils prennent connaissance des conséquences dramatiques de la surexploitation du gouffre.

Annexes 1 Autres personnalités inévitables de Bézombal et de ses environs

Carezolyr, chef des brigands affamés.

Chef d'un groupe de crapules insensibles aux allures de pirates, Carezolyr est un petit homme trapu, chaussé de bottes de cuir sombre d'un long manteau de brocart pourpre et d'un splendide chapeau de feutre olive au plumage sophistiqué. Les hommes de sa troupe sont revêtus plus modestement et certains portent de crasseuses guenilles. Carezolyr cache derrière une apparente bonhomie et les rondeurs d'un visage rougi par le mauvais vin, un caractère impitoyable et déterminé. Cette association de coupe-jarrets a très mauvaise réputation, ils rôdent dans la région, commettant de nombreux détournements et attaquant même parfois des fermes isolées. Depuis peu ils n'hésitent plus à espionner le village afin de vérifier les dires de certains voyageurs qui racontent que le meunier de Bézombal a trouvé un trésor. Ils peuvent intervenir à tout moment pour entraver la route des PJ's ou si plus malhonnête les engage à les disjoindre.

'Est-ce le privilège des honnêtes gens que de vouloir survivre ? Laissons donc à mes hommes un peu de dignité.'

'Allez, un peu d'entrain, videz vos poches de ces terces infidèles, car je vous l'assure, elles ne vous suivraient même pas au seuil de votre trépas.'

Persuasion (Eloquent) : 11	Rebuffade (Vétilleux) : 9	
Attaque (Finesse) : 7	Défense (Vexation) : 10	Santé : 6
Survie : 9	Pistage : 7	Athlétisme : 6
Furtivité : 6	Jeu : 8	Perception : 5
Sang froid : 5		

Semberti, haut commissaire du respect de l'ordre :

Ce grand rondouillard fier et vantard représente l'autorité du village, bien sûr il suit les ordres de son excellence à la lettre. On distingue à peine ses lèvres derrière l'énorme moustache blanche qui se termine en boucle sur ses sanguines bajoues. Constamment en colère, il ne sait s'exprimer que par des cris et des brimades, tapant violemment du poing sur sa poitrine. Il porte un casque argent en ogive, un uniforme rouge à boutons dorés et un sabre de cavalerie pend à sa ceinture. Il supervise trois autres fonctionnaires, moins zélés mais complètement apeurés dès que **'le gros'** tape du poing. Il semble avoir pris les

joueurs en grippe et n'hésite pas à les surveiller constamment même si ces derniers ont apporté les preuves pour se disculper.

'La loi et l'ordre, ses deux principes sont là dans un seul but, me permettre d'appliquer avec sévérité des châtiments à l'encontre de ceux qui ignorent la nécessité de les respecter'

'J'ai cassé bien plus de têtes qu'absous les manières inciviques d'importuns barboteurs'

'Allez indignes, affamez mon envie de vous disjoindre'

Persuasion (Comminatoire) : 9 Rebuffade (Contrariant) : 10

Attaque (Finesse) : 7 Défense (Vexation) : 9 Santé : 6

Survie : 4 Pistage : 6 Athlétisme : 5

Furtivité : 3 Jeu : 1 Perception : 4

Sang froid : 5

Dogger, Flapu et Mortokan, fonctionnaires de l'ordre :

Ces trois crétiens ont été soigneusement sélectionnés pour leur aptitude à courber l'échine et à obtempérer à la moindre remontrance de leur chef tyrannique. Ils portent un uniforme identique à celui de Semberti, sans le doré sur les boutons, et sont coiffés d'un calot noir. Ils sont armés de petits glaives quand ils ne les oublient pas au poste. On les voit souvent fouiner par-ci par-là menaçant, avec leurs visages boutonneux et ingrats, les contrevenants qui se moquent d'eux.

'Nous allons, sur le champ, informer le Haut commissaire de votre attitude désinvolte et encourager l'application de sanctions déshonorantes sur vous et vos proches'

' Nous ne sommes là que pour établir un modèle de justice, inutile donc de nous fureter de vos yeux torves'.

Caractéristiques communes des trois comparses :

Persuasion (Volubile) : 6 Rebuffade (Vétilleux) : 5

Attaque (Cautèle) : 7 Défense (Esquive) : 9 Santé : 5

Survie : 9 Pistage : 7 Athlétisme : 4

Furtivité : 7 Commérage : 3 Perception : 4

Sang froid : 1

Duguln, le tavernier taciturne et jaloux :

Propriétaire de la plus fréquentée des tavernes du village, Duguln est un être rude et peu bavard. Son imposante barbe noire et ses grands yeux verts lui donnent néanmoins un air jovial et ouvert. Il prépare également une cuisine exceptionnelle et porte en permanence un grand tablier blanc sur lequel on devine le menu du jour. Sa cave regorge de vins délicieux. Et pour définitivement séduire les gourmets voici quelques spécialités de la maison :

Velouté de homards des îles brumeuses, sublimé d'une liqueur piquante et sa pluie pailletée de chicorée sauvage.

Croustade de potirons rouges, chiffonnade de grison sur lit de romaine et amandes poivrées.

Médallions d'anguilles des mers de Cannis, saint jacques dorées et fondant d'oursins aux épices rares.

Mijoté de faisans, artichauts surprises et poêlée de topinambours à la confiture d'échalotes.

Farandole de fromages corsés accompagnée de son triolet de frisée, cresson et épinard, le tout parsemé d'éclats de noix de kauchique et cannelle.

Fondant de patates douces aux cristaux de châtaignes givrées et feuillantines caramélisées.

En plus de rassasier le connaisseur, l'établissement offre une dizaine de chambres coquettes pour un prix raisonnable, 10 terces. Sa pulpeuse femme, Forietta, passe son temps à se lamenter quand elle ne saute pas au cou des voyageurs. Le soir, des paris et des jeux de cartes sont évidemment organisés.

'Faites moi grâce de votre verbiage mielleux et léchez donc votre assiette'

'Dois-je produire un repas encore plus succulent pour détourner votre attention de ma charmante épouse ?'

