

# CET ● BSCUR ◎ OBJET DU DÉSIR

*Hero Wars* et *Glorantha* sont des marques déposées, © Issaries Inc.  
Un scénario de Grégory Molle  
(Mai 2009 pour cette version)

## Quelques décennies plus tôt...

Ce scénario fut publié dans le n°8 de la revue *Casus Belli* nouvelle formule (juin-juillet 2001). Il utilise le cadre de la Vallée des Berceaux, défini dans *Pavis – Hero Wars* et *Pavis – Glorantha* (deux suppléments alors édités par Multisim pour *Hero Wars* VF). Il convient à des personnages d'horizons très différents (sauf des trolls... rassurez-moi : vous ne jouez pas des trolls ?) et devrait pouvoir s'intégrer facilement dans n'importe quelle série. Un seul impératif : que vos Héros, pour une raison ou pour une autre, traversent les Colonies lunaires au début de l'aventure.

Si les Héros de vos joueurs sont des Lunaires, le scénario est jouable en considérant que ce sont eux qui sont victimes de l'esprit des ténèbres en descendant le Zola Fel (cf. *L'enquête lunaire*). Si ce sont des Yelmaliens, la rencontre avec les babouins dans les Falaises Rouges sera très tendue, Coriandre et ses miliciens arrivant alors comme renforts. Abréviations : *HW* pour *Hero Wars* (règles de base) ; *PH* pour *Pavis – Hero Wars* et *PG* pour *Pavis – Glorantha*.

Au cours d'une nuit mémorable, une troupe de babouins est témoin, dans un petit cirque escarpé du comté de Pavis, d'une bataille titanesque opposant des Héros trolls et yelmaliens. L'affrontement culmine dans une débauche de magie irradiant toute la zone qui entraîne la mort de tous les protagonistes. Parmi les babouins, se trouve Nāiukk, une femelle au ventre gonflé, horrifiée par le spectacle. Au lever de Yelm, elle met au monde son petit, atteint d'une double malformation : il a sur la paume de chacune de ses mains une petite excroissance de chair, l'une en forme de rune solaire ◎, l'autre en forme de rune des ténèbres ● (ce babouin n'est autre que Gorzeek, qui deviendra Jaune Velouté, cf. *PH* p. 61). Le verdict tombe : mauvais présage. Nāiukk et son petit sont abandonnés par la troupe dans un état d'épuisement total. Quelques heures plus tard, elle met au monde un jumeau, qui porte les mêmes stigmates aux mains et se fera un jour appeler Cœur Noir. Le hasard place bientôt sur leur route une autre troupe de babouins, qui les accepte en son sein. Toutefois, l'étrangeté de leur morphologie vaudra aux deux petits de connaître un sort d'esclaves pendant toute leur jeunesse. Parvenus à l'âge d'autonomie, ils fuient chacun de leur côté en quête d'un destin meilleur. C'est depuis

ce moment que Jaune Velouté (qui s'est doré le pelage) parcourt les terres du Comté du Soleil en essayant vainement de se faire accepter comme membre du culte de Yelmalió. Cœur Noir, lui, essaie désespérément de se faire accepter par la communauté troll. Il erre pathétiquement dans la Vallée des Berceaux à la recherche d'Uz susceptibles de l'accueillir. Jusqu'à présent, dans le meilleur des cas, il ont essayé de le cuisiner avec une sauce au sang de marcotte, à tel point que c'est un miracle qu'il soit encore en vie. Un jour, néanmoins, alors qu'il erre dans les colonies lunaires, près de la Falaise des Cinq Yeux, il rencontre Teela Pustul, une sorcière (c'est-à-dire une nymphe des ténèbres), avec laquelle il parvient à sympathiser. Elle lui apprend qu'un puissant esprit des ténèbres, « *le Dernier-Premier Souffle d'Arkat* », est retenu prisonnier par le dragon des rêves Krang, dans son antre toute proche, et qu'il pourrait peut-être l'aider dans sa quête s'il pouvait le délivrer. Grâce à un fétiche prêté par Teela Pustul qui lui confère une discrétion surnaturelle, Cœur Noir parvient à s'introduire dans l'antre de Krang. Il en ramène l'esprit en question, qui est en fait *intégré* dans une petite sphère de Na-métal (plomb). Au passage il subtilise quelques roues (pièces d'or) et autant de guilders (pièces d'argent). Avec l'aide de la sorcière, il interroge ensuite l'esprit. Il apprend ainsi l'existence d'un puissant artefact, le Monolithe de la Sombre Réincarnation (cf. l'encadré *Le Monolithe noir*), qui lui permettrait de se réincarner en troll véritable ! Mais l'esprit ignore l'emplacement actuel du Monolithe. Cœur Noir, galvanisé par sa découverte, quitte la sorcière et décide de rejoindre un clan troll de la région des Falaises Rouges en espérant que ses découvertes lui vaudront un accueil moins méprisant que les autres fois. Las ! Le clan a été chassé par une tribu d'hommes-scorpions. Une fois de plus, il manque de passer à la casserole. Un peu dépité, il décide finalement de se rendre à Pavis pour y contacter, par tous les moyens, des trolls de la Grande Ruine. C'est à ce moment qu'au terme de diverses péripéties les Héros le retrouveront et lui permettront d'achever sa quête en lui amenant certains éléments qui lui font défaut. Car eux-mêmes victimes de l'esprit des ténèbres (qui échappe finalement à l'emprise de Teela Pustul peu avant le début de l'aventure), ils seront en effet mis sur la piste du babouin et devront accomplir la quête du Monolithe à ses côtés afin d'échapper à une malédiction pour le moins ténébreuse.

