



Les Chuchoteurs Affamés

SCENARIO
POUR



Par Mandragorus
Relecture et révision :
Arasmo

Elric de Melniboné, première édition : LdB — *La Magie des Jeunes Royaumes* : MdJR — *L'Ombre du Glorieux Empire* : OGE

Note liminaire

Ce scénario d'enquête dans la sombre ville d'Oberlorn est orienté ambiance et horreur. Soignez vos descriptions ! Le scénario est prévu pour 3 à 5 joueurs (davantage ne permettrait pas de soigner l'atmosphère) qui peuvent débiter à *Elric de Melniboné*. Par contre, leurs personnages devront être *Chevrons* ou *Vétérans*. Un PJ possédant quelques invocations (ou de la magie runique) et la Vision Magique s'avérera nécessaire voire indispensable.

SYNOPSIS GENERAL

Kuldano Remati est un riche marchand de soieries établi à Oberlorn. Homme fortuné, jovial et dynamique, c'est aussi le chef d'un culte démoniste clandestin vénérant Teshwan, un Seigneur mineur du Chaos. De plus, Remati est également un sorcier et un invocateur averti, ayant en sa possession le Grimoire Sanglant de Shazar. Il a récemment converti dans sa secte plusieurs jeunes des familles sénatoriales de la ville, parmi lesquels les décadents et fourbes — frère et sœur — **Capello** et **Verga Slorg**, enfants de **Salvator Slorg**, l'un des trois sénateurs d'Oberlorn, un veuf alcoolique et taciturne.

Capello et Verga n'ont pas attendus longtemps avant de comprendre que Remati se faisait vieux et qu'il devait être remplacé. Capello et sa sœur ont réussi à invoquer un Démon de Désir, qui leur a permis de voler le bâton de pouvoir de Remati. Capello s'est autoproclamé *Siletah* ("*Fournisseur Obséquieux de friandises*") en Langue Haute, autrement dit chef du culte) en lieu et place de Remati, et a corrompu la majorité des membres de la secte. Mais le marchand n'a pas perdu

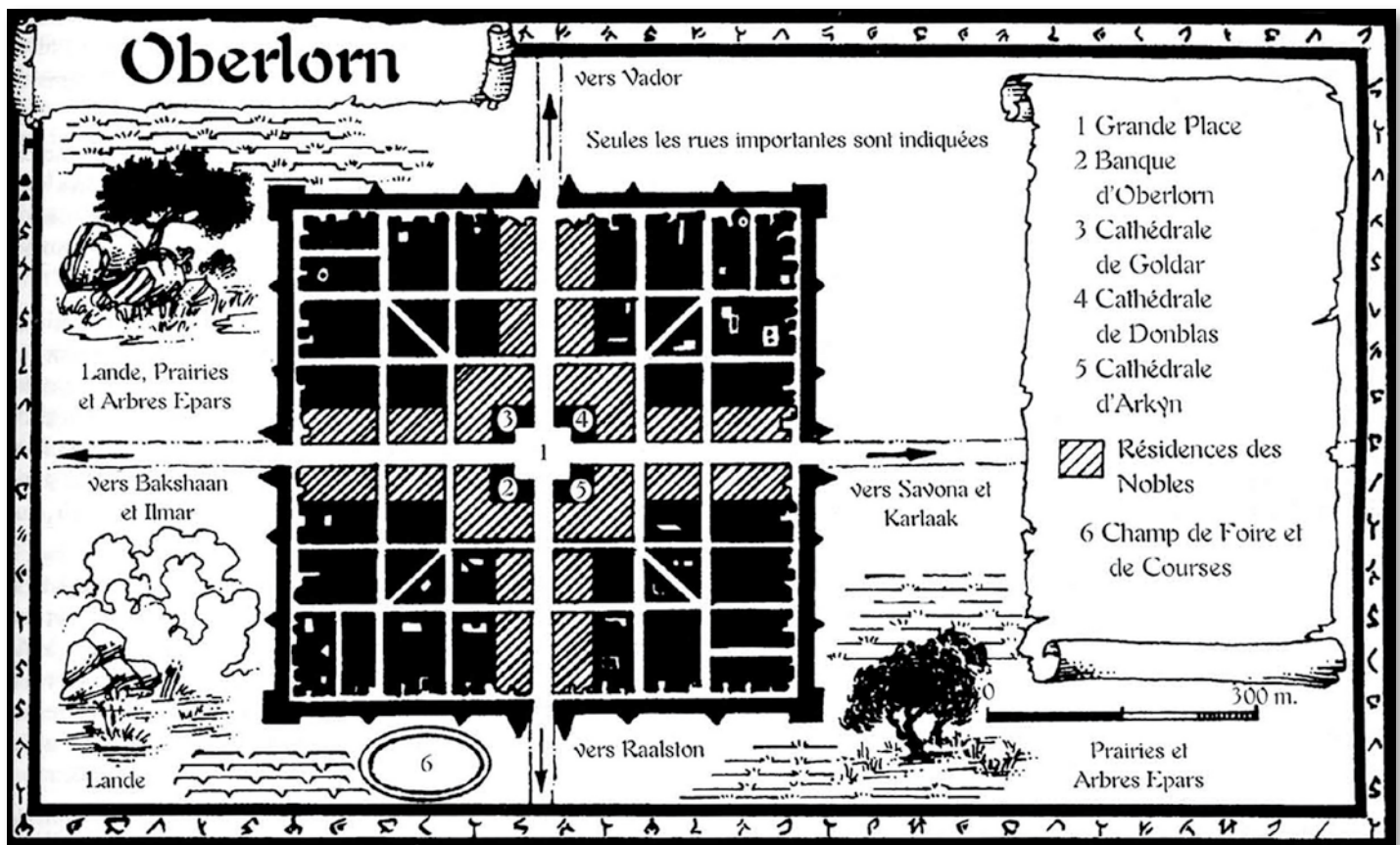
son temps. Il a envoyé un de ses serviteurs à Bakshaan afin d'engager un excellent assassin Mereghn, un adepte du culte de Meerclar, **Zanur Vizakna**. Remati souhaite récupérer son bâton de pouvoir et faire assassiner dans la foulée Capello et Verga, sans que les familles nobles d'Oberlorn ne se doutent de son implication.

De leur côté, le frère et la sœur ont libéré une série d'horreurs innommables du sanctuaire de Remati : les *Chuchoteurs Affamés*. Afin de créer un climat de terreur dans la ville et pour complaire à Teshwan, Capello et Verga ont ordonné aux créatures de semer la mort, en offrant à chaque fois le cœur et les yeux des sacrifiés au Seigneur de l'Entropie...

OBJECTIFS DES AVENTURIERS

Les raisons de l'arrivée des Aventuriers à Oberlorn peuvent être variées :

- Certains d'entre eux ont escortés un groupe de marchands depuis une autre cité-État ou un port;
- Un PJ possède de la famille (ou un ami) dont l'un



des membres fait partie des gens récemment disparus en ville.

- Un autre Aventurier peut être l'espion d'un noble ou d'un marchand venu enquêter.
- Un espion du Merghn surveillera le bon déroulement de la mission de **Zanur Vizakna**.
- Un prêtre de la Loi peut être en visite (ou en pèlerinage) chez l'un des prélats de la ville.

OBERLORN

La sinistre cité-État d'Oberlorn est située au sein des collines rocailleuses et des gorges abruptes des Hautes Terres du Centre d'Ilmiora. Elle est coupée de la confédération, mais, grâce à ses mines d'or, elle abrite la Banque d'Oberlorn. Malgré sa situation géographique, des prêteurs sur gage y viennent de tous les Jeunes Royaumes. Ses majestueux bâtiments de grès, ses façades néo-melnibonéennes, ses tours, ses cathédrales surmontées de flèches dorées — dédiées aux Seigneurs de la Loi Donblas, Arkyn, Tovik et Goldar reflètent l'aisance des citoyens les plus riches de la ville.

Les habitants fortunés d'Oberlorn possèdent de grandes demeures dissimulées derrière de hauts murs. Une arcade illustrée du blason ou de la devise de la famille se dresse au-dessus de chaque portail. Ces maisons longent les avenues pavées de la ville, autour de la Grande Place. La tour de la Banque est l'édifice le plus imposant de la ville, juste derrière les trois principales cathédrales de la Loi, dont les icônes peintes et sculptées

d'or rivalisent de richesse. Le terrain entourant la ville est inégal et montagneux et les collines sont couvertes de forêts aux profondeurs indomptées habitées par des ours, des sangliers et des loups. Des pistes boueuses crevées d'ornières permettent d'atteindre la capitale

Chronologie

Jour J - 6 mois : Kuldano Remati converti au culte de Teshwan une demi-douzaine de jeunes membres des familles nobles d'Oberlorn.

Jour J - 3 mois : Remati se fait voler son bâton-croc de pouvoir par un démon invoqué par Capello et Verga Slorg.

