



LA MALÉDICTION DE LA COMTESSE

INTRODUCTION

APERÇU

À peine arrivés à Port-Ponant, les personnages parviennent à déjouer un vol, ce qui leur vaut d'être engagés par une femme qu'ils pensent être la comtesse Aliana den Solisti : la veuve la plus riche et la plus puissante de la cité. Elle souhaite qu'ils lui fournissent des preuves de la corruption de sa maisonnée. Si les personnages mènent bien leur enquête, ils découvriront que la comtesse a été victime d'un chantage de la part d'un apprenti de Jedakiah, la contraignant à faire de la contrebande d'armes et d'équipement à son profit. Et s'ils parviennent à découvrir les secrets de la comtesse ainsi que la véritable nature de son maître chanteur, ils pourront frapper un grand coup contre Jedakiah.

Ce scénario s'adresse plus aux détectives en herbe qu'aux gros bras. De ce fait, nous vous conseillons une lecture attentive pour vous familiariser avec les principaux protagonistes, leurs interrelations et les événements pouvant survenir en cours de partie.

JOUER LE SCÉNARIO

Le scénario est divisé en quatre parties.

Sur les Quais : Les personnages sont chargés de défendre un navire contre des voleurs.

Audience avec la comtesse : La comtesse embauche les personnages pour enquêter sur son châtelain.

Les Toiles de Port-Ponant : Les personnages cherchent des indices et commencent à démêler la toile d'intrigues.

Secrets et Mensonges : Les personnages ont une chance de détruire un culte de la Mère du Chaos et de trouver un moyen de libérer la comtesse de l'emprise de Jedakiah.

Comme les autres scénarios de Contre le Chaos, celui-ci peut être joué en campagne ou comme une aventure indépendante, ou bien adapté à votre propre campagne. Vous trouverez à la page 38 quelques conseils pour ces différents usages.

Ce scénario étant orienté enquête, nous vous conseillons de lire ou de relire la page 424 du livre de base de R^UNEQUEST. L'ambiance recherchée est proche de celle du Cycle de l'Épée de Fritz Leiber : ici, pas de duels en dentelle ou de nobles sentiments, mais des luttes âpres et des compromissions sordides.

PRINCIPAUX PNJ

- ⇒ Comtesse Aliana den Solisti. Mère d'un garçon de cinq ans et dirigeante de l'une des plus puissantes familles de la cité. Elle semble être la patronne des personnages, mais elle est en fait envoutée par le démon Plume-Ceil.
- ⇒ Plume-Ceil. Un démon lié par Jedakiah pour s'assurer la loyauté de la comtesse. Le démon a pris possession du fils de la comtesse, mais peut également prendre d'autres formes. Sous la forme de la comtesse, il cherche à manipuler les personnages pour qu'ils le libèrent.
- ⇒ Xhago Garthanian, Châtelain des Solisti. Sectateur de la Mère du Chaos et apprenti de Jedakiah, cet homme cruel et ambitieux veille à ce que la comtesse respecte sa part du marché. Toutefois, les flatteries de Plume-Ceil l'ont enhardi et il s'est mis à voler Jedakiah aussi.
- ⇒ « Pouce », maitre-espion du gouverneur de la cité. Il cherche un moyen d'affaiblir les principales familles dirigeantes de Port-Ponant, y compris celle de la comtesse.
- ⇒ Krytos den Krytosi. Un aristocrate crédule qui engage les personnages pour gagner les faveurs de la comtesse.
- ⇒ Péreng le Taché, autrefois Perenge ab Solisti. Initié de Xalghith et ancien prêtre familial de la comtesse, il souhaite maintenant trouver un moyen de confirmer ses soupçons à l'encontre de Xhago et du fils de la comtesse.
- ⇒ Sweggen Neuf Doigts. Derrière sa façade de simple boutiquier, Sweggen est un puissant criminel aux nombreux contacts.

CHRONOLOGIE

SIX ANS AUPARAVANT...

1. Jedakiah arrive secrètement à Port-Ponant et cherche un agent pour importer discrètement des armes, de l'équipement et des substances mystérieuses en provenance de son ancienne contrée.
2. Jedakiah passe un accord avec la comtesse. Il lui assure qu'elle donnera naissance à un enfant et que son mari sera puni pour son adultère. Elle accepte d'inclure secrètement les marchandises de Jedakiah aux cargaisons des caravanes Solisti.
3. L'époux de la comtesse meurt, victime de la sorcellerie de Jedakiah. Toutefois, son fils naît sain et

sauf ; il possède une marque de naissance en forme de rune de la Mère du Chaos, révélant sa nature corrompue à quiconque est familier du culte.

4. Rapidement, Jedakiah accomplit un rituel utilisant les points de Magie de son apprenti Xhago pour lier un démon (Plume-Ceil) au corps du fils de la comtesse.
5. Le démon domine instinctivement la comtesse et s'assure qu'elle protégera son fils au péril de sa vie.
6. Confiant dans la sécurité de son « investissement », Jedakiah retourne vers le nord. Promu châtelain de la famille, Xhago est chargé de surveiller la comtesse.
7. Incapable de résister à la domination du démon et obéissant à Xhago, la comtesse commence à importer les marchandises de Jedakiah, au détriment des intérêts commerciaux de sa famille.
8. Au cours des années suivantes, le démon devient de plus en plus puissant et cherche un moyen de briser le lien. Il ourdit un plan pour encourager Xhago à voler Jedakiah.

RÉCEMMENT

1. Xhago, gagné par la folie des grandeurs, s'arrange pour détourner le dernier bateau de la comtesse. Le démon est averti des plans de Xhago ; il incite Krytos, un noble amoureux de la comtesse, à engager des étrangers pour défendre le vaisseau contre les voleurs.
2. De leur côté, les personnages arrivent à Port-Ponant sans le sou.

MAINTENANT...

1. Krytos engage les personnages pour éviter le vol et capturer au moins un des voleurs.
2. S'ils réussissent, Plume-Ceil organise un rendez-vous avec eux sous l'apparence de la comtesse.
3. La « comtesse » se présente comme une dame en détresse : sa maisonnée a été corrompue, son châtelain (Xhago) la vole et la plupart des membres de sa famille se défient d'elle depuis la mort du comte. Contre une généreuse récompense, elle demande aux personnages de trouver une preuve des crimes de Xhago.
4. Durant leur enquête, les personnages découvrent que Xhago est non seulement un voleur, mais aussi un sorcier à la tête d'un culte dédié à la Mère du Chaos. Et ils apprennent que la comtesse elle-même a sa part d'ombre...

HISTOIRE DE PORT-PONANT

À l'origine, Port-Ponant n'était qu'un petit village de pêcheurs. 800 ans auparavant, une dynastie de Princes Paons venu des Terres de l'Été s'empara de la région. Les Princes Paons importèrent leur culture, leurs arts, leurs marchandises et leur technologie, baptisant leur nouvelle terre Ilan-Den. Malgré les fréquentes tentatives d'extension vers l'intérieur des terres, Ilan-Den resta le seul point d'ancrage permanent des Estivaux (habitants de la Terre de l'Été) dans le Royaume. Après une longue période de prospérité, la cité sombra peu à peu dans la décadence. Quand Sayalis conduisit la guerre contre le Chaos, Ilan-Den reprit vigueur : elle résista à un siège des forces du Chaos, et une petite troupe menée par quatre héros perça les rangs ennemis, fit jonction avec l'armée de Salaylis et la guida à travers une « route cachée » pour renforcer la ville. Jusqu'à la fin de la guerre, la cité fournit les troupes de Sayalis en armes et en équipement provenant des Terres de l'Été, lui permettant de repousser les forces du Chaos vers le nord.

Un affrontement dans le domaine des Solisti, probablement lors de la fête du cinquième anniversaire du fils de la comtesse, fournit aux personnages la meilleure chance de vaincre Xhago. Idéalement, ils doivent trouver un moyen de défaire Xhago sans causer la mort de l'enfant possédé.

LIEUX À DÉCOUVRIR

- ⇒ Boutique des Curiosités de Sweggen : Cette boutique du quartier du Négoce de Port-Ponant est une façade pour les activités de Sweggen Neuf Doigts, le meilleur recéleur de la ville.
- ⇒ Domaine Solisti : Un grand complexe sur la Colline Dorée de Port-Ponant qui abrite la puissante famille Solisti, un démon et un temple caché dédié au culte de la Mère du Chaos.
- ⇒ Maison d'Hôtes de Mendrith-Ran : Un établissement discret du quartier du Négoce où Xhago loue quelques chambres incognito.
- ⇒ Port-Ponant : Le plus grand port du Royaume. Dans cette cité typique du genre « Swords & Sorcery », le pouvoir est aux mains du Tyran. La cité est un mélange bouillonnant de cultures et de styles, mais elle sombre peu à peu dans la décrépitude.
- ⇒ Rêve Vert : Cette fumerie, spécialisée dans le « hareesh », se trouve dans le quartier des taudis de Port-Ponant.
- ⇒ Thermes de Ash-Dynad : Des thermes implantés dans le quartier du Négoce de Port-Ponant, où Xhago mène souvent ses affaires en secret.
- ⇒ Vaisseau Vide : Un bar des quais de Port-Ponant abritant de nombreux personnages douteux.

COMMENCER LE SCÉNARIO

À peine arrivés dans la cité franche de Port-Ponant, les personnages sont contactés par un étranger déguisé. Il recherche des durs à cuire pour protéger un bateau contre des voleurs ; il offre une bonne paye si le vol est empêché et un supplément si l'un des voleurs est pris vivant, car il soupçonne la présence d'un traître parmi l'équipage et veut découvrir son identité. Les personnages doivent préparer un plan pour prévenir le vol et capturer les voleurs sans avertir l'équipage.

Si les personnages réussissent, leur employeur les recontacte pour leur faire savoir que la personne pour laquelle il pense travailler, la comtesse Aliana den Solisti, souhaite les rencontrer et les remercier.

La comtesse est la veuve la plus désirable de la cité. Fille d'un simple marchand, elle s'est élevée à la tête de la famille Solisti – l'une des quatre grandes familles de Port-Ponant. Après la mort de son mari, il y a tout juste cinq ans, elle a cherché à préserver sa flotte marchande ; en important par voie de mer toutes sortes de marchandises raffinées. Elle adore son fils unique, Kellan den Solisti, qui est sur le point de fêter son cinquième anniversaire.

Par la suite, les personnages rencontrent une personne qui se présente comme la comtesse. Celle-ci leur explique qu'elle soupçonne son châtelain (Xhago), le chef de sa maisonnée, d'être derrière la tentative de vol. Xhago a renvoyé nombre de serviteurs loyaux et ambitionnerait même d'épouser la comtesse et donc de devenir le nouveau comte. Inquiète pour la sécurité de son enfant et ne sachant pas à qui faire confiance dans son entourage, la comtesse s'est tournée vers des étrangers, les personnages. S'ils peuvent lui apporter une preuve de la trahison du châtelain, elle pourrait rallier ceux qui lui sont encore loyaux pour l'évincer.

Les personnages doivent suivre les pistes indiquées par la comtesse pour découvrir les véritables plans de Xhago. Car celui-ci ne se contente pas de la voler : il s'adonne aussi à des arts interdits. En retrouvant d'anciens employés des Solisti, ils pourront mieux se protéger contre la sorcellerie et se verront peut-être confier un artefact capable de percer les illusions. Toutefois, le temps joue contre eux : une fois averti de l'intérêt qu'on lui porte, le châtelain réagit violemment...

Mais ce n'est pas tout ! En vérité, celui qui manipule en secret tout ce beau monde est le démon Plume-Ceil. Jedakiah l'avait lié au fils de la comtesse pour s'assurer de l'obéissance de celle-ci ; depuis, le démon cherche à se libérer et considère les personnages comme sa meilleure chance pour arriver à ses fins.

Le scénario débute peu avant le cinquième anniversaire du fils de la comtesse. Si les personnages parviennent à démêler la malédiction de la comtesse, ils se retrouveront face à un dilemme moral. Pour la sauver, iront-ils jusqu'à tuer celui qu'elle aime par-dessus tout ? Pour contrecarrer les plans de Jedakiah, oseront-ils libérer un mal ancien ?

HISTORIQUE

Six ans auparavant, la comtesse rencontra le maître sorcier Jedakiah et noua un accord fatidique. Il cherchait une source d'approvisionnement en armes et en or provenant de son ancienne contrée et elle désespérait d'avoir un enfant. Elle avait subi plusieurs fausses couches et savait que le comte avait enfanté de nombreux bâtards entretemps, aussi cherchait-elle un moyen d'enfanter afin de consolider sa place au sein de la famille et de se venger du comte.

Jedakiah fit d'une pierre deux coups. Il s'arrangea pour que la dernière relation entre la comtesse et son mari aboutisse à la naissance d'un enfant en bonne santé tout en drainant le comte de sa propre vie. À la naissance de l'enfant, le comte mourut. En contrepartie, le sorcier demanda à la famille Solisti de lui fournir secrètement et à des prix préférentiels des marchandises en provenance de son pays natal.

Jedakiah avait cependant des projets plus infâmes pour l'enfant. Conséquence du rituel,

l'enfant était né avec une marque ressemblant à la rune de la Mère du Chaos sur l'abdomen, révélant ainsi la souillure de son sang. Au moyen du placenta corrompu, Jedakiah et son apprenti, Xhago, lièrent Plume-Ceil, un démon Cuquulinéen adulte, au corps de l'enfant. L'apprenti fournit les Points de Magie permanents nécessaires au lien.

Le démon domine l'enfant et par sa nature est capable de dominer sa mère – la comtesse. Astreint à servir Jedakiah, il a été dressé pour répondre aux ordres de Xhago comme s'ils émanaient de Jedakiah.

Une fois satisfait par le lien du démon, Jedakiah servit à la comtesse un mélange de mensonges et de vérités. L'enfant était maudit : si jamais il quittait la maison, il mourrait. Pour vérifier que la comtesse respecte sa part du marché, Xhago serait son nouveau châtelain. Si jamais elle refusait de coopérer, Jedakiah en serait donc informé et activerait « la malédiction de la marque de naissance ». Pour illustrer son propos, Jedakiah lança une Paralysie sur l'enfant, dont il s'était saisi durant la conversation, et le reposa ainsi immobilisé dans les bras de sa mère. Paniquée, elle demanda à Jedakiah de libérer son fils de cette malédiction. Pour démontrer sa « compassion », il mit fin à la Paralysie. Convaincu que la comtesse n'avait aucun moyen d'échapper à son piège, il retourna à Gartharis et laissa Xhago superviser les convois destinés aux clans du sorcier et s'assurer que le démon ne pouvait pas échapper à son lien.

Au fur et à mesure que l'enfant grandissait, le pouvoir du démon se renforçait. Il était capable de régénérer ses Points de Magie en puisant dans l'énergie vitale de son hôte, lui permettant d'utiliser en secret un peu de sorcellerie. Et si le lien restreignait le démon à une zone limitée, il devint capable d'établir plusieurs contacts. Surtout, il réalisa que Xhago était sensible à la flatterie et facile à influencer. Voyant une chance de monter le maître et l'apprenti l'un contre l'autre sans rompre les termes de son lien, Plume-Ceil passa l'année précédente à flatter subtilement Xhago, l'amenant à croire que Jedakiah ne le reconnaissait pas à sa juste valeur.

En remerciement pour la contribution de la cité, Sayalis la renommée Port-Ponant, puis il anoblit les familles des quatre héros et donna à chacune un quartier de la ville. Revigorée, la cité devint un centre de commerce animé et les quatre familles, en accord avec le représentant de Sayalis, gouvernèrent avec efficacité et sagesse.

Aujourd'hui, la gloire de Port-Ponant s'est à nouveau ternie. Les histoires des Guerres du Chaos n'intéressent plus grand monde ; seuls les historiens leur accordent suffisamment d'intérêt pour débattre de la localisation précise de la mystérieuse « route cachée ». Les familles sont affaiblies et divisées ; un seigneur pirate en a profité pour s'emparer de la forteresse dominant les Quais Royaux lors d'un raid audacieux.

Sadjudgeant le titre de Tyran, le pirate a pris le pouvoir : désormais, le commerce de toutes les marchandises nécessite son autorisation et sa parole fait force de loi. Jadis une cité exemplaire, Port-Ponant est désormais dirigée par des voyous et la corruption la gangrène de plus en plus profondément.

Au fil des années, les demandes de Jedakiah augmentèrent, alors que ses paiements, déjà infimes, diminuèrent. Au bord de la banqueroute, la comtesse prit une initiative dangereuse afin de renflouer ses finances : la contrebande sur des navires camouflés, au nez et à la barbe du Tyran de Port-Ponant. Cependant, à l'insu aussi bien d'elle que de Jedakiah, le châtelain commença à dérober les biens de ces navires lors de leur séjour à Port-Ponant, y voyant l'occasion de gagner en richesse et en pouvoir. Subtilement encouragé par le démon, qui lui susurre des rêves de pouvoir et de gloire, Xhago s'est convaincu qu'il pouvait ravir à la fois l'argent, la maisonnée et la comtesse.

Derrière les événements en cours se cache Plume-Ceil. Le démon est une engeance parasite. Sous sa forme naturelle, il se reproduit en inséminant dans un nouveau-né sa propre progéniture à l'état larvaire. Les parents sont rapidement dominés par l'enfant possédé. Lorsque l'enfant grandit, le démon croît aussi, consommant sa victime de l'intérieur lorsqu'elle atteint l'équivalent de la puberté ; à ce moment, l'enveloppe desséchée de l'hôte tombe pour ne laisser qu'un cuqulinéen d'âge adulte. Jedakiah découvre un rituel corrompu, oublié depuis des lustres, qui lui permettrait de lier un cuqulinéen adulte à un enfant né récemment. Le rituel, un don de la Mère du Chaos, emprisonne le démon dans le corps de l'enfant et le lie à la volonté du sorcier, lui fournissant un serviteur puissant, mais dangereux. Le démon est capable de drainer l'énergie vitale de l'enfant pour alimenter sa propre magie ; toutefois, il ne peut se libérer du corps de son hôte à moins que le lien ne soit brisé (par la mort de l'hôte) ou que le sorcier ayant fourni les Points de Magie nécessaires au lien y mette un terme. Dans les deux cas, l'infortuné hôte mourra.

Le démon veut se libérer coûte que coûte. Hélas pour lui, le lien établi par Jedakiah l'empêche de quitter les terres de la famille Solisti et ainsi d'agir directement contre Jedakiah ou Xhago. Il pense donc que sa meilleure chance serait d'amener le châtelain à mettre un terme au lien. En effet, comme Jedakiah était soucieux d'économiser ses propres Points de Magie, il eut recours à l'énergie magique de Xhago, faisant de ce dernier le seul capable de briser le lien. Bien qu'il tint son apprenti en piètre estime, le sorcier ne vit là aucun danger : qui serait assez stupide pour libérer un démon ?

Plume-Ceil essaie de profiter de cette faille. Il prévoit de manipuler Xhago jusqu'à le mettre dans une situation

désespérée, l'obligeant à libérer le démon afin de sauver sa propre vie. Ses constantes flagorneries sont montées à la tête de Xhago, qui croit pouvoir voler Jedakiah en toute impunité. Or, depuis que Xhago vole Jedakiah, le démon peut avancer ses pions tout en respectant les termes du lien, car entraver Xhago dans ce cas signifie aider Jedakiah. Le lien limite ce que Plume-Ceil peut accomplir : toute action directe contre Xhago est proscrite. Néanmoins, des moyens plus subtils sont à sa portée : par exemple, des étrangers pourraient être chargés de découvrir qui vole Jedakiah, et mettraient ainsi Xhago dans une posture délicate...

Habitué à se déplacer secrètement dans le domaine, Plume-Ceil s'est créé quelques déguisements, l'un d'eux étant celui de la comtesse. Apparaissant aux personnages sous ses traits, Plume-Ceil joue le rôle de la dame en détresse, jouant sur les espoirs et les désirs des personnages pour les convaincre de l'aider. Si tout se déroule selon ses plans, les personnages finiront par accuser Xhago ou tenter de l'affronter. Qu'ils tuent Xhago ou l'enfant, ou encore forcent le châtelain à mettre fin au lien, le démon sera libre.

RELATIONS

Les relations entre la comtesse, Xhago, Jedakiah et Plume-Ceil sont les suivantes.

- ⇒ La comtesse est dominée par Plume-Ceil. Instinctivement, elle en a conscience, mais elle est incapable de briser la domination et de refuser quoi que ce soit au démon. Elle sait que Xhago rend des comptes à Jedakiah et qu'il a remplacé plusieurs de ses anciens serviteurs par des gens qui lui sont fidèles, mais elle n'ose pas agir contre lui.
- ⇒ Xhago maintient le lien par ses Points de Magie, mais ne sait pas que Plume-Ceil est capable de sorcellerie et de changer de forme. Il croit que Plume-Ceil est complètement asservi et que ses flatteries sont sincères. Il rêve d'être le nouveau comte des Solis et d'établir son propre culte de la Mère du Chaos à Port-Ponant.
- ⇒ Plume-Ceil a inspiré les rêves de pouvoir de Xhago. Il se doute que son lien fait partie d'un dessein plus vaste de Jedakiah, mais il n'en sait pas plus.
- ⇒ Le mode opératoire de Jedakiah est toujours le même : disposer d'un pantin contrôlant un autre pantin qui lui-même contrôle une victime.

BIENVENUE À PORT-PONANT

Implanté à l'embouchure de la rivière Val-sud, Port-Ponant garde jalousement son statut de cité franche, obtenu cinq siècles auparavant à l'issue des guerres du Chaos. C'est un port animé, une destination pour les marchandises exotiques provenant d'au-delà les mers et un point de départ de nombreuses caravanes vers l'intérieur des terres. La cité elle-même fut jadis gouvernée par les 171 Princes Paons et l'on y rencontre des architectures, des noms et des coutumes sociales étrangères au reste du Val.

Depuis des générations, Port-Ponant est gouverné en alternance par l'une des quatre familles nobles, mais il y a deux ans, un boucanier s'est emparé de la ville lors d'un raid audacieux et la dirige désormais sous le titre de Tyran. La seule loi reconnue est celle de ses troupes et il a tellement augmenté les taxes que même les plus honnêtes se tournent vers le crime pour gagner de quoi vivre.

Le Tyran parie sur le fait que le roi de la Contrée, Myur, est trop faible pour envoyer une armée à Port-Ponant. Malgré la hausse des taxes, les flux commerciaux continuent à traverser la cité et à irriguer le reste de la Contrée, si bien qu'une libération de Port-Ponant, entreprise aussi hasardeuse que couteuse, n'aurait guère d'intérêt économique pour le roi. En outre, la flotte pirate du Tyran est suffisamment puissante pour décourager les envies de pillage de ses rivaux, ce qui sécurise le commerce maritime. Actuellement, le roi montre peu d'intérêt pour Port-Ponant, et semble plus intéressé par son conflit avec le Val Oriental (voir les Ombres Derrière le Trône). Quant aux conseillers du roi, si le renforcement du Tyran les préoccupe, ils s'inquiètent davantage des décrets royaux de plus en plus erratiques.

Profitant du désintérêt du roi, le Tyran a tourné son attention vers les quatre familles nobles de Port-Ponant. Chacune dispose d'un domaine fortifié sur la Colline Dorée ainsi que de troupes loyales et bien équipées, et attaquer un domaine risquerait d'entraîner une alliance des autres familles contre lui. De plus, chaque famille est apparentée aux plus grandes maisons nobles de la Contrée, aussi une attaque directe contre l'une d'elles pourrait forcer le roi à agir. De ce fait, les agents du Tyran cherchent des moyens détournés d'affaiblir les familles et d'éviter qu'elles ne s'allient. Jusqu'à présent, cet équilibre a maintenu la paix et la population se contente du statu quo, mais les risques d'une guerre civile sont une source constante de conversations dans les auberges et les bains publics de Port-Ponant.

La cité est construite autour de deux collines, séparées par le fleuve mais reliées par le Haut-Pont, qui va de la forteresse du Tyran jusqu'à la ville proprement dite, au niveau de la porte Sayalis. Le Haut-Pont est une merveille architecturale, avec des arches s'élevant à 100 mètres au-dessus du fleuve. En contrebas, le Bas-Pont permet d'accéder à l'intérieur par la porte principale de la cité. Protégés par la forteresse du Tyran et le Haut-Pont, les Quais Royaux fournissent aux navires un quai sécurisé de bonne qualité. Les quais de la Vieille Ville sont moins abrités et moins bien entretenus, mais ses tarifs sont à la portée des petits marchands indépendants voulant débarquer leurs marchandises.

