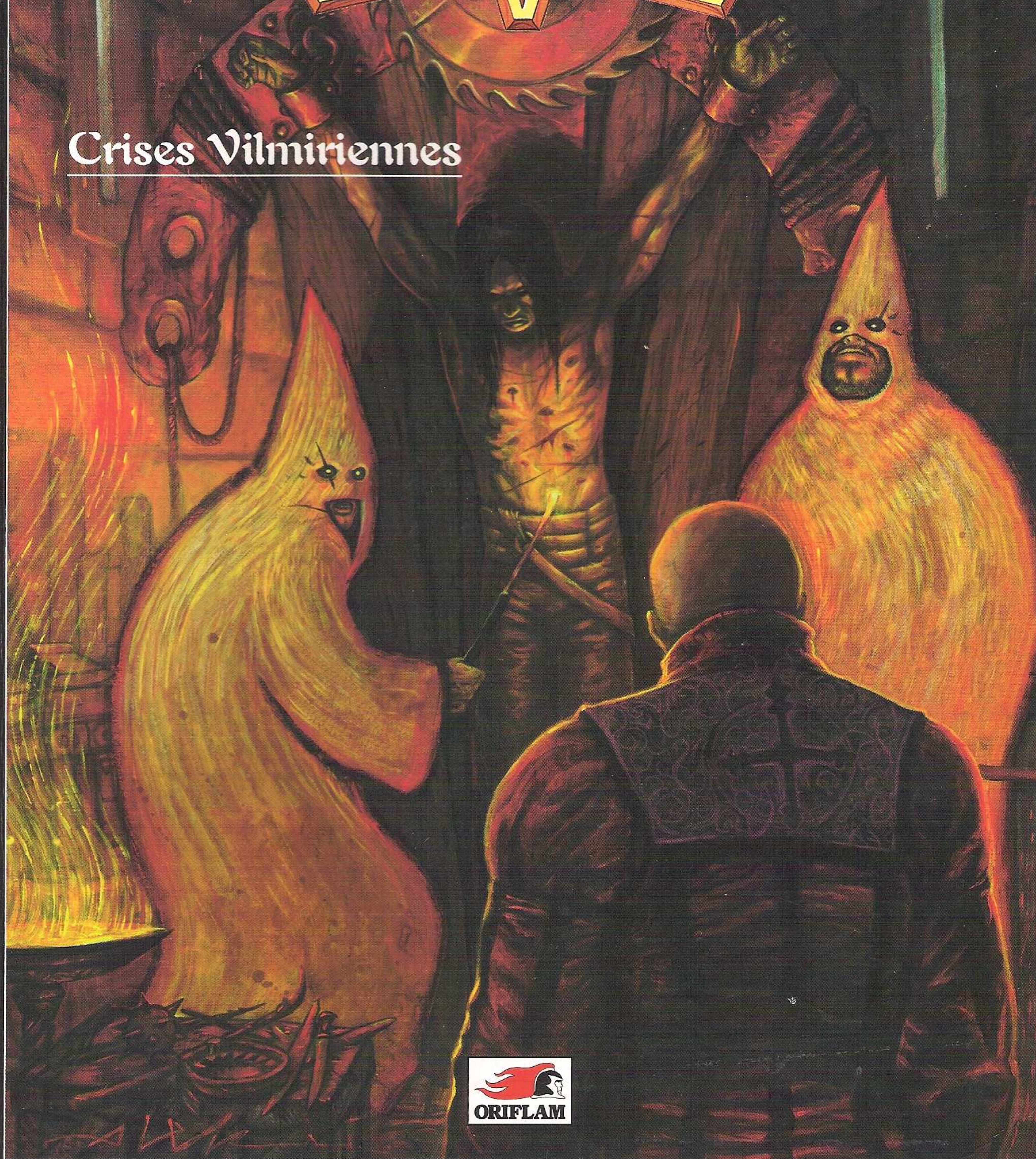
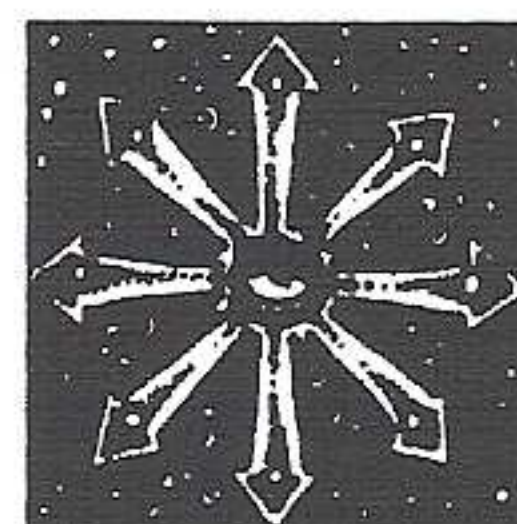


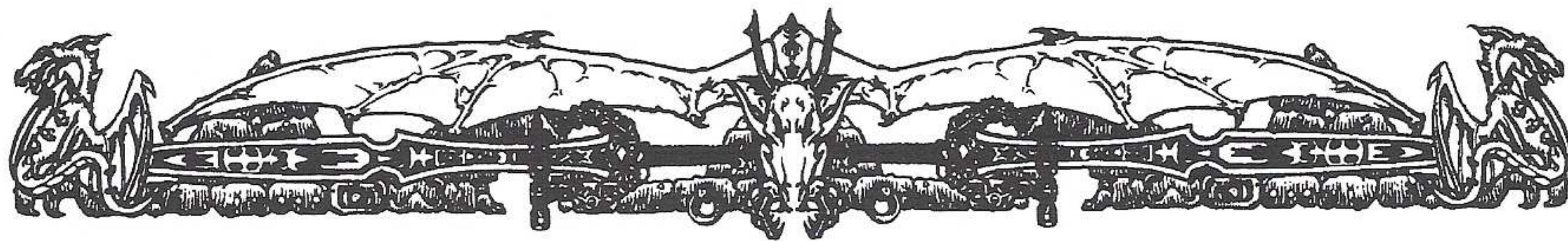
ELRIC

Crises Vilmiriennes



Crises Vilmiriennes





Crises Vilmiriennes

par Olivier Saraja, Bertrand Lacotte,
Laurent Maerten, Alain Würsch
et Guy Molinas

Maquette : Sylvain Cordurié

Corrections : Christophe Begey

Illustration de Couverture : Aleksi Briclot

Illustrations et Cartes : Rodolphe Lupano, Bernard Bittler,
David Cochard et Sylvain Cordurié

Production : Christophe Begey

Remerciements : à Dominique Rossi

Crises Vilmiriennes est publié par Archéon S.A.R.L.

Copyright 2000. Tous droits réservés

Elric est publié par Oriflam S.A.R.L.

Copyright 2000 Archéon pour la version française, tous droits réservés.

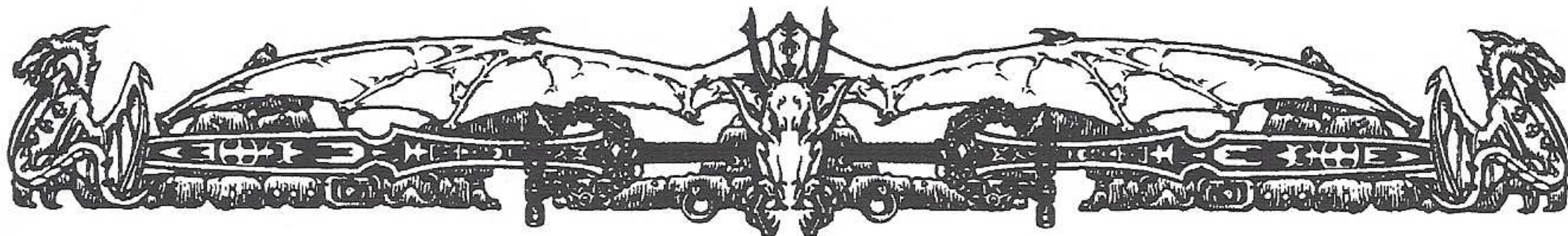
Copyright Chaosium pour la version anglaise.

Ce jeu est basé sur l'œuvre de Michael Moorcock, tous droits réservés.

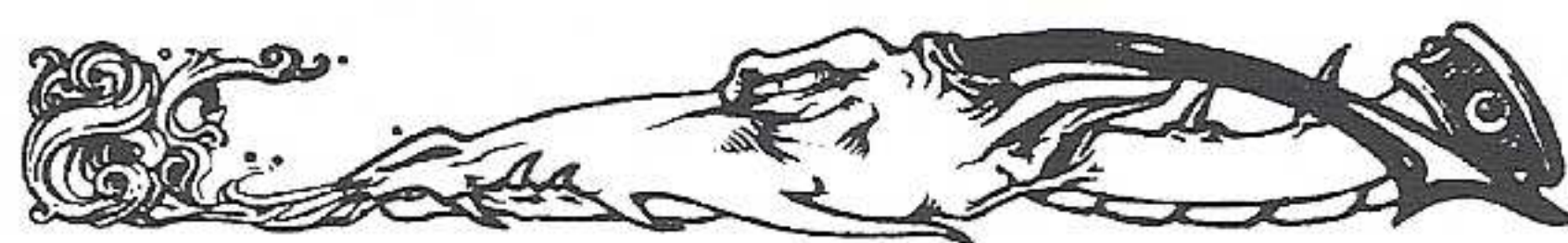
Edité en français par Archéon, 22 boulevard d'Alsace.

avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.





Sommaire



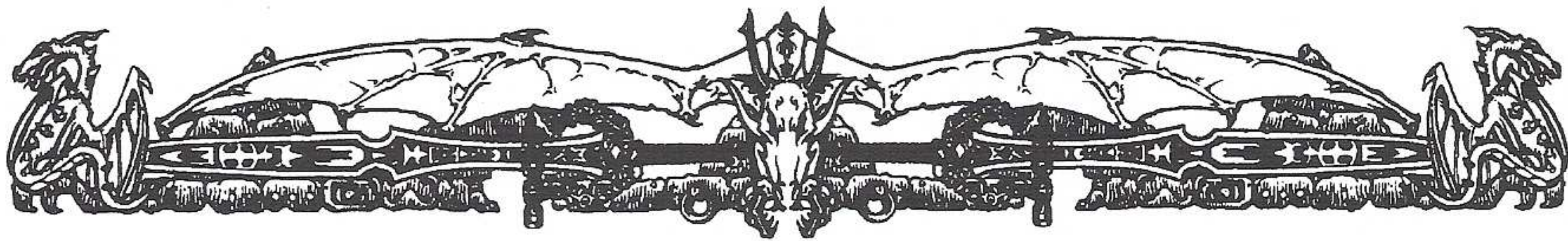
Introduction	4
L'Ermitage Orphelin	6
La Cour de Donblas	6
L'Ermitage Orphelin	14
Les Sbiros du Clergé	21
Le Procès	23
L'Enfer de Sel	25
Introduction	25
La Ville de Sheff	26
La Mine	29
La Révolte	37
Dénouement	37

Liberté !	39
L'Embauche	40
Les Coques-Prisons d'Uhaio	41
Le Frère Cadet	44
Jadmar	46
L'Institut de la Flèche Unique	50
Epilogue	54
Scénarii Supplémentaires	57
Le Rachat	57
La Révolte	58
La Clef des Champs	60
Carte de Vilmir	5

Epoque du Supplément

Les événements de ce livre se déroulent un an avant l'avènement des situations décrites par Moorcock dans le roman Elric des Dragons. Les publications intitulées les Sorciers de Pan Tang, Périls dans les Jeunes Royaumes, les Seigneurs des Mers, Melniboné, la Nef des Fous, les Versets Impies, l'Est Inconnu, l'Atlas des Jeunes Royaumes, les Mers du Destin et les Architectes du Destin proposent un décor et des aventures intervenant au cours de cette période.





Introduction



La sécheresse. Elle étale son empire sur les régions sans cesse plus grandes du Vilmir. Depuis le Nid-de-Pousière, les champs fertiles se transforment en mornes plaines stériles, certes à cause de précipitations insuffisantes, mais aussi de techniques agraires vilmiriennes inappropriées à la région, de déforestation inconsidérée et d'un manque de prévoyance des dirigeants du royaume, plus âpres à l'exploitation des terres qu'à l'entretien de leur patrimoine.

Il en résulte chaque année des récoltes plus mauvaises les unes que les autres. Mal nourris, tant le peuple que le bétail s'affament et faiblissent, offrant un terrain propice au développement des épidémies qui éclatent sporadiquement et se répandent de façon incontrôlée. Le Vilmir devient de plus en plus dépendant des importations extérieures pour survivre et en particulier des céréales vendues par l'Imiora voisine qui, elle aussi, doit parfois faire avec de mauvaises récoltes. Cette année, ses exportations à destination du Vilmir sont presque inexistantes et de nombreux cas de brigandage empêchent bon nombre de leurs caravanes marchandes d'arriver à bon port. De fait, le Vilmir crie famine, et la colère gronde.

Sécheresse, épidémie, famine et insurrection civile. Tels sont donc les maux qui affligent actuellement le Vilmir et d'aucuns les prétendent envoyés par le Chaos corrompu pour éprouver la foi des Vilmiriens en la noble et pure Loi. Mais c'est sans compter sur les ennemis les plus intimes et les plus sournois du Vilmir : ceux de l'intérieur ! En effet, l'Eglise et le Royaume se livrent une lutte à la fois politique, économique, spirituelle et opérationnelle. Tous les coups-bas, toutes les trahisons semblent autorisés dans ce jeu mortel, d'où personne ne sort jamais gagnant, et certainement pas le peuple. L'enjeu de cette lutte fratricide est la domination sans partage du Vilmir.

Dans ce recueil d'aventures, les personnages vont être mêlés aux rivalités entre Eglise et Royaume, sur fond de sécheresse et de famine. Ces deux puissantes institutions seront tour à tour ennemie ou alliée, selon les circonstances et les hasards de la vie.

L'Ermitage Orphelin les entraînera à la recherche du seul érudit vilmirien capable de disculper un ancien militaire de carrière, reconverti dans les ordres religieux mais pourtant convaincu par l'Eglise de sorcellerie et de blasphème. Ils s'aventureront jusqu'aux frontières du primitif royaume d'Org et de la néfaste forêt de Troos, pour découvrir une machine du Peuple Condamné qui les conduira jusqu'à un monde désertique, dévasté par ce dernier. Sauront-ils échapper à la créature qui y vit encore ? Grâce à sa trame linéaire, il s'agit d'un scénario assez bien adapté à des joueurs et surtout un maître de jeu débutants.

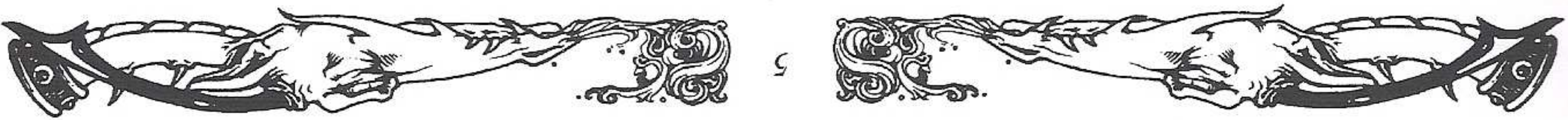
Dans **l'Enfer de Sel**, les PJ's tenteront l'impossible exploit de pénétrer dans l'un des pénitenciers les plus durs et inviolables du Vilmir et d'en ressortir avec un prisonnier politique, condamné à une mort lente et douloureuse dans les mines de sel. Sauront-ils exploiter à leur avantage la famine et les frondes qui secouent le pays pour réussir l'impensable, au moment où la garnison du pénitencier est dégarnie pour maîtriser la guerre civile qui couve ? Cette aventure fait appel à toutes les ressources stratégiques et intellectuelles des joueurs, et laisse la part belle à l'improvisation. Elle est plus particulièrement destinée à des joueurs et à un maître de jeu plus aguerris.

Dans **Liberté !**, les joueurs s'enfonceront plus profondément encore dans les intrigues déchirant l'Eglise et le Royaume. Il sera à nouveau fait appel à leur ingéniosité et à leur expérience pour s'introduire dans les coques-prisons et en ressortir avec l'héritier d'une des plus grandes maisons marchandes d'Uhaio. Mais ce ne sera que la première étape de leur périple, car ils seront bientôt entraînés dans une autre aventure, où vieilles histoires et faux-semblants ne seront pas leurs moindres adversaires.

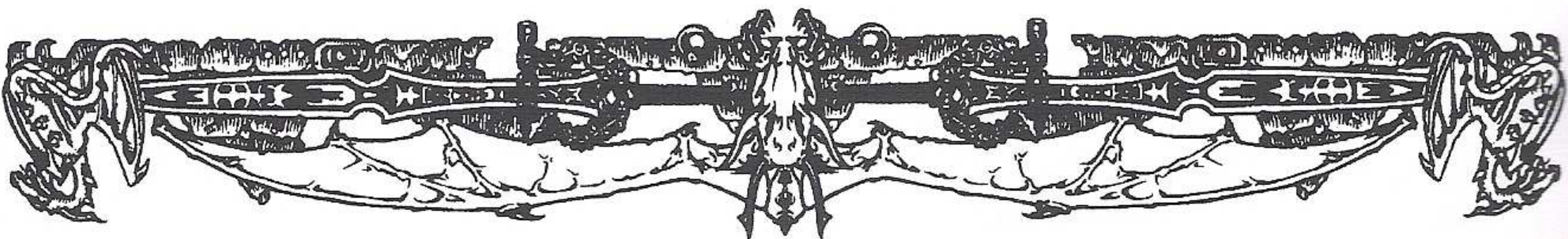
Enfin, des synopsis viennent compléter ce recueil de scénarii, afin d'entraîner plus longuement les aventuriers dans les méandres des fléaux qui agitent le Vilmir. Qui de la sécheresse, de la famine, de la guerre civile, de l'Eglise ou du Royaume aura leur peau en premier ? Il ne reste plus que les partisans du Chaos s'en mêlent pour faire bonne mesure...

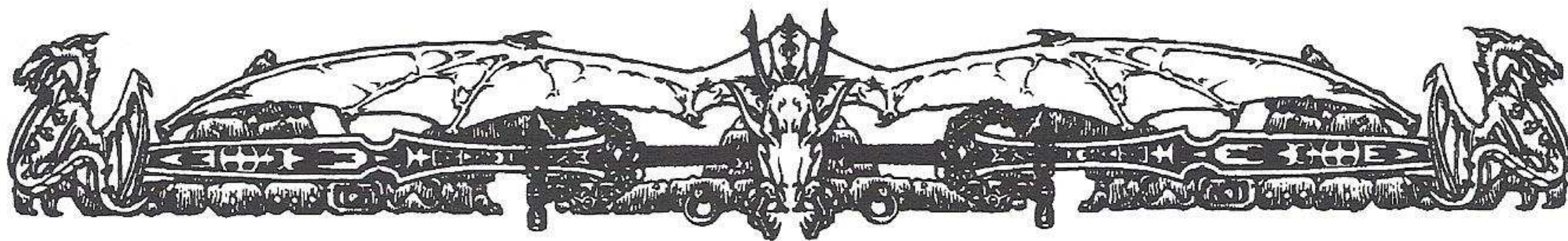
Introduction





Introduction





L'Ermitage Orphelin

par Olivier Saraja



C'est avec fatalité que la population du Vilmir suit les déchirements et les rivalités qui opposent l'Etat à l'Eglise. Comme de bien entendu, les deux partis s'ingénient systématiquement à renforcer leurs propres prérogatives et à s'immiscer dans celles de leur adversaire. Cela se traduit au quotidien par des batailles juridiques et procédurières, que les cours de justice de Donblas à Jadmar sont lasses d'arbitrer, et que tant le clergé que la noblesse suivent avec attention, mesurant ainsi au quotidien, avec passion, l'influence fluctuante de leur faction. Mais il apparaît souvent que l'Etat demeure impuissant devant les menaces d'excommunication et de châtiements divins proférés par le clergé vindicatif, et qu'il lui faut déployer des trésors d'ingéniosité pour échapper au rouleau compresseur de l'argumentaire de l'Eglise.

Une nouvelle querelle oppose l'Eglise et l'Etat, à Jadmar, le fief du Roi Naclon, également réputé pour la corruption qui y règne et les nombreux sbires du Chaos qui y distillent leur complots et leurs pensées séditieuses. En effet, à l'instigation de l'Eglise, un nouveau procès vient de s'ouvrir et défraie la chronique. L'homme qui se tient sur le banc des accusés est un ancien militaire de carrière, fils cadet d'une noble petite famille dont la loyauté au trône n'a jamais été mise en défaut sur plus de trois générations ; et c'est peut-être ce détail qui a provoqué la véritable vindicte de l'Eglise à son égard. En effet, après avoir pris sa retraite de la Troisième Légion vilmirienne, une armée de conscrits qui défend les frontières du royaume, Bremmus abandonna son titre de Baronnet pour se consacrer à sa passion, l'étude des sciences techniques, dans l'une des dépendances du culte d'Arkyn le Meticuleux. Toutefois, il resta en étroite relation avec la famille royale, qu'il avait si longtemps servi, ne négligeant jamais de rapporter à l'Etat ces petits renseignements qui pouvaient l'aider à surnager face à l'Eglise omniprésente. Aussi, lorsqu'il mit en évidence, en reprenant d'anciens travaux abandonnés, des forces mystérieuses et pour le moins capricieuses, il fut accusé de sorcellerie et condamné par l'Eglise pour ses pratiques intolérables. Mais en raison de ses origines et

de ses relations encore étroites avec le trône, Bremmus ne put tout simplement être excommunié, jugé et brûlé sans l'accord du Roi Naclon. L'arbitrage de la dispute fut donc confié aux cours de justice de Donblas, des érudits de la couronne se chargeant de la défense de Bremmus. Le procès en est à son dix-septième jour et se dirige certainement vers une impasse. Or, une loi imposée par le clergé veut que si l'innocence d'un hérétique ne peut être prouvée dans les trente jours d'instruction de son procès, il est reconnu coupable par défaut de ses péchés et normalement puni pour ceux-ci.

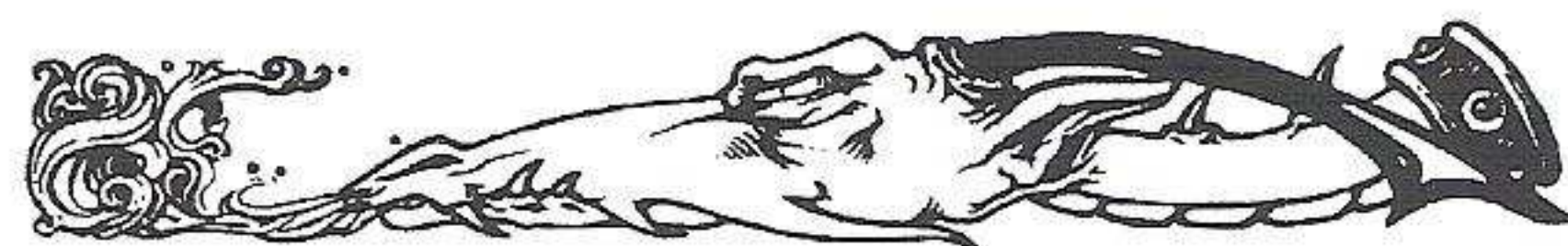
Bien qu'ayant eu un rôle très effacé dans les affaires de l'Etat, Bremmus n'en a pas moins été un proche dévoué du Roi Naclon, très peiné à l'idée que son vieil ami soit menacé par cette Eglise partielle et aveugle.

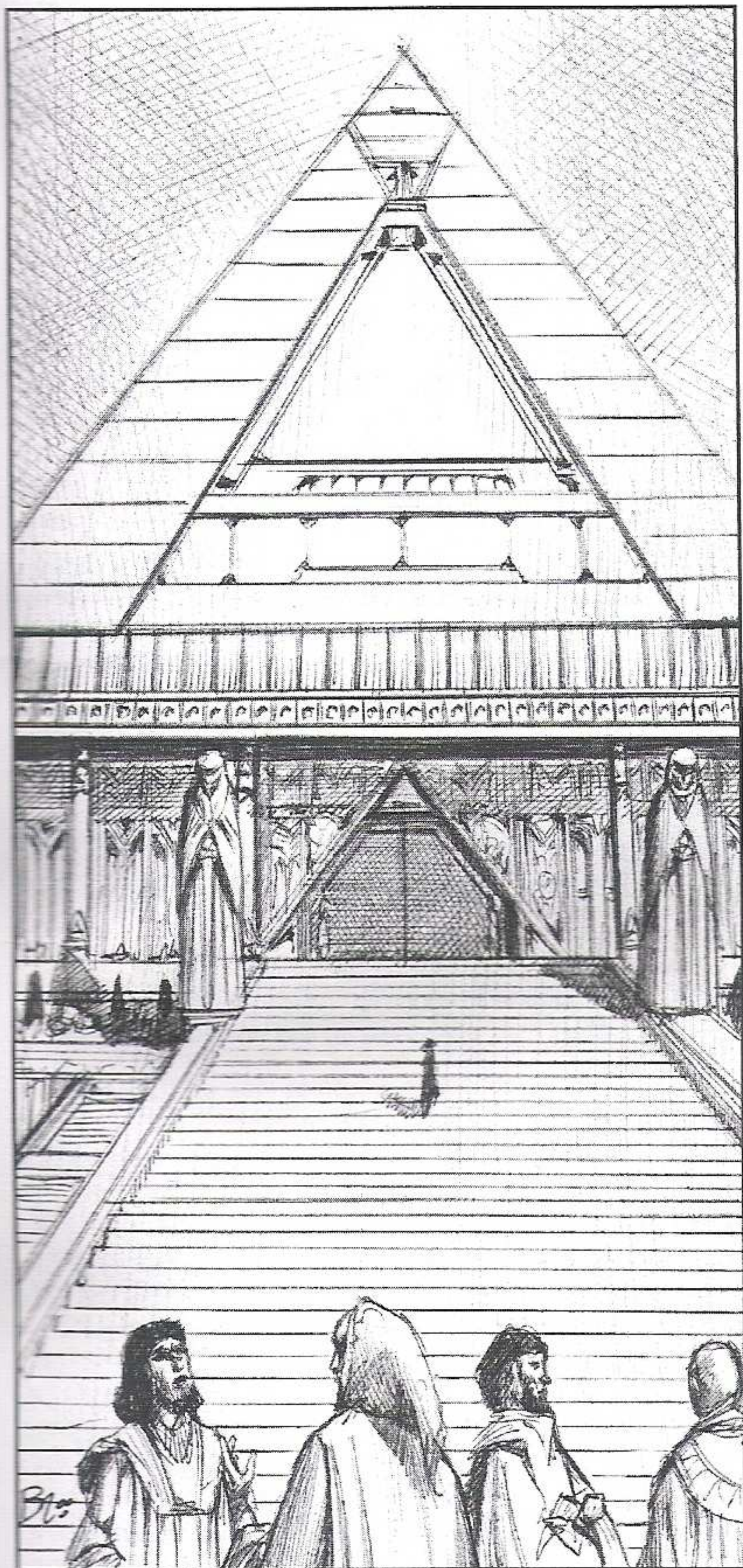
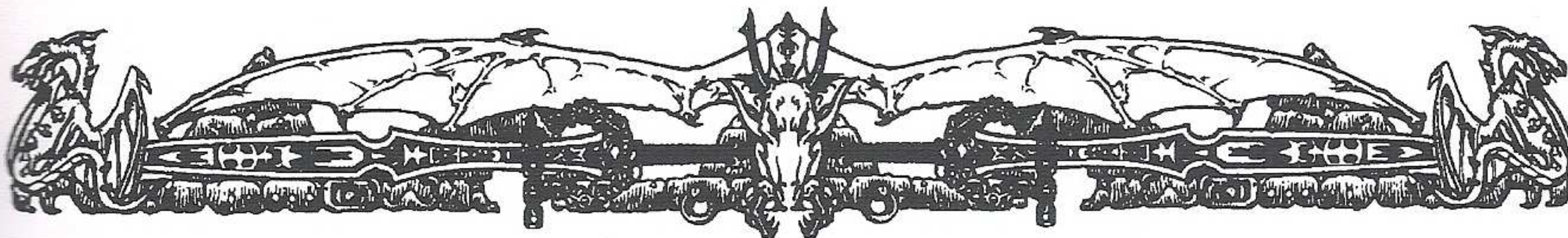
La Cour de Donblas

Cet édifice triangulaire coince entre le Temple de la Loi et le Quartier des Nobles de Jadmar est décoré avec un luxe ostentatoire, ses colonnes et ses dalles de marbre gris étant rehaussées par des tentures de velours et des cordes de fils d'or tressés. Il est toujours le siège d'une activité intense, et ses neufs auditoriums permettent d'instruire autant de procès à la fois, mais rarement plus de trois sont utilisés en même temps. La plupart des affaires courantes pouvant être jugées à la chaîne dans la journée. Les auditoriums libres servent alors de lieu de parlement où sont décidées et votées les lois en vigueur dans le pays, par des représentants désignés par l'Eglise d'un côté et l'Etat de l'autre. Bien sûr, au cours des séances, chacun des deux partis essaie d'influencer les textes dans le sens de son intérêt propre, aussi n'en résulte-t-il que rarement des avancées significatives, les concessions étant presque impossibles à arracher dans cette nation ultra-conservatrice.

C'est dans cet auguste bâtiment que débute l'aventure, au milieu de juristes pinailleurs qui s'invectivent jusque dans les

L'Ermitage Orphelin





couloirs, des queues de plaignants qui portent leurs litiges jusqu'aux sages de Donblas et des Défenseurs Gris qui canalisent la foule et calment les impatients qui ne peuvent attendre le verdict du juge pour se faire justice eux-mêmes au sujet de bétail ou de terres disputées. Des intégristes religieux manifestent également devant l'édifice, réclamant la mise au bûcher immédiate du royaliste Bremmus, coupable de commerce avec les démons selon l'Eglise.

C'est dans cette atmosphère houleuse que les aventuriers sont convoqués par Analtes Bromohin, un homme de loi réputé, au service de l'Etat depuis son adolescence. Le Maître de Jeu est

libre d'adapter cette convocation et l'identité d'Analtes Bromohin aux besoins de sa campagne personnelle, en fonction notamment de la réputation des aventuriers dans le royaume. Un coursier peut leur avoir remis un message, un valet s'être déplacé jusqu'à leur lieu de résidence, ou la rumeur d'une offre d'emploi peut avoir guidé les aventuriers jusqu'à Bromohin.

Les Pommes de Terre Infernales

Analtes les invite à rejoindre un petit parloir déserté et les informe du motif de son étrange convocation. Les extraits de dialogue qui suivent répondent aux questions les plus probables de vos joueurs, mais Analtes est capable d'expliquer également tout ce qui a été présenté en introduction à cette aventure.

De quoi s'agit-il ?

"Tout d'abord, messires et mesdames, je vous remercie d'avoir répondu à mon invitation sans avoir plus de détails de ma part. Vous n'êtes certainement pas sans savoir que l'un des plus fidèles serviteurs du Roi Naclon est actuellement jugé pour avoir prétendument commercé avec les démons, ce qui lui aurait immédiatement valu le bûcher s'il n'avait bénéficié de la protection de notre seigneur. Mais il s'agit bien évidemment d'une manœuvre crapuleuse pour se débarrasser de ce sympathisant de l'Etat qui gravit un à un les échelons de l'Eglise, marchant sur quelques pieds au passage, ce qui n'est pas du goût de tout le monde.

Père Bremmus est en effet un ancien militaire de carrière, tout comme moi, et il a choisi de se tourner vers la religion et les sciences techniques à sa retraite. Intelligent et doté d'une excellente intuition, ses travaux ont rapidement été remarqués par les dévots d'Arkyn et c'est ainsi qu'il a commencé sa lente ascension dans leur très respectable culte. Mais c'est sa dernière trouvaille qui lui a valu les foudres de l'Eglise, car ses méthodes de travail ont toujours été peu conventionnelles.

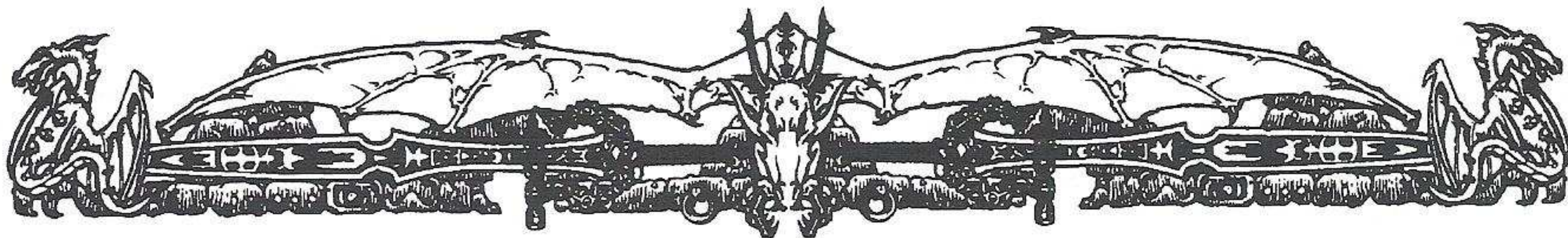
En effet, il semblerait que Bremmus ait mis en évidence une force naturelle invisible et qui n'est donc pas encore répertoriée par les sages de la Loi. C'est cette même force qui a été jugée contre-nature et chaotique ; l'Eglise souhaite punir Bremmus d'avoir introduit des forces aussi pernicieuses dans les Jeunes Royaumes."

Son Invention est-elle Chaotique ?

"Ce que l'Eglise ignore à ce jour, en effet, c'est que Bremmus n'est pas le premier découvreur de cette force naturelle inconnue. Il s'est en effet inspiré des travaux datant de 325 JR et a tout simplement poussé les expériences jusqu'au bout, voilà tout. Je n'ai pas très bien compris de quoi il s'agit, mais en fait il se sert de pommes de terre, dans lesquelles il pique des aiguilles de cuivre reliées entre elles. A l'aide d'un complexe instrument de sa conception, constitué de plusieurs bobines de fils de cuivre enroulés, il arrive à provoquer des mouvements. Quelle est la logique derrière ce miracle, je l'ignore, mais le fait est que c'est bien ainsi que cela se passe, grâce à de vulgaires pommes de terre."

L'Ermitage Orphelin





Que pouvons-nous y faire ?

“Lorsque les sbires de l'Eglise ont emprisonné Bremmus en préliminaire à son jugement et à son exécution, ils ont également saccagé son laboratoire et brûlé toute sa documentation impie. Il est maintenant délicat pour Bremmus de prouver la bienfaisance de ses travaux, qui reposaient sur d'antiques textes anciennement conservés dans les archives du culte d'Arkyn. Il y a toutefois un homme qui pourrait témoigner du caractère inoffensif et loyal de ses travaux, pour avoir été en son temps l'une des plus grandes sommités du culte d'Arkyn. Cet homme est un spécialiste des manifestations naturelles exploitables par les sciences et l'auteur de quelques-uns des plus récents ouvrages de référence de Bremmus dans ses travaux. Il se nomme Pertrio. Si vous pouviez le retrouver avant la fin du procès, dans treize jours, et que vous pouviez l'amener à témoigner, vous sauveriez sans aucun doute l'âme et la vie de Bremmus, promis à l'excommunication, la torture et le bûcher. Nous avons préparé un courrier à l'attention de Pertrio, signé de la main même de son Roi. Il ne devrait pas refuser son témoignage à ce procès.”

Qu'avons-nous à y gagner ?

“Le Roi Naclon vous offre sa reconnaissance personnelle. Si vous parvenez à retrouver Pertrio et à le ramener pour témoigner avant la fin du procès, quelle que soit l'issue de ce dernier, vous aurez l'autorisation de demander audience au Roi qui vous recevra et vous accordera une faveur à chacun, en témoignage de sa gratitude. J'ai de plus été autorisé à vous remettre ce petit coffret qui contient [100 fois le nombre d'aventuriers] bronzes vilimiriennes, pour vous aider à couvrir vos faux-frais. Dans la mesure où il vous faudra voyager rapidement, nous mettons à votre disposition deux montures pour chacun, à moins que vous

n'en possédiez déjà. Ces bêtes viennent des écuries royales et sont dociles et robustes. Elles devraient vous mener aussi loin que nécessaire pour peu que vous appreniez à les ménager et à en changer régulièrement. Enfin, recevez ce sauf-conduit royal, valable pour un mois seulement dans tous les duchés du Vilmir. Il devrait simplifier toutes les démarches administratives que vous auriez à entreprendre au cours de votre service pour le Roi.”

Quelles éventuelles Complications ?

“Ce procès commence à devenir impopulaire et il nous faut rapidement démontrer que les travaux de Bremmus n'ont rien d'impie ou de chaotique, car la popularité de l'Etat est en chute libre depuis le début de cette affaire. La populace craint trop pour son âme pour ne pas croire les invectives du clergé. Vous aurez donc l'opinion publique contre vous si vous faites étalage de votre mission. De plus, le clergé n'ignore pas que nous préparons une contre-offensive, mais il est difficile de savoir jusqu'où il ira dans sa volonté de nuire à l'Etat et de compromettre le Roi. Attendez-vous malgré tout à quelques coups bas.”

Par où commencer ?

“Personne ne sait très exactement ce qu'est devenu Pertrio, et notre espoir qu'il soit encore en vie, après toutes ces années, demeure incertain. Les archives de l'Etat sur les hommes de l'Eglise sont rares et sommaires, nous n'avons donc que peu de renseignements sur lui. Nous savons toutefois qu'il a longuement officié à l'annexe d'Arkyn du Temple de la Loi d'Ordis, avant de se retirer. C'est sans doute un bon point de départ dans vos recherches.”

Analtes Bromohin

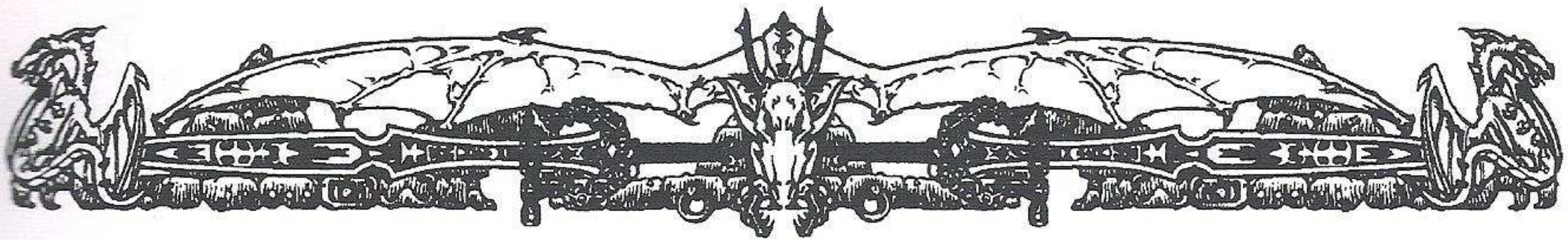
Cet homme qui approche la soixantaine a déjà atteint un âge vénérable. Tout comme sa famille, il est entièrement dévoué au trône et soutient celui-ci dans ses luttes politiques contre le clergé. Mais il n'a pas toujours été un homme de loi, car il a commencé sa carrière comme officier royal. Il y a une trentaine d'années de cela, une vicieuse blessure aux tendons de la cheville l'a laissé infirme et boitillant, alors que sa troupe tentait de repousser les incursions audacieuses de barbares venus du Désert des Larmes pour piller les protectorats vilmiriens. Devenu incapable de servir efficacement son souverain dans son armée, il a mis son intelligence redoutable au service du Roi sur un autre champ de bataille : la politique et la loi.

Analtes est vêtu avec le manque d'imagination qui caractérise son peuple, bien que les étoffes qui le parent restent de qualité. Il dispose d'une majestueuse villa dans le Quartier des Nobles, à proximité du palais ducal. Mais elle demeure le plus souvent vide, à l'exception de quelques servants, car Bromohin est le dernier de sa lignée depuis qu'une épidémie lui a volé son épouse et sa fille unique, il y a une dizaine d'années. Il n'est pas difficile d'imaginer, sous les traits usés et fatigués d'Analtes, l'ancien soldat qu'il a été, à son regard froid, sa voix dure et autoritaire, et à l'assurance de ses mouvements.



L'Ermitage Orphelin





Analties Bromohin, 58 ans

FOR 12 CON 09 TAI 14 INT 17 POU 16
DEX 13 APP 15

Chaos 42 Balance 35 Loi 64

Points de Vie : 12

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée Large* 78%, dégâts 1D8+1+MD.

Compétences : Ecouter 77%, Eloquence 94%, Equitation 88%, Langue Commune 85%, Sagacité 87%, Art [Lois et Justice] 92%.

Invectives

Lorsqu'ils descendent les marches de la Cour de Donblas, que ce soit pour partir accomplir leur mission ou aller retirer leurs montures mises à disposition aux écuries royales, les aventuriers peuvent noter sur un jet réussi de Sagacité que la foule des manifestants a augmenté depuis leur arrivée et leur entretien avec Analties Bromohin. Alors qu'ils se fraient un chemin dans la foule assemblée, une voix couvre le brouhaha ambiant. "Regardez ! Ce sont les mercenaires que le trône compte envoyer soustraire le sorcier à la justice divine !" Outre la mauvaise surprise de voir que les nouvelles circulent beaucoup plus vite qu'ils ne l'auraient souhaité, les aventuriers vont avoir à affronter les mouvements menaçants de la foule. En effet, celle-ci se referme sur eux pour les malmenier, leurs arracher des bouts de vêtements et leur porter quelques coups. Demandez à chaque joueur d'effectuer un jet de Chance. En cas d'échec, son aventurier endure 1D3 points de dégâts, mais 1D2-1 seulement en cas de succès. Les Défenseurs Gris réagissent immédiatement et écartent les intégristes sans aucun ménagement, formant un couloir pour les aventuriers qui peuvent quitter les lieux, avant que quiconque soit battu à mort ou que les aventuriers ne dégagent leurs armes. Encadrés par les Défenseurs Gris impassibles sous la menace de la foule et le jet de quelques projectiles, les aventuriers peuvent enfin quitter la Cour de Donblas, sous une pluie de chaussures, d'ordures ou même de pierres. L'aventurier ayant précédemment effectué le plus gros jet de Chance reçoit une pomme de terre en pleine figure. Sans doute se demandera-t-il, ainsi utilisée, s'il s'agit d'un instrument de la Loi ou du Chaos...

Les personnages qui le souhaitent peuvent à tout moment entreprendre un jet en Ecouter pour localiser et ensuite suivre du regard l'individu qui a retourné la foule des intégristes contre eux. Ils verront un homme à l'allure torve rejoindre un second personnage dissimulé par une cape à capuchon, et disparaîtront tout deux à l'angle d'une maison. Si un ou plusieurs aventuriers essaient de les intercepter ou simplement de les suivre, c'est très certainement au sacrifice de la protection apportée par les Défenseurs Gris, qui ne souhaitent pas combattre la population locale dont ils sont issus. Bien sûr, le semeur de trouble et son mystérieux compagnon disparaissent avec habileté, laissant les aventuriers dans l'embarras le plus total, au milieu des intégristes violents. L'usage de toute forme de magie, à ce moment-là,

même élémentaire, ne peut que déclencher une furie fanatique de la part des citoyens en colère (leur MD passe de +1D4 à +1D6 et leurs scores de compétence augmentent de +5%).

Dans tous les cas, les Défenseurs Gris ne se mêleront pas du conflit si les aventuriers quittent leur colonne protectrice ou font usage de toute forme de magie que ce soit. Il y a trois intégristes prêts à en découdre par personnage dans le groupe initial, peu importe le nombre d'aventuriers quittant la protection des Défenseurs Gris et ayant donc à les affronter. Les intégristes cesseront le combat dès que la moitié d'entre eux sera mise hors de combat ou tuée. Pensez à appliquer les règles concernant les positions étriquées et la supériorité numérique, respectivement pages 111 et 112 des règles de base.

Un Intégriste Type

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 10 POU 13
DEX 10 APP 12

Chaos 07 Balance 02 Loi 26

Points de Vie : 12

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Trique* 35%, dégâts 1D6+MD ; *Gourdin 2M*, dégâts 1D8+MD ; *Pierre Lancée* 45%, dégâts 1D2+1/2 M. Aucune de ces armes n'est conçue pour la parade.

Compétences : Bagarre 55%, Esquive 25%, Gronder de Façon Menaçante 70%, Lancer 45%, Langue Commune 50%, Lutte 30%.

Aux Ecuries Royales

Vos héros n'auront pas de difficultés à se faire remettre les chevaux manquants aux besoins de leur mission, le petit personnel étant prévenu de leur arrivée et les papiers officiels confiés par Analties Bromohin accomplissent des merveilles. Chacune des montures est magnifiquement bien dressée et apporte un bonus de +10% à tous les jets d'Equitation de son cavalier. Leur score de CON reflète leur extrême endurance, mais il est à noter que ces animaux ne sont pas entraînés à combattre, bien qu'ils ne paniquent pas lors de situations les plus communes (bataille, confusion, petits feux etc.). Il faut réussir un jet d'Equitation pour prendre la mesure de la beauté et de la qualité de chacune de ces bêtes magnifiques taillées pour la course.

Monture Royale

FOR 29 CON 18 TAI 26 POU 11 DEX 11

DEP : Course-12, Nage-2

Points de Vie : 22

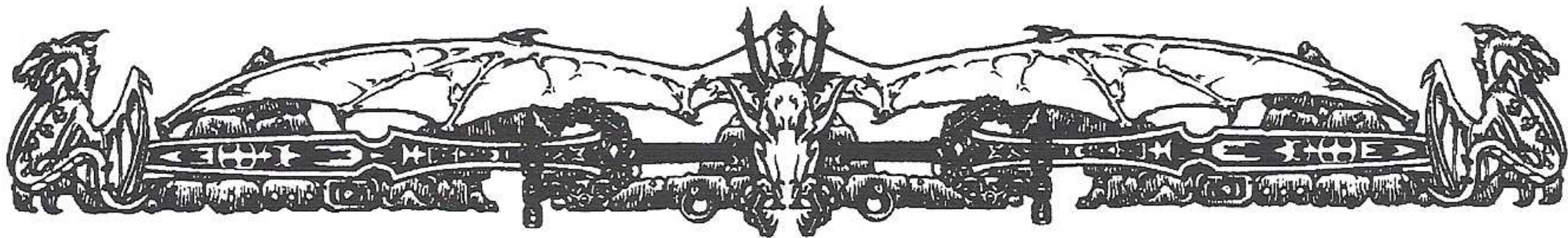
Armure : 1D2-1 muscle

Modificateur aux Dégâts : +3D6

Armes : *Morsure* 35%, dégâts 1D10 ; *Ruade* 45%, dégâts 2D8+MD.

1. Ermitage Orphelin





Compétences : Esquive 70%, Se Cacher 50%, Déplacement Silencieux 50%, Sentir/Goûter 80%.

Les montures royales ne peuvent utiliser qu'un seul de leurs modes d'attaque par round. Elles ne peuvent pas faire deux fois de suite la même attaque.

Dans le Duché d'Ordis

La grand-route qui relie la capitale Jadmar et la provinciale et poussiéreuse Ordis, en transitant par la majestueuse Rignariom, est pavée d'un marbre blanc d'excellente qualité et suffisamment surveillée par de multiples patrouilles de légionnaires pour que les aventuriers puissent progresser sans craindre de faire la moindre mauvaise rencontre. De loin en loin, sur les bords de la route, de petits "villages de voyageurs" leur offrent chaque nuit une hospitalité courtoise et chaleureuse, en échange de non moins chaleureuses pièces de bronze. De temps à autre, enfin, les aventuriers sont obligés de ralentir la course de leurs montures à hauteur des chantiers mobiles qui procèdent à l'entretien des tronçons endommagés par les nombreux passages de chariots et d'autres lourds véhicules. Ce sont des esclaves enchaînés qui s'en occupent, sous le regard sévère et le fouet vicieux de légionnaires conscrits pour leur service obligatoire de cinq ans.