Persuasion (Direct) : 7	Rebuffade (Circonspect) : 7	
Attaque (Force) : 3	Défense (Parade) : 4	
Santé : 6	Intendance : 10	
Dissimulation : 3	Etiquette : 2	Athlétisme : 2
Furtivité : 4	Jeu : 5	Perception : 5
Sang froid : 3	Evaluation : 4	Comméragage : 2

Valparèse, le marchand inquiétant :

Principal acheteur de la poudre de Verpitec, il achemine la marchandise sur la grande

route commerciale. Après de longues négociations avec Olek, il revend la poudre avec une marge confortable. Valparèse fait peur. Il cache son visage allongé et gravement brûlé derrière un cache nez. Ses yeux dorés se dissimulent derrière quelques mèches de cheveux rouges, sous un chapeau mou aux larges bords. Constamment en train de bouger la tête tel un rapace, il joint ses mains et pianotent avec ses doigts dès qu'il s'adresse à autrui. Il porte sous sa longue cape grise et moirée, une dague et une rapière. Deux solides gaillards l'accompagnent en permanence, ils font office de manutentionnaires et de gardes du corps. Ils portent des longs manteaux d'épaisse fourrure et sont armés de masses. Tous les trois résident actuellement dans des chambres confortables, au « délices de Dulgun ». Ce marchand sans scrupules n'hésitera pas à malmener la concurrence par tous les moyens envisageables.

'C'est intéressant, cependant votre prix déroge au principe de raison ! Je ne vous autorise plus la plaisanterie lorsque vous traitez avec moi ! Quelle est votre nouvelle offre ?'

'J'ai bien compris que ce bel objet vous faisait languir cruellement, lâchez donc vos dernières terces'

'N'insistez pas ma gratitude n'est pas à vendre'

Persuasion (Comminatoire) : ~+1 Rebuffade (Contrariant) : ~+1

Attaque (Vivacité) : 6

Défense (Esquive) : 4

Magie : 3

Santé : 5

Intendance : 6

Dissimulation : 6

Etiquette : 5

Athlétisme : 5

Furtivité : 5

Jeu : 4

Perception : 6

Sang froid : 5

Evaluation : 10

Comméragage : 5

Imposture : 4

Conduite : 4

Fortune : 10

Amon et Sonon, frères jumeaux et moines défroqués de l'ordre de Sybar.

Depuis longtemps, plus aucune pratique religieuse n'est célébrée à Bézombal. Les deux moines se sont alors naturellement retournés vers les vertus du vin. Depuis, reclus dans leur petite chapelle ou en tournée dans les tavernes, ils s'adonnent à des messes éthyliques où parfois Sybar leur apparaît pour les assommer de remontrances. Les moines ne prêtent plus attention aux élucubrations de ce dieu vaniteux qui a tant promis et n'a jamais rien prodigué. Sous leurs robes de bures crasseuses et imprégnées de vinasse ils ne rêvent que d'une chose, forcer la cave des « Délices de Dulgun ».

'Sybar est beau parleur, ses hâbleries prophétiques et son égotisme sacré nous soulent

moins délicieusement que le vin'

Persuasion (Abstrus) : 6 Rebuffade (Candide) :6

Attaque (Astuce) :4 Défense (Feinte) :5

Pédanterie : 5 Médecine : 2 Etiquette : 2

Sybar le dieu de la chapelle de Bézombal.

Parfois une voix puissante résonne dans l'austère chapelle et une forme humaine diaphane apparaît et flotte au dessus de l'autel. Sybar n'a rien d'un dieu, c'est en fait le spectre d'un fou qui se fait passer pour tel. Egocentrique à l'excès, il a voulu étendre le culte de sa personnalité aux gens du village, se glorifiant de voir les villageois se prosterner en son nom. Depuis la déchéance de son culte il cherche à reconquérir sa place sacré par tous les moyens, il apparaît aux joueurs si il estime que ces derniers peuvent l'y aider. En contrepartie il peut être utilisé pour espionner ou pour faire passer un message de menace à caractère divin à la population, par exemple.

'Ecoutez la voie de Sybar, suivez ses dogmes et prosternez-vous, alors sa magnificence s'imposera d'elle-même et sa gratitude garnira vos désirs légitimes'

Persuasion (Eloquent) : 9 Rebuffade (Vétilleux) :8

Jansèn, paysan et chanceux aux cartes.

Le regard étroit et constellé de tâches de rousseur, ce rouquin travailleur et robuste vient le soir, chichement vêtu, gagner un peu d'argent chez Duguln en jouant aux cartes. Il a autour du poignet une amulette de chance en argent qu'il a retrouvée dans une jarre enfouie dans son champ. Ce porte-bonheur lui accorde une prime de 2 à tous ses jets aux jeux de chance.

'Vous avez de la chance de jouer avec moi ce soir, c'est d'ailleurs la seule qui vous échoira.'

Persuasion (Direct) : 5	Rebuffade (Obtus) : 7	
Attaque (Vivacité) : 6	Défense (Obtus) : 5	
Magie : 2	Santé : 4	Doigts agiles: 6
Dissimulation : 4	Ingénierie : 5	Athlétisme : 5
Furtivité : 3	Jeu : 6	Perception : 6
Sang froid : 2	Evaluation : 3	Comméragage : 4
Conduite : 4	Monte : 4	

Ebrépottos, boulanger en colère.

Cet artisan renfrogner et courtaud, monté sur une minuscule paire de jambes trapues, se plaint à qui veut l'entendre du manque de farine et fustige Verpitéc d'avoir ruiné son commerce « le pain pointu ». Il est obligé maintenant de parcourir des lieues afin de trouver de la farine. Il peut facilement être convaincu d'œuvrer contre le meunier et ses sbires.