Les principaux quartiers et monuments de la cité comprennent :

CASERNES

Ces bâtiments imposants abritent les bandes de flibustiers, de pirates et de mercenaires que le Tyran a rassemblés pour prendre Port-Ponant. La moitié d'entre eux sont vides, le reste est réparti entre les différents groupes armés.

COLLINE DORÉE

C'est une ville dans la ville, où résident les quatre grandes familles. La porte du Temple conduit aux quartiers des temples et des jardins, tandis que la porte du Haut-Pont permet de rejoindre la Forteresse du Tyran par le Haut-Pont. Les gardes de la porte du Temple contrôlent scrupuleusement les allées et venues.

QUAIS ROYAUX

Ces quais abrités sont surplombés par la forteresse du Tyran et la Tour de Guet. Dans chacune de ces fortifications, une batterie d'engins de siège est prête à bombarder tout navire ennemi.

QUAIS DE LA VIEILLE VILLE

De plus en plus en plus délabrés au fur et à mesure que l'on va vers le nord, ces quais sont utilisés par les commerçants indépendants et ceux qui n'ont pas assez d'argent pour amarrer aux Quais Royaux.

QUARTIER DES MARCHÉS

Cette zone comprend la porte Marchande et abrite de nombreux marchés où l'on peut trouver nourriture, boissons, animaux et esclaves. La misère y côtoie la richesse : on patauge un instant dans un coupe-gorge boueux et jonché de détritiques, pour se promener l'instant d'après dans une belle ruelle pavée avec des bâtiments impeccablement entretenus.

QUARTIER DES QUAIS

Tavernes, prostitués et brigands encombrant les ruelles de ce quartier; tous trois ont tôt fait de vider les bourses des visiteurs...

QUARTIER DES TEMPLES ET DES JARDINS

Aussi dénommé les Jardins. Comme leur nom le suggère, ils rassemblent plusieurs bâtiments raffinés et espaces verts. On y trouve le Temple des Quatre Fondateurs et la Place de la Justice.

QUARTIER DU NÉGOCE

Cette zone entre les deux collines rassemble des étals de commerces itinérants ainsi que de nombreuses maisons de ville et chambres d'hôtes, de plus en plus cher au fur et à mesure que l'on se rapproche des Jardins. La porte du Fleuve — la principale porte de la cité — se trouve à l'angle sud-est.

VIEILLE VILLE

Parfois appelée la Colline des Gueux, la Vieille Ville se tasse sur un grand coteau au nord de la cité.

TAUDIS DE LA VIEILLE VILLE

Ici échouent les plus miséreux, ceux qui n'arrivent même pas à se loger sur la Colline des Gueux. On y trouve les pires «trous à hareesh» de la ville. Au fil des années, la politique des dirigeants de Port-Ponant n'a cessé d'osciller entre la négligence, compassion feinte et tentatives de destruction.

LOI ET ORDRE À PORT-PONANT

Le maintien de l'ordre est assuré par la «garde» de Port-Ponant, composée de vauriens travaillant pour le Tyran, lequel reçoit une part de toutes les amendes qu'ils prélèvent. Les citoyens sont verbalisés à la moindre transgression, réelle ou imaginaire, et les gardes reversent 90 % de leurs recettes à leur lieutenant. La peine capitale est prononcée en cas d'insulte envers le Tyran, de trahison, de pratique de la sorcellerie, de contrebande d'armes et de port d'une arme plus longue que l'avant-bras de son porteur (toute arme de taille Moyenne ou Grande et tout bouclier autre qu'une targe) dans l'enceinte de la cité. Les personnages ont intérêt à tenir compte de ces règles...

Le Tyran est paranoïaque et totalement dénué de scrupules. Ses lois restreignant le port d'armes visent à réduire les chances de réussite d'une révolte et à conserver le monopole sur les importations maritimes d'armes et d'équipement de qualité supérieure. La peine capitale favorite est la «mise en boîte», comme l'appellent les habitants. La

victime a la bouche cousue, puis est placée dans une boîte trouée, la tête et les mains dépassant des trous. La boîte est posée sur un socle de la Place de Justice et on laisse la victime mourir de faim. Les passants ont le droit de tourmenter la victime, mais les gardes veillent à ce qu'elle ne périsse pas trop vite.

DESCENTE SUR LES QUAIS

Où les personnages sont engagés pour protéger une cargaison.

Comme souvent, tout commence dans une taverne. Le Vaisseau Vide est plein à craquer de voleurs, de tire-laines, de prostituées, de marins buvant leur dernière paye, ou de mercenaires dilapidant leur solde. Ici, les serveurs doivent se montrer aussi habiles à manier une dague qu'un plateau chargé de boissons. C'est l'endroit idéal pour embaucher une fine lame : un employeur à la bourse remplie trouvera toujours des volontaires, même pour les missions les plus dangereuses.

Aujourd'hui, quelqu'un recrute. Masqué et capuchonné avec tellement d'application qu'il en devient voyant, l'aristocrate Krytos den Krytos entre dans la taverne. Il s'accoude au bar dans un mouvement qu'il croit assuré, puis commande une pinte de la voix profonde et menaçante qu'il prête aux ruffians de basse extraction. Manquant de s'étouffer en sirotant sa pinte, il scrute les environs à la recherche d'aventuriers qui pourraient convenir à sa besogne.

En supposant que les personnages comprennent l'allusion, ou au moins acceptent de se faire offrir un verre, Krytos explique son dessein. Il est responsable d'un bateau amarré dans les quais de la Vieille Ville et il craint que la cargaison ne soit volée dans la nuit. Comme il n'a pas confiance en la garde de la cité ou en l'équipage du bateau pour la protéger, il cherche une aide extérieure. Il souhaite que les personnages surveillent le bateau et prennent les voleurs en flagrant délit. Le groupe recevra 500 fondateurs au total si rien n'est volé, et 100 fondateurs en plus pour chaque cambrioleur capturé, car Krytos aimerait interroger le ou les survivants.

Si les personnages veulent négocier ou poser des questions, la scène peut être jouée intégralement ou gérée de manière abstraite par un jet d'Opposition entre l'Influence ou le Commerce d'un personnage contre l'Influence de Krytos. En cas de réussite du personnage, Krytos double son offre de base ; avec une différence d'un niveau de réussite

ou plus, Krytos double également son offre pour chaque voleur capturé vivant.

Krytos donne peu de détails. Il engage des étrangers parce qu'il n'a pas confiance en l'équipage et dit agir pour le compte d'un marchand respectable. Il ne pense pas que les voleurs soient lourdement armés étant donné qu'ils ne s'attendent pas à rencontrer d'opposition. Il pense qu'ils seront peut-être entre quatre et six. Il ne dira pas d'où il tient ses informations, mais il insiste sur la fiabilité de sa source. Si le groupe veut juger de sa sincérité, opposez la Perspicacité d'un personnage à la Tromperie de Krytos. En cas d'échec, ils n'ont aucune raison de ne pas le croire, et en cas de réussite, il leur paraît honnête.

Si les personnages acceptent le travail, Krytos leur fait jurer de ne pas piller le bateau, puis leur demande de le retrouver au crépuscule devant un entrepôt abandonné des quais de la Vieille Ville. Si les personnages l'ont particulièrement impressionné, il accepte de payer une avance de 50 fondateurs pour leurs préparatifs.

Une fois arrivés au lieu de rendez-vous, les personnages remarquent deux hommes d'armes à proximité de l'entrepôt. Ce sont des gardes du corps de Krytos, chargés de surveiller le bâtiment. À l'intérieur, Krytos se tient devant une table décrépite sur laquelle repose une outre; deux autres gardes se tiennent à ses côtés, la main à l'épée. Des sacs contenant des cordes, des chaînes et des bandeaux sont disposés çà et là. Chancelant, l'haleine empestant le vin, Krytos les accueille d'une voix empâtée puis détaille leur tâche.

Le navire à défendre est le Héraut de Man'agan. Il espère que la tentative de cambriolage aura lieu durant la troisième garde de la nuit, dans environ quatre heures. Il indique un bateau amarré environ 100 mètres plus loin. Il rappelle qu'au moins un cambrioleur doit être capturé puis amené à l'entrepôt. Si les personnages cherchent à en apprendre un peu plus sur la nature de la cargaison, ou sur l'identité de leur employeur, Krytos ne répond pas. Leur travail est d'empêcher le cambriolage et de capturer au moins l'un des malandrins : le reste ne les regarde pas.

DÉFENDRE LE NAVIRE

Les personnages disposent de quatre heures pour trouver des endroits d'où ils pourront surveiller le navire. L'endroit comprend de nombreux bâtiments délabrés, ainsi que des caisses et des tonneaux vides ou cassés. Durant leur attente bercée par les clameurs et les vivats en provenance des tavernes, les personnages assistent au va-et-vient des travailleurs du port et des filles de joie, et voient au moins une patrouille de sentinelles. Sur le navire, deux membres de l'équipage sont de garde. Peu après le retentissement de la dixième cloche, un porteur monte la passerelle avec un panier rempli de nourriture et de boisson. Il parle brièvement avec les deux vigies, sort des boissons du panier puis part; les personnages le voient ensuite déambuler dans une ruelle proche. Environ dix minutes plus tard, les deux vigies s'effondrent. Alors, le porteur fait signe à un groupe de le suivre et se dirige vers le navire.

Il y a 1d4 + 1 bandits et un sectateur. Un bandit reste à côté d'une charrette à bras au bout de la passerelle, le sectateur monte la garde, et les autres bandits commencent à récupérer la cargaison du navire. Ils ne prennent que quelques coffres. Si les personnages ne les interrompent pas, il leur faut trente minutes pour charger la charrette, couvrir les biens avec des couvertures et quitter les lieux. Ils stockeront les marchandises dans un abri proche pour le reste de la nuit; le matin venu, ils rencontreront des recrues d'un recéleur local, Sweggen aux Neuf Doigts.

C'est aux joueurs de décider du moment et du lieu d'intervention. Plus ils attendront, plus ils auront de chances d'en savoir plus sur les buts des voleurs, mais ceux-ci risquent aussi de s'échapper avec une partie de la cargaison. Si les personnages attaquent, le sectateur organise la défense et les bandits, qu'il paie généreusement, se battront tant qu'il reste au combat. Les bandits sont armés seulement de dagues et de gourdins : ils fuiront si les adversaires sont lourdement armés ou que le sectateur est mis hors combat. Le sectateur, Torech, est un fanatique : il combattra à mort ou se suicidera s'il risque la capture, en se tranchant la gorge tout en se jetant à l'eau. Sa dévotion envers la Mère du Chaos empêche l'utilisation de la Manœuvre Reddition. La principale difficulté de l'affrontement consiste à capturer des ennemis, en particulier le sectateur : encouragez les joueurs à faire preuve de créativité dans leurs choix de Manœuvres.

Quels indices trouveront les personnages? En examinant les cargaisons ciblées par les voleurs, ils remarqueront qu'elles portent toutes la marque d'une rune étrange. S'ils possèdent la compétence Connaissance appropriée ou s'ils l'ont déjà vue dans une aventure précédente, ils reconnaîtront la rune de la Mère du Chaos. La même rune est tatouée sur l'abdomen du sectateur.

La plupart des bandits savent que la cargaison volée est destinée à Sweggen et sont prêts à échanger cette information contre leur liberté ou pour éviter une raclée. Ils désignent tous Torech, le sectateur, comme le chef de leur bande. Ils ne savent pas grand-chose de lui ou de son culte, et n'ont jamais

LES QUATRE FAMILLES DE PORT-PONANT

Descendants de Solis l'Équitable, les SOLISTI se sont spécialisés dans le commerce et ont de nombreux contacts dans les Terres de l'Été ainsi que dans le Val. Depuis cinq siècles, les caravanes des Solisti sillonnent les routes de la Contrée. Leur divinité patronne était Xalgith ; toufedois, il y a quatre ans, la comtesse coupa les liens unissant la famille à la divinité.

Les KRYTOSI descendent de Krytos Coeur de Lion. Ils sont passés maître dans l'art du combat et de la forge d'armes. Ils fournissaient autrefois le gros du contingent des gardes, mais le Tyran les a démilitarisés et l'essentiel de leurs revenus provient désormais de leurs bains publics. Leur divinité patronne est Sormund.

Les QUEOLLISH descendent de Quel l'Érudite. Ils s'occupent aussi bien de l'entretien des lumières de la cité, que de la gestion de la guilde des messagers ou de mécénat. Leur influence est limitée comparé aux autres familles, mais ils sont parmi les plus riches grâce à leur rôle dans la préparation de l'hareesh, un puissant narcotique. Leur divinité patronne est Menissa.

Héritiers de Ves'End le Magnifique, les VES'ENDRI sont des architectes et des bâtisseurs : on leur doit une bonne partie des plus beaux bâtiments de la vie. Une vieille tradition veut que la plus jeune fille de chaque génération dirige les Maisons de la Compassion et ce qui tient lieu de guilde des guérisseurs à Port-Ponant. Leur divinité patronne est Aliya.

travaillé avec lui auparavant. Torech ne s'intéressait qu'à la marchandise marquée et devait donc être bien renseigné.

Si les personnages parviennent à capturer et à interroger Torech, celui-ci fait appel à son Serment envers la Mère du Chaos pour résister à la torture ou aux menaces. Si les personnages découvrent son allégeance (en voyant son tatouage par exemple) et révèlent qu'ils connaissent déjà le culte de la Mère du Chaos, il les maudira et chantera les louanges de la déesse, qui « dévorera bientôt tous les infidèles ». Il est capable de proférer des insultes pendant des heures et se suicidera à la moindre occasion.

Une fois les voleurs mis hors combat, Krytos prend le relais. Il congédie les personnages après les avoir payés. Ses quatre gardes du corps ligotent les éventuels prisonniers, puis les passent à tabac ; toutefois, aucune information intéressante n'est obtenue et le sectateur, s'il est capturé, parviendra à se suicider lors d'un moment de distraction de ses ravisseurs. Plus tard dans la journée, Krytos rencontre un de ses intermédiaires, un gamin des rues nommé Meggo, qu'il charge d'envoyer un message au domaine des Solisti. Meggo rapporte le message à Plume-Ceil, qui imagine alors un plan...

AUDIENCE AVEC LA COMTESSE

Où les personnages rencontrent leur protectrice.

Deux jours après le vol, Krytos sollicite à nouveau les personnages. Il les invite aux bains publics du Salubrium sur la Colline Dorée ; sur place, il leur dit que son employeur veut les remercier en personne. L'entretien aura lieu à l'aube dans le domaine des Solisti sur la Colline Dorée. Krytos ne le montre pas, mais l'initiative de la comtesse l'a vexé : non seulement il doit servir de simple messager, mais il n'est même pas invité à l'entretien ! Il charge désormais un de ses gardes du corps de surveiller les personnages.

Le domaine Solisti est décrit en détail à la page 28

Le matin suivant, les personnages sont accueillis au portail du domaine Solisti sur la Colline Dorée. Les gardes leur demandent de laisser leurs armes et armures dans la guérite, puis les conduisent vers la cour à colonnade la plus proche de la tour Solis. Là les attend un délicieux assortiment de viandes caramélisées et de thé à la menthe. Comme le reste du camp, la colonnade a connu de meilleurs jours : les colonnes en marbre sont craquelées, les bancs décorés sont, et le sol est couvert de feuilles et de boue.

ETIQUETTE DES BAINS PUBLICS

Les joueurs tiennent souvent à ce que leurs personnages soient armés en toutes circonstances, ne serait-ce qu'avec un couteau caché dans un endroit que la décence ne permet pas de nommer. Les règlements des bains publics empêchent cela : un client doit se dévêtir entièrement avant de se voir remettre sa robe de bain. Tenter de passer outre ces règles, avec des pots-de-vin par exemple, est très risqué, car les bains publics doivent leur prospérité en grande part à leur réputation de sûreté faisant d'eux des lieux de réunion très prisés. Assurez-vous que les joueurs comprennent ces particularités avant l'entretien avec Krytos ; vous renforcerez ainsi l'effet de surprise lors de l'entretien avec Xhago dans les bains de Ash-Dynad (voir page 25)

Les personnages ont le temps d'étudier quelque temps les lieux avant l'arrivée d'une personne encapuchonnée. Celle-ci regarde brièvement autour d'elle, enlève sa capuche, respire profondément, puis dit : « Je ne puis vous dire à quel point je suis reconnaissante de votre venue ». En vérité, cette personne est Plume-Œil, qui utilise son sort de Métamorphe (Humain) pour prendre l'apparence de la comtesse. Le démon compte sur le fait que les personnages sont des étrangers n'ayant jamais vu Aliana de près. Affectant une expression courageuse mais inquiète, la « comtesse » se présente et explique son problème.

Elle a découvert que Xhago, son châtelain, la vole de manière éhontée. Il a renvoyé des serviteurs loyaux pour les remplacer par ses propres partisans et répand des rumeurs viles sur elle auprès des autres employés. Pire encore, il a commencé à lui faire des remarques obscènes et sous-entend même qu'elle devrait se donner à lui... La comtesse en frémit d'horreur.

Reste à prouver ses méfaits. Si elle se contente de l'accuser, elle craint qu'il réponde par la violence ; de plus, l'incident risquerait d'attirer l'attention du Tyran, qui guette la moindre occasion d'agir contre les quatre familles. Comme les personnages ont déjà prouvé leur valeur et qu'elle ne sait plus en qui avoir confiance dans le domaine, elle les supplie de l'aider. S'ils réussissent à trouver des preuves, elle pourrait sûrement gagner la majorité du personnel à sa cause et expulser Xhago.

Plume-Œil a considérablement augmenté son Charisme et essaie de jouer sur la corde sensible des personnages : lubricité, avidité, noblesse d'âme, etc. C'est l'occasion d'utiliser les Passions des personnages ou même d'en créer de nouvelles : un personnage tombera peut-être amoureux de

la comtesse alors qu'un autre se mettra à détester le châtelain. La comtesse offre aussi 50 fondateurs par jour, en plus des éventuelles dépenses nécessitées par l'enquête. Si les personnages accomplissent la mission, ils obtiendront sa gratitude éternelle et 5 000 fondateurs chacun. Comme avance, elle donne à un personnage une de ses boucles d'oreille en diamant : elle vaut 1 000 fondateurs et peut être échangée localement contre 400 fondateurs.

Les personnages voudront peut-être effectuer des tests de compétence, Perspicacité notamment, pour juger de la fiabilité de la comtesse. Ils n'ont aucune raison de douter de l'identité de la comtesse et Plume-Œil prend garde à ne dire que la vérité. De plus, le démon est nerveux : il sent qu'il n'est pas loin de dépasser les limites du lien. De ce fait, un test de Perspicacité réussi révélera que la comtesse semble dire la vérité, et qu'elle a l'air inquiète et nerveuse. En cas d'une Réussite Critique qui surpasse le jet de Tromperie lancé secrètement pour Plume-Œil, le démon commet une petite erreur qui aura son importance plus tard : lorsque le personnage rencontrera la véritable comtesse, il comprendra que ce n'est pas la femme qu'il a vue dans la cour. N'en parlez pas au joueur maintenant, mais prenez-en note pour plus tard.

Même si les personnages ne posent pas de questions, Plume-Œil fera de son mieux pour leur donner quelques indices. Tout ce que dit le démon est vrai, bien qu'il choisisse ses mots avec soin.

- ⇒ La comtesse se rend désormais compte qu'elle n'aurait jamais dû renvoyer son précédent châtelain, Miguel ab Arranchez. Elle le regrette amèrement. Si les personnages demandent plus de détails à ce sujet, elle leur dit que les bijoux de la famille Solisti furent retrouvés dans les quartiers de Miguel, ce qui entraîna son renvoi. Toutefois, peu après le renvoi, elle apprit que Miguel avait accusé Xhago de l'avoir piégé lors d'une discussion houleuse. Aujourd'hui, Miguel est dans une mauvaise passe et fréquente les établissements pour drogués des taudis.
- ⇒ Bien que Xhago vit dans la demeure, il passe beaucoup de ses nuits au-dehors, elle ne sait où. Peut-être qu'une filature révélera des informations intéressantes ?
- ⇒ Qu'est-il arrivé à son mari ? À la mention de son mari, elle blêmit et ses yeux s'emplissent de larmes. Elle se contente de dire que le comte était un homme bon, qui ne méritait pas de mourir sans avoir pu voir son fils. Sa mort fut aussi soudaine qu'inattendue et

beaucoup blâment le vieux médecin de la famille, plus intéressé par la boisson que par son art.

- ⇒ Si les personnages s'intéressent au médecin, elle leur répond qu'une étrange maladie l'a emporté il y a quatre ans. Elle accorde une pension à la veuve.
- ⇒ Si les personnages parlent de vendre la boucle d'oreille, elle leur conseille de ne pas utiliser les services de Sweggen : celui-ci aurait des liens avec le châtelain. Ici, elle utilise de la psychologie inversée. Elle ne fait pas confiance au contremaître des quais des Solisti, Benzaad ab Keffi, car elle pense qu'il doit coopérer avec Xhago.
- ⇒ Pour correspondre avec les personnages, elle peut leur envoyer un messenger, un garçon des rues nommé Meggo, à l'aube de chaque journée, où qu'ils séjournent. La discrétion est toutefois vitale. S'ils ont besoin de la rencontrer, il suffit de le demander à Meggo.
- ⇒ Elle refuse de répondre à certaines questions. Elle ne parlera pas de la cargaison du Héraut et n'expliquera pas pourquoi elle fait de la contrebande au nez et à la barbe du Tyran. Elle refusera aussi de parler de sa vie privée, sentimentale ou religieuse, et de son fils. Toute question sur ce dernier l'amènera à simuler une colère, et des questions trop insistantes mettront fin à la conversation. Enfin, elle passera sous silence le prêtre Perenge et répondra simplement « non » si on lui demande de recommander un prêtre de confiance. Plume-Ceil veut éviter l'implication des sectateurs de Xhago, surtout s'ils ont des talents magiques.

Plume-Ceil est supérieurement intelligent, charismatique et un expert en tromperie. Toutefois, comme il est contraint de servir son maître et ne peut pas quitter le camp, il est limité tant dans ses paroles que dans ses actes. Si les personnages commencent à le presser ou à poser des questions géantes, il se concentre sur une illusion sonore, qu'il a lancée juste avant la rencontre. Cela donne l'illusion que quelqu'un appelle la comtesse et permet au démon d'écourter la rencontre en leur demandant une dernière fois de l'aider. Plume-Ceil utilise tous les moyens possibles pour convaincre les personnages : voix sensuelle, air effrayé mais résolu, mention de ses richesses et de sa capacité à récompenser amplement les personnages.. La comtesse devrait apparaître comme une belle veuve esseulée attirant les convoitises d'un châtelain machiavélique : de quoi faire bouillonner le sang d'un héros viril!

LES TOILES DE PORT-PONANT

Où les personnages se rendent compte que le mensonge côtoie toujours de près la vérité...

Cette partie du scénario est un « bac à sable » animé par les actions des personnages plutôt que par une succession linéaire d'évènements. Les personnages peuvent aller où ils le désirent afin de trouver les indices dont ils ont besoin. Dans cette section, nous présenterons les informations de notoriété publique sur la comtesse et détaillerons quelques personnages-clés, notamment où ils peuvent être trouvés, ce qu'ils savent, et ce qu'ils pourront révéler aux aventuriers.

Au fil de leur enquête, les personnages devraient se rendre compte qu'une fête d'anniversaire est prévue pour le fils de la comtesse, cinq jours après leur premier entretien avec elle. Ce sera là l'occasion de pénétrer le domaine des Solisti afin de résoudre le mystère.

Les aventuriers n'ont pas besoin de rencontrer tout le monde et ils peuvent obtenir les indices de plusieurs façons. De plus, Plume-Ceil fera de son mieux pour leur fournir des informations.