L'Annexe d'Arkyn à Ordis

Il n'est pas bien difficile de la trouver, accolée au Temple d'Ivoire de Vallyn le Sage, dans l'artère principale de la cité, calme et poussiéreuse, comme à son éternelle habitude. Les portes de l'annexe sont ouvertes et donnent dans une petite chapelle triangulaire permettant d'accueillir une petite congrégation. En fait, la chapelle d'Arkyn sert la plupart du temps de salle de classe aux prêtres de Vallyn qui enseignent à la population de la cité à lire et à écrire. Les Vilmiriens comme les aven-

turiers réussissant un jet de Jeunes Royaumes savent en effet qu'Ordis est certainement la ville la plus lettrée du Vilmir.

L'Administrateur d'Arkyn en charge du culte en ces lieux se nomme Manyule Polerius. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, replet et bedonnant. Il est toutefois jovial et passionné, et recevra les aventuriers dans sa chapelle transformée en salle de classe, les invitant à s'asseoir aux pupitres d'écolier de leur choix. Lui-même s'installera au bureau du maître d'école et écoutera leurs questions.

Des personnages curieux pourront jeter un coup d'œil à travers une arche ouverte pour découvrir le laboratoire d'études de Manyule, où il expérimente divers principes physiques comme la vapeur, l'inertie ou l'élasticité de lames de ressorts. Questionné sur ses travaux, il se révélera prodigue en réponses et il sera parfois nécessaire de "lutter" contre l'Administrateur pour éviter ses digressions interminables mais passionnantes.

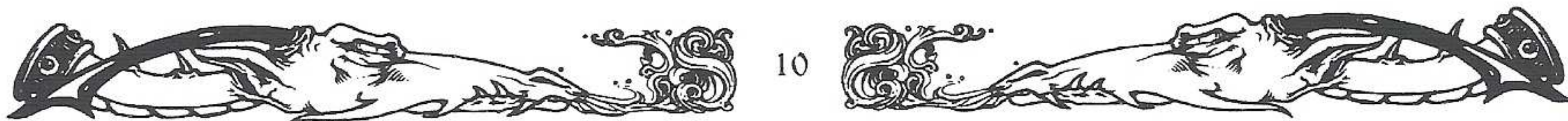
Pertrio a-t-il bien officié dans ce Temple ?

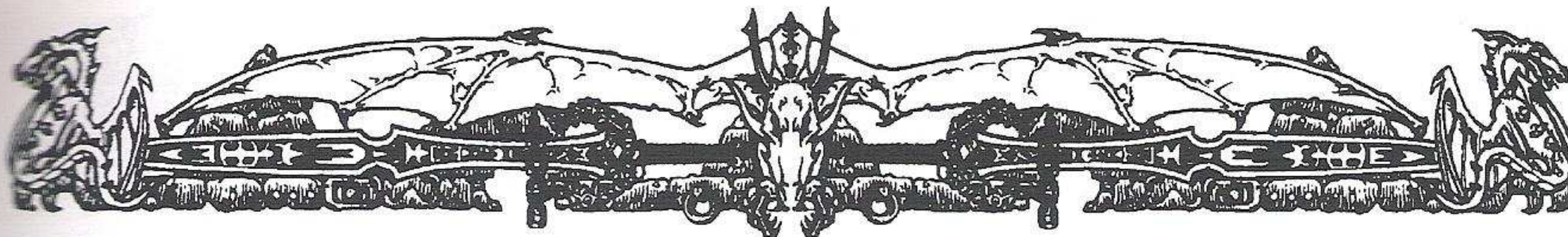
"C'est tout à fait exact. Nous avons travaillé pendant plus de douze ans, ensemble, à essayer de caractériser diverses lois naturelles comme la gravité ou la flottabilité. Pertrio a été le premier à énoncer le principe selon lequel un corps plongé dans un liquide subit une poussée verticale, dirigée de bas en haut, égale au poids du fluide déplacé. Vous ne pouvez pas ne pas en avoir entendu parler, n'est-ce pas ?"

Pour quelles raisons s'est-il retiré des Ordres ?

"C'est une question embarrassante... Pertrio était un inventeur de génie et son esprit était tout le temps en ébullition. Il passait son temps à effectuer des calculs que j'avais du mal à suivre, et il était souvent sujet à des fièvres terribles. Seuls divers breuvages alcoolisés semblaient pouvoir soulager ses perpétuels maux de tête. C'est pour avoir été en état d'ivresse publique à plusieurs reprises, ce qui est bien entendu très mal vu par notre Sainte Mère l'Eglise, qu'il a été blâmé et cassé à plu-

L'Ermitage Orphelin





sieurs reprises. Puis un matin il a pris son congé auprès du Chancelier Trueman, qui officie au temple d'ivoire de Vallyn le Sage et est parti répandre la bonne parole en d'autres terres."

Savez-vous ce qu'il est devenu ?

"Pertrio ? Oh oui, bien sûr. J'ai hérité de ses derniers travaux où il appliquait son principe d'hydrostatique à diverses formes d'aérostats - des ballons gonflés à l'air chaud qui flottent dans les airs. Comme je n'ai pas son aisance avec les calculs, nous nous entretenons parfois par courrier. J'ai donc conservé quelques contacts avec lui, bien sûr, même si ça fait plus d'un an que nous ne nous sommes pas écrit. Je sais qu'il a établi un petit ermitage non loin de Falthan, un petit village au nord d'Ambric, à proximité du royaume d'Org. Il ne peut prendre connaissance de mes courriers que lorsqu'il s'y rend pour se ravitailler, c'est ce qui explique qu'il s'écoule souvent des semaines voire des mois entiers avant qu'il ne me réponde. Je suis persuadé qu'à partir de Falthan, vous n'aurez absolument aucun mal à le rencontrer. Si vous le permettez, j'aimerais profiter de l'occasion pour que vous lui portiez ce parchemin de ma part. Il y a, voyez-vous, ce problème de pas que je rencontre systématiquement avec la conception de mes vis sans fin, et je ne parviens pas à..."

Manyule Polerius, 54 ans

FOR 9	CON 9	TAI 12	INT 19	POU 13
DEX 14	APP 11			

Chaos 07 Balance 12 Loi 77

Points de Vie : 11

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Tournevis 42%, dégâts 1D2+MD.

Compétences : Artisanat [Travail du Bois] 91%, Artisanat [Cuisine] 67%, Chercher 42%, Ennuyer son Auditoire 55%, Evaluer 79%, Langue Commune 95%, Médecine Rudimentaire 62%, Monde Naturel 117%, Potions 44%, Sagacité 65%, Scribe 104%.

Le Village de Falthan

Le village a été bâti à une trentaine de kilomètres au Nord d'Ambric, la cité natale du Cardinal Garrick. On y accède grâce à une route poussiéreuse qui serpente au travers de coteaux autrefois cultivés mais désormais à l'abandon, en raison de la sécheresse périodique à laquelle est confronté le royaume. Quelques petits bois subsistent de loin en loin, et des portions entières de la route sont délimitées par une petite clôture en planches de bois clouées, aujourd'hui branlantes et moisis. Il émane de cette région un sentiment de nature domestiquée par l'homme, mais qui regagne insidieusement son autonomie, comme en témoignent les ronces qui poussent au pied des clôtures, les herbes folles qui ont envahi les champs abandonnés, et les arbrisseaux qui partent à la conquête des espaces vierges depuis leurs bois primordiaux.

Alors qu'ils cheminent depuis Ambric vers Falthan, autorisez aux aventuriers des jets de Chercher, d'Ecouter ou de Sen-

tir/Goûter. Si l'un d'eux est réussi, leur attention est attirée vers le cadavre d'un fermier, dissimulé dans les mauvaises herbes, sur le bas côté de la route. Un pied dépasse maladroitement du fossé et une épouvantable odeur s'échappe de sa carcasse, favorisant l'installation d'un collège de mouches bourdonnantes. Le fermier a reçu deux blessures distinctes avant de mourir, une au flanc et une autre encore dans le dos. Un jet réussi en Médecine Rudimentaire permet d'identifier l'arme comme une lance à large lame, ainsi que d'évaluer la date du décès à un jour, deux tout au plus. Un dernier jet de Chercher permet de remarquer que l'homme possède toujours sa bourse, qui ne contient toutefois que 6 groats et un anneau en fer, de mauvaise facture, qui ne vaut pas plus d'une bronze. Un jet en Pister révèle qu'au moins un cheval s'est attardé sur la scène du crime. Il semble être venu du Nord et reparti dans cette même direction, soit la destination des aventuriers.

Falthan n'est plus qu'à une dizaine de kilomètres du lieu de cette morbide rencontre. Une vingtaine de petites maisons sont assemblées autour d'une forge, d'une bergerie et d'une petite chapelle pyramidale en bois. Les habitations sont des assemblages composites de bois, de torchis et de pierre. Seule la maison du chef du village semble essentiellement faite de moellons en pierre. Un enclos surplombé par une petite tour de guet abrite une douzaine de bovins, taureau compris.

1. L'Affaire des Brigands de Falthan

L'arrivée des aventuriers ne passe pas inaperçue des villageois. Ils seront surpris de découvrir qu'ils sont attendus avec la plus grande impatience, l'un des gamins du village leur demandant même si ce sont bien eux "les envoyés du Roi". Leur réponse certainement positive ne fera qu'entretenir le quiproquo quant au but de leur visite à Falthan.

Méprise

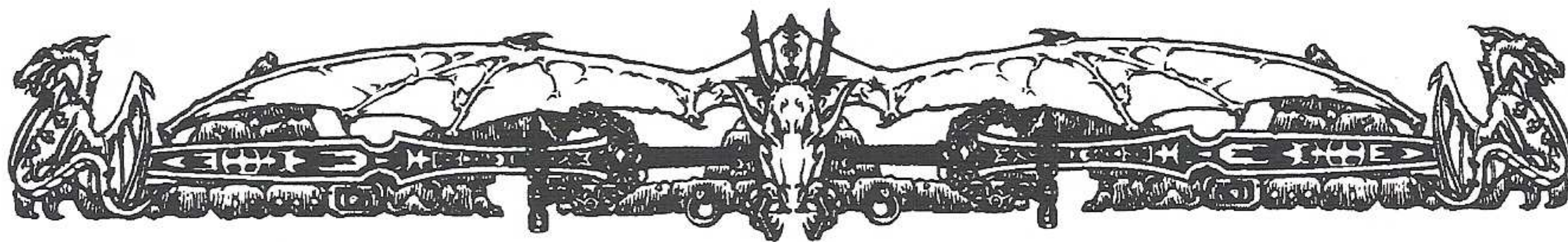
En effet, ils seront très vite accueillis par le chef du village, Ferio Stromfro, un solide gaillard d'une quarantaine d'années. Il les remerciera d'être venus aussi rapidement car il estime que la situation n'est plus vivable à Falthan. Il leur expliquera, un peu surpris qu'ils ne soient pas au courant, que des brigands sont venus au village de Falthan il y a trois jours, et ont exigé que les trésors du culte de la chapelle de la Loi locale leur soient remis. L'administrateur de Donblas, un vieux prêtre de 75 ans nommé Père Sildabius, a bien entendu refusé et dans une bravade s'est enfermé dans la chapelle de bois après avoir insulté les brigands. Ceux-ci ont eu le temps de le blesser d'une flèche au flanc mais n'ont pu l'empêcher de se réfugier dans le saint bâtiment avec son acolyte, le jeune Amthor. Il s'est passé alors un étrange miracle, car la chapelle s'est recouverte d'une couche de givre qui s'est rapidement dissipée, laissant une patine particulière à l'édifice tout entier, qui dure encore aujourd'hui.

Le Miracle

Dans un premier temps déconcertés, les malandrins ont tenté de défoncer la porte de bois, mais celle-ci leur a opposé

1. L'Ermitage Orphelin





une résistance improbable, ses montants à peine ébréchés par les coups puissants et colériques des brigands. Ceux-ci menacèrent alors le prêtre de mettre le feu à la chapelle s'il ne sortait et n'obtempérait pas. Le vieux Sildabius leur hurla mille insanités avant de leur annoncer que le bras protecteur de Donblas planait au-dessus de la bâtisse. Les brigands, excédés, mirent leur menace à exécution, mais les flammes n'embrasèrent pas la chapelle, bien qu'elles en léchèrent les murs et même le toit de chaume. La bande battit retraite devant la défense surnaturelle accordée par les dieux et tint conciliabule. Lorsque les brigands revinrent, ce fut pour annoncer qu'ils laisseraient trois jours au vieux prêtre pour réfléchir. Au terme de ce délai, ils annoncèrent que le village serait condamné à une mort lente et pénible, puis s'en allèrent.

Les Prisonniers de la Chapelle

Dès qu'ils furent partis, les villageois se rassemblèrent autour de la chapelle, qui demeura close. Le jeune initié, Amthor, leur révéla que le Père Sildabius avait sombré dans l'inconscience et qu'il faisait son possible pour le maintenir en vie. Sans la volonté du prêtre pour lever son sortilège, l'initié était apparemment devenu prisonnier de la chapelle.

Les villageois résolurent alors deux choses : dans un premier temps, faire parvenir de la nourriture et de l'eau au pauvre Amthor par les étroites fenêtres de la chapelle ; dans un second temps, d'envoyer l'un des leurs chercher, à pied, de l'aide à la ville d'Ambric avant le retour des brigands. Ils ignorent bien entendu que les aventuriers ont retrouvé le cadavre de leur coursier, et cette nouvelle les affligera grandement.

La menace des brigands s'est très rapidement concrétisée, et de manière dramatique, pour les villageois. En effet, le Surdamiar, le petit ruisseau qui alimente le village, s'est tari le lendemain de leur visite, et Ferio Stromfro soupçonne les bandits d'avoir élevé un barrage pour le détourner de son lit naturel. Déjà cruellement marqué par la sécheresse, la punition infligée par les brigands condamne à coup sûr leur maigre bétail, et eux-mêmes peu de temps après. Accablé par la fatalité, Ferio Stromfro en appellera à l'altruisme de nos héros pour sauver Falthan.

Le Marché

De son côté, le jeune Amthor ne pense pas pouvoir maintenir en vie le Père Sildabius très longtemps. Il est néanmoins capable d'expliquer que l'Administrateur a invoqué la bénédiction de Donblas sur l'édifice, et que celle-ci ne sera levée que lorsque les brigands auront été punis ou auront renoncé à leurs visées sacrilèges.

S'il est interrogé, au travers de la porte ou de l'une des fenêtres, Amthor révélera qu'il a déjà entendu parler de Pertrio, et il peut confirmer qu'il est toujours en vie (les dernières nouvelles datent de moins d'un mois). Il peut expliquer que son maître et l'ancien prêtre entretiennent des liens d'amitié, et que Pertrio a établi un ermitage quelque part à proximité d'Org. Il vient régulièrement chercher du ravitaillement à Falthan, ce que tout le monde peut confirmer.

Si les aventuriers ne se sentent pas concernés par son avenir ou celui du village, Amthor essaiera de négocier de plus amples informations contre l'élimination des brigands et donc, sa libération. Un jet en Sagacité laissera toutefois deviner qu'Amthor n'en sait pas beaucoup plus, et que son premier souci est que le sortilège de son maître soit levé pour que lui-même soit libéré.

S'il est confondu par des personnages rusés (et il est probable qu'il le sera), il avouera, penaud, que seul le Père Sildabius sait avec précision où Pertrio a établi son ermitage, mais il promettra de faire son possible pour le maintenir en vie le temps que les aventuriers éliminent les brigands et brisent ainsi l'enchantement qui scelle la chapelle. Alors, ils seront en mesure d'apporter à Sildabius les soins qui lui sauveront peut-être la vie, et permettront au prêtre de révéler lui-même aux aventuriers les informations qu'ils recherchent.

Ferio Stromfro, 41 ans

FOR 15	CON 14	TAI 14	INT 12	POU 09
DEX 11	APP 13			

Chaos 16	Balance 43	Loi 22
----------	------------	--------

Points de Vie : 14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Fléau à grain 52%, dégâts 1D6+MD ; Hachette 41%, dégâts 1D6+1+MD.

Compétences : Artisanat [Brasser la Bière] 77%, Ecouter 55%, Eloquence 44%, langue Commune 60%, Marchander 62%, Monde Naturel 83%, Sagacité 79%, Scribe 11%, Sentir/Goûter 50%.

Cet homme robuste est le seul villageois à avoir une expérience militaire significative, car il a repoussé les invasions des nomades du Désert des Soupîrs dans les protectorats vilmiriens du temps de sa jeunesse. Les autres villageois à avoir déjà effectué leur service obligatoire dans la légion ne sont que des combattants très médiocres et plus doués pour l'élevage et le travail de la terre. C'est la raison pour laquelle ils n'ont pas osé opposer de résistance aux brigands.

Le Repaire des Brigands

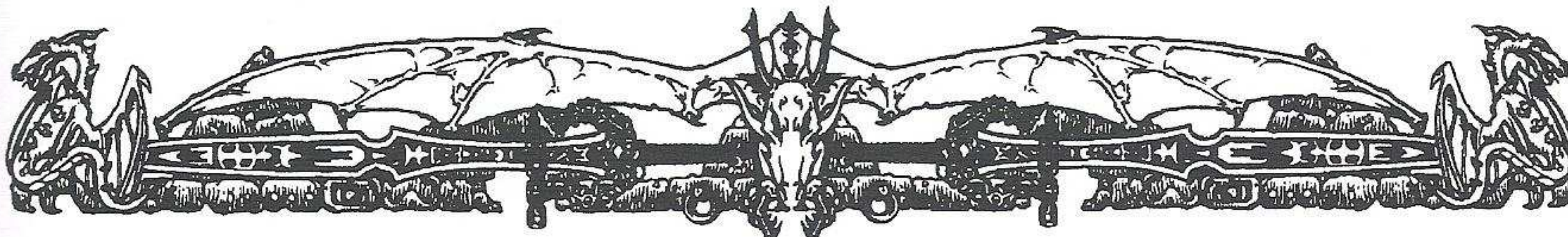
Découvrir le repaire des brigands ne pose pas de réel problème. Il suffit de remonter le Surdamiar jusqu'au barrage qu'ils ont mis en place et explorer un peu les environs.

Toutefois, ils tiennent le village de Falthan sous surveillance et à moins que les aventuriers ne prennent des dispositions particulières, les brigands seront au courant de leur venue et leur tendront une embuscade à proximité du barrage.

Les collines sont en effet propices à ce genre de trahison. Le terrain est accidenté, avec de nombreux rochers et buissons. Du fait de la sécheresse, le Surdamiar était déjà réduit à un fin filet d'eau boueuse serpentant paresseusement entre les flancs des modestes collines, mais depuis que les brigands ont établi leur barrage, il n'en reste plus qu'un lit boueux à peine humide.

L'Ermitage Orphelin





Un Nouveau Sort de Magie Loyale : Scellé de Donblas (6)

Portée : toucher

Seules les personnes ayant prêté allégeance à la Loi peuvent apprendre ou lancer ce sort. Il fait office de serrure magique, qu'il est virtuellement impossible de crocheter. Seul le sorcier de la Loi ayant invoqué le Scellé de Donblas peut commander l'ouverture. Le sortilège protège également des atteintes physiques, et confère à une porte, un bâtiment, un coffre, ou tout autre objet servant à condamner un endroit, 3D4 points de structure supplémentaires.

Ces points s'ajoutent aux points de structure déjà existants, le nouveau total se détériorant à la façon d'un bou-

Loi clier ; ils servent aussi bien à résister aux attaques physiques que magiques, ainsi qu'au feu et autres formes de dégâts comme les acides. En fait, la plupart des coups semblent inefficaces contre le lieu protégé par le Scellé de Donblas, qui paraît parfaitement inviolable.

En dépensant un point de POU, le mage de la Loi peut automatiquement conférer à l'objet le maximum (12 points) de PdS supplémentaires. En sacrifiant trois points de POU, il peut subordonner la cessation du sortilège à son propre décès, à sa volonté, ou à une condition particulière qu'il n'a qu'à formuler au moment où il invoque le Scellé de Donblas.

Il est probable que les aventuriers remontent le cours du Surdamiar, qui est la voie la plus praticable pour les chevaux au travers des collines. Les brigands se tiendront en embuscade dans les hauteurs, dissimulés derrière des buissons épineux qu'ils ont déracinés et déplacés. Ils attendront le signal de leur guetteur, qui se tient sur un versant éloigné du lieu de l'embuscade, prêt à siffler au passage des personnages pour donner l'ordre de l'assaut. Le guetteur est bien dissimulé ; si les aventuriers ne spécifient rien, celui-ci ne sera pas débusqué. Si au contraire ils sont sur leurs gardes, il leur faudra un résultat critique sur leur jet de Chercher pour le repérer.

Au coup du sifflet du guetteur, les bandits commenceront par lâcher deux ou trois volées de flèches avant de descendre achever les blessés avec leurs lances longues, en tentant de garder l'avantage de la hauteur (en restant sur les flancs des collines, voir Position Surélevée page 111 des règles de base) et en jouant sur la longueur de leurs armes (voir Longueur des Armes, p.109 des règles de base). Les joueurs auront le droit de tenter un jet d'Idée (INTx5%) au moment du coup de sifflet pour réaliser qu'ils sont sur les lieux d'une embuscade.

En cas de réussite, ils pourront utiliser leur compétence d'Equitation pour se laisser tomber à bas de leurs chevaux et esquiver ainsi la première volée de flèches (consulter les règles sur les Embuscades, p.108 des règles de base, pour connaître les différentes alternatives).

Il y a deux brigands par aventurier, plus le guetteur qui sera trop loin pour intervenir, de toute façon. Dès que la moitié d'entre eux seront à terre, morts ou sérieusement blessés, les survivants prendront la fuite, s'égayant dans la nature dans des directions différentes.

Les aventuriers peuvent bien sûr soupçonner qu'ils sont sous surveillance s'ils ont découvert le corps du fermier avant d'arriver à Falthan. Il est alors probable qu'ils décident de surprendre les brigands dans leur propre repaire lors d'une expédition nocturne. Dans ce cas, l'embuscade précédemment décrite ne peut pas avoir lieu.

La bande s'est installée dans un vieux gîte abandonné dans les collines. Outre l'habitat principal qui tombe en ruines et qui n'a que partiellement été restauré, il y a également une vieille bergerie sans toit. Les brigands se sont partagés les deux bâtiments et sont trois fois plus nombreux que les aventuriers. Les deux uniques chevaux sont attachés à l'extérieur de la bergerie. Le premier sert au guetteur, qui tient en surveillance les villageois de Falthan ; le second appartient au chef de la bande, qui fait souvent la route de Rignariom. Le jour, c'est un brigand solitaire qui patrouille les abords du camp, mais la nuit, ils sont deux à faire de même. Au cours de la journée, en attendant que l'ultimatum lancé aux villageois de Falthan expire, les brigands affûtent leurs armes, font la sieste, jouent aux dés ou boivent entre eux, se racontant des blagues salaces ou imaginant la façon dont ils vont dépenser leur part de butin. Ce sont des gens oisifs, sûrs d'eux et peu attentifs à l'éventualité d'un assaut organisé. La nuit, ils s'effondrent à moitié ivres à leur place à table, ou roulent dans la paille du sol. Environ un brigand sur deux ne prend pas la peine de retirer son armure pour dormir, trop éméché pour y penser. Un tel brigand voit tous ses scores de compétence diminués de 15%.

Amsar Bec-Cornu, 35 ans

FOR 16	CON 14	TAI 16	INT 12	POU 11
DEX 11	APP 10			

Chaos 34 Balance 00 Loi 21

Points de Vie : 15

Armure : cuir et anneaux (heaume porté), 1D6+1.

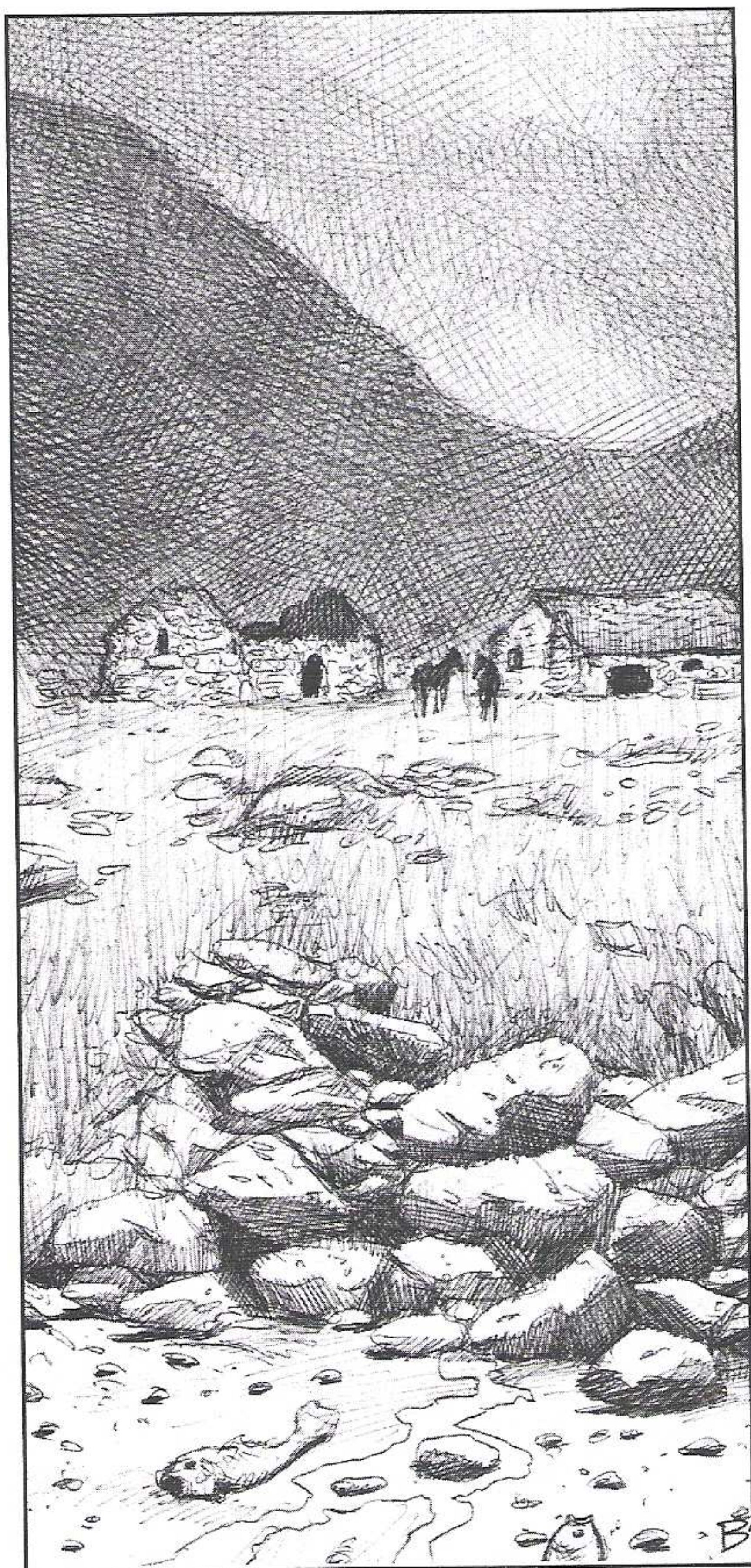
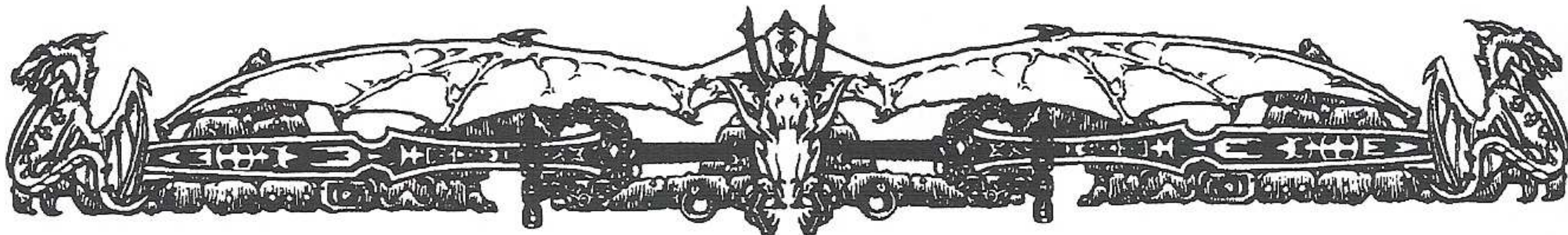
Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Hache d'armes 75%, dégâts 1D8+2+MD ; Ecu (Demi Bouclier) 75%, dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 15.

Compétences : Bagarre 78%, Chercher 59%, Déguisement 42%, Déplacement Silencieux 75%, Ecouter 71%, Eloquence 44%, Equitation 68%, Esquive 61%, Grimper 83%, Lancer

L'Ermitage Orphelin





78%, Langue Commune 60%, Lutte 49%, Marchander 52%, Monde Naturel 37%, Potions 7%, Se Cacher 75%.

Cet ancien légionnaire vilmirien, qui tient son nom de son profil grotesquement aquilin, connaît bien son affaire. Il sélectionne ses victimes de sorte à minimiser les risques pour des butins modestes mais intéressants, se plaçant ainsi dans une logique de succès qui lui vaut la fidélité de ses hommes, des détraqueurs et des bagnards en fuite de la pire espèce, qu'il tient en faible estime. Il sait que le jour où ils connaîtront leurs premiers sérieux déboires, il finira avec un poignard entre les deux omoplates. Il a donc décidé de prendre les devants, de faire

un joli dernier coup, et de s'enfuir seul avec le butin. Son receleur, à Rignariom, est en fait un agitateur du Chaos, qui lui a suggéré la façon de tirer sa révérence : s'en prendre aux reliques saintes d'une chapelle de la Loi. En vérité, l'agitateur en a besoin pour ses sombres cérémonies au cours desquelles il doit négocier les services d'un démon qu'il entend ensuite lâcher sur le Vilmir. Amsar ne participera pas à l'embuscade, persuadé que ses hommes viendront à bout des aventuriers, mais demeurera dans son repaire avec un nombre de brigands égal au nombre d'aventuriers.

Un Brigand Type

FOR 13	CON 15	TAI 12	INT 10	POU 10
DEX 13	APP 10			

Chaos 22	Balance 00	Loi 14
----------	------------	--------

Points de Vie : 14

Armure : Cuir Souple (heaume porté), 1D6-1.

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Lance longue 65%, dégâts 1D10+1+MD, 2M ; Arc de Chasse, dégâts 1D6+1+1/2MD.

Compétences : Bagarre 55%, Déplacement Silencieux 40%, Esquive 65%, Lancer 45%, Langue Commune 50%, Lutte 30%, Se Cacher 50%.

Sans grande imagination, les bandits ont entassé une trentaine de grosses pierres sur le cours du Surdamiar, détournant le ruisseau entre les collines. Rapidement, la terre avide et perméable boit toute l'eau, ne laissant qu'un parterre d'herbes gorgé d'eau. Une heure de travail suffit à deux ou trois hommes pour dégager le ruisseau.

Retour à Falthan

Une fois le péril des brigands écarté, le Scellé de Donblas cesse de protéger la chapelle de la Loi. Le père Sildabius est immédiatement pris en charge par les anciennes du village qui soignent ses plaies de façon plus approfondie que n'en a été capable le jeune Amthor. Potions et cataplasmes aident le vieux prêtre de la Loi à s'en tirer, et à recouvrer suffisamment ses esprits pour répondre aux questions des aventuriers lorsqu'ils sont de retour.

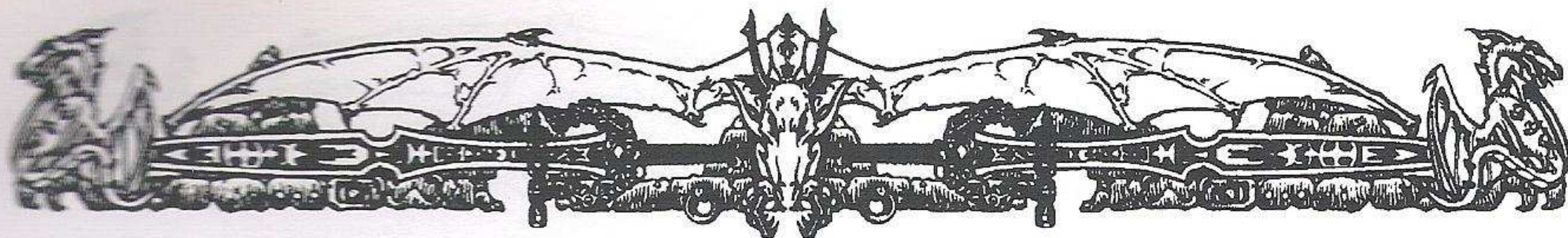
L'Ermitage Orphelin

Gâce aux instructions du Père Sildabius, le jeune Amthor n'a pas de mal à conduire les aventuriers à l'ermitage de Pertrio.

Mais en vérité, l'ermitage n'en mérite plus tout à fait le nom, car il consiste aujourd'hui en un petit complexe fermier bâti dans la bande désolée qui ceinture le Royaume d'Org, à quelques centaines de mètres seulement de l'obscur forêt de Troos. Il est composé d'un corps d'habitation principal, avec une unique grande salle commune purement fonctionnelle et dénuée de

L'Ermitage Orphelin





tout charme ou confort. Une étable est accolée au bâtiment principal, et héberge quatre vaches, deux veaux et un taureau. Il y a également une porcherie avec une douzaine de porcs et un poulailler d'une quinzaine de volailles. Un petit édifice pyramidal fait office de lieu de culte et abrite une très modeste chapelle de la Loi, où Pertrio continue à rendre hommage à ses anciens maîtres. Des bancs permettent d'accueillir une petite congrégation, et la chapelle peut aisément être convertie en salle de classe. Une petite cellule latérale sert de dortoir et de bureau à Pertrio. Elle est à l'image du reste de l'ermitage, c'est-à-dire austère et sans confort. Une petite table supporte une simple lampe à huile, ainsi que plusieurs ouvrages techniques rédigés par Pertrio ou d'anciens collègues, pour la plupart décédés aujourd'hui.

Le tout est encerclé par une palissade de bois et un fossé garni de piques qui assurent la protection de l'ermitage, et surtout des animaux d'élevage, contre les quelques bêtes sauvages qui rôdent dans les alentours ou les éventuels maraudeurs. Une petite tour de guet permet d'avoir une excellente vue sur la lande désolée. En effet, de maigres champs s'étendent sur quelques hectares autour de l'ermitage, bien loin des terres revendiquées par le Vilmir ou Ilmiora.

Pertrio n'est, depuis quelques temps déjà, plus le seul à occuper les lieux. En effet, il a rassemblé et converti à sa foi et sa religion une douzaine d'Orgiens. Capturé par des chasseurs de la tribu Garog-ug-morag il y a quelques années, Pertrio aurait été sacrifié à de fausses divinités ou tout simplement dévoré par les barbares s'il n'avait sauvé de la noyade le chef de la petite tribu en lui prodiguant les premiers soins, après sa chute dans un torrent d'eau capricieux. Persuadé que l'homme en robe blanche était un sorcier capable de ramener les morts à la vie, Grumog, le chef barbare, lui rendit la liberté et décida de le servir. Il abandonna donc sa tribu et sa place de chef pour devenir l'un des

apôtres de Pertrio. Il fut suivi par une douzaine d'autres barbares Orgiens, malgré la désapprobation du reste de la tribu Garog-ug-morag qui méprisa la défection de leur ancien chef. Cet incroyable changement de confession fit cependant l'affaire du fils aîné de Grumog, le seul de sa famille à ne pas suivre Pertrio dans sa retraite. Il vit là une bonne opportunité de devenir le chef de la tribu avant son heure.

Aujourd'hui, les Orgiens forment une curieuse congrégation étonnement pacifique étant donnée leur culture belliqueuse. Sans être raffinés, sous la tutelle et les enseignements de Pertrio, le vernis de la civilisation les a curieusement affectés, les transformant en êtres faussement paisibles et illusoirement cultivés. En vérité, même s'ils connaissent les rudiments des chiffres et des lettres, et qu'ils s'expriment dans une Langue Commune dégrossie, ils demeurent des barbares avec des pulsions parfois violentes. Leur fréquentation sera donc l'occasion de maintes surprises pour les aventuriers, qui devront sans cesse jongler avec leur double culture paradoxale.

Lorsqu'ils se présentent à l'ermitage, les aventuriers trouvent la porte close, mais ils peuvent deviner (jet en Ecouter) de l'agitation à l'intérieur. Leur approche n'a pu s'effectuer sans être détectée, car aucun relief ne peut les soustraire à la vue des guetteurs dans la bande désolée qui entoure Troos. En les voyant approcher, les Orgiens convertis par Pertrio ont rentré leur bétail, se sont enfermés et ont commencé à fourbir leurs armes primitives. Ils ont l'habitude d'agir ainsi à chaque fois qu'ils repèrent des groupes de plusieurs individus, redoutant en particulier les pillards des tribus orgiennes qui quittent parfois Org pour quelques rapines faciles. L'ermitage a déjà été pris d'assaut à plusieurs reprises, mais la palissade, les fossés et l'organisation des défenseurs (une première pour des Orgiens !!!) ont jusqu'à présent permis de repousser tous les agresseurs, qui n'ont jamais

Quelques Situations Embarrassantes

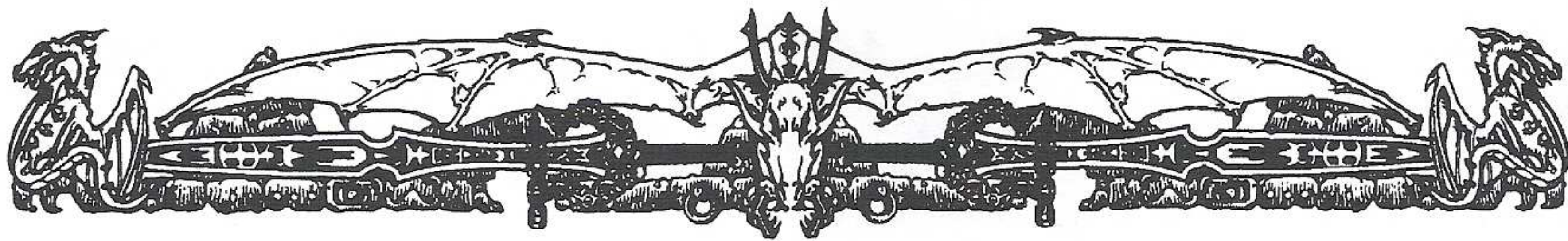
- Porter les yeux sur une femelle orgienne (même par curiosité) est signe de convoitise ; si les aventuriers n'ont pas encore gagné la confiance des Orgiens, c'est une cause de violente dispute, pouvant aller jusqu'au sang ; si au contraire un excellent premier contact a été établi, Grumog ordonnera à la femelle de suivre et de servir l'aventurier jusque dans sa couche, tout refus de la part de celui-ci pouvant être très mal pris tant par le chef que par la femelle, habile au lancement de sa hachette en silex.
- Ces Orgiens portent des toges blanches, agissent avec une modération apparemment inspirée par la sérénité, et se montrent contemplatifs devant ce qui les entoure. En vérité, ils sont indifférents à ces choses qui font l'essence de la civilisation (la poésie, l'art, le chant) à des degrés autres que primitifs et à des occasions spécifiques et importantes. Par exemple, dans leur tribu, le son de la flûte accompa-

gne les sacrifices religieux, il est donc particulièrement mal-séant d'en jouer devant eux.

- Les repas se déroulent dans la salle commune et commencent tous par une prière dédiée aux dieux de la Loi. En revanche, les viandes sont mal cuites et mal équarries, et le ragoût les accompagnant est rempli de choses douteuses. Enfin, les Orgiens se nourrissent à même leur écuelle, sans ustensiles à part des couteaux en silex.
- En signe de bienvenue, si les aventuriers passent une nuit dans la ferme, leur couche de paille souillée par la vermine sera couverte de fleurs fraîches cueillies par les femelles orgiennes qui, sur ordre de leur chef, rejoindront la couche des aventuriers s'ils se sont montrés agréables et respectueux de leurs étranges hôtes. Inutile de préciser que les faciès prognathes des Orgiennes sont tout sauf attirants, mais les repousser peut conduire à un incident diplomatique.

L'Ermitage Orphelin





su se mobiliser en nombre suffisant pour constituer une réelle menace.

Si les aventuriers sont bien accompagnés par le jeune Amthor qui, même s'il n'en est qu'à son noviciat, arbore la robe blanche de la prêtrise de la Loi, ils seront accueillis favorablement par les Orgiens qui lui témoigneront un respect particulier. Il en sera de même pour tout aventurier issu du clergé de la Loi et qui en porte ouvertement les attributs. Dans le cas où ils seraient venus sans le jeune prêtre, ils s'apercevront que convaincre un Orgien de les laisser entrer n'est pas une mince affaire. Dans tous les cas, le maître de jeu devrait demander des jets en Langue Commune à chaque fois qu'ils essaient de soutirer un renseignement à un Orgien ou qu'ils souhaitent lui faire comprendre l'idée générale d'une phrase dont les concepts sont trop complexes ou étrangers à leur culture.

Grumog, 35 ans

FOR 17 CON 18 TAI 12 INT 10 POU 10
DEX 11 APP 09

Chaos 17 Balance 19 Loi 22

Points de Vie : 15

Armure : 1D2, muscles épais.

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Hachette en Silex 84%, dégâts 1D6+MD ; Pierre Lancée 75%, dégâts 1D2+1/2 MD ; Hachette en Silex Lancée 92%, dégâts 1D4+1/2MD.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 52%, Bagarre 86%, Chercher 62%, Déplacement Silencieux 81%, Esquive 79%, Langue Commune 20%, Lutte 91%, Monde Naturel 55%, Orgien 50%, Pister 74%, Sauter 38%, Se Cacher 49%, Sentir/Goûter 75%.

Orgien Converti Type

FOR 15 CON 17 TAI 11 INT 09 POU 09
DEX 10 APP 07

Points de Vie : 14

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Hachette en Silex 66%, dégâts 1D6+MD ; Pierre Lancée 58%, dégâts 1D2+1/2 MD ; Hachette en Silex Lancée 47%, dégâts 1D4+1/2MD.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 48%, Bagarre 74%, Chercher 51%, Déplacement Silencieux 53%, Esquive 79%, Langue Commune 18%, Lutte 77%, Monde Naturel 63%, Orgien 45%, Pister 78%, Sauter 42%, Se Cacher 36%, Sentir/Goûter 67%.

A force de discussions, ils apprendront néanmoins que Pertrio n'est pas présent dans l'ermitage, au grand dépit des Orgiens qui pensent l'avoir perdu à jamais. Questionné sur le sujet, Grumog leur apprendra dans un Commun correct mais hésitant que "le vieux prêtre blanc a été avalé par une caverne de métal".

Ne le voyant pas revenir, ils ont essayé d'aller à sa recherche, mais ils n'ont découvert qu'une minuscule cavité de métal où il est impossible de se dissimuler et, bien sûr, pas de Pertrio. Ils sont dépités et inquiets, car depuis leur conversion, le vieux prêtre est leur unique guide et en son absence, ils ne pensent pas être capables de continuer à vivre selon ses enseignements. Ils se disputent déjà pour décider de leur retour à leur ancien mode de vie. Ils considéreront le jeune Amthor avec un œil particulièrement respectueux, et se demanderont s'il pourrait remplacer le vieux Pertrio si jamais son absence devait durer.

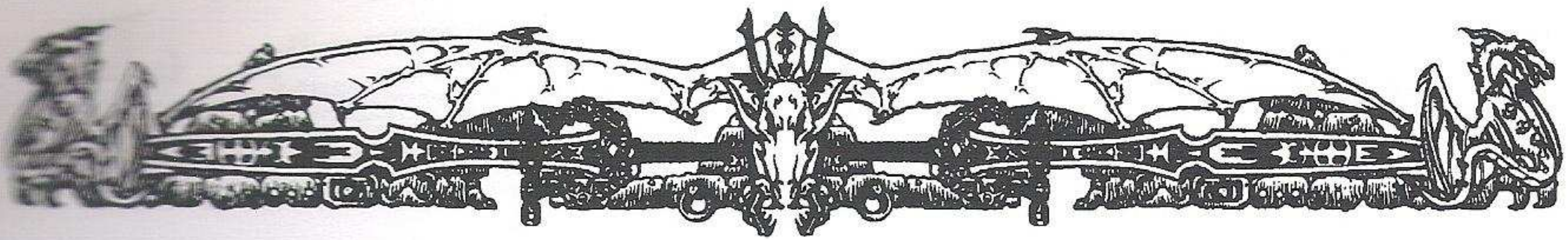
Bien entendu, les Orgiens de Grumog peuvent conduire les aventuriers à la mystérieuse caverne de métal. Ils peuvent également les autoriser à visiter la cellule de Pertrio et à consulter les documents sur lesquels il travaille la nuit, après la classe du soir et les prières qui concluent les journées de ses dévots. Ils apprendront ainsi que lors d'une de ses excursions dans la forêt de Troos, en compagnie de ses Orgiens, Pertrio découvrit une mystérieuse machine du Peuple Condamné. Voyant là l'occasion de mener des recherches exceptionnelles et rarissimes, il consacra les semaines qui suivirent à l'étude de l'antique machine, délaissant sa congrégation orgienne qui gronda stoïquement en silence, sans trahir son mécontentement auprès du vieux prêtre auquel les Orgiens vouent un trop grand respect. Ses notes expliquent que la machine est une sorte de portail entre les sphères, et que pour la faire fonctionner, il y a plusieurs excroissances gravées de runes inconnues qu'il faut abaisser, faire tourner ou pivoter. Un pommeau à douze facettes sculpté dans de l'or blanc commande manifestement l'ouverture du portail, ainsi que l'ont révélé ses expériences avec de petits objets qu'il a fait disparaître puis réapparaître. Leur examen postérieur a démontré que les objets n'ont pas souffert du transport, aussi Pertrio s'est décidé à tenter l'expérience avec une créature vivante. Il a placé une volaille dans la machine du Peuple Condamné et actionné le pommeau doré ; l'animal a disparu dans un vrombissement d'air et de lumière. Mais lorsqu'il a commandé le retour, la volaille n'a pas réapparu dans la cavité de la machine. Le prêtre de la Loi a longuement réfléchi au problème avant de décider que la poule avait tout simplement quitté le logement de la machine une fois "de l'autre côté", peut-être à cause de la désorientation due au transport, et qu'elle n'a donc pas pu être ramenée lorsqu'il a commandé le retour. Pour vérifier son hypothèse, il a recommencé son expérience avec une volaille en cage, qui a fait l'aller-retour avec succès. Pour finir, après avoir exprimé son émerveillement et émis diverses suppositions sur l'usage que faisait le Peuple Condamné de la machine, Pertrio conclut son document en précisant sa décision de l'expérimenter personnellement.

De nombreux croquis et esquisses expliquent le fonctionnement de la machine tel que le prêtre l'a compris et, en particulier, la configuration initiale des boutons de commande a été relevée scrupuleusement.

Apprendre celle-ci nécessite un jet d'Idée difficile (INTx3%) et la recopier un jet de Scribe. Le plus simple reste encore, pour les aventuriers, à emporter tous ces documents avec eux, en réussissant un jet de Dissimuler un Objet, car les Orgiens ne les laisseront rien emporter.

L'Ermitage Orphelin





La Machine du Peuple Condamné

Elle émerge de l'humus dans un secteur périphérique à la forêt de Troos, manifestement mise à jour par de violentes précipitations qui ont délavé la terre à cet endroit.

Elle se présente comme un amas rocheux irrégulier, à ceci près que les blocs sont en métal bruni, une cavité pouvant héberger une forme humaine de grande taille s'enfonçant de presque un mètre dans la machine. La bouche entière est cernée par des commandes mobiles et gravées de runes, le pommeau d'or blanc tranchant sur la noirceur de la machine. Les premières servent en fait à programmer la destination de la machine, tandis que le pommeau sert à commander le transport.