Jour J - 2 mois : Remati envoie un serviteur à Bakshaan pour engager un assassin.

Jour J - 1 mois : Plusieurs étrangers, des paysans et quelques charbonniers disparaissent dans les bois environnants.

Jour J - 10 jours : Zanur Vizakna, l'assassin Merghn arrive à Oberlorn.

Jour J - 4 jours : Capello, Verga et plusieurs autres enfants des familles sénatoriales "disparaissent" dans la nature. Capello se livre à la création d'un hybride grâce à sa magie runique et libère quelques *Chuchoteurs Affamés*.

Jour J : Arrivée des Aventuriers à Oberlorn. Combat contre plusieurs *Chuchoteurs Affamés*.

Jour J + 1 : Les PJ sont engagés pour enquêter sur les disparitions des enfants Slorg, Horn et Vasponi.

de l'or ilmiorien. Dans les districts du sud de la cité, on abat les arbres pour alimenter les creusets de fusion et les usines qui traitent le minerai. Les forêts du nord n'ont pas encore subi de dégâts.

PROLOGUE

Les chevaux et les diligences s'enfoncent dans une boue noire et malodorante tout en avançant avec difficultés sur la sente enclavée entre deux rangées de sombres cyprès. Soudain, l'un des PJ perçoit des mouvements, des craquements sinistres. Un ours surgit sur le sentier, rugit face aux voyageurs et s'enfonce en courant dans la forêt. Une fois les chevaux calmés, le voyage peut reprendre...

Un PJ réussissant un test de *Perception Difficile* (-20%) se sentira observé, suivi. Quelque chose de bestial, un regard brillant pourra être entr'aperçu entre les branchages. Les chevaux deviennent nerveux. Le groupe traverse un petit hameau silencieux, désert. A la sortie du hameau, une auberge. Des traces de sang dans la boue et un silence pesant rendent l'endroit vraiment sinistre.

Si les PJ pénètrent dans l'auberge de l'*Ours affamé*, ils découvrent une véritable boucherie : ce qui était autrefois des personnes avec leurs espoirs et leurs rêves n'est plus désormais qu'un ensemble de morceaux épars de viande pourrissante. Ces débris de chair n'offrent aucun indice quant à l'arme ou à l'animal qui a mutilé les victimes de la sorte. Il semble que quelque chose a tout simplement lacéré les corps en mille morceaux, ne laissant derrière elle qu'un puzzle macabre et sanguinolent. Un test de *Médecine* +20% permet toutefois de constater que les cœurs et les yeux des victimes manquent...

Des ombres dans l'orage

Dès que vous aurez assez joué avec les nerfs des joueurs, faites surgir du sous-bois deux effrayants *Chuchoteurs Affamés*, des créatures qui furent autrefois humaines mais qui ont été complètement ravagées par le Chaos. Elles n'apparaissent visibles à l'œil nu que si elles le souhaitent ou lorsque les éclairs d'un orage permettent aux yeux mortels de les voir sous leur forme réelle. Leur chair semble se décomposer lentement, jusqu'à ce qu'il ne reste plus que les os et les tendons ; alors, elle se reforme puis se décompose à nouveau. Les *Chuchoteurs* peuvent sembler surgir du néant puis

disparaître à nouveau, comme happés par les ténèbres environnantes. Ils peuvent apparaître à un endroit éloigné, puis surgir l'Action de combat suivante juste à côté d'un personnage. Enfin, leurs murmures sont aussi obsédants qu'incessants.

Lors de cette scène, faites en sorte de jouer avec les nerfs des PJ plutôt que de déclencher un combat. Blessées, les créatures se replient dans les ténèbres.

NB : Les combattre revient à se battre en étant dans l'*obscurité partielle* (malus : -20%) trois fois sur quatre (*lancer 1D4, si vous tomber sur 1, le malus est annulé, la créature est visible*). Un PJ réussissant un test de *Vision Magique* ne souffrira d'aucune pénalité pour les affronter.



ENGAGES

Le groupe arrive à Oberlorn en fin de journée, et, averti, le capitaine de la garde de nuit enverra plusieurs hommes sur les lieux du carnage. Si les PJ évoquent les créatures, le capitaine en réfère immédiatement au bailli, messer **Ramli**, ainsi qu'aux sénateurs **Vasponi** et **Horn**.

Le lendemain matin, le sénateur Horn invite les PJ dans sa demeure, située dans le quartier noble sud-est, à un jet de pierre de la Cathédrale d'Arkyn.

La sénatrice Horn

La maison de la sénatrice est une belle demeure avec grands balcons située derrière un haut mur couvert de lierre. L'arche qui surplombe la lourde grille qui ferme l'enceinte porte l'emblème (un ours) et la devise de la famille Horn : *"Jamais ne rompt"*.

Deux servantes et un homme en armes revêtu d'une cuirasse damasquinée se présentant comme étant **Maître Ardonni**, accueillent les PJ. Ceux-ci sont menés jusqu'à un salon, situé à l'étage, décoré de tableaux représentant les différents membres de la famille. Les PJ y sont reçus par le sénateur **Elara Horn**. C'est une veuve somptueusement belle, à la chevelure soigneusement coiffée, parfumée et huilée, aux yeux pétillants d'intelligence et de caractère. Peu de temps après, les servantes apportent une collation constituée de fruits secs, de jambon fumé et d'un excellent *virsos*, un vin rouge riche et corsé.



Elara ne cache pas qu'elle est l'une des trois membres du sénat d'Oberlorn. Elle y a succédé à son père, Dyrsus Horn, un marchand dont la famille s'est enrichie grâce au commerce de minéral. A ce moment-là, une servante annonce l'arrivée du sénateur **Tersynius Vasponi**. Entre alors un homme richement vêtu, maigre et imberbe ; son regard perçant se promène sur les occupants du salon.

Une fois les présentations faites, Elara Horn explique au groupe que l'affaire est importante et requiert du talent et de la discrétion : ses deux filles, le fils du sénateur Vasponi ainsi que les deux enfants du sénateur Slorg (qui a refusé de quitter sa demeure) ont tous disparus il y a 4 jours. Les battues organisées par la garde de nuit et les soldats municipaux n'ont rien donné. Les deux sénateurs font montre d'inquiétude devant les Aventuriers, d'autant plus que d'autres disparitions ont eu lieu récemment — il y a un mois environ, mais ce n'étaient que quelques étrangers, des paysans et des charbonniers, probablement tués par des ours.

La sénatrice Horn montre ensuite deux miniatures représentant ses filles **Alizzia** et **Irilia**. Alizzia est une superbe jeune femme de 15 ans, brune aux yeux verts portant une tache de naissance sur la joue droite; Irilia, sa cadette, est une mignonne jeune fille de 13 ans, blonde aux yeux bleus, les cheveux très longs. De son côté, le sénateur Vasponi explique que son fils **Rezerus** est un garçon âgé de 16 ans, qui était promis à Alizzia — et dont il était épris, rajoutera-t-il si on lui pose la question.

Au Chêne de rubis

Les deux sénateurs offrent 500 Royals d'argent (5000 bronzes) à chaque Aventurier, avec une avance de 500 bronzes, ainsi que le paiement des frais engendrés par l'enquête. Les PJ peuvent loger à l'auberge du *Chêne de rubis*, située dans le quartier sud, non loin de la demeure d'Elara Horn.

Le *Chêne de rubis* est une belle auberge avec ses dépendances, tenue par **Dame Aloysia**, une matrone imposante et sévère, qui ne supporte ni l'impolitesse ni la grossièreté. Mais ses plats de bœuf en sauce sont si réputés que l'auberge est comble tous les soirs.

LE PRETRE OSRUZAN

Cosimo Osruzan est un Prêtre de Guerre, chef du culte des *Chevaliers Implacables de Tovik* à Oberlorn, en charge de la protection des lieux saints de la ville. C'est un jeune homme de belle prestance, aux cheveux blancs, toujours revêtu d'une sublime cuirasse damasquinée (une Armure Vertueuse). Bien que ce ne soit pas dans ses attributions, Osruzan et une poignée de Chevaliers de Tovik ont participé aux recherches des jeunes disparus, parce que le prêtre-guerrier soupçonne la présence du Chaos derrière ces

enlèvements. L'imposant Prêtre de Guerre influencera les PJ pour leur faire admettre que les adolescents ont été kidnappés par quelque culte chaotique clandestin. Il a en partie raison, si ce n'est que les enfants sont les ravisseurs et non les kidnappés...

Osruzan et ses hommes peuvent mener les PJ sur une fausse piste, et représenteront des alliés ou des adversaires — par exemple si plusieurs Aventuriers ont contracté des pactes avec des Seigneurs du Chaos...

UN CHAT NOIR

Durant leur enquête, les PJ sont constamment suivis par un chat noir furtif, se glissant partout et écoutant toutes les conversations pour son maître, **Zanur Vizakna**. Ce chat est plus qu'un simple félin, c'est un animal familier. Le détecter nécessite un test de *Perception Très difficile* (-40%).