Les personnages non joueurs ont leurs propres objectifs : même s'ils peuvent réagir aux initiatives des personnages, ils agiront aussi indépendamment d'eux. Toutefois, leurs actions devraient se baser ce qu'ils sont censés savoir, car personne n'a une compréhension complète de la situation. Bien entendu, du fait de la taille de Port-Ponant et de la liberté d'action des personnages joueurs, vous aurez peut-être besoin de créer d'autres PNJ.

INFORMATIONS DE NOTORIÉTÉ PUBLIQUE

Si les personnages ne sont pas originaires de Port-Ponant, ils devront apprendre à se repérer dans la ville et à comprendre la politique locale. Des étrangers peuvent facilement connaître la brève histoire de Port-Ponant relatée plus tôt (page 4) en payant quelques coups à boire dans des bars ou en s'offrant une leçon d'histoire auprès d'un scribe du Temple des Quatre Fondateurs.

Le but principal des personnages est à priori de savoir ce que l'on dit de la famille Solisti et du châtelain. Ils n'apprendront pas grand-chose sur Xhago ; ceux qui l'ont rencontré le dépeindront généralement comme un étranger du nord arrogant et au caractère volatile, mais ne le soupçonneront pas de dissimuler de sombres secrets.

Par contre, la comtesse excite les fantasmes les plus débridés de la population de Port-Ponant; une veuve mystérieuse et puissante est une cible privilégiée des ragots en tous genres. La plupart des rumeurs se rapportent à la mort de son mari, à sa vie recluse dans son domaine et au fait qu'elle ne s'est jamais remariée. Une liste des principales rumeurs est indiquée plus loin : si elles se basent sur des faits réels, aucune n'est entièrement vraie et la plupart sont contradictoires. Plusieurs PNJ pourront les distiller petit à petit aux personnages.

Des personnages originaires de Port-Ponant ou de ses environs sont au courant des informations les plus répandues et connaissent 1D4 rumeurs dans la liste pour chaque tranche de 50 % dans leur compétence Savoir Régional.

La liste suivante comprend les informations les plus connues sur la comtesse et les Solisti et donc les plus faciles à obtenir.

- ⇒ C'est une veuve avec un fils unique qui est né il y a cinq ans, peu après la mort de son mari.
- ⇒ Son fils n'a jamais quitté le domaine des Solisti sur Colline Dorée.
- ⇒ Elle dirige la famille Solisti, qui se spécialise dans l'importation de biens venus d'outremer et leur transport par caravane vers l'intérieur de la Contrée.
- ⇒ Chacune des quatre familles soutient un des cultes des Quatre Fondateurs. Les Solisti soutenaient autrefois le culte de Xalghith, mais la comtesse y a renoncé.
- ⇒ Les rumeurs concernant la comtesse abondent; les principales sont détaillées ci-dessous.
- ⇒ C'est juste une arriviste qui a commandité le meurtre de son mari.
- ⇒ C'est une mégère stérile qui a refusé d'honorer ses devoirs conjugaux. Lorsqu'il a menacé de divorcer, elle s'est offert les services d'un amant/sorcier/parent pour le tuer.
- ⇒ C'est une libertine dont les multiples liaisons ont brisé le cœur du comte. Le pauvre est mort le cœur brisé lorsqu'il s'est rendu compte que son fil a été conçu par un autre.
- ⇒ Tout le monde sait que le vieux comte badinait çà et là, comme tous les hommes. Un mari jaloux l'a tué et la comtesse a dissimulé la vérité pour préserver sa réputation.
- ⇒ Son fil ne quitte jamais le domaine, car il est très malade ou horriblement défiguré.
- ⇒ Son fils est reclus parce qu'une sorcière l'a maudit à sa naissance, en prétendant qu'il serait assassiné par un homme qu'il n'aurait jamais vu.
- ⇒ Son fils a la peau sombre, les cheveux roux, des yeux bleus, ou est inhumainement beau; et si on le voyait en public, son véritable père serait vite identifié.
- ⇒ Son fils est en réalité une fille : la comtesse garde le secret pour que son enfant puisse hériter de la fortune familiale.
- ⇒ La comtesse a une liaison avec le Tyran, un ambassadeur du roi ou le chef de la famille Krytos. Certains disent même qu'elle s'est acoquinée avec les trois et les dresse les uns contre les autres.
- ⇒ La comtesse couche avec des femmes, deux hommes à la fois, son étalon, ou des démons; ou bien se rend au port sous un déguisement pour se faire culbuter par des marins, ou encore évite toute relation, car une malédiction a fermé son sexe.
- ⇒ La comtesse ne sort plus de son domaine, et une sosie la remplace pour les grandes occasions publiques.
- ⇒ La comtesse a interdit la vénération des Quatre et offre des sacrifices à un démon d'outremer, ne vénère plus les dieux ou adore un dieu ophidien des montagnes avec qui elle couche la nuit.
- ⇒ La comtesse fait brûler en permanence des bougies et de l'encens en souvenir de son mari.

L'encadré de la page 37 fournit une sélection de rumeurs circulant en ville et en ajouter de nouvelles, par exemple pour établir des connexions avec des événements d'autres scénarios de Contre le Chaos.

ANIMER UNE ENQUÊTE

Une enquête libre peut être difficile à animer et à jouer. Le Maître de Jeu doit avoir une bonne vue d'ensemble de l'intrigue et être capable d'anticiper les réactions des personnages non joueurs aux actions des aventuriers ainsi qu'aux principaux événements. De leur côté, les joueurs sont censés faire preuve d'initiative, d'autant plus que leurs décisions seront souvent basés sur des informations incomplètes.

Avant d'animer le scénario, nous vous encourageons de réfléchir au style de partie correspondant le mieux à votre groupe. Les deux extrêmes sont :

ACTION. Dans ce style, les indices les plus importants sont faciles à trouver, car il est plus intéressant de savoir ce que les joueurs feront des informations à leur disposition. Comme les personnages n'auront pas forcément des compétences d'investigation, recourez aux Points de Chance de Groupe pour distribuer les indices, ou bien fournissez les informations les plus significatives d'une rencontre au personnage ayant posé les questions les plus pertinentes ou à celui qui prêt à dépenser un Point

PERSONNAGES, LIEUX ET ÉVÈNEMENTS

de Chance. Comme certains joueurs considéreront cela comme de la triche, évitez de tout dévoiler : contentez-vous de donner juste assez d'indices pour que les personnages aient des pistes à suivre.

RÉFLEXION. L'accent est mis sur la récolte d'indices, et les personnages doivent réussir des tests de compétence pour les obtenir. En cas d'échec à un test, les Points de Chance permettent de relancer les dés ou de trouver une autre opportunité de trouver l'indice. Interdire les Points de Chance pour les investigations risque de frustrer les joueurs, mais peut aussi les inciter à chercher d'autres moyens de glaner des indices.

Avant le début du scénario, nous vous conseillons de décider si les indices seront donnés : automatiquement, en dépensant des Points de Chance, en réussissant des tests de compétence qui peuvent ou non être relancés grâce à des Points de Chance. Une partie orientée action peut sembler plus facile, mais les joueurs qui dépensent trop de Points de Chance sur des indices risquent de se trouver en mauvaise posture lors des combats...

Où sont révélés les secrets de Port-Ponant, petits et grands.

Plusieurs personnalités de Port-Ponant sont décrites, avec aussi ce qu'elles savent, leurs liens avec d'autres personnages et leurs objectifs. Les pistes directement fournies par Plume-Ceil sont indiquées en premier, et les autres personnalités sont recensées par ordre alphabétique. En tant que Maître du Jeu, vous aurez à donner vie aux situations en fonction des décisions des joueurs.

Une chronologie des événements est donnée à la page 15 ; selon les actions des personnages, certains événements peuvent être déplacés ou ne pas avoir lieu.

PERSONNAGES NON JOUEURS

XHAGO

Les personnages peuvent suivre Xhago afin de trouver des preuves de sa corruption. Pour rester discrets, ils doivent effectuer périodiquement un test d'Opposition Facile de Sens de la Rue (ou Standard de Discrétion) contre la Perception de Xhago. Pendant son temps de service, Xhago voyage avec un palanquin porté par deux serviteurs Solisti et escorté par deux gardes Solisti (tous deux des adorateurs de la Mère du Chaos). Il est donc facile à suivre, mais difficile à prendre en embuscade. Au fil de la journée, il devient de plus en plus paranoïaque et à l'affût du moindre signe de danger ; les personnages ne sont pas les seuls à s'intéresser à lui...

Les déplacements les plus probables de Xhago durant les premiers jours sont les suivants.

Jour 1 (jour de l'entretien avec la comtesse).

Il passe l'essentiel de la journée dans les quais du Roi. Durant l'après-midi, il a une altercation avec le contremaitre Benzaad ab Keffi dans une chambre de la maison d'hôtes de Mendrith-Ran. Il accuse Benzaad d'être soul à son travail et d'être impliqué dans le vol des marchandises de l'Héraut. Histoire d'éloigner Xhago du domaine pour la journée, Plume-Ceil a insinué que

Benzaad sait peut-être quelque chose au sujet du vol. Les personnages n'auront surement pas l'occasion d'assister à la dispute, mais pourront peut-être voir les deux hommes sortir ensemble de la maison d'hôtes. Un jet Standard ou Difficile de Perspicacité (selon leur poste d'observation) suggère qu'une sérieuse dispute vient de se produire ; Benzaad a le visage marqué de nombreuses contusions récentes et semble extrêmement inquiet. Au début de la soirée, un homme à l'air brutal demande à voir Xhago. Un jet Difficile de Perspicacité indique qu'au moins un des personnages l'a déjà vu sans pouvoir le reconnaître précisément. Une Réussite Critique révèle qu'il est Kantis Langue Jaune, un habitué du Vaisseau Vide. Kantis a entendu dire que Benzaad offre une récompense à quiconque pouvant le renseigner sur les défenseurs de l'Héraut. Il pointe les personnages du doigt et demande son argent ; en guise de récompense, il se fait passer à tabac puis vider des lieux.

Jour 2. Xhago passe la journée dans le domaine, où il parle à Plume-Ceil et prie en l'honneur de la Mère du Chaos. Le soir, il se déplace déguisé à travers des ruelles, aboutissant aux bains de Ash-Dynad. Il y rencontre deux voyous d'un gang de rue et les embauche. À partir du deuxième jour, un des hommes de Sweggen (65 % en Sens de la Rue) surveille Xhago.

Jour 3. Durant la matinée, Xhago envoie des messagers à la recherche des personnages et les invite à s'entretenir avec lui dans les bains d'Ash-Dynad. Il reste dans le domaine jusqu'au moment de rencontrer les personnages. Après l'entretien, il se rend chez Mendrith-Ran pour faire profil bas pendant quelque temps.

Jour 4. Si les personnages survivent à l'embuscade, Xhago s'enfuit dès le matin vers le domaine des Solisti. Il pense désormais que les personnages travaillent pour quelqu'un d'important, voire pour Jedakiah. Il parle avec Plume-Ceil, qui confirme ses soupçons : Jedakiah a peut-être accepté de nouveaux apprentis pour contrer le pouvoir grandissant de Xhago. Durant l'après-midi, deux des gardes servant le plus souvent d'escorte à Xhago quittent le domaine dans des vêtements civils ; ils se rendent dans les quais de la Vieille Ville, où ils achètent deux serpents venimeux qu'ils ramènent au domaine.

CHRONOLOGIE DES ÉVÈNEMENTS

Jour	Evènements
Jour 1 matin	Les personnages rencontrent la comtesse dans le domaine Solisti. Xhago découvre l'identité de ceux qui ont déjoué le pillage du Héraut.
Jour 2	Sweggen découvre l'identité des personnages grâce à des informateurs du Vaisseau Vide et tente d'organiser une rencontre avec eux. Pouce arrive à la conclusion que le Héraut transportait des biens de contrebande pour la comtesse.
Jour 3	Xhago rencontre les personnages aux Bains Exotiques d'Ash-Dynad. Pouce découvre l'identité des personnages et de leur rôle dans la défense du Héraut : il les fait suivre.
Jour 4	Meggo (le messenger des personnages) est assassiné. Durant la nuit, une tentative d'assassinat vise les personnages : voir l'évènement Serpent dans la Nuit.
Jour 5	Si les personnages n'ont pas déjà cambriolé les appartements secrets de Xhago, Sweggen trouve d'autres individus pour se charger de la tâche.
Jour 6	La fête d'anniversaire du jeune comte.

PERSONNAGES, LIEUX ET CONNEXIONS

Personnage ou lieu	Où et quand
Bains Exotiques de Ash-Dynad	Des bains publics dans la quartier du Négoce fréquenté par Xhago, le châtelain des Solisti.
Maison d'hôtes de Mendrith-Ran	Un établissement du quartier du Négoce où Xhago a loué des chambres sous un nom d'emprunt.
Le Rêve Vert	Un trou à hareesh dans les Taudis où on peut trouver Miguel, l'ancien châtelain des Solisti.
Pouce	Le maître-espion du Tyran. Il croit que la comtesse dirige un commerce de contrebande. Son but est de détruire la famille Solisti. On peut le trouver n'importe où dans la ville, surtout là où on s'y attend le moins.
Pérenge le Taché	Ancien prêtre de la famille Solisti. Il pense que Xhago est un sorcier et que l'enfant de la comtesse est possédé par un démon et il veut prouver ses soupçons. On peut le trouver dans la Maison des Quatre Fondateurs dans la quartier des Temples.
Meggo	Un gamin des rues qui transporte des messages et accomplit des commissions pour Plume-Oeil.
Miguel Ab Solis	Alias "Mig le Vereux". Il sait que Xhago est un sorcier et croit qu'il est derrière la mort du comte. Son but est de réunir assez de fondateurs pour payer sa dose de hareesh.
Malli-An, la veuve	Veuve de l'ancien médecin de la comtesse. Elle est persuadé que son mari s'est réincarné en canari. Elle sait que Xhago possède un étrange tatouage. Son but est de trouver lequel de ses canaris est son mari. Vit dans une maison du quartier du Négoce.
Benzaad ab Keffi	Contremaitre des quais des Solisti et bras-droit de Xhago. Il sait que l'opération de contrebande de Xhago perd beaucoup d'argent.
Sweggen aux Neuf Doigts	Un réceleur qui a eu affaire avec Xhago. Il sait que Xhago s'octroie une part des profits de son activité de contrebande. Son but est de se faire rembourser les pertes que Xhago lui a fait subir tout en gardant les bonnes grâces de Pouce. On le trouve généralement dans son échoppe dans le quartier de la Vieille Ville.

Jour 5. À ce stade, les actions de Xhago dépendent de celles qu'ont accomplies les personnages contre lui. La comtesse s'attend à ce qu'il supervise les préparatifs de l'anniversaire de son fils, mais il laisse cela à d'autres et passe le plus clair de son temps à essayer de collecter des informations sur les personnages en envoyant des sectateurs ça et là.

LA COMTESSE

Les personnages auront du mal à approcher directement la véritable comtesse. Elle consacre les prochains jours à organiser l'anniversaire de son fils et ne quitte son domaine que pour rencontrer un tailleur ou un bijoutier, toujours en palanquin et accompagnée de nombreux serviteurs. Les personnages doivent donc soit parvenir à entrer dans le domaine et à gagner ses quartiers privés, soit obtenir une audience.

En tant que châtelain, Xhago est chargé de filtrer les visiteurs indésirables et rejettera toute audience. Si les personnages attendent une absence de Xhago, le majordome, le vieillissant et légèrement sénile Imahan ab Solisti, les rencontre à l'entrée du domaine et leur demande les raisons de leur venue. Selon leur récit, les personnages devront réussir un test Difficile d'Influence ou Standard de Tromperie pour le persuader de leur accorder une audience avec la comtesse. Imahan leur demandera ensuite de patienter pendant quelque temps (1d4 heures). Durant l'entretien avec le majordome, une femme aux yeux sombres et à la mine renfrognée nettoie avec peu d'entrain la cour à proximité. Si un personnage décide d'examiner les environs pendant la discussion et réussit un jet Standard de Perception, il remarquera que la servante semble écouter avec attention. Si Imahan accepte d'arranger un entretien, la servante va auprès du sectateur de la Mère du Chaos de plus haut rang pour l'avertir que des étrangers veulent voir la comtesse. Comme Xhago a spécifié qu'aucun entretien ne pouvait survenir en son absence, deux gardes sectateurs entrent dans la pièce, expliquent aux personnages que les plans ont changé, puis les escortent en dehors du domaine, en usant de la force si nécessaire.

Malgré ces obstacles, les personnages peuvent réussir à rencontrer la comtesse. Elle se montrera courtoise, bien que préoccupée. En général, deux dames de compagnie et deux gardes sont présents, l'un d'entre eux au moins étant un sectateur. Si les personnages prétendent la connaître, elle est interloquée, car elle ne les a jamais vus auparavant. Un jet Standard de Perspicacité révèle qu'elle dit la vérité, à moins d'être une excellente menteuse. Si les personnages tentent

d'accuser Xhago de vol, la comtesse est gênée : elle sait que Xhago est l'homme de Jedakiah et que de nombreux serviteurs lui sont fidèles, mais elle ne veut pas que les personnages, de parfaits inconnus, causent des problèmes. Elle met immédiatement fin à l'audience en défendant sans conviction Xhago : un jet Facile de Perspicacité laisse entendre qu'elle doit être au courant des activités de son châtelain.

Si les personnages lui racontent une histoire abraca-dabrante au sujet d'un démon qui posséderait son enfant, la surprise la réduira temporairement au silence. En son for intérieur, elle sait que son fils n'est pas ce qu'il semble être, toutefois son emprise sur elle est trop forte pour qu'elle l'admette consciemment. Elle sait aussi que Jedakiah est capable de tuer son enfant à distance. Sans un objet tel que la Longue-Vue de Vision Véritable (voir page 23), elle refusera de croire les personnages et ordonnera qu'on les jette dehors, au besoin par la force. De plus, les sectateurs auront rapidement vent de la rencontre et les personnages remarqueront de nombreux visages hostiles suivant du regard leur départ.

LA FAUSSE COMTESSE

Plume-Ceil retarde aussi longtemps que possible toute nouvelle rencontre avec les personnages désireux de parler à la comtesse. Il sait qu'un tel entretien est risqué et les Points de Magie qu'il devra dépenser ne seront pas tous récupérés avant la fête d'anniversaire ; or, il compte avoir besoin de magie à ce moment-là.

L'entretien se déroule à l'aube près du portail sud du complexe, où il rencontre normalement le gang de Meggo. Au bout de nombreux mois passés à chercher des moyens de se libérer, il a réussi à attirer l'attention de Meggo, un enfant des rues qui trainait dans les parages malgré les remontrances des gardes ou des passants. Depuis, Plume-Ceil a noué une alliance profitable avec Meggo et sa bande.

Le portail n'est plus utilisé et a été comblé avec des pierres. Plume-Ceil a peu à peu enlevé quelques pierres autour du vieux grillage : c'est un endroit parfait pour communiquer discrètement sans trop montrer de sa personne.

Plume-Ceil tient à écouter autant que possible la conversation. Les personnages auront certainement beaucoup de questions à poser, voire soupçonneront la comtesse de les tromper. Comme lors de la première conversation, Plume-Ceil est limité dans ce qu'il peut dire, et tente donc de jouer sur leurs désirs, en leur offrant plus de récompenses ou tout ce qui serait susceptible de les motiver.

Si l'entretien se déroule mal pour lui, le démon abat sa dernière carte. À nouveau, il a encore préparé une illusion sonore. La première partie est une voix rauque criant « Hé, qui est là ? », avec le son de bottes. À ce moment, Plume-Ceil recule un peu pour se dissimuler et dit « Je dois partir. Filez avant qu'il ne vous voie ». Si cela ne suffit pas, il se concentre à nouveau, puis recule encore pour être totalement hors de vue des personnages. L'illusion continue : « Xhago ne sera pas content. À qui parlez-vous ? » Selon la façon dont il juge les personnages, le démon répond alors de manière défiante ou soumise, voire simulera le son d'une gifle. Appuyez-vous sur le jugement de vos joueurs pour déterminer ce qui pourrait les convaincre de l'identité de la comtesse, sans les amener non plus à escalader sur-le-champ les murs pour la sauver.

POUCE, LE MAITRE-ESPION DU TYRAN

Suant, écoeurant, lâche... Pouce est une véritable tête à claques. Mais lui distribuer des gifles équivaut à une peine de mort, car il est l'agent du Tyran. En fait, c'est lui qui décide qui a besoin d'une bonne correction. Quelques semaines auparavant, il a fait arrêter des douaniers qu'ils suspectaient de fermer les yeux sur les activités de contrebande. Il est maintenant sur la piste de la famille Solisti. Sweggen l'a peut-être informé sur les personnages, à moins que son enquête sur la comtesse l'ait amené à relier les personnages aux événements du Héraut de Man'agan. Dans tous les cas, il croit que les personnages peuvent lui fournir des informations intéressantes.

Un entretien avec Pouce n'a rien de plaisant, d'autant plus qu'il est payant ; dans le jargon de Port-Ponant, on appelle cela « donner un coup de Pouce ». Le maître-espion porte un petit abacus qu'il ne sait pas utiliser ; il fait semblant de s'en servir en fin de consultation pour calculer le tarif de l'entretien. En général, il base son prix sur la monnaie que les personnages pourraient avoir en main : $3d6 + 10$ fondateurs ou une somme qui vous semble raisonnable dans votre campagne.

Pouce n'ira pas accoster des inconnus armés et peut-être violents sans prendre des précautions... Il préfère choisir un endroit public avec quelques gardes armés d'arbalètes dans les parages. Si les personnages sont dans le Vaisseau Vide, ils remarquent un silence soudain dans la salle : les gens alentour s'écartent alors qu'un homme aux traits banals se joint à eux. Un jet Facile de Perception révèle que des hommes discrètement armés sont à proximité, tandis

qu'un jet Facile de Perspicacité montre que l'étranger ne semble pas avoir d'intentions belliqueuses à court terme. Un jet Facile de Savoir Régional, Très Facile de Sens de la Rue ou Standard de Savoir (Port-Ponant) indique que l'homme doit être Pouce, l'agent du Tyran.

Une fois assuré de la docilité des personnages, Pouce les interroge sur leurs liens avec les événements. Il voudrait en particulier savoir s'ils ont eu affaire avec la comtesse. Si les personnages répondent par l'affirmative, Pouce les fera suivre partout par la suite. S'ils préfèrent garder le secret ou mentir, ils devront remporter un test d'Opposition de Tromperie contre sa Perspicacité. Même en cas de réussite, Pouce ne les croira pas, car il n'a jamais cru personne jusqu'à présent, mais il n'insistera pas à ce sujet.

Pouce proposera à un groupe particulièrement collaboratif de travailler pour lui : si les personnages peuvent fournir une preuve que la comtesse fait de la contrebande d'armes, ils auront droit à sa reconnaissance et à celle du Tyran. Des personnages malins réaliseront peut-être que travailler pour Pouce serait une très mauvaise idée. Demandez un jet de Savoir Régional ou de Perspicacité au besoin. S'ils coopèrent et que Pouce obtient la preuve qu'il recherchait, la comtesse sera emprisonnée tandis que les personnages seront accusés de trahison et arrêtés par un groupe de gardes.

Des personnages rusés peuvent utiliser Pouce à leur avantage. Son but est d'affaiblir suffisamment les quatre familles pour que le Tyran puisse s'en débarrasser sans prendre trop de risques. Si les personnages peuvent le persuader que la comtesse, ou sa famille, est impliquée dans la sorcellerie ou d'autres arts maléfiques, alors Pouce formera une force de trente hommes du Tyran pour attaquer le domaine Solisti. Les personnages devront trouver un moyen d'ouvrir le portail principal et seront censés diriger le groupe vers la comtesse. Naturellement, le commandant du groupe, une brute énorme et vicieuse du nom de Kubron (utilisez les statistiques d'un garde de la cité avec un bonus de +20 % au Style de Combat et un Modificateur de Dégâts de +1d4), devra quant à lui s'assurer que les personnages ne s'en tirent pas vivants.

Alternativement, si vous prévoyez d'autres aventures à Port-Ponant, Pouce peut rester en arrière-plan ; les personnages entendront souvent parler de lui, sans avoir l'occasion de le rencontrer. Cela rendra leur premier entretien plus dramatique.