Des aventuriers sachant décrypter le Haut Idiome remarqueront à coup sûr une parenté entre les runes utilisées sur Melmiboné et celles présentes sur la Machine du Peuple Condamné. Ils seront toutefois incapables de les déchiffrer, cette parenté se révélant trop lointaine pour être réellement familière. En effet, rien ne permet à ce jour de déterminer si cette parenté est une réalité ou une simple coïncidence, aucun érudit n'ayant réussi à l'établir avec certitude.

La machine du Peuple Condamné fonctionne réellement à la façon d'un portail entre les sphères. C'est un vestige du cycle précédent où ses créateurs arpentaient l'univers et le pillait dans vergogne. Mais de la même façon que l'usage intensif de ces machines a stérilisé leur monde jusqu'à le détruire et donner naissance aux Jeunes Royaumes préhistoriques, le voyageur

franchissant son seuil (dans un sens ou dans l'autre) subit la perte de 3D10 points de magie. Le voyage est donc particulièrement éprouvant, et un aller-retour (voire même un aller simple) peut provoquer l'inconscience d'un voyageur humain moyen.

Laissez les personnages expérimenter librement le fonctionnement de la machine du Peuple Condamné. Ils feront certainement leurs propres essais sur des objets animés puis sur de petits animaux, avant de se décider à envoyer l'un d'eux et de le ramener afin qu'il rapporte ses impressions. Ils lui laisseront même certainement un peu de temps pour qu'il explore "l'autre-côté" et détermine s'il est possible d'assurer son retour autonome depuis là-bas.

Voyager entre les Plans !

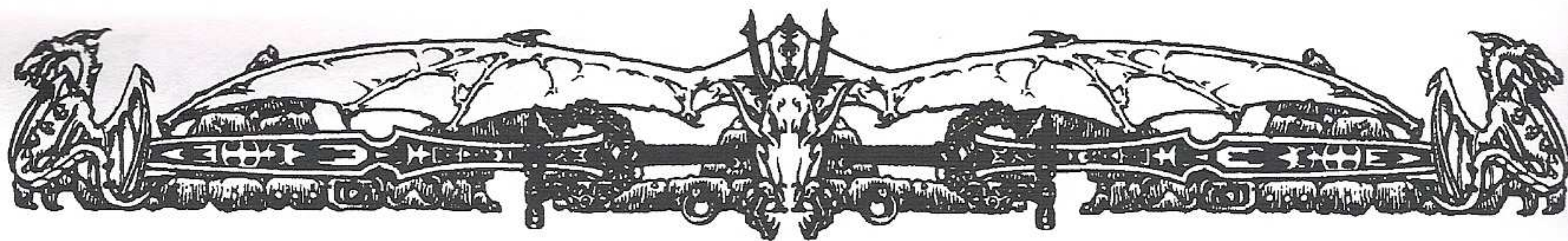
Un explorateur envoyé au travers du portail arrivera dans une sphère bien éloignée des Jeunes Royaumes. Il s'agit à priori d'une vaste portion de désert dont le cycle diurne-nocturne est inversé. C'est-à-dire que si les aventuriers expérimentent la Machine du Peuple Condamné de jour, ils débouchent sur un désert nocturne seulement illuminé par la lumière blanche d'étoiles qui leur sont totalement inconnues.

Comme dans tous les déserts, les nuits sont glaciales et les journées étouffantes.

Le jumeau de la Machine du Peuple Condamné est également présent dans ce monde et fait office de portail. Il repose sur un plateau rocailleux et poussiéreux, dénudé par les vents

L'Ermitage Orphelin





Fonctionnement de la Machine

Les excroissances mobiles qui entourent l'espace de transfert portent chacune une rune qu'il est malheureusement impossible aux aventuriers d'interpréter.

Toutefois, un jet d'Idée permet de deviner que la séquence des runes affichées ouvre un canal de transfert en définissant le point de départ et le point d'arrivée. L'exemplaire des Jeunes Royaumes pointe sur le Désert-Monde, mais pour revenir, il faut que celui du Désert-Monde pointe à son tour vers les Jeunes Royaumes, à moins que le rapatriement ne soit commandé directement depuis les Jeunes Royaumes (comme cela a été le cas au cours des diverses expériences menées par Pertrio). Pour revenir de façon autonome du Désert-Monde, la séquence des runes doit être la même, mais reproduite en sens inverse de celle qui a pu être relevée sur la machine des Jeunes Royaumes, par rapport à une marque verticale centrale clairement visible.

Des expérimentations hasardeuses peuvent conduire les aventuriers dans n'importe quel plan du Multivers jadis colonisé par le Peuple Condamné ! Mais attention, certains

de ceux-ci ne sont plus hospitaliers : certaines machines en vis-à-vis ont été submergées par un océan ou un fleuve de lave en fusion, recouvertes par des sédiments, enfouies par un tremblement de terre, ou tout simplement détruite, tandis que dans certains autres cas, l'atmosphère de certains plans dévastés par le Peuple Condamné n'est tout simplement plus respirable...

Les conséquences d'un transfert vers de telles destinations est bien évidemment à l'appréciation du MJ, et vont du non-fonctionnement de la machine à la mort brutale de l'aventurier, en passant par "l'aiguillage de secours" vers la machine de transfert de la dimension autrefois colonisée la plus proche.

La cavité de transfert ne permet d'accueillir que des humanoïdes de TAI inférieure ou égale à 18. Les individus de masse supérieure excèdent la capacité de transfert de la machine et endurent 1D3 points de dégâts lorsque l'appareil essaie de casser leur structure moléculaire pour leur faire franchir les plans.



qui empêchent le sable de l'envahir totalement. De fait, sur les versants où l'humidité peut être capturée, une timide mais coriace végétation a pu se développer, ainsi qu'une petite faune animale commune à la plupart des déserts : scorpions, serpents, souris, rapaces, iguanes et bien d'autres petites créatures trop nombreuses pour les nommer toutes.

Bien sûr, une fois dans le Désert-Monde, les aventuriers peuvent se mettre à la recherche de Pertrio dont il n'y a pas de traces visibles. Des jets en Pister permettent de déterminer qu'il a rôdé autour du portail avant de disparaître quelque part entre les rochers. Une exploration à ce stade ne révèle pas grand chose d'autre.

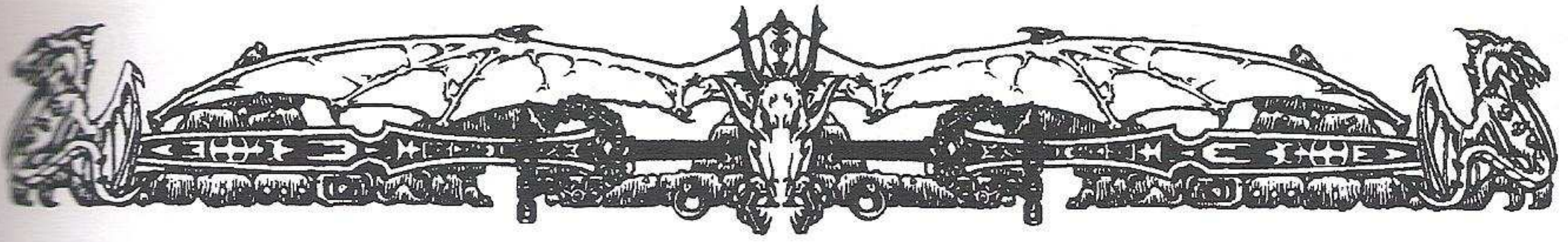
Amthor déclarera préférer rester dans les Jeunes Royaumes, afin d'aller chercher de l'aide si les aventuriers tardent à venir, mais il accompagnera ceux-ci avec quelques réticences s'ils insistent : il ne sait pas se battre et n'a jamais été spécialement aventureux, et outre le fait que l'exploration d'un monde inconnu ne l'enthousiasme guère, il a peur que sa présence ne devienne gênante.

S'il reste sur le plan des Jeunes Royaumes, Pased et ses acolytes (voir Les Sbires du Clergé) pourront le forcer à les envoyer rejoindre les personnages.

En revanche, s'il accompagne les aventuriers, les serviteurs de l'Eglise tenteront le voyage sur la base des quelques informations que Krymal aura peut-être pu espionner, que ce soit à Falthan ou ici-même, sur le site de la Machine du Peuple Condamné, lors des expérimentations des aventuriers.

L'Ermitage Orphelin





Amthor, Initié de Donblas, 22 ans

FOR 12 CON 10 TAI 14 INT 17 POU 16
DEX 12 APP 15

Points de Vie : 12

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Dague 32%, dégâts 1D4+2+MD.

Sortilèges : aucun

Compétences : Art (Chant) 72%, Bagarre 50%, Chercher 47%, Ecouter 39%, Eloquence 68%, Evaluer 45%, Jeunes Royaumes 17%, Langue Commune 85%, Lutte 25%, Médecine Rudimentaire 74%, Monde Naturel 44%, Sagacité 55%, Scribe 92%.

Le Désert-Monde

Autrefois savane fertile et grouillante de vie, ce plan a, comme les Jeunes Royaumes du cycle précédent, été épuisé par le Peuple Condamné et s'est progressivement désertifié jusqu'à devenir un ensemble infini de dunes mouvantes sous un soleil de plomb. A l'instar de Troos, le plateau que découvrent les aventuriers figure une version dénaturée de ce que fut le monde avant sa dévastation, mais à la différence des Jeunes Royaumes, le Désert-Monde n'a pas ressuscité lors du changement de cycle qui solda la disparition du Peuple Condamné.

Au cours d'une journée, les aventuriers réussissant un jet en Chercher peuvent remarquer un éclat de lumière persistant au loin. Un jet d'Evaluer ou d'Idée permet de l'estimer à une demi-douzaine de kilomètres dans le désert à partir de la Machine du Peuple Condamné.

Cette lumière est en fait produite par les rayons du soleil s'accrochant aux facettes de gigantesques cristaux qui constituent le garde-manger pratique de l'unique occupant, semi-intelligent, du Désert-Monde. Il est difficile de dire si celui-ci est un descendant du Peuple Condamné, l'une de leurs créatures où l'un de ses membres lui-même. La seule certitude est qu'il est né ou a été créé au cours du cycle précédent et qu'il est, à l'instar de la machine, un vibrant vestige du Peuple Condamné.

En vérité, pour survivre au passage des siècles, la Créature se nourrit de la force vitale des vagabonds dimensionnels qui s'échouent sur son plan. Elle les capture et les emprisonne dans des cristaux d'ambre où ils restent captifs pour l'éternité. Ce n'est que par souci d'économie qu'elle les "déguste" au rythme de un point de caractéristique tous les dix ans, ce qui représente une alimentation insuffisante pour préserver toutes ses capacités, notamment intellectuelles. Les siècles s'écoulant, la Créature a perdu nombre de ses facultés conceptuelles et a oublié jusqu'à l'usage de la parole, dont elle fut un jour douée, et n'est plus qu'une monstruosité redoutable.

C'est au cœur d'une antique ville en ruine, la dernière qu'il soit encore possible de trouver sur ce plan, que la Créature a établi son garde-manger. Les vents abrasifs du désert ont aplani le plateau rocheux où s'élevait autrefois la cité, dont il ne reste

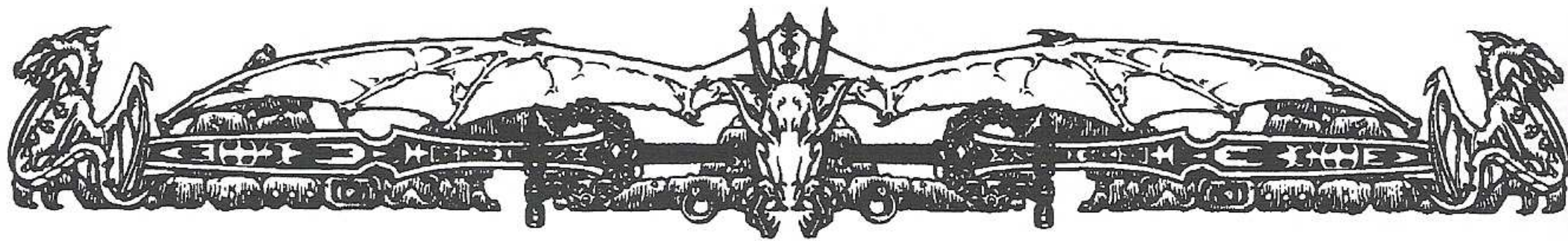
Un Echantillon de Captifs

- Une momie grande et élancée dont les yeux pourpres et pailletés d'or sont la dernière caractéristique distinctive ; il s'agissait probablement d'un individu, mâle ou femelle, affilié aux vadhags ou aux nadhrags. Il est figé dans une attitude de fuite.
- Une personne engoncée dans une armure de plaques intégrales, dont le heaume masque totalement les traits ; il tient encore en mains une large hache des mers à double lame, et fait crânement face à un mystérieux ennemi. Le flanc de sa plaque pectorale est défoncée, et du sang vermeil a été emprisonné par le cristal.
- Une jeune femme au corps souple et délié, aux yeux fauves et à la peau bleu nuit ; au choix du Maître de Jeu, elle peut être une voleuse de songes très douée. Elle a été figée les mains tendues en avant, les doigts formant des arabesques complexes, comme pour le lancement d'un mystérieux sortilège.
- Un petit individu laid et difforme, vêtu de vêtements riches et criards, semble être en train de bondir pour esquiver quelque chose entre ses pieds, une attitude d'horreur peinte sur le visage.
- Plusieurs autres momies tellement desséchées qu'elles ont commencé à se désagréger à l'intérieur du cristal. Certaines ne sont plus que des silhouettes de grains de poussière ou de sable. L'identité de ces captifs, une fois libérés, est laissée à l'entière discrétion d'un MJ inventif qui pourra saisir l'occasion pour rebondir en direction d'autres aventures.
- Et bien sûr Pertrio lui-même, petit homme rabougri et nerveux, glabre et au sommet dégarni malgré de longs cheveux blancs qui lui tombent sur les épaules.

plus que les fondations, un vieux puits et quelques murs et colonnades écroulés. Il y a une douzaine de tores irréguliers et métalliques, couverts de runes évoquant celles de la Machine du Peuple Condamné, desquels émergent des excroissances ambrées emprisonnant des individus. Les captifs sont chacun à un stade de momification différent. Le plus vieux est tellement flétri que même ses os ont été consommés et ont perdu leur aspect primitif, ne laissant plus de lui qu'une silhouette fantomatique et déchirée. Il y a également quelques autres momies plus récentes ou en meilleur état, tandis que l'addition la plus récente à cette collection est un vieil homme vêtu de la robe blanche du clergé loyal. Amthor, s'il est présent, reconnaîtra sans peine son maître Pertrio. Les aventuriers remarqueront probablement que la plupart des autres captifs sont particulièrement anciens.

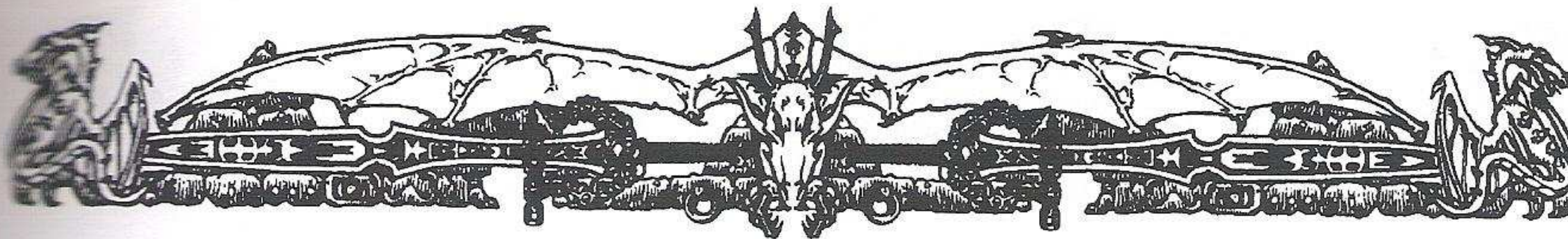
L'Ermitage Orphelin





L'Ermitage Orphelin





Tant qu'ils sont prisonniers des cristaux, les captifs sont immortels et invulnérables. Il n'y a que la Créature, en les consommant, qui les épuise et les dessèche lentement mais sûrement. Il est totalement vain de chercher à briser les cristaux. Ils ne sont pas de facture naturelle, et rien ne pourrait entamer leur surface, pas même la furie d'un Seigneur d'En-haut qui resterait sans prise sur cette manifestation d'un autre cycle. Seul le tore métallique qui figure la base de chaque cristal peut être détruit (6 PdS se détériorant à la façon d'un bouclier), mais il suffit de pousser l'une des runes (jet en Chercher ou en Amorcer/Désamorcer un Piège pour la repérer parmi les autres : c'est la seule qui soit amovible) pour que le cristal se dissolve et libère son occupant.

En explorant les environs du garde-manger de la Créature, les aventuriers découvriront qu'il y a plusieurs autres tores runiques dissimulés sous la poussière, au centre de la cité. Ceux manquant un jet de Chance pourraient trébucher sur l'un d'eux à un moment ou à un autre, risquant de tomber à terre s'ils manquent, cette fois, un jet de Dextérité. En cas de maladresse au jet de Chance, un cristal d'ambre se déploie pour emprisonner l'aventurier, mais en temps normal, seule l'intervention de la Créature leur permet de surgir.

Pertrio, ex-administrateur d'Arkyn, 62 ans

FOR 09 CON 07 TAI 09 INT 21 POU 17
DEX 11 APP 17

Chaos 02 Balance 72 Loi 97

Points de Vie : 08

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : aucune

Sortilèges : aucun

Compétences : Artisanat (Travail du Métal) 122%, Artisanat (Travail du Bois) 148%, Chercher 12%, Crocheter 54%, Ecouter 32%, Eloquence 103%, Evaluer 100%, Jeunes Royaumes 93%, Langue Commune 117%, Médecine Rudimentaire 91%, Million de Sphères 11%, Monde Naturel 143%, Potions 56%, Réparer/Concevoir 111%, Sagacité 107%, Scribe 183%.

La Créature du Peuple Condamné

Immortelle et invulnérable, elle passe ses siècles d'existence à attendre ses nouvelles victimes, avec une patience séculaire, à l'image d'une araignée au centre de sa toile. Sa conscience s'est évanouie il y a longtemps et elle n'a d'autre motivation que de prolonger sa lente extinction. Car la créature se meurt : les voyageurs dimensionnels sont de plus en plus rares à se perdre sur le Désert-Monde et elle est à chaque fois obligée de prolonger un petit peu plus son jeûne, espaçant de façon dramatique ses repas.

Elle serait définitivement tombée en léthargie pour enfin mourir si Pertrio n'avait fait irruption sur son monde pour régénérer, providentiellement, ses forces vives. Bien sûr, l'arrivée consécutive des aventuriers est une manne dont la Créature ne souhaite pas se passer. Avec toute cette nourriture potentielle,

elle pourrait se revigorer complètement et fuir ce monde désolé pour des plans plus riches et plus fertiles, où elle pourrait, à terme et une fois sa conscience originelle restaurée, devenir l'égal d'un dieu !

La Créature va laisser les aventuriers découvrir la cité et son garde-manger, tout en veillant à ne pas entrer en conflit direct avec eux. Elle les surveillera donc de loin, mettant à profit sa rapidité et sa connaissance du Désert-Monde, avec lequel elle est en symbiose, pour leur échapper à chaque fois qu'elle sera repérée. En réussissant des jets en Chercher, Ecouter ou même des jets de Chance, les aventuriers pourront apercevoir sa forme mouvante, du coin de l'œil, avant qu'elle ne disparaisse derrière une dune, un rocher ou un mur en ruines.

S'ils se mettent en traque de la Créature, ils s'apercevront que les traces de celle-ci disparaissent subitement, comme si elle avait pris son envol ou avait tout simplement disparu.

Lorsqu'elle jugera le moment propice (c.-à-d. lorsque les aventuriers seront à proximité de son garde-manger), elle usera de son pouvoir de contrôle à distance pour déplacer un tore runique libre sous les pieds d'un aventurier. Ce mouvement se passe sous la couche de poussière qui recouvre le petit plateau rocher et se manifeste sous la forme d'une écume de sable qui se déplace à grande vitesse. L'aventurier visé doit alors réussir un jet d'Esquive pour ne pas se trouver sous le piège infernal, car l'instant d'après, une masse d'ambre en formation l'emprisonne définitivement. Si l'aventurier réussit à esquiver cette attaque, la masse d'ambre se dégonfle et retombe en se dissolvant, mais un autre tore fondra vers une autre cible depuis une autre destination.

A mesure que les aventuriers se consacrent à esquiver les tores mobiles, la Créature se révèle à tous et entreprend d'attraper un aventurier récalcitrant pour le jeter dans une masse d'ambre en formation. Il est probable, à ce stade, qu'un ou plusieurs personnages ait été capturés, et qu'un combat physique s'engage avec la Créature. Malgré tout, chaque round, un tore se déplacera sous les pieds d'un aventurier déterminé au hasard.

Les personnages se rendront vite compte qu'il s'agit d'un adversaire difficile et particulièrement redoutable, et ils devront songer à un habile moyen de la vaincre. Si l'exploit physique reste possible, quoique périlleux, et l'usage de la magie envisageable, les aventuriers peuvent manœuvrer contre la créature pour l'amener à se placer elle-même sur l'un de ses tores runiques. Une chape d'ambre la recouvre aussitôt, la condamnant à une fin particulièrement cruelle : se nourrir d'elle-même jusqu'à extinction complète.

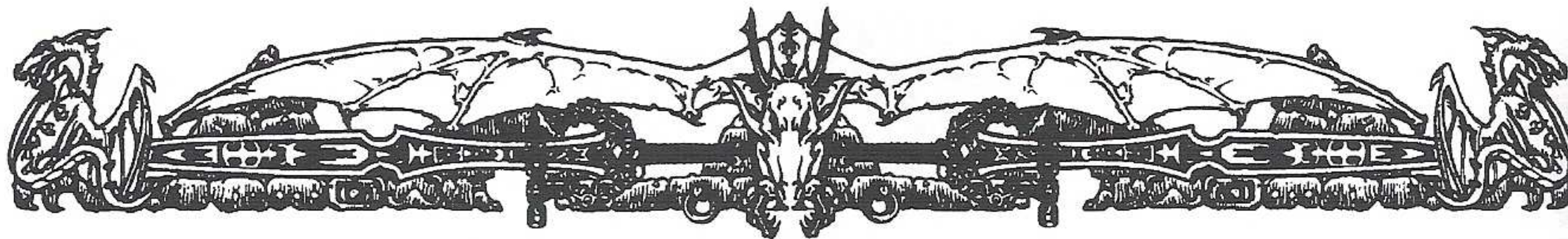
Pour parvenir à ce résultat, il faut toutefois berner la Créature. L'aventurier qui tente la manœuvre oppose son INT à l'INT de la Créature sur la Table de Résistance. En cas de réussite, celle-ci n'a pas conscience du piège et l'aventurier peut tenter une opposition DEX:DEX pour l'entraîner sur un tore. En cas de succès à ce deuxième jet, le piège se déclenche.

La Créature du Peuple Condamné

FOR 22 CON 24 TAI 22 INT 07 POU 24
DEX 11

L'Ermitage Orphelin





Points de Vie : 23

Armure : 8 points, peau racornie et granitique

Modificateur aux Dégâts : +2D6

Armes : Griffes de granit* 79%, dégâts 1D6+1+MD ; *Ecarteler auto*, dégâts 4D6 ; Morsure 75%, dégâts 1D10 ; *Projection** auto*, dégâts [1D3]D6+Repousser.

* Sur une première attaque réussie avec ses Griffes de Garnit, la Créature du Peuple Condamné peut choisir de porter une seconde attaque du même type, sur la même cible. En cas de succès, celle-ci est capturée par les puissants bras. Le round suivant, la Créature choisit de lui infliger une attaque par morsure (25% de chance), de lui infliger des dégâts par écartèlement (50% de chances), ou bien de la projeter dans les airs (25% de chances).

** La victime peut préparer sa réception et diminuer les dégâts subis de 1D6 s'il réussit un jet en Sauter. Le montant des dégâts est fonction de la distance et de la hauteur de projection. Lancez 1D3 pour déterminer le nombre de D6 de dégâts infligés.

Compétences : Chercher 113%, Diriger Tore Runique 70%, Ecouter 72%, Déplacement Silencieux 44%, Esquive 75%, Se Cacher 51%, S'enfouir dans la Roche 124%.

Puissante et redoutable, on aurait pu la confondre avec une statue de pierre si ses chairs ne palpaient pas et si ses yeux n'étaient pas emplis d'une fièvre dévorante. La Créature a passé des années recroquevillée, à attendre l'arrivée de futures victimes, aussi de la mousse séchée par le soleil du désert a recouvert des portions de son corps.

Les Sbiress du Clergé

Vous vous rappelez du semeur de troubles, à la Cour de Justice de Jadmar ? Il s'agit en fait du serviteur (et écuyer) d'un agent de la Loi, commissionné par l'Eglise pour empêcher que le royaume ne trouve quelque subterfuge pour sauver son loyal serviteur inculpé de sorcellerie, Bremmus. S'ils ont au début essayé de tourner la furie populaire contre les aventuriers, cela n'a été que leur premier mouvement. En effet, Krymal est un ancien voleur repent, spécialiste de la discrétion et de la filature.

Tout au long de leur recherche de Pertrio, Krymal sera sur leurs talons, espionnant les conversations ou venant interroger, après coup, les interlocuteurs que les aventuriers, se faisant passer pour un de leurs amis en retard et qui ne parvient pas à les rattraper, un messenger avec une missive importante pour l'un d'eux (peut-être un noble ou un militaire gradé), le frère de l'un des aventuriers venu lui annoncer le décès imminent d'un père ou d'une mère, ou n'importe quoi d'autre car tous les moyens sont bons pour cet amateur de mensonges et de baratin.

Les deux compères sont appuyés par des soldats de métier. Ce sont tous des professionnels froids et efficaces, à l'image de la Loi, qui ont à plusieurs reprises montré leur fidélité à l'Eglise. Comptez un soldat par aventurier présent dans le groupe.

Leur présence dans cette aventure est surtout prévue pour rompre son caractère linéaire, et se fera sentir de façon plus ou moins subtile, ainsi qu'en témoignent les exemples d'événements suivants. Le Maître de Jeu est libre ou non de les introduire, en fonction de sa propre expérience, ou de les développer plus longuement.

Pased, Agent de Tovik l'Implacable

Ancien criminel promis à l'échafaud pour de multiples homicides, c'est dans sa cellule que Pased s'est tardivement tourné vers la religion, pour sauver son âme. Magnifiée par sa fin imminente, la ferveur de sa foi nouvelle a attiré l'attention de l'Eglise. Au matin de son exécution, c'est le Chancelier Jeldan lui-même qui vint tester la foi de cet homme, et le sauver de son destin. Après plusieurs années à servir le culte, Pased est devenu un redoutable agent de Tovik, dont il est le fier bras armé. Vous pouvez consulter le supplément les Architectes du Destin, page 46 pour une courte description de ce Seigneur de la Loi, et pages 108-109 pour celle des avantages liés au statut d'agent de la Loi.

S'opposer à un agent de la Loi ne doit pas être une mince affaire. Pased pourrait resurgir lors de prochaines aventures, surtout s'il s'avère que les aventuriers s'adonnent, régulièrement ou occasionnellement, au Chaos. C'est en tout cas un adversaire formidable, plein de ressources et doté de moyens financiers importants. Les agents de Tovik sont en effet très rares, même au Vilmir.

Pased, 42 ans

FOR 15	CON 28	TAI 14	INT 12	POU 18
DEX 14	APP 11			

Chaos 42	Balance 04	Loi 91
----------	------------	--------

Points de Vie : 21

Armure : demi-plaques et anneaux bénies par Tovik, 10 points avec heaume, 9 points sans heaume

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Hache d'Armes 112%, dégâts 1D8+2+MD ; *Bouclier Rond (Petit)* 108%, dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 20 ; *Arc de Chasse* 97%, dégâts 1D6+1+1/2MD

Sortilèges : aucun. Invoquer Tovik l'Implacable 18%

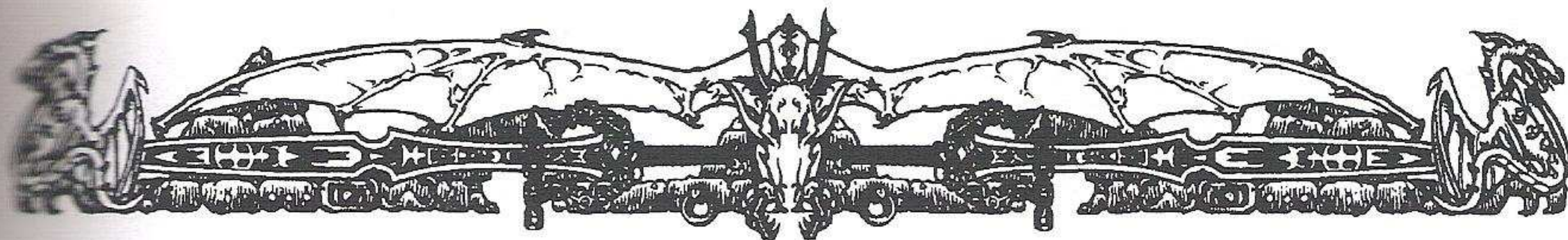
Compétences : Bagarre 97%, Chercher 75%, Crocheter 60%, Déguisement 90%, Déplacement Silencieux 90%, Ecouter 74%, Eloquence 48%, Equitation 102%, Esquive 103%, Grimper 90%, Lancer 77%, Langue Commune 78%, Lutte 93%, Médecine Rudimentaire 81%, Million de Sphères 02%, Monde Naturel 52%, Natation 28%, Orientation 104%, Pister 118%, Potions 44%, Sagacité 90%, Scribe 24%, Se Cacher 90%, Sentir/Goûter 45%

Krymal, Ecuyer et Serviteur de la Loi

Krymal est un repent. Il a passé plusieurs années de sa vie dans les geôles du royaume, et a été puni pour plusieurs crimes

L'Ermitage Orphelin





et larcins, ainsi qu'en témoignent sa main gauche amputée et plusieurs marques au fer rouge dissimulées sous ses vêtements.

C'est un individu vil et fourbe, toutefois reconnaissant à l'Eglise de l'avoir sauvé de la pendaison, en échange de ses services, utiles dans les querelles politiques contre les représentants du royaume. Il ne progressera jamais plus loin dans la hiérarchie de l'Eglise, mais il s'en moque car ses fonctions actuelles lui permettent d'assouvir ses pires instincts tout en étant protégé par des instances supérieures.

Krymal, 27 ans

FOR 12 CON 11 TAI 10 INT 18 POU 15
DEX 17 APP 09

Chaos 53 Balance 01 Loi 45

Points de Vie : 11

Armure : Cuir souple, 1D6-1

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Dague 103%, dégâts 1D4+2+poison* ; Dague de lancer 97%, dégâts 1D4+poison.

* Venin de vipère, VIR 16, voir règles page 94 pour détails.

Sortilèges : aucun

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 77%, Bagarre 72%, Baratin 84%, Chercher 91%, Crocheter 88%, Déguisement 127%, Déplacement Silencieux 93%, Dissimuler un Objet 102%, Ecouter 109%, Equitation 81%, Esquive 84%, Grimper 103%, Lancer 90%, Langue Commune 90%, Marchander 79%, Médecine Rudimentaire 55%, Monde Naturel 42%, Orientation 53%, Pister 49%, Potions 65%, Sagacité 52%, Scribe 23%, Se Cacher 100%

Soldat de la Loi Type

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 13 POU 14
DEX 14 APP 12

Points de Vie : 14

Armure : Plaques des Jeunes Royaumes, 1D10+2 (heaume porté)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Lance courte 85%, dégâts 1D6+1+MD ; Bouclier Entier 85%, 1D4+MD+Repousser, 22 PdS ; Arc de Chasse 70%, dégâts 1D6+1+1/2MD.

Sortilèges : aucun

Compétences : Bagarre 90%, Chercher 54%, Equitation 75%, Esquive 80%, Langue Commune 65%, Lutte 67%, Médecine Rudimentaire 60%, Pister 45%.

L'intervention directe de Pased et Krymal, si elle a lieu, doit être réservée pour le final avec la Créature du Peuple Condamné, où ils ne pourront s'empêcher de soutenir les aventuriers dans leur lutte contre cette créature surnaturelle. Orchestrez l'entraide qu'ils leur fourniront (Krymal poussera par exemple

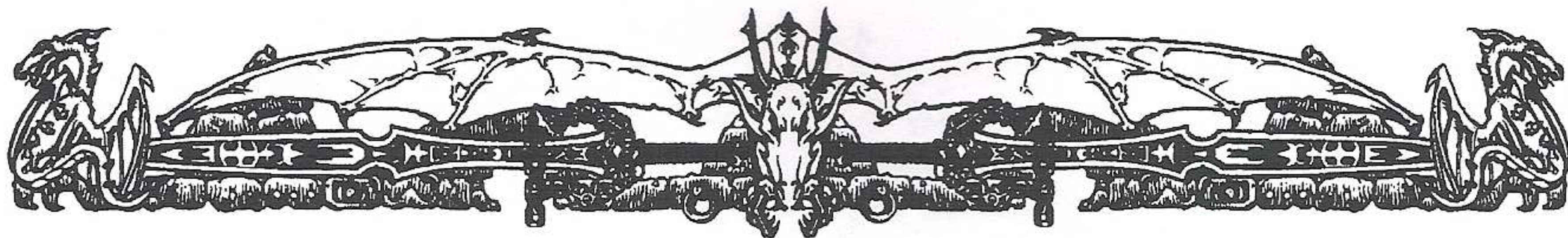
Quelques Traîtrises

- Alors qu'ils chevauchent sur l'une des grandes routes du Vilmir, les aventuriers sont rattrapés par une patrouille d'une vingtaine de légionnaires ; ils arrêtent les personnages et procèdent à une fouille en règle, espérant découvrir des articles compromettants (comme des symboles du Chaos ou des objets de lien, des livres de sortilège ou tout simplement une présence démoniaque en leur sein). Si une discussion aimable arrive à s'établir, ils avoueront agir sur la base d'une dénonciation, et ils ont reçu des descriptions très détaillées de chaque aventurier.
- Les villageois d'une petite communauté bordant les grandes routes du royaume réserveront un désagréable accueil aux aventuriers. En effet, Krymal les a devancé pour prévenir les villageois qu'une bande de pillards a déjà dévasté deux villages en aval sur la route. Se présentant comme un rescapé d'un précédent village, il va organiser une embuscade avec la complicité des villageois. Cordes subitement tendues en travers de la route des personnages, et fermiers en colère accourant avec fourches, fléaux à grain et faucilles seront le lot des aventuriers. Krymal aura bien sûr disparu avant que la poussière de l'échauffourée ne soit retombée.
- Devant l'échec des précédentes stratégies, les soldats de la Loi tendront eux-mêmes une embuscade aux aventuriers une fois qu'ils connaîtront avec certitude l'une de leurs destinations (Falthan, par exemple). Leur premier réflexe sera de tirer leurs flèches sur les montures des aventuriers, pour les mettre à terre (et priver leurs cibles du moyen de mener à bien leur mission dans les temps) et d'aller les affronter au contact. Ce ne sont toutefois pas des meurtriers, ils n'achèveront donc pas les aventuriers inconscients et accepteront les redditions. Ils demanderont grâce pour eux-mêmes si les choses tournent en leur défaveur, et jureront être prêts à payer leur propre rançon si on les laisse en vie.

un aventurier hors d'un tore runique, Pased attirera la Créature sur lui lorsqu'elle aura mis un aventurier à terre) de sorte qu'à la résolution de l'affaire, Pased décide de s'en tenir au statu quo et de détourner les yeux le temps que les aventuriers accomplissent leur mission. Il ne le fera cependant que si les aventuriers n'ont pas fait montre de sorcellerie ou d'affinité avec le Chaos, auquel cas Pased reviendra avec un parti de mercenaires ou de brigands pour leur nuire. Un MJ inventif saura quoi faire d'un personnage de la trempe de Pased dans sa campagne...

L'Ermitage Orphelin





Le Procès - Epilogue

Les aventuriers parviendront peut-être à emmener Pertrio témoigner à temps au procès de Bremmus. Questionné sur le caractère chaotique des pommes de terre infernales, le vieux prêtre s'expliquera de la façon la plus honnête qui soit.

“A vrai dire, aucune instance n'est compétente pour trancher sur la nature de cette énergie générée par ces inoffensives pommes de terre. Si elle peut être affiliée au règne du Chaos, ainsi que j'aurais tendance à la classer, elle rejoint là les autres sources d'énergie qui sont à ce jour à notre disposition - le vent, le courant des rivières et la vapeur - et dont la classification est tout aussi contestable, toutes ces forces découlant de procédés entropiques. Jugeons-nous pour autant nos horloges hydrauliques ou nos moteurs à vapeur comme des instruments du Chaos ? Certes non, car nous avons confiné et maîtrisé ces forces au sein de règles et d'axiomes de Loi. Si la raison de ce procès est purement théologique ou philosophique, je propose que vous laissiez à Bremmus le temps d'affiner ses recherches et nous aurons une nouvelle source d'énergie, au potentiel encore limité et difficile à entrevoir, à notre disposition, et son étude nous permettra peut-être de mieux comprendre le Chaos et comment le brider. Maintenant, si ce procès est politique, mon intervention ici

même n'aura pas eu de sens car les décisions auront été prises à l'avance. Messieurs les jurés, je ne peux rien ajouter de plus sur cette trouvaille. Il ne m'appartient pas de la juger comme hérétique ou orthodoxe, je ne puis qu'attester que son exploitation a commencé (et pourrait se poursuivre) dans le cadre des dogmes de la Loi.”

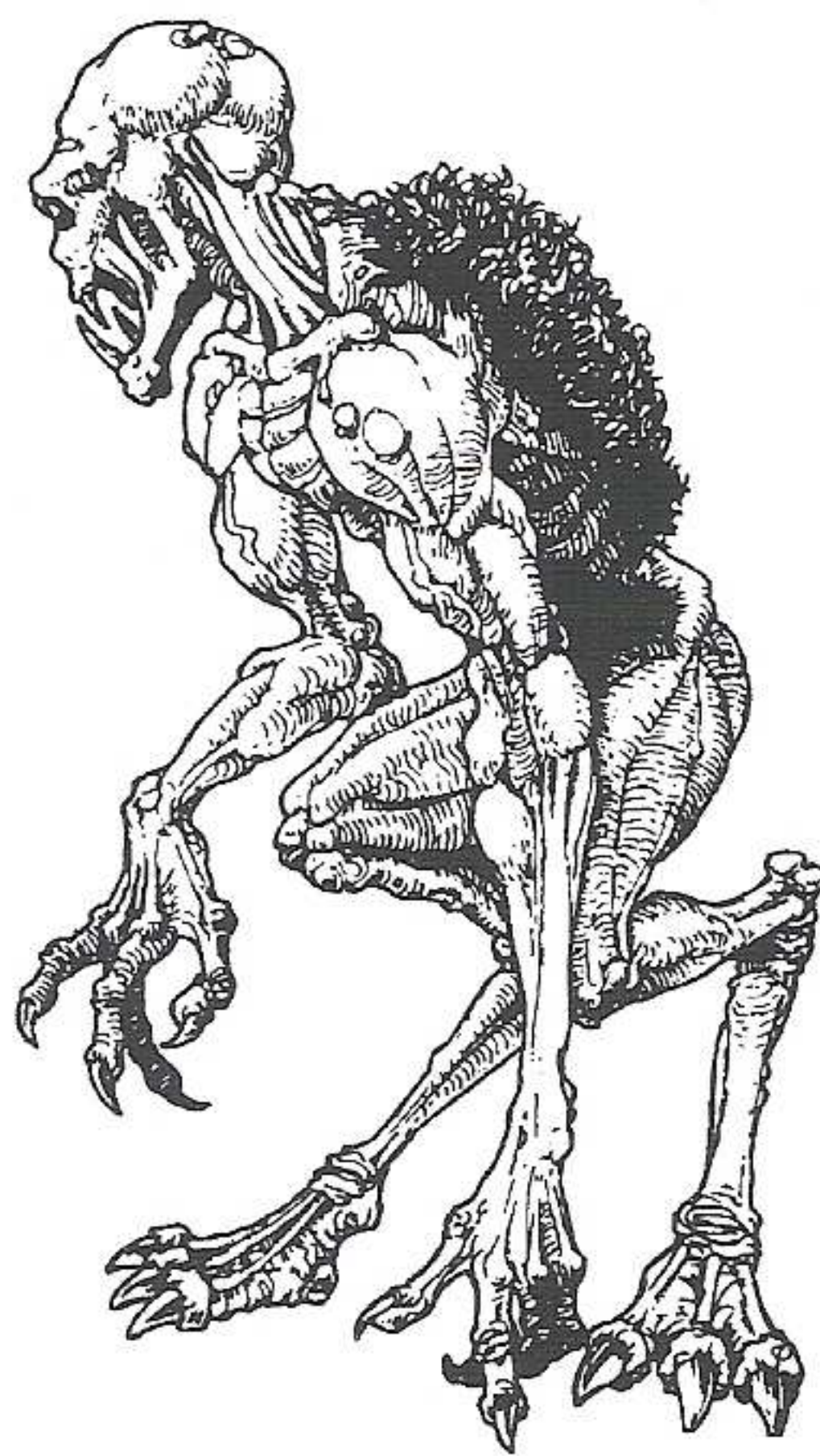
Le délibéré du jury va durer plusieurs heures, particulièrement animé et houleux, les partisans de l'Eglise et du Royaume étant à peu près à influences égales et divisés par le discours tiède de Pertrio.

Finalement, les raisons politiques l'emportent, et la condamnation de Bremmus est confirmée. Nul ne sait ce qu'il advient de ses travaux, qui disparaissent mystérieusement au profit des prêtres-scientifiques du Temple d'Arkyn.

Le Roi Naclon, chagriné par la disparition de son proche et affligé par l'étiquette qui lui interdit d'assister à son exécution, accordera une audience aux aventuriers pour les remercier d'avoir fait ce qu'ils ont pu.

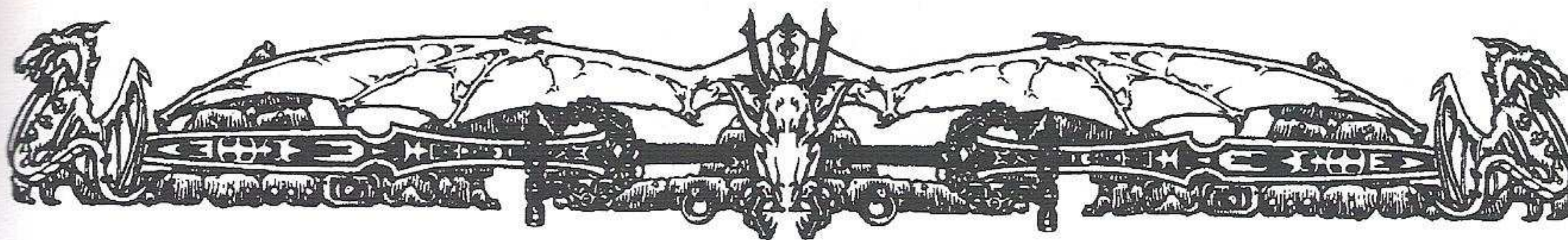
Si les aventuriers se sont bien conduits tout au long de cette affaire, le Roi maintiendra la faveur promise. Pour le moins, il leur offrira les chevaux issus de son écurie royale.

Enfin, Pertrio demandera à être renvoyé à son ermitage, tandis qu'Amthor endossera la robe de prêtre après le décès du Père Sildabius, trop âgé pour survivre à sa blessure.



L'Ermitage Orphelin





L'Enfer de Sel

par Bertrand Lacotte



Les rivalités entre l'église et le royaume sont à nouveau au centre de cette aventure. En effet, dans celle-ci, les personnages-joueurs vont avoir à sauver un vieux noble des Mines de Sel de Sheff, un pénitencier pour prisonniers politiques situé dans le Duché de Dolgar. L'homme, dont l'habileté politique est décidément bien gênante, a été enfermé pour hérésie et soupçon de sorcellerie, sur des preuves hâtivement rassemblées par l'Inquisition. La survie dans les mines de sel étant délicate, les aventuriers n'auront pas plus d'une semaine pour le libérer, car passé ce délai, il mourra d'épuisement, condamné par son âge avancé.

Mais même si nous avons fourni une identité à ce prisonnier, une introduction pour les aventuriers et un dénouement à cette affaire, c'est dans le cadre de sa campagne personnelle que le MJ aura la possibilité la plus satisfaisante d'exploiter cette aventure. En effet, ses personnages-joueurs auront certainement de nombreuses occasions de traverser le Vilmir, et quel groupe d'aventuriers ne s'adonne pas, au moins occasionnellement au Chaos et à l'usage de magie sacrilège ? Vous l'avez bien compris, au cours d'une campagne, au moins certains d'entre eux auront tissé les circonstances de leur propre emprisonnement, donnant la possibilité au MJ d'orchestrer une bien périlleuse évasion.

C'est pour cela que l'essentiel de ce scénario présente les Mines de Sel sous ses multiples facettes et selon les divers points de vue que pourront adopter les personnages pour accomplir leur mission, s'échapper de l'Enfer de Sel de Sheff !

Ces mines sont situées dans le duché de Dolgar, dans la partie sud du Vilmir. C'est un pénitencier exemplaire, qui recense à peine deux évasions en près de cinquante ans d'exploitation. Heureusement pour les aventuriers, la situation au moment de cette aventure est propice à une action subtile et audacieuse : en raison de la sécheresse et des troubles qui couvent aux quatre coins du Vilmir, la plupart des gardes professionnels des mines, tous d'anciens légionnaires, ont été mutés à la surveillance et la protection de sites plus stratégiques. Même si les conditions de sécu-

rité restent exceptionnelles et qu'une opération en force reste difficilement pensable, les personnages bénéficient des circonstances les plus favorables qui aient jamais été pour entrer et sortir des Mines de Sel !

Introduction

Les aventuriers sont, pour une raison qui reste à la discrétion du MJ, dans une ville importante du Vilmir, comme le Vieux Hrolmar ou peut-être Jadmar. Ils viennent de terminer leur dernière aventure et sont peut-être à la recherche d'un nouvel emploi, ou simplement en train de se remettre de leurs précédentes péripéties. Idéalement, ils ont déjà une réputation (bonne ou mauvaise, cela importe peu) et se sont frottés à quelques uns des Grands des Jeunes Royaumes.

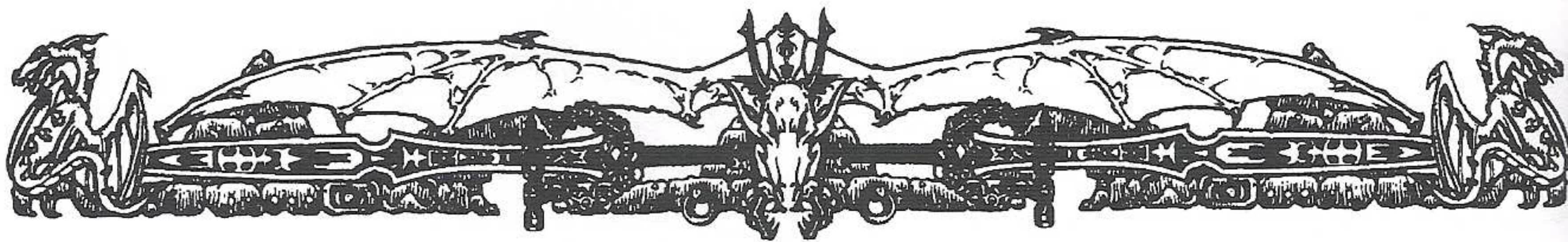
Quel que soit leur passif, un jeune garçon vient leur remettre un message alors qu'ils sont attablés dans leur taverne favorite. Le message est bref ; il les invite à se rendre dans une ferme isolée à la sortie de la ville, quelques heures après la tombée de la nuit. Il évoque une activité fort lucrative mais n'est pas signé. Les aventuriers peuvent se renseigner sur cette ferme en attendant l'heure du rendez-vous, mais ils seront sans doute déçus d'apprendre qu'elle appartient à un fermier célibataire et sans histoire, parti quelques jours visiter un cousin à l'autre bout du Duché.