## Esprit et dragon

Les Héros traversent actuellement la concession de la Falaise des Cinq Yeux, pour une raison qu'il

appartient au Narrateur de déterminer. Ils aperçoivent soudain une immense silhouette ailée fondre des cieux dans leur direction : il s'agit de Krang, le dragon des rêves à qui Cœur Noir a volé un de ses « *trésors* ». Il vient tout juste de s'en rendre compte, et sur les conseils de l'un de ses « *adorateurs* » (cf. *Les newtlings renégats*, plus bas), il cherche actuellement un babouin, principal suspect de l'affaire. Il atterrit lourdement, faisant trembler la terre. Il s'approche des personnages, vaguement menaçant (mais que faire ?!), les renifle puis leur demande d'une voix traînante s'ils ont récemment aperçu un babouin (ce qui n'est pas le cas). Il reprend alors son envol et disparaît au loin. Mais, cette menace évanouie cède immédiatement la place à une seconde. Les Héros aperçoivent en effet un étrange nuage d'une absolue noirceur qui a lui aussi la particularité tout à fait inquiétante de foncer droit sur eux. La masse sombre se met alors à tournoyer follement, les plongeant parfois dans l'obscurité totale. Dans la ronde sans fin de ses changements de forme abstraits, les personnages distinguent parfois un visage, tantôt celui d'un humain, tantôt celui d'un troll, toujours menaçant et grimaçant. Il s'agit en fait d'un puissant esprit des ténèbres qui attaque avec une capacité très particulière : *Enténébrer l'esprit* (15M3). Il est possible de lui opposer une résistance avec des capacités telles que *Combat psychique* ou un prodige (ceux basés sur le feu ou la lumière étant les plus efficaces). Les attaques physiques sont inutiles. Il est aussi possible d'opposer une *Forte volonté* (-5), *d'Esquiver* ou de *Fuir en courant* (-10). L'esprit agresse chaque personnage l'un après l'autre. Avec un tel score, il est *fort probable* que plusieurs Héros seront vaincus (au pire, le Narrateur y veillera...). Ils seront par conséquent victimes de son pouvoir « *d'enténébrement* » (cf. *La malédiction du Dernier-Premier Souffle d'Arkat*). Une fois sa besogne accomplie – ou s'il est mis en échec – l'esprit fuira en direction de l'est et les personnages ne croiseront plus sa route... au cours de cette aventure du moins ! Car, à moins d'être banni, il est suffisamment puissant pour rester incarné dans le monde physique.

## Les newtlings renégats

Alors qu'ils reprennent leurs esprits, les Héros aperçoivent à quelque distance de là deux silhouettes qui les observent curieusement, à moitié cachées derrière un rocher. Il s'agit de deux newtlings renégats, qui ont abandonné le culte de Zola Fel pour vénérer (illusoirement) Krang (cf. *PH* p. 51). Ils vivent dans des grottes avec une dizaine de congénères tout près de son antre. Si les Héros font mine de les approcher, ils prennent leur appendice

caudal à leur cou et s'enfuient à toute allure en direction de la falaise. Les rattraper n'est cependant pas difficile, il est alors possible de les interroger :

- Ils sont en mesure d'expliquer le comportement du dragon : on lui a volé un de ses trésors, une sphère de Na-métal. Il s'en est aperçu ce matin seulement, par hasard, à l'occasion de l'un de ces petits inventaires qu'il affectionne tant, ce qui laisse penser que le voleur a utilisé une magie puissante pour échapper à sa vigilance légendaire.
- L'un des newtlings avait aperçu un babouin traîner devant la caverne de Krang la semaine précédente (juste avant qu'il n'active le pouvoir de son fétiche). N'y prêtant pas garde sur l'instant, il s'en est ouvert à Krang ce matin, et ce dernier survole depuis la région à sa recherche (mais Cœur Noir est bien loin désormais). Les newtlings estiment toutefois « *qu'un babouin ne peut pas avoir trompé l'attention de Seigneur Krang, peu ! c'est impossible* ». Mais le seul autre incident dont ils se souviennent remonte encore plus loin : une ombre (un esprit mineur des ténèbres) avait causé quelques soucis à l'un de leurs congénères en osant s'aventurer jusqu'à leur repaire dans les falaises. « *Sans doute un esprit pourri de la sorcière du Nid-de-Gorp, mais notre Seigneur Krang n'a rien à craindre d'elle, elle est faible et ne sort jamais de son trou* » (tout cela est vrai ; la sorcière n'est autre que Teela Pustul). Du coup, pour eux, le vol est un insondable mystère.
- Concernant l'esprit des ténèbres qui vient d'agresser les Héros, ils ne savent rien (ignorant qu'il provient du trésor de Krang), si ce n'est que l'un des leurs a été témoin de son « raid » sur une embarcation lunaire qui descendait le Zola Fel quelques jours plus tôt (effrayé, il n'est pas resté assez longtemps pour connaître l'issue de la rencontre). N.B. Krang serait capable d'identifier l'entité ténébreuse (provenant de son joujou volé), encore faut-il que les Héros attirent son attention lors d'un prochain passage !

### La malédiction du Dernier-Premier Souffle d'Arkat

Les Héros victimes de l'esprit des ténèbres ne vont pas tarder à réaliser qu'ils souffrent d'un mal étrange. La lumière du soleil les gêne de plus en plus (malus de -1 au départ, qui augmente progressivement, à la discrétion du Narrateur et en fonction des circonstances : degré d'exposition au soleil, intensité de l'ensoleillement, etc.). Inversement, cela peut

grandement faciliter la tâche des victimes en présence de créatures affiliées aux ténèbres, surtout face à des individus susceptibles de ressentir leur « enténébrement » (chaman, esprit, sorcière...), qui peuvent alors développer un *a priori* favorable à leur égard. Mais globalement, la malédiction devient un terrible fardeau qui, au bout de quelques semaines, pousse les victimes soit à se supprimer soit à basculer complètement dans la folie : elles cherchent alors à devenir des Uz véritables en se livrant au peuple des ténèbres pour subir son rite d'adoption (les trolls choisissant, selon leur humeur, d'accéder à leur désir, d'en faire des esclaves ou de les coffrer au garde-manger). Voilà qui devrait pousser les joueurs à s'impliquer dans l'aventure et à retrouver Cœur Noir pour accomplir avec lui la quête du Monolithe, seul moyen (nous le verrons) de lever cette malédiction.