HAREESH

Nous avons conçu le hareesh comme un moyen de défense mineur contre la sorcellerie dans un cadre de jeu basse-fantaisie tel que la Contrée. Dans d'autres univers, le Maître de Jeu préférera éventuellement l'utiliser comme simple narcotique.

Le hareesh est un narcotique très addictif avec un effet secondaire intéressant : s'il est consommé sous sa forme concentrée, il a pour effet secondaire d'augmenter la Volonté contre la magie. Cet effet n'est pas très connu, mais des personnages avec la compétence Connaissance adéquate peuvent être au courant.

La drogue peut être consommée de deux façons :

Bouillie dans l'eau, elle provoque un sentiment d'euphorie et des hallucinations :

Ingérée comme une potion, elle affecte directement la Volonté.

*Application :
Consommation (les effets sont différents si elle est bouillie)*

Virulence : Le plus souvent entre 50 et 75.

Résistance : Volonté.

MALI-AN, LA VEUVE DU MÉDECIN

Fredak, le médecin qui échoua à sauver la vie du mari de la comtesse, mourut de l'Écoulement Sanglant quatre ans auparavant. Sa veuve, Mali-An, vit désormais dans une maison située dans une zone agréable du quartier du Négoce avec ses trois fils, ses deux filles, ses vingt-et-un petits-enfants et ses vingt canaris. Un des ses fils, Lintle, est un serviteur du domaine Solisti et doit bientôt intégrer le culte de la Mère du Chaos, à l'insu de Mali-An. Plusieurs pistes mènent à Mali-An. Pérengé suggère qu'elle est sûrement la meilleure source d'information sur le fils de la comtesse en dehors du domaine. Miguel prétend que la comtesse avait commandité le meurtre du médecin et qu'elle aurait tué la veuve si possible. Si les personnages se rendent au temple d'Aliya pour s'informer au sujet de la naissance de l'enfant, un novice peut leur expliquer que le médecin de famille avait supervisé la naissance, mais n'y avait pas assisté. Après quelques heures passées à fouiller dans les archives, le novice peut nommer le médecin, indiquer qu'il est mort et mentionner sa veuve.

Si les personnages suivent une de ces pistes et s'ils se montrent polis et raisonnables, Mali-An se fera un plaisir de révéler ce qu'elle sait.

- ⇒ Un devin lui a annoncé que son mari a resuscité sous la forme de l'un de ses vingt canaris, mais elle n'est pas sûre duquel.
- ⇒ Malgré les efforts de Fedrak, le vieux comte tomba malade et mourut très rapidement, juste avant la naissance de son enfant.
- ⇒ Fedrak n'était pas présent à la naissance de l'enfant. Selon les rumeurs, l'enfant aurait été défiguré d'une façon ou d'une autre et une des sagefemmes se serait évanouie. Il paraîtrait qu'une sagefemme étrangère aurait aussi été présente.
- ⇒ La comtesse semblait reprocher à Fedrak la mort de son mari. Elle devint très distante et ne fit jamais appel à ses services pour son enfant.
- ⇒ Le nouveau châtelain avait amené une nourrice du Val qui était censée avoir des talents de guérisseuse, mais Fedrak l'avait accusée d'être une sorcière.

Au début, elle omet de mentionner le fait qu'elle aussi avait travaillé dans le domaine. Comme la comtesse, Mali-An vient d'une famille de marchands et une de ses filles, Serra, était une amie d'enfance d'Aliana. Toutefois, Serra est désormais mariée et n'habite plus à Port-Ponant. Mali-An fut embauchée comme gouvernante et c'est à ce moment qu'elle rencontra Fedrak. Elle quitta le domaine pour prendre soin de Fedrak lorsqu'il tomba malade. Elle n'est pas revenue depuis. Un jet Standard de Perspicacité révèle que les connexions de Mali-An sont plus importantes qu'elle ne l'admet. Si les personnages parviennent à l'impressionner par leurs bonnes manières (jet Standard d'Étiquette), à la persuader qu'ils savent quel canari est son mari (jet Difficile de Tromperie) ou tout simplement à lui ramener un canari sauvage, elle leur fournira les informations suivantes :

- ⇒ Elle aperçut une fois un horrible tatouage sur l'abdomen de Xhago lorsqu'elle le surprit en train de prendre son bain. Si on lui demande à quoi ressemble le tatouage, elle dessine ce qui ressemble à une rune de la Mère du Chaos.
- ⇒ Plusieurs serviteurs du domaine étaient effrayés par le fils de la comtesse, prétendant qu'il était d'un tempérament cruel et imprévisible. Il commença à parler dès ses premiers mois et semblait parfois connaître des choses hors de la portée d'un nouveau-né. Seules la nourrice et la comtesse ont vu l'enfant nu. Un jour, l'enfant tomba et Mali-An vint le prendre dans ses bras, car elle était la plus proche à ce moment ; l'enfant enfonça alors ses doigts dans les bras de la gouvernante au point de lui faire une profonde entaille, qu'elle peut montrer aux personnages s'ils le demandent. Elle signale aussi que les yeux de l'enfant devenaient parfois entièrement noirs lorsqu'il se mettait en colère.

MIGUEL AB SOLISTI

L'ancien châtelain de la famille Solisti passe l'essentiel de son temps dans le Rêve Vert, un bouge dans les taudis de Port-Ponant. Il est devenu un drogué à l'hareesh au bras gauche flétri, mendiant des fondateurs pour s'abrutir dans quelque rêve halluciné. Les locaux l'appellent « Mig le Véreux » à cause de son obsession pour les vers. Si les personnages se basent sur les informations de Plume-Ceil, ils le trouveront au bout d'une demi-journée à sillonner les taudis. Un jet Difficile de Savoir Régional ou de Sens de la Rue réduit le temps de recherche à une heure.

Le tenancier du Rêve Vert, Berec le Renfrogné, est un homme blême et à la langue acerbée qui ne s'intéresse qu'à l'argent. Si les personnages veulent parler à Miguel, ils devront payer 15 fondateurs pour lui fournir de l'hareesh, et devront aussi payer à Berec des frais d'entrée de 5 fondateurs chacun.

Sous l'influence de l'hareesh, Miguel connaît un bref épisode de lucidité alors que les symptômes de manque s'apaisent et avant que les hallucinations le gagnent. Il ne porte pas la comtesse dans son cœur ; elle et Xhago seraient responsables de son infortune. Il sous-entend occasionnellement qu'elle a dû avoir une liaison avec Xhago. En faisant preuve de patience, les personnages peuvent obtenir les informations suivantes, pas toujours vraies :

- ⇒ Selon Miguel, les biens et bijoux des Solisti qui furent retrouvés dans son bureau faisaient partie d'un coup monté de Xhago pour lui ravir sa place.
- ⇒ Quelques jours plus tard, il voulut en discuter avec Xhago dans la maison d'hôtes de Mendrith-Ran. Sa mémoire des événements est confuse, mais il se souvient que les yeux de Xhago brillèrent tout à coup et qu'il ressentit alors une douleur intolérable dans son bras gauche. Éperdu de terreur, il s'enfuit en toute hâte et son bras gauche est inutilisable depuis.
- ⇒ Xhago était autrefois un maître caravanier (faux), que la comtesse nomma

au poste de contremaitre des quais Solisti peu après la mort du comte.

- ⇒ La comtesse et le comte étaient officiellement séparés et la comtesse avait fait plusieurs fausses couches.
- ⇒ Peu avant sa grossesse, la comtesse rencontra en secret un homme mystérieux deux ou trois fois. Miguel n'a pas vu cet homme depuis, mais sa description vague et confuse correspond à celle de Jedakiah.
- ⇒ Quelques semaines après l'entretien avec Xhago, il vint faire soigner son bras gauche auprès du médecin des Solisti. Le médecin refusa de le voir et le chassa sans ménagement. Sa femme témoigna plus de bonté et vint prendre de ses nouvelles à l'occasion. Toutefois, cela fait quelque temps qu'il ne l'a plus vue, sans qu'il sache pourquoi.
- ⇒ Environ six mois après la mort du comte, la comtesse commença à remplacer de nombreux serviteurs loyaux et en particulier Pérengé, le prêtre de la famille, par des étrangers, des sbires de Xhago selon Miguel.

PÉRENGÉ LE TACHÉ

L'ancien prêtre des Solisti se trouve dans le temple des Quatre Fondateurs au sein du quartier du Temple. Il est petit et myope, marmonne beaucoup, boite considérablement et parle rarement à des étrangers. Pour compléter le tableau, ajoutons qu'il a la fâcheuse habitude de commencer au beau milieu d'une phrase et de s'interrompre juste avant de la finir.

Comme Plume-Ceil ne veut pas que les personnages s'intéressent à Pérengé, ceux-ci auront vent du prêtre par l'intermédiaire d'autres personnages. Miguel mentionne plusieurs fois Pérengé et Mali-An parle aussi de lui. Autre possibilité : Xalgith étant la divinité du commerce et du savoir, le temple des Quatre Fondateurs est un endroit évident pour s'informer sur l'histoire ancienne des Solisti, et les personnages seront alors invités à consulter le spécialiste du domaine, Pérengé.

Incubation :
1D3 minutes

Durée : 1d8 heures

Condition : si le test de résistance est réussi, la drogue augmente la Volonté du consommateur de deux fois le seuil de Réussite Critique de sa Virulence, et ce pour 1d8 heures. Par exemple, consommer une hareesh de Virulence 50 augmente de 5 % la Volonté. Cette augmentation n'opère que pour résister à la magie.

Les personnages très observateurs peuvent aussi noter que les pistes citées par la comtesse concernent surtout d'anciens employés, mais qu'elle n'a jamais cité le congédiement de Perenge, alors qu'il est de notoriété publique que les Solisti ont cessé de vénérer les Quatre Fondateurs. Enfin, l'assistant de Pérengé, Ildray, garde un œil sur le domaine des Solisti pour le compte de son maître. Il remarquera sûrement les personnages et arrangera alors un entretien.

Il est facile d'obtenir un entretien avec Perenge : le temple déborde rarement d'activité. Il est prêt à rencontrer toute personne sollicitant des services de scribe ou exprimant un intérêt pour la famille Solisti. Il se méfie de tout intérêt trop marqué sur son propre passé, mais un jet de Perspicacité Standard montre que toute mention de la comtesse ou de Xhago pique son intérêt. Si les personnages mentionnent qu'ils possèdent des informations sur les Solisti, ou qu'ils en cherchent, il leur demande de le suivre à travers le cloître envahi de mauvaises herbes, puis les conduit dans sa chambre remplie de parchemins et de plumes d'encre. Un jet Facile de Perception révèle un coffre fermé à clé enseveli sous le fatras. Perenge appelle son assistant, un grand garçon dégingandé du nom d'Ildray, et le charge de servir de l'hydromel aux personnages.

Incapable de contenir son agitation, Perenge les presse de questions sur leur enquête : toute mention de la comtesse ou, mieux encore, de sorcellerie décuple son excitation. Manifestement, il meurt d'envie de révéler ce qu'il sait. Voici ses révélations :

- ⇒ Il était autrefois en bons termes avec Fredak Scieos, le médecin des Solisti, et celui-ci lui avait confié qu'il avait trouvé étranges les circonstances de la naissance de l'enfant. Il prend le thé une fois par mois avec la veuve de Fredak.
- ⇒ Après la mort du comte, la comtesse se détourna de la vénération des Quatre ; elle congédia Pérengé peu après la naissance de son fils.
- ⇒ Il soupçonne Xhago de s'adonner à la sorcellerie. Non seulement le châtelain semble connaître des runes étranges, mais Pérengé l'a vu plus d'une fois exténué comme on le serait après avoir utilisé quelque magie sordide.
- ⇒ Il a remarqué l'arrivée de nouveaux serviteurs dans le domaine, ainsi que l'utilisation discrète d'une rune à deux ou trois reprises. Si on lui demande, il peut dessiner la rune de la Mère du Chaos. Dans ce cas, il observe soigneusement les personnages pour vérifier leur réaction.

Si les personnages montrent leur familiarité avec la rune de la Mère du Chaos, il annonce que, d'après ses recherches, la comtesse et son châtelain auraient peut-être adhéré à une branche locale de ce culte maléfique.

Peu après la mort de son mari, la comtesse prit ses distances avec Pérengé et l'empêcha de s'occuper de son enfant. Celui-ci était particulièrement alerte pour son âge et ses yeux devenaient parfois entièrement noirs. Le prêtre s'en inquiéta, mais nul ne répondait à ses questions ; pire encore, il remarqua que certains des nouveaux serviteurs semblaient le surveiller. Il fut ensuite congédié et Xhago lui expliqua clairement qu'il ne devait pas revenir. Depuis, il mène son enquête et pense avoir découvert la vérité.

Si les personnages témoignent de l'intérêt, Pérengé déverrouille un coffre et récupère un énorme volume fermé par une double serrure ainsi qu'une boîte plus petite et fermée à clé. Au bout d'efforts considérables, Pérengé parvient à ouvrir le volume. Les personnages gardant Ildray à l'œil remarquent que l'assistant semble très mal à l'aise à l'idée que des étrangers puissent voir un tel livre.

Après une pause dramatique, Pérengé les laisse regarder les pages craquelées et tachées qu'il a ouvertes. Des gribouillis indéchiffrables couvrent le parchemin, mais les personnages peuvent comprendre le thème grâce à une gravure sur bois : elle représente un démon consumant un enfant puis prenant son apparence. Une autre image montre un visage démoniaque avec d'énormes yeux noirs. Des runes sont griffonnées sur la gravure sur bois ; Pérengé les lit à voix haute : « Si les yeux de l'enfant sont aussi noirs que son âme, il doit être conduit à la montagne pour y mourir pendant que sa mère est enchaînée. »

Si l'on en croit les légendes populaires, avant les guerres du Chaos, les démons imprégnaient des nouveau-nés humains qui grandissaient comme des enfants ordinaires avant de se retourner contre leurs parents. Depuis cette époque, les cas de possession sont rares et les vieilles histoires sont reléguées au rang de contes de fées. Cependant, alors que Pérengé consultait des ouvrages sur la sorcellerie afin de trouver des indices sur les pouvoirs de Xhago, il trouva des références à des récits de sorciers liant de façon permanente des démons adultes à des enfants. La logique est la suivante : le démon possède l'enfant et croît en pouvoir au fur et à mesure que l'enfant grandit. C'était une façon de lier un démon normalement trop puissant pour les compétences du sorcier, mais le rituel était dangereux et difficile, nécessitant les efforts conjugués du sorcier et d'un

apprenti. Bien qu'il soit absolument convaincu de détenir la vérité, Pérengé ne possède aucune preuve : il ne sait pas qui est l'apprenti de Xhago ni comment il aurait pu accomplir un tel acte sur le fils de la comtesse.

À ce moment, Pérengé regarde avec anxiété les personnages, en espérant qu'ils proposent leurs services. Il n'a pas d'argent, mais possède un grand trésor. Il déverrouille la petite boîte en bois ; à l'intérieur se trouve un télescope en cuivre et en laiton. Il décrit l'objet comme une Longue-Vue de Vision Véritable, une relique des guerres du Chaos. En regardant à travers la longue-vue, il serait possible de déceler la forme véritable d'un être. Pérengé explique qu'il lui a fallu des années pour trouver l'artéfact, mais il n'est jamais parvenu suffisamment près de l'enfant pour l'utiliser. Si les personnages peuvent se rendre dans le domaine et observer l'enfant avec la longue-vue, il obtiendrait enfin la preuve de ce qu'il avance.

Si les personnages le croient, ils lui demanderont sûrement comment libérer l'enfant du lien. À moins que vous ne désiriez un dénouement heureux, Pérengé ne sera pas d'une grande aide. Son volume ne mentionne que l'infanticide, même si ses recherches le laissent à penser que tuer un sorcier peut parfois aussi mettre fin à ses enchantements. Problème : les personnages n'ont sûrement pas de preuve irréfutable que Xhago est bien un sorcier, malgré la conviction de Pérengé. La dernière possibilité serait d'exorciser le démon ; hélas, Pérengé n'a aucune idée comment procéder ni même si c'est possible.

Le prêtre peut expliquer aux personnages comment utiliser la longue-vue :

« Il suffit de vous concentrer : vous ressentirez un froid intense, puis ce que vous êtes en train de regarder dévoilera sa forme véritable. La longue-vue cessera alors de fonctionner jusqu'à ce que vous vous concentriez à nouveau. »

En termes de jeu, l'utilisateur de la longue-vue doit dépenser 1 Point de Magie pour activer le pouvoir.

Si les personnages veulent que Pérengé les accompagne au domaine, en le croyant peut-être pourvu de pouvoirs magiques, il se montrera très réticent : il est myope, légèrement asthmatique et n'a jamais brandi une arme plus dangereuse qu'un couteau. Un test Redoutable d'Influence ou Difficile de Tromperie (flatterie) peut le persuader, mais les personnages s'apercevront vite qu'il sera plus une charge qu'une aide. De plus, comme il a été banni du domaine, il faudra trouver un moyen de le déguiser ou de le faire entrer discrètement.

ILDRAY ET L'ORDRE DE LA VÉRITÉ

Si vous désirez relier ce scénario à d'autres aventures, Ildray peut être un neveu de Kalathus (voir le scénario Le Calice de la Mère du Chaos) et un nouveau membre de l'Ordre de Vérité. Comme l'Ordre se focalise sur la menace venue de Gartharis et le comportement erratique du roi, il ne s'intéresse guère à Port-Ponant. Lorsque Pérengé commença à demander des documents étranges dans la grande bibliothèque, seul Ildray était disponible pour entreprendre une investigation, tout en fournissant au prêtre certains des parchemins sollicités. Ildray commence à croire aux théories de Pérengé et se demande s'il n'existe pas un lien entre les caravanes marchandes des Solisti au nord et les étranges rumeurs venues des montagnes de Gartharis, mais personne n'a répondu à ses lettres. Dans ce cas, Ildray est déjà dans la confiance de Pérengé ; toutefois, il s'est évanoui de douleur en tentant d'utiliser la longue-vue.

Ildray garde désormais un œil sur le domaine Solisti tout en accomplissant divers services pour Pérengé. Il s'intéressera sûrement aux personnages, d'abord en posant des questions sur eux puis en les suivant. Les personnages n'auront aucun mal à lui tendre une embuscade ; ils se rendront vite compte qu'il est inoffensif ; il leur indiquera qu'il connaît quelqu'un susceptible de les aider. Ce serait un moyen commode de mettre les joueurs sur la piste de Pérengé s'ils piétinent.

MEGGO ET LES GAMINS DES RUES

Plume-Ceil emploie une petite bande de gamins des rues dirigée par Meggo, un garçon de neuf ans. Il s'en sert pour communiquer avec les personnages et s'informer des événements de la cité. Les gamins sont bien payés et rencontrent Plume-Ceil à la poterne du portail sud du domaine, le démon endossant la forme d'un nobliau. Plusieurs gamins ont remarqué quelque chose d'étrange chez lui et l'ont surnommé le « Bizarroïde ».

Si Meggo est malicieux et irrespectueux, il est aussi prudent : il restera à bonne distance d'un étranger. Bien qu'il ne fasse pas confiance au Bizarroïde, il espère que l'argent gagné et soigneusement économisé lui permettra d'ouvrir son propre commerce, un étal au marché des guenilles. Si les personnages veulent payer Meggo, considérez que son gang possède 75 % dans les compétences suivantes : Savoir Régional, Perception, Passepasse et Sens de la Rue. Pour 10 fondateurs, les gamins peuvent accomplir une tâche pendant une demi-journée. Pour 20 fondateurs, ils peuvent utiliser Passepasse pour voler un petit objet à quelqu'un de pas trop dangereux.

Meggo connaît deux informations potentiellement importantes pour les personnages qui le questionnent. Tout d'abord, le Bizarroïde s'était une fois mis en colère pour une broutille et ses yeux étaient devenus entièrement noirs. Meggo ne révèle l'autre information que si les personnages tentent d'obtenir un nouvel entretien avec la comtesse. Un de ses acolytes, à l'odorat particulièrement fin, lui a dit que la comtesse a la même odeur que le Bizarroïde. Meggo ne sait pas ce que cela signifie et ne veut pas en savoir plus; après tout, son travail lui rapporte beaucoup d'argent.

SWEGGEN AUX NEUF DOIGTS

Plume-Ceil tente de mettre les personnages sur la piste de Sweggen parce que Xhago s'est plaint à plusieurs reprises de lui et cherche des moyens de lui administrer une bonne leçon. Sweggen aux neuf Doigts est un homme corpulent dont les cheveux, de plus en plus rares, sont coupés à ras. Charismatique et souriant, il parle aux hommes sur un ton joyeusement grossier, mais fait preuve d'une surprenante courtoisie envers les femmes. Il doit ses bras musclés et ses expressions colorées à ses années de travail comme acornier. Il a gravi bien des échelons depuis et il est désormais un des rares anciens camarades du Tyran à avoir gardé de bonnes relations avec lui.

Son échoppe dans la Vieille Ville est une façade servant à vendre les objets qu'il acquiert légalement. Cependant, ses affaires sont pour une large part conduites dans les ombres. En effet, Sweggen met en relation acheteurs et vendeurs en passant outre les taxes de la cité; il prend toutefois garde à limiter le volume de ses activités pour ne pas attirer l'attention du Tyran. Ces profits officieux sont investis dans des bains publics, des maisons de jeux et des tavernes de hareesh.

Pendant un an, il a collaboré avec Xhago et son second, Benzaad ab Keffi, dans une activité de contrebande de marchandises. Il sait que ces marchandises comprennent des armes, mais il est bien payé et pourra toujours se servir de cette information pour faire chanter Benzaad si besoin. Depuis que le Tyran a sévi contre trois douaniers trois semaines auparavant, il a compris qu'il valait mieux arrêter l'affaire; il a profité du refus de Xhago de rembourser les marchandises interceptées par les personnages pour se désengager. Si les personnages viennent le voir, Sweggen voit là une chance de récupérer ses pertes.

Voici ce que sait Sweggen.

- ⇒ Depuis au moins un an, Xhago fait passer en contrebande des marchandises, notamment des armes, dans le port de la Vieille Ville. Alors que les marchandises sont à destination du Grand Nord (Gartharis), leur prix de vente est étonnamment bas. Les biens de contrebande sont acheminés en dehors de la cité puis sont récupérés par les caravanes des Solisti non loin de l'endroit où le Cylder se jette dans le Val Méridional.
- ⇒ Xhago a commencé à s'octroyer une partie des bénéfices de la contrebande.
- ⇒ Xhago possède quelques chambres dans une chambre d'hôtes qu'il a louées sous un faux nom.

Sweggen fait très attention de ne pas s'impliquer personnellement et fait une proposition aux personnages. Il connaît la planque de Xhago dans la ville et il est presque sûr que le châtelain y a dissimulé la plupart de ses gains. Comme Xhago a récemment refusé de payer ce qu'il devait à un «ami», Sweggen accepte de divulguer l'information aux personnages s'ils sont prêts à entrer là-bas et à lui remettre la moitié de l'argent trouvé. Si les personnages veulent négocier, il n'ira pas en deçà d'un partage 60-40 en faveur des personnages. En cas d'accord, il leur fournit l'adresse de la maison d'hôtes de Mentrith Ran.

Selon son opinion des personnages, Sweggen peut contacter Pouce par la suite et lui fournir des informations sur eux. Le plan de Sweggen est d'utiliser les personnages afin de voler Xhago.

Et si les personnages ne rendent pas visite à Sweggen? Gardez à l'esprit qu'il est à court d'argent qu'il aimerait savoir qui a entravé ses plans. Par conséquent, s'ils ne viennent pas à lui, il finira par découvrir leurs noms et enverra un homme de confiance (Jorrid Sans-Cheveux) pour les jauger.

LIEUX

MAISON D'HÔTES DE MENTRITH RAN

Xhago a loué tout l'étage supérieur de la demeure, sous l'identité de Kemmal, un «caravanier en visite». Il croit que cela est un secret, mais Sweggen est au courant et Pouce, l'agent du Tyran, le sera aussi peu après le début du scénario.

LONGUE-VUE DE VISION VÉRITABLE

Cet artefact de sorcellerie est un petit télescope (30 cm de long) fabriqué en laiton et en cuivre, avec un cristal à son extrémité. Si on regarde à travers, il fonctionne comme un sort de Renoncer Tromperie d'Intensité 7. Il peut également révéler d'autres formes de tromperie visuelles : mensonge écrit, déguisement, quelqu'un pointant son doigt vers la mauvaise direction, etc. Par contre, il ne peut pas détecter des tromperies non-visuelles, comme un mensonge prononcé.