'Ai-je vraiment l'air d'un jouisseur pour que le destin s'acharne à détruire l'entreprise qu'il m'a fallu si durement bâtir'

Persuasion (Eloquent) : 8	Rebuffade (Contrariant) : 6	
Attaque (Force) : 5	Défense (Parade) : 5	
Santé : 6	Intendance : 6	Boulangerie : 11
Dissimulation : 3	Etiquette : 2	Athlétisme : 2
Furtivité : 4	Jeu : 3	Perception : 4
Sang froid : 5	Evaluation : 2	Comméragage : 4

Fongor le glouton du village.

Le principal éleveur de poutrons de Bézombal. Enorme et grossier, Fongor a la réputation de finir tous les plats à la taverne, les jours de grandes fêtes. Sa grossière tunique empest l'excrément de poutron et ses derniers chicots ne font pas obstacle à son haleine assassine. Il rit de bon cœur et est toujours prêt à aider si de la nourriture est en jeu.

'Mon optimisme est proportionnel à l'évolution de ma panse.'

' En général l'usage de tels procédés me donnent des flatulences.'

‘ L’appel du gavage est un signal interne et primal des plus noble, au même titre que l’obscène nécessité de la défécation.’

Persuasion (Direct) : 7	Rebuffade (Obtus) : 6	
Attaque (Force) : 6	Défense (Esquive) : 4	
Santé : 5	Intendance : 4	
Dissimulation : 6	Monte : 5	Athlétisme : 6
Furtivité : 3	Jeu : 4	Perception : 6
Sang froid : 5	Evaluation : 3	Comméragage : 4
Conduite : 4		

Galita, l’herboriste.

Petite femme rousse d’une troublante beauté, Galita est une herboriste passionnée, capable selon ses dires de soigner tous les maux de la terre. On la croise toujours pieds nus et la tête en l’air chantonnant des airs enjoués et portant un panier garni de plantes étranges. Elle est victime harcèlements de la part de Verpitem mais compte bien avec ou sans l’aide des PJs garder ses distances. Son charme est tel qu’elle risque de séduire plus d’un PJ, gare à ne pas s’empêtrer dans un conflit d’intérêt.

‘Etrangement les plus belles fleurs de la région s’épanouissent somptueusement en poussant dans la fange’

‘Mâchez cette âcre racine elle vous redonnera le tonus qui semble vous faire défaut’

Persuasion (Charmeuse) : 8	Rebuffade (Candide) : 8	
Attaque (Finesse) : 6	Défense (Esquive) : 4	
Magie : 5	Santé : 6	Intendance : 6
Dissimulation : 6	Etiquette : 5	Athlétisme : 4
Furtivité : 5	Médecine : 8	Perception : 6
Sang-froid : 4	Comméragage : 4	Monte : 4

Olek le lésineur,

Frère cadet de Verpitem, ce grand chauve barbu s’impose par une stature massive, une voix rauque et affirmée et par une garde-robe excentrique mais de qualité. Principal négociant de la poudre substantifique, Olek a lui aussi accumulé assez d’argent pour se

pavaner dans la ville et offrir ses largesses à qui sait le flatter. Il s'entend bien avec Valparèse avec qui il partage un sens peu scrupuleux des affaires.

'Cette agréable substance n'est pas le résultat d'un amalgame issu d'un délire de charlatan, c'est la poudre substantifique !'

'L'équation est simple, comme je ne vous fais pas confiance je ne vous aime simplement pas'.

'Ne nous prenez pas pour des sauvages ayant découvert l'agent de puissants effets nous dépassant, nous savons que la revente de notre poudre et la convoitise qui l'entoure rempliront encore pour longtemps et avec entrain nos aumônières'.

Persuasion (Comminatoire) : ~ Rebuffade (Circonspect) : 11

Attaque (Finesse) : 7 Défense (Parade) : 5

Santé : 5 Intendance : 6

Dissimulation : 5 Etiquette : 4 Athlétisme : 3

Furtivité : 5 Jeu : 4 Perception : 5

Sang froid : 6 Evaluation : 10 Commérage : 2

Conduite : 3

Vargolar le sage.

Ce vieillard obscur et claudicant réside dans une grande pagode en lisière de forêt. Il se tient bien à l'écart des conflits du village qu'il observe avec cynisme. Les joueurs seront bien accueillis s'ils font usage sans retenu de leur pédanterie et s'embarquent dans des élucubrations épuisantes, Vargolar en raffole. Les plis de son visage usé s'animent lorsque l'on débat des histoires anciennes et glorieuses de la région. Il aidera les PJs à renverser Verpitem en révélant quelques secrets connus de lui seul. En fait, les informations que le MJ jugera nécessaire pour faire progresser les joueurs.

« Dans l'alarmante nécessité de confondre cette société léonine et ses suppôts, je me résous à divulguer quelques bribes de fâcheuses allégations »

Persuasion (Abstrus) : 11 Rebuffade (Sagace) : 8

Attaque (Cautèle) : 3 Défense (Feinte) : 4

Magie : 2 Santé : 3 Intendance : 3

Dissimulation : 4 Etiquette : 5 Athlétisme : 1

Furtivité : 2 Pédanterie : 14 Perception : 2

Sang froid : 5

Evaluation : 10

Commérage : 4

Ingénierie : 8

Dans la petite bibliothèque de sa pagode on peut trouver un ancestral traité pratique de traduction de Vlastikhien. Ne cachez pas aux joueurs la dangerosité de tenter une communication avec l'être enfermé dans l'étoile de Lomysak en usant d'un langage que l'on ne maîtrise guère.

Hectorul, voleur plein de charme.

Cet enflammé et séduisant jeune homme aux longs cheveux noirs et à la légère silhouette est un redoutable voleur, il se cache actuellement dans cette campagne pour échapper aux agents du prince Kandive, auquel il a dérobé un joyau inestimable, le 'glorieux de Kain', qu'il dissimule négligemment dans ses culottes en flanelle. Il anime d'exubérantes soirées dans les tavernes en flattant et soûlant les pauvres victimes qu'il détroussera par la suite. Obsédé par la richesse, il a été informé de la réussite de Verpitec, il passe alors son temps à espionner ce dernier afin d'entreprendre un nouvel et audacieux cambriolage. Malgré une certaine discrétion son arrogance peu le trahir, par exemple en misant le joyau du prince kandive si les PJs le ruinent lors d'une série de jeux ou paris qu'il aurait précédemment perdu. Lorsque la soirée se termine, Hectorul demande à ce que les bougies soient éteintes et exécute un de ces tours madrés préférés, une explosion de lumières scintillantes qui dansent au rythme des applaudissements des badauds émerveillés. Profitant de détourner l'attention avec ses étalages de magie vulgaire, l'habile voleur en profite pour faire les poches et les bourses.