## Teela Pustul

Suite à leur rencontre avec les newtlings (ou les enquêteurs lunaires, cf. plus bas), les Héros vont sans doute rendre visite à la sorcière. Son antre, le « Nid-de-Gorp », n'est rien d'autre qu'une crevasse profonde d'une dizaine de mètres, située non loin. L'histoire de l'ombre rapportée par les newtlings est vraie mais sa seule fonction est d'amener les personnages à traîner dans le coin. Ils auront peut-être peur d'être confrontés à quelque créature chaotique : tant mieux. En réalité, Teela Pustul n'a actuellement pour seuls compagnons « que » deux ombres et une bande de rode-ruines. Elle les utilise évidemment pour se protéger contre les intrusions malvenues. Un combat semble inévitable. Toutefois, quelle que soit la tournure de la rencontre, la sorcière devrait assez vite percevoir la nature « enténébrée » de certains personnages. Ceux-ci pourraient s'en rendre compte, par exemple lorsque dans l'échange elle (ou une de ses créatures) perd des PA : déstabilisée, elle fixe alors avec un air étonné les Héros maudits. S'ils exploitent cet élément, les personnages pourront convaincre Teela de rompre les hostilités (un argument comme « *Nous ne sommes pas hostiles aux puissances des ténèbres* » paraîtra crédible). Il sera alors possible de contourner son penchant naturel au secret (*Mettre en confiance*, *Mentir* (-3)... ) et de lui soutirer des informations [difficulté indicative selon qu'elle est « consentante » ou forcée]. Ce qu'elle peut révéler :

- La nature du mal dont souffrent les Héros maudits. [Automatique / 10]
- L'existence de Cœur Noir, de *son* stigmaté (Cœur Noir ne lui a montré que la rune des ténèbres, cela l'a beaucoup impressionnée) et de ses projets, à savoir retrouver un artefact

destiné à faire de lui un troll ; elle sait simplement qu'il est parti il y a presque une semaine pour les Falaises Rouges, au nord, à la recherche du clan troll de Krashpuk. [5 / 15]

- La nature et l'histoire de l'esprit des ténèbres, le *Dernier-Premier Souffle d'Arkat*, de ses origines (cf. l'encadré *Le Monolithe noir*) jusqu'aux événements récents. [10 / 15M]

## L'enquête lunaire

A Corflou, en effectuant des fouilles afin de mettre à jour de nouveaux fragments du Molosse (cf. *PG* pp. 155 et 157), les Lunaires ont récemment découvert un ancien entrepôt jurustéli abritant divers artefacts plus ou moins exploitables – à la discrétion du Narrateur – et notamment une sorte de petit vase en verre, vaguement luisant dans l'obscurité. Il s'agit en fait de la « clé » qui ouvre la salle abritant le Monolithe noir (cf. l'encadré *La clé des Jrustéli*). Ils ignoraient évidemment tout de sa nature véritable, jusqu'au moment où, quelques jours plus tard, des Lunaires descendant le Zola Fel en direction de Corflou ont été victimes de l'esprit des ténèbres (ce qui correspond au témoignage des newtlings). Parvenant malgré tout au terme de leur voyage, victimes de la même malédiction que les Héros, leur récit a donné lieu à une procédure de divination à l'adresse d'Irripi Ontor. Sa réponse, à la grande surprise de tout le monde, a établi un lien entre l'esprit des ténèbres et l'artefact découvert dans l'ancien entrepôt jurustéli (N.B. Le résultat de cette divination s'appuie sur les deux affinités d'Irripi Ontor définies dans *HW* p. 74 : *Identification* et *Outremonde*). Il fut alors décidé d'envoyer une patrouille lunaire dans la région de la Falaise des Cinq Yeux afin d'enquêter sur l'esprit des ténèbres. Celle-ci est composée de dix soldats expérimentés, d'un officier et d'une chaman de Jakaleel nommée Hélicanthe. Il est prévu que celle-ci utilise ses pouvoirs pour identifier l'esprit des ténèbres, ce qui n'a guère de chance de se produire car l'esprit est désormais bien loin. On lui a confié la « clé », enfermée dans un coffret en bois parfaitement anodin, au cas où elle lui serait d'une quelconque utilité face à la créature. La patrouille a remonté le Zola Fel jusqu'à la Falaise des Cinq Yeux. Les dix soldats ont ensuite été divisés en cinq binômes partant en quête d'indices et de témoignages. Au moment jugé opportun par le Narrateur, les Héros rencontrent l'un de ces binômes. S'ils acceptent de collaborer, ils sont conduits jusqu'à l'embarcation lunaire.

**Et si... les Héros sont passés à côté de la piste « Teela Pustul » lors de leur échange avec les**

**babouins ?** Il est possible de rattraper le coup : ils croisent les soldats lunaires à proximité de son antre alors que ceux-ci sont victimes de l'une de ses ombres.