DEBUT D'ENQUETE

En interrogeant les membres de la maisonnée Horn (les serviteurs et Elara Horn elle-même), les PJ apprennent que les deux jeunes femmes ont disparu pendant la nuit (une nuit orageuse), il y a maintenant 5 jours. Maître Ardonni, le maître d'armes et le gardien de la demeure (le seul homme de la maisonnée, hormis le cocher de la sénatrice) jure par Donblas et Arkyn qu'il n'a rien vu et rien entendu, mais il semble troublé malgré tout. *En fait, il a été victime d'un usage de la rune Oubli lancée par Capello Slogr.*

La fouille de la chambre des sœurs permettra de découvrir deux indices (requérant chacun un jet de *Perception*) :

- Le bois du chambranle de la fenêtre (du côté arrière de la demeure) comporte de petits éclats, comme si un grappin y avait été placé.
- Un fragment de lettre écrite avec une encre pourpre (du sang ?) a glissé sous le lit, ainsi que des résidus de boue séchée. Le terme *Siletah* ("*Fournisseur Obséqueux de friandises*" en Langue Haute) est inscrit sur ce bout de parchemin. Cet indice est crucial car il permettra aux PJ de pénétrer dans le Sanctuaire lors de la scène finale (page 13).

SENATEUR SLOGR

Le sénateur Salvator Slogr est un homme mélancolique qui peut se comporter en tyran lors de ses sautes d'humeurs. Il loge dans une somptueuse demeure située dans le quartier noble sud-ouest, non loin de la tour de la Banque d'Oberlorn. L'arche de marbre qui surplombe le haut mur porte la devise familiale : "*Esprit pur comme de l'or*".

Recherches livresques...

Seul un Aventurier membre d'un culte de la Loi pourra consulter les archives de la Cathédrale de Donblas (en réussissant un test d'*Influence*). Celles-ci se trouvent dans une crypte accessible par un escalier situé derrière une statue amovible au fond de la nef de l'église du Seigneur Blanc. Elles sont bien éclairées (grâce à une Rune de *Lumière*) et possèdent plus d'un millier de volumes, parmi lesquels deux exemplaires du *Blanc Chemin*.

En cherchant dans ces archives secrètes, le PJ pourra découvrir deux indices :

- Un opuscule intitulé "*Les Loups d'Oberlorn*" mentionne qu'un champion de la Loi tarkeshite, Avlar Armisoon, a mis à jour, en 115 JR, l'existence de ruines peuplées de créatures dégénérées issues de la sorcellerie impie des Hommes-bêtes Dharzi, qui terrorisaient la région, en provenance des contreforts du Mont Armilla. Ces créatures furent détruites par le champion de la Loi en 119 JR. Les ruines existent toujours, selon les historiens et les voyageurs les plus aguerris.
- Une série de velins anotés (en Langue Basse) présente les plans du palais de jade et de marbre du seigneur-dragon melnibonéen **Dyvim Melag Kadrak**, qui était situé aux abords de ce qui deviendra Oberlorn, lors de l'apogée du Glorieux Empire.

Depuis qu'il est veuf, **Melania**, sa gouvernante, est devenue un peu comme sa femme — sans les avantages ! Slorg reçoit les PJ dans son bureau, tout occupé qu'il est à compulser des papiers et lettres de doléance de certains de ses administrés. Un test de *Perception* permet de percevoir que Slorg sent l'alcool, même de grand matin. Il est peu disposé à discuter avec les PJ et laisse le bailli et les hommes de la garde tenter de retrouver ses enfants.

Pour lui, ça ne fait aucun doute : **Capello** (âgé de 18 ans) et sa sœur **Verga** (âgée de 17 ans) ont été enlevés. La question est de savoir par qui ? Du bout des lèvres, il admet (en cas de réussite à un test d'*Influence*) qu'il ne peut s'agir que de ces "truands" du Mereghn, cette "guilde d'assassins" tapie à Bakshaan. Il refusera que les PJ visitent les chambres de ces enfants (à moins de parvenir à le convaincre).

Dans les chambres, les PJ découvrent à nouveau le même indice : des traces provenant d'un grappin sur les chambranles des fenêtres de Verga et de Capello, et une pincée de cendres grises (laissée à dessein par Verga dans la chambre de son frère). Un test de *Connaissance (Animal)* permet de reconnaître de la poussière d'ossements : il s'agit de *Poudre de Sorcier* (voir page 13). Si cet indice est montré à Salvator, il semblera à la fois dubitatif et plus enclin à écouter les PJ. Il leur recommandera de rencontrer **Cosimo Osruzan**, le Prêtre de Guerre de Tovik (voir page précédente).

CHAOS NOCTURNE

Orage. Tonnerre et pluie torrentielle : la ville d'Oberlorn est particulièrement sinistre le soir où Verga et Capello Slorg envoient plusieurs *Chuchoteurs Affamés* semer le chaos et la mort dans les rues d'Oberlorn.

Les PJ réussissant un test de *Perception* sont réveillés par des cris de terreur et de souffrance. S'ils sortent, ils découvrent deux corps ensanglantés et pantelants. Le groupe pourra traquer et se mesurer à (nombre de PJ + 1) *Chuchoteurs Affamés*.

Les *Chuchoteurs Affamés* ont reçu pour ordre de s'attaquer aux passants mais aussi et surtout au sénateur Slorg, ce père haï. Les créatures pénètrent dans la demeure et parviennent à blesser grièvement Salvator Slorg, à moins que les PJ n'interviennent. Slorg considérera dès lors les PJ comme ses débiteurs et leur fournira appui et aide.

NB : N'oubliez pas que se battre contre les *Chuchoteurs Affamés* impose un Modificateur de situation difficile (-20%).

La piste des Chuchoteurs

Un Aventurier doté de la Vision Magique peut remonter la piste des *Chuchoteurs Affamés* et atteindre une clairière au sud de la ville.

Deux corps pantelants, les vêtements lacérés, sont trouvés sur place. L'un des deux corps est celui de **Irilia Horn**, la plus jeune fille de la sénatrice. L'autre est celui d'une paysanne habitant un hameau dans les collines. Irilia a été horriblement blessée par un *Chuchoteur Affamé*, un test de *Premiers soins* sera nécessaire pour la soigner, sinon elle mourra. Ramenée chez elle, Irilia restera alitée des jours, en état de choc pour longtemps : les créatures lui ont coupé la langue et arraché les yeux...

Un autre Culte du Chaos

Si vous le souhaitez, pour corser encore l'affaire, vous pouvez décider que **Dame Aloysia**, la tenancière du *Chêne de rubis*, est une initiée du culte érotique d'*Arnara aux Six Mamelles*. Le remue-ménage causé par les *Chuchoteurs Affamés* n'arrange pas les adeptes d'*Arnara*. Ils apprendront rapidement que les Aventuriers ont été engagés par Elara Horn, sans savoir ce que ces derniers ont découvert.

Les initiés droguent la nourriture des PJ (jet d'Endurance -60%) afin de les questionner à l'extérieur de la ville — après les avoir transportés dans un chariot. Ils porteront des chaperons et des masques noirs et questionneront les PJ assez sévèrement. Les adeptes ne les relâcheront qu'une fois satisfaits. En cas contraire, certains PJ serviront de sacrifices...

Le culte érotique d'*Arnara aux Six Mamelles* est dirigé par une princesse-marchande, une exilée melnibonéenne (grande pourvoyeuse d'orgies) répondant au nom de **Melag Vlada** et occupant le rang de Maîtresse de la Chair au sein de la secte. Le culte est composé d'une quinzaine de marchands dévoyés et de courtisanes. Vlada organise parfois des orgies (qui peuvent s'ouvrir ou se terminer par des sacrifices) dans les ruines melnibonéennes de son ancêtre, Melag Kadral. Mais dans l'ensemble, leurs activités sont extrêmement discrètes.



L'ASSASSIN AUX YEUX DE CHAT...

Dans les jours qui suivent, les PJ sont approchés par **Zanur Vizakna**, un Lormyrien qui ne cache pas son appartenance au culte de Meerclar — mais bien celle au Mereghn. Vizakna se présente comme un chasseur engagé par le père d'un autre enfant disparu (il y a un mois). Il n'avouera le nom du père que grâce à un jet d'opposition entre sa *Persévérance* et l'*Influence* du PJ : il s'agit d'un marchand de soieries répondant au nom de **Kuldano Remati**. Le "chasseur" propose aux PJ une association : en groupe ils seront plus à même d'apprendre où les enfants sont détenus...

Pour preuve de sa "bonne foi", il présente deux pistes possibles : les ruines des Dharzi et les vestiges du palais melnibonéen.