'Trinquons à votre réussite exemplaire, qu'elle soit l'absolue référence des jalons qui guident mes nobles actes'.

'Je suis impressionné par les hommes de votre trempe, la conquête du monde vous est fatalement légitime'.

Persuasion (Charme) : 14

Rebuffade (Sagace) : 13

Attaque (Vivacité) : 9

Défense (Feinte) : 8

Magie : 5

Santé : 6

Doigts agiles : 11

Dissimulation : 8

Etiquette : 5

Athlétisme : 7

Furtivité : 5

Jeu : 5

Perception : 6

Sang froid : 5

Evaluation : 9

Commérage : 5

Imposture : 6

Conduite : 4

Le glorieux de Kaïn :

Ce bijou fantastique, octogonal et éblouissant, peut être reconnu par un jet d'évaluation. Unique et inestimable, il appartenait aux bijoux de la couronne de Kaïn avant d'être subtilisé par Hectorul. Le matériau qui le compose est inconnu et on raconte que le joaillier qui l'a taillé a fait appel à des êtres invisibles pour réussir une telle prouesse. Le MJ pourra accorder certains pouvoirs amusants à ce joyau si la suite de l'histoire l'exige. Laissez une chance à vos joueurs de s'en emparer sans vraiment se rendre compte du danger que cela représente de se promener avec cette rareté. Il y a une forte probabilité qu'une escorte montée venant de Kaïn à la recherche du glorieux se présente un matin aux portes du village en demandant à tous des renseignements sur le ou les voleurs du glorieux. Les plus retors envisagerons de mettre en place un coup monté contre Verpitec en le plaçant par exemple dans les appartements du meunier et en alertant les agents de Kandive le doré.

Les caractéristiques des notables corrompus, des hommes forts de diverses statures, des brigands et autres suivants athlétiques seront improvisées au fur et à mesure si la perfidie des PJs l'oblige !

Annexe 2 : lieux divers et variés prompts à susciter l'aventure

Le manoir des Borlougard :

Cette vaste bâtisse de caractère se situe à quinze minutes à pied du centre du village, elle est entourée d'une grande grille ouvragée de figures héraldiques. Dans un vaste jardin à l'abandon pousse des arbres tordus et chenus et des fleurs flétries se courbent vers de la terre rocaille. Au centre, un bassin rectangulaire rempli d'une épaisse eau croupi dégage des filets de vapeurs verdâtres et nauséabondes. Des statues nacrées et moussues hantent les abords du manoir tandis que de lugubres hululements raisonnent sous la toiture délabrée. La sombre façade fissurée et envahie de plantes grimpantes confirme l'état de vétusté, de lourds volets en bois sombres claquent et grincent au vent. Non loin, coule la rivière Oksbalir. L'intérieur donne la même impression, les pièces s'enchaînent remplies de désuétude, de plus, la moindre richesse semblent avoir été dérobée, seules quelques tapisseries poussiéreuses et des meubles cassés témoignent d'une existence antérieure plutôt prospère. Le manoir peu néanmoins servir de refuge, un bon feu dans la cheminée et une bonne aération des chambres offrira un accueil acceptable, mais à peine valable pour une pleine récupération. Des torches et des lampes peuvent être allumées, il reste une petite réserve d'aliments dans la cuisine, pas de quoi se flatter l'appareil digestif et euphoriser nos compagnons. Le manoir est donc une terrible déception pour qui croyait y débusquer richesse et abondances de toutes sortes. A l'exception d'un petit miroir poli dans l'une des chambres qui contient 2 charges *d'enchantement de la figure d'autrui* (p104 livre des règles). On comprend son utilité grâce à des écritures magiques gravées autour (ce qui requiert un jet réussi sous magie).

Sous le grand escalier menant aux étages une petite porte donne vers les ténèbres du sous-sol. Un étroit escalier glissant en colimaçon s'enfonce abruptement dans l'obscurité. Soudain, des profondeurs, une plainte d'agonie, paralysante, s'élève. Une voix de vieillard, aigue et chevrotante, interpelle les joueurs, **'Vous voilà enfin... approchez... venez vite... venez vite... il y a si longtemps que j'attends la venue d'honnêtes hommes'**. A plus de vingt mètres sous le manoir, après une interminable descente hélicoïdale on arrive en face d'une imposante porte métallique couverte de runes indéchiffrables. Les murs de cette pièce minuscule suintent une glaciale humidité. Sur la porte est finement sculpté une allégorie infernale et écoeurante ; un sabbat brutal où sorciers et démons s'accouplent en

attendant en vain l'arrivée de victimes à sacrifier. Toujours sur cette inquiétante représentation, des montagnes volcaniques crachent des torrents de laves tandis que le ciel est parcouru par des monstres gigantesques. Après quelques secondes de contemplation la voix reprend et chuchote, **'Actionnez simplement la petite poignée et nous nous rejoindrons dans l'allégresse la plus débridée. Mon imagination illimitée aura alors tout le loisir de puiser dans ses ressources si longuement inusitées pour déterminer les récompenses dont vous serez les heureux bénéficiaires'**. De bien gênants gémissements féminins se font alors entendre, soutenus par des gloussements lourds de désirs, un chœur de femmes implore alors les joueurs de franchir le seuil de cette étrange porte, tout aussi persuasif que l'appel des sirènes. Face à l'inconnu toute personne raisonnablement constituée ne devrait jamais ouvrir ce type de porte même si leurs longs voyages, leurs dernières péripéties n'ont pas satisfait récemment leurs plaisirs charnels. Mais on ne sait jamais, certains s'enhardissent et jugent que de toutes manières la fin des temps est proche, alors pourquoi ne pas la célébrer par une tonique démonstration de concupiscence exaltée. Peut-être même, tout naturellement, qu'une curiosité malade s'emparera de vos joueurs, si cela arrive, profitez en pour les punir comme il se doit. L'ouverture de la porte n'est pas obligatoire pour la suite du scénario, elle pimente pour vos PJs simplement la suite de l'aventure, c'est pour cela que je conseille vivement l'abandon de toute résistance en cet endroit. Evidemment, cette maladresse peut faire l'objet d'un scénario à part entière, dans un monde parallèle, dans un voyage à travers le temps et l'espace, ou bien saisir cette occasion pour lier vos joueurs par des obligations envers un puissant et néfaste magicien. Bref tout ce que vous avez sous le coude. Cependant si vous voulez poursuivre sur la trame du scénario actuel, voici par exemple les joyeuses conséquences de leur impardonnable curiosité, avec pour objectif de retarder leurs ambitieux projets de conquête de Bézombal.