L'Embauche

La ferme est assez typique du Vilmir : c'est une grande bâtisse très austère à un étage, entourée de champs dont les cultures ont souffert de la sécheresse. En l'approchant de nuit, les aventuriers peuvent noter une intense activité furtive dans les ténèbres environnantes, qui laisse présager l'importance de leur mystérieux interlocuteur. Ils ne devraient pas être surpris d'être accueillis par des individus armés (jet de Sagacité : ce sont peut-

L'Enfer de Sel





être des mercenaires mais manifestement des professionnels) qui leur demandent poliment mais fermement de se délester de leurs armes avant d'entrer dans la ferme. En cas de refus, faites noter à vos joueurs une accentuation de l'activité furtive qui les entoure, en ne les renseignant jamais sur le nombre exact d'individus susceptibles de leur tomber dessus en cas de conflit. S'ils persistent dans leur refus, les hommes en armes semblent se contrarier et les inviter à s'en aller.

Quand ils entrent finalement dans la maison, ils sont invités à s'attabler avec une personne qui les attend patiemment, les restes d'un repas devant lui. Il joue avec un gobelet d'étain contenant un fond de vin lorsque les personnages arrivent. Il ne se présente à aucun moment, mais à son allure et à la coupe impeccable de ses vêtements, tout personnage noble ou natif du Vilmir devine qu'il est en présence d'un noble vilmirien.

En vérité, il s'agit du baron Yann Nestan. C'est un homme grand et bien bâti, qui a une quarantaine d'années, même s'il paraît bien plus jeune. Ses cheveux longs sont d'un blond légèrement cendré et il porte une grande moustache taillée avec soin.

Le baron attend que tous les personnages soient assis pour parler. Sa voix sonne comme celle d'une personne habituée à donner des ordres et à être écoutée.

"Messires, vous ne pouvez être sans savoir que la sécheresse que connaît actuellement le pays est sans précédent. Cette situation exceptionnelle échauffe les esprits et des jacqueries se préparent dans les campagnes. Mais ce qui est certainement plus subtil et moins aisément discernable est que l'église profite de la confusion omniprésente pour se débarrasser des nobles qui soutiennent le plus activement la cause de notre Roi. L'un d'eux, le Comte Gorias Alderian, a été jugé la semaine dernière pour hérésie et pratique de la Sorcellerie. Ces accusations sont bien évidemment fausses, mais nous avons à peine pu, lors de son procès, surseoir à son exécution et obtenir son enfermement dans un pénitencier pour prisonniers politiques, dont la réputation est si effroyable qu'il aurait peut-être mieux valu que le Comte Gorias ait péri sur le bûcher. En effet, son âge avancé et les pénibles conditions de travail dans ce pénitencier ne devraient guère lui laisser plus d'une épouvantable semaine à vivre. Toutefois, ce sursis nous sera peut-être suffisant pour le sauver. Nous sommes quelques-uns de ses amis à souhaiter son retour parmi nos rangs pour nous assister dans nos luttes politiques et nous sommes associés pour financer son évasion de la ville de Sheff. Nous vous savons hommes de réputation et efficaces, aussi nous souhaitons louer vos services pour mener à bien cette affaire dans les plus brefs délais."

Le baron explique ensuite aux aventuriers que le pénitencier en question est en fait une mine de sel, à la sortie de la ville de Sheff, et leur fournit toutes les informations qu'il est en mesure de communiquer, à l'exception de tout ce qui concerne son identité ou celle des conjurés, dont il se présente comme le porte-parole, qui financent l'évasion de Gorias. C'est à peine s'il laisse supposer une proximité particulière avec l'occupant du trône. Enfin, le baron avoue ne pouvoir leur fournir aucune aide sur place, car ses faits et gestes sont étroitement surveillés par les agents de l'Inquisition. Il s'excuse alors auprès des aventuriers et

fait entrer son intendant pour régler les détails techniques. En sortant de la salle, il s'adresse à eux une dernière fois d'une voix chargée d'espoir.

"Je vous souhaite bonne chance, et que les Seigneurs Blancs vous bénissent."

Les personnages peuvent alors poser toutes leurs questions à l'intendant du baron. Ce qui suit est une courte liste des réponses qu'il est susceptible de fournir aux personnages :

- Si les aventuriers acceptent la mission, un bateau les attendra le lendemain matin sur le port pour les emmener jusqu'à Sheff, à condition que cette partie de l'aventure se déroule dans une ville fluviale ou côtière, bien sûr.
- S'ils en font la demande, il peut leur fournir de l'équipement, pourvu qu'il puisse se le procurer dans la nuit.
- En ce qui concerne leur rétribution, il propose la somme de 6000 Bronzes, en gemmes et pierres précieuses. Cette offre n'est pas négociable et elle ne sera payée que dans le cas où le Comte est ramené en sain et sauf.
- L'intendant peut également les renseigner sur toutes les informations notoires concernant Sheff ou le pénitencier. Les aventuriers noteront certainement avec déception qu'il a peu de détails utiles à ce sujet.

Le Départ

Le lendemain matin, si les aventuriers acceptent la mission, ils trouvent comme prévu sur le quai indiqué un brick des Cités Pourpres, prêt à prendre la mer. S'ils ont demandé du matériel spécifique, celui-ci est déjà à bord, à leur disposition. Le capitaine du navire ne posera aucune question et l'équipage se montrera distant et peu enclin à répondre à celles qu'ils pourraient leur poser.

Le voyage dure entre un et deux jours, ceci dépendant de la ville de départ des personnages. Il ne se passe a priori aucun incident à bord, sauf si le MJ le désire. Il ne faut pas non plus oublier que le temps est compté et que tout jour de retard pourrait compromettre la réussite de la mission.

Enfin, le navire accoste dans le port de la ville de Sheff.

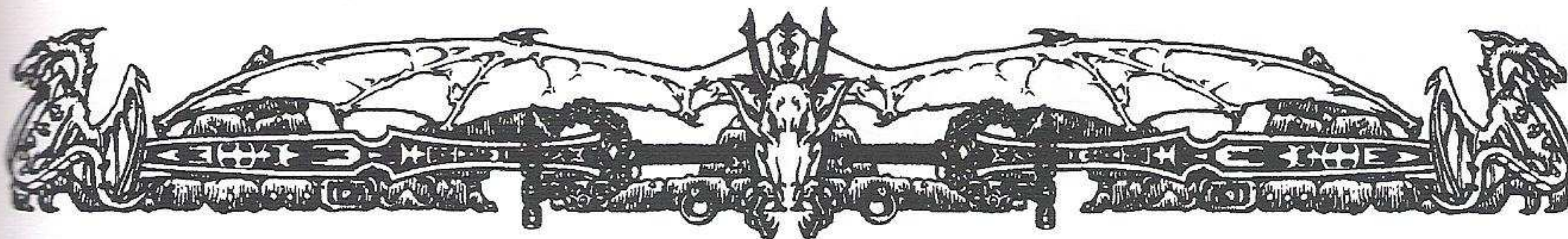
La Ville de Sheff

Située aux confins du Duché de Dolgar, la petite ville de Sheff n'a rien d'un paradis. Si elle respecte la structure des villes du pays, c'est-à-dire un triangle entouré de murailles, l'intérieur de la cité diffère de celles qu'ont pu visiter les aventuriers. Ses rues sont sales et la chaleur étouffante que connaît le pays n'arrange pas les choses.

Toute l'activité de la ville est liée à la présence du pénitencier. On y trouve de nombreuses tavernes où peuvent se détendre les geôliers qui encadrent le travail des détenus. En dehors des tavernes, on trouve aussi des bordels, des auberges, et des commerces en tous genres.

L'Enfer de Sel





Quelques Lieux Remarquables

Le Temple de Donblas

Au milieu de la ville se dresse un temple dédié à Donblas le Justicier. Depuis la mise en place du pénitencier, les fidèles se font de plus en plus rares et les offices sont déserts. Le vieux prêtre a depuis longtemps sombré dans la sénilité. Si les aventuriers lui posent des questions concernant la mine, il pourrait bien leur révéler, dans un de ses moments de lucidité, le rôle des prêtres qui se rendent chaque jour à la mine.

La Caserne

La milice de la ville est à l'image de ses habitants, brutale et sans état d'âme. La caserne se situe près de la porte Est de la cité, la plus proche du pénitencier. Les membres de cette milice sont des guerriers entraînés et ils sont habitués aux rixes. Ce sont tous d'anciens légionnaires.

Six membres de la Milice en Patrouille

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	MD	PV
Un	15	14	17	09	10	11	1d6	15
Deux	14	14	12	12	11	15	1d4	13
Trois	15	11	15	11	09	16	1d4	13
Quatre	12	15	14	13	12	15	1d4	14
Cinq	13	12	15	08	12	10	1d4	13
Six	13	09	16	11	08	15	1d4	13

Armure : Demi-plaques avec heaume, 1D8+1

Armes : *Bagarre* 90%, dégâts 1D3+MD ; *Lutte* 70%, dégâts spéciaux ; *Epée Large* 92%, dégâts 1D8+1+MD ; *Bouclier Entier* 95%, 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Lance à 2M* 65%, dégâts 1D10+1+MD.

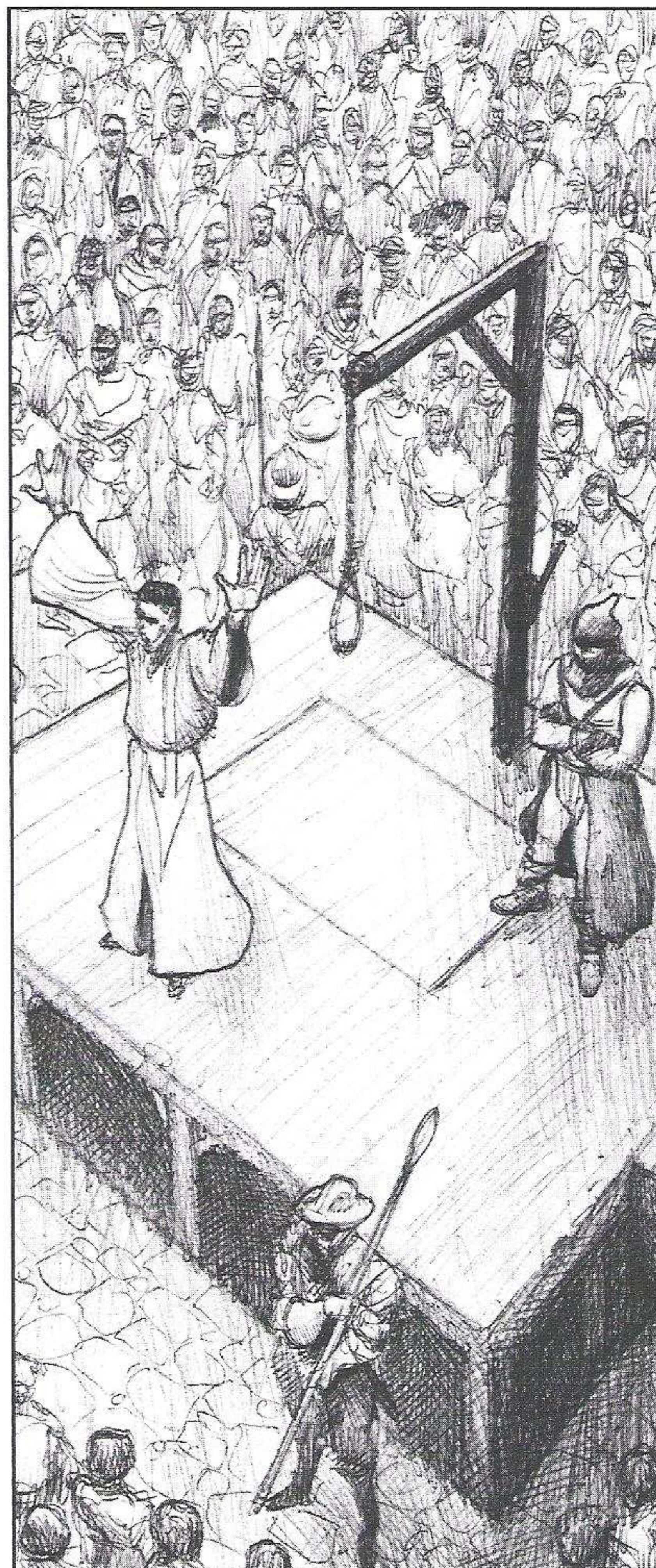
Compétences : Chercher 50%, Esquive 70%, Sagacité 30%, S'imbiber d'alcool 80%.

Un Pied dans le Nid de Serpents

Un événement sinistre accueille les aventuriers dès le premier jour de leur arrivée, fixant rapidement l'ambiance qui règne dans la ville. Alors qu'ils pénètrent sur la place principale de Sheff, ils assistent à un spectacle macabre. Une potence est installée au centre de la place et un homme de grande taille, habillé d'une robe blanche décorée par une flèche cousue de fils d'or harangue la foule.

Plusieurs soldats de l'église encadrent la scène, tandis qu'un bourreau à cagoule rouge se prépare à officier.

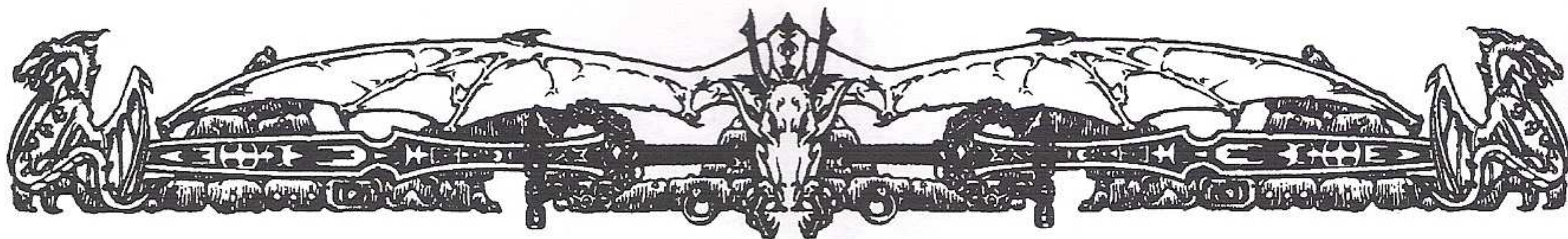
En interrogeant les badauds ou en écoutant la diatribe du prêtre, les aventuriers apprennent que les autorités religieuses vont procéder à l'exécution de quatre conspirateurs qui ont tenté, quelques jours auparavant, de faire libérer un de leur compagnon enfermé dans la mine. Quelques instants plus tard, les prisonniers sont amenés, le bourreau abaisse un levier et des craquements sinistres retentissent. Cet épisode devrait inciter les PJs



à se montrer circonspects, et peut-être à s'interroger sur le nombre de tentatives d'évasion qui sont ainsi organisées, régulièrement, à Sheff. Insistez si besoin sur le fait que ce sont surtout des prisonniers politiques qui sont enfermés à Sheff. Par conséquent, il y a de nombreuses intrigues qui se nouent et se dénouent chaque jour. Un vrai vivier de conspirateurs !

L'Enfer de Sel





C'est de préférence lorsqu'ils en sont à ce genre de réflexions qu'un homme à la mine patibulaire les approche. Un jet en Chercher permet aux personnages de le remarquer en train d'espionner leur conversation, avant qu'il ne se décide manifestement à les accoster avec des airs de conspirateurs. Regardant avec attention de tous les côtés, il s'adresse à eux à voix basse, se présentant sous le nom de Nesburian. Il affirme faire partie d'un réseau clandestin et prétendra à l'occasion être en possession de documents qui pourraient les intéresser. L'homme ne s'exprime que par sous-entendus et ne donne jamais de réponse directe à ses interlocuteurs.

En fait, Nesburian cherche plutôt à soutirer aux aventuriers des informations sur leur identité et leur motivation, et son meilleur atout pour y parvenir est de se confectionner un air mystérieux et d'espérer amener ses interlocuteurs à des confidences. Il s'agit en vérité d'un agent de l'église, qui travaille à désamorcer les crises avant qu'elles ne se présentent, et toutes les histoires qu'il pourrait raconter ne sont qu'un tissu d'habiles mensonges : que les personnages se montrent intéressés par l'évasion d'une quelconque personne et voilà que Nesburian propose immédiatement de les mettre en relation avec quelqu'un qui connaîtrait un tunnel secret donnant dans les mines de sel...

Nesburian est un bon acteur mais un mauvais agent secret, car il stresse facilement. Si les PJs le pressent trop ou le soupçonnent ouvertement, il commence à transpirer et son discours devient de moins en moins convaincant. Un jet de Sagacité peut renforcer leurs soupçons. S'il est démasqué, il tentera de déclencher une bagarre dans la taverne afin de s'échapper et d'alerter la milice, qui arrêtera vraisemblablement les aventuriers à un moment ou à un autre, Nesburian étant physionomiste et capable de leur communiquer un signalement précis de chacun d'eux.

Si les aventuriers lui révèlent les vraies raisons de leur voyage, il leur donne rendez-vous le soir même dans une taverne "sûre" sur les docks et il prévient immédiatement ses supérieurs.

Si les aventuriers se rendent au rendez-vous sans se méfier, ils tomberont dans une embuscade tendue par un nombre de miliciens égal à celui des aventuriers, plus un. S'ils ont mentionné le nom de Gorias Alderian ou même l'existence des conjurés qui les ont recrutés, ils seront remis aux mains de l'Inquisition et se retrouveront plus vite que prévu dans la mine (voir la section : Prisonniers de la Mine) !

Si les personnages-joueurs ont su rester suffisamment discrets, ils seront tout simplement envoyés en prison en attendant leur exécution prochaine.

Comment s'introduire dans la Mine ?

Dès leur arrivée dans la ville, les aventuriers chercheront sûrement à se renseigner sur les façons de s'introduire dans la mine. La hauteur du mur d'enceinte et la pendaïson à laquelle ils ont assisté les décourageront sans doute d'opter pour une opération musclée au profit d'une méthode plus subtile. Si ce n'est pas le cas, laissez-les préparer leur expédition, mais elle échouera sûrement lamentablement. Rendez-vous directement à la section : Prisonniers de la Mine. En glanant des informations auprès

des geôliers, des gardes ou même de certains prêtres qui finissent leurs soirées dans les diverses tavernes de la ville, ils peuvent découvrir trois moyens plus subtils de s'introduire dans la mine. Il ne faut pas oublier que l'Inquisition a des agents partout en ville et que les aventuriers doivent être discrets dans leur enquête.

Se faire engager comme Geôlier

Il s'agit sûrement du meilleur moyen de pénétrer dans la mine. En cette période de sécheresse, le Vilmir est en effervescence et de nombreux gardes de la mine ont été appelés sur des sites plus sensibles. Lorsque les aventuriers arrivent à Sheff, l'administration pénitentiaire manque de personnel pour encadrer les détenus. S'ils se présentent à l'entrée de la mine en demandant à se faire engager comme geôliers, ils sont fouillés et délestés de toutes leurs armes. Ils sont ensuite escortés par un nombre suffisant de gardes (deux par PJs) jusqu'au bureau du directeur de la mine, Erepal Faruos. Si les aventuriers présents sont des hommes robustes et disciplinés, capables d'acquiescer sans trop réfléchir à tous les ordres, ils sont engagés.

Une fois l'affaire conclue, il appelle le chef des gardes afin que celui-ci leur explique le fonctionnement de la mine. Le règlement est d'une simplicité extrême : tout l'équipement est fourni sur place et il est formellement interdit d'introduire quoi que ce soit sur le site. Tout contrevenant à cette règle est immédiatement renvoyé. Si un prisonnier tente de se rebeller, il doit être mâté sévèrement. Dans certains cas exceptionnels, il est permis d'en exécuter un pour l'exemple. Le chef des gardes leur rappelle que ce sont des prisonniers politiques et que les décès "accidentels" ou "naturels" dus à l'activité dans les mines sont préférés à tout autre, sinon ils auraient tout simplement été exécutés plutôt que d'être envoyés ici. Il sait en outre que quelques-uns sont parfois libérés ou échangés lors de tractations secrètes entre l'église, le royaume et parfois même des nations étrangères, aussi y-a-t-il parfois des consignes spéciales au sujet de certains "pensionnaires" de l'établissement.

Enfin, le salaire est fixe et s'élève à 70 Bronzes, payés à la fin de chaque semaine. Le chef des gardes les affecte à l'équipe dirigée par le contremaître Roarke, qui prend sa garde tous les jours de 12h à 20 h.

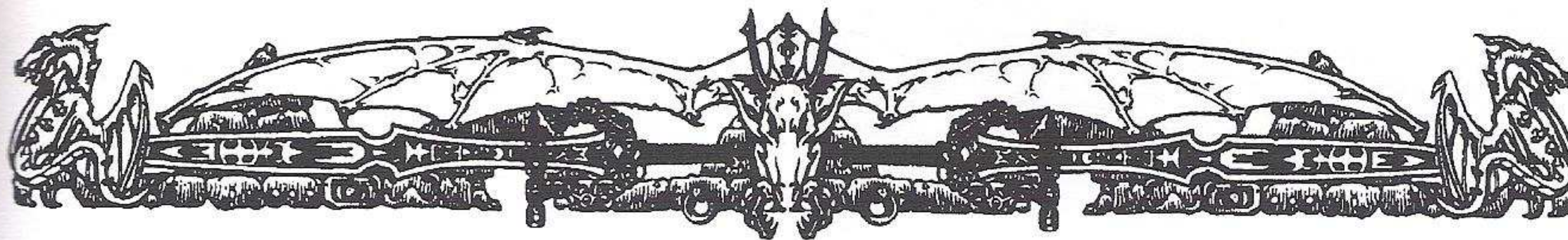
Prisonniers de la Mine

Il existe plusieurs manières de se faire enfermer dans la mine. Si les PJs se sont fait piéger par Nesburian et qu'ils ont mentionné leur commanditaire, ils seront remis directement aux prêtres de l'Inquisition qui les feront escorter jusqu'à la mine et enfermer au premier sous-sol avant de les interroger au second.

L'autre méthode pour pénétrer dans la mine est de s'introduire dans le fourgon blindé qui amène les détenus, ou de se mêler à eux pendant les opérations d'embarquement ou de débarquement ; une tenue miséreuse, une cagoule aveugle et des chaînes constituent alors un déguisement parfait. L'avantage de cette approche est qu'il est possible, moyennant un jet en Cacher un Objet, d'introduire des clés ou une arme sur soi, car les détenus ont été fouillés et dépouillés au moment de la mise aux fers.

L'Enfer de Sel





Pour finir, si les aventuriers ont tenté de franchir le mur d'enceinte et se sont fait capturer, ils se réveilleront le lendemain dans le premier sous-sol des mines.

Cuistot en Herbe

Il y a quelques temps de cela, le commis de Mehar est parti à l'aventure avec deux de ses amis. Les raisons de son départ précipité restent mystérieuses, mais toujours est-il que Mehar est à la recherche d'un remplaçant. Les compétences culinaires du postulant n'ont aucune importance, du moment qu'il est capable d'éplucher des patates et de transporter les repas sans les faire tomber. Mehar habite dans une petite maison à l'intérieur des remparts. Il est ravi que quelqu'un lui propose son aide et donne immédiatement rendez-vous à l'aventurier le lendemain matin devant les portes du pénitencier. La paye est médiocre et le travail difficile. Le travail de commis consiste surtout à préparer les ingrédients nécessaires à l'élaboration du repas. En plus des trois services pour le personnel de la mine, il faut préparer le repas du directeur ainsi que celui des prêtres.

La Mine

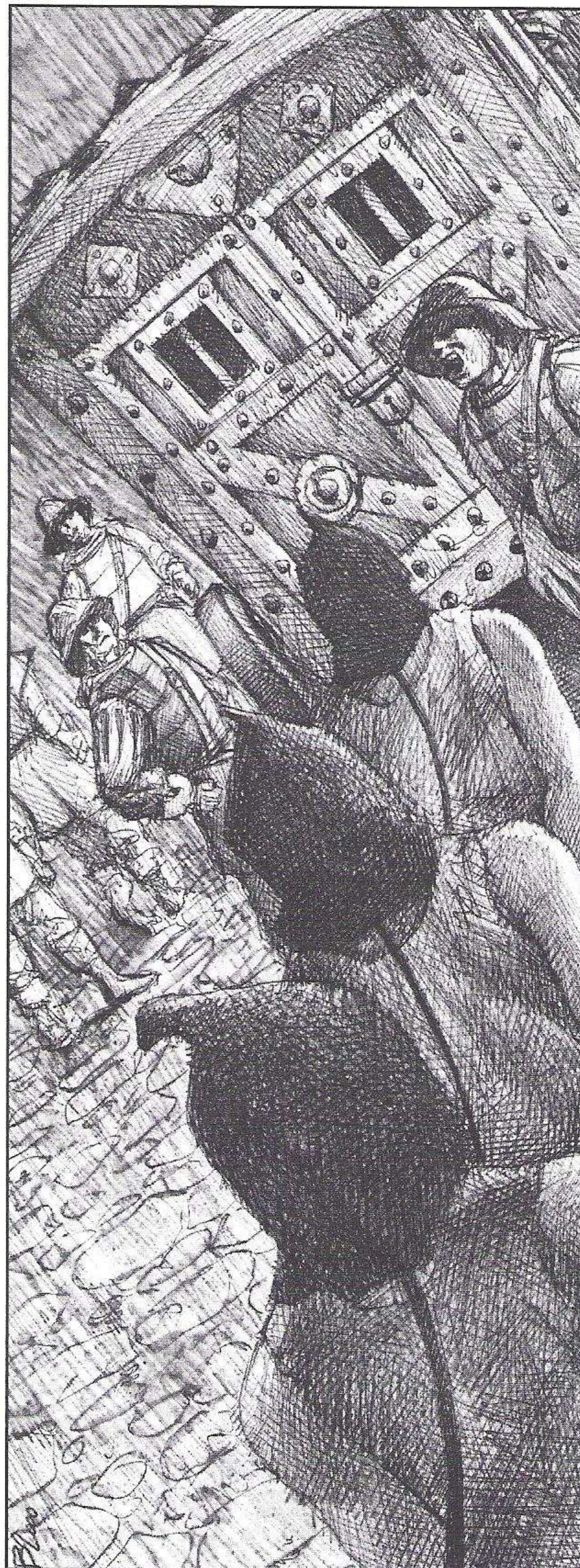
Les Défenses Extérieures

De l'extérieur, la mine ressemble plus à une forteresse qu'à un établissement pénitentiaire. Elle est située à moins d'un kilomètre de la ville, sur une colline. La seule chose que l'on peut voir de l'extérieur est le premier mur d'enceinte. Il mesure six mètres de haut, et deux mètres de large. Un chemin de ronde le parcourt sur toute sa longueur et des meurtrières sont placées à intervalles réguliers, tous les dix mètres.

Il n'existe qu'une seule entrée à la mine, il s'agit d'un grand portail en fer, fermé par une lourde barre et encadré par deux tours. Une petite porte a été aménagée dans le battant gauche pour pouvoir faire entrer les geôliers. Une vingtaine de gardes effectuent des rondes jour et nuit sur les remparts, et il y en a au moins cinq en permanence dans les tours de l'entrée.

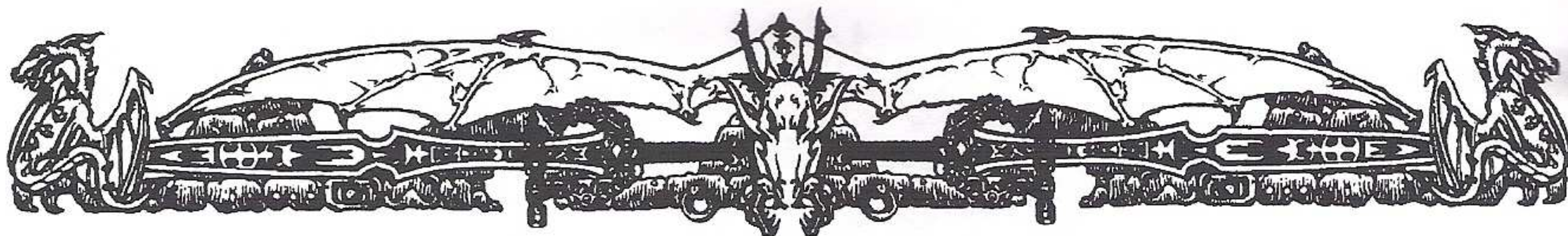
Une fois passé le portail, on peut apercevoir la deuxième protection de la mine. Cinquante mètres plus loin s'étire une grande palissade en bois de quatre mètres de haut, qui entoure une série d'habitations. Une porte unique permet de rentrer dans la partie habitée de la mine. Elle est constamment gardée par deux soldats.

Entre les deux zones d'habitation, un passage s'enfonce dans la montagne pour aboutir à une lourde porte en métal. Celle-ci possède un système de fermeture particulier. En effet, un mécanisme composé de poulies et de roues dentées permet d'actionner la fermeture de la porte par un simple tour de clé. Il n'existe qu'un exemplaire de la clé. Il est porté autour du cou du directeur de la mine nuit et jour. Entre les deux murs, il n'y a aucune végétation qui permette de se dissimuler. Enfin, la nuit, des braseros sont installés le long du rempart principal ainsi qu'autour du chemin qui mène à la palissade.

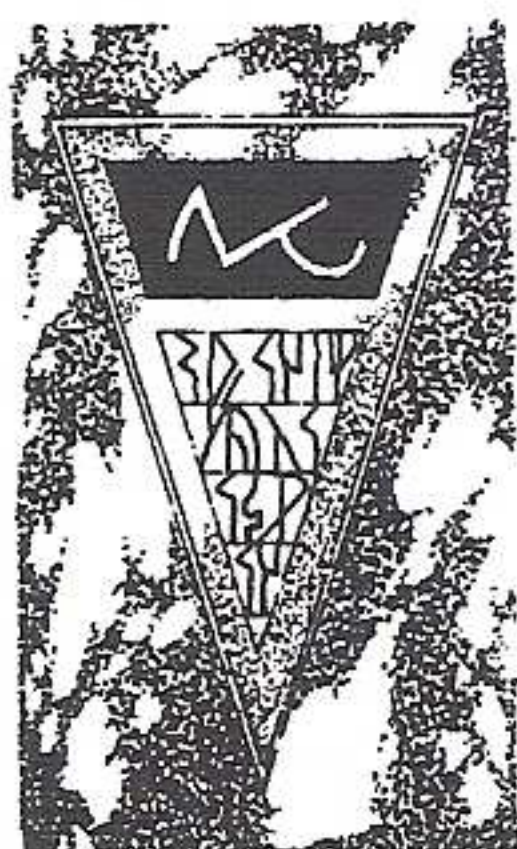


L'Enfer de Sel





Les Défenses Magiques



Une rune Trine de Protection a été gravée au centre de la porte de la mine (voir Versets Impies page 17) par le Cardinal Garrick lui-même. Elle possède 21 points de FOR et ne peut disparaître que si elle est brisée. Sa fonction est d'empêcher les prisonniers de faire appel à des alliés démoniaques. Un collège de prêtres est chargé de la régénérer 6 fois par jour, au cours d'une cérémonie religieuse spéciale, afin d'assurer sa conservation indéfinie.

Les Habitations

Par-delà la palissade en bois, ont été bâties quelques habitations, jetées dans le désordre le plus absolu.

Bâtiment #1 : il s'agit des quartiers du directeur de la mine. Pour une description plus précise, se référer à la section "se faire engager comme geôlier".

Bâtiment #2 : c'est le réfectoire des prêtres. Elle est des plus austères et ne contient quasiment rien d'autre qu'une grande table et des chaises.

Bâtiment #3 : officiellement, c'est un petit entrepôt à l'usage des prêtres qui y stockent de l'encens, des cierges, mais aussi des drogues et divers instruments de tortures. En fait, elle dissimule un passage secret vers un monte charge. Ce monte-charge mène directement au deuxième sous-sol de la mine. Il est utilisé lorsqu'un haut dignitaire de l'église de la Loi souhaite interroger personnellement un détenu. Il est arrivé que le Cardinal Garrick se déplace en personne. Seuls les prêtres connaissent l'existence de ce passage. Le directeur n'a lui-même aucune idée de son existence. Son fonctionnement n'est pas évident à comprendre pour un habitant moyen des Jeunes Royaumes. Il faut un jet de Réparer/Concevoir pour arriver à l'utiliser correctement.

Bâtiment #4 : ce bâtiment est à l'usage des gardes chargés de la défense extérieure de la mine. Il sert à la fois de réfectoire et de salle de repos. L'alcool est prohibé à l'intérieur des remparts, mais il arrive que le cuisinier arrive à faire passer en douce un tonneau de bière, au grand bonheur des fiers défenseurs de la mine.

Bâtiment #6 : ce sont les cuisines où officie Mehar ; il y prépare tous les repas et dispose sur place de tout le matériel nécessaire puisqu'il lui est interdit d'apporter autre chose que de la nourriture dans l'enceinte de la mine.

Le Premier Sous-sol

Une fois la grande porte de métal passée, le chemin s'enfonce plus avant dans la colline, et l'air devient rapidement plus sec.

1) Il s'agit du seul endroit où les détenus peuvent bénéficier d'une relative intimité. Dans une salle de 50m² sont réparties des paillasses d'une saleté repoussante. Les détenus s'y entas-

sent pour dormir quelques heures. Dans les coins de la pièce, on peut trouver des tas de détritus et d'excréments. L'emplacement de la paille détermine le rang de l'individu dans la micro-société de la mine. Celles situées près de la grille sont les plus convoitées.

Si les aventuriers se sont rendus à Nadsokor, ils y retrouveront la même puanteur.

2) Les geôliers disposent d'une pièce dans laquelle ils peuvent entreposer des vivres et de l'eau.

3) Il s'agit de la salle dans laquelle les geôliers se reposent, jouent aux cartes, et mangent. Le repas leur est apporté par le cuisinier 3 fois par jour. Pour les geôliers qui effectuent les gardes de nuit, ils peuvent se servir dans la pièce voisine (2).

Le mobilier est limité : table, chaises, 5 paillasses et un râtelier fermé à clef. La clef est en possession du responsable des geôliers. Le plus souvent, il s'agit du contremaître. Il contient des épées larges, des boucliers et quelques piques. Son usage est limité au cas où les prisonniers se révolteraient, ce qui n'est arrivé qu'une fois depuis la création de la mine.

4) Une autre salle de garde est située en face de la première. Elle ne contient en général que deux soldats préposés à la surveillance de l'escalier menant au deuxième sous-sol. Elle dispose du même équipement que la première, bien que le râtelier soit moins important.

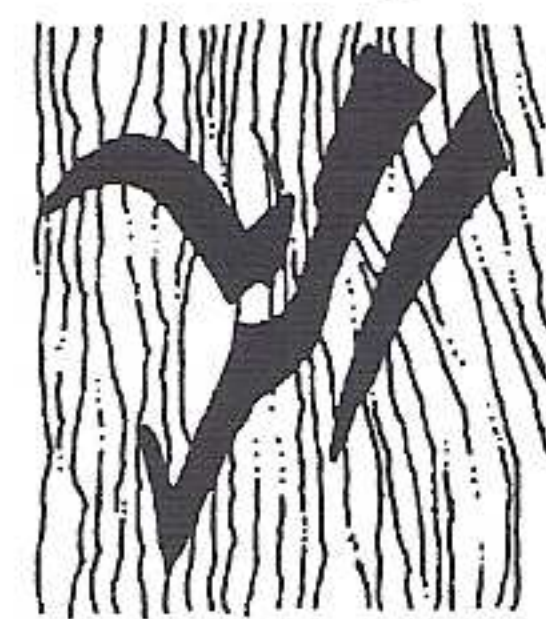
5) Cet espace sert à entreposer le sel récolté par les détenus. Une fois par semaine, un chariot rentre dans la mine pour emmener le sel à l'extérieur. Lors de cette opération, la garde est renforcée et les geôliers sont soutenus par des soldats armés de piques pour maintenir les détenus à bonne distance.

6) Cette partie de l'étage est composée de galeries étroites et mal étayées. C'est là que travaillent les détenus plus de 10h par jour. L'air y est chargé de sel.

Le Deuxième Sous-sol

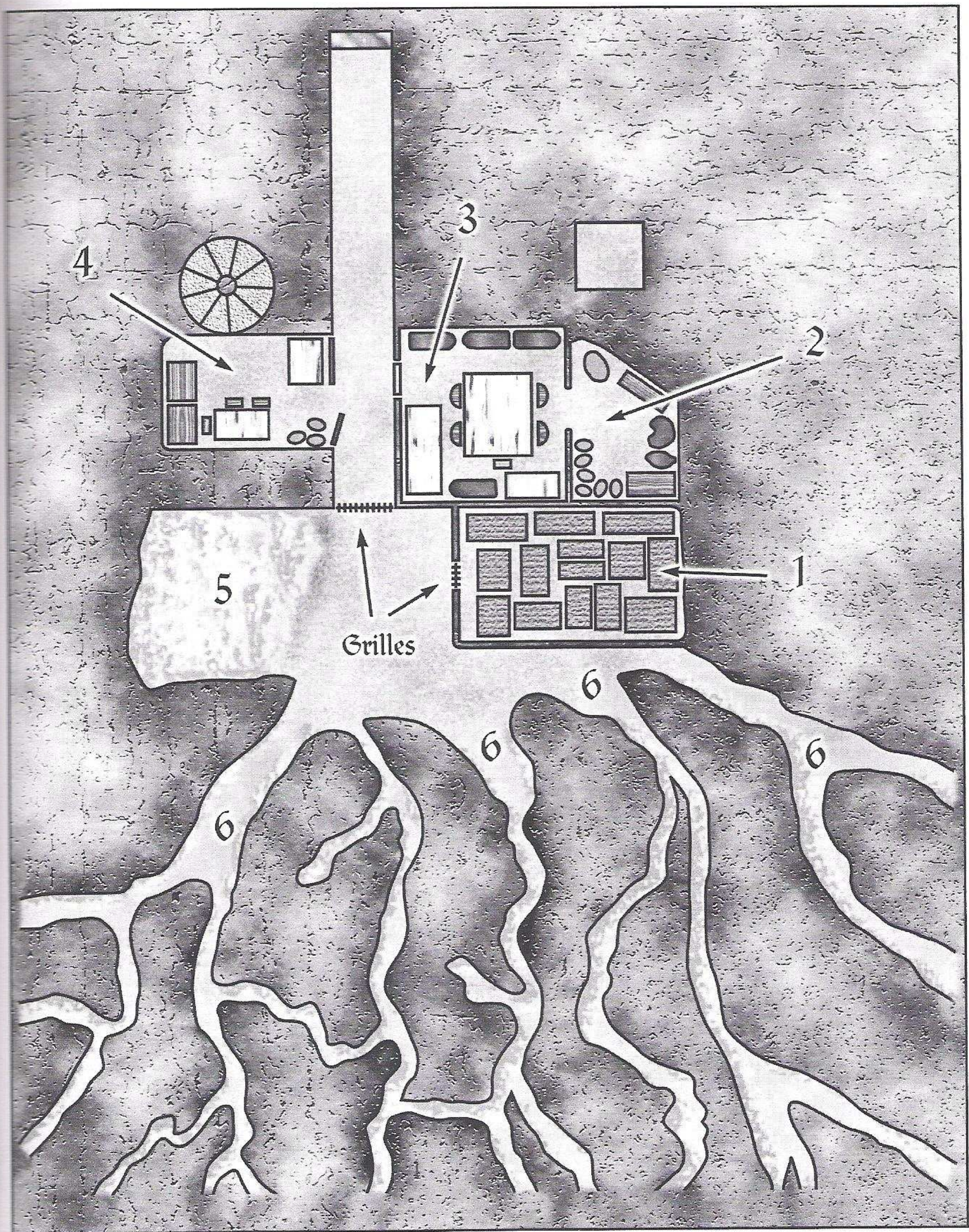
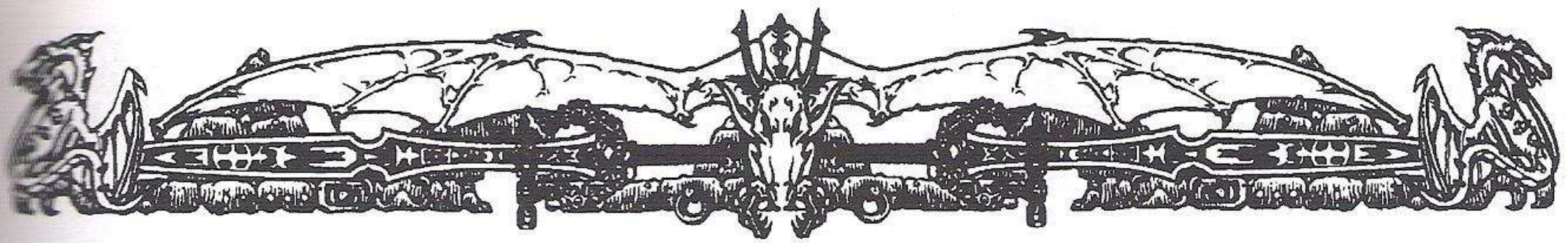
Cet étage de la mine est officiellement destiné à la "rééducation" spirituelle des détenus. Il est en réalité utilisé par les prêtres de l'Inquisition pour arracher des secrets d'état aux prisonniers de la mine.

1) L'Inquisition est une institution religieuse, elle a donc fait aménager une chapelle. Ce lieu est meublé avec goût. De lourdes tentures représentant les Neufs Immuable tapissent les murs de la pièce. Des écritoirs sont disposés le long des murs. On peut également y trouver une bibliothèque des plus remarquables. De nombreux ouvrages impies y sont enfermés, dans le but d'être étudiés par les prêtres. Un jet en Chercher permet de découvrir un livre contenant 1D4 sorts utiles. Il pourrait même y avoir un des treize Tomes décrits dans le supplément les Versets Impies. Même si les prêtres sont sensés être les seules personnes à avoir accès à cet étage, les bibliothèques sont fermées à clef et une Rune d'Alerte (voir Versets Impies page 12) gravée sur chaque serru-

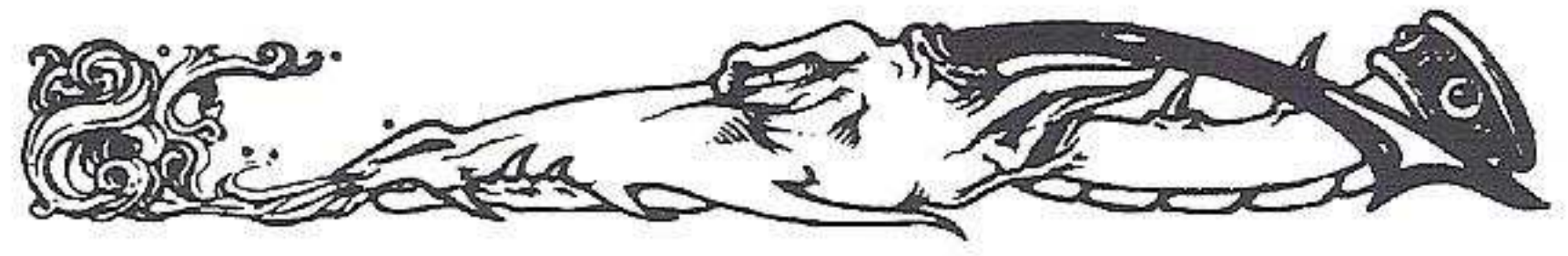


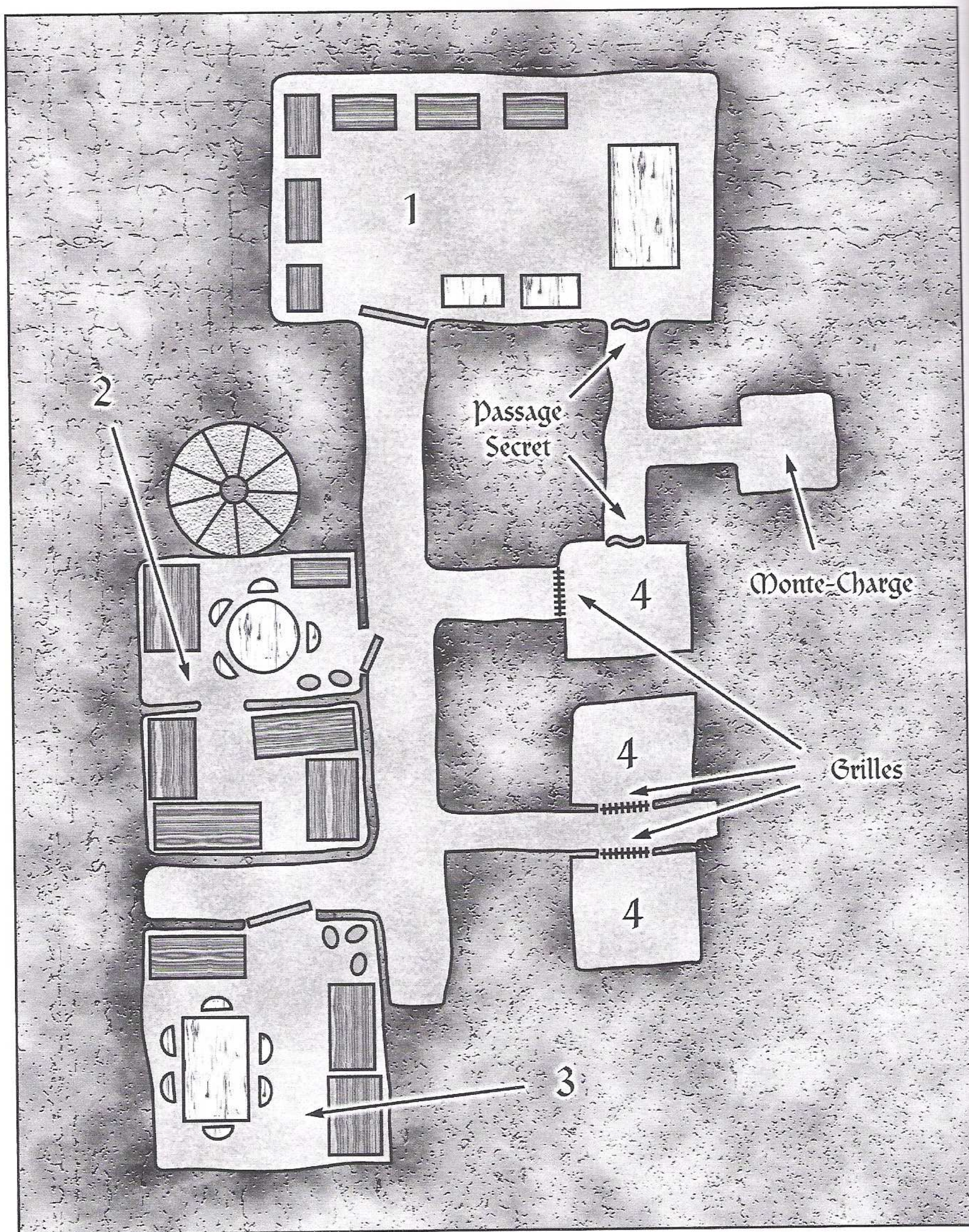
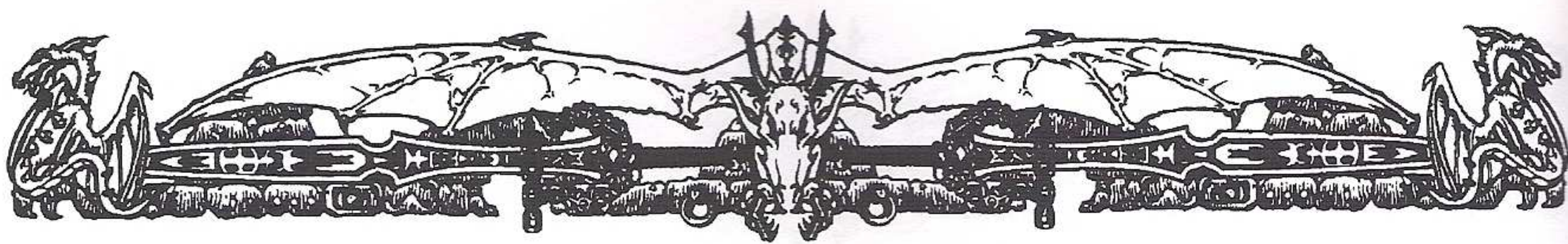
L'Enfer de Sel





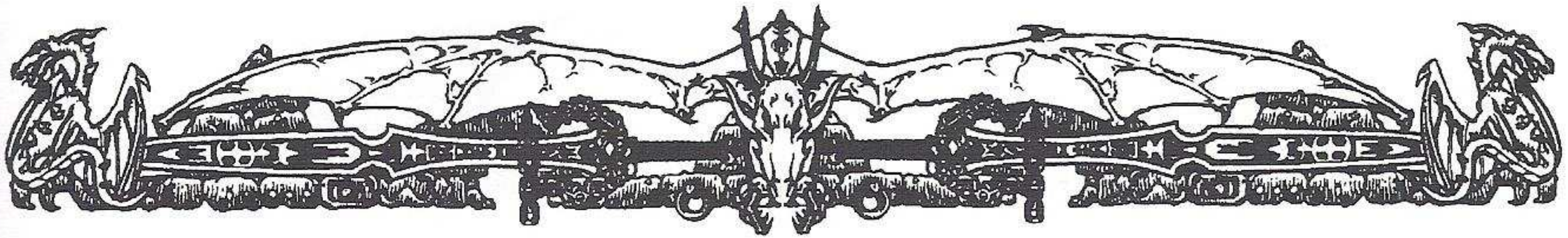
L'Enfer de Sel





L'Enfer de Sel





re se déclenche si celle-ci est forcée. Un jet en Chercher indique la présence de la rune.

