



le Scriptorium

présente :
une aide pour
MRQII



UNE NUIT AGITÉE...

UNE NUIT AGITÉE...



Image de Pascal Quidault© Mongoose Publishing, 2007

UNE AIDE DE JEU POUR **ELRIC DE MELNIBONÉ**
PAR **ARASMO**

INTRODUCTION

Cette aide de jeu est destinée à la deuxième édition d'*Elric de Melniboné*, mais peut cependant être utilisée sans problème avec la 1ère édition et le supplément *Magie des Jeunes Royaumes*. Elle décrit la résidence d'été d'un sénateur de la cité Ilmiorienne de Karlaak et donne une amorce de scénario pour deux joueurs.

Les joueurs sont sensés incarner les enfants «adoptifs» du sénateur, qui séjournent avec lui dans la demeure ; le scénario commence en pleine nuit alors que le sommeil des PJ est brusquement interrompu par un cri de détresse...

Un plan sommaire du manoir est fourni à la fin du document.

Note : étant donné que l'ambiance de l'Imioria est très proche de la renaissance italienne, je me suis permis «d'italianiciser» tous les noms. Karlaak devient ainsi Carlazzio...

CONTEXTE

Dans la ville de Carlazzio, le Sénateur Domenico Saletti est un fervent soutien à la cause d'Arkyn : il finance généreusement le développement du culte et cherche à éradiquer toutes les influences chaotiques en ville. Il y a quelques semaines, la cellule locale du culte chaotique de Chardros le Faucheur a été détruite par la milice de la ville, au prix de lourdes pertes. Bien sûr, le Chaos ne compte pas laisser cet acte impuni, et des agents du culte de Hionhurn l'Exécuteur vont se charger de la vengeance...

DOMENICO SALETTI, UN HOMME PAS SI EXEMPLAIRE QUE ÇA...

Malgré sa réputation exemplaire, le sénateur Saletti a sa part d'ombre. En premier lieu, il garde à ses côtés un sorcier personnel, Giuseppe Fecci, -officiellement son conseiller - pour le protéger des attaques de ses ennemis. Deuxièmement, il a longtemps entretenu une maîtresse alors même qu'il était marié : c'est d'ailleurs en apprenant la nouvelle après avoir fait suivre les déplacements de Domenico que sa femme s'est suicidée... Pris de re-

mord, Domenico a cessé sa liaison avec sa maîtresse mais s'est engagé à s'occuper des enfants qu'il a eu d'elle. Officiellement ces deux enfants seraient ceux d'un vieil ami qui serait parti à la recherche de Tanelorn et qui aurait confié sa progéniture à Domenico, mais personne n'est dupe, surtout pas Marco Saletti, premier enfant du sénateur et son héritier désigné. Si Marco feint de tolérer les frasques de son père, il compte bien se débarrasser dès que possible des deux enfants, désormais de jeunes gens âgés de 15 et 16 ans.

DESCRIPTION DU MANOIR DE SALETTI

GÉNÉRALITÉS

Extérieur

Le domaine du sénateur s'étend sur un petit plateau situé à environ 10 km de Carlazzio. Un rempart en pierre de 3 mètres de haut et surmontés d'une ligne de piques marque l'accès au domaine. Un chemin pavé et bordé par des rangées d'arbres mène jusqu'au manoir. Ce dernier est un grand bâtiment rectangulaire d'environ 400m2, dont la facade est lourdement décorée de bas-reliefs évoquant différents exploits accomplis par les Seigneurs Blancs, notamment celui de la création des Jeunes Royaumes. Derrière le manoir se trouvent un lavoir, les écuries, une citerne et le baraquement des gardes. Ce dernier bâtiment peut accueillir seize gardes

Intérieur

Eclairage: dans les couloirs, la lumière est dispensée par des rangées de bougies placées à l'intérieur de sphères de verre, qui elles reposent sur des supports qui ressemblent à des mains dépassant des murs.

Dans les pièces, un ou plusieurs candelabres assurent la lumière.

Au début du jeu, les seuls endroits éclairés sont le couloir du premier étage et la chambre du sorcier.