A peine la poignée actionnée, la lourde porte s'entrouvre d'elle-même dans un grincement métallique faisant penser à un cri de désespoir. De lourds effluves de pourritures s'exhalent de ce qui apparaît maintenant comme un hideux caveau. Les joueurs découvrent alors Bélitor l'immoral, puissant et nuisible magicien de Vlastik'hem, disparu depuis fort longtemps. Un être malingre et excessivement vieux est recroquevillé dans un coin, son corps rugueux et pâle trépide sous l'effet d'un ricanement indécent. Il sort lentement de l'obscurité, les habits en charpie, la tête parsemée de touffes de cheveux blancs, les rares dents qui lui restent claquant entre ses joues atrocement creuses. **'hi hi hi...'**. Ses deux yeux opacifiés par la cataracte sont comme boutonnés sur les plis de la

décrépitude. Couvrant de son bras décharné ses yeux blancs de dément il prononce avec félicité **'Oh Oui, quel délice ! Il y a si longtemps que le parfum de l'ingénuité et son cortège de voiles doux et diaphanes n'ont effleurés mes sens meurtris'**. D'un geste brusque il invite les joueurs à s'approcher. **'N'hésitez plus, le pire est fait'**. Si un joueur tente de refermer la porte ; elle reste désespérément figée sur le sol marbré.

Attention, le pouvoir de Bélitor est délimité par le caveau, ainsi il est important de demander aux PJs s'ils rentrent dans la pièce. Toute personne en dehors de la pièce ne peut être atteinte par la magie de l'immoral. Ce détail de position peut-être réglé par une persuasion de la part de Bélitor demandant aux PJs de se rapprocher, bien sûr, à l'ouïe de tant d'insistance, la rebuffade est vivement conseillée. Pour votre information, le magicien ne peut pas vraiment agir sans son amulette favorite, l'étoile de Lomysak, tel un vampire il ne peut non plus se risquer au soleil. Dépouillé de sa force vitale par le temps, seul le médaillon lui permettra de recouvrer pleinement ses pouvoirs. Il a tellement imprégné le caveau de sa funeste présence qu'à l'intérieur il est toujours capable d'effectuer quelques sorts ostensibles et cruels. En fait Bélitor l'immoral compte avant tout sur son bagout saturé de menaces, c'est pour cela qu'il est important que les PJs le croient phénoménalement puissant et dangereux.

'Trop de bonté messires, en toute honnêteté je ne me croyais pas aussi persuasif, mais vue votre niveau de naïveté je ne vous accablerai que de bien piètres malédictions'.

'Le soleil est il éteint ? Non et bien je vais vous demander une ultime requête, car désormais vous êtes à mon service'. Si un des aventuriers ose protester ; Bélitor l'immoral transforme immédiatement les mains du PJ en deux amas de vers grouillant ; en claquant simplement deux fois les mains et en prononçant un inaudible murmure. Cette transformation marque vivement le moral surtout que certains vers commencent à tomber sur le sol, déguerpissant autour du malheureux PJ incapable avec ses deux moignons de les rattraper. **' Ne laissez pas les mains de votre compagnon d'infortune s'éparpiller, j'aurai du mal à les reconstituer si certaines pièces disparaissaient dans la nature'**. **'Voyez, ceci est une juste démonstration au cas où votre conscience serait sous l'empire de vos doutes'**. Bien d'autres horreurs peuvent être perpétrées si les PJs se montrent intraitables, soyez inventif. Bélitor reprend sur un ton grave : **'Ecoutez moi bien maintenant, le soleil m'incommode fortement et pour me déplacer j'ai besoin d'un objet. C'est un médaillon en forme d'étoile, sans grande valeur pour qui ne sais l'utiliser, cependant il me le faut, je n'en dirai pas plus si ce n'est qu'il est facile à reconnaître, son blanchiement n'a d'égal que la pureté de ses formes'**. **' Il se trouve dans les ruines du château Zezle, proche du**

donjon, au fond d'un puits, une échelle vous mènera dans ses profondeurs'. 'Je vous laisse jusqu'à demain midi pour me le ramener, j'ai tellement hâte de revoir ce soleil agonisant à son zénith'. ' Bien sûr, avant que vous ne couriez avec zèle satisfaire ma requête je me permet d'alourdir vos destinées d'une fâcheuse malédiction. Si l'idée vous prenez d'abandonner malgré tout votre ami et vos obligations vos chemins ne s'égayeront que de misère et de désolation.' . A l'issue de ce beau discours, Bélitor agite ses deux mains et prononce une série de mots incompréhensibles.