Un passage secret dissimulé derrière un pan de bibliothèque permet d'accéder au monte-charge.

2) Les gardiens de cet étage sont au nombre de quatre. Ils sont d'une trempe encore supérieure que ceux des étages supérieurs. En effet, l'Inquisition préfère s'entourer de soldats d'élite.

Les gardes patrouillent dans le couloir lorsqu'un prisonnier est enfermé dans les geôles, ou restent dans leur pièce le reste du temps. Ils disposent en effet d'une salle de repos avec quatre lits, des réserves d'eau et de nourriture. Dans la pièce principale, on peut trouver un râtelier rempli d'armes de première qualité.

Quatre Gardes d'Elite

	FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	MD	PV
Un	15	11	12	10	15	11	1d4	11
Deux	16	13	18	11	10	12	1d6	15
Trois	12	13	14	10	10	11	1d4	13
Quatre	12	18	12	13	12	13	1d4	15



Armure : Demi-plaques avec heaume, 1D8+1

Armes : *Bagarre* 60%, dégâts 1D3+MD ; *Lutte* 50%, dégâts spéciaux ; *Epée Large* 106%, dégâts 1D8+1+MD ; *Bouclier Entier* 104%, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Lance à 2M* 99%, dégâts 1D10+1+MD.

Compétences : Chercher 70%, Esquive 80%, Sagacité 40%

3) A l'autre bout de l'étage, les prêtres ont une salle dans laquelle ils se détendent après leurs séances de "rééducation".

4) Les prisonniers ayant des informations susceptibles d'intéresser l'Inquisition sont amenés dans les geôles pour être interrogés. La geôle la plus proche de la chapelle n'est utilisée que lorsqu'un prisonnier doit être "passer à la question" par un haut dignitaire de l'église. En effet, celle-ci comporte un passage secret menant vers le monte-charge.

Le Personnel de la Mine

Erepal Faruos

Directeur de la Mine depuis maintenant une vingtaine d'années, sa plus grande fierté reste de n'avoir connu aucune évasion durant sa carrière. Il mesure 1m70, a les cheveux grisonnants coiffés très court, à la mode militaire. Malgré son âge avancé, il conserve une forme physique impressionnante. Il parle en phrases courtes et aime se faire obéir. Tout le personnel de la mine le respecte et admire la façon dont il organise cet endroit. La dernière fois qu'il est sorti de la mine, c'était pour l'enterrement de son père, un militaire, comme lui.

Il a une certaine méfiance envers les prêtres de l'Inquisition, mais il applique les consignes qui lui sont données à la lettre.

Roarke, Contremaître

Roarke est originaire de Sheff. Fils de geôlier, il a repris le flambeau à la mort de son père, il y a quelques années. Son manque d'intelligence et de compassion lui ont permis de monter en grade rapidement. Il mesure plus de 2m, et pèse dans les 100 kg, tout en muscle. Il a le nez entaillé, plusieurs dents cassées et de nombreuses cicatrices sur les bras. Ce sont des séquelles des multiples bagarres auxquelles il a participé. Si sa force réside dans ses poings, il n'est pas rapide du tout.

En tant que contremaître, il a une solide réputation. C'est l'un des plus sadique qui soit. Son jeu favori est de provoquer les détenus et de se créer ainsi des excuses pour les frapper. Si l'un de ses gardiens lui manque de respect, il s'empresse de lui mettre une correction, et ce devant tous les autres.

Roarke

FOR 16	CON 15	TAI 14	INT 08	POU 10
DEX 13	APP 09			

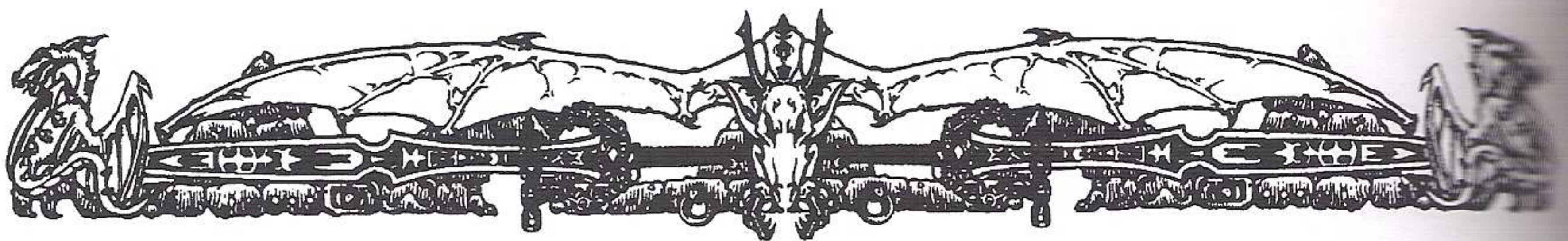
Points de vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armure : Cuir Souple, 1d6

L'Enfer de Sel





Armes : *Bagarre* 105%, dégâts 1D3+MD ; *Lutte* 90%, dégâts spéciaux ; *Epée Large* 92%, dégâts 1D8+1+MD ; *Fouet* 102%, dégâts 1D3-1/Enchevêtrement ; *Nerf de Bœuf* 110%, dégâts 1D4+MD.

Compétences : *Blagues pas drôles* 70%, *Chercher* 70%, *Esquive* 80%, *Langue Commune* 40%, *Sagacité* 60%.

Geôlier Type

FOR 12 CON 14 TAI 13 INT 11 POU 12
DEX 14

Points de Vie moyens : 13

Modificateur aux Dégâts moyen : +1D4

Armure : Cuir Souple, 1D6

Armes : *Bagarre* 70%, dégâts 1D3+MD ; *Lutte* 40%, dégâts spéciaux ; *Epée Large* 65%, dégâts 1D8+1+MD ; *Nerf de Bœuf* 74 %, dégâts 1D4+MD ; *Fouet* 76%, dégâts 1D3-1/Enchevêtrement ; *Lance à 2M* 58%, dégâts 1D10+1+MD.

Compétences : *Chercher* 50%, *Esquive* 59%, *Langue Commune* 55%, *Sagacité* 10%, *Torture* 27%.

Mehar le Cuisinier

Mehar est Filkharien. Il a grandi et vécu dans une campagne pauvre pendant les trente premières années de sa vie avant de partir à l'aventure. Malheureusement, ses rêves de gloire ont très vite été brisés par une mauvaise blessure reçue pendant un combat. Sa condition de Filkharien l'a amené à apprendre la cuisine, et n'ayant pas assez d'argent pour ouvrir une auberge, il a décidé de vendre ses talents à la mine. Sa blessure l'empêchant d'effectuer les tâches fatigantes, il s'entoure toujours de plusieurs commis.

Il mesure environ 1m80, mais pèse plus de 110 kg. Il a les yeux noirs, les cheveux longs attachés en queue de cheval et porte une barbiche et une moustache finement taillées.

Son accident de jeunesse l'a rendu aigri, et il passe la majeure partie de son temps à râler et à crier sur ses commis.

Morial (prêtre en chef)

Cela fait plus de dix ans que ce Vilmirien de souche dirige et cautionne les tortures perpétrées au deuxième sous-sol de la mine. Agé d'une quarantaine d'années, son visage froid et inexpressif résume sa personnalité. Envoyé dans le monastère de la Flamme Eternelle dès son plus jeune âge, on lui a inculqué les préceptes de la Loi à coups de fouet et il a fini par aimer ça. Sa cruauté est sans limite, et tous les prisonniers qui ont croisé sa route ne sont jamais remontés vivants aux niveaux supérieurs. Il se rend au minimum une fois par semaine à la mine pour vérifier que tout est en ordre, ou pour interroger un prisonnier.

Prêtre Type

FOR 12 CON 11 TAI 12 INT 16 POU 17
DEX 12

Points de Vie moyens : 11

Modificateur aux Dégâts moyen : aucun

Armure : aucune

Armes : *Dague* 60%, dégâts 1D4+2+MD

Compétences : *Chercher* 50%, *Esquive* 25%, *Jeunes Royaumes* 50%, *Langue Commune* 80%, *Sagacité* 60%, *Torture* 42%, *Scribe* 59%

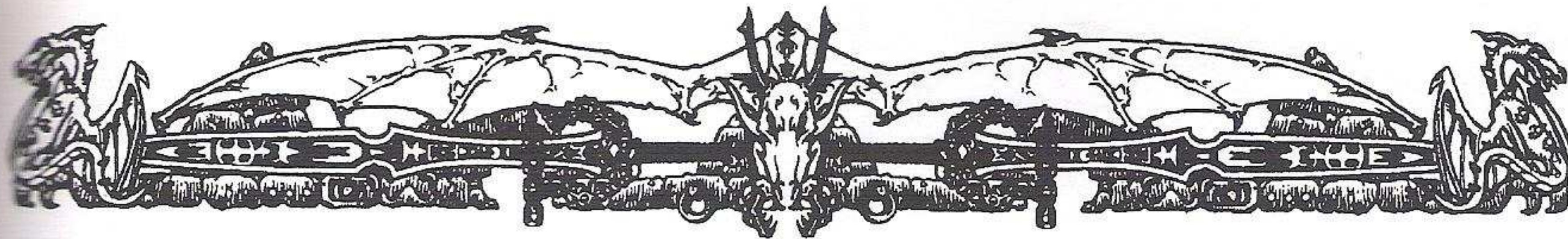
Les Détenus

Johran, le Chef de la Rébellion des Détenus

Issu d'une famille modeste du duché de Rignariom, Johran est l'un des initiateurs du mouvement de révolte lié à la sécheresse. A peine âgé de 25 ans, il fait preuve d'une grande éloquence, et ne compte pas finir ses jours à creuser dans les galeries sombres de la mine. Arrivé il y a moins d'une semaine, il a déjà secrètement rallié à lui la moitié des détenus de la mine. Il compte profiter du manque de geôliers pour organiser une révolte et faire s'échapper tous les détenus. Son plan est bien construit, mais il n'a aucune idée de l'agencement des défenses extérieures

L'Enfer de Sel





de la mine. Personne n'est au courant de cette faille, et l'espoir qu'il a offert aux prisonniers est à peu près le seul atout de son jeu dangereux.

Au moindre signe de relâchement de la geôle, tous les prisonniers sont prêts à passer à l'offensive. L'arrivée éventuelle des aventuriers pourrait bien lui être utile.

Les Autres Détenus

Les détenus qui ont été enfermés dans la mine sont presque exclusivement des prisonniers politiques, chacun avec une personnalité et une histoire, qui tendent à s'effacer à mesure que le travail les déshumanise et qu'ils se transforment en loques humaines à peine capables de soulever leurs outils.

Voici quelques détenus que pourraient croiser les aventuriers s'ils étaient faits prisonniers :

- Kahlen est Pan Tangien. Il a fui le régime de la Cité des Statues Hurlantes après avoir raté une convocation en public lors d'une cérémonie officielle à laquelle assistait le Théocrate en personne. Malheureusement pour lui, dans sa fuite, il n'a pas choisi le bon pays pour s'installer, par manque de connaissance sur les autres nations des Jeunes Royaumes (pourtant, il aurait du savoir qu'il s'agissait là d'une nation de fanatiques de la Loi...). S'il n'a pas été exécuté, c'est uniquement pour des raisons diplomatiques, car Vilmir, comme toutes les autres nations, a peur de Pan Tang et préfère éviter toute crise politique majeure. Si Pan Tang réclame Kahlen, il sera toujours tant de le restituer avec maintes excuses pour cette "regrettable erreur"...

Kahlen est isolé au sein de la communauté des détenus, et il est bien le seul que sa condition de forçat fasse rire ; ayant vécu et participer au pire sur l'Ile-Démon, il se permet de donner des conseils aux geôliers sur la façon adéquate de torturer les prisonniers, et éclate de rire à chaque fois qu'on lui donne un coup de fouet. Pour l'instant, il reste sagement dans ce paradis terrestre en attendant de se faire oublier des sbires du Théocrate. Si une rébellion devait avoir lieu, son aide magique pourrait être d'un grand secours, mais ses moyens sont discutables. Kahlen est catégorique : il ne peut invoquer de créature surnaturelle qu'au moyen de multiples sacrifices humains...

- Irina est originaire d'une petite province annexée par le Vilmir quelques années plus tôt. Malgré son jeune âge, elle fait preuve d'un grand courage, et les violents succèsifs dont elle a été victime n'ont fait que renforcer ses convictions, à défaut de la rendre folle. Avant de se faire enfermer dans la mine, elle luttait pour l'indépendance de sa province. Bien qu'issue d'une famille noble, sa "disparition" fut organisée par l'Inquisition afin d'éviter un soulèvement populaire. Elle et Johran sont prêts à tout pour s'évader et faire éclater la vérité sur les méthodes abjectes de l'église.

- Le comte Gorias Alderian a dépassé les cinquante ans, et l'univers de la mine le tue à petit feu. Le baron Yann Nestan avait raison en affirmant qu'il ne tiendra pas longtemps. S'il arrive à supporter le travail dans la mine, ses entrevues quotidiennes avec les prêtres de l'Inquisition l'affaiblissent énormément. Lorsque les aventuriers le rencontrent, il n'est plus que

l'ombre de lui-même, un mort-vivant épuisé : ses cheveux blancs sont filandreux, des rides creusent son visage et ses yeux littéralement ses yeux quasiment invisibles. Les marques de torture et les coups de fouet des gardiens zèbrent son corps en de multiples localisations.

Sa seule satisfaction est d'avoir réussi à cacher son identité véritable à tous les autres détenus. Il a également réussi jusqu'à présent à ne rien révéler aux prêtres de l'Inquisition au sujet des autres conjurés qui œuvrent dans l'ombre du trône pour nuire à l'église. Si les aventuriers tardent à prendre contact avec lui, il mourra lors de la révolte, abattu par un gardien zélé.

La Vie dans la Mine

Les personnages tenteront sûrement de s'introduire dans la mine en se faisant engager comme gardiens, ou bien en se faisant enfermer comme détenus. Voici donc une présentation de la vie dans la mine, selon différents points de vue, qui ne se limitent pas à ces deux là. Ensuite viennent quelques événements susceptibles d'intervenir pendant la semaine où les aventuriers échafaudent leur évasion.

Le MJ est libre d'en rajouter ou d'en enlever s'il le souhaite, mais la révolte des détenus sera de toute façon l'événement principal de l'aventure.

Chez les Gardiens

La vie chez les geôliers est des plus simples. Les équipes sont formées de quatre geôliers supervisés par un contremaître. Si des personnages se sont faits engager comme gardiens, ils sont affectés à l'équipe dirigée par Roarke. Durant les 8 heures de travail, les équipes ont à charge les responsabilités suivantes :

• Distribution des rations d'eau aux détenus

Cette tâche est des plus faciles : dès qu'un détenu demande à boire, on lui refuse. S'il insiste, on lui refuse à nouveau et à la troisième fois, on lui donne une demi-louche accompagnée d'un coup de fouet.

• Surveillance des galeries

Cette tâche constitue la majeure partie du travail, mais ce sera sûrement la plus difficile à réaliser. En effet, les geôliers des Mines de Sheff sont loin d'être des enfants de cœur et les coups de fouets et de nerfs de bœuf (les seules armes autorisées dans la mine) doivent pleuvoir en permanence sur les détenus. Des aventuriers avec des scores d'allégeance à la Balance élevée peuvent avoir quelques difficultés à s'y résoudre.

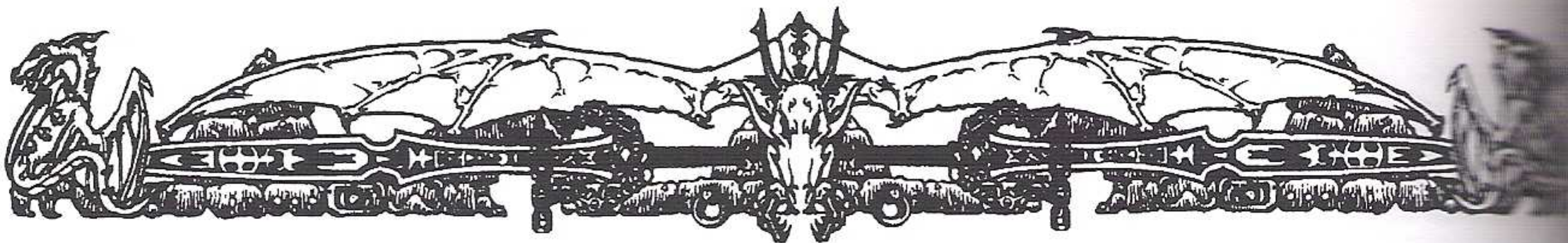
• Garde de la grille d'entrée

Pour contrer toute tentative d'évasion, quatre geôliers sont en permanence en faction devant la grille qui mène à la porte de sortie de la mine. Ils ont ordre de ne pas laisser le moindre prisonnier s'approcher à moins de 5m de la grille. La clef en est confiée au contremaître de l'équipe.

Toutes les 2h, les membres de l'équipe sont autorisés à prendre 10 min de pause dans la salle de repos.

L'Enfer de Sel





Chez les Prêtres

Le rythme de vie des prêtres est plus agréable. Ils logent dans un monastère situé dans les collines du Dolgar à moins d'une heure de Sheff et viennent en milieu de matinée tous les jours. Un arrangement a été passé avec le directeur afin que les prêtres bénéficient d'une liberté totale sur le site. La règle est la suivante : personne ne doit adresser la parole à un prêtre sauf si celui-ci pose une question. Leur journée se partage entre prières, études des manuscrits de la bibliothèque et torture des prisonniers. Ils repartent le soir à la tombée de la nuit, mais leur horaire est souple. En de rares occasions, une personnalité de haut rang vient rendre visite à un détenu, mais cela ne devrait pas arriver pendant la semaine où les aventuriers séjournent à Sheff, sauf si le MJ y voit un intérêt pour sa campagne personnelle.

Chez les Détenus

La condition de détenu est nettement moins agréable à Sheff que dans les autres pénitenciers des Jeunes Royaumes, exception faite de la prison de Hwarmgaarl, bien sûr... L'espérance de vie moyenne d'un détenu dans la mine dépasse rarement deux mois. Les plus faibles ne tiennent qu'une semaine, et le plus ancien actuellement dans la mine y est arrivé il y a cinq mois. Kahlen est en tout cas parti pour établir un nouveau record, dans la mesure où sa condition ne semble que très peu jouer sur son moral ou sa santé. Certains murmurent même qu'il est dans les mines pour s'y cacher...

Les détenus sont réveillés tous les matins à 5h et travaillent toute la journée jusqu'à 22h. On leur sert un unique repas dans la journée et les geôliers ne leur donnent de l'eau que lorsqu'ils ont trop soif. Le travail s'effectue dans des galeries sombres qui ne mesure pas plus d'un mètre de diamètre pour les plus récentes. Les seuls outils dont disposent les prisonniers sont des piques en bois qu'on leur remet le matin dès l'ouverture des portes et qu'on leur reprend le soir. Ses outils ont une durée de vie ridicule, mais ne constitue pas un grand danger pour les geôliers en cas de rébellion.

Le reste du travail consiste à transporter les sacs de sel jusqu'à l'entrepôt situé en face de la salle où dorment les prisonniers.

Les prisonniers ayant tous été internés pour des raisons politiques, ils ont pour la plupart des secrets qui intéressent l'Inquisition. C'est pourquoi tous les jours un ou deux prisonniers sont choisis pour descendre au deuxième sous-sol afin d'y être questionnés. Ils sont en fait torturés par les prêtres jusqu'à ce qu'ils aient avoué tout ce qu'ils ont jusqu'à présent caché. Il est fréquent de ne pas voir remonter les détenus. Ceux qui ne survivent pas aux entretiens avec les prêtres sont transportés et abandonnés dans de vieilles galeries épuisées dans lesquelles ils sont laissés à pourrir. Il est à noter que l'environnement extrêmement salin tend à momifier les corps plutôt qu'à les laisser se décomposer.

Rumeurs chez les Détenus

- Certains prisonniers ont été libérés après être passés au deuxième sous-sol (FAUX)

- Vilmir est en pleine guerre civile et le Cardinal Garrick veut exécuter le Roi Naclon pour hérésie. (FAUX)

- La sécurité de la mine est affaiblie à cause des jacqueries menaçant dans le nord du pays. (VRAI)

- Le Chaos est à l'origine de la sécheresse qui afflige le Vilmir (discutable)

Quelques Événements dans la Mine

Arrivée d'un Convoi de Détenus

De nouveaux détenus sont amenés à l'intérieur de la mine. Le directeur supervise leur débarquement. Dès que le fourgon franchi les deux murs d'enceinte du pénitencier, il ouvre la porte de la mine et la referme derrière le convoi. Celui-ci descend alors le long de la pente jusqu'à la grille du sous-sol. Tous les geôliers sont présents. La majeure partie d'entre eux tient en respect les autres détenus avec des piques.

Une fois que les nouveaux ont passé la grille, on leur enlève leurs chaînes, leur cagoule et on les pousse au milieu des autres.

Transport du Sel à l'Extérieur

Une fois par semaine, un chariot est amené à l'intérieur de la mine. Le chargement du sel est effectué par les détenus sous bonne garde. En effet, tous les gardiens sont requis lors de l'exercice. Une fois le chariot chargé, les prisonniers sont repoussés sans ménagement dans les galeries et le chariot est remonté à la surface.

Découverte d'un Charnier

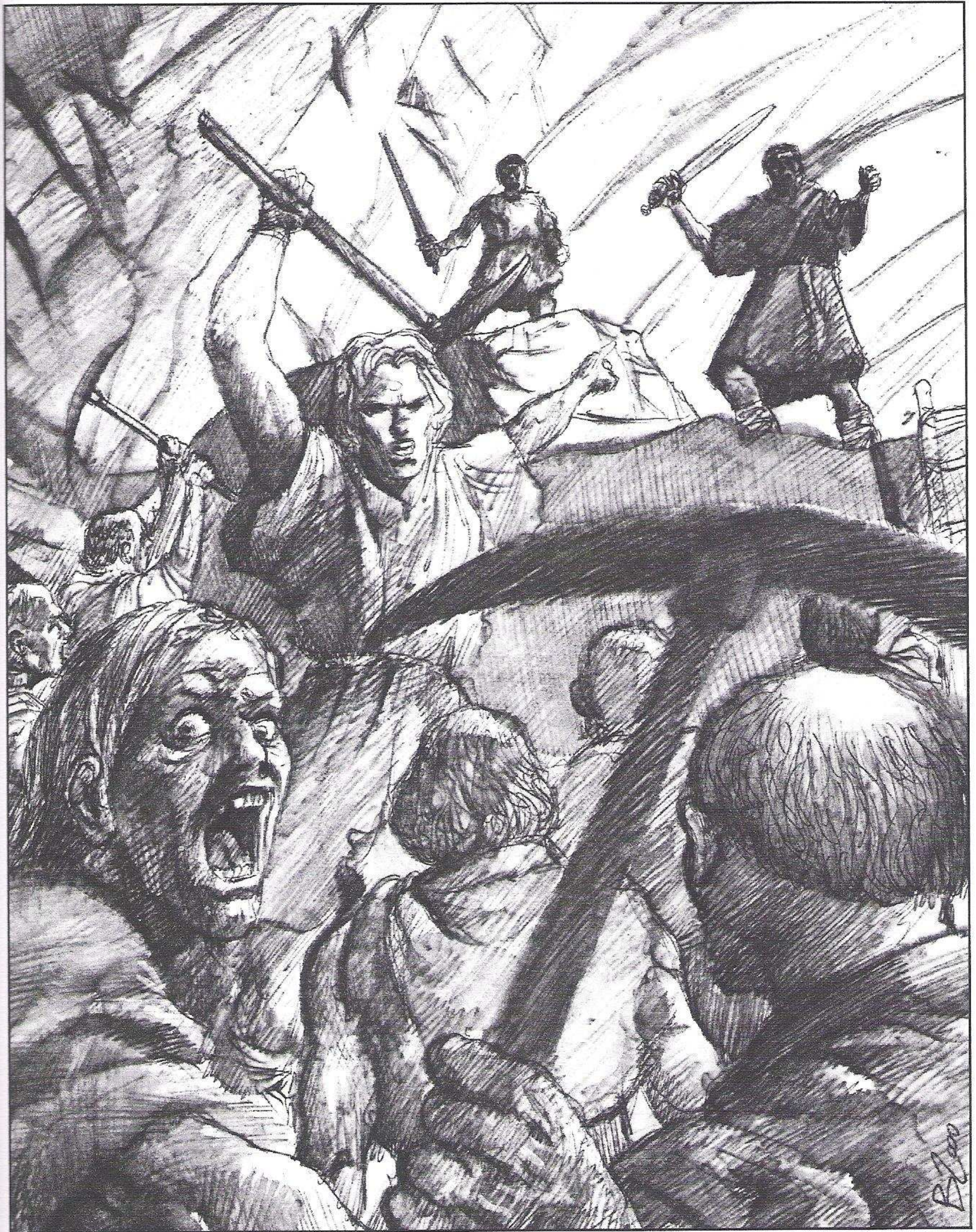
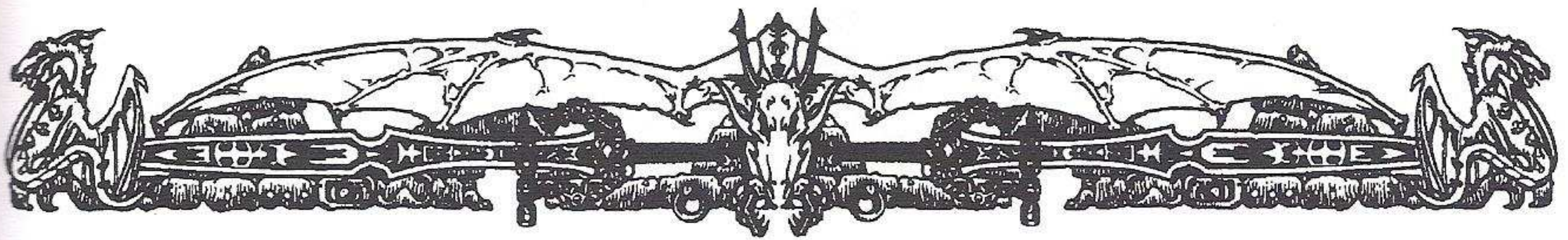
Un charnier a été découvert par un détenu dans une vieille galerie. Certains cadavres étant momifiés par le sel, un ancien prisonnier reconnaît un de ses camarades qui n'est jamais remonté du deuxième sous-sol. L'attroupement est vite dispersé par les gardiens, à coups de matraque. Le désespoir envahit encore plus les prisonniers. On retrouve le soir même un prisonnier qui a réussi à se suicider. La tension monte de plus en plus, exploitée par Johran et Irina, qui travaillent à canaliser la détresse des détenus.

La Révolte

Depuis l'arrivée de Johran la semaine passée, de nombreux détenus se sont ralliés à sa cause et croient en ses plans d'évasion (certains ne font que semblant d'y croire, mais mourir en combattant est meilleur que de mourir à petit feu dans cet enfer salé). Si des problèmes sont détectés par les détenus dans le fonctionnement de la geôle (par exemple en conséquence de certaines actions des aventuriers) Johran décide de passer à l'action. Son idée est simple : s'attaquer massivement aux gardiens qui sont en faction devant la porte, progresser jusqu'au râtelier d'armes qui se trouve dans la petite salle de garde et s'équiper de façon plus conséquente qu'avec des outils en bois.

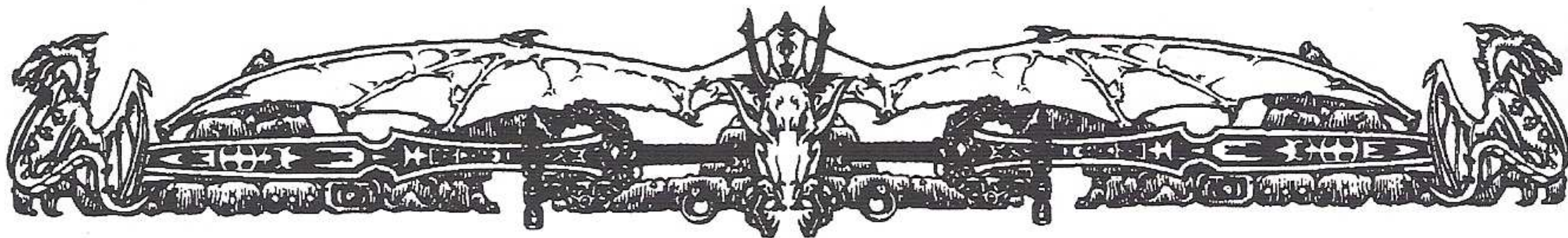
L'Enfer de Sel





L'Enfer de Sel





Ensuite, il prévoit de prendre en direction de la grande porte et de se frayer un chemin jusqu'à la sortie. Malheureusement, personne ne connaît la disposition des défenses extérieures de la mine.

Si les aventuriers infiltrés dans la mine autrement qu'en tant que détenus ne les renseignent pas à ce sujet, ils se retrouveront pris au piège des remparts et seront impitoyablement exterminés.

Dénouement

Cette aventure ne présente aucun caractère linéaire, et se contente de recenser les informations nécessaires au MJ qui souhaite mener à bien une évasion de l'Enfer de Sel. Cela nécessite donc de sa part un minimum de préparation et surtout une bonne capacité d'improvisation, tant il est vrai que les aventuriers peuvent avoir de multiples approches dans cette affaire, toutes fondamentalement différentes.

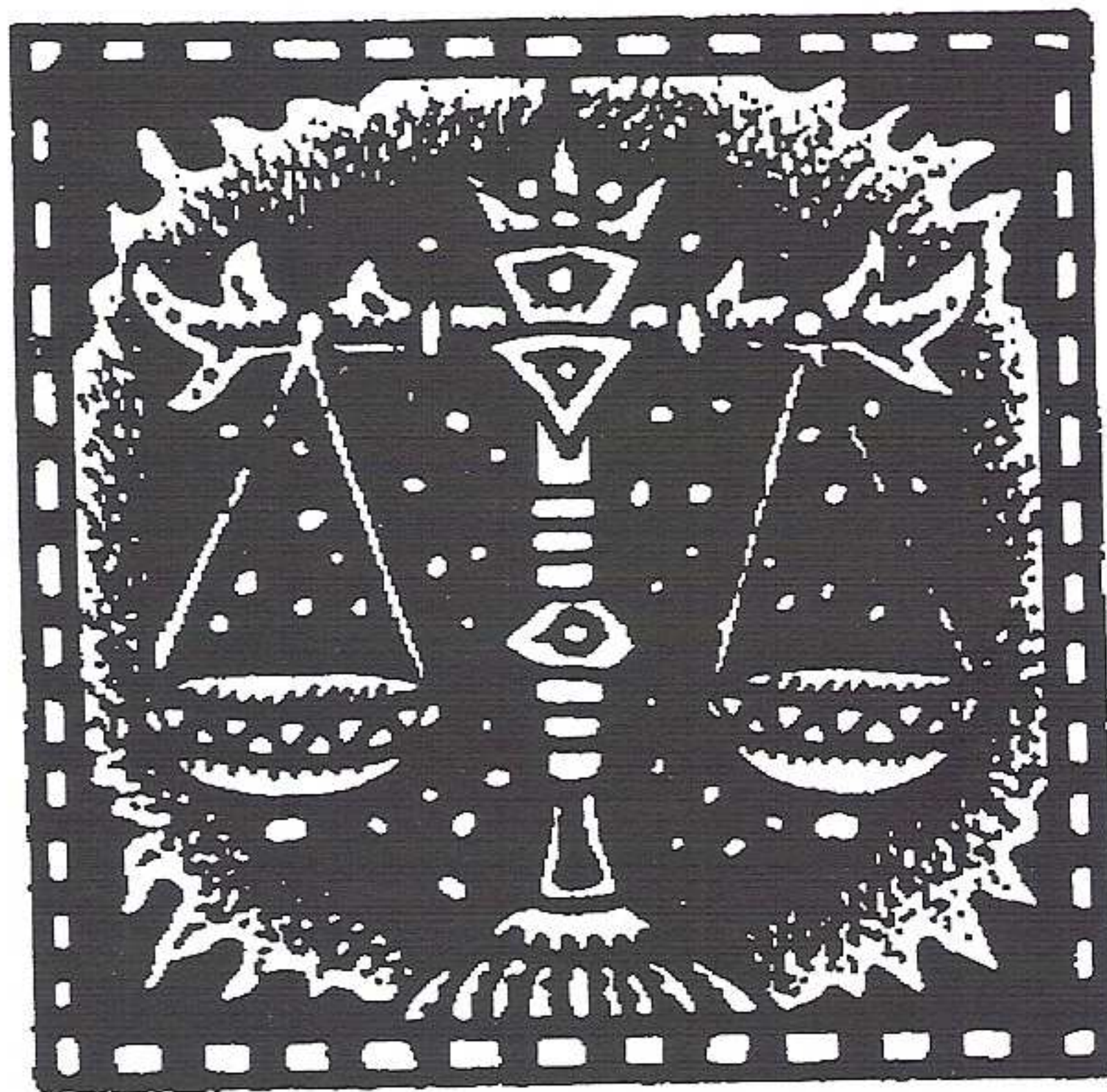
Finalement, les PJs réussiront peut-être à faire sortir le Comte Gorias sain et sauf de cet enfer salé. Si c'est le cas, ils pourront rejoindre le navire qui les a menés à Sheff quelques jours

plus tôt, et regagner leur ville de départ dans la plus grande discrétion. A l'arrivée, des hommes en armes viennent récupérer le vieux Comte, tandis que l'intendant du baron Yann Nestan leur laisse un coffret contenant la somme prévue, en gemmes et pierres précieuses.

Quant au Comte, s'il a été sauvé des Mines de Sel, il n'aura maintenant d'autres choix que d'embrasser une vie clandestine loin des yeux de l'église, tout en laissant son intelligence au service du royaume, tandis que sa famille est abritée dans l'Ile des Cités Pourpres.

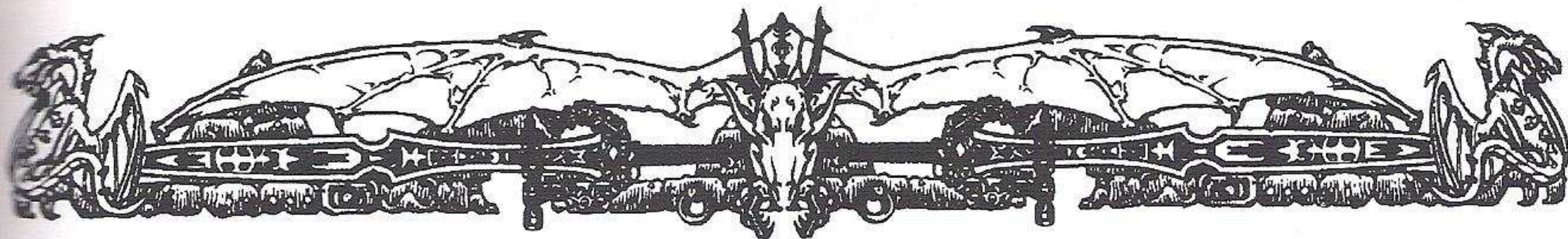
Si les PJs ont été remarqués par l'Inquisition au cours de cette aventure, il vaudrait mieux pour eux qu'ils quittent le pays rapidement, surtout s'ils ont fait démonstration de sorcellerie.

A la discrétion du Maître de Jeu, s'ils ont réellement accompli des choses exceptionnelles, et ce même si la mission s'est soldée par un échec, l'intendant de Nestan pourrait les contacter à nouveau quelques jours plus tard, afin de leur remettre un cadeau mystérieux, qui reste à déterminer mais que quelques indices laisseront supposer être d'origine royale... Il leur proposera même de rentrer au service de son maître, qui ne verra plus de réticences à enfin révéler sa véritable identité.



L'Enfer de Sel





Liberté !

par Laurent Maerten et Alain Würsch



Vilmir est le pays où la Loi a le plus étendu son emprise dans les Jeunes Royaumes. Si toutes les sociétés humaines aspirent à l'Ordre, seul le Dogme loyal cautionne la contrainte et l'oppression pour mener l'Homme à la perfection. Libération de deux frères, d'une famille, d'un peuple, voire d'une civilisation : errants par excellence, les aventuriers contribueront-ils à desserrer l'étau ou y perdront-ils leur propre liberté, tel est l'enjeu de ce scénario.

Les aventuriers sont dans un premier temps engagés pour faire évader un jeune homme emprisonné dans les coques-prisons d'Uhaio. Cet homme, Jidrek Melian de Kandhar, est un rebelle, mais aussi l'héritier de la plus importante maison marchande du Protectorat. Lorsque les joueurs le retrouvent, les mois passés à fond de cale l'ont fortement affaibli. Sentant ses jours comptés, Jidrek leur demande de se rendre à Jadmar pour retrouver son frère cadet, Nadrek, emmené par l'armée vilmirienne sur l'ordre du Cardinal Garrick lors de l'annexion des Protectorats par son puissant voisin, quelques années auparavant.

Une fois à Jadmar, les aventuriers sont confrontés aux subtilités d'une société sclérosée. S'ils parviennent à localiser Nadrek, ils découvriront au moment de le libérer que les apparences sont trompeuses, même dans ce bastion de la Loi et de l'Ordre. A eux de déployer leurs talents pour survivre et prospérer dans une pareille contrée !

Ce scénario est destiné à un groupe de 2 à 5 joueurs habiles, sachant distinguer un indice d'une piste... et mener des missions d'infiltration et de commando ; intelligence et discrétion les sortiront de situations habituellement non périlleuses, mais ici délicates. Le nombre n'est pas forcément un avantage.

Les Protectorats Vilmiriens

La catastrophe, c'est ainsi que l'annexion par le Vilmir en 392 des trois principautés indépendantes (le Kandhar, le Mariol et le Varg) est appelée par ses habitants !

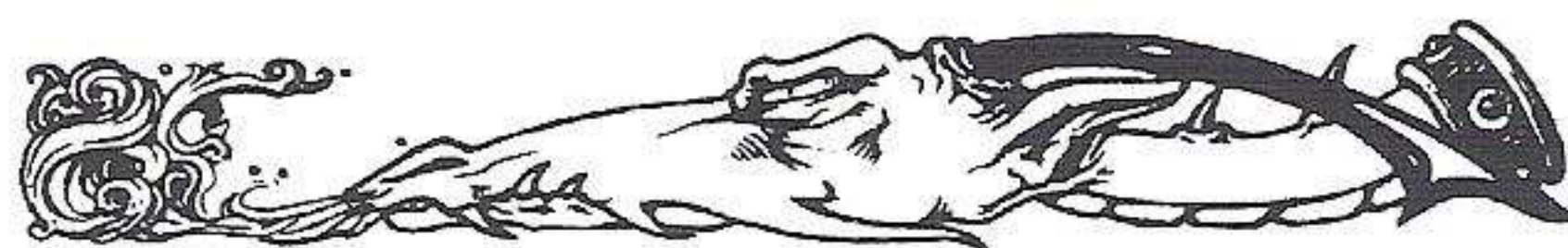
Depuis, bien que la majorité des dirigeants et des habitants souffre de voir leurs droits bafoués et leurs terres occupées par les puissantes légions de Jadmar, seule une minorité agit directement, et leurs succès restent sans lendemain, car la peur et la trahison font autant de ravages dans les rangs de ces résistants que l'acier vilmirien.

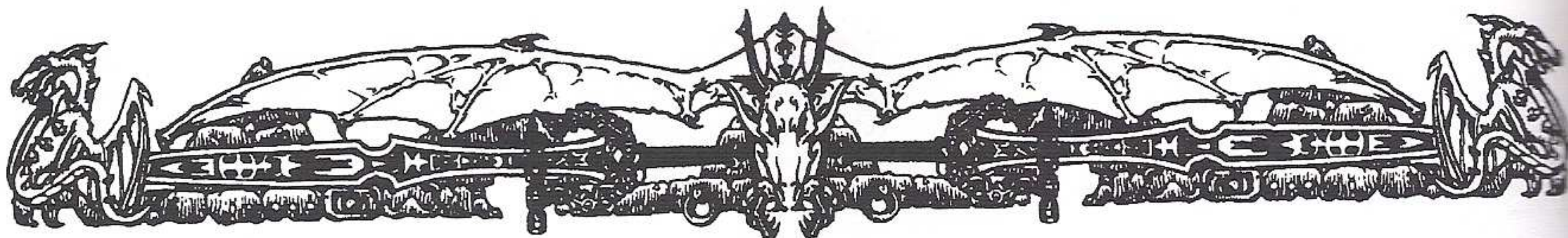
Les Protectorats ont conservé leurs organes politiques. Sur le modèle ilmiorien, un conseil de trois princes-marchands délibère sur les affaires de leurs sujets-concitoyens. Depuis l'annexion, les Vilmiriens leur ont imposé des conseillers particuliers ; de plus, le général commandant la légion en place dispose d'un droit de veto "pour la sauvegarde de l'amitié entre les différentes régions du Royaume". Enfin, une pression directe peut être exercée sur chaque famille dirigeante : toutes ont dû livrer un descendant direct et futur héritier du Prince-marchand en place. C'est pourquoi, bon gré mal gré, certains princes-marchands ont fini par s'habituer à collaborer avec les Vilmiriens et à y trouver de substantiels avantages : ils ne voient plus forcément d'un bon œil les émeutes épisodiques qui secouent les villes. Quant aux exécutions sommaires qui éteignent pour un temps l'ardeur désespérée des paysans affamés, elles leur rappellent trop souvent combien les campagnes rejettent encore le nouvel ordre des choses...

La famille Melian de Kandhar

La plus puissante famille de Kandhar, dont l'actuel chef, Roggil Melian, s'était montré particulièrement redoutable dans les opérations militaires qui ont précédé la chute des Principautés, refuse défaitisme et collaboration. Son fils aîné, Jidrek, est le seul à avoir évité la capture, et il a rassemblé autour de lui un petit groupe de résistants, noyau d'une hypothétique armée de libération. C'est le fils cadet Nadrek, alors âgé d'une douzaine d'années et qui était destiné à l'Eglise de Goldar, qui a été emmené à sa place à Jadmar comme otage. Avec un fils pourchassé et l'autre emprisonné dans une lointaine ville étrangère, Rog-

Liberté !





gil a encore connu la peine de voir son épouse mourir de chagrin peu de temps après la Catastrophe. Homme brisé et vieilli prématurément par ces événements, il a toutefois courageusement décidé de ne plus siéger au Conseil (mais sa place y est réservée) : ses affaires commerciales s'en seraient ressenties s'il n'avait pu compter sur des employés dévoués et consciencieux, dont son chef d'expédition Holnor.

Récemment, la "chance insolente" de Jidrek a pris fin lors d'une embuscade qui a presque anéanti son groupe : se voyant encerclé, et à terme condamné, Jidrek a fait promettre à un de ses lieutenants, Born, de s'enfuir et de tout tenter pour libérer son frère cadet à Jadmar. Lui-même a été expédié à Uhaio pour interrogatoire, dans l'attente que l'on statue sur son sort. Il ne peut être exécuté dans le Protectorat sans risque de troubles, qu'il pourrisse donc à fond de cale et qu'on l'oublie...

Toutefois, Roggil a fini par apprendre la nouvelle de la capture de son fils. Ce nouveau coup du sort l'a sorti de sa léthargie et, fidèlement secondé, il a réussi à retrouver sa trace après plusieurs mois de recherche : Jidrek est enfermé dans une des coques-prisons d'Uhaio. Il a alors chargé Holnor de sa libération, il ira lui-même se mettre à l'abri à Menii, où Holnor lui ramènera son fils.

L'Embauche

L'auberge "Au Bras de Fer" de Menii constitue un bon point de départ pour ce scénario. Si cela ne convient pas à votre campagne, une autre ville de l'Ile des Cités Pourpres, le Vieux Hrolmar, voire la cité d'Uhaio, sont des points de départ alternatifs.

En fin de journée, un vieil homme seul demandera aux aventuriers s'il peut se joindre à eux. Il se présentera comme un marchand des Cités Pourpres du nom de Holnor. Il leur offrira le repas et mènera la discussion durant toute la soirée. Son objectif est de sympathiser avec ces hommes qui lui ont été conseillés et de mieux les connaître. Avec un jet réussi en Jeunes Royaumes, un aventurier remarquera que Holnor a l'air bien maigre pour un marchand des Cités Pourpres.

En fin de soirée, ou le lendemain matin si la soirée a été trop arrosée, Holnor leur demandera leur aide pour un travail de grande importance. En effet, ce travail consiste à libérer "son fils, Pethron, arrêté par des corsaires vilmiriens pour s'être défendu et avoir tué un officier lors d'une attaque menée contre le navire qui le transportait". Cette version est celle que les autorités vilmiriennes ont créée pour dissimuler l'identité du prisonnier. Holnor a décidé de la tourner à son avantage...

Il leur propose 7000 Bronzes, ou 2000 par personne, selon le nombre de joueurs, dont 1000 sur-le-champ pour qu'ils puissent s'équiper, d'autant plus facilement s'ils sont à Menii. Si vos héros essaient de marchander, Holnor leur montrera la détresse dans laquelle il se trouve, un père ayant perdu son fils unique.

Le départ est fixé pour la fin de l'après-midi suivante sur le "Norwin", un remarquable brick de 40 mètres de long. Le char-

gement de lin du navire servira de prétexte s'ils doivent justifier leur présence dans les eaux vilmiriennes.

Holnor

Holnor est le fidèle bras droit de Roggil Melian. Entré à son service il y a trente ans, cet ancien marchand des Cités Pourpres s'est occupé des affaires commerciales de ce dernier. Son rôle est devenu plus diplomatique après la Catastrophe, les routes de commerce étant depuis cet événement contrôlées par des Administrateurs vilmiriens.

Corpulence légère, la cinquantaine, Holnor a le crâne dégarni et une barbe de couleur grise. Sage et réfléchi, il considère Jidrek comme son propre fils.