LES FAUSSES PISTES

1. Les ruines Dharzi

Situées à 2 jours de cheval au nord d'Oberlorn, au pied du Mont Armilla, ces ruines sont difficiles à trouver : il s'agit des restes d'une citadelle dharzie qui fut (partiellement) détruite durant les Guerres qui opposèrent le Peuple Animal aux Melnibonéens. L'architecture de cette ancienne citadelle défie toutes les connaissances humaines : colonnes de roche aux

formes torturées s'élevant dans l'espace sans avoir ni appui ni base, étranges excroissances quasi-organiques joignant les différentes structures entre elles, ouvertures basaltiques luminescentes où les vents s'engouffrent en sifflant lugubrement.

Par endroits, les piliers ont été noircis (par les flammes des agents de la Loi), et une crypte renferme un étrange artefact encadré d'une multitude de "statues" en bronze représentant des sphinx à tête de rapace (*en réalité, des Chiens de chasse figés par la magie impie des Seigneurs Dharzi*). Cet artefact est un pilier énorme, coupé en diagonale, à la surface légèrement miroitante. La dépense d'au moins 1 Point de Magie (ou la réussite d'un test de *Persévérance*) est nécessaire pour avoir soudain une vision des profondeurs du mythique Gouffre d'Alt'elolt, entouré du brouillard permanent des Marécages de la Brume (un test de *Connaissance (Monde)* permettra de reconnaître ces marais).

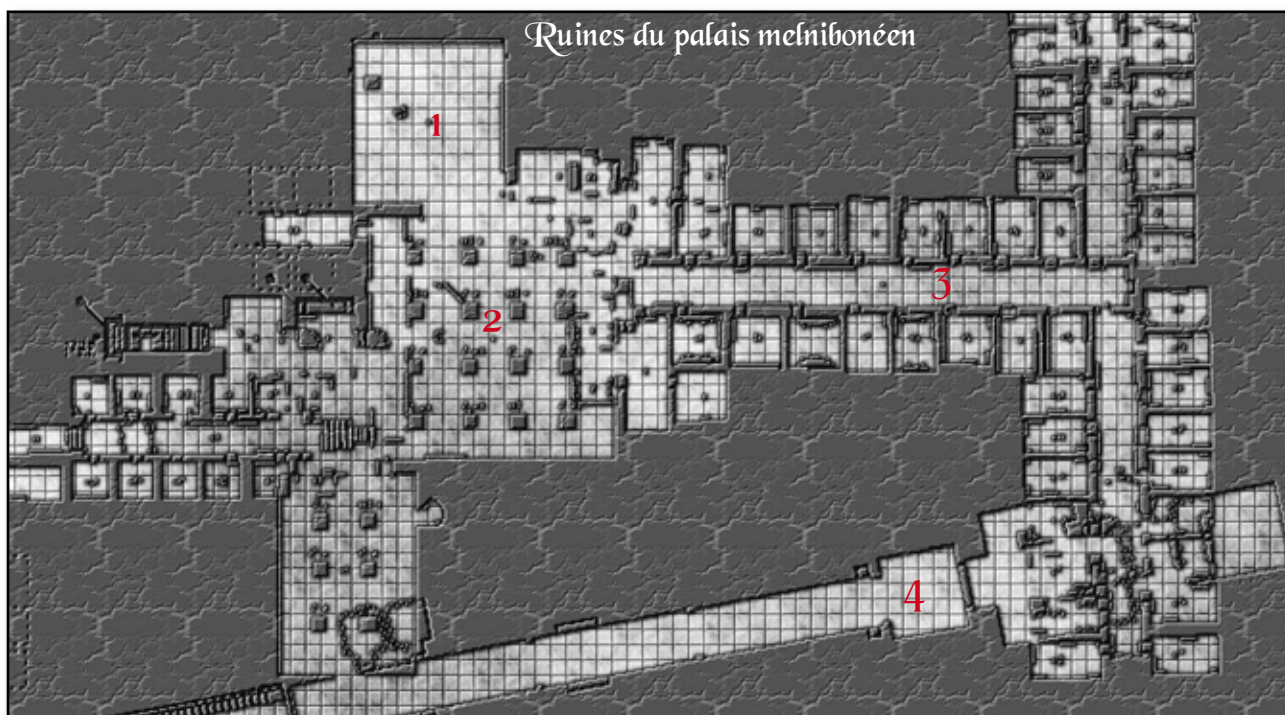
Le Gouffre d'Alt'elolt

On dit qu'en ce lieu, les Lois régissant l'équilibre du Plan des Jeunes Royaumes trouvent là leurs limites, tout juste capables d'enfermer le noyau central d'énergie sous une croûte terrestre qui ne put jamais être cicatrisée. Grome lui-même ne parvint jamais à refermer cette plaie, située à l'aplomb du nexus originel. La Cité Mère des Dharzi, Ersutialt, fut érigée au fond du Gouffre. Son architecture est semblable à celle du temple dans lequel se trouvent les Aventuriers.

Plonger son regard dans la Colonne Prophétique sans pouvoir répondre à la question mentale (en *Opish*) "*Dhar'Ar'ak Var'hult ara'magh ?*" (*Es-tu un membre du Peuple Dharzi ?*), c'est enclencher un engrenage fatal et vicieux : tirez 1D100 sur la table des *Conséquences d'une Invocation* (LdB, p. 112) en ignorant le résultat 96-00 et en considérant que 91-95 réveille 2D8+2 Chiens de Chasse Dharzi. Les autres effets ne sont (heureusement) pas permanents.

2. Le palais melnibonéen

Situés à 1 jour de cheval au nord-ouest d'Oberlorn, dans les landes et les collines, ces vestiges appartenaient à un Prince-Dragon qui dirigea une Citadelle à la fin des Guerres contre les Dharzi. Le palais du Prince a été pillé et saccagé il y a trois siècles. N'en subsiste que des pans de murs (en porphyre dans des tons vert



et rouge, et en jade bleu), des piliers et des dizaines de salles (parfois sans toiture). Les infiltrations et la végétation rudérale ont considérablement endommagé ce qui était un sublime palais.

1. Ancien sanctuaire draconique dédié à Haaashaastaak et au dragon femelle *phoorn* du Prince, dont le nom (*Ailes-de-braise*) est encore visible sur une mosaïque luisant dans l'obscurité. Parmi les ossements et la poussière, un œuf de dragon peut être trouvé grâce à un test de Vision Magique ou de *Perception Difficile* (-20%). Si l'œuf est plongé dans les flammes (d'une salamandre, par exemple), un beau bébé dragon au venin déjà actif en sortira...
2. Ancien "temple aux piliers" dédié à Arnara (une statue en jade de la Déesse du Chaos de 2 mètres de haut est visible sur un piédestal). C'est ici que les adeptes du culte d'Arnara, dirigé par Melag Vlata se réunissent pour leurs orgies votives. Un simple test de *Perception* permet de découvrir des restes de cierges, de l'encens et des couvertures mitées qui ont été utilisées récemment, en plus de taches de sang brunâtres.
3. Partie résidentielle du palais, avec plus de 30 chambres. Dans la chambre du maître, il est encore possible de trouver les fragments pourris d'un ancien grimoire sans couverture, écrit en Langue Haute, et contenant les Runes : *Chaos*, *Contact*, *Domination*, *Homme* et l'Invocation (*Démon de Désir*).
4. Entrée du palais et longue rampe en marbre permettant d'y accéder.

Vous pouvez évidemment peupler les vestiges de différentes présences malsaines (des Goules par

exemple, voire même d'une orgie et d'une cérémonie dédiée à Arnara).

KULDANO REMATI

Sitôt que Vizakna leur aura donné le nom de Remati, les PJ peuvent enquêter sur le marchand. Avec les tests adéquats, ils apprennent que Remati est un marchand de soieries (parfois importées d'aussi loin que Quarzhasaat) qui possède une demeure dans le quartier nord, non loin de la Cathédrale de Goldar, le long de l'Avenue des Sénateurs. Son blason familial représente un phénix renaissant de ses cendres.

Remati s'attend à la viste des PJ. Après les avoir accueilli, il leur demande sans ambages s'ils peuvent aider Zanur Vizakna à retrouver sa fillette, **Lamia**. Si on lui demande s'il a des soupçons sur d'autres habitants de la ville, il refuse de répondre (dans un premier temps), mais si les PJ se montrent persévérants, il avoue (du bout des lèvres) qu'il n'a guère confiance en la famille Slorg, le sénateur étant plus obsédé par la bouteille que par les affaires courantes de sa ville...

En dehors de ça, Remati semble ne rien avoir à cacher. Il est connu dans le quartier pour être un homme remarquable, jovial, ouvert d'esprit. A propos de sa "fille" Lamia, les habitants du quartier interrogés (y compris les serviteurs des différents nobles et marchands) diront effectivement avoir vu la fillette (qui ressemble comme deux gouttes d'eau à son père) à plusieurs reprises — mais ils n'ont jamais vu la mère. La fillette sort peu et n'a presque pas de contact avec l'extérieur. Elle doit avoir une dizaine d'années. Les habitants ignoraient qu'elle était du nombre des disparus.