Si un audacieux demande à Bélitor comment il a survécu sans eau et sans nourriture il répond '**la privation de ces éléments n'est pas critique à ma survie mais suffisante pour anéantir ma bienfaisance, en quelque sorte, je me suis nourri des dernières miettes de ma compassion**'. Signalons aux MJs désirant maltraiter avec plus de vigueur sa bande de PJs rompus aux enchevêtrements scénaristiques complexes qu'il existe une variante ; elle consiste à ce que le dit médaillon se trouve en fait en permanence autour du cou de Verpitéc. Dans ce cas, les joueurs auront aperçu le médaillon il y a peu sur Verpitéc sous la grande Halle. L'épisode du château peu alors être sauté. De toutes manières, nul doute que la présence de telles ruines attire sûrement le curieux chaland. Les joueurs peuvent ensuite sortir de ce caveau librement avec la désagréable sensation d'avoir libéré un mal incommensurable, à côté duquel la disparition du soleil ne sera qu'un heureux soulagement, mais avec la certitude qu'il est nécessaire de servir promptement cet étrange personnage. Même si les malédictions de Bélitor ne sont que des mots jetés en l'air, il n'en reste pas moins que le pauvre PJ qui a perdu ces mains retrouve le médaillon rapidement avec l'aide de ses compagnons.

Ce mage crapuleux, à été séquestré sous le manoir il y a fort longtemps par un puissant descendant de la famille Borlougard, annihilant nombres de ses pouvoirs. La mémoire humaine a longtemps oublié les raisons de ce conflit, Bélitor lui-même ne s'en souvient guère. Cependant l'évocation de Bélitor fait trembler les anciens de la région. Malgré qu'il soit fortement diminué, Bélitor bluffe toujours avec assurance, mais sa magie à besoin de l'étoile de Lomysak. Ce qui est vrai c'est qu'il est le seul, dans la région, à pouvoir réclamer en vlastikhien des ordres magiques à ce talisman. Une fois récupérer et complètement régénérer, il y a peu de chance que Bélitor reste dans la région, il a des desseins bien plus prioritaires que la vengeance ou les broutilles d'un village en pleine révolution. Il doit avant tout, pleinement récupérer sa puissance d'antan. Les PJs peuvent toutefois tenter de le convaincre qu'il a fort à gagner en intervenant sur les événements futur de Bézombal, à leurs risques et périls.

Bélitor l'immoral, dans son état diminué

Persuasion : (Direct) 14

Rebuffade : (Sagace) 11

Attaque : (Cautèle) 4

Défense : (Intuition) 10

Santé : 7

Magie : 9

Athlétisme : 3

Perception : 5

Pistage : 7

Survie : 8

Par soucis de simplification, en possession de l'étoile de Lomysak sa magie ne sera limitée que par l'imagination du MJ. Ainsi son retour final, si le souhaite le MJ, usera d'une magie d'apocalypse haute en couleur.

Le sort de '*mutation grouillante des extrémités*'

Portée : Proche

Durée : Instantanée

Difficulté : Élémentaire

La cible doit être à portée de vue. Au choix du lanceur les pieds, les mains où autres extrémités encore plus dérangeantes se transforment en un amas de lombrics autonomes. Afin d'être annulé correctement, la cible doit n'avoir perdu aucun des vers, sinon il manquera probablement des éléments sur la partie du corps reconstituée. Bonne chance.

Les ruines du château de Zezle :

Il faut comme l'a dit Piétrus être armé de courage pour se rendre en pleine nuit dans ces sinistres ruines. Le décor est oppressant et des ombres menaçantes dansent sans cesse autour des PJs et entre les vieilles pierres démantelées. Partout, sur les murs, s'agrippe une végétation corrompue et en souffrance. Bien que nul véritable trésor puisse être découvert lors d'une recherche approximative, l'audace des PJs peut-être récompensée par la découverte de petits objets magiques plutôt sympathiques, à la bonté du MJ. Exemple, dans une jarre enfouie à moitié dans la terre se trouve une petite clef rouillée, elle est chargée de 5 sort de 'première progression heureuse' (Turjan's tome p90, à ceux qui ne possèdent pas ce modeste ouvrage considérez que l'artefact en question permet d'ouvrir ou de débloquent n'importe quelle serrure non protégé magiquement pour chaque charge.

La récupération du médaillon de Bélitor l'immoral n'est pas une mince affaire. En effet ce dernier est la possession de Brukh, une créature sordide fruit d'une horrible mutation prodigué par les soins de Bélitor. Il y a bien longtemps Brukh était un jeune et joyeux humain, vagabond errant dans cette région qui servi de cobaye à une répugnante expérience, depuis il vit reclus au fond d'un puits dans les ruines du château. Son apparence est hideuse, elle nécessite un jet de sang froid. Sur son corps sombre,

squameux et musclé se hérissent une tête difforme avec trois paires de globes oculaires noirs et une ample mâchoire garnie d'innombrables dents effilées et pourries. Ses longs bras noueux, terminés par des griffes, s'agitent sans cesse telles des tentacules. Sa seule coquetterie est d'arborer fièrement autour du cou l'étoile de Bélitor. Le refuge de Brukh, un dédale d'oubliettes, dont l'accès s'effectue par le puits, empeste la chair pourrie. Au fond de ce puits un petit feu éclair les restes rôtis d'un gaun démembré. Ce monstre de plus de deux mètres cinquante se nourrit de tout, de créatures errantes, de rongeurs, de gros insectes, et succombe assez naturellement à l'anthropophagie, bien que l'apparence humaine le répugne désormais. Guère amené à converser sur les aléas de l'existence, il n'y a que deux façons de s'emparer du médaillon. La première est la plus radicale, faire charitablement disparaître cette anomalie de la surface de la vieille terre. La seconde, offrir à Brukh une amère vengeance et comploter avec lui contre son mauvais géniteur. Cela reste possible dans la mesure où Bélitor est fortement diminué. Par exemple, forcer Bélitor à sortir de son caveau pour lui remettre le médaillon et faire signe à Brukh que l'heure de la vengeance doit sonner sans plus tarder. Décrivez alors un combat sanglant, où Brukh se rue sur Bélitor et le dépèce avidement. L'insensée crapulerie qui permettra à Brukh de sortir vainqueur assurera un allié redoutable et effrayant plus ou moins au service des PJs. Si le groupe visite les ruines du château en dehors de l'histoire de Bélitor, la moindre exclamation attirera cette créature inhospitalière. Si les PJs détruisent Brukh, ils pourront remettre le médaillon à Bélitor. Dans la joie de retrouver ses pouvoirs, il faudra persuader Bélitor, avant qu'il ne disparaisse à l'horizon, d'ôter les malédictions fallacieuses et de rendre ses mains au PJ lourdement handicapé.