Maconnerie : des blocs de pierre grise à la fois lisses et parfaitement taillés ; difficile de trouver un espace entre les joints, que ce soit à l'extérieur ou à l'intérieur !

Les latrines (notées L sur la carte) : les questions d'hygiène publique ont toujours passionné Domenico ; depuis des années, il ressasse sans relâche au conseil de la ville son projet de système d'égoût. Sa résidence d'été sert en quelque sorte de prototype à son projet : les immondices sont évacués vers une cavité souterraine grâce à un système de conduits.

Les protections : trois runes d'alarme ont été placées par le sorcier de Domenico : la première protège la porte d'entrée des remparts, la deuxième garde l'accès avant et arrière de la demeure et enfin la dernière est inscrite sur la porte de la chambre de Domenico.

REZ-DE-CHAUSSÉE

Salle des curiosités (90 m²)

Dans cette salle à la propreté méticuleuse, des objets rares sont entreposés dans des rangées de meubles sous verre. La plupart des objets sont des ossements de créatures plus ou moins exotiques mais quelques uns sortent du lot :

L'Agité du Bocal : ce cerveau gros comme un poing repose au fond d'un bocal rempli de liquide amniotique et sur lequel est inscrit une rune de Sommeil. S'il n'est plus en contact avec le bocal ou que Giuseppe meurt, le cerveau se mettra à bondir dans tous les sens tout en émettant des étincelles électriques. Au bout d'environ une demi-heure, il cessera son «remue-méninge» et dépérira rapidement, à moins qu'on le baigne à nouveau dans du liquide amniotique.

Le cheval mécanique : cette réplique grandeur nature et en acier d'un cheval trône au beau milieu de la salle sur un piédestal. C'est l'objet dont Domenico est le plus fier : il l'a commandé à prix d'or au culte d'Arkyn. Il est chargé et prêt à être activé. Rappel : il faut connaître les Runes Loi et Bête et investir des points de magie pour pouvoir activer l'automaton.

FOR : 20 DEX : 10 CON : 16 TAI : 20 INT : 1

POU : 1 CHA : 1 AC : 2 PA : 1 PV : 18

Athlétisme : 55% Bagarre : 55% Evasion : 45% Endurance :

Attaque Ruade 55% 1d8 + 1D6

Le Rire Démoniaque : ce crâne humanoïde serait tout ce qu'il reste du démon Alzarim le Rieur. Particularité, il suffit de raconter une plaisanterie en sa présence pour qu'il éclate d'un rire démoniaque qui retentit dans tout le manoir.

Salle de réception

De riches tapisseries aux motifs géométriques décorent les murs ; le centre de la salle est occupé par une table rectangulaire en marbre de 8 mètres de long avec dix chaises de chaque côté.

Sur le côté ouest de la pièce se trouve une grande cheminée dont l'entrée est protégée par un écran en bronze.

Chambre commune 1

C'est là que dort le personnel féminin.

La chambre comporte deux rangées de deux lits, avec une petite armoire à côté de chaque lit. Les armoires contiennent les effets personnels des domestiques.

Chambre commune 2

C'est là que dorment le cuisinier et son assistant cuistot ; la chambre est plus richement décorée que celle du personnel féminin et les lits bien plus confortables.

Cuisine

La cuisine est spacieuse, avec un plan de travail qui prend tout le côté nord de la pièce, et une immense cheminée sur le côté est, qui ne possède ni jambière ni encadrement et qui est suffisamment large pour accueillir trois chaudrons de grande taille.

Entrepôt nourriture

Les viandes salées et les charcuteries sont accrochées sur des crocs de bouchers alors que les étagères sont remplies d'épices rares, de légumes frais et autres aliments plus appétissants les uns que les autres.

Cave à vin

Quatre rangées de bouteilles de vin, dont la plupart valent une fortune.

PREMIER ÉTAGE

Chambres des invités et chambres des enfants



Ces chambres sont quasiment identiques : lit à baldaquin, tentures épaisses, coffre à vêtement, table de nuit et table de toilette...

Chambre du sorcier

Elle se démarque des chambres précédentes par la présence d'une étagère remplie de livres ésotériques et d'un coffre supplémentaire contenant un parfum de Distraction, deux pilules d'Invulnérabilité et trois Baumes d'Insomnie.