Fouiller la maison de Remati

Même en fouillant sa demeure, les Aventuriers ne trouveront rien qui ait un rapport avec la sorcellerie ou son culte chaotique — il est bien trop intelligent et prudent pour ça.

Le démon de protection

“Lamia” n’est autre qu’un Démon de Protection que Remati invoque parfois pour traiter avec des individus louches (comme des voleurs ou des pirates qui lui permettent d’acheter des esclaves qui sont conduits immédiatement dans son sanctuaire, pour y être sacrifiés). Si vous possédez *La Magie des Jeunes Royaumes*, utilisez les caractéristiques de *Sabaduru*, le *Protecteur Discret* (p. 18, mais avec 25 en FOR).

REPAS FESTIF

Pour fêter le fait que les PJ aient sauvé Slorg et / ou Irlia Horn, la sénatrice organise un repas dans sa grande salle de réception réchauffée par un âtre. Sont présents : les deux autres sénateurs et plusieurs marchands et officiels de la ville, tels que l’évêque de Donblas, Msgr **Kerano** et le Prêtre de Guerre **Osruzan**. **Kuldano Remati** est du nombre des invités.

Durant le repas, quelques tests sociaux permettent aux PJ d’apprendre :

- L’existence des ruines Dharzi et Melnibonéennes.
- L’existence de la Forêt Pétrifiée, un ancien bois qui fut calciné il y a des siècles, situé au nord-est de la ville. Dangereux et hanté, semble-t-il. Seul Osruzan prétend s’y être aventuré, accompagné de ses Chevaliers de Tovik.
- Que le marchand Remati est veuf et qu’il est sans enfant...

La Forêt Pétrifiée

Située à moins de 3 lieues à l’ouest de la ville, il s’agit d’une lande couverte d’un bois aux arbres dénudés, qui, bien qu’ayant apparemment été calcinés jusqu’à la racine, tiennent encore debout. C’est un endroit lugubre, sans bruit ni vie. Seul un test de Vision Magique ou une Réussite critique sur un test de *Perception* permet de remarquer les ombres d’une sombre forteresse entre les arbres décharnés. Cette forteresse est le Sanctuaire magique de Remati, invisible à l’œil nu.

Un pont dormant mène à l’entrée de ce castel aux formes à la fois élégantes et tourmentées, dont la pierre noire semble dure et lisse comme du marbre. Une Rune d’*Alarme* a été gravée sur la porte du château : Remati sera immédiatement alerté de toute intrusion.

L’intérieur baigne dans une lumière orangée distillée par des vasques de pierre aux formes draconiques. Une grande salle décorée d’impressionnantes statues de démons harnachés comme des princes donne dans une immense suite royale et une chambre d’invocation où se réunissent les adeptes du culte de Teshwan. Dans la suite se trouve un lutrin, vide (*sur lequel reposait le grimoire de magie de Remati*).

Dans la chambre sacrificielle, une dalle épaisse en basalte entourée d’une large gorge remplie de sang séché se trouve au centre exact de la salle. Un mécanisme astucieux permet à la dalle de glisser sur deux rails en jade. Le découvrir réclamera un test de *Mécanismes*.

Les grottes

Cette dalle donne sur un escalier très abrupt et glissant qui descend sous la forteresse. Après une longue descente, les PJ arriveront dans un réseau de grottes. La plus grande de ces grottes est un véritable temple formé de hautes colonnes aux formes organiques, évoquant l’art architectural des Dharzi.

Les Chuchoteurs Affamés

Parmi ces colonnes, les PJ découvrent des mares d’eau saumâtre et commencent à percevoir des mouvements furtifs. Les *Chuchoteurs Affamés* qui peuplent ce temple souterrain — situé à la frontière avec le Plan du Chaos où réside le Seigneur Teshwan — vont cerner les PJ et tenter de les rabattre vers le passage menant au plan de leur Seigneur : le Duc du Chaos Teshwan.

NB : Le but des *Chuchoteurs* n’est pas de tuer les Aventuriers, mais de les rabattre vers Teshwan. Mais les sorciers du groupe doivent prendre garde : tout contact avec les *Chuchoteurs* draine leurs PM !

PRISONNIERS DU DIEU AFFAME

Cette séquence n’a lieu que dans trois cas : si les PJ ont pénétré dans les sous-sols de la forteresse

invisible; s'ils meurent lors du combat contre les *Chuchoteurs Affamés* ou si le Seigneur du Chaos Teshwan le décide.

Château-Kaneloon

Le groupe se retrouve en train d'errer dans un enchevêtrement de ravins aux roches acérées. Au centre de ce dédale se trouve une imposante citadelle noire (du moins son reflet sur ce Plan : Château-Kaneloon, une forteresse du Chaos). Elle est gardée par un non moins impressionnant démon gardien géant. Arrogant, le démon joue son rôle avant de finalement laisser passer les PJ dans la forteresse, où les attend un homme à la mise sophistiquée, entouré d'une assemblée silencieuse de Seigneurs du Chaos aux atours princiers.

Après s'être présenté, le Seigneur Teshwan fait une démonstration de sa puissance (en engendrant tout et n'importe : depuis des flammes vivantes à des oeuvres d'art en passant par des paysages dantesques). Le Seigneur de l'Entropie exigera des Aventuriers qu'ils créent quelque chose qui soit à la fois un paradoxe et une plaisanterie. Il ne les libérera et ne leur permettra de retourner dans leur réalité qu'à cette seule condition.

Note : C'est ce test que passe Elric dans la nouvelle *Le Dernier enchantement*. Pour quitter le Plan du Duc du Chaos, il engendre une copie de lui-même, c'est à dire un homme. Les PJ devront tenter de se montrer aussi ingénieux qu'Elric...

Pacte

Faites mariner vos joueurs : s'ils ne trouvent pas de solution aux exigences du Seigneur Teshwan, ce dernier leur proposera un pacte : en lui offrant au moins 1 point de POU et en acceptant de faire partie de son culte, les Aventuriers pourront quitter Château-Kaneloon. Evidemment, il leur précisera que le *Siletah* (chef du culte) est désormais leur nouveau champion et "maître". (Ce *Siletah* légitime n'est autre que Kuldano Remati, mais il ne le précise pas !) Les PJ obtiendront la compétence avancée *Pacte (Teshwan)* au score de base. Teshwan se montrera particulièrement amusé de corrompre un PJ affilié à la Loi...

NB : Un PJ affilié à un culte Élémentaire, des Bêtes ou de la Loi ne pourra pas utiliser sa compétence *Pacte* dans Château-Kaneloon. Aucun de ces Seigneurs ne répondra à l'appel.



NEGOCIATION

De retour dans la forteresse invisible, les Aventuriers voient **Kuldano Remati**, escorté par un Démon de Protection qu'il aura invoqué (utilisez les caractéristiques d'*Hamarokia*, le *Gardien de la Horde* (MdJR, p. 19), mais avec 30 en DEX, soit des attaques naturelles à 90%). Remati les menace dans un premier temps — après tout, ils ont pénétré dans son Sanctuaire — avant de revenir à de meilleurs sentiments pour leur demander de travailler pour lui. En fonction de leur allégeance à la Loi, au Chaos ou à la Balance Cosmique, les PJ réagiront certainement de manières très différentes. Remati est prêt à les incorporer dans son culte (si ce n'est pas déjà fait) pour retrouver les "gamins Slorg" (sans leur préciser qu'ils lui ont volé son bâton de pouvoir — mission qui incombe toujours à Vizakna).

TERREURS

Les jeunes Slorg dirigent à nouveau plusieurs *Chuchoteurs Affamés* vers la ville, qui prennent pour cible la maison de la sénatrice Horn et celle de leur père Salvator. Les PJ sont réveillés par un serviteur de

la sénatrice en pleine nuit : une horreur s’est introduite dans la demeure familiale. La présence des PJ est immédiatement requise.

En arrivant sur place, les PJ découvrent la sénatrice en pleurs, consolée par une de ses servantes, et deux cadavres : celui de sa fille Irilia, le visage tordu par un rictus d’horreur, et le cadavre de Maître Ardonni (qui a défendu la demeure contre l’intrusion des “démons”) : son corps est à moitié dévoré, la cage thoracique et la cote de mailles éclatées, ses traits sont tordus en une grimace de terreur indicible, alors que ses yeux semblent vides de toute expression. La jeune fille et le vieux soldat ont tous les deux eu leurs âmes absorbées par les *Chuchoteurs Affamés*...

La battue

Le lendemain, la sénatrice Horn, portant le deuil de sa cadette, le visage pâle et défait, demande aux PJ, au bailli Ramli et au capitaine des gardes d’effectuer une battue. Cosimo Osruzan et plusieurs de ses *Chevaliers Implacables de Tovik* se joignent à la battue qui ne donnera un résultat que si les PJ fouillent en direction du sud-ouest et effectuent une Réussite critique sur un test de *Pister*. Dans ce cas, ils parviendront à repérer de légères traces — presque effacées par la pluie — de pas et de sabots de chevaux aboutissant à une ancienne forge abandonnée, située à moins de 3 lieues d’Oberlorn (Voir *La vieille forge*, en page suivante).