Holnor, 52 ans, Conseiller des Melian

FOR 10	CON 11	TAI 09	INT 16	POU 14
DEX 12	APP 14			

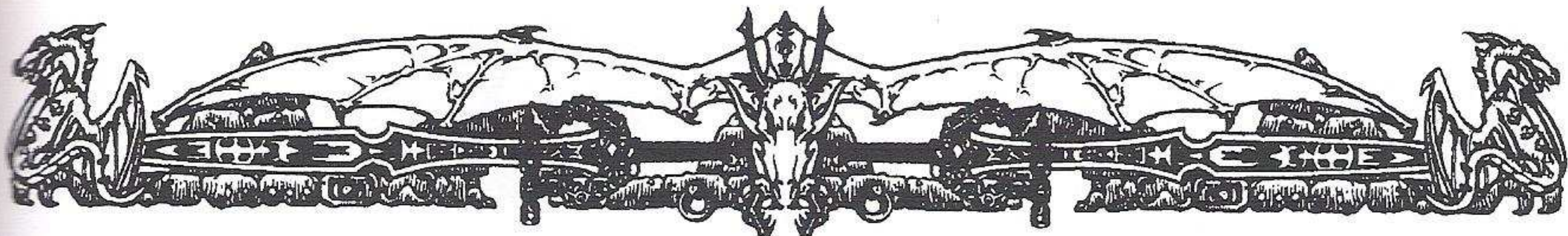
Chaos 14	Balance 30	Loi 25
----------	------------	--------

Points de vie : 10

Compétences : Ecouter 41%, Eloquence 76%, Langue Commune 90%, Evaluer 57%, Jeunes Royaumes 45%, Marchander 73%, Monde Naturel 35%, Sagacité 83%, Scribe 74%.

Liberté !





Les Coques-Prisons d'Uhaio

Les aventuriers seront débarqués du Norwin en canot dans une baie à une dizaine de kilomètres de la cité d'Uhaio. Le capitaine préfère éviter de jeter l'ancre dans le port. Holnor demandera aux personnages de prendre rapidement contact avec Sabak, un jeune homme d'origine kandharite, dès qu'ils seront arrivés. Sabak est leur informateur, il travaille dans la boutique de Lirkar Bras d'Acier au sud du quartier des entrepôts et leur a normalement préparé le chemin.

Les aventuriers entreront probablement à Uhaio par la porte Est. Une fois la taxe de 40 Bronzes pour leur tablette versée, accompagnée d'un justificatif pour expliquer leur présence à Uhaio, ils pourront traverser la cité et pénétrer dans la ville portuaire.

Celle-ci offre un tableau saisissant : ce ne sont que chantiers navals grouillant d'activité et d'entrepôts innombrables qui indiquent combien la ville est tournée vers la mer et dépend de la présence de la flotte du Royaume en son sein.

En se frayant un chemin parmi les centaines de légionnaires, de soldats de marine et de corsaires entre deux voyages, on débouche sur les quais d'un des plus grands ports du Continent Nord ; c'est l'un des mouillages les plus craints, véritable base de la flibuste étatique encouragée par la Royauté.

Deux immenses digues enserrant et abritent des courants du Détroit de Vilmir les dizaines de navires de guerre et marchands. Reconvertis pour la course, ces derniers approvisionnent, par la

force le plus souvent, la ville et le pays en produits qui font défaut à cette contrée bénie des Seigneurs de l'Ordre. A l'extrémité des digues, deux forts abritent le mécanisme de la chaîne qui barre l'entrée du port chaque nuit.

La boutique de Lirkar Bras d'Acier n'a pas de nom (il ne sait pas lire), mais les aventuriers trouveront facilement un marin pour leur indiquer le chemin.

Lirkar Bras d'Acier est un ancien corsaire qui a perdu son bras droit lors d'une bataille navale contre une galère de Pan Tang, il y a une douzaine d'années. Ne pouvant plus exercer son métier, il s'est reconverti dans la vente de matériel naval, secondé par le jeune Sabak Doigts-Agiles, qui doit son nom à son aisance avec les cordages.

Sabak est au courant de la prochaine tentative de libération de Jidrek. Voici ce qu'il peut leur révéler :

- Un petit navire de pêche est à leur disposition sur la plage, non loin de la boutique. Si les aventuriers ne savent pas naviguer, Sabak est prêt à leur venir en aide.
- Sabak a repéré Akton l'assidu, un garde dont l'importance du poste actuel n'a d'égale que son ardeur au travail. Il vient de terminer un mois d'affectation à la garde des coques. Avec plusieurs centaines de bronzes, il pourra sûrement leur fournir de précieuses informations. Ces derniers jours, il passe ses soirées à boire sa solde à la "Taverne du Port".
- Il est interdit de s'approcher des coques-prisons à moins de 20 mètres. On raconte qu'un Lormyrien a voulu offrir de la nourriture fraîche aux détenus des coques-prisons. Le pauvre homme a été arrêté et exécuté dans l'heure.

Pénétrer dans une Cité Vilmirienne

L'accès aux villes du pays est strictement réglementé : de manière générale, les portes sont fermées une heure après la tombée de la nuit, jusqu'aux premières lueurs de l'aube. A l'entrée sont postés, outre les gardes, des fonctionnaires royaux ou ducaux qui prélèvent des taxes diverses sur les biens transportés par les visiteurs. Chacun d'entre eux doit par ailleurs porter sur lui, durant toute la durée de son séjour, une tablette d'argile rouge fabriquée individuellement dans le poste de douane ou de l'octroi. Cette tablette de séjour est gravée d'informations concernant l'identité, la provenance et la profession des voyageurs, ainsi que la date de leur arrivée en ville. Le tout pour un montant variant entre 20 et 50 Bronzes, afin de dissuader les mendiants et autres gueux... La fabrication de la tablette prend une heure (gravure et cuisson).

Les informations gravées sur la tablette sont également conservées dans des registres et les visiteurs doivent rendre la tablette aux gardes du poste quand ils quittent la ville.

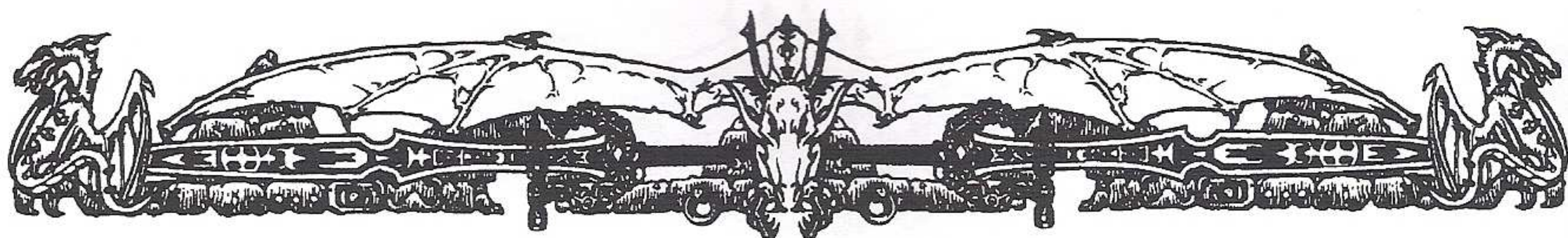
Les habitants possèdent quant à eux une tablette d'argile brune, qui indique en plus leur lieu de domicile.

Cette tablette doit pouvoir être présentée en tout temps sur demande aux officiels de la garde ou de la justice, sous peine d'une amende de 20 Bronzes, qui viennent s'ajouter aux Bronzes requis pour en faire graver une nouvelle.

Plus généralement, il est mal vu de se déplacer en groupe et armés, plus encore de nuit et sans source de lumière (torche ou lanterne) : les Défenseurs Gris, particulièrement nombreux dans les quartiers nobles, brutaux dans les quartiers d'étrangers, font passer la nuit au poste à tout individu incapable de justifier sa présence dans les rues et sa destination. Le lendemain, après un interrogatoire et le versement d'une amende pour frais de garde de 5 à 20 Bronzes (expulsion de la ville si impossibilité de paiement pour un étranger), les fauteurs de trouble sont relâchés, à moins qu'on ait trouvé sur eux quelque objet illégal ou un signe chaotique !

Liberté !





Sabak, 23 ans, membre de la rébellion

FOR 10 CON 12 TAI 11 INT 14 POU 12
DEX 17 APP 14

Chaos 18 Balance 06 Loi 10

Points de vie : 12

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armure : 1D6-1 (cuir souple)

Armes : Dague 70% 1D4+1 ; Sabre d'abordage 55% 1D8+1 ;
Dague de lancer 70% 1D4+1.

Compétences : Baratin 43%, Déplacement Silencieux 60%,
Ecouter 35%, Esquive 70%, Grimper 65%, Jeunes Royaumes
25%, Natation 80%, Navigation 70%, Orientation 30%, Se Ca-
cher 40%.

Le Garde Corruptible

La quarantaine, chauve et bedonnant, Akton est maintenant affecté à la garde de la porte Nord. De retour sur terre, il en profite pour aller chaque soir à la Taverne du Port ; un ancien entrepôt transformé en taverne, où il y côtoie de nombreux ouvriers du port. On y trouve facilement un emplacement discret pour discuter. Akton deviendra bavard si les aventuriers lui offrent à boire et au moins 500 bronzes :

- Il y a en général 4 gardes par coque, qui se relaient par groupe de deux durant la nuit.
- Une cloche à l'arrière de chaque coque permet de donner l'alerte en cas d'évasion.
- Un certain Pethron se trouve bien dans la coque sud-est ; Akton travaillait sur "celle d'à côté".
- Le ravitaillement est effectué une fois par jour par un cuisinier et son aide.

Le Cuisinier et son Marmiton

Trason est le cuisinier et le gérant de l'auberge des Mariniers. Il a été mandaté par les autorités pour délivrer quotidiennement deux tonneaux d'eau fraîche, du gruau pour les prisonniers et de la nourriture pour les gardes des coques. Chaque jour, en milieu d'après-midi, on peut observer Trason et son aide traverser le port sur un petit navire marchand pour effectuer la livraison.

Trason est grand, fort et connu pour sa droiture. Son activité actuelle est lucrative, si par hasard les aventuriers essaient de le corrompre, il prendra un air étonné, refusera, puis ira immédiatement prévenir la garde. Son aide, Calvin, n'a par contre pas ces scrupules : il est souvent maltraité par Trason et sera plus qu'heureux de lui jouer un coup fourré.

Description des Coques-prisons

Des Grandes Caraques initiales, il ne reste maintenant que les coques. Le pont et l'intérieur de ces navires ont été entière-

ment refaits pour être transformés en prisons flottantes. Les coques sont au nombre de six, espacées d'une vingtaine de mètres et maintenues en place par quatre ancres.

Un abri a été aménagé sur la partie avant du pont, il abrite les réserves d'eau et de nourriture, de même qu'un passage pour l'intérieur de la coque, fermé par une lourde grille cadénassée. Le mât du navire a été scié, d'importants anneaux et des chaînes pour prisonniers ont été fixées sur ce qu'il en reste. Au centre du pont se trouve l'écouille principale menant à la cale, mais celle-ci est fermée par une lourde trappe bloquée depuis l'intérieur.

La dunette arrière, où repose la cloche d'alerte, constitue un bon poste de garde. L'entrée principale pour pénétrer dans le navire se trouve sous cette dunette, il est néanmoins nécessaire de passer par la salle de repos des gardes pour accéder aux niveaux inférieurs. Les clefs des différents cadenas et verrous se trouvent généralement dans cette salle, à moins qu'un garde ne soit en train de les utiliser.

Sous les quartiers de la garde se trouve une pièce vide, celle-ci abritait auparavant le mécanisme reliant le gouvernail à la barre ; une ouverture fermée par une lourde grille en fer inamovible remplace maintenant cette dernière. Partant de cette pièce, un couloir traverse le navire jusqu'à la proue, il est terminé par une échelle menant sur le pont à travers l'écouille de l'abri avant. Le long de ce couloir sont réparties douze cellules individuelles de six mètres carrés et trois trappes menant aux trois cales inférieures. Les nouveaux prisonniers sont généralement enchaînés dans ces cales sombres et humides de manière temporaire. Jidrek/Pethron est emprisonné seul dans la petite cale avant depuis plusieurs mois. Le choix de la coque-prison dans laquelle Jidrek est emprisonné est laissé à l'appréciation du MJ.

Durant la journée, les prisonniers sont amenés par groupe de quatre sur le pont pour une promenade de quelques minutes. Ils portent dans ces circonstances de lourdes chaînes aux poignets, ce qui rend toute tentative de nage impossible. Jidrek/Pethron est toujours seul lors de ses promenades, qui ont lieu en général une fois la nuit tombée.

La Libération

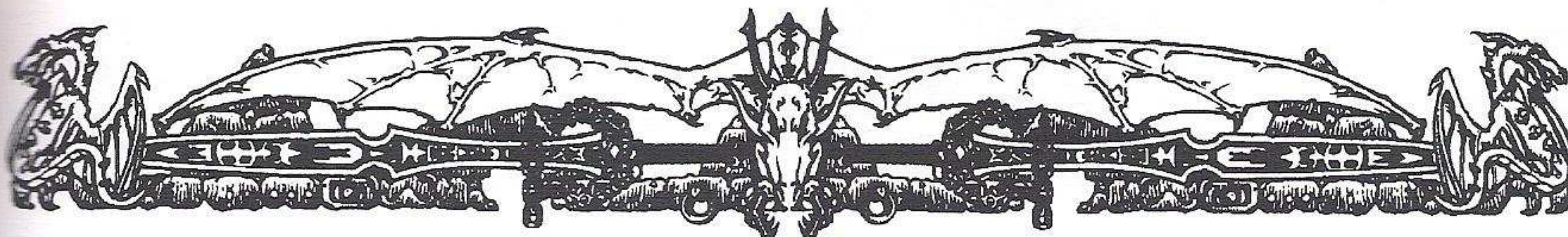
Les aventuriers devraient agir de nuit s'ils veulent être discrets. Avec un jet réussi en Orientation, ils pourront savoir que la nuit sera sans lune cinq jours après leur arrivée, ce qui devrait grandement faciliter les déplacements dans les eaux du port et augmenter la discrétion de leurs actions par rapport aux autres coques-prisons.

Les coques-prisons se situent à une distance de deux cents mètres du port et à cent mètres de la digue sud. Un jet en Navigation à +20% et en Déplacement Silencieux est nécessaire au pilote d'une embarcation pour s'approcher de la coque sans être remarqué, un simple jet en Déplacement Silencieux (et en Natation !) pour les aventuriers venant à la nage.

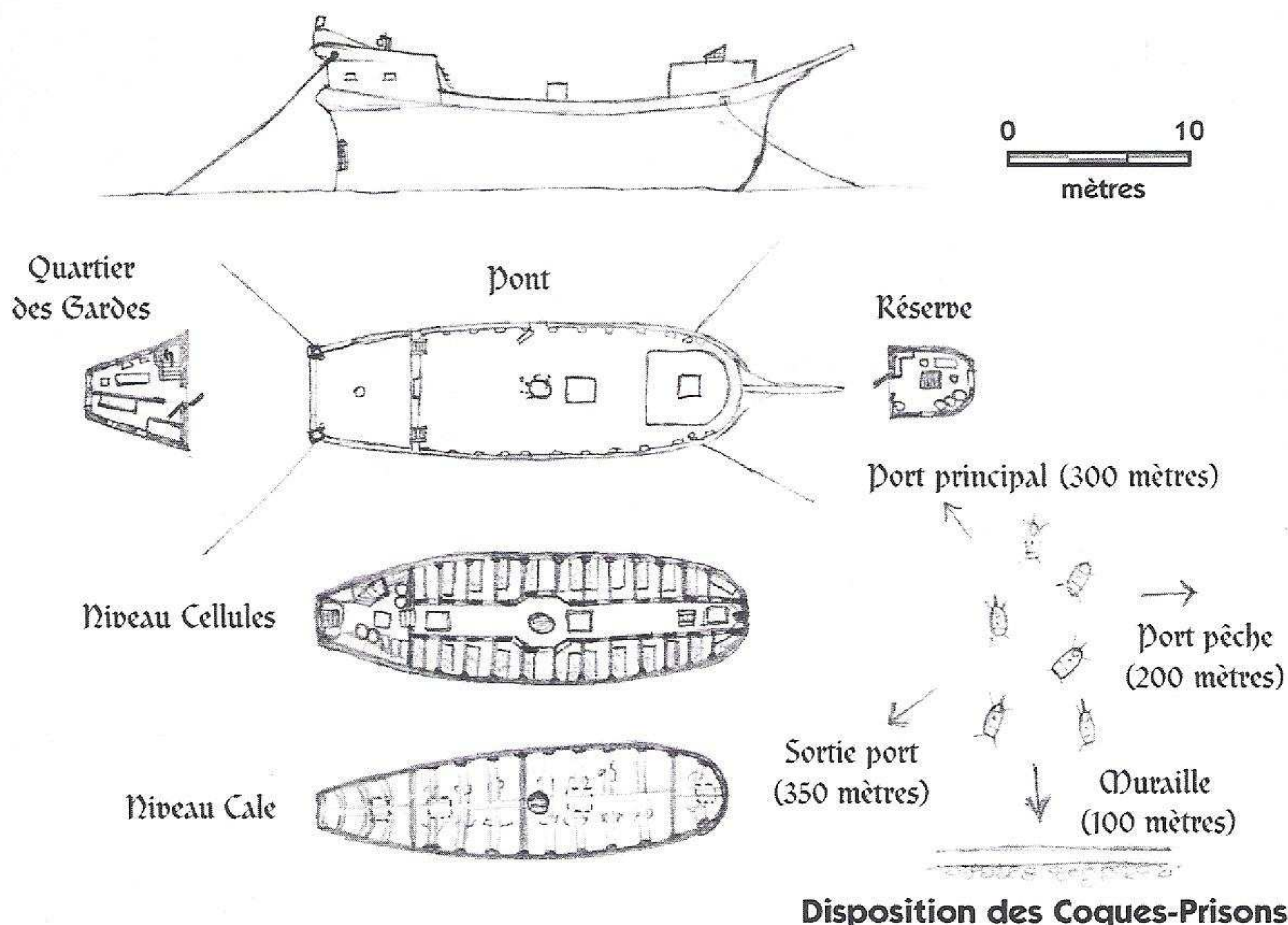
Il y a deux possibilités de monter sur les coques ; la première consiste à grimper le long de l'une des quatre chaînes reliant le navire aux ancres (jet en Grimper) ; la seconde est de grimper

Liberté !





Plan d'une Coque-Prison



à l'arrière de la coque, un emplacement qui offre de nombreuses prises (jet en grimper à +20%). Ailleurs, la coque est trop glissante pour pouvoir être directement escaladée. Par ailleurs, une échelle de corde pour accéder au navire est remontée sur le pont.

Durant la nuit, les quatre gardes se relaient par groupe de deux. En choisissant le moment opportun, il est possible d'atteindre le pont lorsqu'un seul garde s'y trouve.

Les aventuriers trouveront Jidrek dans la cale avant, décharné et incapable de se mouvoir par lui-même.

Ils pourront quitter Uhaio par la mer à l'aide du petit navire de pêche en passant à côté d'une tour de l'entrée du port ; la lourde chaîne fermant l'accès au port durant la nuit étant suffisamment haute à cet endroit pour permettre le passage d'une petite embarcation. A moins qu'ils ne préfèrent se dissimuler parmi les petits navires de pêche qui quittent le port d'Uhaio peu avant la levée du jour.

Dans tous les cas, un jet en Orientation et en Navigation sont nécessaires pour rejoindre le Norwin, qui les attend dans une baie voisine, sous le prétexte d'une grave avarie qui l'immobilise temporairement.

Les 4 Gardes de la coque-prison de Jidrek

	FOR	CON	TAI	POU	DEX	PV
Un	13	11	12	13	14	12
Deux	12	11	13	13	13	12
Trois	14	13	13	09	12	13
Quatre	16	14	13	10	08	14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Epée Courte 40% 1D6+1+MD ; Javelot 35% 1D6+1+MD.

Armures : 1d6+1, cuir annelé

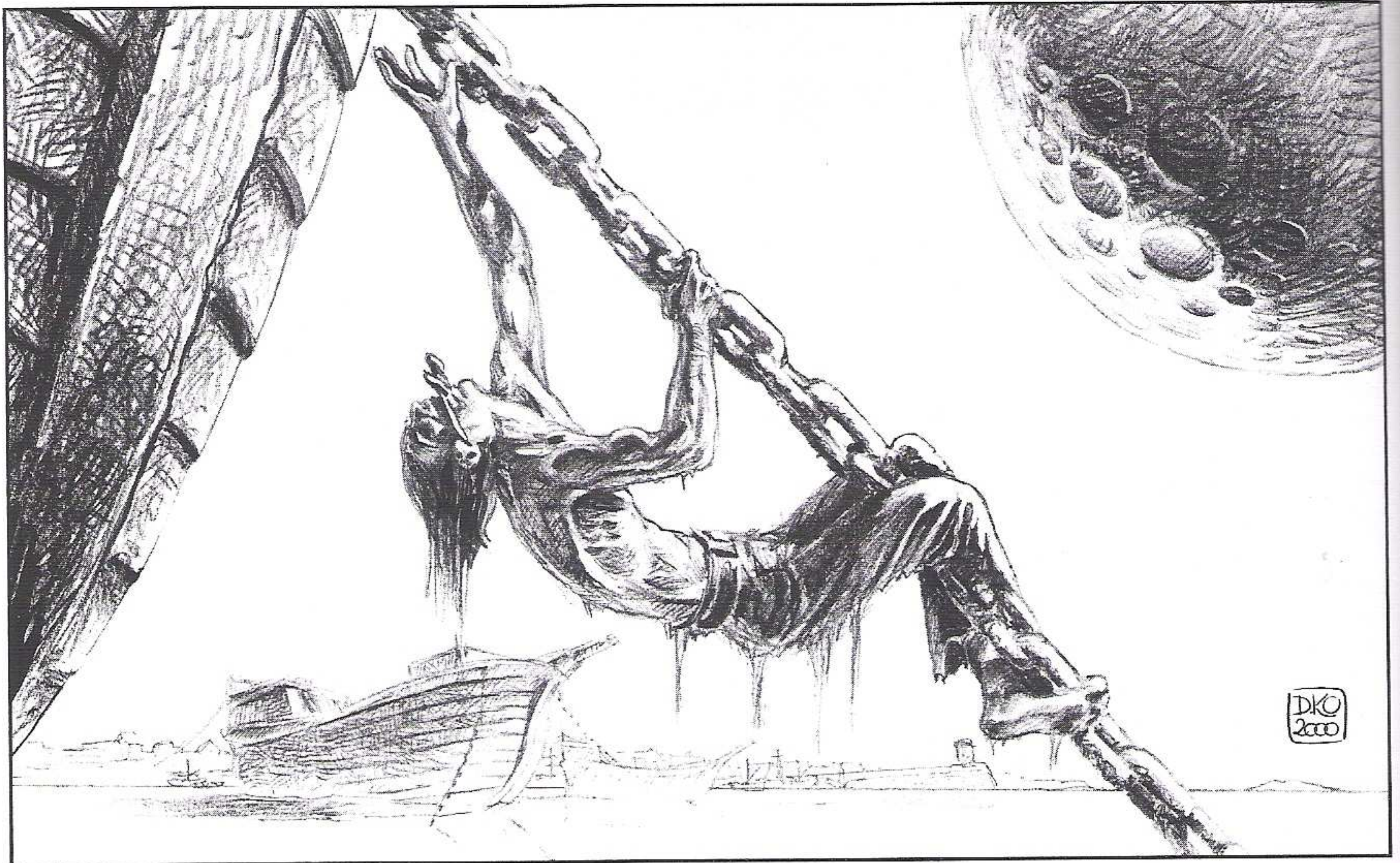
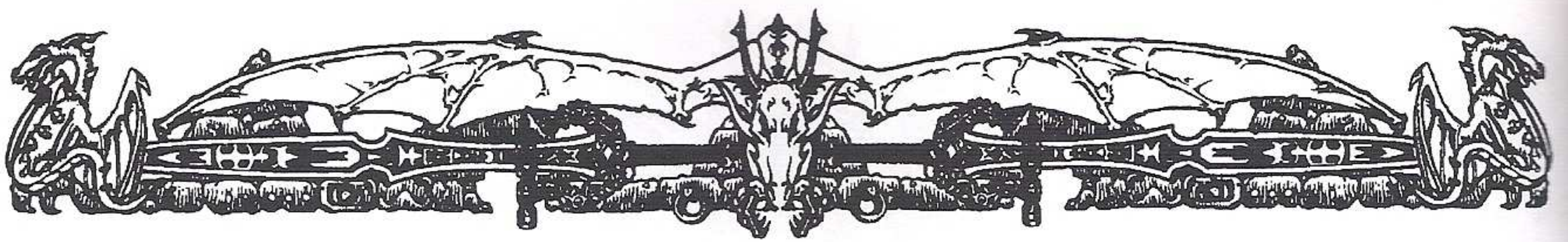
Compétences : Chercher 30%, Ecouter 40%, Esquive 30%, Sagacité 22%, Jeux d'argent 15%.

Jidrek

Sous-alimenté, les joues creuses et le regard fiévreux, Jidrek Melian de Kandhar a beaucoup souffert de son emprisonnement. Lorsque les joueurs le libèrent, il n'est plus que l'ombre du chef intrépide qu'il fut.

Liberté !





Jidrek Melian, 31 ans, Prince kandharite

FOR 08 (14) CON 07 (13) TAI 12 (15) INT 14
 POU 16 DEX 7 (13) APP 12 (16)
 Chaos 08 Balance 24 Loi 21

Points de vie : 10 (14)

Modificateur aux Dégâts : aucun, (+1D4)

Armes : *Epée Large* 115% 1D8+1+MD ; *Petit Bouclier* 90% 1D3+MD ; *Arc de Chasse* 80% 1D6+1+1/2MD.

Compétences : Connaissance de la Guerre 35%, Eloquence 52%, Equitation 74%, Esquive 48%, Jeunes Royaumes 20%, Langue Commune 70%, Sagacité 43%, Se Cacher 60%.

Nouvelle Destination

Une fois à bord du *Norwin*, Jidrek sombre dans l'inconscience. L'ancre est levée et le navire met cap au sud toutes voiles déployées, dans l'espoir que les vents rendent vaine l'inévitable poursuite. Si le MJ le souhaite, ou selon les circonstances de la libération, le *Norwin* sera rattrapé, il sera alors temps de se défendre ou de parlementer.

Cependant, quelques heures plus tard, des aventuriers attentifs pourront remarquer que le *Norwin* vogue vers l'ouest, malgré les vents favorables pour rentrer à Menii. Interrogé, le capitaine indique la nouvelle destination : Jadmar, sur ordre de Messire Holnor...

Le frère Cadet

Jidrek, important chef rebelle du Protectorat de Khandar, a donc réussi l'exploit de s'évader des coques-prisons d'Uhaio. Pas seul, bien entendu. En fuite par la mer, des navires de la flotte vilmirienne le prennent en chasse. Mais il est difficile de rivaliser avec les marins des Cités Pourpres.

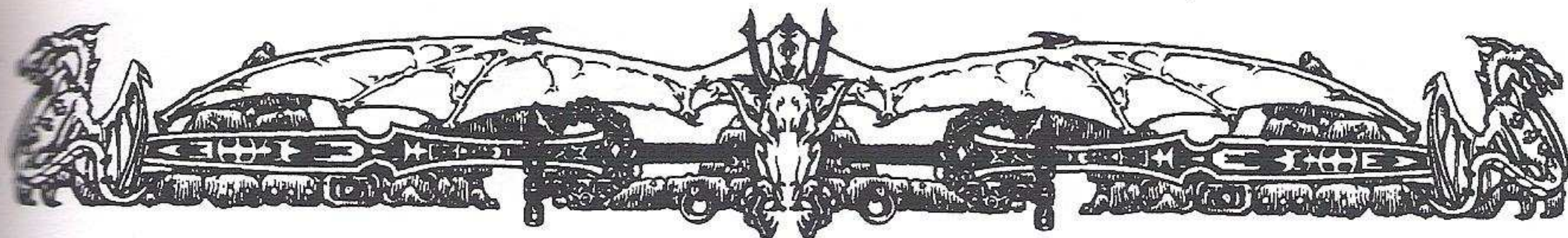
Pourtant, son évasion a coûté de précieuses forces à Jidrek. Si lui ne peut plus poursuivre la lutte, son père le pourrait. Mais ce dernier a les mains liées tant que des représailles peuvent être exercées contre Nadrek. Une seule solution : le sortir des griffes du Cardinal Garrick. Dès qu'il en a la force, Jidrek fait part de son plan à Holnor, le conseiller de son père qui a organisé son évasion et engagé les aventuriers : ceux-ci accepteraient-ils de l'aider à nouveau ? Devant les réticences d'Holnor, celui-ci invoque en suppliant la confiance que son père a placée en lui : son évasion est inutile, puisqu'il va mourir ; sa famille et la résistance n'ont plus qu'un espoir, il faut retrouver Nadrek et le ramener à Menii.

Reste à convaincre l'équipage et les aventuriers. Si les premiers se satisfont d'une double solde, les seconds souhaiteront peut-être en savoir plus avant de se décider. En tous les cas, Holnor n'a pas l'argent promis à bord...

Si les aventuriers demandent à parler à Jidrek, Holnor leur dit qu'il est au plus mal et qu'il doit se reposer. Pour arracher leur adhésion, il leur révélera alors la véritable identité de Jidrek :

Liberté !





Les aventuriers sont désormais complices de l'évasion d'un dangereux hors-la-loi.

Quoi qu'il en soit, et à moins que les personnages ne soulèvent l'équipage et ne prennent le contrôle du navire, le Norwin, sauf événement particulier (au choix du MJ), met trois jours pour arriver en vue de la capitale vilmirienne.

Où l'on parle du dessous des Cartes...

Rien ne va plus pour le Chancelier Jeldan de Rignariom. Il a récemment perdu la face lors d'une cérémonie pour combattre la sécheresse qui sévit dans la région : la statue de Vil Valario aurait couvert ses oreilles de ses mains pour ne pas entendre son sermon... La rumeur s'est très vite répandue et ses compétences ont été mises en doute. Le coupable de cette supercherie, selon ses conseillers, est probablement Garrick... Il cherche depuis lors à lui rendre la monnaie de sa pièce.

Salim, marchand khandarite, a obtenu la supervision du transfert du blé des Protectorats dans le duché de Rignariom depuis que les convois en provenance d'Ilmiora n'arrivent plus que rarement. Pour garantir à ses convois un passage sûr, Salim garde des contacts avec des groupes de résistants, dont celui de Jidrek, à qui il remet une fraction du chargement. Pour compenser ce manque à gagner, et pour profiter de sa position, Salim s'est arrangé avec le Deuxième Curateur du temple de Goldar pour revendre au noir une partie des stocks amenés des Protectorats : la famine ne touche dès lors que les pauvres.

Récemment, le Procureur Yann, aux ordres de Jeldan, a découvert ce trafic et menacé de faire juger Salim si ce dernier ne collaborait pas pour confondre le Curateur complice : il prendra celui-ci sur le fait lors de l'arrivée de la prochaine caravane. Les ventes au noir reprendraient ensuite pour le compte direct du Chancelier, sous la direction de Salim, qui sait se rendre indispensable : l'honneur serait sauf et la corruption éradiquée... Dans l'intervalle, Salim se fait très discret.

Après avoir échappé à l'embuscade tendue à Jidrek et à son groupe, Born et un autre résistant se sont arrangés pour faire partie de l'escorte d'une des délégations pro-vilmiriennes qui se rendent à Rignariom pour les fêtes de Vil Valario. Leur but est d'y trouver de l'aide et des informations avant de se rendre à Jadmar pour libérer Nadrek. En ville, Born reconnaît Salim et l'accoste. Ce dernier, mis au courant des intentions de Born, l'assure de son soutien, et, lors d'une seconde entrevue, lui remet une forte somme en bijoux pour engager des hommes, en corrompre d'autres, et avoir suffisamment de matériel (même des chevaux). Il lui donne également le moyen de contacter un certain Keren, le chef d'une bande de voleurs à Jadmar, "des plus efficaces dans ce nid d'intrigues et qui me doit un ou deux services...".

En fait, Salim s'est empressé de rendre compte de leur entrevue au Procureur Yann, pour preuve de sa volonté de collaboration. Ce dernier a vite compris le parti que le clergé de Goldar pourrait tirer de la libération de Nadrek et est allé trouver Jeldan. Ce que Jidrek et Born ignorent, c'est que Nadrek doit dans quelques mois devenir Administrateur de Donblas ; il

a reçu une instruction très stricte dans le meilleur Institut du Royaume. Garrick veut faire de lui un modèle d'assimilation et de pacification afin qu'il puisse le placer à la tête de la famille Melian dès son retour à Khandar (son père est déjà bien âgé, un accident est vite arrivé ; quant au frère rebelle, sa chance ne durera pas éternellement, ce qui s'est vérifié) et ainsi contribuer à la soumission totale du Protectorat pour étendre durablement l'influence du clergé de Donblas. Sans vouloir favoriser les Protectorats, Jeldan tient avec Born sa revanche sur Garrick en l'empêchant d'y renforcer son emprise. Un modèle d'assimilation qui disparaît peu avant de devenir Administrateur de Donblas, cela fait tache ! Quant à Born, son concours involontaire reportera la faute sur les rebelles khandarites.

Yann envoie donc un Agent de Goldar à Jadmar pour engager des Mereghn (voir Nef des Fous p.17-18, ou Atlas JR p. 56-57) et préparer l'enlèvement de Nadrek. L'Agent a ensuite carte blanche pour le conduire à Bakshaan auprès de Nikorn Loran-don, partenaire commercial et ami de Jeldan. Une seule contrainte : que l'on soupçonne les rebelles khandarites. C'est pourquoi le contact proposé à Born, Keren, fait partie des Mereghn. Ces derniers pourront anticiper les projets de Born et de son groupe.

Avant de partir pour Jadmar, Born a remis une partie de la somme reçue à son compagnon pour préparer la seconde phase de la fuite de Nadrek. Ce dernier ira attendre son retour dans un village à trois jours de marche du Vieil Hrolmar, et si dans six semaines, Born n'est pas de retour, il viendra lui-même à Jadmar s'informer de la situation et tenter une libération.

L'Enquête

Lorsque le Norwin n'est plus qu'à quelques heures de Jadmar, Jidrek fait venir les aventuriers dans sa cabine pour leur donner lui-même informations et instructions :

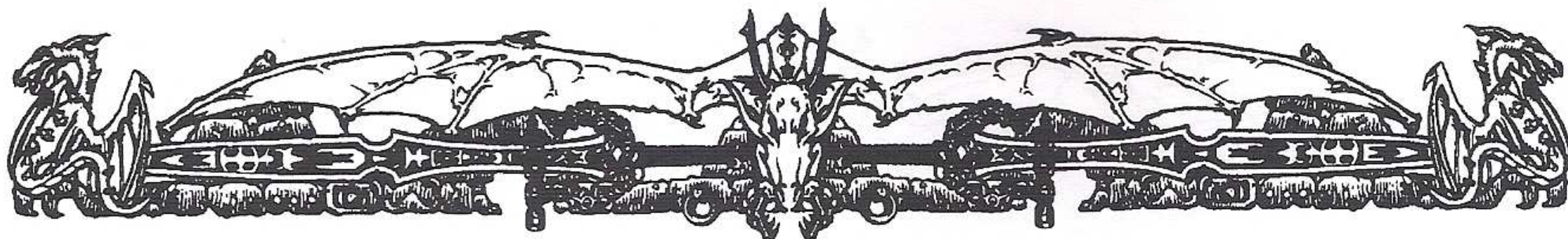
"Je n'ai pas encore eu l'occasion de vous remercier. Holnor m'a raconté les risques que vous avez pris... Je sais que vous pensiez pouvoir profiter de votre juste récompense, mais nous avons encore besoin de vos services. Il s'agit de mon frère, Nadrek, enlevé il y a cinq ans par les autorités vilmiriennes. Vous avez vu comment ils traitent les opposants, vous ne savez pas combien les gens de mon pays souffrent par la faute des Vilmiriens et de leurs actes insensés... Nous sommes prêts à tripler la somme qui vous a été promise si vous ramenez Nadrek à son père. Vous pouvez aussi bien nous trahir, mais je doute que les Vilmiriens soient reconnaissants... Je suis moi-même condamné, c'est pourquoi vous êtes l'ultime espoir de mon peuple..."

Jidrek leur dit ensuite comment démarrer l'enquête :

- Holnor donnera le change en cherchant un acheteur pour la cargaison et en négociera l'achat d'une autre ; il est possible de l'escorter et d'obtenir de informations auprès des commerçants ou de leurs employés.
- Les habitants de Kandhar en ville se retrouvent à la taverne de l'Ecusson.
- Parmi eux, Jidrek compte plusieurs sympathisants, mais il y a aussi des informateurs de l'armée ou de l'Inquisition.

Liberté !





- Le tavernier, Vust Petitpied, est plutôt favorable aux indépendantistes, mais forcé de collaborer avec les autorités pour conserver sa licence ; il est délicat de lui faire confiance. Il y a probablement d'autres agents doubles parmi les habitués.

- Jidrek peut compter sur un ami, surnommé l'Archer, qui s'est établi il y a plusieurs années en ville : peut-être aidera-t-il à libérer Nadrek et le groupe à fuir ; pour le contacter, il faut demander à Vust de l'abricotine d'Eftor, petite bourgade au sud du Protectorat de Khandar ; Jidrek ajoute qu'il est inutile de mentionner sa présence à Jadmar.

- Il est possible que son lieutenant Born soit également en ville : s'ils le rencontrent, qu'ils l'amènent à bord du navire.

- Quant à son frère Nadrek, il est, selon lui, en résidence surveillée dans le quartier noble. Après toutes ces années passées dans un environnement sans doute agréable, il n'aura peut-être que peu de sympathie pour des partisans de son frère aîné.

- Enfin, Jidrek leur conseillera d'adopter l'habillement vilmirien pour ne pas trop attirer l'attention : *"Ce n'est pas le Vieux Hrolmar ici"*.

Si les aventuriers négocient les termes de leur engagement, Jidrek s'empourpre, s'énervé et s'étouffe dans une quinte de toux. Un jet en Médecine Rudimentaire stabilise son état, mais il n'est plus capable de répondre. Holnor est par contre d'accord de remettre tout de suite 1000 bronzes au groupe.

Jadmar

Capitale du Royaume, l'une des villes les plus peuplées des Jeunes Royaumes, Jadmar concentre jusqu'au paroxysme les contradictions de la société vilmirienne. S'y côtoient la Pyramide de Donblas et le siège du pouvoir royal autour du Parc du Discours, les riches demeures des nobles de province absentéistes, qui rivalisent d'ingéniosité pour surpasser leurs pairs en se jouant des sévères lois sur les constructions et les mœurs, et les foules de paysans jetés sur les routes par l'avancée du Dîner-de-Poussière. Les Défenseurs Gris ne peuvent refouler ceux qui ont de la famille en ville, immigrée antérieurement : la surpopulation et la promiscuité de certains quartiers ont explosé, une quinzaine de personnes se partageant parfois la même pièce, ce qui rend aléatoire tout contrôle. Les Jadmariens ont pris depuis l'habitude d'éviter ces "quartiers d'étrangers". Quant aux réfugiés dont l'accès à la ville leur a été interdit, ils s'agglutinent aux portes nord de la ville dans un campement de tentes et de chariots, véritable faubourg miséreux et nauséabond qui se rappelle au bon souvenir des classes privilégiées lorsque le vent souffle du nord...

Fidèle reflet de la stricte stratification de la société vilmirienne, l'atmosphère des différents quartiers varie fortement, des ruelles animées par la populace et les commerçants des Districts marchands aux boulevards déserts et oppressants du quartier noble. Ce n'est qu'au centre de la ville, sur le Parc du Discours et aux alentours, que se mêlent les différentes classes, les nobles visiblement à contrecœur.

Enfin, Jadmar souffre actuellement de difficultés de ravitaillement consécutives à une sécheresse exceptionnelle. Malgré les convois de chariots lourdement escortés par les légionnaires depuis les Protectorats, ou les flottilles en provenance des autres Jeunes Royaumes, il n'est pas rare que les marchés ou les boutiques ne puissent répondre à la demande, suscitant des mouvements d'humeur, pas encore d'émeutes : les arrestations préventives sont nombreuses et, régulièrement, des colonnes de prisonniers partent grossir les rangs des travailleurs forcés aux quatre coins du Royaume ou dans les mines de sel de Sheff.

L'Arrivée

C'est ainsi dans un Jadmar où l'effervescence l'emporte sur l'habituelle torpeur qu'entrent les aventuriers. Qu'ils aient préféré débarquer au préalable sur la côte, sans attirer l'attention, et arriver par voie de terre, ou se présentent dans le port avec le Norwin, ils seront durant leur séjour astreints au port d'une tablette d'argile brune payée 50 Bronzes.

Le journal de bord du Norwin a été falsifié et indique une provenance directe de Menii ; cependant, la cargaison de lin n'a pas d'acheteur désigné en ville, ce qui vaut à Holnor un interrogatoire serré et une surtaxe pour pouvoir mouiller au port pendant une semaine.

Quant à Jidrek, il fait officiellement partie de l'équipage, mais il a subi un accident lors d'une des manœuvres à bord, et s'avère intransportable à terre. Devant son état critique, les fonctionnaires de la douane se contenteront de recommander son âme à Mirath des Mains Blanches et de rappeler les règles funéraires en vigueur...

Calendrier des Événements

Du fait des nombreuses possibilités ouvertes aux aventuriers, il est probable qu'ils se répartissent la tâche, d'autant plus s'ils savent que le temps est compté avant le départ du Norwin. Le calendrier suivant est donc donné à titre indicatif.

Jours 1 et 2 : Arrivée des aventuriers, visite à l'Ecusson, recueil d'informations en ville (domestiques, commerçants, Sneks de Cord).

Jours 3 et 4 : Nouvelle visite à l'Ecusson, rencontre avec l'Archer, filature par l'homme de Born ; éventuellement : rencontre à bord du navire entre Leen et Jidrek.

Jours 5 ou 6 : Born et Jidrek se rencontrent, Leen donne les informations, préparation du plan d'action.

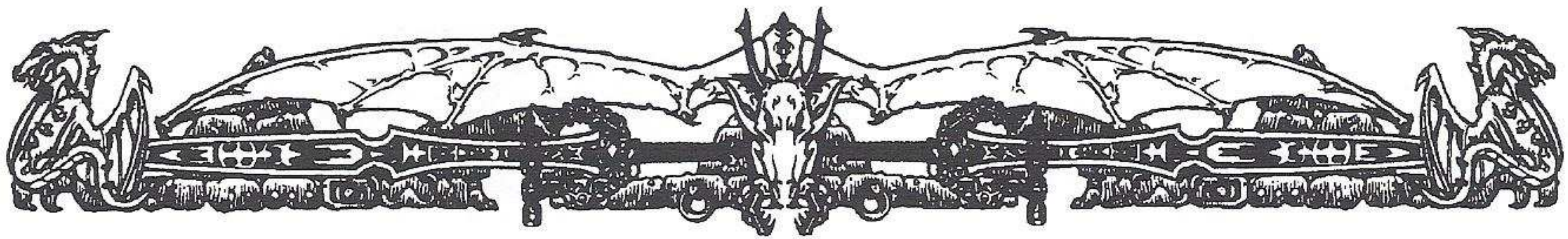
Jours 5, 6 ou 7 : Action.

Récolte Initiale d'Informations

La première partie de l'enquête permet aux personnages de prendre le pouls de la capitale, mais il leur est difficile d'obtenir des informations sur Nadrek. Le MJ se référera utilement aux pages de l'Atlas JR qui concernent la société vilmirienne, la personnalité et l'apparence de ses habitants : aux aventuriers d'en tirer les conséquences, mais ce mode de vie anticipe de plusieurs

Liberté !





millénaires le modèle soviétique, foi en l'Homme non comprise ! Quelques descriptions de scènes plus ou moins ordinaires de la vie jadmarienne peuvent également agrémenter le séjour des aventuriers et les placer dans des situations culturellement délicates. Le MJ pourra sur ce point se référer aux informations "anodines" présentées plus bas.

Les principales sources d'information devraient être les commerçants, si les aventuriers accompagnent Holnor, et les habitués des tavernes qu'ils auraient mis en confiance. S'ils sont particulièrement habiles et entreprenants, les personnages pourront retrouver les domestiques de la résidence surveillée où Nadrek a passé deux ans. Néanmoins, pour se déplacer sans encombres dans le quartier noble, il leur faudra d'abord trouver un prétexte, faute de quoi les Défenseurs Gris les renverront, après un éventuel interrogatoire et une amende en fonction des nombreuses interdictions (armement illicite, allure suspecte, dissimulation de tablette) que les aventuriers auront involontairement violées. Les domestiques connaissent le nom de son précepteur, Snek de Cord, éminent érudit, et le fait que Nadrek a été destiné à la prêtrise. Cela remonte à bien des années, et il y a une centaine d'écoles de la Loi à Jadmar même... Quant à Snek, le retrouver serait la cerise sur le gâteau, puisqu'il sait où étudie Nadrek. Les aventuriers pourraient alors trouver par eux-mêmes les informations sur l'Institut et même un moyen d'y entrer.

Si nos héros n'ont pas suffisamment tenu compte des mises en garde de Jidrek, il est probable qu'ils fassent connaissance

avec l'humour débordant des Défenseurs Gris, en patrouille de six, dont un sergent, ou avec la longue tradition de justice des tribunaux, voire déjà avec les aimables causeries de l'Inquisition... Libre alors au Maître de Jeu de les remettre sur le droit chemin, en plus ou moins bon état, à l'aide de Born, ou encore de l'Archer, pour autant qu'ils se soient rendus au préalable à l'Ecusson.

Six Défenseurs Gris, Police jadmarienne

Choisis parmi les meilleurs légionnaires du pays, ils adorent faire étalage de leur autorité.

	FOR	CON	TAI	POU	DEX	PV
Un	14	12	12	14	14	12
Deux	13	15	13	13	13	14
Trois	13	13	12	9	12	13
Quatre	16	14	13	10	15	14
Cinq	12	16	14	12	13	15
Six (Sergent)	15	14	12	12	16	13

Modificateur aux Dégâts : +1D4

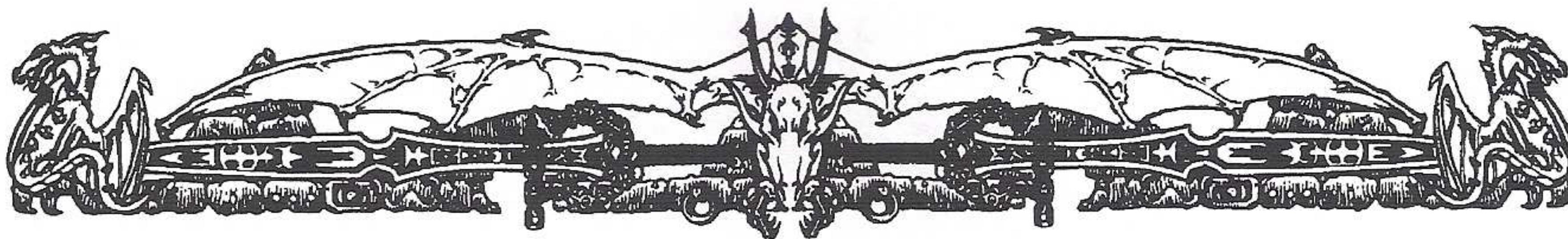
Armes : Lance 1M 60%, 1D6+1+MD ; Epée Courte 35%, 1D6+1+MD ; Grand Bouclier 65%, R+1D3+MD.

Armures : 1d6+1, cuir annelé

Compétences : Bagarre 70%, Chercher 60%, Ecouter 50%, Esquive 50%, Langue Commune 55%, Lutte 50%, Sagacité 42%.

Liberté !