Brukh, l'anormalité du puits.

Persuasion : (Comminatoire) ~ Rebuffade : (Obtus) : 8

Attaque : (Férocité) 2~ Défense : (Aplomb) : 10

Santé : 15 Athlétisme : 15

Perception : 8 Pistage : 9 Survie : 8

L'étoile de Iomysak :

A la première inspection, outre contempler la perfection de cette pierre en étoile et la singulière luminosité bleutée qui s'en dégage on ne remarque pas ce qui en fait un objet si

important pour Bélitor. Cependant à la lumière d'un feu ou d'une bougie, on remarque, avec stupéfaction, à travers les multiples facettes, les membres d'un être minuscule emprisonné dans la pierre. Chaque membre correspondant à chaque branche de l'étoile. En collant l'étoile à l'oreille la minuscule entité, dans une langue inconnue, semble supplier les joueurs. Cette langue que les PJs ne peuvent comprendre est le Vlastikhien, langue ancienne de Vlastik'hem.

Le MJ peut s'il le désire permettre aux PJs d'activer la magie de du médaillon, à condition que le traité de traduction ait été retrouvé dans la pagode de Vargolar. Attention tout de même de ne pas leur permettre de faire n'importe quoi, des années d'études sont nécessaires à la maîtrise de ce genre de magie complexe. De toute façon la puissance réelle et l'histoire du médaillon doivent rester un total mystère. Toute magie invoquée, c'est-à-dire tout ce que le MJ a en tête, provoquera inmanquablement misères et tracasseries aux joueurs.

Le moulin à eau :

Situé à l'extrémité du village au bord de la rivière Oksbalir, le moulin de Bézombal, malgré son état un peu détérioré, impressionne par la sophistication de sa structure. En effet il semble comme flotté dans l'air, à plus de dix mètres au-dessus de l'eau, soutenu par un impressionnant et ingénieux enchevêtrement de lourdes poutres de bois. Le moulin à deux étages, et sa toiture d'ardoises azurées est tout aussi complexe. La grande roue tourne paisiblement en faisant craquer de temps en temps la structure. Dans la journée c'est le lieu d'une activité frénétique et ininterrompue, des chariots tirés par des poutres essoufflés viennent et repartent, six hommes travaillent avec acharnement au moulin. Verpitem supervise les travaux en criant ses ordres d'en haut, transpirant et agité constamment il insulte avec virulence le moindre ouvrier qui s'accorde une minute de pause. Les visiteurs sont soigneusement écartés dès qu'ils sont repérés. Le soir l'endroit et sa précieuse matière sont gardés par quatre solides gaillards. L'impression donnée est qu'on y moud bien autre chose que de la simple farine. Une grande quantité de poudre peut être découverte à l'intérieur.

Le gouffre de Vohr :

Curiosité locale pour les habitants de Bézombal, l'entrée du gouffre de Vohr se situe au cœur de la forêt de pins à plus d'une heure de marche du village en suivant un sentier sinueux. On a toutes les chances d'y faire une mauvaise rencontre, avec notamment des

amateurs de chair humaine. Le gouffre est une large cavité calcaire de plus de 5 mètres de diamètre. Un arrêté officiel en a interdit l'accès depuis que de nombreux enfants curieux sont tombés dans ses profondeurs insondables. On retrouve, collées à ses parois, d'étranges fossiles magiques verts et brillants, utilisés pour la fabrication de la poudre substantifique, aujourd'hui seul Verpitec le meunier connaît ce secret. La récupération de ces fossiles est dangereuse, les parois sont extrêmement glissantes, et parfois surgissent de sombres cavités des gros vers blancs urticants et carnivores, leurs morsures sont redoutables. De plus il faut descendre aujourd'hui assez profondément pour récolter la matière imprégnée de magie. Mettre en place un système de cordes et poulies serait judicieux. Nul ne connaît l'histoire de ce gouffre et l'origine des rumeurs et des sourds vrombissements que l'on entend parfois surgir des profondeurs. L'exploration du gouffre peut être l'objet d'un scénario à part entière et une quête obligée si l'un des PJs y tombe.

Voici enfin le secret révélé de Verpitec.

Bien entendu la découverte de ce secret peut être établie de maintes manières, espionnage, révélations, déductions savantes.

Le jour où le modeste meunier alla se pendre de désespoir dans la sombre forêt et qu'au centre d'un tronc d'arbre marqué de symboles cabalistiques il trouva ce petit coffre sculpté et ciselé, il comprit immédiatement que sa vie allait prendre un nouveau tournant et que sa mort pouvait être remise à plus tard. A l'intérieur du coffre, un vieux parchemin indiquait la recette d'une substance oubliée depuis des éons, la poudre substantifique de recouvrance d'Algar. Cette poudre d'un vert émeraude et cristalline a de multiples propriétés stimulantes et psychotropes. Elle est prisée par les magiciens qui en connaissent l'existence car elle rentre dans la composition de puissants onguents thérapeutiques et surtout, adaptent à merveille les facultés mentales à la magie. En terme de jeu on peut imaginer un bonus à la magie et une facilité de mémorisation de sorts supplémentaire. Elle fut mise au point par Algar le soucieux à l'apogée du XVI éons à la demande de l'empereur Olmérige l'infâme. Son ingrédient principal est un fossile extrêmement rare, irradié de pure magie, il est excavé dans le gouffre de Vorh non loin de Bézombal. D'autres éléments rentrent bien sûr dans sa composition et sont clairement détaillés sur le parchemin d'Algar.

De plus et d'une manière pratique la poudre peut être consommée directement, concassée, prisée ou diluée dans un liquide, elle agit comme une drogue apportant une

récupération très rapide des points de persuasion et d'attaque. Ses effets secondaires sont néanmoins assez nocifs, et elle prend rapidement le contrôle de celui qui en abuse, comme le montre les excès de Verpitem.