Dans tous les autres cas de figure, ni les Aventuriers ni les soldats ne trouveront la cache des jeunes adeptes de Teshwan.

NB : Lors de leur battue, les PJ seront discrètement suivis par **Zanur Vizakna**, qui tente toujours de mettre la main sur les gamins Slorg.

Une fois en leur présence — et s’il en la possibilité — l’assassin n’hésitera pas à les mettre à mort, puis à récupérer le bâton de pouvoir de Remati.

Le culte de Teshwan

La vénération du Seigneur de l’Entropie Teshwan est peu courante dans les Jeunes Royaumes — même parmi les Melnibonéens —, mais elle est néanmoins pratiquée par de petits cultes à travers tous les Jeunes Royaumes. Teshwan est un Seigneur qui révere la création et l’art : un poème, un morceau de musique, une torture ou un meurtre créatif peuvent être autant d’œuvres à ses yeux. Mais il est aussi avide d’âmes...

Compétences du Culte

Connaissance (Chaos), Torture, Sculpter la chair, Langage (Langue Haute), Expression artistique, Influence, Jouer d’un instrument, Épée (1 M), Dague, Séduction.

Devoirs principaux

Créer des œuvres originales. Lutter contre l’immobilisme, donc la Loi.

Rangs du culte

Membre (bas niveau)	Serviteur Obséquieux
Initié	Disciple Obséquieux
Acolyte	Adeptes Obséquieux
Prêtre	Pourvoyeur Obséquieux
Champion	Siletah (<i>Pourvoyeur Obséquieux de friandises</i>)

Invocations du culte

Commander, Invocation (Démon de Protection, Démon de Désir), Invocation (Chuchoteur Affamé — *1 Chuchoteur peut être invoqué pour 8 PM*), Vision Magique.

Aptitudes

Bénédiction Chaotique, Entraînement Divin, Vie éternelle, Perfection, Sanctuaire, Seconde Vie.

Contraintes

- Sacrifice de sang une fois par semaine.
- Torturer quelqu’un une fois par semaine.
- Développe un tic ou un maniérisme.
- Créer une œuvre une fois par semaine (nécessite un test de *Jouer d’un instrument* ou *Expression artistique*).
- Corrompre un agent de la Loi ou tenter d’amener un nouvel adepte dans le culte.
- Mentir à un ami (autre PJ) une fois par partie.

Le retour de Verga

Verga et son frère Capello se sont disputés pour l’obtention du bâton de pouvoir et du titre de *Siletah*. Mais pas uniquement pour cette raison : Verga pense

que son frère est devenu fou suite à son Pacte avec Teshwan; il s'est mis en tête de créer une "œuvre d'art vivante" à partir de plusieurs corps humains et animaux. Certains adeptes ont pris peur, mais après plusieurs essais infructueux, Capello est parvenu à créer une "créature" hybride monstrueuse.

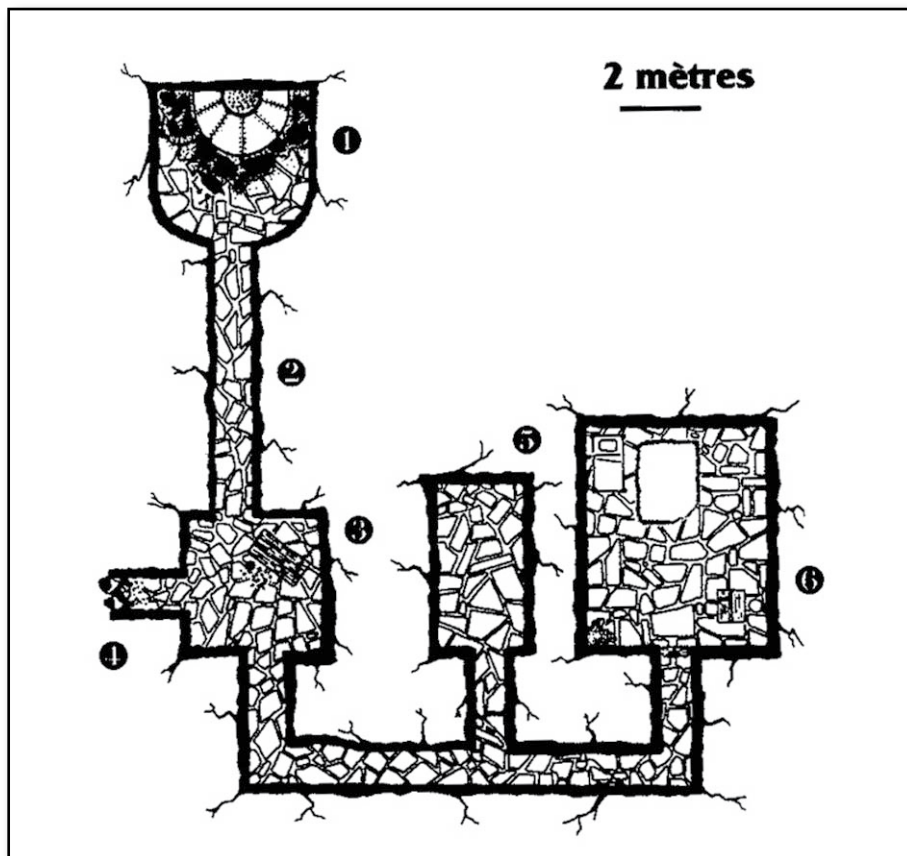
Pendant ce temps, Verga Slorg et Rezerus Vasponi sont parvenus à Oberlorn, dans un piteux état, escortés par des gardes municipaux. Les deux adolescents ont inventé une belle histoire crédible : celle d'un prince-marchand affilié à un sorcier pan tangien (pourquoi pas le marchand **Nikorn d'Ilmar** ?) possédant un repaire dans les bois au sud-ouest de la ville : une ancienne forge dont ils sont parvenus à s'enfuir.

Si elle est questionnée par les PJ, Verga continuera à mentir et refusera de changer de discours : elle a été enlevée — avec son frère Capello — par des hommes de main de ce marchand, qui a engagé un prêtre-sorcier de Pan Tang. Les PJ sont maintenant en possession de la localisation de la vieille forge. Verga se dit même prête à les mener jusque là...

LA VIEILLE FORGE

Cachée derrière d'épais buissons, elle nécessite la réussite d'un test de *Perception Difficile* (-20%) pour être repérée. Des recherches autour du bâtiment permettent de découvrir une fosse remplie de carcasses animales dépecées (principalement des chèvres et des moutons). Plusieurs *Chuchoteurs Affamés* rôdent ici et ont pour mission d'effrayer les intrus qui chercheraient à trouver refuge dans l'ancien bâtiment et ses souterrains. De ce fait, ils apparaissent et disparaissent en montrant leur monstrueuse anatomie.

1. Ancienne forge, avec son énorme soufflet. Tout est couvert d'une épaisse couche de suie et de crasse. Plusieurs personnes, amaigries, malades et effrayées, sont emprisonnées ici, grâce à une Rune d'*Emprisonnement* tracée par Verga Slorg.
2. Ce couloir au sol crevassé est parsemé de membres



humains et animaux putrescents, de traces de sang et de restes inidentifiables.

3. Salle où était amené le minerais. Un vieux wagon aux roues brisées est visible sous la poussière. Du sang et des cheveux parsèment le sol.
4. Entrée, partiellement couverte par des éboulis.
5. Il émane de cette salle une insoutenable odeur de fauve et d'excrément. Cette pièce sert de "salle de sacrifice" et d'expérimentation avec pentacle et encens disposé dans des vasques en argent. Une **monstruosité hybride bicépal**e a été conçue grâce à la magie runique par Capello Slorg : cette créature effrayante sortira de son recoin d'ombre pour demander à être nourrie en poussant des gémissements insupportables. Elle ne ressemble à rien de connu : un large tronc humain bestial, surmonté par deux têtes partiellement fusionnées (une tête humaine et une tête de bouc aux yeux enfouis sous des replis de chair) se déplaçant de manière brusque et saccadée sur quatre membres semblables à des pattes de bouc musculeuses et écorchées. La créature attaquera si les PJ effectuent le moindre geste suspect (tel que dégainer une arme, par exemple).
6. Chambre commune, avec des matelas et des grabats qui servaient aux adeptes du culte de Teshwan. Des reliefs de repas se trouvent par terre. Une tapisserie cache un grand miroir reflétant une autre réalité (une pièce circulaire éclairée de lanternes d'argent,

richement décorée de tapisseries sensuelles). Ce miroir permet de pénétrer dans un Sanctuaire “offert” par Teshwan à Capello. Une poignée d’adeptes, dont **Alizzia Horn** — qui s’est rangée aux côtés de Capello — y résident en compagnie de leur *Siletah*. Le mot de passe pour pénétrer dans le Sanctuaire n’est autre que “*Siletah*”.