## Une entrevue courtoise ?

L'officier Dextrius Longarec est le seul à prendre la parole, Hélicanthe demeurant silencieuse. Les nombreux fétiches qu'elle arbore, des os humains, contrastent avec sa beauté et la rendent étrangement menaçante. Les questions portent sur la rencontre des personnages avec l'esprit des ténèbres, ce qu'ils savent de celui-ci et de ses agissements récents. Eventuellement, la discussion peut dériver sur les raisons de la présence des personnages dans la région, mais si cela crée une tension, l'officier fera route arrière. Lui-même peut raconter la mésaventure survenue à ses compatriotes, quelques jours plutôt. Leurs symptômes se recoupent avec ceux des Héros. Par contre (au moins dans un premier temps), il garde secrète l'existence de l'artefact jurustéli. La tournure des événements pour la suite du scénario va grandement dépendre de la façon dont les personnages réagissent à cette entrevue. Pour résumer, ils ont le choix entre deux grandes orientations (à partir desquelles il est possible d'improviser pour les cas intermédiaires) :

- Jouer la carte de la coopération et révéler ce qu'ils savent. Les Lunaires seront alors des alliés potentiels et apporteront une aide précieuse puisqu'ils ont en leur possession la clé d'accès à la salle du Monolithe. C'est la solution la plus raisonnable mais pas forcément la plus probable (les Lunaires font souvent office de « grands méchants » dans les histoires gloranthiennes, surtout pour des personnages orlanthi ou praxiens...). Mais si elle est retenue, Hélicanthe se joindra aux Héros pour le reste de l'aventure. Un personnage observateur remarquera peut-être alors l'étrange coffret qu'elle traîne avec elle... Par ailleurs, ses connaissances du monde spirituel lui permettront, sur la fin, d'identifier l'esprit des ténèbres comme étant le Dernier-Premier Souffle d'Arkat, à partir des symptômes de la malédiction (c'est une roue de secours au cas où cet indice n'aurait pas fait surface lors de la rencontre avec Teela Pustul).
- Choisir la voie de l'affrontement. Estimant qu'il y a anguille sous roche, les Héros pourraient être tentés de surveiller la patrouille lunaire, voire de fouiller l'embarcation, de capturer Hélicanthe pour la

faire parler, etc. Ils peuvent ainsi s'approprier l'artefact jurstéli. Les moyens qu'il est possible de mettre en œuvre sont multiples : discrétion, diversion, magie, affrontement ouvert. Cas extrême et burlesque : persuader Krang que les Lunaires sont les voleurs de son trésor ; mais s'il se rend compte de la supercherie, les Héros ont intérêt à franchir le mur du son.

### La clé des Jrustéli

Lorsque, en 870, le géant Thog tenta de s'emparer de la ville, lui et ses alliés trolls furent repoussés (cf. *PG* p. 106). Dans la débâcle, ces derniers perdirent quelques artefacts, parmi lesquels le fameux Monolithe noir, duquel ils tiraient alors une partie de leur pouvoir magique. Ce sont les Jrustéli présents lors de cette bataille qui, les premiers, mirent la main sur lui. Il fut alors enfermé à fin d'étude dans une salle souterraine, à hauteur des Grandes Pâtures actuelles de la Grande Ruine. L'endroit est toujours intact, dissimulé et protégé par de puissants enchantements que seule la « clé » peut suspendre. Lorsque Thog revint avec ses trolls et ses Jolanti en 875, il reprit la cité. Les Jrustéli durent s'enfuir en direction de Fédora, non loin de l'actuelle Corflou, au sud de la Vallée des Berceaux. Ils entreposèrent la clé avec d'autres précieux artefacts dans un entrepôt secret avant de prendre le large, s'imaginant qu'ils reviendraient un jour prendre leur revanche. Mais, victimes des Waertagi puis de la Condamnation des Mers, le puissant empire jurstéli commença à décliner peu de temps après, et la submersion de ses terres lui porta le coup de grâce au cours du siècle suivant...

## Sur les traces de Cœur Noir

Il règne dans la concession des Falaises rouges un climat martial (cf. *PG* p. 148). Des miliciens de la Citadelle de Yelm (en construction, cf. *PG* p. 149) peuvent renseigner les Héros : le clan Krashpuk sévit dans un réseau de grottes dont une entrée se situe au niveau du Pic de l'Os, à une dizaine de kilomètres au nord-est. C'est un endroit dangereux, au relief accidenté, entouré de marécages fréquentés par des brigands et des créatures chaotiques (on y a signalé des hommes-scorpions ces derniers mois). Il n'est pas rare également d'y croiser des babouins mais personne n'a jamais entendu parler de Cœur Noir.

La progression dans les marais s'avère pénible et le Pic de l'Os, dont le profil caractéristique s'élance au loin, semble ne jamais se rapprocher. La faune et la

flore agressives, ainsi que la peste de l'endroit, nécessitent un jet de survie (difficulté 18). Selon le degré éventuel de défaite, les personnages héritent d'un malus variant de -1 à -4 sur toutes leurs actions tant qu'ils resteront dans la région. La nuit approche lorsque des cris stridents attirent leur attention. Ils aperçoivent au fond d'une ravine trois hommes-scorpions entourés d'une dizaine de babouins armés de lances, dont deux se tordent de douleur au sol. Femelles et enfants se tiennent à l'écart, pétrifiés par la peur. Il est possible de distinguer deux humains ligotés parmi eux. Si les Héros viennent à leur secours, les babouins témoigneront leur gratitude, mais sans excès : ils semblent nerveux. Leurs deux prisonniers sont des Yelmations de la région de Chomoro, dans le Comté du Soleil. La veille, les babouins y ont pillé plusieurs fermes. Les deux hommes font partie de leur butin, qui se compose aussi de vivres, d'argent et de produits artisanaux. Ils acceptent d'accueillir les Héros parmi eux pour la nuit, à condition qu'ils ne se montrent pas trop moralisateurs. La troupe est menée par Jerzikk Skriik, mâle fier et ombrageux d'un âge respectable. Fait extraordinaire : le hasard veut qu'il soit né dans la troupe de Nāiukk et qu'il ait vécu la fameuse nuit de son accouchement ! « Cœur Noir » lui est un nom inconnu. L'évocation d'un babouin avec une rune des ténèbres sur la paume de la main lui rappelle par contre le petit de Nāiukk mais, précise-t-il sur un ton dégoûté, « *il avait aussi une marque sur l'autre main, hrumpf, la marque du soleil, skriiik !* ». Il a entendu dire qu'il se faisait désormais appeler Gorzeek et qu'il passait le plus clair de son temps à traîner dans le Comté du Soleil (Jerzikk ignore que Gorzeek – alias Jaune Velouté – a un frère jumeau). Si les Héros interrogent les hommes-scorpions (rappelons que dans *Hero Wars* un adversaire vaincu au cours d'une opposition n'est pas forcément tué mais seulement neutralisé), ils se présentent comme des chasseurs appartenant au clan de la reine Dagobagh, qui a récemment pris possession des cavernes du Pic de l'Os. Les trolls qui y résidaient ont été exterminés ou chassés (ce qui ôte tout intérêt à une visite dans le coin, sauf pulsion suicidaire). Les trois spécimens ici présents n'ont jamais entendu parler de Cœur Noir.