Après cette découverte fabuleuse Verpitem eut l'ingénieuse idée de transformer son moulin en véritable usine de production, où il appliqua avec rigueur les formules savantes du parchemin en finalisant la fusion des ingrédients grâce à la meule du moulin. Malgré l'énorme quantité de diverses matières qu'il faut rassembler et concasser, Verpitem a rapidement, grâce aux compétences commerciales de son cousin Olek le lésineur, acquis beaucoup d'argent. Le meunier, apprenti alchimiste revend à prix d'or cette poudre à des marchands de passage ayant de nombreux contacts avec des magiciens d'Almery et d'Ascolais. Il eut beau exiger le respect d'un contrat de non divulgation de provenance, l'existence de la poudre a fait grand bruit et beaucoup de regard brûlant et convoiteux se sont soudainement tournés vers ce village perdu. La consommation directe de la poudre entraîne une puissante dépendance, ce qui garantit la pérennité de son commerce et de son trafic.

Ainsi, en quelques mois, Verpitem est devenu le fournisseur exclusif de la poudre substantifique. Malheureusement, le meunier a consommé beaucoup trop de poudre et commence à subir de plein fouet ses effets secondaires, en sombrant dans la lubricité et la décadence.

Annexe 3 Commérages glanés de-ci de-là pour nourrir complots et chamailleries :

- Une horreur absolue est tapie dans les profondeurs du manoir de Borlougard.
- Bien que ne produisant plus de farine, le moulin de Bézombal est le lieu d'une activité frénétique.
- Verpitec a su séduire la population avant son élection, il est désormais difficile de s'en débarrasser.
- Piétrus dérangeait Verpitec et Olek dans la gestion de leurs affaires.
- Plus personne ne fréquente les parages des ruines du château de Zezle, lieu d'inquiétantes disparitions. Les nuits les plus sombres on y entend d'atroces hurlements, les plus alarmistes indiquent qu'un monstre y roderait.
- Verpitec convoite la belle Galita, cette dernière ne cesse de le rejeter.
- Valparèse, un marchand sans foi ni loi, a passé un sombre contrat avec un bandit de la région, le redoutable Carezolyr, afin de se débarrasser d'encombrants marchands casseurs de prix.
- Semberti a une liaison secrète avec la femme de Duguln, Fioretta, si ce dernier l'apprend une colère monstre risque de le transformer en ouragan.
- Verpitec s'enfonce parfois dans les bois, toujours dans la même direction au sud. Il est en général en compagnie de ses hommes de mains, solidement armés. Tout ce beau monde revient à la tombée de la nuit. Une fois, un jeune garçon les a suivit, on ne l'a jamais revu.
- Verpitec avant d'être élu son excellence aurait influencé Semberti et ses crapules d'officiers de l'ordre pour faire croupir dans les geôles le vieux Vargolar. Une fronde s'est organisée pour soutenir le vieillard, depuis certains ont été ou sont désormais la cible de représailles, parmi eux, La comtesse, Galita, Fongor, Ebrépotos, Jansen et les deux moines.
- Un jeune voyageur, un certain Hectorul, comme les PJs pose beaucoup de question sur Verpitec.
- La comtesse n'était pas trop aimée, mais elle n'embêtait au moins personne. Elle a dilapidé la fortune familiale dans des frasques et réceptions aussi bien inutiles qu'ennuyeuses. On lui doit tout de même les appartements officiels et prestigieux de son excellence, qui lui étaient en fait destinés.
- Lors d'une ivresse coléreuse Ebrépotos le boulanger aurait émis, d'un un style fort déplacé, d'indicibles menaces de mort à l'encontre de Verpitec.

- La structure du moulin a une énorme faiblesse qui risque de le faire s'écrouler, Verpitem trop aveuglé par ses étranges travaux ne semble guère s'en soucier.

Annexe 4 Répliques particulièrement adaptées à la situation :

- 'J'aurai rarement prétendu être l'objet d'une adoration aussi inspirée.'**
- 'Tous savoureux complot doit être élaboré à partir d'éléments circonvoisins de la réalité.'**
- 'Vos mensonges ont de la couleur et du corps, néanmoins ils irritent mes sens.'**
- 'Bien que perdu dans la brousse votre village n'en est pas moins dispensé de civilités.'**
- 'Votre repas est un divin délice, ma religion se pratique dans ce genre de temple.'**
- 'L'idée de souffrir du labeur que supposent toutes complexités se révèle dans l'exigence que réclame l'instant.'**
- 'Même le transport de mes rêves sublimes me conduit rarement aussi haut.'**
- 'Comment peut-on on survivre à tant de dérégulation !'**
- 'J'ai la poignante impression que les turpitudes sont vos motifs premiers.'**
- 'J'ai vu plus de justice dans le règne animal que dans votre simulacre juridique.'**
- 'Ne me faites pas rire, vous allez dilater mes varices.'**
- 'Amusez nous au lieu de nous admonester de la sorte !'**
- 'Les événements tendent à indiquer qu'il va devenir urgent de nous aider car sous ses aspects parfois flous l'inévitable vérité ne se manifeste pas moins dans les intrications avérées de ce type exceptionnel de conjoncture.'**
- 'Si ouïr vos piètres conseils était de prime nécessité nous nous connaîtrions déjà nécessairement.'**
- 'Je croyais le panurgisme aboli en cette fin du monde.'**
- 'Je reconnais bien là les manières d'un excitateur au service de l'inélégance.'**
- 'L'innocente victime, votre plus beau rôle.'**
- 'Vos prestidigitations d'apprenti, je les exécute sur un pied et sans les mains.'**
- 'Tout semble conforme à l'arrogance de vos excès.'**
- 'Votre fanatisme à vous dévaloriser est proche de l'exagération.'**
- 'Cette parcimonieuse démonstration manque de limpidité.'**
- 'Méfiance, la rancune se pavane rarement en tête des funérailles.'**
- 'N'agissez pas dans l'urgence, tel un désespéré, votre décision demande concentration.'**
- 'Ce concept m'apparaît plutôt abstrait, je ne m'y engagerai pas avec entrain.'**