Pour l'utiliser, il faut dépenser 1 Point de Magie et se concentrer pendant un Round de Combat entier en scrutant le sujet. À l'insu de l'utilisateur, le créateur de la longue-vue peut en profiter pour l'étudier. De plus, si lorsque le total des Points de Magie dépensés par l'utilisateur pour activer l'objet dépasse son POU, le créateur peut percevoir l'utilisateur quand il veut. À ce stade, l'utilisateur ressent l'impression insistante d'être observé. Quelques mois après, le créateur pourra attirer l'utilisateur vers un endroit éloigné de Port-Ponant où il pourra le consumer.

La longue-vue est donc un piège. La nature de son créateur et les méthodes de déclenchement du piège sont laissées à votre appréciation. Si vous désirez souligner l'importance de la menace ophidienne, vous pouvez en faire un exemple de leur technologie étrange, comme les cuves des Ombres Derrière le Trône.

Du fait de leurs objectifs, Sweggen et Pouce sont susceptibles de révéler l'endroit aux personnages. De son côté, Plume-Ceil se doute que Xhago dispose d'un pied-à-terre dans la cité, mais il n'en sait pas plus.

Xhago ne conduit jamais des affaires dans sa suite; il y stocke des objets dont il veut dissimuler l'existence à Jedakiah, comme des livres sur la sorcellerie de la Mère du Chaos. Il garde aussi de l'or et des bijoux si jamais il a des besoins financiers pressants.

L'étage comporte quatre pièces. La pièce principale est une salle de réception à la décoration spartiate. C'est la seule pièce à laquelle le personnel de l'auberge peut accéder; Xhago y médite occasionnellement. Les trois autres pièces donnent sur un couloir à l'extrémité de la pièce principale. Lorsque Xhago est présent, la porte principale et la porte du couloir sont toutes deux verrouillées et pourvues de grosses serrures. Les trois autres pièces sont une chambre à coucher, une petite pièce servant à la fois de bureau et de salle de bain, et une pièce sans fenêtre. Cette dernière

sert de salle d'expérimentations : elle contient un panier rempli de bâches huilées, des chaînes et des menottes sont attachées aux murs, qui sont parsemés de traces de sang. Si Xhago doit s'exercer sur des sujets vivants, il les amène ici, les bâillonne, les suspend et prend soin d'utiliser les bâches pour recueillir le sang. Un sort d'Alarme garde les lieux; les runes du sort sont inscrites sur le coin supérieur gauche du montant de la porte. Un jet de Connaissance (Sorcellerie) ou de Connaissance (Mère du Chaos) révèle la nature du sort et le fait que son lanceur était un sorcier ou bien un sectateur de la Mère du Chaos. Grâce à l'Alarme, Xhago est averti de toute tentative d'intrusion dans la salle d'expérimentations.

Dans la pièce du bureau, un coffre verrouillé contient 150 fondateurs et 30 royaux. Le plancher sous le bureau lui-même dissimule 100 royaux ainsi que des gemmes et des bijoux valant près de 2 000 fondateurs. Ce sont là les cachettes « faciles à trouver ». En réussissant un test Standard de Perception, ou Facile s'ils regardent au bon endroit, ils remarqueront des lattes endommagées.

La « vraie » cachette est un coffre-fort en métal qui est dissimulé à l'intérieur d'une des poutres apparentes supportant le plafond de la salle d'expérimentations. Comme il est soigneusement dissimulé, le test de Perception est Difficile, ou Standard si quelqu'un pense à regarder le plafond. Le coffre-fort possède 8 Points d'Armure et 12 Points de Vie. Le bois autour peut être coupé ou scié (3 Points d'Armure et 6 Points de Vie); toutefois, les personnages ont intérêt à ne pas trop endommager la poutre...

Si les personnages parviennent à sortir le coffre de la poutre, ils auront besoin d'outils adaptés pour l'ouvrir : Sweggen sera ravi de les aider, mais ils peuvent aussi s'offrir les services d'un forgeron par exemple.

Le coffre-fort contient des figurines de la Mère du Chaos, des runes inscrites sur des pierres d'un jaune maladif, et des fragments de parchemins où Xhago a noté ce qu'il comprenait des enseignements de Jedakiah. Jedakiah n'a pas donné accès à son propre grimoire, les Révélations Entropiques, et s'est contenté d'autoriser Xhago à mémoriser certains passages. La plupart des fragments sont écrits dans des langues étrangères et archaïques, avec des croquis représentant des parties du labyrinthe de la Mère du Chaos, des sacrifices sanglants, et des éléments de la rune de la Mère du Chaos. Pérengé est capable de traduire les parchemins en une après-midi et comprend qu'ils font référence aux blasphématoires Révélations Entropiques.

Comment entrer par effraction dans une des chambres de Xhago ? À moins d'utiliser un subterfuge quelconque, il faudra accéder par l'extérieur. De jour, une telle escalade requiert un test Standard d'Athlétisme ainsi qu'un test Redoutable de Discrétion. La nuit complique l'escalade (Difficile), mais facilite une approche discrète (Standard). Une fois arrivés à hauteur de fenêtre, les personnages devront trouver un moyen d'ouvrir les volets protégeant les fenêtres (4 Points d'Armure, 10 Points de Vie), par exemple grâce à un test Standard de Crochetage. Enfin, la porte menant à la chambre principale est verrouillée (4 Points d'Armure et 25 Points de Vie, test Difficile de Crochetage). Bien entendu, user de Force Brute sur les volets ou la porte cause du bruit. Enfin, n'oubliez pas qu'un sort d'Alarme garde la porte menant à la salle d'expérimentations.

LE HÉRAUT DE MAN'AGAN

À moins que les personnages aient été extrêmement discrets lors de leur défense du Héraut, la nouvelle du combat se répand rapidement, et les nouveaux douaniers du Tyran ont saisi le navire et arrêté tous les membres d'équipage sur lesquels ils ont pu mettre la main. Lors de la fouille du navire, ils ont trouvé les armes de contrebande ; par contre, ils n'accordent aucun intérêt aux marques étranges sur certaines des boîtes, les prenant pour un insigne quelconque. Le capitaine du navire, un habitant de l'île d'Effin nommé Lekkos Un Ciel (surnom fréquent parmi les insulaires) a pris la poudre d'escampette.

Des conversations prudentes avec des gardes de la zone (test Difficile d'Influence ou Standard de Tromperie) révèlent que le maître-espion du Tyran, Pouce, s'intéresse de près à l'affaire. Personne ne se laissera corrompre, ne serait-ce que pour donner quelques informations, car Pouce est connu pour piéger les traîtres à l'aide de faux pots-de-vin.

Les personnages apprendront seulement que des armes ont été trouvées ; selon les rumeurs, le navire commerçait incognito pour le compte de l'une des quatre familles. Une récompense de 10 royaux attend celui qui capture le capitaine en fuite et 1 royal sera offert pour toute nouvelle information sur la cargaison.

Bien que cela soit improbable, si jamais les personnages parviennent à parler au capitaine, celui-ci leur dira qu'il a

récupéré plusieurs objets des Terres de l'Été pour le compte d'un agent anonyme avec qui il avait été en contact par deux fois à Port-Ponant. La description de l'agent correspond approximativement à Xhago ; si jamais le capitaine rencontre le châtelain, il peut l'identifier comme étant l'agent, surtout si cela l'aide à se tirer d'affaire. Le capitaine ne savait pas qu'une partie des boîtes scellées contenaient des armes, bien qu'un test Standard de Perspicacité montre qu'il s'en doutait, et il n'a aucune idée de la signification des marques étranges sur certaines boîtes. Totalement dénué de scrupules, il est prêt à tout pour sauver sa vie et éventuellement son navire ; il acceptera de coopérer à n'importe quel plan l'aidant en ce sens.

LES QUAIS DU ROI

Surplombés par la forteresse et protégés par d'antiques brise-lames, ces quais sont réservés aux navires du Tyran et des marchands les plus riches. La famille Solisti possède son propre quai et plusieurs entrepôts dans le quartier, bien qu'elle ait du mal à faire face à la récente augmentation du loyer. Le contremaitre des quais est Benzaad ab Keffi, souvent dans les environs. Benzaad ne connaît pas l'existence du culte de la Mère du Chaos, mais il est parfaitement au courant de la contrebande de Xhago et l'aide à masquer toute implication des Solisti. Il sait aussi que Xhago n'a rien d'un maître caravanier et il est surpris que le châtelain ait pu dénicher ce travail.

Aucune piste directe ne mène aux quais, bien que Plume-Ciel mentionnera certainement Benzaad ; peut-être que les personnages veulent enquêter dans les parages ou bien ont suivi Xhago jusqu'ici. S'ils ne trouvent aucune information cruciale, la découverte des dettes de Benzaad peut leur donner quelques leviers de négociation.

En questionnant les travailleurs des quais, ils apprennent que les affaires des Solisti sont au ralenti. La dernière caravane Solisti pour l'intérieur est partie deux jours avant le début du scénario ; comme le fleuve du Val Méridional n'est pas navigable pendant plusieurs jours depuis l'embouchure, les itinéraires terrestres suivent le cours du fleuve. Si les personnages passent beaucoup de temps dans les environs, Benzaad le remarquera ; 1d3+3 de ses hommes viendront corriger les personnages. Pouce notera aussi leur présence.

Benzaad est un homme basané avec le front saillant d'un habitant d'Effin. Il est venu à Port-Ponant il y a 10 ans et a gravi les rangs au sein des Solisti. Il sait que Xhago fait passer en contrebande des marchandises destinées à un chef barbare en Gartharis. Comme l'affaire n'est pas profitable, il soupçonne que Xhago s'est arrangé pour détourner une part des recettes. Jusqu'à présent, Benzaad a réussi à dissimuler les pertes, mais la situation commence à l'inquiéter.

Néanmoins, un autre problème le préoccupe plus encore : les dettes galopantes qu'il a contractées auprès de la maison close du Macareux Chanceux.

Certes, Sweggen, copropriétaire des lieux, lui a accordé un délai supplémentaire de paiement, non sans lui administrer une bonne raclée. Hélas, Benzaad est tellement accroc aux cartes et à la boisson qu'il a continué de plus belle ; lors de sa dernière partie, il a perdu tout l'argent qu'il lui restait. Si les personnages ont vent de cela, ils pourront le faire chanter ou payer ses dettes afin d'obtenir des informations.

ÉVÈNEMENTS

Durant les investigations des personnages, ces événements surviendront certainement dans l'ordre suivant.

BAGARRE DES BAINS PUBLICS

Xhago conduit ses affaires secrètes dans les Bains Exotiques d'Ash-Dynad, au cœur du quartier du Négoce. Il a corrompu depuis longtemps le propriétaire, le corpulent Ash-Dynad, qui affecte les airs d'un Estival très sophistiqué bien qu'il soit originaire du Val. Des fresques érotiques aux contours estompés décorent les bains délabrés : une variété des bêtes exotiques copule dans toutes les positions

possibles avec des nymphes et des dryades. Les baigneurs aux mœurs les plus corrompues peuvent admirer les enfants parfumés faisant office de serviteurs. Histoire de préserver la tranquillité des lieux, les clients sont censés se déshabiller dans les vestiaires puis s'envelopper dans un simple drap fourni par l'établissement.

Deux rencontres se dérouleront certainement ici. Les personnages n'assisteront certainement pas à la première, mais pourront en avoir connaissance par la suite. Le jour après que les personnages déjouent la tentative de vol du navire, Xhago rencontre Sweggen. Lors d'une conversation tendue, il refuse de rembourser les pertes du recéleur ; Sweggen se contente de sourire comme à son habitude, mais commence à comploter contre Xhago.

La seconde rencontre implique Xhago et les personnages. Une fois qu'il les a identifiés comme ceux qui ont défendu le Héraut, le châtelain leur envoie une invitation indiquant les bains comme lieu de rendez-vous avec un « notable intéressé par leurs progrès ».

Les personnages rencontrent Xhago et ses trois gardes du corps dans le sauna. Xhago leur demande pour qui ils travaillent et pourquoi. Il sous-entend qu'il peut se montrer raisonnable, voire leur offrir l'opportunité de travailler avec lui. Si les personnages ne sont pas intéressés, il leur conseille de quitter la ville avant la fin de la journée s'ils tiennent à la vie. Puis il part en leur disant de profiter à ses frais des services de l'établissement pendant qu'ils réfléchissent à ses propositions.

En vérité, Xhago n'a aucune intention de laisser les personnages en vie ; quelques minutes plus tard, ses hommes de main entrent dans le sauna...



Sans arme et avec des draps pour seule protection, les personnages sont désavantagés : un ou plusieurs d'entre eux subiront certainement une Blessure Grave à moins de dépenser des Points de Chance ou d'utiliser l'environnement à bon escient.

Le sauna contient un braséro avec des pierres incandescentes et des seaux en bois remplis d'eau chaude. Les personnages peuvent par exemple s'échapper en profitant de la confusion créée par des nuages de vapeur brûlante. Les draps peuvent servir d'arme de parade (taille Moyenne), voire Emmêler un adversaire en cas d'obtention d'une Manœuvre, tandis qu'un seau fait un gourdin acceptable (1d6 dommages, Taille Petite, Allonge Courte). Enfin, le mur entre ce sauna et le suivant se résume à du plâtre et à du bois très léger (1 Point d'Armure et 4 Points de Vie). Un personnage costaud pourrait facilement le traverser en chargeant.

Si les personnages choisissent de combattre, la chaleur du sauna est tellement intense qu'à la fin de chaque round, tous les combattants doivent effectuer un test de Fatigue. Esquiver les coups est Difficile à cause du risque de glissade; par contre, utiliser l'Esquive pour se libérer d'une emprise est Facile.

Xhago a embauché un homme de main pour chaque personnage, plus le chef. Tous sont en armure légère et armés d'une dague, le chef possédant aussi une chaîne.

Le chef se positionne devant la porte, la seule voie de sortie, pendant que les autres flanquent les personnages d'un côté ou de l'autre. S'ils obtiennent des Manœuvres, ils chercheront à maximiser leurs dommages. Si plus de la moitié d'entre eux subit une Blessure Sérieuse, le reste s'enfuit; ils ont beau être bien payés pour la tâche, leur vie passe avant tout... Si les personnages ont montré des signes de capacités magiques, Xhago reste à portée d'oreille du combat pendant une courte période; en cas de besoin, il peut lancer Neutralisation de la Magie, voire Paralysie. Si les personnages parviennent à fausser compagnie aux gardes, il comptera sur Confusion pour les distraire le temps qu'il s'échappe.

Toutefois, il préférera éviter tout usage de la magie, car les rumeurs iraient bon train avec tous les serviteurs dans les parages.

UN MORT DE PLUS...

Cet événement se déclenche de deux façons : soit Xhago découvre qui transmet des messages aux personnages, soit Plume-Ceil tente de motiver les personnages. Dans les deux cas, Meggo, le gamin des rues qui servait de messager aux personnages, est trouvé mort, la gorge tranchée, à proximité du lieu de repos des personnages. Les passants ne se préoccupent guère du cadavre : les gamins morts à cause d'une guerre des bandes, ils en ont vu des tas... Si c'est Plume-Ceil qui a ordonné l'assassinat, alors une fouille du corps révélera un bout de papier ou un indice. La nature précise de l'indice dépend ce que Plume-Ceil estime le plus utile pour orienter l'enquête des personnages ou les inciter à venir au domaine à l'occasion de la fête :

- ⇒ Un morceau de soie ensanglanté, imbibé du parfum de la comtesse ;
- ⇒ Si les personnages savent lire, un fragment déchiré de papyrus avec les morts « ... Aidez-moi... connaît votre existence... Grand danger... anniversaire... » ;
- ⇒ Une invitation froissée à la fête d'anniversaire du fils de la comtesse ;
- ⇒ Un médaillon. Le personnage qui l'ouvre entend un murmure : « il sait pour qui vous travaillez ». C'est une illusion sonore actionnée à chaque fois que le médaillon est ouvert; elle cesse de fonctionner à la fin de sa durée d'effet, environ une demi-heure, ou si le personnage s'éloigne de plus de 2 km du domaine des Solisti.

UN SERPENT DANS LA NUIT

Un personnage au hasard est réveillé par une vipère des marais, un serpent d'un demi-mètre de long et dont la morsure empoisonnée peut tuer un homme. Comme il a été malmené peu avant d'être relâché, il est prêt à mordre la première personne qu'il trouve.

Cette attaque peut avoir lieu pour deux raisons. Xhago peut recourir à cette tactique s'il ne parvient pas à se débarrasser des personnages dans les bains publics. Si les personnages ne se montrent pas très actifs, Plume-Ceil peut aussi utiliser le serpent pour essayer de les impliquer plus dans l'enquête. L'attaque ne peut avoir lieu que si son commanditaire sait où dorment les personnages.

VIPÈRE DES MARAIS

Points d'action 3, Initiative 15, Mouvement 3 m, Points de Vie 2

Capacités : Venimeux.

Compétences : Discrétion 85 %, Esquive 60 %, Perception 65 %.

Styles de combat : Morsure (P/T 1 dommage ou Injecter Venin) 75 %.

VENIN DE VIPÈRE DES MARAIS

Application : Injecté

Virulence : 70.

Résistance : Endurance.

Incubation : 1d6 + 4 minutes.

Durée : 1d3 jours.

Condition : À la douleur succèdent au bout de 1d6 heures des boursoufflures et la perte de toute sensation dans la localisation mordue. L'engourdissement se répand à une localisation adjacente par heure ; lorsqu'il atteint la tête, la victime commence à asphyxier alors que sa gorge se gonfle. Il est possible de sauver la victime en perforant sa gorge et en plaçant un tube dans le trou pour permettre la respiration. Une telle action inflige 1d6 dommages à la tête de la victime, ou seulement 1d3 en cas de test réussi de Premiers Soins ou de Guérison. Le trou dans la gorge ne guérit pas naturellement.

Choisissez un personnage au hasard et déterminez une localisation avec 1d20 : le serpent sera près de cet endroit au réveil du personnage et approchera lentement de son visage.

À chacun de ses tours, le personnage doit réussir un jet de Volonté pour ne pas provoquer une attaque immédiate du serpent. Émettre plus qu'un murmure provoquera aussi une attaque. Se déplacer lentement et prudemment nécessite un jet Standard d'Athlétisme ou d'Esquive (ou Facile d'Acrobatie) ; le personnage peut alors se redresser légèrement, ce qui lui permet d'attaquer ou de défendre plus facilement (Difficile plutôt que Redoutable) et éventuellement de prendre un couteau à proximité.

Pour jouer la rencontre, utilisez des Rounds de Combat et tenez compte des particularités suivantes. Au moment de son réveil, le personnage est allongé et considéré comme surpris. Le serpent se rapproche du visage du personnage au rythme d'une localisation par Round. Il mord le personnage à la moindre provocation et peut employer sa Manœuvre Injecter Venin en défense aussi bien qu'en attaque. Si un personnage tente de le saisir et si le reptile esquive et obtient

une Manœuvre, ce dernier peut Injecter son Venin dans le membre exposé. Si un personnage parvient à parer sans arme l'attaque du serpent, le serpent peut tout de même Injecter son Venin en cas de succès à son jet d'attaque, même s'il n'a pas obtenu de Manœuvre. Toutefois, notez que cette règle spéciale ne s'applique pas si le personnage pare ne serait-ce qu'avec un objet improvisé comme un drap ou un coussin.

Un personnage mordu pourra être soigné dans le Temple des Quatre Fondateurs si les personnages peuvent identifier le serpent ou l'amener avec eux. La potion coûte 60 fondateurs.

IL FAUT AGIR !

Au bout de deux tentatives d'assassinat, les personnages devraient se rendre compte qu'ils ont le choix entre quitter la cité ou provoquer un affrontement. Et s'ils n'agissent toujours pas, vous pouvez utiliser Pouce pour les impliquer.

SECRETS ET MENSONGES

Les joueurs ont plusieurs moyens de parvenir à cette section. Dans le meilleur des cas, leurs personnages devraient avoir rassemblé des indices sur les talents de sorcier de Xhago et sur le fait qu'il vole la comtesse. Ils devraient aussi savoir que le châtelain était impliqué dans les mystérieux événements entourant la naissance du fils de la comtesse, voire avoir des doutes sur le rôle de celle-ci. Par contre, Par contre, ils n'ont sûrement pas de preuves concrètes et les opinions des uns et des autres sur l'interprétation de la situation et la meilleure marche à suivre peuvent diverger.

La façon la moins risquée d'entrer dans le domaine est de profiter de la fête d'anniversaire du fils de la comtesse. Ils pourront ainsi s'esquiver pendant les célébrations et surveiller le jeune comte grâce à la Longue-Vue de Vision Véritable, s'ils la possèdent.

Autrement, ils peuvent se faufiler par divers moyens durant les jours précédant la fête, ou même attaquer le domaine à l'aide des mercenaires de Pouce. La présente section fournit suffisamment d'informations pour que vous puissiez vous adapter aux plans des personnages.

Bien entendu, les personnages peuvent aussi refuser de s'impliquer plus en avant. Si vous animez cette aventure comme une enquête (voir page 13), les personnages n'auront pas forcément trouvé suffisamment d'éléments pour les motiver à explorer le domaine. Et en cas d'enchaînement de mauvaises décisions, quitter la cité leur paraîtra préférable à une arrestation ou à un assassinat.

À vous de voir comment vous préférez gérer cela : laisser les dés décider et revenir à cette section une autre fois, trouver de nouvelles pistes pour les attirer dans le domaine, etc. Souvenez-vous que Plume-Ceil veut que les personnages reviennent au domaine lors de la fête, car ils sont censés dévoiler les pratiques de Xhago, et il est prêt à provoquer des coïncidences improbables si nécessaire. Dans le cas où les personnages se font arrêter, Pouce peut les libérer en échange de leur coopération : ils devront fournir des preuves concluantes sur les liens entre la comtesse et des sorciers ou bien mener une petite troupe pour attaquer et raser le domaine.

Même si vous privilégiez l'action à l'enquête, il est possible que les personnages considèrent que se rendre dans le domaine est trop dangereux ou que la comtesse ne vaut pas la peine d'être sauvée. Dans ce cas, Plume-Ceil fait de son mieux pour manipuler les Passions qu'il discerne chez eux, Pouce peut les forcer à travailler pour lui ou bien Swe-ggen peut leur offrir une récompense s'ils tuent Xhago. Ils décident quand même de quitter la ville ? Malmenez leur fierté en leur faisant franchir les portes de la cité sous les quolibets de Xhago ou de l'un de ses sbires. Enfin, un agent de l'Ordre de Vérité peut les contacter et leur demander de poursuivre leur investigation pour le bien de la Contrée. N'hésitez pas à utiliser les Passions des personnages : dans la littérature fantastique, les héros se mettent souvent en danger à cause de leurs croyances ou de leurs pulsions.

DOMAINE SOLISTI

Nous allons d'abord donner une description globale du domaine, puis nous détaillerons le manoir lui-même. Aidez-vous de la carte ci-contre pour vous repérer.

Le domaine Solisti sur la Colline Dorée est un des quatre domaines qui surplombent la cité. Il est entouré par un solide mur de pierre de 3 mètres de haut et de 30 centimètres de large : pas de quoi soutenir un siège, mais suffisant pour décourager la plupart des intrus. Le portail principal est une impressionnante double porte de bois épais couvert de laiton très ornementé (zone 4). Les gardes Solisti surveillent les environs depuis les tours de garde du mur ouest. L'entrée commune par la zone des serveurs est plus modeste : une porte de bois solide, mais sans fioritures. À côté de chaque portail, une poterne permet aux

visiteurs d'entrer et de sortir sans avoir à ouvrir le portail principal. Durant la nuit, des candélabres sont allumés le long des murs afin d'éclairer les gardes, qui sont au nombre de quatre à chaque point d'observation. Les personnages observateurs (test Difficile de Perception) peuvent repérer quelques endroits partiellement dans les ombres : la difficulté de toute tentative d'escalade discrète diminue alors d'un cran.