Confrontations

Dès que les PJ découvrent les jeunes adeptes repliés dans la vieille forge, ils peuvent agir :

1. En donnant l’assaut — par exemple s’ils ont été engagés par Remati. Dans ce cas de figure, les PJ se heurteront à la créature hybride bicéphale et aux *Chuchoteurs Affamés* dispersés autour de la vieille forge.
2. En tentant de faire revenir Capello Slorg à la raison — surtout si les PJ ont juré aux parents de régler l’affaire avec un certain “tact”. Pour ce faire, les Aventuriers devront découvrir le miroir (qui est incassable) et le Sanctuaire qu’il recèle. Seul le mot de passe permettra d’entrer dans ce manoir, impossible à atteindre par un autre moyen. En effet, s’il est possible de voir la pièce principale du Sanctuaire, il est par contre impossible de communiquer avec ses résidents.

Le Sanctuaire

Une fois dans le sanctuaire du Seigneur Teshwan, les PJ peuvent tenter de neutraliser Capello Slorg et les 5 autres adeptes — dont Alizzia. Ceux-ci se défendront maladroitement, tandis que Capello, brandissant “son” bâton de pouvoir essayera de convertir les PJ ou de leur hurler des menaces démentes.

Si **Zanur Vizakna** est présent, il tentera d’éliminer Capello et de récupérer le bâton-griffe de Remati dès que l’occasion se présentera.

Fouiller les chambres du Sanctuaire permettra de trouver :

- Le *Grimoire Sanglant de Shazar* (Cf. MdJR, page 129).
- Des herbes et des potions (plusieurs doses de

Mousse Dorée, de l’*Hellébore* (OGE, pp. 38-40) et de la *Poudre de Sorcier* (une poussière d’ossements d’origine pan tangienne ajoutant 1D8 Points de Magie à un sorcier durant 1D6 heures, ces PM diminuant de 1 par heure écoulée);

- Des croquis représentant des hybrides grotesques et monstrueux.

FINAL

Si Capello meurt, le Sanctuaire disparaîtra, et tous ceux qui y sont présents en seront “éjectés” dans la forêt entourant la vieille forge. Cependant, par la suite, les PJ seront pris à parti par Salvator Slorg et / ou Elara Horn, surtout s’ils laissent derrière eux des adeptes vivants qui évoqueront le rôle tenu par les Aventuriers dans le dénouement de ce scénario...

D’autre part, si les PJ tuent tous les adeptes, ils attireront inmanquablement l’attention de Kuldano Remati, ainsi que celles des parents — sans parler des *Chevaliers Implacables de Tovik*, qui se montreront plus que désireux d’intégrer dans leurs rangs des “pourfendeurs de vils adeptes du Chaos”...

Les Aventuriers peuvent terminer cette histoire avec les honneurs ou être voués aux gémonies. Ceci n’empêchera pas Kuldano Remati d’essayer d’amener les PJ dans son culte — ne serait-ce que pour remplacer tous les adeptes morts. Bref, la fin de ce scénario dépendra principalement des actions des PJ — mais aussi de celles des protagonistes et des Sénateurs, qui tenteront d’étouffer l’affaire...

EPILOGUE

Vous pouvez également décider que Capello Slorg (et sa sœur Verga) possèdent l’Aptitude *Seconde Vie*. Dans ce cas, Capello “reviendra d’entre les morts” pour nourrir une vengeance qui prendra des mois avant d’arriver à son terme... La suite et la conclusion de cette affaire vous appartiennent.

PNJ

Les Chuchoteurs Affamés

Ces créatures sont d'anciens adeptes de Teshwan, transformés par le sardonique Seigneur du Chaos en spectres démoniaques. Les *Chuchoteurs* sont normalement invisibles, n'apparaissant à l'œil nu que si ils le souhaitent ou lorsque les éclairs d'un orage permettent aux yeux mortels de les voir sous leur forme réelle (*les combattre revient à se battre en étant dans l'obscurité partielle (malus : -20%) trois fois sur quatre (lancer 1D4, si vous tombez sur 1, le malus est annulé, la créature est visible)*). Un PJ réussissant un test de Vision Magique ne souffrira d'aucune pénalité pour les affronter.).

Leur chair semble se décomposer, ne laissant que les os et les tendons, pour se reformer l'instant suivant. Ils bénéficient également du Trait Chaotique *Se déplace dans les ombres* (MdJR, p. 15), qui leur permet de surgir l'Action de combat suivante juste à côté ou derrière un personnage. Ils ne cessent d'émettre des murmures obsédants.

Caractéristiques

FOR	4d8+8	(24)	INT	3d8	(12)
CON	4d8+8	(24)	POU	4d8	(16)
DEX	4d8	(16)	TAI	3d8+4	(16)

Compétences

Athlétisme 70%, Discrétion 120%, Perception 60%, Persévérance 50%.

Armure / Points de Vie généraux : 20

D20	Partie du corps	PV
1-3	Jambe Droite	8
4-6	Jambe Gauche	8
7-9	Abdomen	9
10-12	Poitrine	10
13-15	Bras Droit	7
16-18	Bras Gauche	7
19-20	Tête	8

Armes

Griffes / Crocs 70% 1D6+1D6 + Drain de POU

Règles Spéciales : Actions de Combat : 3, Rang d'Action : +14, Mouvement : 5 m. Comme les *Démons*, les *Chuchoteurs Affamés* ne subissent que la moitié des dommages des armes conventionnelles.

Traits Chaotiques : Absorbant (*draine 1D8 PM qui sont ajoutés à la TAI de la créature*), Insensible, Se déplace dans les ombres.

Kuldano Remati



Ce riche marchand voue depuis longtemps un culte au Seigneur du Chaos Teshwan. Il regrette amèrement d'avoir amené dans le culte les enfants Slogr, en particulier Capello, qui lui a dérobé son Grimoire et son bâton de pouvoir. Cet "incident" risque de lui coûter cher — notamment la façade

de respectabilité qu'il s'est créée. Son objectif est de faire disparaître Verga et Capello. Pour se faire, il a fait appel à un assassin du Mereghn, **Zanur Vizakna**.

Caractéristiques

FOR	12	CON	13	DEX	14
TAI	15	INT	18	CHA	18
POU	24	(7 POU dédiés à Teshwan)			

Compétences

Athlétisme 45%, Equitation 50%, Langue Haute 100%, Mong 65%, Opish 75%, Endurance 60%, Perception 80%, Persévérance 85%, Influence 100%, Torture 75%, Séduction 65%, Jouer du luth 60%.

Armure / Points de Vie généraux : 14

D20	Partie du corps	PA / PV
1-3	Jambe Droite	0 / 6
4-6	Jambe Gauche	0 / 6
7-9	Abdomen	4 / 7
10-12	Poitrine	4 / 8
13-15	Bras Droit	4 / 5
16-18	Bras Gauche	4 / 5
19-20	Tête	0 / 6

Tunique de cuir de qualité sublime : (- 4%)

Armes

Épée large de qu. sublime 74% 1D8+3 4/10

Règles Spéciales : Actions de Combat : 3, Rang d'Action : +16, Mouvement : 4 m.

Pactes & Invocations : Pacte (Teshwan) 75%, Invocation (Démon de Protection 90%, Démon de Désir 85%, Chuchoteur Affamé 90%).

Runes : Affliction 70%, Alarme 65%, Bêtes 64%, Dissolution 63%, Effroi 90%, Emprisonnement 80%, Fusion 85%, Oubli 90%. *Points de Magie* : 17

Aptitudes & Contraintes : Entraînement Divin (Langue Haute, Influence), Sanctuaire (Château caché), Vie éternelle.

Sacrifice de sang une fois par semaine, Torture quelqu'un une fois par semaine, Crée une œuvre une fois par semaine, Corrompt un agent de la Loi ou amène un nouvel adepte dans le culte.

Zanur Vizakna



Ce redoutable espion et assassin du Mereghn est en passe d'obtenir le rang d'*Erudit* au sein de l'organisation. Il est de ce fait très prudent, et ne risquera pas sa vie sans avoir évalué toutes les possibilités pour en tirer un maximum de profits.

Caractéristiques

FOR 18 CON 12 DEX 19
TAI 16 INT 12 CHA 9 POU 18
(4 POU dédiés à Meerclar)

Compétences

Athlétisme 85%, Equitation 85%, Opish 60%, Langue Basse 50%, Langue Haute 75%, Endurance 60%, Discrétion 95%, Perception 100%, Persévérance 85%, Esquive 75%, Mécanismes 75%.