La bibliothèque

Domenico aime amener ses ouvrages avec lui dans sa retraite d'été ; cette pièce rassemble l'essentiel de sa collection. On y trouve de tout : du très licencieux *Rêveries Erotiques* de Litello au très austère *Tableau Economique de la ville d'Ilmar*. Des petits braseros ont été aménagés aux quatre coins de la pièce et au centre : Une table basse et quatre fauteuils.

La chambre de Domenico

Elle se distingue des autres par ses dimensions, mais aussi par la présence d'une baignoire en cuivre et d'un petit brasero.

maine et étudient les environs.

Vers 1h : les cultistes s'enduisent de la Malédiction de Grome et traversent les murailles. Ils disposent facilement des quatre gardes patrouillant à l'extérieur de la demeure.

Vers 1h10 : ils pénètrent dans la demeure via le mur nord et explorent le rez-de -chaussée.

Vers 1h15 : ils tuent les occupants endormis des deux chambres communes.

Vers 1h20 : ils montent l'escalier, le premier pénètre dans la chambre d'invité dont le mur communique avec la chambre du sénateur et entre directement dans cette dernière. Le deuxième longe le couloir en direction de la chambre du sorcier.

Vers 1h21 : le sénateur est assassiné, gorge tranchée. A ce moment-là, le sorcier Giuseppe, sous l'effet d'un baume d'Insomnie, est en train d'étudier un ouvrage ; il sent immédiatement la perte du lien établi avec son maître via sa Rune de Contact et hurle à plein poumons «Gardes, le sénateur est en danger!!», avant de sortir de sa chambre. Hélas pour lui, il se fait poignarder par le cultiste alors qu'il s'engage dans le couloir.

Pendant ce temps, les gardes, alertés par les cris de Giuseppe, se ruent dans la chambre et surprennent l'assassin ; ce dernier lance derechef une dague qui atteint par chance un des gardes en pleine gorge tandis que l'autre garde se rue sur lui épée en avant.

Le scénario commence alors que les PJ sont réveillés en sursaut par le cri du sorcier.

Les PJ

Les joueurs incarnent les deux enfants de Domenico, qui vont devoir trouver un moyen de survivre au massacre qui s'annonce. De préférence, les PJ prendront l'origine Civilisée et la profession Noble ou Sorcier. Dans ce dernier cas, c'est le sorcier Giuseppe qui aura secrètement transmis son savoir au PJ ; celui-ci devra choisir trois runes parmi les Runes Alarme, Contact, Vitesse, Bête et Loi et ne pourra pas prendre la compétence Rituel d'Invocation durant la phase de création de personnage.

S'il y a plus de deux joueurs, le MJ peut amener

4

UN DÉBUT DE SCÉNARIO

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Ce qui se passe

Deux agents chaotiques sont arrivés durant la nuit. Un membre du culte haut placé dans l'administration de la ville a déjà été invité dans la demeure et leur a fourni toutes les indications nécessaires. Tous les agents ont appliqué la Malédiction de Grome, un baume qui lui permet de traverser les murs ; ils ont ainsi pu franchir les remparts et neutraliser les gardes grâce à des flechettes empoisonnées. Ils vont ensuite progresser dans la demeure des Saletti et tuer tous les occupants endormis du rez-de chaussée avant d'aller à l'étage, où dorment Domenico, ses deux enfants «adoptifs» et son sorcier personnel.

Chronologie

Vers 24h : les cultistes arrivent aux abords du do-

des joueurs à incarner les gardes ou des invités.

Option : scénettes d'ouverture

Pour que l'introduction soit moins brutale, le MJ peut créer une courte scénette individuelle pour chaque joueur, complétée éventuellement par une scénette collective. Ces scénettes peuvent servir à présenter les mécanismes du jeu et/ou à présenter Marco Saletti pour montrer à quel point celui-ci déteste les PJ. Eventuellement, vous pouvez aussi concevoir une scénette montrant le lien affectif unissant le père à ses enfants «adoptifs», par exemple une partie de chasse qui tourne mal et au cours de laquelle Domenico risque sa vie pour sauver un des PJ qui allait se faire embrocher par un sanglier.