Le Portail Sud (9) s'est écroulé cent ans auparavant et on s'est contenté de le murer à la va-vite plutôt que de le rebâtir. À l'époque, le chef de la famille, le comte Lemnisan den Solisti, prétendait que le portail était maudit. Plume-Ceil s'est rendu compte qu'il était possible de déchausser certaines des pierres pour dévoiler la vieille grille en métal de la poterne du portail sud. C'est à travers cette grille qu'il communique avec les garçons des rues, et éventuellement avec les personnages.

À l'intérieur, la grande demeure allie les murs blancs et les toits rouges à pente de la Contrée avec des colonnes en marbres, des portiques, des tours rondes et des pièces d'eau typiques des Terres de l'Été. Le bâtiment proprement dit comporte une aile publique au sud et une aile privée au nord. L'entrée principale mène à la grande salle tandis que des tours fines et élégantes offrent une vue imprenable de la cité et du littoral. Chaque entrée du bâtiment comporte plusieurs marches, car le rez-de-chaussée est surélevé d'environ 60 cm au-dessus du sol.

L'hypocauste du sous-sol est l'un des éléments les plus notables de la demeure : une fournaise, trois cheminées et un ensemble complexe de conduits permettent la circulation de l'air chaud à travers toute la demeure. Toutefois, le système est rarement utilisé à cause des coûts d'entretien. Des conduits exigus dans la cuisine mènent au sous-sol, accessibles seulement à des individus de la taille d'un enfant. Plume-Ceil se sert souvent du sous-sol pour se déplacer sous le bâtiment et écouter des conversations lorsque tout le monde pense que le jeune comte dort.

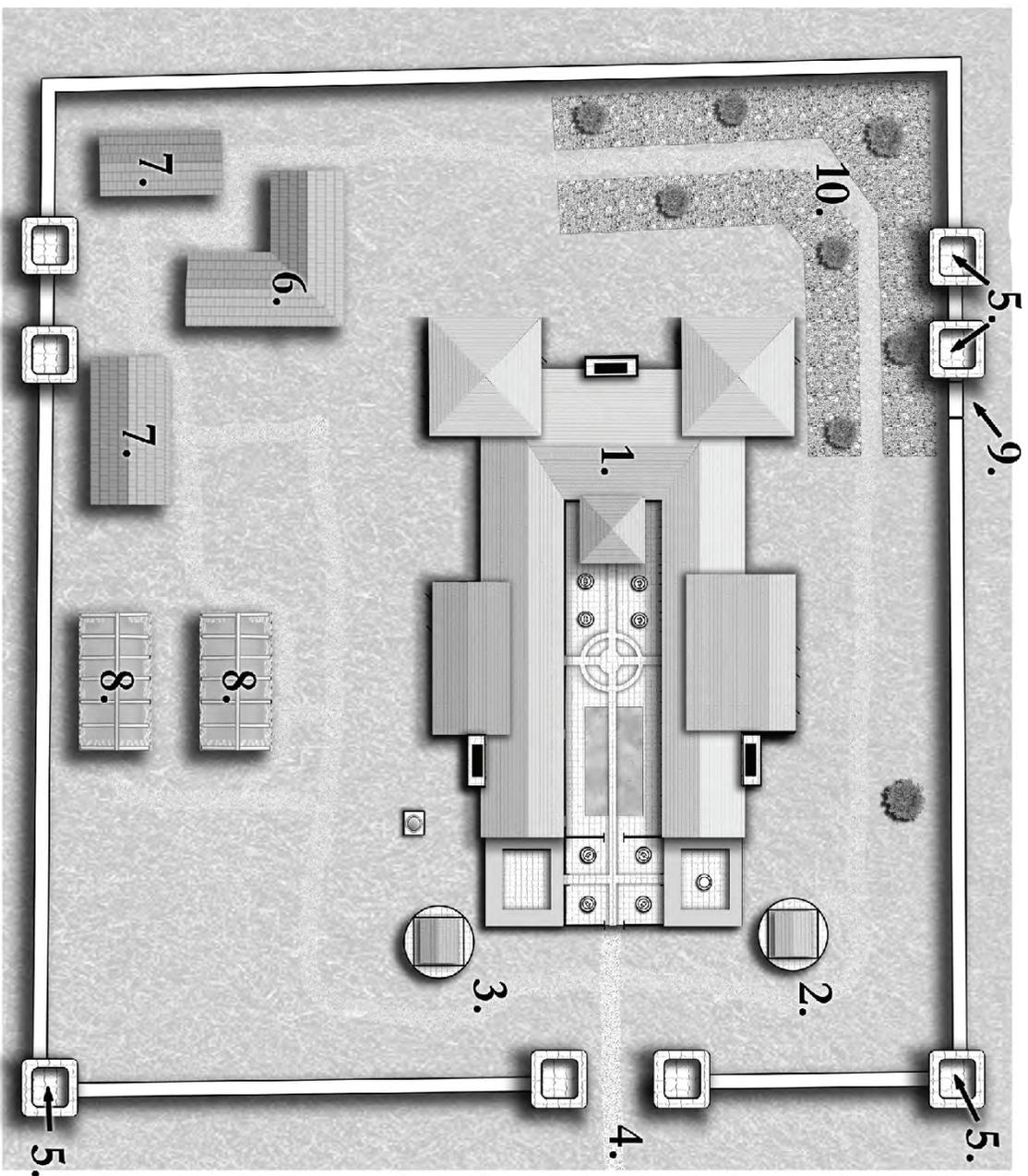
Entre les deux ailes du domaine, des chemins surélevés traversent un étang peu profond ; ils mènent vers une fontaine centrale puis aux diverses entrées. On entre dans la grande salle par un portique surchargé.

Malgré les signes d'effritement ou la présence de moisissure, la qualité de construction des structures du domaine est évidente.

DOMAINE SOLISTI

LÉGENDE

1. Manoir
2. Tour Solis
3. Tour Péruthia
4. Portail Principal
5. Postes d'observation
6. Caserne
7. Quartiers des serviteurs
8. Serres
9. Portail sud
10. Jardin floral



MANOIR SOLISTI

Les parties les plus importantes du manoir sont décrites ci-dessous. Aidez-vous du plan ci-contre.

LA GRANDE SALLE (6)

En dehors de l'énorme foyer à son extrémité, le principal intérêt de la pièce vient de sa décoration : le lambris de bois sombre rehausse la beauté des tapisseries murales, qui montrent des scènes mythologiques et divers héros de la famille, en particulier Solis, représenté comme le libérateur de Port-Ponant. Des bannières et des armoiries familiales ornent les parties supérieures des murs. Les armes exposées sont des armes d'haast, des lances longues et courtes, et des épées à deux mains, mais aucune n'est en bon état : leurs points d'armure et de vie sont réduits de 2, et les épées sont trop émoussées pour utiliser la Manœuvre Saigner.

TOUR FAMILIALE (13)

Le rez-de-chaussée comprend une suite de chambres occupées par le fils de la comtesse. Elles sont décorées avec des scènes de navigation, de combat et d'aventures : de quoi ravir tout jeune garçon. L'hypocauste chauffe cette section, et Plume-Ceil a déchaussé quelques tuiles pour se déplacer dans le sous-sol ; ces tuiles sont dissimulées sous un coffre rempli de jouets démembrés.

ÉTAGE DE LA TOUR FAMILIALE

Cette mansarde fut aménagée pour les besoins de feu le comte et de la comtesse. Les lieux sont sinistres : les magnifiques puits de lumière sont tous couverts de tissu épais, le mobilier est en grande partie voilé et les murs sont nus.. L'ancien lit conjugal, à baldaquin, ne sert plus depuis des années ; pour dormir, la comtesse se contente d'une simple chaise dans l'antichambre des domestiques.

TOUR DES INVITÉS (14)

Le châtelain s'est approprié cette tour, constamment gardée par 1d3+3 membres du culte de la Mère du Chaos. L'étage est réservé aux membres du culte : c'est là que

Xhago conduit les cérémonies en l'honneur de la déesse. Les pièces contiennent des icônes de la Mère du Chaos, des tapisseries et des inscriptions à sa gloire, et un autel sur lequel repose un calice incrusté de gemmes. Lors des rituels, ce calice contient du vin ainsi que le « lait » de la déesse. Les autres habitants de la demeure savent bien que Xhagos organise des rassemblements ici, mais ne connaissent pas leur nature.

COUR À COLONNADES (15)

C'est ici, dans la partie la plus proche de la Tour Solis, que Plume-Ceil conduit son premier entretien avec les personnages joueurs. Si la cour est relativement discrète, il est possible de la voir depuis les étages supérieurs de la tour de Solisti : Plume-Ceil tient donc son rendez-vous lorsque Xhago est absent des lieux.

TOUR SOLIS (17)

Fine et élégante, cette tour répond aux canons esthétiques des Terres de l'Été. Deux membres du culte gardent les portes à tout moment.

Xhago occupe désormais la tour et l'a redécorée à son goût : un mobilier aussi couteux que disparate encombre donc les pièces et des bruloirs à encens rendent l'air écœurant à respirer. Toutefois, Xhago a gardé un zeste de prudence : on ne trouvera nulle trace de l'iconographie de la Mère du Chaos et, bien que Xhagos considère l'étage supérieur comme sa salle d'études magiques, les ouvrages de sa bibliothèque n'ont rien de sulfureux. Un personnage observateur remarquera l'épaisse couche de poussière recouvrant les livres, preuve qu'il ne doit guère les consulter. Si une fouille de l'étage ne révèle pas d'ouvrages de sorcellerie ou de symboles chaotiques, elle permettra de mettre la main sur le riche contenu de plusieurs coffres : près de 4 000 fondateurs en monnaie et bijoux. Comme les bijoux sont rarement vendus à leur véritable valeur, la somme n'est qu'indicative.

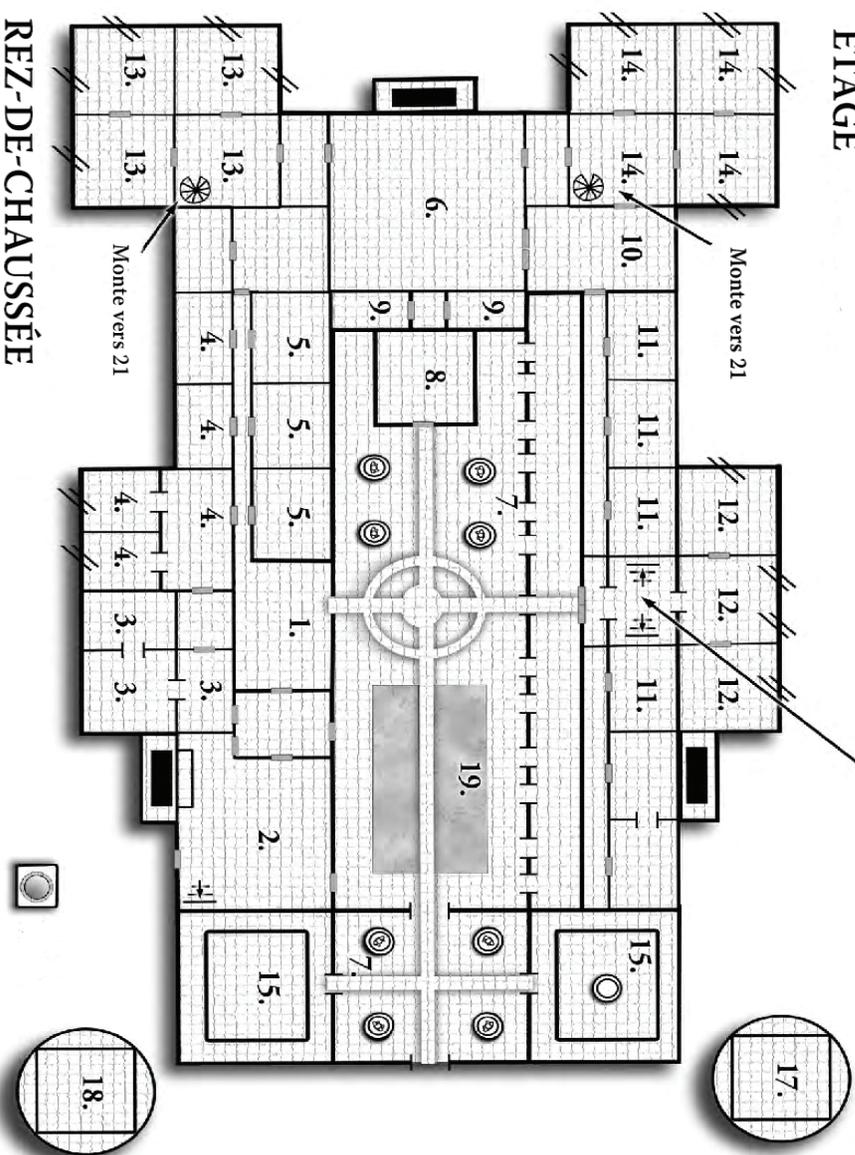
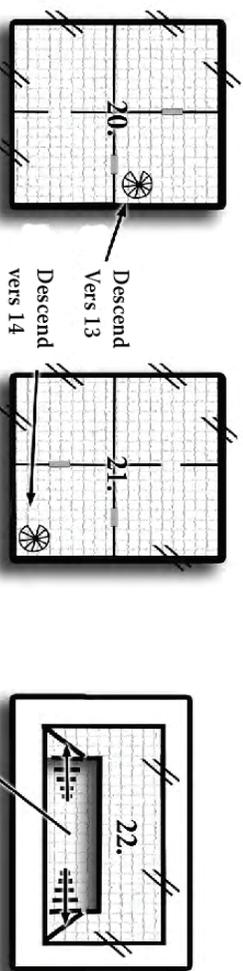
Xhago aime se rendre au balcon ; il contemple alors Port-Ponant en contrebas tout en méditant sur sa destinée.

LÉGENDE

- ⧘ Fenêtre
 - Porte
 - ▬ Cheminée
 - Colonne
 - ⊙ Statue
 - ⊕ Escalier
 - ⊗ Escalier en spirale
 - ⊕ Arche
1. Cour
 2. Cuisine
 3. Bains familiaux
 4. Chambres familiales privées
 5. Chambre des invités d'honneur
 6. Grande salle
 7. Statues des héros familiaux
 8. Portique
 9. Salle de stockage
 10. Galerie
 11. Chambres d'invités
 12. Bureaux et salles de réunion
 13. Suite de la comtesse (avec la chambre d'enfant du conte)
 14. Quartiers et bureaux du châtelain
 15. Cour à colonnades
 16. Cour murée (pas de toit)
 17. Tour Solis
 18. Tour Péruthia (2 étages)
 19. Étang avec allée centrale
 - 20 et 21. Mansarde
 22. Mézanine

MANOIR SOLISTI

ÉTAGE



REZ-DE-CHAUSSÉE

PERSONNAGES ET FACTIONS

Nous présentons ici les principaux personnages et factions du domaine.

COMTESSE ALIANA DEN SOLIS

Gracieuse et courtoise, la comtesse semble digne de son rang. Pourtant, elle n'est qu'une fille de marchand. L'amour de feu le comte lui valut un mariage inespéré, mais il se détourna d'elle lorsqu'elle s'avéra incapable d'engendrer un héritier.

COMTE KELLAN DEN SOLIS

Ce garçon de cinq ans possède les cheveux sombres de sa mère et les solides mâchoires de son père. S'exprimant avec une aisance inhabituelle pour son âge, il sait charmer les visiteurs par ses bonnes manières. Toutefois, certains serviteurs le craignent et personne n'ose mentionner l'étrange marque de naissance sur son abdomen ou le noircissement de ses yeux lorsqu'il se met en colère.

CHATELAIN XHAGO GARTHANIAN

Cet homme grand et émacié se tient toujours très droit, comme s'il cherchait à s'imposer par sa seule présence. Ses yeux sombres et ses lèvres presque noires trahissent ses origines : il est natif de Gartharis. S'il travaille officiellement comme châtelain du domaine, il agit en fait pour le compte de Jedakiah ; son rôle principal est de s'assurer que la comtesse respecte sa part du marché contracté avec le sorcier.

Xhago a une affinité naturelle pour la Magie Populaire, chose rare dans la Contrée. Cette particularité, couplée à son comportement arrogant et à sa cruauté, l'isola au sein de son clan, mais attira aussi l'attention de Jedakiah. Le sorcier le prit alors comme apprenti, car il avait besoin d'assistance pour les rituels qu'il ne pouvait accomplir seul. Xhago l'aïda en particulier à emprisonner Plume-Ceil. Une fois le démon lié, Jedakiah installa Xhago au poste de châtelain des Solisti pour superviser la livraison d'équipements, d'armes et de matériaux rares aux alliés du sorcier.

Tirant parti de l'avidité et de l'amour-propre de Xhago, Plume-Ceil lui emplit le crâne de rêves de puissance et de richesses. Désormais, Xhago vole les biens destinés à Jedakiah et, avec l'aide de Plume-Ceil, commence à étudier certains des secrets de sorcellerie trouvés dans les fragments du grimoire qu'il cache dans sa demeure en ville. Même si Xhago a une haute opinion de ses pouvoirs, il est en réalité

un piètre magicien. Sa cruauté et son absence totale de scrupules en font néanmoins un adversaire redoutable.

PLUME-CÉIL

Ce démon cuquulinéen est un maître manipulateur, avide de sensations capables de le distraire. Toutefois, il est tombé sur plus manipulateur que lui : Jedakiah l'a capturé par surprise et l'a emprisonné dans ce plan morose. Il est prêt à tout pour s'échapper, mais le lien l'empêche de quitter le domaine, d'agir contre Jedakiah, et même de laisser volontairement des gens agir contre le sorcier.

Comme tout démon cuquulinéen, Plume-Ceil peut utiliser l'énergie vitale de son hôte pour récupérer ses Points de Magie. Le lien psychique est à double tranchant, car s'il nourrit le démon, il l'attache au corps de l'hôte. En grandissant, l'hôte facilite les actes physiques que le démon doit accomplir pour employer la sorcellerie.

Plume-Oeil a exploré en secret le domaine grâce à ses formes d'emprunt. Sous la forme d'une dame d'honneur, il charge deux garçons d'écurie d'accomplir des tâches pour lui. Sous sa forme de nobliau, il a rencontré les garçons de rue ainsi que Krytos den Krytos. Jusqu'à ce qu'il organise l'entretien avec les personnages joueurs, il n'avait jamais utilisé la forme de la comtesse. Le démon croit que personne n'est au courant de sa capacité de changer de forme.

Pour lui, la fête d'anniversaire est l'occasion rêvée d'achever son plan. Le devenir des personnages qu'il manipule ne l'intéresse guère : il les tuera sans remords pour recouvrer sa liberté. Toutefois, Plume-Ceil peut se montrer généreux avec eux s'ils parviennent à le libérer, et il les mettra volontiers sur la piste de Jedakiah.

PLUME-CÉIL ET XHAGO

Xhago consulte fréquemment Plume-Ceil, car il croit que le lien du démon l'oblige à dire la vérité. Une fois que les personnages sont impliqués, Plume-Ceil commence à insinuer qu'une conspiration est à l'œuvre. Les jours suivants, il tente d'abord de faire croire à Xhago que Jedakiah a embauché de nouveaux agents pour le remplacer ou même qu'il est devenu jaloux des pouvoirs croissants du châtelain. Si le lien empêche Plume-Ceil de mentir à propos de Jedakiah, il existe bien des façons de dire la vérité ou de tromper par omission. En particulier, Xhago n'a aucune idée des talents de sorcellerie du démon : Jedakiah ne lui a rien dit à ce sujet et Plume-Ceil ne révélera ce détail que si Xhago le lui demande directement.

PLUME-CŒIL ET LA COMTESSE

Du fait de la nature de son lien, le démon domine la comtesse : elle cherche à exaucer les vœux de son fils et ne peut concevoir de lui nuire. Elle est donc aussi prisonnière du lien que le démon. Plume-Cœil s'est parfois amusé à la narguer, suggérant qu'elle devrait mettre fin à sa vie en se jetant du Haut-Pont, tout en sachant qu'elle ne pouvait obéir, car agir ainsi impliquerait d'abandonner son fils. Bien que la comtesse sache que son fils n'est pas normal, elle n'arrive pas à l'exprimer. Et si jamais il est menacé, elle fera tout ce qui est en son pouvoir pour le sauver. Si le lien est brisé, l'enchantement se dissout et elle retrouve ses esprits.

AUTRES MEMBRES DE LA FAMILLE ET SERVITEURS

80 personnes vivent dans le domaine. En dehors des 20 gardes, la plupart sont des serviteurs. On compte aussi de 50 à 80 visiteurs quotidiens. Le vieux sergent d'armes Lamman ab Solis forme les gardes. D'une dévotion totale envers la famille Solisti et en particulier la comtesse, il se méfie de Xhago, mais lui obéit par respect pour la comtesse et sera prompt à dissiper toute rumeur concernant une liaison entre elle et le châtelain. De son côté, Xhago aimerait bien se débarrasser du sergent : il aurait ainsi le contrôle complet des gardes du domaine. Heureusement pour lui, il peut compter sur la soumission du vieillissant Imahan ab Solis, qui supervise les domestiques.

Ceux qui n'appartiennent pas au culte sont conscients que Xhago s'est constitué une cohorte de fidèles et qu'il réunit régulièrement dans sa tour, mais aucun ne se doute de l'étendue de la corruption à l'œuvre. Les derniers fidèles de la comtesse encore en poste ne comprennent pas pourquoi elle ne congédie pas le châtelain. Pire encore, elle semble même le protéger : les malheureux qui sont allés lui faire part de leurs soupçons à l'égard du châtelain ont été licenciés peu après par Xhago et la plupart ont dû quitter la cité.

CULTE DE LA MÈRE DU CHAOS

Xhago a initié au culte un tiers du personnel et 8 gardes. Parmi les initiés, 20 portent la marque de la rune de la Mère du Chaos sur leur corps en échange de promesses de pouvoir et de richesses : ils ont juré de garder le secret sur leurs activités culturelles. Malgré des effectifs encore modestes, le

culte commence à s'étendre dans la cité. Pour le moment, Xhago conduit les cérémonies religieuses dans le domaine Solisti, mais il cherche un autre endroit discret dans la ville où il pourrait réunir les fidèles en plus grand nombre tout en gardant son identité secrète.

Le principal signe de reconnaissance du culte est la scarification en forme de rune : celle-ci ne guérit jamais et suinte un pus sanglant que les sectateurs surnomment « lait ». Cette substance joue un rôle primordial dans les sacrifices rituels, permettant au sorcier conduisant la cérémonie de regagner ses Points de Magie. Lors de son initiation, un nouveau membre doit boire une goutte du liquide mélangé à du vin ; il voit alors pendant quelques instants la toile de la Mère du Chaos, voire la déesse elle-même.

Un cercle intérieur de six sectateurs a pu voir la marque de naissance de l'enfant de la comtesse. Ils croient que cet enfant aidera la Mère du Chaos à s'échapper de sa prison et le défendront au péril de leur vie. Aucun d'eux n'est au courant de l'existence de Plume-Cœil.

ÉVÈNEMENTS DU DOMAINE

FÊTE D'ANNIVERSAIRE DU COMTE

La fête débute durant l'après-midi par une réception en plein air dans la cour. Au milieu de l'après-midi, la comtesse livre un bref discours remerciant les invités de leur venue. Les invités ont alors tout loisir de savourer les boissons et friandises exotiques mises à leur disposition, et d'admirer les danseurs, jongleurs, cracheurs de feu et autres artistes venus pour leur bon plaisir.

Ensuite, des invités triés sur le volet sont conviés au bal masqué du soir. Dans la grande salle parée de ses plus beaux atours, ils danseront, goûteront des plats venus d'au-delà les mers, élriront les plus beaux masques de la soirée, et applaudiront les cascades improbables des acrobates.

Les personnages peuvent participer aux festivités par différents moyens. Ils peuvent se faire passer pour des artistes ou des travailleurs, tenter d'escalader discrètement les murs, ou obtenir une invitation en bonne et due forme grâce à Plume-Cœil. Si les personnages sont présents, alors voici quelques exemples d'événements pouvant survenir.