Voilà un échantillon d'informations plus ou moins anodines que les personnages glaneront au cours de leurs conversations :

- Il n'y a pas assez de céréales pour tous en ville. On sait qui en profite pour faire encore augmenter les prix en cette période de disette... (sans plus de précision sur leur identité).
- Les otages des Protectorats ont été exilés dans les mines de sel de Sheff en représailles à un attentat sanglant, il y a deux ans (partiellement vrai, seuls les otages de Varg ont connu ce sort).
- Une secte du Chaos s'est infiltrée au cœur du clergé, et seule l'Inquisition peut séparer le bon grain de l'ivraie (pas encore vrai, mais qui sait ?).
- Des marchands revenant d'Imrryr assurent que la ville est en proie à une violente épidémie (ce qui est faux, mais passe pour un signe divin et met du baume au cœur des Vilmi-riens si durement touchés...).
- Pour stimuler l'ardeur des étudiants de la Loi, les plus mauvais sont chaque année envoyés dans un ermitage secret sans espoir de retour (faux, les punitions sont bien plus sévères...).

- Le roi Naclon a ordonné au Cardinal de tout mettre en œuvre pour stopper la progression du Dîner-de-Poussière (faux, mais la réaction de la population est attentivement étudiée par les partisans des deux camps).

- L'Institut de la Flèche Unique abrite les plus brillants étudiants et les meilleurs professeurs de tout le pays (vrai, mais le niveau baisse).

- Les paysans chassés par la sécheresse ont introduit des maladies contagieuses en ville, ils sont les premiers à en mourir (faux, mais beaucoup souhaiteraient que ce soit le cas).

- Il arrive que des portions de rue s'effondrent et laissent apparaître des couloirs souterrains qui n'ont rien d'égouts ; les autorités interviennent alors rapidement et bouclent le secteur (vrai, ils relient les divers bâtiments de l'Eglise entre eux).

- On raconte que la célèbre statue de Vil Valario à Rignarion se serait bouché les oreilles lors d'un sermon du Chancelier Jeldan de Goldar ; à qui peut-on se fier ? (en fait, la rumeur est fausse, mais ses implications touchent de près les aventuriers).

L'Ecusson

Située dans le District des Fabriques, cette taverne donne sur la cour intérieure d'une ancienne manufacture qu'elle partage avec quatre boutiques. L'ambiance n'y est guère plus animée qu'ailleurs, le naturel enjoué des Khandarites s'étant peu à peu éteint au contact des Vilmi-riens et de leurs mœurs austères. Les autorités n'encourageant pas les débordements, il n'est pas rare que les habitués se fassent les auxiliaires du tenancier pour ramener quelques clients débridés à plus de retenue et éviter ainsi de lui voir sa licence retirée !

Et qui d'autre que des nouveaux venus pour ignorer les habitudes du cru ? C'est pourquoi les faits et gestes des aventuriers sont scrutés attentivement lors de leur première visite à l'Ecusson, ou dans toute autre taverne.

A la mention de l'abricotine, Vust lancera un coup d'œil dans la salle (Jet en Chercher pour le remarquer) avant de répondre qu'il n'en a pas, mais que la poire du Vieil Hrolmar est tout aussi bonne : manifestement, il ne connaît pas l'Archer. Si les aventuriers insistent, ils risquent de se faire expulser.

Dans tous les cas, ils seront désormais discrètement suivis par un informateur de l'Inquisition, Fodric. Si les joueurs le repèrent et l'interrogent, il révélera sa fonction.

Cependant, toute disparition intriguera ses collègues, tout comme ses supérieurs. Il serait ennuyeux qu'ils fassent le lien avec les aventuriers, surtout si Fodric a livré un premier rapport (son rythme est quotidien, il est payé à la tâche...) avant d'être éliminé.

Fodric

Travaillant dans l'une des manufactures de la ville, Fodric a été recruté pour informer l'Inquisition des agissements des Khandarites. Il espère un jour devenir Initié en échange des services rendus. Petit, les bras noueux, il ne sait pas trop se faire discret.

Fodric, 35 ans, Informateur, Ouvrier

FOR 15 CON 13 TAI 10 INT 12 POU 11
DEX 13 APP 10

Chaos 15 Balance 11 Loi 25

Points de vie : 12

Armes : Dague 55%, 1D4+2+MD

Armure : aucune

Compétences : Baratin 30%, Ecouter 43%, Langue Commune 60%, Monde Naturel 15%, Réparer/Concevoir 65%, Sagacité 33%, Se Cacher 40%

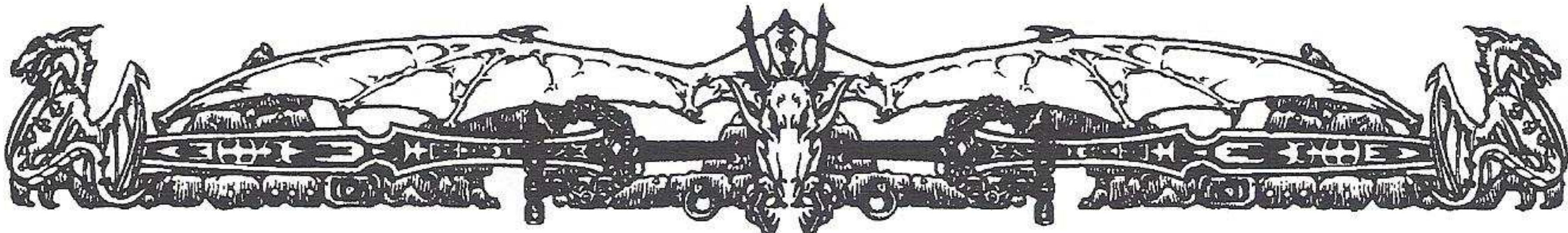
L'enquête des aventuriers a également attiré l'attention des Mereghn. Informé par ses collègues de leur existence et de leurs investigations, Keren en informera Born, plus ou moins vite selon les progrès des joueurs.

Prises de contact

Si les aventuriers piétinent quelque peu, ou se montrent trop timorés, les événements peuvent s'enchaîner.

Liberté !





Le Fidèle Lieutenant

Arrivé à Jadmar deux semaines auparavant, Born est entré en contact avec Keren, qui a retrouvé la trace de Nadrek et a promis à Born, ainsi qu'à son groupe, un passage sûr pour quitter la ville et des montures pour fuir avec Nadrek vers les collines du Vieil Hrolmar. De son côté, Born s'est mis à rechercher des partisans ou des hommes de confiance prêts à risquer leur vie. Il a reçu de Salim assez d'argent pour intéresser des professionnels. Keren vérifie néanmoins en sous-main si les candidats ne travaillent pas pour l'Inquisition ou les autorités, ce qui ralentit le recrutement : Born n'a pour l'instant engagé que deux hommes, dont il paie les frais d'auberge, mais ne leur a pas précisé la nature du travail.

Mis au courant par Keren de l'existence des PJs, Born, méfiant, les fera suivre par un de ses hommes pour connaître leurs agissements. S'il est repéré et menacé, ce dernier les mènera directement à l'auberge de Born. Sinon, Keren conseillera à Born de prendre l'initiative d'une rencontre ou de capturer l'un des aventuriers pour l'interroger. Dans tous les cas, la première entrevue entre Born et les aventuriers sera tendue, Born ne pouvant croire à l'évasion de Jidrek. Seul Holnor saura le convaincre de monter à bord du navire.

Born

Barbu et basané, Born a le regard vif et la stature imposante. Fidèle lieutenant de Jidrek, Born était auparavant officier dans l'armée khandarite. Les années de guérilla passées à lutter contre les Vilmiriens l'ont amené à maudire la Loi et ses principes. Athée avant l'heure, il ne fait confiance qu'à sa lame et à son armure, c'est pourquoi il accepta d'abord non sans suspicion l'aide de Salim. Mais la promesse faite à Jidrek l'emporta sur toute autre considération, et le professionnalisme de Keren a dissipé la plupart de ses doutes.

Born, 38 ans, Rebelle khandarite

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 10 POU 13
DEX 11 APP 14

Chaos 33 Balance 16 Loi 09

Modificateur aux Dégâts : +1D4/+1D2

Points de vie : 14

Armes : *Cimeterre* 85%, 1D8+1+MD ; *Dague* 55%, 1D4+2+MD ; *Petit Bouclier* 60%, R+1D3+MD.

Armure : Cuir et anneaux, 1D6+1

Compétences : Chercher 53%, Conduire troupes 65%, Déplacement Silencieux 45%, Ecouter 63%, Equitation 65%, Esquive 70%, Evaluer 67%, Langue Commune 70%, Monde Naturel 55%, Pister 46%, Sagacité 43%.

L'Ami d'Enfance

Averti par l'un des clients khandarites, qui travaille pour lui, l'Archer cherchera à prendre contact avec les aventuriers par l'intermédiaire de son intendant. Il fait placer une affiche de re-



crutement d'archers au Chameau d'Or, et fait dire à Vust qu'on y trouve de l'abricotine.

S'ils retournent à l'Ecusson, Vust leur parlera du Chameau d'Or, auberge à l'entrée est de la ville, qui aurait encore de l'abricotine. S'ils s'y rendent, pas d'abricotine, mais une affiche, nouvellement placardée : "On recherche archers pour une expédition de chasse... S'adresser auprès de la maisonnée de Leen de Fornova".

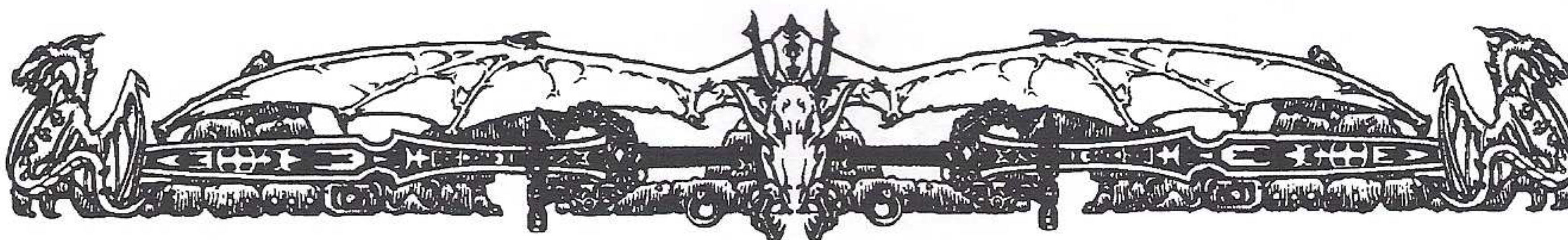
La demeure de Leen est un petit palais fortifié, dans la plus pure médiocrité vilmirienne. Les PJs y sont accueillis par un intendant arrogant et doivent se montrer convaincants avant de pouvoir rencontrer "Monsieur le Baron". Leen souhaitera obtenir des nouvelles de Jidrek et leur demandera pourquoi ils s'intéressent à Nadrek. Il voudra bien se renseigner sur lui, mais n'y mettra pas d'empressement (jet de Sagacité pour l'anticiper). S'il découvre quelque chose, il les contactera à leur auberge.

Par contre, informé de la présence de Jidrek à Jadmar, il souhaitera vivement le rencontrer. Aux aventuriers de prendre leurs responsabilités : s'ils arrivent à persuader Leen du risque qu'une entrevue leur fera courir à tous deux, et de l'état pitoyable de son ami, il se renseignera sérieusement sur Nadrek sans le rencontrer. Autrement, il faudra prévoir une entrevue entre les deux hommes.

En deux jours, Leen peut obtenir le lieu où il étudie, un plan grossier de l'Institut, l'emplacement de la chambre de Nadrek (3^e étage de l'aile ouest) et le nom des deux étudiants qui la partagent avec lui. En cas de coup dur, Leen déclare être prêt à risquer son honneur : il pourrait réellement préparer une expédition de chasse pour assurer la sortie de la ville du groupe, que celui-ci ait réussi ou non à libérer Nadrek.

Liberté !





Leen de Fornova

Héritier d'un baron des hautes terres du duché de Belgair, Leen a été élevé dans l'une des contrées les plus inhospitalières du Royaume. C'est Jidrek qui lui a donné son surnom de l'Archer lors de leur première rencontre dans l'Ile des Cités Pourpres dix ans auparavant, à l'occasion des Fêtes de Printemps : en compagnie de jeunes nobles de leur âge, ils avaient passé de longues semaines à la chasse et Leen s'y était montré excellent archer.

Lors de son service militaire dans la cavalerie, Leen a pu mesurer la déliquescence de l'élite du Royaume, la plupart des nobles de son âge se soustrayant à leurs devoirs, certains se détournant même de la Loi. Installé à Jadmar à la mort de son père, il a suivi avec tristesse l'invasion des Protectorats, et reçoit avec bienveillance les offres d'emploi de Khandarites recommandés par Jidrek.

Leen de Fornova, 33 ans, Noble, (l'Archer)

FOR 13 CON 15 TAI 14 INT 13 POU 12
DEX 14 APP 12

Chaos 13 Balance 21 Loi 25

Points de vie : 15

Modificateur aux Dégâts : +1D4/+1D2

Armes : Epée large 80%, 1D8+1+MD ; Lance de cavalerie 65%, 1D8+1+MDCh ; Dague 55%, 1D4+2+MD ; Grand Bouclier 60%, R+1D4+MD ; Arc du Désert 115%, 1D8+2+1/2MD.

Armure : Demi-plaques et mailles, 1D8+2



Compétences : Chercher 43%, Conduire troupes 45%, Eloquence 45%, Equitation 85%, Esquive 60%, Evaluer 47%, Jeunes Royaumes 40%, Langue Commune 90%, Monde Naturel 55%, Pister 56%, Sagacité 83%.

Retrouvailles au Sommet

Born montera sur le navire sous prétexte de négocier un passage à bord. Heureux que Jidrek soit encore en vie, Born lui racontera les démarches entreprises depuis leur séparation, sa collaboration avec Keren et les informations obtenues par celui-ci sur Nadrek, identiques à celles de l'Archer.

Jidrek est a priori d'accord avec le plan de fuite de Born ; une fois au Vieux Hrolmar, le groupe prendra un bateau pour Menii et ramènera Nadrek auprès de son père. De son côté, Jidrek est prêt à faire diversion : le navire quittera précipitamment le port sans Nadrek le matin suivant l'opération, dès que la chaîne qui relie les deux phares dans le port sera abaissée, et sans assurance que la libération ait réussi ; au moins l'équipage se mettra-t-il à l'abri, et la fuite de Born et du groupe sera-t-elle couverte : un départ aussi matinal n'étant pas courant, les soupçons se porteront très vite sur le navire et la chasse s'engagera en priorité dans cette direction.

Concernant les aventuriers, Jidrek leur demande de collaborer avec Born. Il ne leur reste plus qu'à mettre au point un plan d'action, en profitant des différentes options de fuite et diversions possibles (Keren, Leen, Jidrek,...).

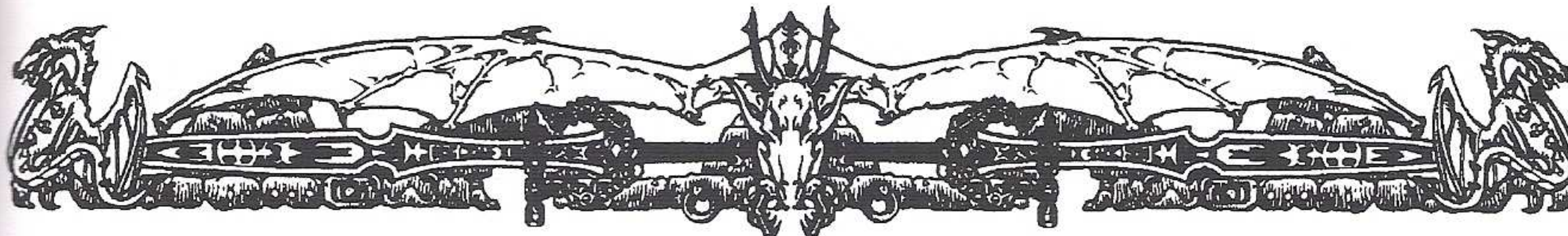
L'Institut de la Flèche Unique

L'Institut relève du clergé séculier vilmirien. C'est en ce lieu que sont formés les plus prometteurs des Initiés de la Loi pour devenir Administrateurs dans tout le Royaume et dans les nations amies. Les quatre années en tant qu'Acolytes, contrairement à la pratique dans d'autres villes des Jeunes Royaumes, sont passées à étudier les différents arts juridiques, certains rudiments scientifiques, mais surtout le dogme de la Triade majeure de la Loi. Chaque année, les meilleurs des Acolytes sont sélectionnés : eux seuls peuvent poursuivre leurs études, les autres étant relégués dans un Institut moins prestigieux où ils bénéficient d'une formation plus classique (instruction et participation aux activités domestiques et liturgiques). A la Flèche Unique, la formation pratique s'effectue lors de la cinquième année, dans l'un des nombreux lieux de culte de la ville. Enfin, une sixième année passée en tant qu'Assistant dans l'Institut vient couronner cette formation qui fournit "l'élite religieuse des Jeunes Royaumes" (Garrick dixit).

L'Institut est situé non loin de la Pyramide de Donblas, isolé des autres bâtiments par des ruelles de quatre à six mètres de largeur, et il n'est pas rare que de hauts dignitaires viennent assister à des leçons ou présenter un cours ex cathedra sur un sujet pointu ou sur une personnalité de la Loi pour renforcer les con-

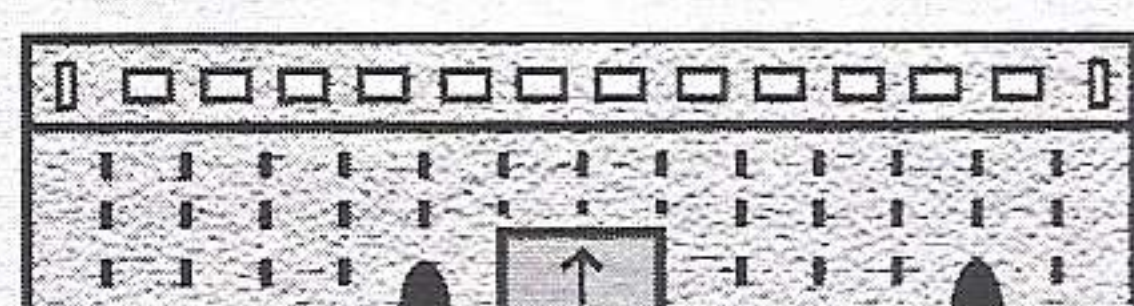
Liberté !





Plan sommaire de l'Institut

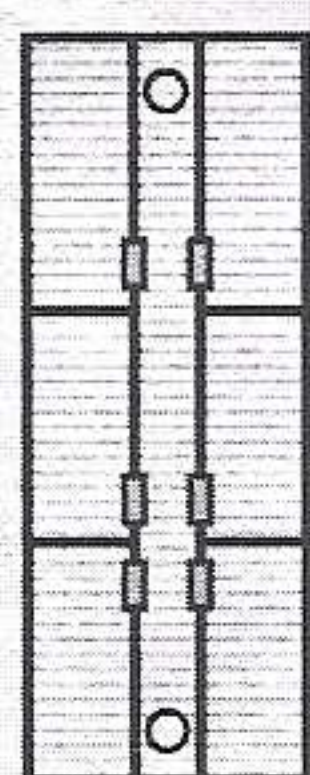
La flèche stylisée
sur l'entrée principale



Etage du corps principal

3 étages bâtiment sud

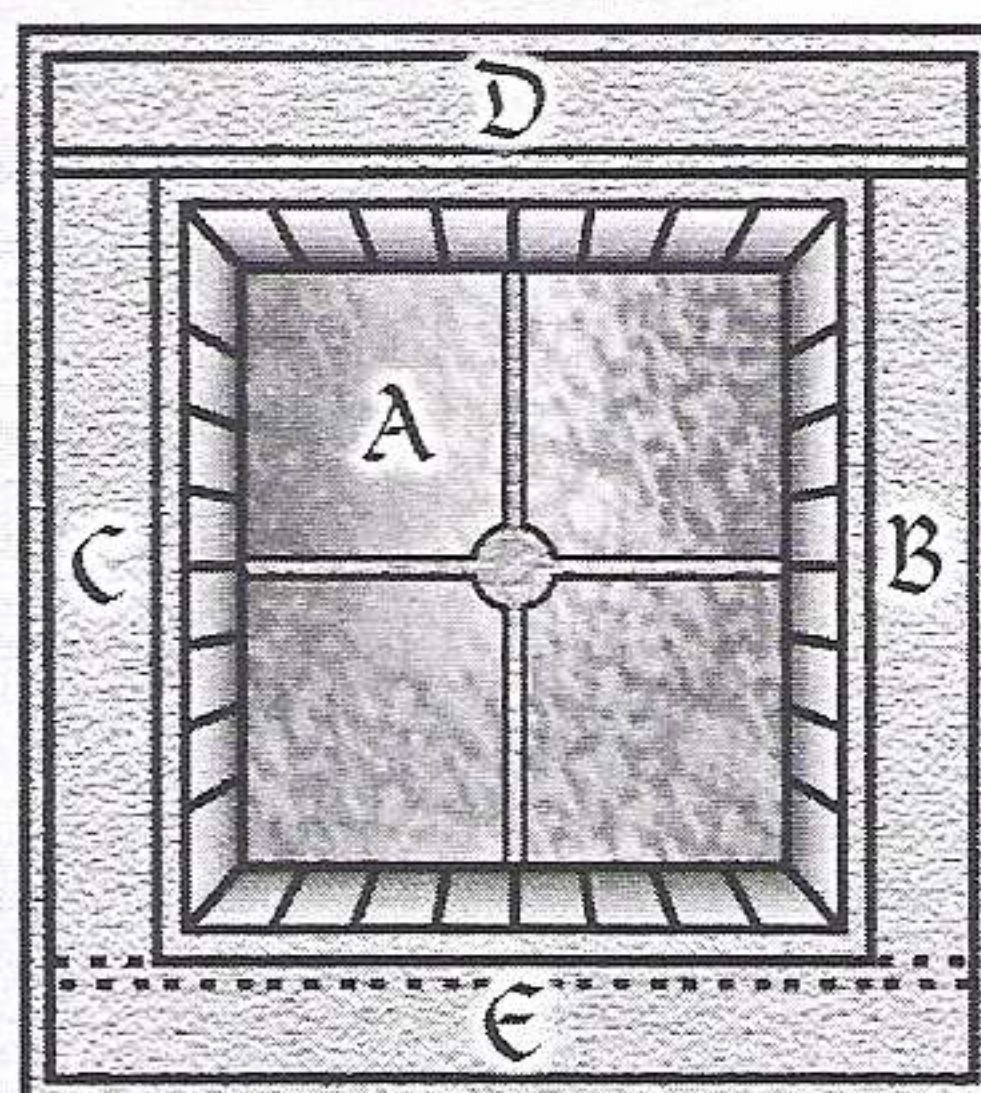
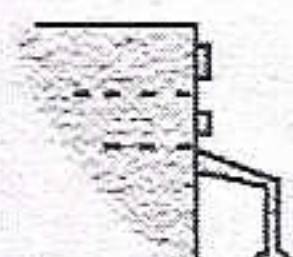
0 20
mètres



Plan d'un niveau des ailes

3 x 3 dortoirs de 10 lits
9 chambres à 4

Coupe de l'aile ouest



4 étages

3 x 3 dortoirs de 10 lits
9 chambres à 4

victions et le fanatisme des futurs prêtres. La cérémonie qui clôt chaque année la formation des Initiés est quant à elle conduite par le Cardinal Garrick en personne.

Description de l'Institut

Ses bâtiments en grès forment un complexe encadrant une vaste étendue de gazon traversée de sentiers pavés (A).

Un cloître entoure ce parc intérieur, permettant de rejoindre les différents bâtiments sans s'exposer aux intempéries : les étudiants logent dans les ailes, chacune d'une hauteur de trois étages, Premières et Deuxièmes années dans l'aile est, dans des dortoirs de dix personnes donnant sur l'extérieur (B), Troisièmes et Quatrièmes années dans les dortoirs de l'aile ouest (C) ; quant aux Sixièmes, les Assistants, ils partagent à trois ou quatre des chambres qui donnent sur le parc, répartis dans les deux ailes, pouvant ainsi assurer la surveillance des volées précédentes, enfermées la nuit.

Les chambres des enseignants, les salles de cours, les laboratoires, la bibliothèque et la chapelle occupent le corps principal (D). Haut de quatre étages, il fait face à la partie frontale de l'ensemble (E), trois étages, où se situent le réfectoire, les cuisines, les entrepôts et les dortoirs des serviteurs et des gardes, ainsi que les seules entrées visibles, une large porte à doubles vantaux suffisamment large pour faire passer des chariots, et

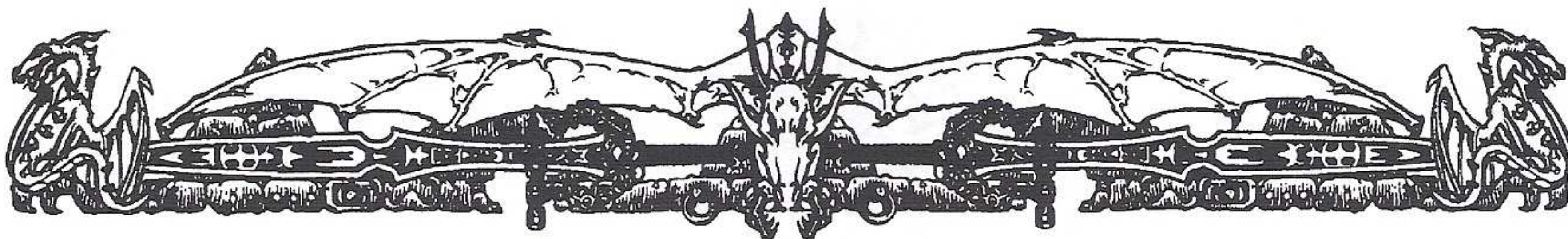
deux entrées plus étroites, l'une pour les serviteurs, l'autre pour les étudiants et les invités.

Toutes les pièces donnant sur l'extérieur disposent de fenêtres en verre trop étroites pour qu'un homme puisse s'y glisser. Par contre, celles qui donnent sur le parc sont doubles, celles du deuxième étage ouvrant de plain-pied sur le toit en tuiles pentu du cloître. Enfin, tous les bâtiments de l'Institut ont le toit plat bordé par un parapet d'un mètre de haut, les seuls accès qui y mènent sont bloqués de l'intérieur par des barres en fer et des cadenas.

En sous-sol, hormis des réserves, l'Eglise a l'usage exclusif d'un vaste réseau de souterrains reliant le corps principal de l'Institut aux autres bâtiments dépendant de l'Eglise, dont la Pyramide d'Argent. Ces couloirs larges de trois mètres sont de jour fréquemment parcourus par des clercs, des serviteurs et des Gardes Blancs et sont totalement (ou presque !) isolés du réseau d'égouts de la ville. L'entretien des souterrains demandant des interventions constantes, il n'est pas rare de croiser maçons et charpentiers dans ces kilomètres recouverts de chaux mais non éclairés, dans lesquels les individus sans livrée ou signe de rattachement à un culte ont de fortes chances d'attirer l'attention. De nuit, seules quelques patrouilles de Gardes Blancs en assurent la surveillance, les accès aux divers bâtiments étant soit fermés à clé, comme dans le cas de l'Institut, soit également gardés, comme pour les accès à la Pyramide.

Liberté !





Occupants

Les vingt serviteurs ont été choisis dans les campagnes du Royaume autant pour leurs compétences que pour leur dévotion envers les préceptes de la Loi. Tous portent une livrée reconnaissable au motif de l'Institut, une unique flèche d'or sur le fond ocre de leurs habits de lin. Ils se répartissent entre équipe de cuisine et équipe de "techniciens de surfaces", qu'elles soient intérieures ou extérieures, et se chargent de l'entretien des lieux et de ses occupants.

Une dizaine de Gardes Blancs se relaie à l'entrée ou en patrouille dans les divers bâtiments, mais n'a pas autorité sur les étudiants, qui relèvent directement des Administrateurs et des Assistants.

Quant aux étudiants, plus de deux cents, de 15 à 25 ans, leurs vêtements sont tous brodés de la même flèche d'or sur l'une des épaules.

Enfin, les enseignants, une vingtaine, occupent de spacieuses chambres dans le bâtiment principal. Nommés après une période probatoire de trois ans, ils utilisent pleinement leurs privilèges et, bien souvent, leur enseignement pâtit de leurs ambitions politiques au sein du clergé ou de leur penchant plus ou moins académique pour la recherche...

Habitudes et Emploi du Temps

La discipline dans l'Institut est particulièrement stricte pour des étudiants presque tous nobles, mais les serviteurs, seuls laïcs en contact avec l'extérieur, sont eux-mêmes appelés à porter haut les couleurs de la Flèche Unique.

Concrètement, les étudiants, y compris les Assistants, ne sortent que très rarement, toujours en groupe et accompagnés par des Gardes ou des serviteurs. La nuit, les étudiants, mais non les Assistants, sont enfermés dans leur dortoir.

Les enseignants sont libres de leurs mouvements, mais sortent rarement sans escorte. Il empruntent plus facilement les souterrains.

L'emploi du temps est le suivant :

- 6 à 7h : lever, prière et repas ;
- 7 à 14h : études, puis repas ;
- 14 à 19h : études, puis repas ;
- 19h : service religieux ; ensuite, selon la saison, deux à trois heures de temps libre avant l'extinction des feux.

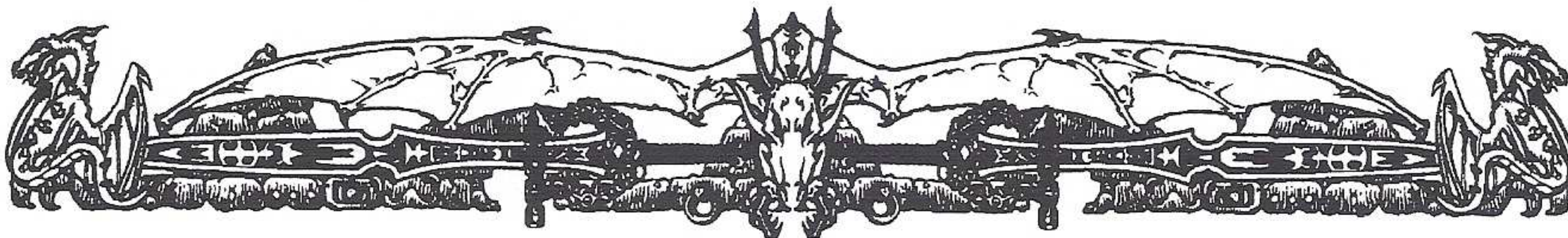
En fonction des fêtes religieuses importantes ou d'autres cérémonies, le programme peut être modifié, les étudiants se rendant à la Pyramide par les couloirs souterrains.

Gardes Blancs, Défenseurs de l'Eglise

Les meilleurs Défenseurs Gris sont recrutés par l'Eglise pour la défendre : ils entrent alors dans les Gardes Blancs, incorruptibles et particulièrement respectés. Selon leurs mérites, certains deviennent même agents.

Liberté !





FOR CON TAI POU DEX PV

Un	16	14	12	14	14	13
Deux	15	17	15	13	13	16
Trois	15	13	18	15	16	16
Quatre	18	14	13	12	15	14

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : Lance 1M 90%, 1D6+1+MD ; Epée Courte 65%, 1D6+1+MD ; Grand Bouclier 95%, R+1D3+MD.

Armures : 1d6+1, cuir annelé

Compétences : Bagarre 100%, Chercher 67%, Ecouter 60%, Esquive 70%, Jeunes Royaumes 25%, Langue Commune 65%, Lutte 70%, Sagacité 52%.

Les Plans d'Action

Une fois Nadrek localisé, par eux-mêmes, grâce à Keren ou à l'Archer, les aventuriers ont plusieurs options pour le libérer :

- Une opération nocturne, deux ou trois heures avant l'aube, par les toits. Une fois sur le toit de l'aile ouest, il est possible d'atteindre la chambre de Nadrek. La fuite s'opère par le même chemin ; cette option sera défendue par Born.
- Trouver un motif pour être admis dans le bâtiment : accompagner un enseignant, faire pression sur Jorivol ou un des serviteurs, faire venir Snek et l'accompagner, se faire passer pour un clerc...
- Réussir à faire sortir Nadrek, par exemple sur le modèle du plan des Mereghn, ou en réussissant à le convaincre de les accompagner (Critique en Eloquence) ; toutefois, s'ils l'enlèvent de jour, Keren ne pourra assurer leur sortie de Jadmar que de nuit, "à cause de l'emplacement du passage souterrain" - le temps d'avertir ses collègues et d'envoyer l'un ou les deux hommes engagés par Born, selon le nombre d'aventuriers, chercher les chevaux gardés dans une ferme à quelques kilomètres de la ville et les ramener de nuit près du cimetière.

Si les aventuriers demandent du matériel spécifique à Keren, il pourra le leur fournir en moins d'une journée, pour autant que ce ne soit pas trop spécial, et que cela n'aille pas à l'encontre du plan des Mereghn.

S'ils ne font pas confiance à Keren, les aventuriers peuvent essayer de le filer pour découvrir sur quelle structure il s'appuie. Mais la filature ne sera pas facile, et Keren ne laissera rien paraître s'il a détecté les aventuriers. Il se contentera de prévenir ses contacts lors de ses entretiens avec eux pour se procurer du matériel et des informations. Un expert pourrait alors réussir à suivre un des ces hommes jusqu'à la maison de l'Agent de Goldar, qui sert de quartier général provisoire aux Mereghn.

La section locale des Mereghn compte 5 hommes, Keren y compris. Elle a établi un plan très simple pour faire sortir Nadrek de l'Institut et le "cueillir". Au fait des escapades nocturnes de Jorivol, ainsi que de la correspondance que Nadrek entretient avec Snek, les Mereghn ont fabriqué un message rédigé par ce dernier qui presse Nadrek de venir le voir "la nuit même, sans être vu". Lorsque Keren saura quelle nuit les aventuriers et

Born agiront et les grandes lignes de leur plan, les Mereghn feront, dans l'après-midi ou la soirée, parvenir ce message à Nadrek, qui s'inquiétera pour son ancien précepteur et sortira sans doute par le même chemin que Jorivol.

Si les aventuriers ont prévu d'agir de jour ou que leur plan rend caduc celui des Mereghn, le MJ devra alors improviser pour que ces derniers puissent anticiper l'enlèvement, en se référant à l'emploi du temps à l'Institut. Les Mereghn peuvent passer par les souterrains (déguisements adéquats) et disposent de gaz soporifique (VIR 15) pour se débarrasser des gêneurs. En plus de l'enlèvement de Nadrek, ils cherchent à faire porter les soupçons sur le groupe de Born : après l'opération des aventuriers, l'un des Mereghn reviendra laisser un indice menant à l'auberge de Born.

Les Mereghn constituent une opposition technique formidable, mais sans moyens surnaturels. De plus, ce ne sont pas des fanatiques, ils préféreront lâcher prise s'ils ont affaire à trop forte partie (Gardes ou aventuriers). Les faire parler sera une autre paire de manches...

1'Action

Au cas improbable où les aventuriers sont témoins de l'enlèvement de Nadrek (de jour comme de nuit), ils pourront suivre les Mereghn ou intervenir directement. Dans ce cas, une partie de leurs adversaires fera face aux PJs et l'autre emmènera Nadrek. La garde arrivera moins de 10 rounds après le début du combat.

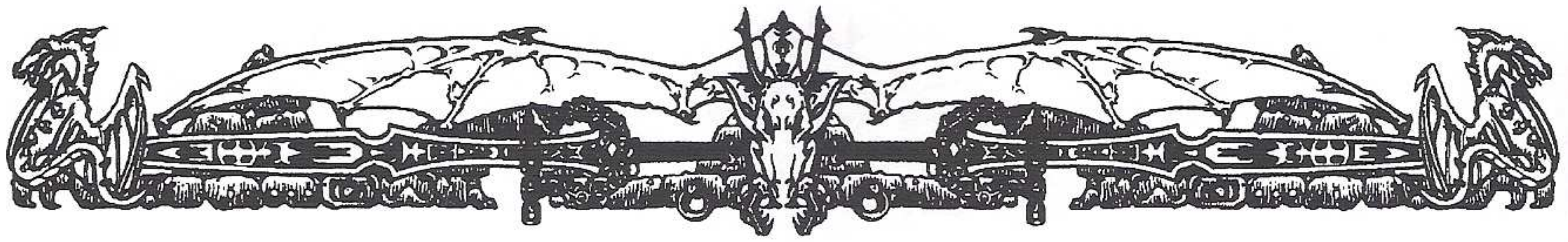
S'ils suivent les Mereghn sans intervenir et sans se faire repérer, malgré l'homme que ces derniers laissent en couverture, les aventuriers voient les agresseurs entrer dans une banale demeure du quartier marchand, où les attend l'agent de Goldar. A eux ensuite d'intervenir, mais Keren, s'il les accompagne et n'est pas démasqué, les trahira au moment le plus propice : Le but des Mereghn n'étant pas la mort des aventuriers, ce n'est que s'ils les piègent que les Mereghn entameront le combat, en cherchant un moyen de fuir avec Nadrek.

Sinon, nos héros mettront en œuvre leur plan. Les risques tiennent aux patrouilles de Défenseurs Gris à l'extérieur de l'Institut, aux Gardes Blancs à l'intérieur, mais leur nombre et leurs rondes ne sont pas élevés, et à la réaction de Nadrek et de ses deux compagnons de chambrée. Sans oublier Fodric, ou d'autres agents de l'Inquisition, s'ils ne s'en sont pas débarrassés.

Nous partons ici du principe que les joueurs tentent l'option nocturne par les toits, mais les conséquences sont les mêmes si les Mereghn les ont devancés de jour. Alors que Born et Keren attendent à l'extérieur, les aventuriers atteindront la chambre de Nadrek (2 jets en Grimper), ou passeront par l'intérieur, pour découvrir qu'il est absent. Toemas et Jorivol, encore endormis, ne savent pas où il est ; il n'est pas rentré quand il le leur avait promis ; ils pensaient retourner sur le toit juste avant l'aube pour voir si Nadrek serait enfin là ; il avait reçu un message dans l'après-midi ; c'est la première fois à leur connaissance qu'il quitte sans autorisation l'Institut ; il n'a que peu d'amis, mais un profond respect pour son précepteur.

Liberté !





Jorivol, 21 ans, Assistant à la Flèche Unique

Fils de petite noblesse uhaienne, Jorivol partage la chambre de Nadrek. Amateur de récits d'exploration et de chevalerie, il est trop faible pour entrer dans un ordre de prêtres-guerriers. Il poursuit son rêve en prenant en ville, chaque semaine et secrètement, des cours d'escrime auprès d'un maître renommé. Avec l'aide de Toemas et Nadrek, Jorivol a réussi à crocheter l'un des cadenas donnant sur le toit ; à l'aide d'une corde fixée au parapet, que l'un d'entre eux récupère et revient lancer quelques heures plus tard, il peut quitter l'Institut sans se faire voir.

Toemas, 20 ans, Assistant à la Flèche Unique

Ce passionné d'art oratoire et de rhétorique se voit déjà plaider les plus grandes causes à la gloire de Donblas et de son pays. Persuadé que Vilmir mérite d'assurer la direction des Jeunes Royaumes, les autres nations se ralliant à son étendard. L'annexion des Protectorats est un parfait contre-exemple, l'oppression n'étant jamais aussi complète que lorsqu'elle est librement consentie... Futur ambassadeur, il compte bien monnayer un jour les services rendus aux autres Assistants. Il est par ailleurs chargé de rédiger chaque semaine pour l'Eglise un rapport sur Nadrek.

Devant ce rebondissement inattendu, la situation des aventuriers se gâte sérieusement. Lorsqu'ils viennent annoncer la nouvelle à Born et à Keren, ce dernier leur conseillera la prudence et le départ de la ville, a fortiori s'ils n'ont pas éliminé les Assistants. Qu'ils les aient éliminés ou non (et ils doivent couvrir leur fuite), un des Mereghn viendra faire taire les témoins. Les aventuriers et Born peuvent aussi décider de prendre des risques, mais il ne leur reste que peu d'heures avant l'aube pour trouver Nadrek, et toute une ville à fouiller. S'ils arrivent chez Snek, celui-ci, une fois réveillé, et encore faut-il qu'ils puissent l'atteindre, est bien sûr totalement surpris par les questions des aventuriers. Tout au plus avouera-t-il avoir une correspondance régulière avec Nadrek.

Dans tous les cas, de jour comme de nuit, alors qu'ils cherchent à éviter une patrouille, Keren attirera discrètement l'attention des gardes (jet critique en Chercher pour les aventuriers), entraînant un combat et une course poursuite pour pousser les personnages à quitter la ville. Avec l'aide de ce même Keren, les plus rapides rejoindront les quartiers d'étrangers pour y attendre la nuit ou directement passer par les égouts sous les murailles de la ville par un passage conduisant non loin du cimetière. Il ne leur restera plus qu'à fuir à bride abattue, emmenant avec eux le secret de leur échec.

S'ils refusent de quitter la ville ou qu'ils démasquent Keren, ce dernier les abandonnera plus ou moins discrètement, profitant de sa meilleure connaissance des lieux. Si les aventuriers arrivent à le rattraper, il déclarera ne plus vouloir continuer la mission, le danger étant trop élevé. Si sa vie est menacée, et en dernier recours, il avouera son appartenance aux Mereghn et leur expliquera les risques qu'ils encourent s'ils le gardent prisonnier. En échange de sa liberté, il ne peut que leur offrir son aide pour quitter la ville.

Quant aux blessés et aux retardataires, ils ne devront leur salut qu'à leurs qualités propres : ils peuvent rejoindre la maison de Leen, ou bien être capturés et torturés ; s'ils n'ont tué personne, devant leur ignorance et l'impossibilité de mettre la main sur les ravisseurs, ils seront relâchés... pour être suivis et mieux piégés. Enfin, s'ils résistent aux Défenseurs Gris, ils risquent de finir dans un caniveau de Jadmar.

Le Norwin quitte Jadmar à l'aube du jour suivant l'opération. La chasse est donnée en début de matinée. Son issue dépend des projets du MJ, mais après tout, les poursuivants ne pourraient rien découvrir. Peut-être les ramèneraient-ils néanmoins pour interrogatoire plus approfondi...

En cas d'action diurne, les aventuriers peuvent tenter de se réfugier à bord du navire. Mais grâce à l'indice qui incrimine Born, les autorités pourront remonter en quelques heures au Norwin, car Born a dit vouloir le prendre pour quitter la ville. A moins de lever l'ancre sur-le-champ (et le navire est peut-être en plein chargement), la capture est assurée.

Le lendemain après-midi, un groupe de pèlerins flagellateurs quitte Jadmar pour le nord avec un chariot ; l'agent de Goldar dirige un groupe d'hommes de main, et Nadrek est sur le chariot, drogué...

Qu'ils aient pu s'enfuir ou non, l'échec des aventuriers suscite suffisamment de confusion pour remplir le rôle que les Mereghn lui avaient dévolu.

Epilogue

Si Jadmar n'a pas souri aux aventuriers, et qu'ils cherchent à retrouver la piste de Nadrek, ils pourront toujours tenter leur chance à Rignariom... D'un autre côté, leur récompense les attend toujours à Menii.

S'ils retrouvent finalement Nadrek à Bakshaan et qu'ils le libèrent (Nikorn n'est pas importe qui !), il sera d'accord de les accompagner revoir son père à Menii, conscient qu'il n'est plus le bienvenu à Jadmar. Il pourra y devenir Administrateur de Donblas. Quant à Jidrek, s'il survit, il pourra compter sur un nouvel allié dans sa croisade contre le Vilmir, et pourquoi pas sur de nouvelles recrues...

S'ils ont réussi à rendre ses deux fils à un père éploré, les aventuriers reçoivent en outre 1D3+2 points de Balance.

Protagonistes de l'Episode à Jadmar

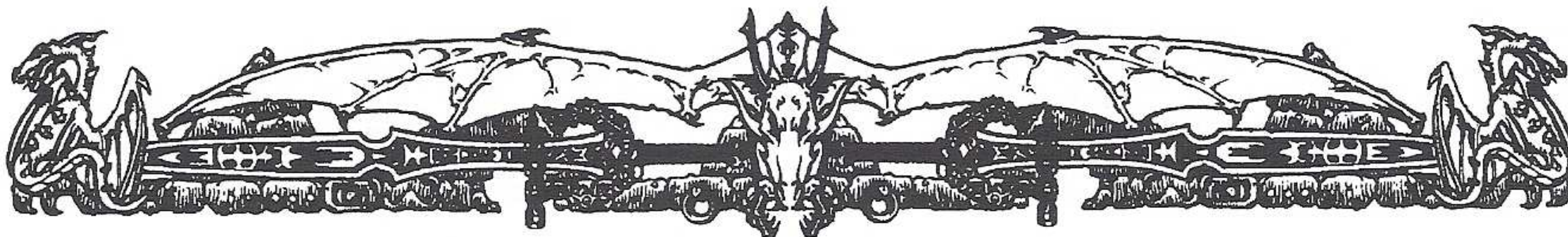
Nadrek

Pommettes saillantes et traits anguleux, Nadrek est de corpulence et de taille moyennes. Il porte des robes ou des toges de couleur terne, mais de bonne facture.

Enlevé à ses parents à l'âge de 12 ans, Nadrek a attiré l'attention du Cardinal Garrick par son assiduité et son intelligence précoce. Ce dernier lui a attribué un précepteur personnel, Snek

Liberté !





de Cord, et il est devenu Initié avec deux ans d'avance. A l'Institut, Nadrek a dû subir les plaisanteries douteuses et la jalousie de ses camarades, ce qui l'a prématurément endurci : pour se défendre, il a alors cherché à renier son origine kandharite.

Lors de son année pratique aux côtés de Snek, Nadrek a découvert l'abîme qui sépare la rhétorique cléricale des superstitions des petites gens. Sans espoir d'élévation, puisqu'à chacun la Loi a fixé le rôle et la place dans la société. De naturel introverti, il a alors plongé dans une dépression silencieuse ; il en est ressorti avec une conviction doublée d'une ambition folle : réformer la société et supprimer les barrières entre des nobles stupides et des masses ignorantes. Il s'est ouvert de ses projets à Snek, qui l'encourage à suivre cette "Voie de la Perfection". Jadmar est le seul endroit où il pense atteindre son but, une fois Administrateur de Donblas. Mais il lui faudra travailler dur, et sans doute se compromettre.



DAZAR

Nadrek, 18 ans, Assistant de la Flèche Unique

FOR 10 CON 13 TAI 10 INT 18 POU 16
DEX 12 APP 12

Chaos 02 Balance 06 Loi 15

Points de vie : 12

Armes : Dague 55%, 1D4+2

Armure : aucune

Compétences : Ecouter 53%, Eloquence 40 %, Evaluer 47%, Jeunes Royaumes 45%, Langue Commune 90%, Melnibonéen 25%, Monde Naturel 35%, Potions 36%, Sagacité 63%, Scribe 54%.

Snek de Cord

Trop austère pour grimper dans la hiérarchie, cet érudit quinquagénaire se consacre entièrement à l'étude des us et coutumes juridiques des grands empires de l'Histoire, tant pour démontrer la supériorité du Dogme loyal que pour lui ôter ses scories pré-loyales.

Un tel fanatisme l'a fait désigner comme précepteur de Nadrek, mais ses études ayant débouché sur des remises en question de coutumes vilmiriennes fondamentales, il fut relégué dans un temple d'un bas quartier comme Sous-curateur.

Keren

Chef de la section de Jadmar depuis la capture et l'exécution du célèbre Lorrain par l'Inquisition (Garrick, qui ne veut pas de problèmes avec les Mereghn, n'a pas eu le temps d'intervenir), qui avait réalisé les plans de la Pyramide de Donblas, Keren demande sans cesse de nouveaux agents, tant les Mereghn sont sollicités à Jadmar. Ne faisant pas de politique, ils s'arrangent néanmoins pour équilibrer les contrats entre partisans du Roi et de Garrick. S'ils venaient à apprendre l'existence d'un culte du Chaos, il est toutefois probable qu'ils tenteraient quelque chose contre lui.