## Sommet tripartite

Tard dans la nuit (si les Héros la passent avec les babouins), les guetteurs se mettent à pousser des cris stridents : des créatures rôdent autour du camp. S'ensuit un moment de panique où il est possible – *Nyctalopie* ou *Vigilance* (-3) – d'identifier des miliciens solaires qui ont finalement rattrapé les pilleurs ! Ils sont douze, emmenés par Coriandre, un initié de

Yelmalio, templier pugnace et perfectionniste. Cette rencontre s'annonce délicate pour les Héros.

1) Leur « enténébrement » est confusément perçu par Coriandre, ce qui ne le dispose pas à leur faire confiance. Cet inconvénient est dédoublé par la présence éventuelle d'Hélicanthe : c'est une femme (sensiblement dénudée), avec des os humains en guise de fétiches, et surtout (pour un Yelmalion averti capable d'identifier les runes qu'elle arbore) elle fricote avec des esprits des ténèbres : trois mauvais points aux yeux de la culture solaire...

2) Les Yelmalions ont « traditionnellement » tendance à mépriser les babouins, alors des pillards avec deux otages, bonjour l'angoisse. Autant dire qu'ils ne sont pas franchement prêts à discuter... La présence des Héros ne fait qu'ajouter à la confusion générale.

Face à cela, les personnages vont devoir jouer finement pour éviter un affrontement qui a sinon toutes les chances de survenir. Au mieux, ils peuvent tenter de convaincre les miliciens qu'ils sont là par hasard. Au pire, ils peuvent s'enfuir au cours d'un éventuel affrontement. S'ils se rangent d'emblée dans le camp des Yelmalions, il est possible de convaincre les pillards de se rendre.

Quoi qu'il en soit, les Héros ont tout intérêt à ne pas s'attirer les foudres des Yelmalions, car ceux-ci peuvent les aider à localiser Gorzeek, qui se trouvait quelques jours plus tôt à Reinefalaise, un petit village près de Chomoro. Il est possible de trouver sa trace sans ce renseignement, mais ce sera plus difficile, surtout si Coriandre a quelque chose à reprocher aux personnages et qu'il parvient à les retrouver. Cœur Noir ne leur dit absolument rien (il ne s'éternise jamais parmi les solaires...).

## Le Pic de l'Os

Si les Héros décident de poursuivre jusqu'aux territoires des trolls, ils seront confrontés à la trentaine d'hommes-scorpions qui hantent désormais la région.

Le clan Krashpuk n'a pas pu résister à ce déferlement soudain, la moitié de ses membres ont été dévorés rituellement quelques jours plus tôt, tandis que le reste a fui en direction du nord. La reine du clan cherche à réactiver un ancien temple du chaos qui se trouve dans le sous-sol de la région. Cœur Noir a fait un bref passage dans le coin mais il est peu probable que les Héros en entendent jamais parler...

## Jaune Velouté

A Reinefalaise, Gorzeek / Jaune Velouté vaque à ses occupations quotidiennes, déployant des efforts surbabouinesques pour s'attirer les bonnes grâces de la population locale, se montrant serviable à l'excès, etc. C'est un personnage craintif et obséquieux qui suscite autant la sympathie que la pitié. Il racontera volontiers son histoire, et celle de Cœur Noir jusqu'à leur séparation, ce qui permettra aux personnages de prendre conscience de leur gémellité. Son frère présente les mêmes stigmates que lui mais semble avoir « basculé du mauvais côté ». Il est réticent à montrer la rune des ténèbres de sa main gauche. Par contre il exhibe fièrement la rune céleste de l'autre main. Surtout, il est capable de localiser Cœur Noir, car une sorte de lien télépathique existe entre eux, manifestant l'ambiguïté de leur relation, à la fois fusionnelle et antagonique. Il « sent » ainsi que Cœur Noir se trouve actuellement à Pavis mais n'est pas capable de lui communiquer de message explicite. Les Héros n'ont plus qu'à reprendre la route...

## Pavis

La lumière émise par l'artefact ne cesse de s'intensifier tout au long du trajet. Le phénomène ira croissant à mesure que la clé se rapprochera de la salle du Monolithe, qui se trouve dans la Grande Ruine. Dans le cas où Hélicanthe n'a pas révélé son existence aux Héros, ceux-ci pourront peut-être observer chez elle un changement d'attitude (ou carrément percevoir une étrange lueur émanant de son coffret) les amenant à se douter de quelque chose... Une fois en ville (relisez les « Directives de l'occupant » dans PG p. 41), il n'est pas très difficile de retrouver la trace de Cœur Noir. Deux possibilités :

- Demander l'aide des autorités lunaires (facile si les Héros sont accompagnés par Hélicanthe). En recoupant les informations obtenues par les hoplites aux portes de la ville et les témoignages de la garde, il est possible de localiser rapidement « un babouin solitaire » qui réside depuis plusieurs jours à la célèbre auberge *Chez Boitard* (cf. PG p. 72).
- Enquêter dans les endroits « bien informés » (avec une capacité comme *Se renseigner* : une victoire marginale ou un échec signifie que les Héros « attirent l'attention » avec leurs drôles de questions : confrérie du Croc Noir ? Trolls ? Gang local ?). Les personnages devraient parvenir à la même conclusion, mais pourront également apprendre que « *Griselda lui a mis le grappin dessus* », sans plus de

précision (pour une description de ce personnage céléberrime, cf. *PG* p. 77 et *PH* p. 60).