- ⇒ Krytos rincé. Krytos est totalement soul et reproche à la comtesse de ne pas l'avoir récompensé pour ses actions. S'il reconnaît n'importe lequel des personnages (jet Difficile de Perception pour lui), alors il s'approche d'eux, les accuse de l'avoir trahi ou, si les personnages sont déguisés, alerte les gardes. Heureusement pour les personnages, il est suffisamment imbibé pour qu'un petit coup derrière la nuque le mette hors combat pour un bon moment.
 - ⇒ Danse avec le démon. Si les personnages participent au bal masqué, alors Plume-Ceil en profite pour se mêler aux invités grâce à une de ses formes d'emprunt, car tout le moment pense que le fils de la comtesse est parti se coucher. Il repère facilement les personnages s'ils sont présents. Si eux ne le reconnaissent pas, il peut leur murmurer des informations personnelles qu'un étranger ne devrait pas connaître. Si nécessaire, Plume-Ceil peut tenter une dernière fois d'orienter les personnages vers la piste qui l'arrange le plus, mais il peut aussi menacer ses « pantins » d'une façon détournée, en accord avec sa nature démoniaque et perverse.
 - ⇒ Exploration de la demeure. 1d6+6 gardes Solisti en armure cérémonielle surveillent les entrées principales ainsi que les invités. Les serviteurs vont et viennent sans être dérangés, mais personne n'entre sans être déjà connu des gardes. Même si les gardes ne s'attendent pas à rencontrer des problèmes, toute tentative d'infiltration exige un test d'Opposition contre la Perception des gardes les plus proches. De plus, 1d6+3 gardes protègent les zones les plus importantes de la demeure, et certains d'entre eux sont des sectateurs.
 - ⇒ Dénonciation de Xhago. Le châtelain passe l'après-midi à côté de la comtesse. Les personnages peuvent l'accuser de sorcellerie, de vol et d'autres crimes en présence des invités, en tirant parti de leurs compétences d'Influence ou d'Éloquence. Bien qu'ils manquent probablement de preuves, ils peuvent affoler Xhago et l'amener à commettre une grosse erreur, comme les attaquer avec un sort. Pour déterminer si Xhago panique, opposez sa Volonté à la compétence de communication (Influence ou Éloquence par exemple) du personnage accusateur. Plume-Ceil peut aider à ce moment, en criant « Utilisez votre magie pour les tuer, mon oncle », éventuellement à l'aide d'une illusion sonore pour amplifier sa voix. Si Xhago perd contenance, il tentera une Paralysie avec plusieurs cibles. Une fois qu'il se rend compte de son erreur, il en commet une nouvelle en ordonnant à Plume-Ceil : « sauve-moi et tu es libre ». Comme Plume-Ceil est lié au domaine, c'est seulement en défaisant le lien que Plume-Ceil peut sauver Xhago.
 - ⇒ Discussion avec la comtesse. Les personnages veulent peut-être persuader la comtesse que son enfant n'est pas ce qu'il semble être, ou la soupçonnent de sorcellerie. La comtesse participe à la fête en plein air presque jusqu'à la fin ; à ce moment, elle rentre se changer en vue du bal nocturne. Des personnages particulièrement audacieux l'aborderont en public, tandis que d'autres attendront de lui parler en privé dans sa mansarde. Souvenez-vous que la véritable comtesse n'a probablement jamais vu les personnages auparavant, ce qui peut rendre la situation confuse.
 - ⇒ Ouvrir le portail. Ce n'est pas le meilleur moment d'attaquer le domaine, à cause du nombre de témoins potentiels. Toutefois, comme les gardes sont occupés à surveiller les invités, il est assez facile de dégager la poterne sud (9) par exemple. Les attaquants tenteront d'atteindre la comtesse aussi rapidement que possible, tuant quiconque s'interpose. Xhago, croyant qu'on en veut après lui, réagira en libérant Plume-Ceil pour que le démon le défende.
 - ⇒ Affronter l'enfant. Si les personnages ont compris le rôle du démon, ils se rendent peut-être compte que le moyen le plus facile de la vaincre est de tuer son hôte, brisant ainsi le lien. L'hôte est identifiable grâce à la Longue-Vue de Vision Véritable. Tuer l'enfant en public est possible, mais il serait bien sûr plus avisé de le faire dans une des chambres de l'enfant. Bien que le démon désire être libéré, il ne sait pas ce qui se passera si l'hôte est tué et préfère ne pas le savoir : il essaiera donc de s'échapper ou, si nécessaire, de se défendre avec la sorcellerie.
- Selon les actions des personnages, les festivités peuvent occuper une session entière d'exploration et d'intrigues, être le théâtre d'une grande bataille, ou bien servir d'arrière-plan à d'autres événements.

AFFRONTEMENT FINAL

Tôt ou tard, les personnages finissent par affronter Xhago, Plume-Ceil, voire les deux. Plume-Ceil veut que Xhago le libère. La mort du châtelain lui conviendrait, mais comme il est contraint à servir Jedakiah, il ne peut laisser les personnages trucidés Xhago. Si les personnages décident de tuer l'enfant, Plume-Ceil tentera de résister, car il ne sait pas ce qui l'attend dans ce cas. Au mieux, il redoute d'être renvoyé dans son plan dans un état de faiblesse tel qu'il serait une proie facile pour d'autres démons. En dernier recours, il ira même jusqu'à appeler Xhago à son secours.

PLUME-CÉIL EST LIBÉRÉ

Xhago peut libérer le démon pour sauver sa vie ou tuer les personnages. L'hôte se transforme alors en un démon cuquinéen grandeur nature ; l'air autour de lui se refroidit et tourbillonne frénétiquement, alors que la chair de l'hôte se gonfle et éclate, libérant la forme véritable du démon. La transformation dure un Round de Combat et le démon est invulnérable pendant ce temps. Pour les personnages, les choses sérieuses commencent...

Plume-Ceil est adepte des embuscades et des ruses en tous genres. Il dispose de trois atouts. Tout d'abord, il connaît très bien le domaine. Ensuite, ses pieds préhensiles lui permettent de s'accrocher au plafond et donc de surprendre ses adversaires. Il est aussi capable de créer des illusions visuelles ou sonores pour faire des diversions, par exemple des clones qui copient ses mouvements. Enfin, il peut encore prendre la forme de son ancien hôte, le jeune comte, pendant environ 1 heure. Il n'aura alors aucun mal à se faufiler dans le sous-sol du manoir. S'il est chargé de tuer les personnages, il accomplira sa tâche aussi rapidement et efficacement que possible. Les personnages ont l'avantage du nombre, et éventuellement, de la Longue-Vue de Vision Véritable. Sous réserve que le possesseur de l'artéfact soit capable de garder Plume-Ceil dans sa ligne de vue pendant que ses compagnons l'attaquent, les personnages devraient l'emporter.

Si le démon est censé sauver Xhago, il interprète ses ordres de la manière la plus littérale qui soit : à vous de décider de la précision de ces ordres. Comme Xhago ne peut plus le commander par la suite, Plume-Ceil tue tous ceux qui se mettent en travers de son chemin, sectateurs ou non. Bien entendu, les personnages peuvent laisser le démon s'échapper avec Xhago s'ils le désirent.

L'HÔTE EST TUÉ

La solution la plus facile et la plus immorale est de tuer l'hôte. Dès que Plume-Ceil se rend compte des intentions des personnages, il essaie de s'échapper, en recourant à la sorcellerie si besoin. S'il est réduit à merci, il promettra richesses, pouvoir et tout ce qu'il peut raisonnablement offrir en échange de sa vie sauve.

Si l'enfant est tué, son corps se fige, puis un tourbillon glacial l'enveloppe quelques instants, avant de disparaître aussi soudainement qu'il est apparu. Alors, le corps tombe et se brise comme du verre. À votre convenance, tuer l'enfant peut avoir des répercussions néfastes lors d'une session ultérieure.

XHAGO EST TUÉ

À moins que les personnages parviennent à surprendre le châtelain, Xhago aura le réflexe de libérer Plume-Ceil pour se tirer d'affaire. Deux options s'offrent à vous : soit l'ordre de Xhago se termine dès qu'il meurt, soit il reste opérationnel tant que Plume-Ceil n'a pas tué les personnages. Dans ce dernier cas, le démon peut décider de s'échapper et de poursuivre sa mission plus tard. Cependant, avec la perte de son hôte, Plume-Ceil ne peut plus régénérer ses Points de Magie dans ce plan, ce qui limite son usage de la magie. L'option est intéressante si vous désirez faire de Plume-Ceil un ennemi récurrent. Si Xhago est tué avant d'avoir pu libérer le démon, le lien est brisé et le démon quitte son hôte, laissant derrière lui le corps flétri de l'enfant.

GUERRE CIVILE

Le domaine des Solisti est divisé entre les fidèles de Xhago, pour la plupart des sectateurs, ceux qui demeurent loyaux à la comtesse, et ceux-ci ne savent plus à quel saint se vouer. Toute échauffourée risque de dégénérer en bain de sang, surtout si la violence éclate au milieu des festivités. Des gardes se rapprochent de la comtesse pour la protéger, tandis qu'accourent vers l'enfant aussi bien la comtesse que Xhago et son cercle de sectateurs, pour des raisons très différentes. Alors, de vieux ressentiments se déchainent, des braseros sont renversés et le domaine devient un champ de bataille.

Vous n'avez pas besoin de gérer un combat de masse ; la bataille peut se dérouler en arrière-plan, gênant ou aidant à l'occasion les personnages. Si les personnages se sont montrés convaincants dans leur accusation de Xhago, alors les forces loyales à la comtesse prévalent. Sinon, ce sont les partisans de Xhago, à moins que Xhago soit tué ou fuie avec le démon.

HAPPY END?

Par défaut, l'enfant meurt, et le domaine est mis à feu et à sang. On est donc loin du «happy end», le but étant d'inciter les personnages à s'en prendre ensuite au véritable responsable des événements : Jedakiah. Toutefois, si vous préférez des conclusions plus positives, voici deux suggestions.

LE BAISER D'UNE MÈRE

Si les personnages peuvent contacter la comtesse et la faire voir le démon à travers la Longue-Vue de Vision Véritable, alors le charme de Plume-Oeil se dissipe et elle se rend compte de la vérité. Elle comprend aussi que le charme se renforce dès qu'elle arrête de regarder le démon avec l'artéfact. Enfin, elle sait intuitivement qu'il n'y a qu'une seule façon de sauver son enfant. Si elle en a le temps, elle confesse ses «péchés» aux personnages et leur explique, s'ils ne le savent pas déjà, qu'un démon possède son enfant. Elle ne regrette pas la mort de son mari - il n'était qu'un monstrueux tyran -, mais regrette que tant d'autres aient pâti de ses actions. Elle a appris que le mystérieux étranger avec qui elle avait noué le pacte est un dangereux sorcier du nom de Jedakiah. Selon la situation, elle implore les personnages de l'aider à sauver son enfant, tout en tenant en main une minuscule dague dorée. Les personnages doivent préserver la vie de la comtesse et l'amener devant son fils. Si la comtesse agit avant Xhago, elle parle à son fils pour la dernière fois comme suit :

«Je connais ta véritable nature, monstre. Je connais la souffrance que tu as causée, la douleur que tu as infligée. Tu m'as volé mon enfant, mais je vais lui rendre sa liberté.» Elle embrasse ensuite un pendentif et plonge la dague dans son cœur. Alors qu'elle meurt, le démon est expulsé. Comme il ne peut s'échapper ou former un autre corps, le vortex croit en force. La température tombe à - 30 °C en quelques secondes et les murs alentours commencent à s'effriter. Les personnages doivent attraper l'enfant inconscient et s'échapper; pour cela, ils doivent réussir un test Standard d'Athlétisme ou un test Facile d'Acrobatie

ou bien subir 1d6 dommages traversant l'armure à une localisation aléatoire. Nous vous conseillons d'annoncer cette possibilité dans un passage du livre de Pérengé, afin qu'elle ne semble pas surgir de nulle part.

UNE ÉPÉE EN PLEIN CŒUR

Selon le livre de Pérengé, en tuant un sorcier pendant qu'il libère un démon lié, on peut sauver la vie de l'hôte, car le démon volera l'énergie vitale du sorcier à la place. Il cite pour exemple l'histoire d'un enfant possédé dont la vie fut sauvée ainsi, même s'il précise qu'il aurait peut-être mieux valu que l'enfant n'ait pas survécu. Dans l'histoire, le sorcier avait besoin de dessiner une rune complexe à l'aide de son propre sang pour libérer le démon, une action qui devait durer «trois battements de cœur». Le héros anonyme du récit le pourfendit à ce moment, préservant ainsi l'enfant.

Pour accomplir son rituel de libération, Xhago a besoin de 1d6+6 Rounds de Combat et il doit tuer lui-même l'enfant pour achever le rituel. Cela donne aux personnages une chance à la fois de tuer le sorcier et de sauver l'enfant. Bien sûr, Xhago peut compter sur l'aide de ses sectateurs, mais pas sur celle du démon, qui est immobilisé pendant tout le rituel.

ÉPILOGUE

Ces trois sections permettent si nécessaire de combler les blancs du scénario. Elles sont optionnelles et peuvent être ajoutées au début d'une future session ou utilisées comme conclusion avant la distribution des Jets d'Expérience. Nous suggérons d'en utiliser une seule.

L'APPRENTI DU SORCIER

Si les personnages capturent Xhago, celui-ci sait que Jedakiah cherchera tôt ou tard à le punir par quelque moyen magique. Il promet de tout révéler en échange d'une mort prompte et digne ou, s'il n'a pas été entièrement dérobé, de l'emplacement de son trésor. Si les personnages refusent de le tuer, il tente d'obtenir un hareesh de bonne qualité dans l'espoir de ne pas trop souffrir lorsqu'il subira le châtime de son maître.

OPTION : L'OEIL DU SORCIER

Cet événement optionnel se déclenche lorsque Plume-Oeil est libéré. Utilisez-le si vous jouez le scénario dans le cadre de la campagne Contre le Chaos ou si vous voulez donner plus d'indices sur la nature de Jedakiah.

Lorsque le lien de Plume-Oeil est brisé, Jedakiah le ressent instantanément. En quelques secondes, il active sa marque sur Xhago. Terrifié et ne connaissait que trop bien le contact de son maître, Xhago tend son bras droit et en relève la paume à la verticale. Un oeil apparait alors sur la paume et observe les environs ; grâce à la marque, Jedakiah utilise le sort Vision Mystique pour sentir les Points de magie des créatures alentours. La suite des événements dépend du contexte. Les principaux objectifs du sorcier sont de déterminer qui a libéré le démon et si lui-même est menacé.

Si c'est Xhago qui a libéré le démon, l'apprenti se met à genoux dès qu'il sent le contact et implore grâce : il prétend que les personnages allaient révéler leurs plans et que c'était la seule façon

S'il trouve un terrain d'entente avec les personnages, il raconte une histoire entrecoupée de récriminations et de moments d'autoapitoiement, car il se rend compte que Plume-Oeil l'a berné. Il peut donner autant de détails que nécessaire sur les plans de Jedakiah, mais nous vous recommandons pas livrer les informations sur un plateau : après tout, il n'est qu'un apprenti !

Son maître, qu'il refuse de nommer, s'est établi dans une forteresse en pleine montagne, cependant il ne sait pas où. Il s'apprête à envahir la Contrée : il cherche non seulement à équiper ses troupes, mais aussi à collecter les éléments nécessaires à un rituel ; certaines des substances les plus exotiques que Xhago devait passer en contrebande étaient destinées à cette fin.

Xhago peut aussi fournir des pistes pour d'autres scénarios. Par exemple, il a peut-être eu affaire avec Manuun, ou bien croit que la dernière caravane transporte quelque chose de très important.

Alors que Xhago est sur le point d'en dire plus, il se met à hurler, et sa chair commence à brûler puis à fondre sous les yeux des personnages. Jedakiah a fait une nouvelle victime...

PLUME-OEIL

Si Plume-Oeil a survécu et n'a pas reçu l'ordre de tuer les personnages, il choisira le bon moment pour apparaître une dernière fois devant eux, peut-être en prenant la forme de la comtesse (par simple malice). Bien qu'il ne soit plus lié à ce plan et qu'il ne peut plus récupérer de Points de Magie, il entend se venger de Jedakiah par l'intermédiaire des personnages. Il leur indique donc volontiers que le sorcier l'ayant lié s'appelle Jedakiah et qu'il a pour ambition de

conquérir la Contrée. Il ne connaît pas les plans du sorcier, mais il est sûr que celui-ci est désormais au courant l'existence des personnages : qu'ils le veuillent ou non, le sorcier est désormais leur ennemi.

Si les personnages sont fauchés (ou n'ont pas trouvé le trésor de Xhago), le démon peut aussi leur offrir nonchalamment une collection de bijoux Solisti d'une valeur de 5 000 fondateurs. Évidemment, les personnages auront intérêt à se rendre dans une autre ville pour les vendre.

À ce stade, le démon prend congé. Si les personnages se montrent agressifs, il disparaît et revient dans son plan. Sinon, il se contente de s'éloigner des personnages : il veut s'amuser un peu sur ce plan avant de revenir chez lui.

LA COMTESSE, ENFIN

Les personnages n'ont probablement jamais eu l'occasion de parler à la véritable comtesse, et leurs actions risquent d'entraîner son hostilité. En effet, pour les personnages, la mort de l'enfant est peut-être un mal pour un bien, mais la comtesse ne voit pas les choses du même œil. Si les personnages parviennent à sauver l'enfant, elle se montrera généreuse, allant jusqu'à accepter de financer une expédition visant Jedakiah.

En personne, elle est à la fois plus ordinaire et plus séduisante que l'illusion de Plume-Oeil. Elle parle prudemment et écoute avec attention, usant à la perfection de son regard faussement timide. Elle est capable de combler les blancs de son histoire, mais n'admet pas directement ses méfaits, sauf si les personnages ont recours au chantage. Consumée par le regret, elle désire rectifier les torts qu'elle a causés.

de les arrêter. Il n'a aucune idée si Jedakiah l'entend, mais sa terreur le rend volubile. Si ce sont les personnages qui ont brisé le lien, la supplique est similaire, mais Xhago rejette entièrement la faute sur les personnages : il veut les tuer pour prouver qu'il est digne de la confiance de son maître.

A ce stade, le sorcier enragé lancera Sculpter (Chair et Os) sur Xhago pour l'avoir trahi, ou Destruction (Chaos) à tous ceux, à l'exception du démon, qui sont dans la zone, ce qui inclut donc Xhago. Comme le sort de Destruction semble venir de l'œil, les personnages peuvent en déduire que trancher la main les sauverait. La Destruction a pour effet secondaire de déformer les murs autour des cibles, provoquant leur effondrement en 1d3 + 1 activations du sort. Jedakiah dispose de 8 points de Manipulation, une valeur de 80 % en Manipulation et Invocation, et la portée du sort est mesurée depuis Xhago.

RUMEURS DE LA VILLE

- ⇒ Des douaniers ont été emprisonnés trois semaines auparavant (Vrai).
- ⇒ La flotte commerciale Solisti a été décimée par des pirates et des tempêtes ces dernières années (Vrai/Faux).
- ⇒ Le Tyran a demandé la comtesse en mariage, mais il a été éconduit : il cherche à se venger depuis (Faux).
- ⇒ Les caravaniers recrutent plus de gardes que d'habitude à cause du banditisme (V).
- ⇒ Un patron de la pègre nommé « le Biscornu » organise les gamins de rue en bandes de tire-laines (F)
- ⇒ Le Tyran a récemment reçu un oiseau paré de bijoux qui peut prédire le jour de la mort de quelqu'un (V)
- ⇒ Un redoutable barbare au visage bleu a maudit les Solisti depuis que leurs caravanes ont profané ses terres ancestrales (F).
- ⇒ Les agents de l'Ordre de la Vérité infiltrèrent la cité afin de renverser le Tyran (V/F)
- ⇒ Le Tyran garde des cuves d'huile sur les murs de la cité pour les déverser sur toute armée ennemie en approche (V/F)

ET ENSUITE ?

Le scénario peut être joué indépendamment : la plupart des événements trouvent une conclusion définitive et les personnages ont réussi à récupérer un beau butin.

Port-Ponant fournit de nombreuses opportunités d'intrigues supplémentaires. Des personnages ambitieux voudront peut-être renverser le Tyran, que ce soit par bonté ou par appât du gain, ou bien profiter de l'affaiblissement des Solisti pour s'emparer de leur domaine ou bien de leurs routes commerciales. Autre possibilité ouverte aux malandrins : depuis que le Tyran a détruit la vieille guilde des voleurs, les cambrioleurs indépendants ont plus de liberté d'action, sous réserve de ne pas attirer l'attention du Tyran. Et bien sûr, reste cette affaire de sorcier...

Si le scénario est intégré à Contre le Chaos ou à votre propre campagne, les personnages devraient comprendre qu'ils ont déjoué une conspiration majeure et qu'ils ont sûrement attiré l'attention d'un puissant sorcier. S'il est joué tard dans la campagne, les personnages se sont peut-être rendu à Port-Ponant après avoir appris dans d'autres scénarios que Jedakiah acheminerait des biens à ses alliés grâce à des soutiens dans la ville. Dans ce cas, ils ont réussi à couper son ravitaillement, et peut-être à avoir une meilleure idée de l'endroit où il se cache.

CONNEXIONS AVEC CYLDER

Si les personnages ont participé aux événements de Cylder, le modus operandi de Jedakiah paraîtra peut-être plus clair : aussi bien Myur que la comtesse étaient sous l'influence d'une force maligne contrôlée par un auxiliaire du sorcier. Par la suite, ils se demanderont peut-être si une autre entité plus puissante le manipule de la même façon...

PERSONNAGES NON JOUEURS

CONTESSE ALIANA DEN SOLIS

La comtesse est une femme à la peau d'albâtre et aux cheveux roux âgée de trente ans. Elle était autrefois surnommée « L'Été de la Contrée », mais ses épreuves l'ont prématurément vieillie. Bien qu'elle garde une grâce exquise, son front est désormais ridé, de sombres cernes soulignent ses yeux, et sa voix douce se teinte de tristesse.

Elle s'habille avec gout, mais sans ostentation : elle aime les robes sombres au tissu épais et ornées de broderies complexes, et son bijou le plus voyant est une perle en forme de larme sur un collier doré.

D'habitude, elle garde ses cheveux longs ; parfois, elle les coiffe en une seule tresse, maintenue à l'aide d'une boucle simple en argent et qu'elle laisse pendre par-dessus son épaule gauche.

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 7	Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	-/4
CON : 10	Mod. de Dégâts : - 1d2	4-6	Jambe Gauche	-/4
TAI : 10	Points de Magie : 10	7-9	Abdomen	-/5
DEX : 11	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	-/6
INT : 15	Rang d'Action : 13	13-15	Bras Droit	-/3
POU : 10	Armure : aucune	16-18	Bras Gauche	-/3
CHA : 16	Capacités : aucune	19-20	Tête	-/4

Compétences : Athlétisme 18 %, Bagarre 18 %, Bureaucratie 45 %, Canotage 17 %, Chant 26 %, Commerce 66 %, Conduite 26 %, Connaissance (histoire de la famille Solisti) 35 %, Courtoisie 81 %, Coutumes 105 %, Danse 62 %, Discrétion 26 %, Endurance 20 %, Équitation 21 %, Esquive 22 %, Force brute 17 %, Influence 82 %, Jouer d'un instrument 32 %, Langue Natale 71 %, Nage 17 %, Passe-passe 32 %, Perception 30 %, Perspicacité 35 %, Premiers Soins 26 %, Savoir régional 65 %, Séduction 51 %, Tromperie 66 %, Volonté 45 %

Passions : Amour (son enfant) 120 %, Haine (Jedakiah) 95 %, Loyauté (famille) 70 %

Style de Combat : Appeler un garde à l'aide

KRYTOS DEN KRYTOS

Plume-Oeil voit ce noble, fol amoureux de la comtesse, comme un idiot utile. Il porte des habits de qualité et on peut même à l'occasion le voir parader dans sa splendide armure. Malgré sa formation d'escrimeur, aux armures et n'a jamais utilisé une arme en combat réel et se rendra dès qu'il sera un tant soit peu blessé.

FLAMBOYANCE

Nouveau trait de style de combat

Toute utilisation du style de combat pour donner une impression de grâce et de superbe voit sa difficulté réduite d'un niveau. Ce trait est surtout associé aux styles de combats destinés au spectacle plus qu'à la guerre.