Voici trois propositions de scénettes :

PJ sorcier : le soir, alors que tout le monde est sensé dormir, le PJ est dans la chambre du sorcier pour suivre sa leçon quotidienne de sorcellerie. Mais il y a un imprévu ! Marco, qui séjourne dans la chambre des invités la plus proche, souffre d'insomnie et entend la voix du PJ. Il va alors dans la chambre et surprend le PJ en pleine incantation. Comment éviter que Marco n'en parle à Domenico ?

PJ noble : alors que son père est parti vaquer à ses affaires municipales, le PJ doit s'entraîner à l'épée avec un garde qui prend un malin plaisir à l'insulter sous les vivats des autres gardes spectateurs. Selon le comportement du PJ, le MJ pourra par la suite donner un modificateur positif ou négatif à ses interactions avec la garde, ce qui pourra avoir son importance lors de la scène «Que Faire Maintenant ?»

Scénette collective : repas important avec Domenico, Marco et les PJ, ainsi que de nombreuses personnalités. Marco et les PJ sont assis à côté, alors que Domenico est à l'autre bout de la table. Les PJ doivent subir les piques incessantes de Marco, qui critiquera leur manque d'étiquette, fera des allusions sur leur origine «douteuse», etc. Puis en plein repas, les PJ sont pris de violentes nausées et vomissent tout leur contenu. Personne d'autre n'est affecté. Un des PJ surprend une esquisse de sourire chez Marco.

COMBAT CONTRE LE CULTISTE

Les PJ peuvent avoir gardé une arme personnelle dans leur chambre, dans leur coffre à vêtement ou

sinon accroché à un mur.

En se réveillant, les PJ entendent le son d'un râle en provenance du couloir : c'est le sorcier qui est poignardé.

Si le PJ le plus proche de la chambre du sorcier s'engage dans le couloir, il tombe nez à nez avec le cultiste. Procédez comme un combat normal, celui avec le meilleur rang d'action commençant en premier.

Si les PJ restent dans leur chambre, le cultiste entrera dans celle du PJ le plus proche de la chambre du sorcier.

Tactiques du cultiste

Si le personnage paraît frêle, il cherchera le corps à corps.

Si le personnage paraît physiquement impressionnant et/ou bien armé, le cultiste essaiera de rester à distance pour utiliser ses dagues de lancer, en profitant de sa capacité à traverser les murs ; il cherchera à fuir dès qu'il aura le dessous dans la confrontation.

S'il doit mener un combat contre deux personnages, il essaiera là-aussi de se tenir à distance et s'attaquera en priorité à celui qui paraît le moins dangereux ou qui semble incanter un sortilège.

Conseils pour MJ

N'hésitez pas à rappeler aux PJ qu'ils peuvent utiliser les éléments du décor pour les aider : par exemple, un PJ attaqué dans sa chambre peut utiliser sa couverture pour se protéger, lancer des objets à la tête du cultiste, se suspendre au candelabre pour balancer un coup de pied, etc. Autorisez les PJ utiliser des éléments de décor qu'ils auront inventés sur le pouce, tant que cela reste dans les limites du raisonnable (par exemple, «mon perso adore jouer aux billes et garde un sac de billes sur sa table de nuit pour le plaisir d'admirer certaines billes avant de se coucher. Du coup, il prend le sac et en jette le contenu sur la silhouette sombre qui se rue sur lui»)

Si les PJ sont vraiment en mauvaise posture, le dernier garde - qui aura tué son adversaire - peut intervenir à leurs côtés.

Une rapide description des cultistes est donnée



dans la section PNJ.

Après le combat

S'ils le désirent, les PJ pourront fouiller le ou les cultistes tués. En dehors de leur armure de cuir et de leurs armes, les cultistes possèdent une petite bague en cuivre où est inscrit le symbole d'un crâne vu de profil, avec une épée enfoncé entre ses mâchoires.

Les PJ ne manqueront pas de remarquer la pâte rouge-brun qui recouvre la peau des cultistes. S'ils essaient de s'enduire de pâte, la partie de leur corps qui est enduite peut traverser les murs ; l'effet s'estompera au bout de trois jours.