Keren est un comédien accompli, il excelle dans les rôles les plus variés, se reposant pour les tâches banales d'investigation sur son équipe et leur réseau d'informateurs.

Keren, Chef des Mereghn, Comédien-né

FOR 12 CON 12 TAI 11* INT 15 POU 19
DEX 14 APP 14*

* Varie selon le rôle adopté

Chaos 32 Balance 06 Loi 19

Points de vie : 15

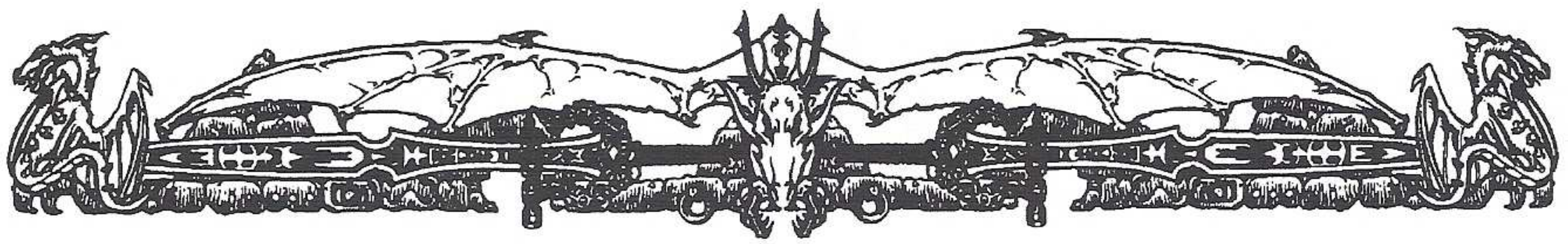
Armes : Dague 105%, 1D4+2 ; Dague lancée 90%, 1D4+2 ; Bâton de combat 80%, 1D8

Armure : Habits renforcés de cuir 1D6-1

Sorts : Enjambée de Cran Liret (1-4), Assimiler Forme (4), Abrogation de la Magie (1-4), Vue de Sorcière (3).

Liberté !





Compétences : Artisanat (Passe-passe) 75%, Art (Comédie) 100%, Baratin 110%, Chercher 93%, Crocheter 55%, Déplacement Silencieux 75%, Dissimuler 60%, Ecouter 85%, Eloquence 75%, Esquive 90%, Evaluer 77%, Grimper 80%, Jeunes Royaumes 40%, Langue Commune 90%, Lutte 60%, Monde Naturel 35%, Pister 45%, Potions 50%, Sagacité 99%, Scribe 75%, Se Cacher 60%, Se Déguiser 145%.

Quatre Mereghn, Informateurs et Assassins

Seuls les meilleurs professionnels sont envoyés à Jadmar, car l'Inquisition ne leur fait pas de cadeaux. Il est donc improbable qu'ils parlent s'ils sont capturés.

FOR CON TAI INT POU DEX APP PV

Un	13	..11	..12	..13	..14	..18	..15	..12
Deux	12	..14	..12	..13	..13	..15	..14	..13
Trois	14	..13	..12	..9	..16	..13	..13	..13
Quatre	17	..13	..10	..12	..12	..13	..10	..12

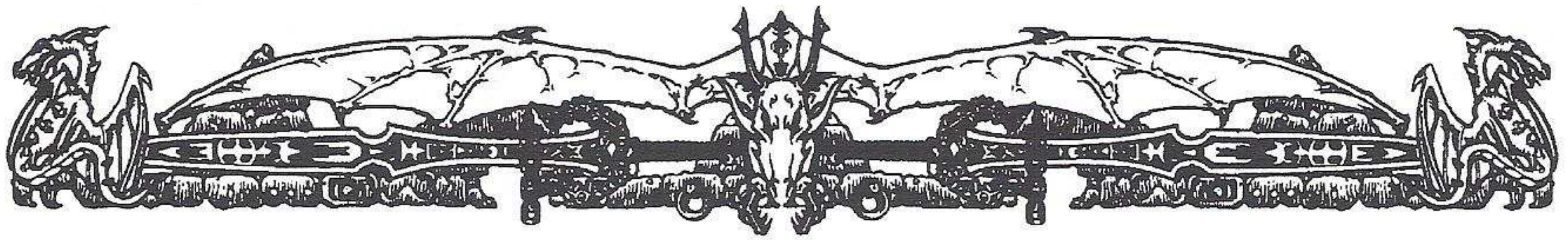
Armes : *Dague* 115%, 1D4+2+MD ; *Dague lancée* 90%, 1D4+2+1/2MD ; *Epée courte* 80%, 1D8+1+MD.

Armures : 1d6+1, cuir annelé

Compétences : Artisanat (Passe-passe) 75%, Baratin 60%, Chercher 103%, Crocheter 45%, Déplacement Silencieux 95%, Dissimuler 40%, Ecouter 60%, 105%, Esquive 90%, Evaluer 47%, 40%, Grimper 90%, Langue Commune 70%, Lutte 70%, Monde Naturel 45%, Pister 65%, Potions 30%, Sagacité 50%, Se Cacher 75%, Se Déguiser 90%.

Liberté !





Scénarii Supplémentaires

Trois idées de scénarios à développer par Guy Molinas



Le Rachat

Conditions

Les personnages ne doivent pas être affiliés à l'Église de la Loi. La faim les a poussés jusqu'à la ville de Belfore dans le duché de Belgair, réputée pour ses bovins et ses délicieux fromages ! L'époque préconisée est le printemps 402 JR mais n'importe quelle saison ou date fera autrement l'affaire.

Le Problème

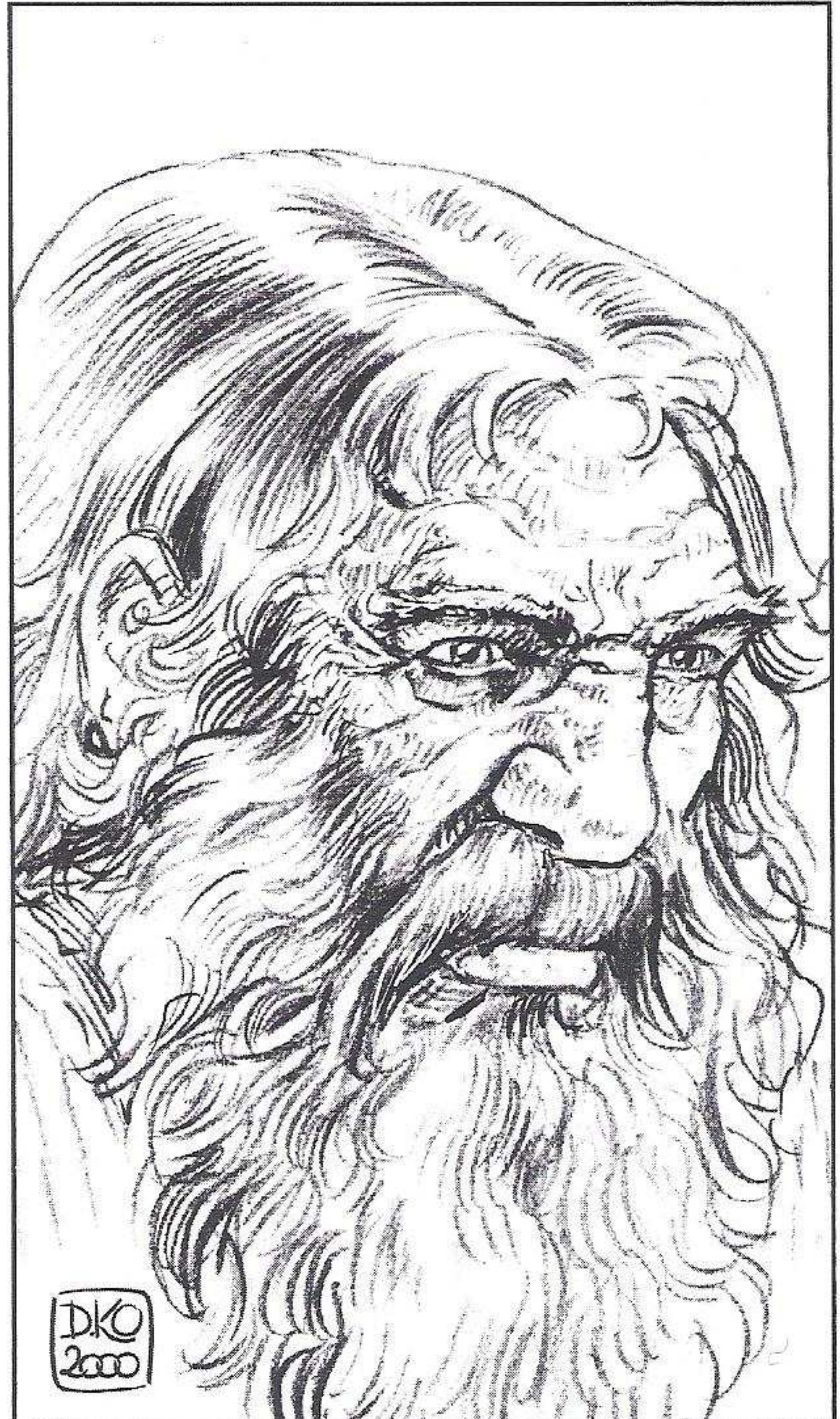
Teophilus Ambroz ne s'explique pas les morts mystérieuses qui frappent ses troupeaux de bovins. Les bêtes décèdent les unes après les autres, comme emportées par une redoutable maladie. Le bétail ne mourant que la nuit, il engage les personnages pour enquêter sur un éventuel rival désireux d'éliminer la concurrence, et ainsi réfuter la rumeur populaire qui murmure déjà que ses terres sont hantées par des démons.

Il offre une tête de son cheptel à qui lève le voile sur cette affaire.

Ambroz ne suspecte personne en particulier. Un des autres exploitants de Belfore a cependant pu entendre parler de ses arrangements avec l'Administrateur Ovion de l'Église de la Loi - avec qui il est en rapport pour le rachat de ses biens - et souhaiterait faire avorter la transaction, empêchant par là-même Ambroz de se retirer dignement des affaires.

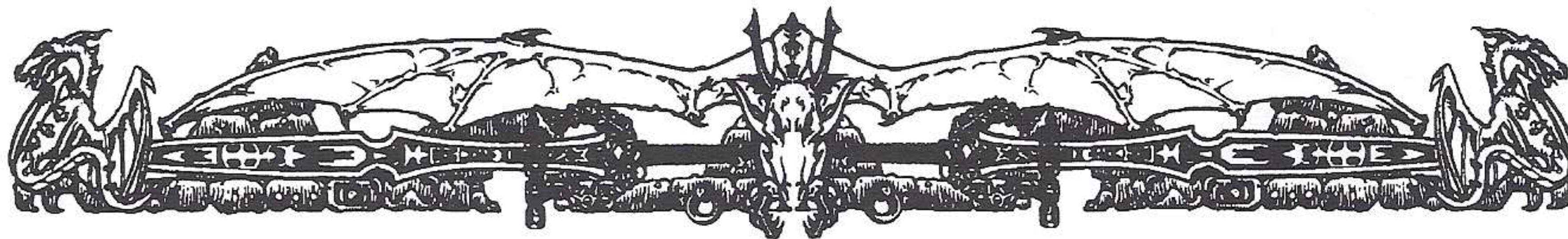
Les Personnages

- Teophilus Ambroz est un important fermier de Belfore à la barbe longue et chenue. Il vit seul dans sa grande ferme, accompagné de ses cinq chiens. Il emploie deux bergers à temps plein pour surveiller ce qui reste de son élevage, mais ceux-ci ont fui dès les premiers décès, de crainte de finir comme le bétail.



Scénarios Supplémentaires





- Les personnages devront avoir de très bonnes raisons pour obtenir un entretien avec l'Administrateur Ovion. À défaut, ils pourront être reçus par son secrétaire personnel, le jeune Alstro. Celui-ci confirme les accords existants entre l'église et Ambroz mais les considère d'ores et déjà comme caducs dans les termes, compte-tenu de la situation présente.
- Il est de fait notoire que Vil Oratio et Ambroz se livrent une guerre de longue date. Les personnages pourront être amenés à vouloir le rencontrer au cours de leur investigation, mais sachant qu'ils sont à la solde de Ambroz, il y a de fortes chances pour que le fermier refuse tout simplement de leur parler !

Les Secrets

Ambroz n'est pas aussi riche qu'il le prétend. Une gestion catastrophique de son patrimoine et les problèmes que connaît le Vilmir ces derniers temps ont largement eu raison de sa fortune. Plutôt que de voir l'église revoir son offre, Ambroz a eu l'idée d'empoisonner lui-même son bétail. Il espère ainsi - aidé de preuves fabriquées et mises sur la route des personnages pour qu'ils soupçonnent les ecclésiastiques - mettre l'église en porte-à-faux, et tout particulièrement l'Administrateur Ovion. Le clergé ne souhaitant pas ébruiter l'affaire publiquement paierait le prix fort pour du bétail mort et un peu de terre herbue et humide.

Les Solutions

Les personnages pourront d'abord s'étonner de ne jamais voir l'intégralité du cheptel. Ils n'apercevront pas plus de vingt têtes simultanément, alors que Ambroz dit en posséder soixante de plus, qui pâturent dans la brume.

Le fait que Ambroz n'ait jamais évoqué ses démêlés avec Oratio peut également mettre la puce à l'oreille des aventuriers. S'il est questionné sur le sujet, le vieil homme rétorquera simplement qu'il croit improbable que son voisin puisse aller jusqu'à de pareilles extrémités.

En aucun cas il ne réorientera les personnages sur la piste de l'église. Les indices qu'ils trouveront suffiront à les mettre sur cette voie (pièce de bure accrochée sur un branchage, empreintes de pas disparaissant vers la ville, et le bouquet final : faire s'aventurer un Initié sur ses terres sans l'aval de l'église et le faire pincer par les personnages).

Faire des tours de garde dans les pâturages ne se révélera pas très efficace. Ambroz empoisonne ses bovins en leur faisant ingérer une plante qui les tue lentement. Le fermier connaissant l'usage de certaines herbes, il n'a nul besoin de se rendre chez l'apothicaire, à la différence des prêtres dont les remèdes peuvent nécessiter quelques ingrédients...

Enfin, les deux bergers qui ont quitté le service de Ambroz pourront révéler la précarité de sa situation, même s'ils n'en imaginent pas toute l'ampleur.

Epilogue

Suivant comment l'affaire a été menée, l'Église de la Loi pourra se montrer reconnaissante vis-à-vis des personnages qui se verront remettre une somme de 1 500 Bronzes. Incidemment, ils pourront gagner quelques points d'allégeance à la Loi.

Si Ambroz gagne, il tiendra parole en offrant l'une de ses plus belles bêtes aux personnages. Ces derniers peuvent désirer la garder ou la vendre à un éleveur de la région. Ils pourront espérer en tirer un très bon prix (2 200 Bronzes).

La Révolte

Conditions

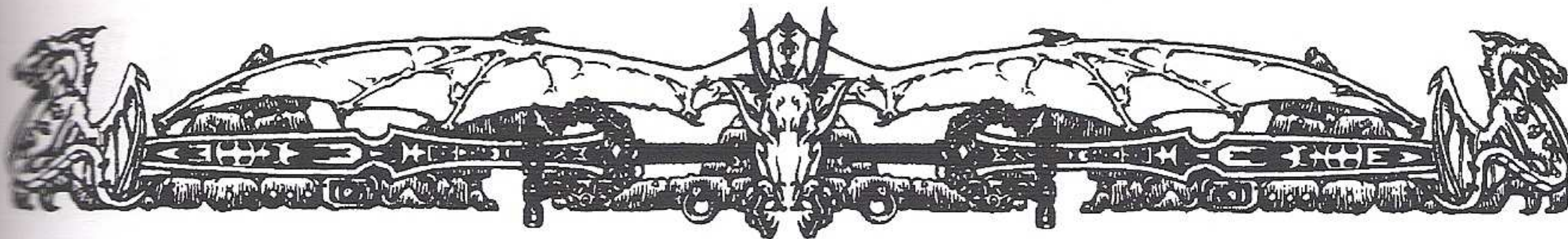
N'importe quelle petite ville de cinq cents âmes au plus sous la tutelle d'un noblaillon vilmirien, durant l'automne 402 JR. Par commodité, le nom de la ville et l'époque ont été fixés, mais tout autre lieu ou date peut convenir.

Le Problème

La grêle et le mauvais temps ont eu raison de la production de blé de V lance. La majorité des récoltes est détruite et les vilageois craignent à juste titre que la famine ne les emporte pendant l'hiver, qui s'annonce être l'un des plus durs de ces dernières années.

Scénarios Supplémentaires





La révolte est sur toutes les lèvres. Conscient de ce qui se met en branle, le baron Korso de Vlace souhaite mettre fin à cette situation avant qu'elle ne dégénère et que la populace ex-cédée ne décide de forcer les portes de ses entrepôts. Pour ce faire, il envoie un messenger proclamer sur la place publique qu'il accorde une entrevue exceptionnelle visant à trouver une solution au problème qui préoccupe les habitants.

S'ils sont étrangers à la ville, les personnages se sont fait très récemment remarquer par leur courage ou leur franc-parler. Un tel "haut fait" peut être utilisé pour débiter le scénario. Bref, tout les désigne pour que les fermiers en fassent leur porte-parole devant le baron Korso...

La disette touche aussi bien les roturiers de Vlace que les personnages. Les caractéristiques de FOR, CON et TAI sont minorées d'un point jusqu'à l'obtention d'un bon repas.

Les Personnages

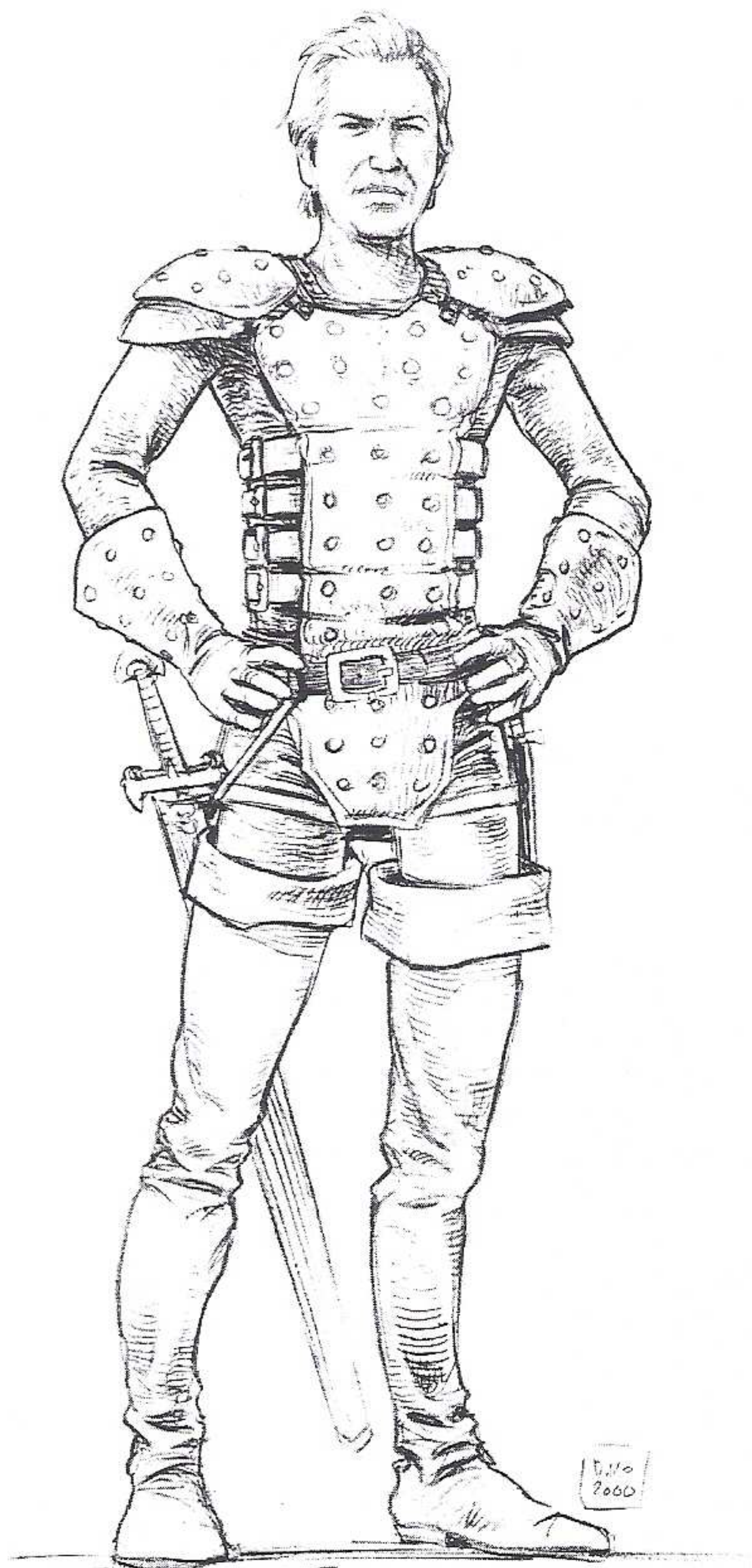
- Les révoltés sont au nombre d'une centaine, pour la plupart des fermiers armés de fourches. Cette petite armée est prête à marcher sur les entrepôts du baron qui craint fortement que sa milice ne se montre impuissante à la contenir bien longtemps. Utilisez les caractéristiques du paysan, présentées page 198 du livre d'Elric.
- Le Baron Korso n'est pas connu pour aimer les demi-mesures. La place de Vlace ne compte ainsi plus les balancements de protestataires au bout d'une corde. Le baron n'est pas particulièrement machiavélique mais a su bien s'entourer. Ce qui joue en sa faveur est la méconnaissance que les personnages auront de lui.
- Les gardes du Baron. Vingt cinq hommes, soit le gros des effectifs de Korso. Ils sont armés d'épées courtes et portent des armures de cuir. La moitié d'entre eux est également formée au maniement de l'arc. Estimez leurs compétences martiales aux alentours de 50 %. En outre, ils ne souffrent pas du manque de nourriture.

Les Secrets

Le baron ne recherche aucun compromis mais espère bien convaincre les personnages du contraire. Il prévoit en fait de tendre une embuscade dans l'un de ses entrepôts, mais encore faut-il qu'il divise les insurgés et qu'il les incite à déposer les armes. Aidés de quelques jets de Marchander et d'un bon discours, les personnages auront donc tôt fait de le convaincre de partager ses réserves. Le baron conclut en autorisant "soixante bras vigoureux" à venir vider le plus grand de ses entrepôts au lendemain de l'entrevue, le temps à l'intendance de faire l'inventaire.

Les Solutions

Les personnages peuvent se rendre compte du plan du baron de plusieurs manières. Au cours de l'entretien tout d'abord, où un jet de Sagacité réussi permet d'éveiller la méfiance des personnages sur cette soudaine générosité du baron. Surveiller l'entrepôt peut également s'avérer utile pour voir les gardes se mettre en place et préparer l'embuscade. Aux personnages de ne pas se faire repérer...



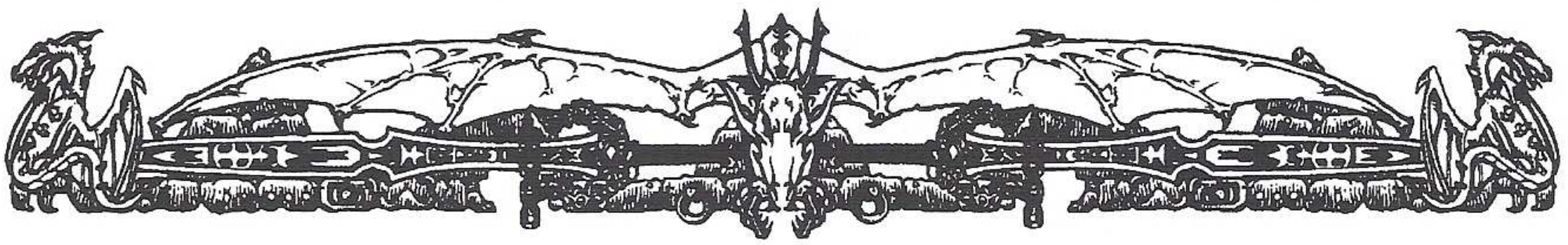
Epilogue

S'ils ne soupçonnent rien, les fermiers se feront surprendre par les hommes du baron, d'abord par des tirs de flèches venant des soupentes, puis par l'assaut des fantassins. Les portes de l'entrepôt seront fermées de l'extérieur, bloquant toute solution de fuite. La révolte s'achèvera dans un bain de sang : celui des paysans. Privé de leurs gros bras, le reste des insurgés abandonnera tout espoir de révolte.

Dans l'autre cas, les personnages pourront organiser l'attaque du fortin du baron, qui se trouve privé de sa garde. Ils auront alors bien du mal à contenir la vox populi, furieuse de la supercherie de Korso. La tête du baron terminera au bout d'une fourche, ce qui mettra un terme définitif à ses plans.

Scénarios Supplémentaires





La Clef des Champs

Conditions

Cette histoire demande aux personnages qu'ils aient un goût pour les mystères. En effet, sans une certaine part de curiosité, le scénario risque fort de faire long feu à mi-chemin. L'action peut se dérouler dans n'importe quelle grande ville du Vilmir, quelle que soit l'époque. Nous avons naturellement choisi l'hiver 402 JR à Uhaio, qui se remet à peine des blessures infligées l'année passée par les terribles dragons melnibonéens. La présence de nobles vilmiriens dans le groupe peut poser quelques problèmes.

Le Problème

Les personnages sont arrêtés à l'occasion d'une rixe, qu'ils ont eux-mêmes provoquée ou parce qu'ils se trouvaient tout simplement sur les lieux de l'affrontement au moment où celui-ci dégénérerait. Les casernes de soldats n'étant pas très loin, des renforts arriveront bientôt pour prêter main forte aux miliciens en

cas de trop grande résistance. Les armes personnelles étant prohibées dans l'enceinte de la cité, les personnages auront certainement essayé de dissimuler leurs lames les plus courtes. Celles-ci peuvent dans ce cas être à l'origine de l'arrestation des PJ's.

La proposition du sergent Draneck sur la route de la prison se fait à l'insu de son escouade. Celui-ci n'ayant pas ses entrées dans les cellules, il demande aux personnages de trouver une petite clé argentée qu'un ancien détenu aurait cachée derrière une pierre branlante de sa geôle. Se présentant comme le préposé à l'escorte des prisonniers aux gibets, il promet de faciliter leur évvasion sur le chemin menant à l'échafaud ou pire, jusqu'au Chancelier Dassom. Draneck ne répondra à aucune question. Il doit encore parler de son "affaire" à d'autres prisonniers. Les PJ's n'ont pas vraiment le choix, et il y aura de la concurrence...

Les bateaux prisons d'Uhaio n'ayant pas réchappé aux souffles des Dragons, les personnages sont jetés, pieds et poings liés, dans les sous-sols insalubres d'un bâtiment reconverti en centre d'incarcération, situé quelque part dans le quartier du port. Le groupe des aventuriers est scindé dans deux cellules contiguës, glacées par l'hiver.

Les personnages peuvent penser qu'ils n'ont pas commis de fautes suffisamment graves pour mériter un destin aussi funeste. Draneck les détrompera bien vite. Il peut facilement mentir sur le motif de leur arrestation. Hérétiques ?

Les Personnages

- L'escouade du Sergent Draneck prend activement part à l'arrestation des personnages. En temps normal elle compte six soldats mais ce nombre peut monter à dix lors d'un transfert de détenus. Pour un membre de l'escouade, employez les caractéristiques du garde municipal, page 196 du livre de règles. Ajoutez cependant 5 % à toutes ses compétences de combat et un point d'armure, en raison d'épais vêtements.

- Ongar Lankor a bâti sa fortune sur la piraterie et a terminé sa vie sur un bûcher - convaincu de sorcellerie - deux jours avant l'arrestation des personnages. Peu de temps avant son exécution, il avait supplié le Sergent Draneck de le laisser filer en échange d'une clé et de la promesse d'une belle fortune. L'homme fit mine d'accepter mais le trahit à la première occasion. Il ne lui restait plus qu'à mettre la main sur la clé...

- Les autres prisonniers forment une concurrence très présente. Ils n'hésiteront pas à menacer ou rosser pour s'approprier la clé. Les criminels ne manquent pas dans les prisons du Vilmir. C'est d'ailleurs l'occasion pour montrer aux PJ's les mutilations causées par la justice vilmirienne aux voleurs et autres aigrefins.

- Les prisonniers ne seront pas l'unique danger que pourront affronter les personnages. Fréquemment, des dizaines de hordes de rats affamés envahissent les cellules en quête des proies vieilles, faibles ou endormies.

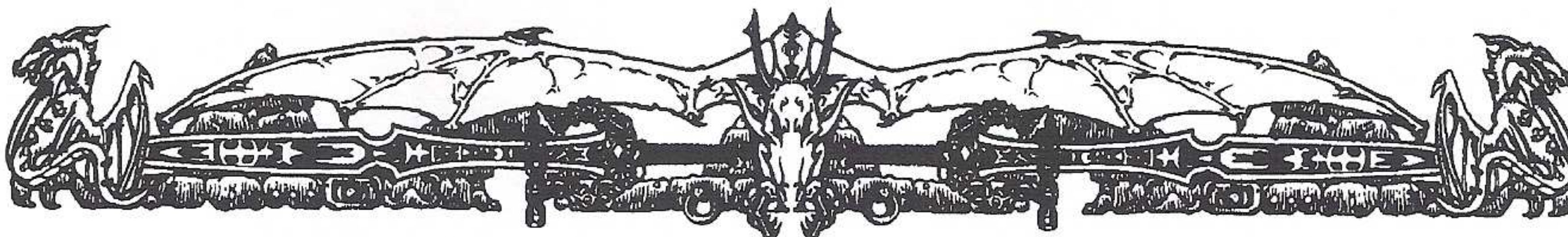
Les Secrets

Draneck n'est pas un homme de confiance. Il ne souhaite aucunement s'attirer les foudres de ses supérieurs en permettant



Scénarios Supplémentaires





aux personnages de s'évader. Il compte bien les livrer à leur destin, comme il l'a fait pour Lankor, dès que les PJ's lui remettront l'objet de sa convoitise.

Le trésor de Lankor se trouve dans son ancienne demeure, réquisitionnée par l'église et occupée par ses représentants. Y pénétrer est facile, mais Draneck ne peut prendre le risque de forcer le petit panneau dérobé sans attirer l'attention des occupants. Une fois ouvert, celui-ci révèle une niche contenant de nombreux objets en or et en argent. Ils sont encombrants et il ne sera pas forcément possible de tout prendre, mais leur valeur totale avoisine les 30 000 Bronzes !

Les Solutions

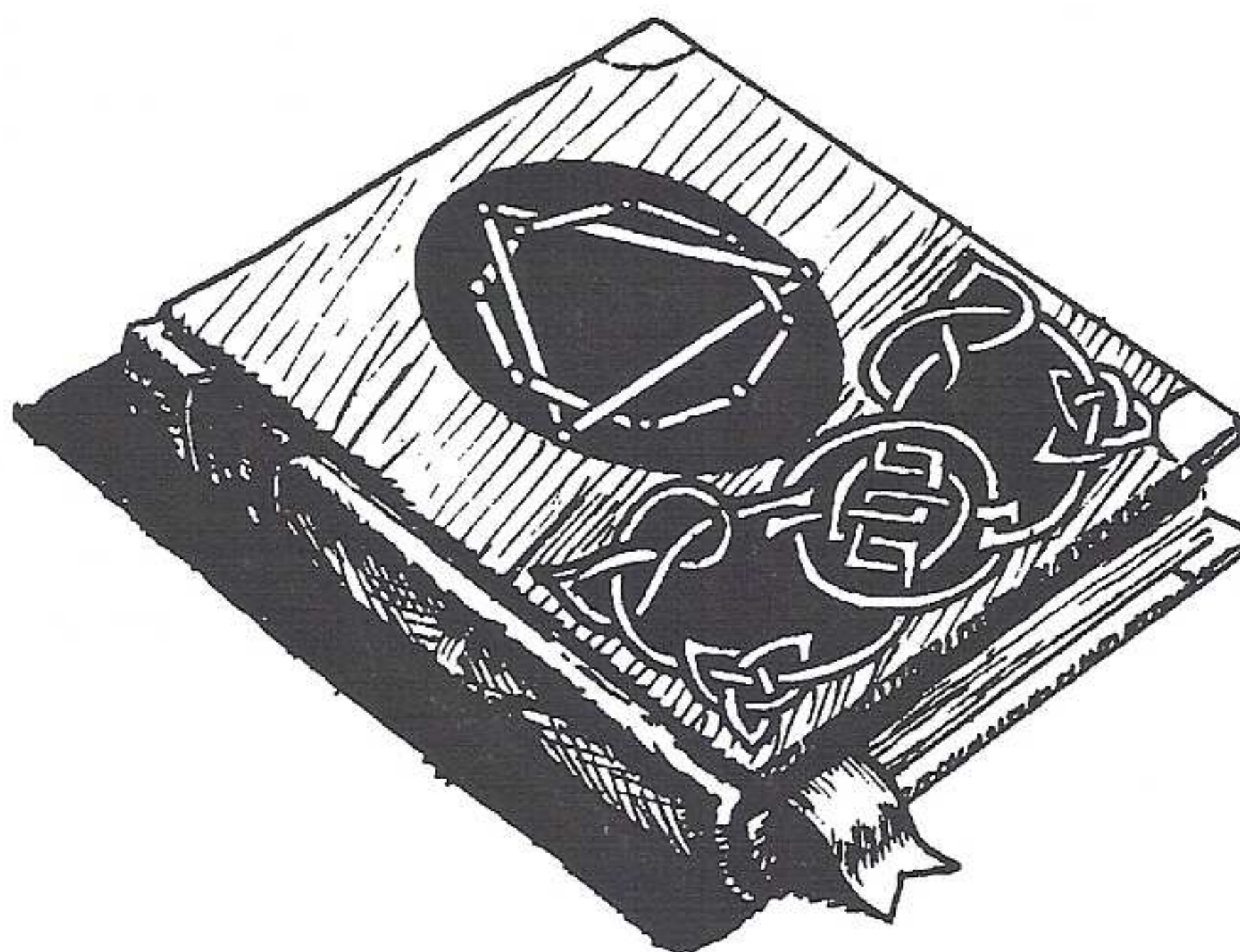
Incarcérés, les aventuriers peuvent essayer d'en apprendre plus sur les anciens occupants de la geôle. Reportez-vous en partie à ce qui est écrit dans la section Personnages pour tout ce qui concerne Ongar Lankor.

Dans un premier temps, les personnages doivent à tout prix s'échapper, soit de la prison soit du chariot carcéral - mais dans tous les cas sans l'aide de Draneck. À défaut, la neige peut les y aider en enlisant le véhicule. Il sera alors demandé aux détenus de débloquer la roue, ce qui peut leur laisser l'occasion de tenter quelque chose.

Une fois libres, les personnages ne sauront pas forcément comment se servir de la clef. Seul Draneck connaît l'emplacement du coffre, ce qui peut les inciter à le retrouver pour le faire parler.

Epilogue

Les personnages sont à présents recherchés dans tout le duché d'Uhaio. Ils devront s'arranger pour quitter le pays au plus vite. Ils peuvent essayer de s'embarquer clandestinement sur une goélette vilmirienne stationnée dans le port ou espérer franchir la frontière séparant le duché du Désert des Larmes...



Scénarios Supplémentaires



ELRIC

Allégeance

Chaos

Balance

Loi

Nom du Joueur

Caractéristiques

FOR _____ Modif. aux Dégâts _____ Nom _____
CON _____ Lieu de naissance _____ Sexe _____ Age _____
TAI _____ Allure, Attitude _____
INT _____ x 5 = Idée _____ %
POU _____ x 5 = Chance _____ %
DEX _____ x 5 = Dextérité _____ %
APP _____ x 5 = Charisme _____ %

Compétences

- | | | |
|--|---|---|
| ☐ Amorcer Piège (15%) _____ | ☐ Equitation (65%) _____ | ☐ Monde Naturel (55%) _____ |
| ☐ Art (35%) _____ | ☐ _____ | ☐ Natation (15%) _____ |
| ☐ _____ | ☐ _____ | ☐ Navigation (15%) _____ |
| ☐ Artisanat (05%) _____ | ☐ Esquive (DEXx2%) _____ | ☐ Orientation (40%) _____ |
| ☐ _____ | ☐ Evaluer (45 %) _____ | ☐ Pister (10%) _____ |
| ☐ _____ | ☐ Grimper (40%) _____ | ☐ Potions (30%) _____ |
| ☐ _____ | ☐ Jeunes Royaumes (0%) _____ | ☐ Répar./Concevoir (DEX x4%) _____ |
| ☐ Baratin (15%) _____ | ☐ Lancer (25%) _____ | ☐ Royaumes Inconnus (15%) _____ |
| ☐ Chercher (20%) _____ | ☐ Langue Etrangère (0%) _____ | ☐ Sagacité (15%) _____ |
| ☐ Crocheter (05%) _____ | ☐ _____ | ☐ Sauter (25%) _____ |
| ☐ Déguisement (15%) _____ | ☐ _____ | ☐ Scribe (30%) _____ |
| ☐ Déplt. Silencieux (20%) _____ | ☐ Langue Mater. (INTx5%) _____ | ☐ Se Cacher (20%) _____ |
| ☐ Dissimuler Objet (25%) _____ | ☐ Marchander (15%) _____ | ☐ Sentir/Goûter (15%) _____ |
| ☐ Ecouter (25%) _____ | ☐ Médecine (60%) _____ | ☐ _____ |
| ☐ Eloquence (35%) _____ | ☐ Million de Sphères (30%) _____ | ☐ _____ |

Points de Vie

Inconscience

Mort	-2	-1	0	+1	+2	3	4
5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49			

Points de Magie

Inconscient	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46
47	48	49	50	51	52
53	54	55	56	57	58
59	60	61	62	63	64
65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76
77	78	79	80	81	82
83	84	85			

Magie Mémorisée

Sphère _____ Rune _____

Armes de Contact

Arme	Pourcentage	Dégâts	Pts Structure	Long.	Main
☐ Bagarre (40 %)	_____	_____	_____	_____	_____
☐ Lutte (35 %)	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____

Armure, Bouclier

Armure	Heaume	Sans Heaume	Rounds
	Absorp. / % Affect	Absorp. / % Affect	Charge pour Revêtir
_____	_____	_____	_____
☐ Bouclier	%	Dégâts	
D P E G	Pourcentage Initial	%	PDS

Armes de Jet

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	Pts Structure
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____
☐ _____	_____	_____	_____	_____	_____

ELRIC

Histoire Personnelle

Nom, Titres, Surnom _____

Lieu de Résidence _____

Famille et Amis _____

Ennemis _____

Matériel de Voyage

Equipement _____

Chameau _____ Couleur/Type _____

CON ___ FOR ___ TAI ___ INT ___ POU ___ DEX ___ DEP ___

Armure _____ Modificateur Dégâts _____ PV _____

Compétences _____

Notes

_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____

Richesses

Argents Transportées _____

Esclaves Importants _____

Revenus _____

Propriétés _____

Trésor _____

Démon ou Élémentaire Lié

Nom _____

Espèce / Type _____

FOR _____ Modificateur aux Dégâts _____

CON _____

TAI _____

INT _____ x 5 = _____ Idée _____ %

POU _____ x 5 = _____ Chance _____ %

DEX _____ x 5 = _____ Dextérité _____ %

DEP _____ Armure _____

Besoin _____

Facultés _____

Armes _____

Compétences _____

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____

Démon ou Élémentaire Lié

Nom _____

Espèce / Type _____

FOR _____ Modificateur aux Dégâts _____

CON _____

TAI _____

INT _____ x 5 = _____ Idée _____ %

POU _____ x 5 = _____ Chance _____ %

DEX _____ x 5 = _____ Dextérité _____ %

DEP _____ Armure _____

Besoin _____

Facultés _____

Armes _____

Compétences _____

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____

Démon ou Élémentaire Lié

Nom _____

Espèce / Type _____

FOR _____ Modificateur aux Dégâts _____

CON _____

TAI _____

INT _____ x 5 = _____ Idée _____ %

POU _____ x 5 = _____ Chance _____ %

DEX _____ x 5 = _____ Dextérité _____ %

DEP _____ Armure _____

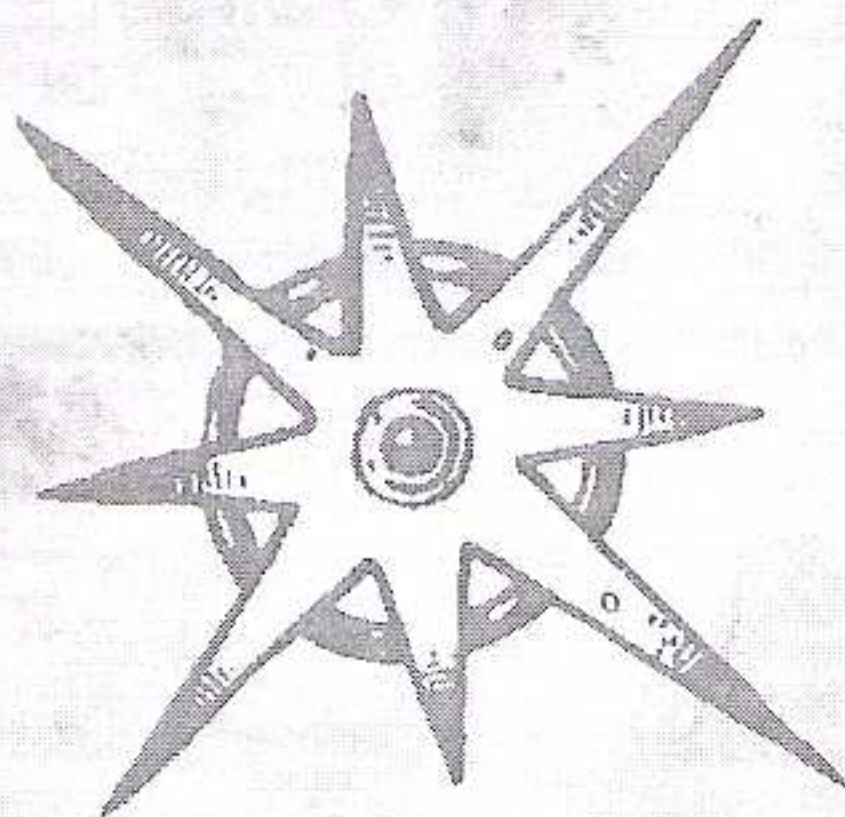
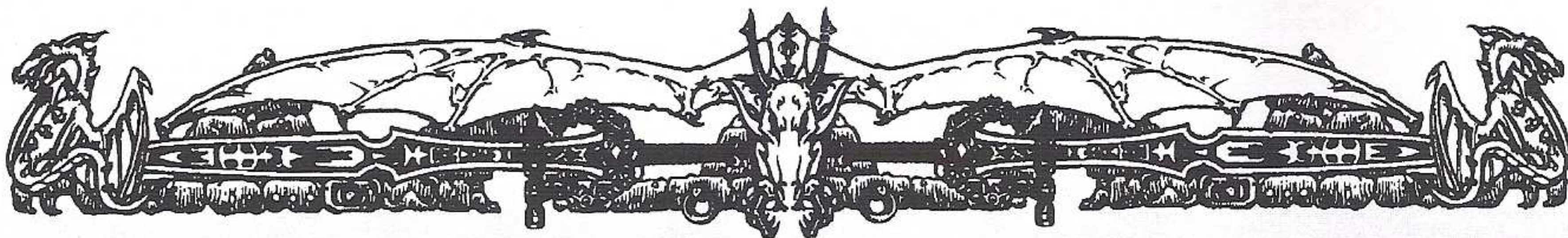
Besoin _____

Facultés _____

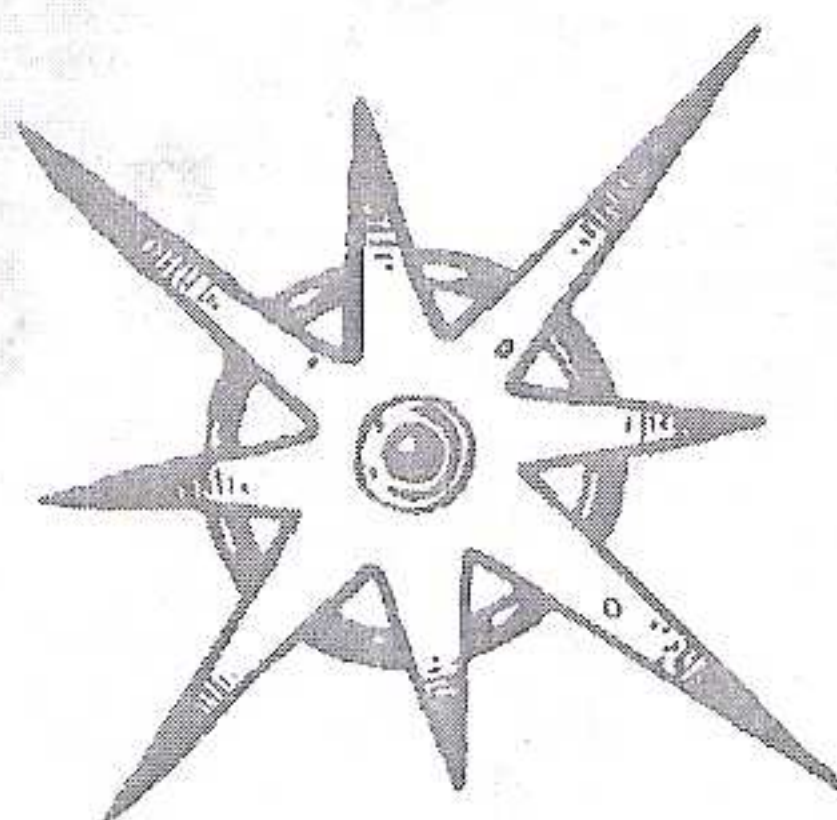
Armes _____

Compétences _____

Pts de Magie Nécessaires à la Convocation _____



Préparez-vous pour de nouvelles aventures
avec LE SAC D'MRRIR,
le prochain supplément consacré à Elric.



Imprimé par les Presses du Tilleul - Tél : 03 82 58 34 34
Octobre 2000
N° d'impression : 00 10 018





Crises Vilmiriennes

«La Flèche de la Loi symbolise la Vérité Seule et le chemin Unique. Les autres voies ne mènent qu'à la folie et au désespoir. Comprenez-le ou souffrez dans vos chairs. Comprenez-le ou souffrez la damnation éternelle. Il n'y a pas d'autres autorité suprême.»

Garrick - Cardinal de la Loi

Crises Vilmiriennes est un recueil d'aventures qui vous entraînera sur les terres de la loi. Les scénarios, dont la difficulté est croissante, pourront être joués indépendamment les uns des autres ou en campagne.

L'Ermitage Orphelin conduira les joueurs en plein cœur d'une querelle entre l'église et l'état. Ils leur incombera de trouver des preuves afin d'innocenter un sujet du roi.

L'Enfer du Sel leur permettra d'apprécier toute l'horreur des mines de sel de Sheff. A eux de savoir comment sortir un prisonnier de ce bain fortement gardé.

Enfin, **Liberté !** mènera les aventuriers à l'intérieur des coques-prisons d'Uhaio. Par la suite, ils devront chevaucher à travers tout Vilmir pour mettre la main sur le dernier survivant d'une grande famille noble.

Le tout est complété par trois idées de scénarios à développer et à glisser à n'importe quel moment de votre campagne.



Vous devez posséder un exemplaire des règles d'Elric pour exploiter pleinement le contenu de ce supplément.