N.B. Si, plus tôt dans l'aventure, les Héros se sont mis la patrouille de Corflou à dos, l'information sera remontée jusqu'à Pavis où leur signalement aura été donné. La situation deviendra alors nettement plus périlleuse...

## Chez Boitard

C'est un babouin assez dépité que découvrent finalement les Héros. En effet, il a mené son enquête en prenant contact avec Griselda, dont les accointances avec certains trolls de la Grande Ruine sont notoires. Contre espèces sonnantes et trébuchantes (merci Krang !), celle-ci s'est renseignée auprès de ses « amis » au sujet du « *Monolithe de la Sombre Réincarnation* ». Il s'avère, lui a-t-elle rapporté, que ce puissant artefact a été perdu par les trolls quelque part dans l'actuelle Grande Ruine lors d'une bataille contre des Jrustéli qui remonte à près de huit cents ans. Les trolls sont persuadés qu'il s'y trouve encore, enfoui quelque part. Cœur Noir ne révélera ses informations que s'il a une raison de croire que les Héros peuvent lui apporter une aide quelconque. Sentant qu'il touche au but de sa vie, toute intrusion d'éléments imprévus dans son histoire lui apparaît comme un risque de voir sa quête lui échapper. Il n'a aucune idée de la façon dont la malédiction de l'esprit des ténèbres peut être levée (lui-même n'en est pas victime).

## Assembler les pièces du puzzle

Au seuil de la conclusion de cette aventure, il reste aux joueurs à démêler les fils de l'intrigue pour comprendre où est leur intérêt. Premièrement, ils doivent faire le lien entre l'esprit des ténèbres, le moyen de lever sa malédiction et la quête que souhaite accomplir Cœur Noir. Ce lien est le suivant : en accomplissant la quête du Monolithe, c'est-à-dire de la transformation d'Arkat en troll, les aventuriers vont assister à la naissance de l'esprit des ténèbres, le fameux « dernier-premier souffle d'Arkat » (cf. l'encadré *Le Monolithe noir*). A cet instant précis, ils pourront tenter d'en prendre le contrôle (pas facile, mais les Héros « enténébrés » ont toutes les chances d'y parvenir, surtout avec l'aide d'Hélicanthe). Cela permettra de connaître son « Secret », ce qui débouchera en termes de jeu sur la capacité de lever sa malédiction une fois de retour dans le monde

physique. Cette déduction peut-être soufflée par Hélicanthe (ou obtenue *via* des recherches – difficiles – au temple d'Irippi Ontor). Deuxièmement, les personnages doivent prendre conscience de l'existence d'une « clé ». Il y a toutes les chances que cela soit déjà fait (grâce à ou malgré Hélicanthe). Enfin, troisièmement, il reste à trouver la salle secrète dans la Grande Ruine. Il suffit d'utiliser l'artefact comme détecteur, sa luminosité allant croissant à l'approche de la salle. En recoupant leurs informations en provenance des Lunaires, de Cœur Noir et de Teela Pustul, les Héros devraient normalement y arriver.

## La salle des Jrustéli

La clé jrustéli conduit les personnages dans la Grande Ruine. Libre au Narrateur de jalonner leur recherche de mauvaises rencontres, même s'ils ont la bonne idée de se faire escorter par un détachement de hoplites lunaires (mis au courant des faits, les autorités ne seront pas difficiles à convaincre et l'expédition fera la une des rumeurs de la ville). Toute intrusion dans ce haut-lieu glorianthien doit se faire dans un climat tendu, la menace pouvant surgir soudainement de ces quelques silhouettes vaguement humanoïdes « *là-bas sur la colline* »... Une fois dans la zone des Grandes Pâtures (*PG* pp. 117-118), à l'endroit où la luminosité de la clé est à son summum, il faut creuser le sol sur environ trois mètres pour accéder à une immense dalle horizontale de fer enchanté (Ur-métal, le plus résistant des métaux glorianthiens), dotée d'un emplacement pour la clé. Une fois celle-ci en place, la dalle coulisse et laisse apparaître un escalier qui s'enfonce dans l'obscurité. Cœur Noir s'y précipite. Les Héros le rejoignent dans une salle carrée d'une vingtaine de mètres de côté et de sept mètres de haut, qui demeure totalement obscure malgré d'éventuelles torches. Seule la clé, plus brillante que jamais, perce ces ténèbres (il est possible de la récupérer, ce qui provoque la fermeture de la porte). Divers objets, manifestement enchantés, sont disposés sur des piédestaux et semblent grandement intéresser les Lunaires éventuellement présents. Mais ce qui capte l'attention de Cœur Noir, d'Hélicanthe si elle est présente et sans doute aussi des Héros, c'est l'étrange Monolithe noir qui se dresse près du mur sud. C'est une colonne quadrangulaire parfaitement lisse et d'un noir absolu. Le babouin est le premier à s'en approcher. Avec un mélange de fascination et de crainte, il tend lentement la main vers elle, la frôle, la touche...

N.B. Il est possible, sinon recommandé, d'accroître la tension de cet épisode en faisant intervenir des trolls

au moment où les Héros mettent à jour la dalle d'entrée : ils n'ont pas l'air très amicaux ! Ils ont sûrement été alertés par Griselda : pas sympa pour Cœur Noir et les personnages, mais après tout les Uz sont ses amis et c'est tout à fait dans ses habitudes d'aventurière caustique et farouchement indépendante. Les Héros vont-ils parvenir à refermer la dalle à temps ? Et pourront-ils ressortir ? (Cf. *Épilogue*).