Armure / Points de Vie généraux : 14

D20	Partie du corps	PA / PV
1-3	Jambe Droite	2 / 6
4-6	Jambe Gauche	2 / 6
7-9	Abdomen	2 / 7
10-12	Poitrine	2 / 8
13-15	Bras Droit	2 / 5
16-18	Bras Gauche	2 / 5
19-20	Tête	0 / 6

Cuir de qualité supérieure : (- 6%)

Armes

Arc composite	136%	1D10+1D4	2/5
Dague / Dague lancée	156%	1D4+1+1D4	4/6
Épée longue	126%	1D10+1D4	4/10
Hache Lormyrienne	116%	1D8+2+1D4	3/9

Règles Spéciales : *Actions de Combat* : 4, *Rang d'Action* : +16, *Mouvement* : 4 m.

Pactes & Invocations : Pacte (Meerclar) 55%, Invocation (Chiens de chasse des Dharzi) 75%, Commander 70%, Vision Magique 65%. **Runes** : Bêtes 60%, Passage 75%, Silence 70%, Ténèbres 74%, Vision 54%. *Points de Magie* : 14.

Aptitudes & Contraintes : Entraînement Divin (Perception), Animal Familier (chat parlant), Bénédiction Chaotique (yeux de chat > Vision dans le noir). D'humeur changeante, Se sent pousser à faire une sieste, Monte des embuscades.

Capello Slorg

Âgé de 18 ans, Capello Slorg est à moitié fou et mégalomane. Il est devenu *Siletah* en volant le bâton de pouvoir de Remati et en usurpant son titre — qui est déjà disputé par sa sœur Verga.

Caractéristiques

FOR 10 CON 12 DEX 10
TAI 15 INT 12 CHA 8 POU 17
(3 POU dédiés à Teshwan)

Compétences

Langue Haute 70%, Opish 60%, Endurance 55%, Perception 55%, Persévérance 80%, Influence 75%, Torture 50%, Expression artistique 50%.

Armure / Points de Vie généraux : 14

D20	Partie du corps	PA / PV
1-3	Jambe Droite	0 / 6
4-6	Jambe Gauche	0 / 6
7-9	Abdomen	3 / 7
10-12	Poitrine	3 / 8
13-15	Bras Droit	3 / 5
16-18	Bras Gauche	3 / 5
19-20	Tête	0 / 6

Tunique de cuir de qualité merveilleuse : (- 4%)

Armes

Dague de qu. merveilleuse 65% 1D4+3 4/6

Règles Spéciales : *Actions de Combat* : 3, *Rang d'Action* : +11, *Mouvement* : 4 m.

Pactes & Invocations : Pacte (Teshwan) 55%, Invocation (Chuchoteur Affamé 70%, Démon de Désir 65%), Commander 70%. **Runes** : Bêtes 50%, Effroi 80%*, Emprisonnement 60%, Fusion 65%, Oubli 70%, Transfert 70%*. *Points de Magie* : 13

(*) Uniquement avec le bâton.

Le bâton de pouvoir

Slogr porte le bâton traditionnel de son culte, une longue griffe blanche couleur métal dont les doigts ciselés serrent une pierre noire et luisante. Lyr'ka'arl, un démon, est lié à cette dernière; il offre à tout individu ayant un Pacte avec Teshwan les facultés suivantes :

- Tout test pour *commander* un *Chuchoteur Affamé* devient Facile (+40%)
- La maîtrise de la Rune *Transfert* à Base+40%
- La maîtrise de la Rune *Effroi* à Base+50%
- Le bâton contient 10 PM.

Aptitudes & Contraintes : Sanctuaire (Villa cachée, imprenable), Seconde Vie.

Sacrifice de sang une fois par semaine, Torture quelqu'un une fois par semaine, Crée une œuvre une fois par semaine, Tente de corrompre un agent de la Loi ou d'amener un nouvel adepte dans le culte.

Les adeptes du culte

Ce sont des adolescents ou de jeunes adultes — tous membres de la bonne société d'Oberlorn. Ils sont lâches et prudents, mais suivront les consignes de leur *Siletah* — que ce soit Remati ou Slogr.

Compétences

Endurance 45%, Discrétion 40%, Perception 50%, Persévérance 55%.

Armure / Points de Vie généraux : 12

D20	Partie du corps	PA / PV
1-3	Jambe Droite	0 / 5
4-6	Jambe Gauche	0 / 5
7-9	Abdomen	1 / 6
10-12	Poitrine	1 / 7
13-15	Bras Droit	1 / 4
16-18	Bras Gauche	1 / 4
19-20	Tête	0 / 5

Tuniques de cuir : (- 4%).

Armes

Dague 60% 1D4+1 4/6

Règles Spéciales : *Actions de Combat : 3, Rang d'Action : +10, Mouvement : 4 m.*

L'hybride bicéphale

Cette créature a été obtenue grâce à la Rune *Fusion*, qui a permis à Capello de faire fusionner la chair d'un soldat capturé et celle de plusieurs boucs,

ce qui a donné naissance à une monstruosité, à la fois dangereuse, horrible et pitoyable.

Caractéristiques

FOR 29 CON 20 DEX 10
TAI 30 INT 10 CHA 14 POU 18

Compétences

Endurance 60%, Discrétion 65%, Perception 60%, Persévérance 50%, Esquive 30%.

Armure / Points de Vie généraux : 25

D20	Partie du corps	PA / PV
1-2	Première Patte Droite	2 / 10
3-5	Première Patte Gauche	2 / 10
6-7	Seconde Patte Droite	2 / 10
8-9	Seconde Patte Gauche	2 / 10
10-11	Abdomen	2 / 11
12-13	Poitrine	2 / 12
14-15	Bras Droit	2 / 9
16-17	Bras Gauche	2 / 9
18-19	Tête humaine	2 / 10
20	Tête de bouc	2 / 10

Peau épaisse : pas de malus.

Armes

Griffes 65% 1D10+1D12
Morsure (tête humaine) 45% 1D8+1D12
Cornes (tête de bouc) 50% 1D12+1D12

Règles Spéciales : *Actions de Combat : 2, Rang d'Action : +11, Mouvement : 4 m.*

Traits Chaotiques : Dents, Cornu, Griffu, Cris (puissance 30%), Malodorant (puissance 40%).

Cosimo Osruzan

Ce fanatique de la Loi au caractère ombrageux et prompt à la violence sera peut être le pire ennemi (ou le meilleur allié) des PJ, en fonction de leurs allégeances.

Caractéristiques

FOR 17 CON 15 DEX 15
TAI 16 INT 12 CHA 8 POU 15
(4 POU dédiés à Tovik)

Compétences

Athlétisme 75%, Equitation 70%, Langue Haute 100%, Endurance 70%, Perception 75%, Persévérance 90%.

Armure / Points de Vie généraux : 16

D20	Partie du corps	PA / PV
1-3	Jambe Droite	8 / 7
4-6	Jambe Gauche	8 / 7
7-9	Abdomen	8 / 8
10-12	Poitrine	8 / 9
13-15	Bras Droit	8 / 6
16-18	Bras Gauche	8 / 6
19-20	Tête	0 / 7

Armure Vertueuse : pas de malus aux compétences.

Armes

Épée à deux mains 125% 2D8+3+1D4

Règles Spéciales : *Actions de Combat* : 3, *Rang d'Action* : +14, *Mouvement* : 4 m.

Pactes & Invocations : Pacte (Tovik) 85%. **Runes** : Loi 85%, Protection 75%, Vérité 70%, Vitesse 80%. *Points de Magie* : 11

Aptitudes & Contraintes : Entraînement Divin (Épée, Langue Haute), Protection (flèches).

Voeu de chasteté, Veillée de 3 jours et 3 nuits, Colère incontrôlable et tempérament agressif si tout n'est pas fait à la perfection, Ne se rend jamais au Chaos mais accepte la reddition d'un ennemi.

Les Chevaliers Implacables de Tovik

Ces chevaliers suivront Cosimo Osruzan là où la Loi doit être protégée et les vertus du culte défendues.

Compétences

Athlétisme 65%, Equitation 70%, Endurance 65%, Perception 60%, Persévérance 65%, Esquive 55%.

Armure / Points de Vie généraux : 14

D20	Partie du corps	PA / PV
1-3	Jambe Droite	0 / 6
4-6	Jambe Gauche	0 / 6
7-9	Abdomen	3 / 7
10-12	Poitrine	3 / 8
13-15	Bras Droit	0 / 5
16-18	Bras Gauche	0 / 5
19-20	Tête	2 / 6

Hauberts et bonnets de cuir bouilli : (- 6%).



Armes

Fléau militaire	86%	1D10+2+1D4
Marteau de guerre	106%	1D8+1+1D4
Écu	86%	1D6+1D4

Règles Spéciales : *Actions de Combat* : 3, *Rang d'Action* : +12, *Mouvement* : 4 m.

Pactes & Invocations : Pacte (Tovik) 35%.

Aptitudes & Contraintes : Entraînement Divin (Marteau), Protection (Épées).

Ne se rendent jamais au Chaos mais acceptent la reddition d'un ennemi, Ne portent que des armures de cuir, comme Tovik.