Ni le symbole ni le visage des cultistes ne sont familiers aux PJ ou au garde.

Quand au sorcier, il est revêtu d'une simple robe noire et porte une simple dague. À l'intérieur de sa chambre, un ouvrage repose sur son lit et son coffre personnel est ouvert. L'ouvrage a pour titre «Traité de Bonne Conduite à l'intention de l'honnête homme», mais s'avère être en réalité un ouvrage de démonologie. Il faut environ une semaine de lecture intensive (8h par jour) pour en comprendre les principes essentiels, ce qui donne la compétence avancée Rituel d'Invocation (Démon) ou un bonus de +10 à la compétence si elle est déjà connue.

Les seuls survivants du domaine sont les quatre gardes qui se reposaient dans leur baraquement et le garde de l'étage. Les autres ont manifestement été tués par les cultistes.

Option : pour épicer la rencontre

Les cultistes peuvent être plus nombreux : en plus des deux qui se chargent du bâtiment, quatre autres se chargent des gardes dans le baraquement avant de se rendre eux aussi dans la demeure. Avec l'arrivée de ces cultistes supplémentaires, les PJ auront tout intérêt à utiliser les potions du sorcier : le coffre est ouvert, étant donné que le sorcier venait d'utiliser un Baume d'Insomnie pour continuer son étude. à gagner la salle des curiosités et à utiliser les propriétés des trois objets décrits.

QUE FAIRE MAINTENANT ?

Les PJ savent que la mort de Domenico rend leur situation très délicate, car les possessions de la famille reviennent désormais à Marco et ils ne peuvent compter que sur leurs seuls ressources ou

sur la protection d'un ami de la famille.

Rester dans la demeure

Un garde part aussitôt à fond de train pour se rendre chez Marco, qui possède une résidence en ville ; au bout de deux heures, Marco arrive dans les lieux avec ses quatre gardes du corps personnel, un médecin, qui sera chargé d'examiner les corps. Après avoir entendu les uns et les autres et constaté de lui-même l'étendue du massacre, il regagnera immédiatement la ville en intimant aux PJ de le suivre. En chemin, il chargera ses gardes d'exécuter les PJ. Si les PJ parviennent à s'échapper à la confrontation et regagnent la demeure, ils seront talonnés par Marco et ses hommes (si eux aussi auront survécu)

Solliciter la protection de Marco

Le sorcier leur a bien souvent enjoint à se méfier de cet homme, qui n'a jamais pardonné à son père l'humiliation infligée à sa mère. Les PJ ont souvent eu fait les frais des piques de Marco lors de diners familiaux et se doutent bien qu'il ne les aime guère, voire qu'il les déteste cordialement. Le MJ doit bien faire comprendre aux joueurs qu'une telle option serait suicidaire.

Solliciter la protection d'un ami de Domenico

Le meilleur ami de Domenico est le Sénateur Amabile Voacinni (Voashoon). Après avoir écouté les PJ et exprimé une peine sincère vis-à-vis de leurs nouvelles, il leur expliquera qu'il ne peut pas les garder auprès de lui, sous peine de faire de Marco son ennemi. Il leur propose de rejoindre une caravane Ilmarienne en partance pour le désert des Larmes. Le propriétaire de la caravane est une vieille relation de Voacinni et acceptera sans problème de prendre les deux jeunes gens avec lui. L'objectif officiel de l'expédition est de commercer avec la tribu du Grom-Vyr-Naal pour obtenir des essences rares. En réalité, le chef de l'expédition, Silvio Zaffini, est un voleur de rêve ; il a entendu nombre de légendes sur les rêves fantastiques des membres de la tribu et désirerait s'en emparer pour les vendre à prix d'or au Bazar des Rêves.

En cas de refus de la part des PJ, il les menacera de les remettre à Marco, mais il peut aussi les aider s'ils formulent une proposition alternative (« donnez-nous un peu d'argent pour que nous puissions gagner le Vilmir et éventuellement nous mettre au

service d'un homme de confiance que vous auriez là-bas, etc.))

Se renseigner sur le symbole du cultiste

S'ils en parlent à Amabile, celui-ci soupçonnera que le symbole représente un culte chaotique. Il leur conseillera avec d'autant plus d'empressement de quitter la ville.