## La quête de la Sombre Réincarnation

*Les conditions pour commencer* : être initié d'un culte des Ténèbres. *A priori* ce n'est le cas de personne, mais Cœur Noir et les Héros « enténébrés » sont considérés comme tels. Ils peuvent se faire accompagner par des non-initiés, à raison d'un malus de 3 points par individu (le malus passe à 20 pour un initié d'un culte solaire).

### Station 1 : La Chambre de la Renaissance

Il s'agit de passer dans l'Autre Monde pour accéder à la chambre dans laquelle Arkat fut dépecé et changé en troll. La résistance magique est de 15M3, mais la présence du Monolithe apporte un bonus de 10M2 ! Il agit alors comme une « porte » qu'il suffit de traverser... La capacité testée est normalement *Mythologie des Ténèbres* (rappel : dans tous les cas de figure, les personnages de *Hero Wars* ont un score minimum de 6). Cœur Noir a « naturellement » un bonus de 20 points, et les Héros « enténébrés » de 10 points. L'Autre Côté est une salle plongée dans l'obscurité, ce qui, étrangement, ne gêne personne. Les personnages y découvrent une table de Na-métal, sur laquelle Cœur Noir s'allonge immédiatement, dans un état second. Divers personnages sont présents dans la pièce, qu'il va falloir convaincre du bien fondé de cette transformation. Aux joueurs de choisir la capacité adéquate : *Persuasion*, *Sincérité*, *Charisme*, etc. Ci-dessous, quelques exemples d'arguments susceptibles d'apporter des modificateurs positifs (à la discrétion du Narrateur), ainsi que le degré de *Scepticisme* de chaque entité, à opposer aux personnages. N.B. Identifier les personnages trolls nécessite pour chacun un jet en *Mythologie des trolls* (difficulté 15).

### Station 2 : Convaincre Asrélia, la Gardienne des Trésors

Apparence : une trollesse âgée qui dissimule son visage derrière ses mains, ne laissant entrevoir que quelques rides. Scepticisme : 10M. Sa question : « *Pourquoi devrait-on enseigner nos Secrets à l'Etranger-singe ?* ». Exemples de bonnes réponses : parce qu'il est déjà un peu des vôtres (+10) ; parce qu'il a permis

de retrouver le Monolithe, un ancien Trésor (+5) ; parce que c'est dans l'intérêt des Ténèbres d'avoir toujours plus de fidèles (+1)...

### Station 3 : Convaincre Subère, la Ténèbre Primordiale

Apparence : une trollesse dont le corps a la texture de la ténèbre pure. Scepticisme : 10M2. Sa question : « *A quoi l'Etranger-singe devra-t-il renoncer à tout jamais pour être des nôtres ?* ». Exemples de bonnes réponses : à la Lumière (+10) ; à la compromission avec le chaos (+5) ; à sa nature simiesque (+1)...

### Station 4 : Convaincre Kyger Lytor, la Mère des Trolls

Apparence : une trollesse impressionnante au regard fier et cruel. Scepticisme : 10M3. Question : « *Envers qui l'Etranger-singe devra-t-il témoigner une obéissance totale pour être un Uz respectable ?* ». Exemples de bonnes réponses : Kyger Lytor (+10) ; les mères, ou « maîtresses » (+5) ; les (esprits des) ténèbres (+1)...

### Station 5 : Le remplacement des organes

Une fois la cérémonie des questions terminée, *et même en absence de toute réussite*, Cœur Noir doit opposer sa capacité *Souhaite devenir un troll* à la difficulté que représente la douleur de son éviscération, pratiquée par Kyger Lytor elle-même. Le fait est qu'il y parvient... Il meurt alors et renaît simultanément, mais en troll. Ce qui compte, pour les personnages, c'est qu'à cet instant son « dernier-premier » soupir, puisant sa texture dans son sang noirci, donne naissance à un esprit qu'ils doivent tenter de contrôler. Sa résistance est de 10M.

Tout Héros « enténébré » – qui a en lui une parcelle de l'esprit d'Arkat – a un bonus de 1M. Ainsi, même sans compétence appropriée, il a un score de 7M (minimum de 6 + bonus). Si Hélicanthe est présente, elle peut lui apporter 35 PA en renfort (grâce à *Combat psychique*). Elle peut aussi tenter la prise de contrôle elle-même – c'est moins gratifiant pour les joueurs, mais si vous souhaitez faire grimper la tension d'un cran, vous pouvez faire naître une rivalité aussi soudaine que violente entre elle et les Héros, pour la possession du pouvoir magique.

S'il est vainqueur, le personnage acquiert la capacité *Lever la malédiction de l'esprit des ténèbres* a un score fonction de son degré de réussite :

- Victoire marginale : 10
- Victoire mineure : 15
- Victoire majeure : 20
- Victoire complète : 5M2



## Station 6 : Revenir dans le monde physique

Idem que Station 1, mais inversé. La difficulté n'est plus que de 15.

## Epilogue

Partis avec un babouin, les personnages reviennent dans le monde physique avec un troll dont la nature est fonction de la réussite des personnages. S'ils n'ont convaincu aucune des trois déesses, Cœur Noir est un trollinien bétail, c'est pire que tout ! Pour une déesse convaincue, c'est un trollinien ouvrier, voire guerrier. Deux déesses convaincues et voici un troll sombre d'allure moyenne. Mais si les trois déesses ont été convaincues, mazette ! Cœur Noir dépasse aisément les deux mètres, son ventre s'est alourdi, sa masse musculaire s'est dédoublée et de ses défenses, nous dirons pudiquement qu'elles sont d'un bien beau gabarit. Quant aux Héros, deux possibilités : soit l'esprit a été contrôlé (cf. l'encadré *Lever la malédiction*), soit c'est raté, auquel cas il ne reste plus qu'à retenter la quête, mais il faut trouver un remplaçant à Cœur Noir...