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 9	Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	5/6
CON : 10	Mod. de Dégâts : 0	4-6	Jambe Gauche	5/5
TAI : 12	Points de Magie : 10	7-9	Abdomen	5/6
DEX : 13	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	5/7
INT : 11	Rang d'Action : 6	13-15	Bras Droit	5/4
POU : 10	Armure : Demi-plaque ornementée	16-18	Bras Gauche	5/4
CHA : 15	Capacités : aucune	19-20	Tête	5/6

Compétences : Athlétisme 22 %, Bagarre 22 %, Canotage 19 %, Courtoisie 76 %, Coutumes 72 %, Danse 73 %, Discrétion 24 %, Endurance 20 %, Équitation 43 %, Esquive 26 %, Influence 70 %, Jeux de Hasard 41 %, Passe-passe 33 %, Perception 31 %, Perspicacité 31 %, Premiers Soins 24 %, Séduction 46 %, Tromperie 46 %, Volonté 25 %

Passions : Amour (Aliana den Solis) 80 %, Loyauté (famille) 60 %

Style de Combat : Noble dilettante (Rapière, Main Gauche, Arbalète, trait : Flamboyance) 57 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Rapière	M	L	1d8	5/8
Main Gauche	M	L	1d4	6/10
Arbalète	G	-	1d8	4/5

POUCE

Pouce n'a jamais combattu à la loyale de sa vie et ne compte pas commencer maintenant. En général, il porte trois dagues, toutes bien équilibrées pour le lancer, ainsi qu'une garrote. Il sait manier l'arbalète, mais l'amène rarement avec lui; après tout, il a des gardes du corps. Si jamais il est attaqué, il se rend à la première occasion.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	-/5
Mod. de Dégâts : 0	4-6	Jambe Gauche	-/5
Points de Magie : 12	7-9	Abdomen	-/6
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	-/7
Rang d'Action : 12	13-15	Bras Droit	-/4
Armure : d'ordinaire aucune, mais a accès à celle qu'il désire	16-18	Bras Gauche	-/4
Capacités : aucune	19-20	Tête	-/5

Compétences : Athlétisme 49 %, Endurance 37 %, Esquive 66 %, Influence 74 %, Force Brute 32 %, Perception 64 %, Perspicacité 87 %, Savoir Régional 110 %, Sens de la Rue 69 %, Tromperie 71 %, Volonté 52 %

Passions : Amour (de soi) 90 %, Loyauté (le Tyran) 90 %

Style de Combat : Combat déloyal (arbalète, dague, garrote, trait : Assassinat) 70 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Garrote	P	T	1d2	1/2
Arbalète	G	-	1d8	4/5

PÉRENGE LE TACHÉ

Son ancien titre de «prêtre» des Solisti reflétait son rôle, et non son statut au sein du culte. Les Miracles sont indiqués au cas où vous désirez accorder plus de place à la magie dans votre campagne. Notez que Dispersion de la Magie ne fonctionne pas contre le lien de Plume-Oeil, car l'effet est seulement supprimé pour un instant.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	-/4
Mod. de Dégâts : - 1d2	4-6	Jambe Gauche	-/3
Points de Magie : 16	7-9	Abdomen	-/3
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	-/6
Rang d'Action : 12	13-15	Bras Droit	-/5
Armure : aucune	16-18	Bras Gauche	-/4
Capacités : aucune	19-20	Tête	-/4

Compétences : Athlétisme 15 %, Bureaucratie 60 %, Commerce 53 %, Connaissance (Sorcellerie) 60 %, Connaissance (Histoire de la Contrée) 70 %, Courtoisie 53 %, Coutumes 60 %, Endurance 16 %, Esquive 18 %, Force Brute 17 %, Influence 36 %, Langue Natale 83 %, Perception 31 %, Perspicacité 61 %, Premiers Soins 43 %, Tromperie 33 %, Volonté 72 %

Passions : Loyauté (la Contrée) 60 %, Loyauté (famille Solisti) 30 %, Serment (Xalgith) 80 %

Magie : Théisme (Initié de Xalgith)

Dévotion (Xalgith) 64 %, Exhortation (Xalgith) 63 %

Miracles : Dispersion de la Magie, Repos Éternel Réserve dévotionnelle : 4 (1 disponible)

Style de Combat : Prier et espérer pour le mieux 80 % (gesticulations frénétiques et marmonnements)

SWEGGEN AUX NEUF DOIGTS

Sweggen ne cherche pas la bagarre, mais c'est un combattant brutal si on lui cherche noise. Il se déplace généralement avec une dague; dans son échoppe, il a une chaîne et une hachette à portée de main. Il est capable d'utiliser la chaîne comme une garrote pour étrangler un ennemi s'il peut se placer derrière lui.

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 16	Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	-/6
CON : 12	Mod. de Dégâts : + 1d4	4-6	Jambe Gauche	-/6
TAI : 17	Points de Magie : 8	7-9	Abdomen	-/7
DEX : 8	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	-/8
INT : 12	Rang d'Action : 10	13-15	Bras Droit	-/5
POU : 8	Armure : aucune	16-18	Bras Gauche	-/5
CHA : 12	Capacités : aucune	19-20	Tête	-/6

Compétences : Athlétisme 35 %, Bagarre 69 %, Commerce 86 %, Courtoisie 45 %, Endurance 67 %, Esquive 26 %, Force Brute 80 %, Influence 74 %, Perspicacité 55 %, Perception 55 %, Savoir Régional 90 %, Sens de la Rue 75 %, Tromperie 61 %, Volonté 42 %

Passions : Amour (argent) 85 %

Style de Combat : Malabar des rues (petite arme à une main, gourdin, chaîne) 65 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4 +1 + 1d4	6/8
Chaîne	M	L	1d4 + 1d4	8/6
Hachette	P	C	1d6 + 1d4	3/6
Grand Gourdin	E	L	2d6 + 1d4	4/10

XHAGO GARTHANIAN

Au combat, le principal atout de Xhago est son sort de Paralysie, qu'il peut lancer à une Intensité de 7, de quoi affecter presque n'importe quel humain. Ses sorts de Magie Populaire ne sont guère utiles en combat, bien qu'il puisse

utiliser Confusion pour faciliter sa fuite. Heureusement pour les personnages, Jedakiah a refusé de lui enseigner les sorts les plus dangereux de son grimoire.

Notez que les Points de Magie de Xhago sont réduits par le maintien d'une Alarme dans ses quartiers secrets et son Lien avec Plume-Oeil.

Bien que Xhago soit un initié de la Mère du Chaos, le culte n'est pas encore assez puissant pour offrir des Miracles à ses serviteurs.

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 8	Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	-/5
CON : 11	Mod. de Dégâts : 0	4-6	Jambe Gauche	-/5
TAI : 13	Points de Magie : 12	7-9	Abdomen	-/6
DEX : 11	Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	-/7
INT : 15	Rang d'Action : 13	13-15	Bras Droit	-/4
POU : 17	Armure : aucune	16-18	Bras Gauche	-/4
CHA : 11	Capacités : aucune	19-20	Tête	-/5

Compétences : Artisanat (Inscription) 31 %, Athlétisme 19 %, Bagarre 19 %, Connaissance (Mère du Chaos) 40 %, Coutumes 75 %, Discrétion 26 %, Endurance 22 %, Esquive 32 %, Force Brute 21 %, Influence 52 %, Langue Natale 66 %, Nage 19 %, Perception 52 %, Perspicacité 52 %, Savoir Régional 45 %, Tromperie 56 %, Volonté 94 %

Passions : Haine (Jedakiah) 75 %, Loyauté (Jedakiah) 25 %, Désir (pouvoir) 100 %, Serment (Mère du Chaos) 85 %

Magie

Magie Populaire 72 % : Alarme, Appeau (serpent), Confusion, Contourner, Familier (serpent)

Sorcellerie : Invocation 65 %, Manipulation 57 %

Sorts de sorcellerie connus : (Vision) Mystique, Neutraliser la Magie, Paralysie

Style de Combat : Mesures désespérées (Dague) 39 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4 +1	6/8

PLUME-OEIL

Plume-Oeil est un démon cuquinéen : référez-vous à la description de la page 43 pour plus de détails sur sa forme naturelle.

Il est capable d'adosser quatre formes humaines : un garçon de cinq ans (ressemblant au jeune comte), une servante, un noble, et la comtesse. Les statistiques pour sa forme de garçon sont données ci-contre. Ses autres formes humaines disposent de statistiques similaires, avec les changements signalés ci-dessous :

- ⇒ Servante (Selaah) : Points d'Action 3, Modificateur de dégâts - 1d2, Mouvement 6, Bagarre 43 %.
- ⇒ Noble (Risyk) : Points d'Action 2, Modificateur de dégâts 0, Mouvement 6, Bagarre 83 %.

Sous sa forme naturelle, qu'il retrouve une fois le Lien brisé, Plume-Oeil est un combattant redoutable. Certes, la plupart de ses sorts de sorcellerie ne constituent pas une menace directe, mais Transférer Blessure peut être dangereux et ses illusions l'aident à déstabiliser ses adversaires. Ainsi, il essaie de lancer une illusion visuelle sur lui-même afin de dissimuler ses armes naturelles, lui permettant d'attaquer avec des armes invisibles si le personnage est incapable de percer l'illusion. Et une de ses ruses favorites consiste à utiliser Sens Fantomatique avec plusieurs cibles afin de créer de multiples copies de lui-même, toutes imitant ses mouvements.

Sa tactique repose sur l'art de l'embuscade. Il peut attaquer par surprise depuis le plafond en se servant de ses serres comme ciseau, tandis que des illusions distraient l'attention de ses ennemis. Une telle attaque peut parfaitement trancher une tête avec l'emploi de la Manœuvre Enchaîner.

MEGGO LE GAMIN DES RUES

Ce gamin de neuf ans vit dans les rues. Lui et sa bande sont entrés en contact avec Plume-Oeil, qui se sert d'eux comme messagers et informateurs. Ils surnomment le démon « le Bizarroïde », car ils détectent occasionnellement des défauts dans son illusion, mais sont contents de pouvoir faire affaire avec lui. Durant le scénario, Plume-Oeil ou Xhago tueront certainement Meggo. Aucune statistique n'est fournie, mais utilisez les compétences suivantes si nécessaire : Discrétion 70 %, Esquive 60 %, Perception 50 %, Sens de la Rue 50 %.

Forme : enfant de cinq ans

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 3	Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	-/9
CON : 5	Mod. de Dégâts : - 1d6	4-6	Jambe Gauche	-/8
TAI : 4	Points de Magie : 22	7-9	Abdomen	-/8
DEX : 4	Mouvement : 4 m	10-12	Poitrine	-/11
INT : 19	Rang d'Action : 12	13-15	Bras Droit	-/10
POU : 22	Armure : aucune	16-18	Bras Gauche	-/9
CHA : 4	Capacités : aucune	19-20	Tête	-/9

Compétences : Athlétisme 7 %, Bagarre 7 %, Bureaucratie 53 %, Commerce 38 %, Courtoisie 73 %, Déguisement 73 %, Discrétion 73 %, Endurance 10 %, Esquive 8 %, Influence 98 %, Langue Natale 93 %, Perception 96 %, Perspicacité 101 %, Savoir Régional 123 %, Séduction 73 %, Tromperie 138 %, Volonté 109 %

Style de combat : Éclats de rage impuissante

Forme naturelle

Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
FOR : 17	Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	3/9
CON : 22	Mod. de Dégâts : + 1d6	4-6	Jambe Gauche	3/9
TAI : 19	Points de Magie : 22	7-9	Abdomen	3/10
DEX : 16	Mouvement : 8 m	10-12	Poitrine	3/11
INT : 19	Rang d'Action : 18	13-15	Bras Droit	3/9
POU : 22	Armure : peau épaisse	16-18	Bras Gauche	3/9
CHA : 15	Capacités : Adhèrence, Armes Naturelles Formidables	19-20	Tête	3/9

Compétences : Athlétisme 33 %, Bagarre 83 %, Bureaucratie 53 %, Commerce 38 %, Courtoisie 84 %, Déguisement 84 %, Discrétion 73 %, Endurance 44 %, Esquive 82 %, Influence 120 %, Langue Natale 104 %, Passepasse 56 %, Perception 96 %, Perspicacité 101 %, Savoir Régional 123 %, Séduction 73 %, Tromperie 138 %, Volonté 109 %

Magie

Sorcellerie : Invocation 98 %, Manipulation 101 %

Sorts de sorcellerie connus : Augmenter CHA, Intuition, (Vue) Fantomatique, (Son)

Fantomatique, Métamorphose (en humain), Télépathie, Transférer Blessure, (Vision)

Mystique

Style de Combat : Armes Naturelles (Serres) 83 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Serres	M	C	1d8 + 1d6	Idem Bras

GARDES DE LA CITÉ

Ces statistiques sont aussi valables pour les gardes du domaine. Chaque groupe est commandé par un garde plus expérimenté, avec 75 % en Style de Combat et 1 Point d'Armure supplémentaire par localisation.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	2/6
Mod. de Dégâts : + 1d2	4-6	Jambe Gauche	2/6
Points de Magie : 9	7-9	Abdomen	3/7
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	3/8
Rang d'Action : 11 (8 en cas de port d'armure)	13-15	Bras Droit	2/5
Armure : gambison	16-18	Bras Gauche	2/5
Capacités : aucune	19-20	Tête	5/6

Compétences :Athlétisme 45 %, Bagarre 55 %, Discrétion 23 %, Endurance 54 %,

Esquive 32 %, Force Brute 59 %, Jeux de Hasard 29 %, Perception 35 %, Savoir

Régional 40 %, Sens de la Rue 31 %, Tromperie 27 %, Volonté 33 %

Passions : Amour (Argent) 70 %, Loyauté (Employeur) 60 %

Style de Combat : Garde de la Cité (Dague, épée courte, lance courte, écu, arbalète) 60 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5
Épée courte	M	C	1d6 + 1d2	6/8
Rondache	G	C	1d3 + 1	6/9
Arbalète	G	-	1d8	4/5

SECTATEURS (MÈRE DU CHAOS)

Ce sont des combattants fanatiques, mais incompetents. Vous pouvez utiliser les règles de sous-fifres de la page 164 du livre de base de RONEQUEST.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	-/5
Mod. de Dégâts : 0	4-6	Jambe Gauche	-/5
Points de Magie : 13	7-9	Abdomen	-/6
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	-/7
Rang d'Action : 12	13-15	Bras Droit	-/4
Armure : aucune	16-18	Bras Gauche	-/4
Capacités : aucune	19-20	Tête	-/5

Compétences :Athlétisme 21 %, Bagarre 21 %, Connaissance (Mère du Chaos) 29 %,

Discrétion 23 %, Endurance 30 %, Esquive 22 %, Force Brute 23 %, Perception 35 %,

Savoir Régional 44 %, Tromperie 49 %, Volonté 61 %

Passions : Amour (Mère du Chaos) 100 %, Loyauté (Xhago) 90 %, Serment

(Mère du Chaos) 100 %

Style de Combat : petites mains du Chaos (Gourdin, Dague) 46 %

Arme	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1	6/8
Gourdin	M	C	1d6	4/4

VOYOUS, GARDES DU CORPS ET MOUCHARDS

Vous pouvez vous servir de ces statistiques pour gérer la plupart des individus entraînés au combat que les personnages sont susceptibles d'affronter.

Chaque voyou possède une sélection d'armes en fonction de son rôle. Au besoin, certains personnages non-joueurs peuvent être modifiés au vol : + ou - 20 % au Style de Combat, ajout d'un Point d'Action, augmentation du Modificateur de Dégâts, etc.

Attributs	1d20	Localisation	PA/PV
Points d'Action : 2	1-3	Jambe Droite	2/6
Mod. de Dégâts : + 1d2	4-6	Jambe Gauche	2/6
Points de Magie : 9	7-9	Abdomen	3/7
Mouvement : 6 m	10-12	Poitrine	3/8
Rang d'Action : 11 (8 en cas de port d'armure)	13-15	Bras Droit	2/5
Armure : gambison	16-18	Bras Gauche	2/5
Capacités : aucune	19-20	Tête	5/6

Compétences :Athlétisme 45 %, Bagarre 55 %, Discrétion 39 %, Endurance 37 %,

Esquive 31 %, Force Brute 41 %, Jeux de Hasard 30 %, Perception 35 %, Savoir

Régional 52 %, Sens de la Rue 41 %, Tromperie 38 %, Volonté 18 %

Passions : Amour (Argent) 70 %

Style de Combat : tous à 55 %

Garde du corps (Dague, lance courte, épée courte, rondache)

Mouchard (Arbalète, dague, gourdin, épée courte)

Voyou (dague, gourdin, hachette)

Arme	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Dague	P	C	1d4 + 1 + 1d2	6/8
Lance courte	M	L	1d8 + 1 + 1d2	4/5
Épée courte	M	C	1d6 + 1d2	6/8
Rondache	G	C	1d3 + 1 + 1d2	6/9
Arbalète	G	-	1d8	4/5
Gourdin	M	C	1d6 + 1d2	4/4

NOUVELLE CRÉATURE : DÉMON CUQULINÉEN

Ce démon résulte de l'union perverse des runes de fertilité et d'illusion. Nul ne sait si l'espèce a été créée à la suite d'une invention de sorciers ou d'une catastrophe naturelle. De nombreuses légendes de la Contrée évoquent un temps où il arpentait le monde, inséminant des enfants humains et donnant naissance aux mythes et contes sur les Changeformes.

Sous sa forme naturelle, il ressemble à un orang-outan pourvu de quatre pattes démesurément grandes et tout aussi développées. Ses pattes antérieures se terminent par des serres incurvées, ses pattes postérieures par des pieds préhensiles avec deux doigts pointés vers l'avant et deux autres pointés vers l'arrière. Ces particularités font de lui un excellent grimpeur : il utilise ses serres comme des pitons et ses pieds peuvent s'accrocher à la plupart des surfaces. Sa peau est ridée et distendue, similaire à celle d'un éléphant, et tout aussi coriace. À la place d'une bouche, il possède un bec rond, et ses yeux sont aussi grands et expressifs que ceux d'un galago.

Le démon est un parasite capable d'inséminer sa progéniture larvaire dans un nouveau-né d'une espèce intelligente. Cette progéniture possède rapidement l'hôte et peut ensuite naturellement dominer les infortunés parents qui la nourriront, l'aimeront et la protégeront sans se rendre compte de ses exigences croissantes. Lorsque l'hôte parvient à l'équivalent de la puberté, le démon surgit de l'hôte, le tuant instantanément, puis dévore les parents. Une fois repu, il est prêt à perpétuer le cycle parasitaire.

En tant que sorcier naturel, le démon naît avec 1d8 sorts de sorcellerie, sélectionnés aléatoirement parmi la liste signalée ci-contre. Par contre, il est incapable d'apprendre de nouveaux sorts.

Forme naturelle				
Carac.	Attributs	1d20	Localisation	PA/ PV
FOR : 3D6 + 6 (17)	Points d'Action : 3	1-3	Jambe Droite	3/9
CON : 3D6 + 12 (23)	Mod. de Dégâts : + 1d6	4-6	Jambe Gauche	3/9
TAI : 2D6 + 12 (19)	Points de Magie : 22	7-9	Abdomen	3/10
DEX : 3D6 + 6 (17)	Mouvement : 8 m	10-12	Poitrine	3/11
INT : 2D6 + 12 (19)	Rang d'Action : 18	13-15	Bras Droit	3/9
POU : 3D6 + 12 (22)	Armure : peau épaisse	16-18	Bras Gauche	3/9
CHA : 2D6 + 6 (15)	Capacités : Adhérence, Armes Naturelles Formidables	19-20	Tête	3/9

Compétences : Athlétisme 43 %, Bagarre 75 %, Coutumes 62 %, Danse 36 %, Déguisement 54 %, Discrétion 56 %, Endurance 44 %, Esquive 82 %, Influence 72 %, Langue Natale 82 %, Passepasse 56 %, Perception 82 %, Perspicacité 61 %, Premiers Soins 35 %, Savoir Régional 72 %, Survie 70 %, Tromperie 79 %, Volonté 79 %

Magie

Sorcellerie : Invocation 68 %, Manipulation 61 %

Sorts de sorcellerie, 1d8 parmi : Augmenter CHA, Intuition, (Vue) Fantomatique, (Son) Fantomatique, Métamorphose (en humain), Télépathie, Transférer Blessure, (Vision)

Mystique

Style de Combat : Armes Naturelles (Serres) 75 %

Armes	Taille/Force	Allonge	Dommages	PA/PV
Serres	M	C	1d8 + 1d6	Idem Bras

Les serres ont 6 Points d'Armure lorsqu'elles sont utilisées pour parer, et peuvent accomplir les Manoeuvres Empaler, Enchaîner et Saigner.

RuneQuest est une marque déposée d'Issaries Inc. et utilisée sous License par The Design Mechanism. Tous droits réservés. Cette édition de Contre le Chaos (Book of Quests en version originale) est copyright © 2013. Ce document ne peut être reproduit en totalité ou en partie, par quelque moyen que ce soit, sans la permission de The Design Mechanism et de d100.fr, sauf dans les cas cités à titre d'illustration, de discussion et de jeu. La reproduction des matériaux de ce document par un individu ou une entreprise en vue d'en tirer profit, quelle que soit la méthode de reproduction (électronique, photographique, etc.), est strictement interdite.

Pour les détails sur la licence RuneQuest Gateway, veuillez contacter The Design Mechanism (designmechanism@gmail.com).

INTRODUCTION	2	COMTE KELLAN DEN SOLIS	32
APERÇU	2	CHATELAIN XHAGO GARTHANIAN	32
JOUER LE SCÉNARIO	2	PLUME-CÉIL	32
PRINCIPAUX PNJ	3	AUTRES MEMBRES DE LA FAMILLE ET SERVITEURS	33
CHRONOLOGIE	3	CULTE DE LA MÈRE DU CHAOS	33
SIX ANS AUPARAVANT...	3	ÉVÈNEMENTS DU DOMAINE	33
RÉCEMMENT	3	FÊTE D'ANNIVERSAIRE DU COMTE	33
MAINTENANT...	3	AFFRONTLEMENT FINAL	35
LIEUX À DÉCOUVRIR	4	PLUME-CÉIL EST LIBÉRÉ	35
COMMENCER LE SCÉNARIO	4	L'HÔTE EST TUÉ	35
HISTORIQUE	5	XHAGO EST TUÉ	35
BIENVENUE À PORT-PONANT	7	GUERRE CIVILE	35
LOI ET ORDRE À PORT-PONANT	8	HAPPY END ?	36
DESCENTE SUR LES QUAIS	8	LE BAISER D'UNE MÈRE	36
DÉFENDRE LE NAVIRE	9	UNE ÉPÉE EN PLEIN COEUR	36
AUDIENCE AVEC LA COMTESSE	10	L'APPRENTI DU SORCIER	36
LES TOILES DE PORT-PONANT	12	PLUME-OEIL	37
INFORMATIONS DE NOTORIÉTÉ PUBLIQUE	12	LA COMTESSE, ENFIN	37
PERSONNAGES, LIEUX ET ÉVÈNEMENTS	14	ET ENSUITE ?	38
PERSONNAGES NON-JOUEURS	14	CONNEXIONS AVEC CYLDER	38
LIEUX	22	PERSONNAGES NON JOUEURS	38
ÉVÈNEMENTS	25	CONTESSE ALIANA DEN SOLIS	38
BAGARRE DES BAINS PUBLICS	25	KRYTOS DEN KRYTOS	39
UN MORT DE PLUS...	26	POUCE	39
UN SERPENT DANS LA NUIT	26	PÉRENGE LE TACHÉ	39
IL FAUT AGIR !	27	SWEGGEN AUX NEUF DOIGTS	40
SECRETS ET MENSONGES	27	XHAGO GARTHANIAN	40
DOMAINE SOLISTI	28	PLUME-OEIL	41
MANOIR SOLISTI	30	GARDES DE LA CITÉ	42
PERSONNAGES ET FACTIONS	32	SECTATEURS (MÈRE DU CHAOS)	42
COMTESSE ALIANA DEN SOLIS	32	VOYOUS, GARDES DU CORPS ET MOUCHARDS	42
	32	NOUVELLE CRÉATURE : DÉMON CUQULINÉEN	43