S'ils en parlent à Marco, celui-ci aussi reconnaîtra le symbole mais feindra de ne rien savoir de plus qu'eux, il leur demandera de le lui remettre pour qu'il puisse le faire examiner par des érudits.

S'ils se rendent à un temple du culte de la Loi pour qu'un religieux examine la bague, le religieux verra immédiatement dans le symbole la marque honnie d'un culte chaotique, fort probablement une représentation de Hionhurn l'Exécuteur. Si les PJ n'expliquent pas pourquoi ils se sont retrouvés en possession de cette bague, il le leur demandera séance tenante. Si l'explication lui paraît convaincante (bien sûr, elle le sera si les PJ disent la vérité), le religieux les demandera de l'attendre pour qu'il informe son supérieur de l'affaire. Le «chef» du temple pourrait placer les PJ sous sa protection si ceux-ci acceptent d'adhérer à son culte...

S'ils veulent consulter un érudit, ils pourront rendre visite à Felipe Ambrazio, que Domenico sollicitait souvent pour juger de l'authenticité d'ouvrages qu'il avait acheté. Celui-ci analysera l'anneau moyennant finances (10 Royales, 1 Royale équivalant à une pièce d'argent). L'analyse, très rapide, révélera que le symbole est un de ceux utilisés par les membres du culte de Hionhurn l'Exécuteur, qui comporte beaucoup d'assassins professionnels. Le culte de Hionhurn est souvent chargé d'assassiner des ennemis du Chaos lorsqu'il n'est pas possible de faire appel à la Mereghn.

Si aucun cultiste ne survit, le culte d'Hionhurn cherchera à savoir ce qui s'est passé et tentera d'éliminer les PJ dès qu'il saura qu'ils se sont échappés. Il tentera aussi d'assassiner Marco quand il en aura l'opportunité.

Se renseigner sur la pâte utilisée par les cultistes

Seul l'érudit sera à même de répondre ; il révélera que cette pâte est un baume surnommé «la

Malédiction de Grome», et ceux qui ont appris à le créer tiennent ce secret de Grome lui-même.

Si les PJ disent que le baume a été retrouvé sur des adorateurs du Chaos, il se montrera perplexe : peut-être que des baumes ont été volés à un adorateur de Grome ?

PNJ

Giuseppe Fecci, le sorcier

RA: 12 AC : 2 PV : 9 Attaque: dague 50% 1D4
PA : 0

Athlétisme 30% ; Bagarre 30% ; Persévérance 80% ; Endurance 40% ; Perception 60% ; Rune (Alarme) 90%, Rune (Vitesse) 80%, Rune (Contact) 90%
Rune (Loi) 80%, Rune (Bête) 70%

Les gardes

RA: 12 AC: 2 PV : 14

PV localisés :

Jambes : 6 Ventre : 7 Poitrine : 8 Bras : 5 Tête : 6

Attaque : épée longue 70% 1D8+1D2

PA : 3 armure d'anneaux

Athlétisme 60% ; Bagarre 70% ; Persévérance 40% ; Endurance 50% ; Perception 60% **Équipement :** épée longue, armure d'anneaux

Cultistes

Leur peau est de couleur brun-rouge (à cause du baume) et ils portent une tunique noire par dessous leur armure de cuir ainsi que bottes et pantalon, noirs eux aussi.

RA: 16 AC: 3 PV : 10

PV localisés :

Jambes : 4 Ventre : 5 Poitrine : 6 Bras : 3 Tête : 4

Attaque : Dague & Dague de lancer 90% 1D4 + 1D4 de poison. **PA :** 1 Armure de cuir souple

Athlétisme 60% ; Bagarre 60% ; Esquive 60%, Persévérance 60% ; Endurance 50% ; Mécanismes 60% ; Discretion 90%

Équipement : Malédiction de Grome (baume qui permet de traverser la pierre), 1 dague & 4 dagues de lancer empoisonnées, armure de cuir souple, bague avec symbole.

Marco Saletti

RA: 14 AC: 3 PV : 14

PV localisés :

Jambes : 6 Ventre : 7 Poitrine : 8 Bras : 5 Tête : 6