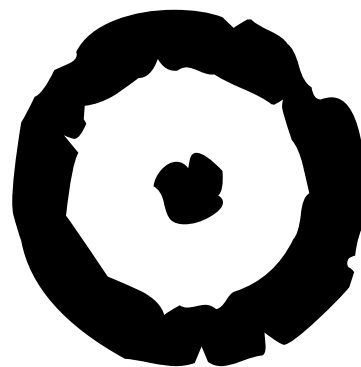
N.B. Les autres artefacts de la salle des Jrustéli seront confisqués par les Lunaires (s'ils sont présents). Le Narrateur est libre d'en déterminer la nature en fonction de ses besoins scénaristiques.

Il reste maintenant à sortir de la salle (de l'intérieur, une légère pression suffit à faire coulisser la dalle). Si des trolls campent devant, ce ne sera pas coton. A l'extrême rigueur, il est possible d'envisager une issue pacifique en leur restituant le Monolithe, mais jamais ils n'accepteront d'aider les Héros à lever la malédiction en cas d'échec lors de la quête, ce serait tout simplement contraire à leurs convictions les plus profondes (« *Grrrnghgh !!! Que la ténèbre se répande, le plus possible !* »). Par ailleurs, les Lunaires éventuellement présents refusent une telle option, craignant que le rapport des forces présentes dans la région n'évolue en faveur des Uz s'ils récupèrent le Monolithe. De plus, en fouillant un peu, ils mettent à jour une « issue de secours » : une trappe en bronze menant à un long tunnel terminé par une dalle verticale en pierre (là encore, une légère pression suffit à la faire basculer). Vue de l'autre côté, c'est un pan de mur absolument anodin. La porte ne s'ouvre que dans un sens et se referme sitôt les Héros passés. Las ! Elle donne sur un réseau de boyaux souterrains situés sous le Chaudron du Diable, un lieu infesté de créatures chaotiques. D'ailleurs, une bonne dizaine d'hommes-scorpions observent avec une curiosité

amusée l'intrusion de tout ce petit monde au cœur de leur repaire. Bonjour chez vous.

### Lever la malédiction

Il faut opposer la capacité à une résistance calculée ainsi : 7 points par semaine entamée depuis l'agression de l'esprit. Exemple : deux semaines = diff. 14 ; deux semaines et demi = diff. 1M. Si ce sont les personnages qui héritent du don, Hélicanthe leur demandera de venir en aide aux victimes de Corflou le plus rapidement possible.



# Guest stars

- Krang : en cas de besoin, *PH* pp. 51-52. Si vous ne possédez pas le supplément, inspirez-vous d'Astaretz, *HW* p. 318.
- Teela Pustul, la nymphe des ténèbres : *HW* pp. 305-306. Ses créatures : deux ombres (même référence) et une bande de rôde-ruines, *HW* pp. 298-299.
- Les babouins de Jerzikk Skriik : *PG* p. 140 pour une description littéraire. Pour le reste : *Méfiant* 15, *Connaissance de Prax* 14, *Combat (lance ou épée courte ou griffes et morsure)* 15, *Agiles* 17, *Baragouiner* 12, *Pousser des cris stridents qui énervent* 18, *Courageux mais pas téméraires* 15.
- Jaune Velouté, *PH* p.61. Cœur Noir idem, en remplaçant « Yelmalio » par « Ténèbres » et en ajoutant : *Sentir quand les trolls s'énervent et prendre conséquemment la fuite* 19, *Souhaite devenir un troll* score « suffisant pour y arriver ».
- Les hommes-scorpions : *PH* p. 73. Ce qui compte : *Combat (pinces)* 18, *Combat (dard empoisonné)* 15 : 2, *Carapace* : 1, un trait chaotique au choix. Poison : lent (5 minutes), mortel, virulence 18.
- Yelmalions miliciens : *Combat (pique et bouclier)* 12 : 5, *Mépriser les babouins* 18. Coriandre : *Combat (pique et bouclier)* 10M : 5, *Identifier les étrangers* 15, *Sang-froid* 13.
- Hélicanthe : *Tracer un cercle chamanique* 5M, *Tradition de Jakaleel* 19 (ce qui induit une familiarité avec les esprits des ténèbres, lunaires, de la peur et de la mort), *Combat psychique* 15M, *Peu bavarde* 18, *Impressionner* 10M. Fétiches : au choix du Narrateur (en fonction des faiblesses potentielles des Héros par rapport aux besoins du scénario). Cf. aussi la description du culte de Jakaleel dans *HW* p. 74.
- Trolls : *HW* p. 308.

## Le Monolithe noir

De multiples sources (par exemple *Glorantha* p. 34) font état de la transformation du Héros Arkat en troll lors de sa croisade contre Gbaji durant l'Âge de l'Aurore. Le Monolithe noir n'est autre que la table sur laquelle il fut dépecé puis transformé, car telle était (et demeure) la procédure à suivre pour subir une telle métamorphose. Au départ, la table était en Na-métal, mais le sang d'Arkat l'a complètement recouverte. D'abord rouge (couleur du sang humain),

elle acquit sa couleur noire à mesure qu'Arkat se transformait en Uz, son sang se métamorphosant en ténèbre pure. L'esprit qui intervient dans le scénario est né au moment précis où Arkat humain mourut (et rendait son dernier souffle) et où Arkat troll naquit (et expira pour la première fois), d'où son nom : *Dernier-Premier Souffle d'Arkat*. Il puisa sa texture dans une flaque de sang noir d'Arkat troll et acquit ainsi la capacité de ternir l'âme des individus.

