



le Scriptorium

présente :

un scénario pour
RuneQuest



LE LIVRE DES RUMEURS

LE LIVRE DES RUMEURS



Image par [porsbanks.deviantart.com](https://www.deviantart.com/porsbanks)

UN SCÉNARIO POUR MONGOOSE RUNEQUEST II
DANS L'UNIVERS DE LANKHMAR, PAR ARASMO

Introduction

Ce scénario d'enquête très simple peut convenir à des PJ débutants. Le livre de base de *Mongoose RuneQuest II* ainsi que le supplément *Lankhmar* ou *Lankhmar Unleashed* sont nécessaires. Les statistiques des personnages sont simplifiées au maximum et utilisent la règle des Points de Vie généraux, page 96 du livre de règles.

UN RÉSUMÉ RAPIDE

Un noble ambitieux, Alzarimus, a acheté le Livre des Rumeurs, un ouvrage magique qui crée des rumeurs tellement crédibles que quiconque les entend y croit dur comme fer. Il compte en profiter pour diffamer ceux qui le gênent dans sa course au pouvoir. Sa première victime est Eremos, membre du Conseil qui assiste le Seigneur de Lankhmar. Les PJ, hommes de main d'Eremos, devront enquêter pour savoir qui est derrière la campagne de diffamation visant leur employeur.

L'HISTOIRE EN DÉTAIL

Dans la Cour des Curiosités s'échangent les objets les plus improbables. Dernièrement, un noble du nom d'Alzarimus Utenes, issu d'une des familles les plus riches de Lankhmar, a fait l'acquisition d'un ouvrage fort étrange, le Livre des Rumeurs. La particularité de l'ouvrage ? Il suffit de penser à quelqu'un que l'on a déjà vu auparavant avant de compulser le livre : le lecteur pourra alors consulter une série d'anecdotes plus ou moins croustillantes concernant cette personne. Ces anecdotes sont rigoureusement authentiques et, lorsqu'on les lit à voix haute, tout auditeur devient persuadé de la véracité des propos.

Alzarimus a tout de suite flairé le potentiel de l'ouvrage : il pourrait ainsi faire chanter de nombreux nobles et même monter certains nobles contre d'autres afin qu'ils s'affaiblissent mutuellement. Son objectif est d'être désigné comme membre du Conseil Intérieur de Lankhmar. Ce Conseil assiste le Seigneur de Lankhmar dans toutes ses décisions. Le recrutement s'effectue par cooptation après la mort ou la disgrâce d'un des membres du Conseil. La première étape de son plan consiste à diffamer le membre du Conseil aux secrets les plus lourds, qui n'est autre qu'Eremos Loranerces. Ensuite, il compte mettre hors-jeu ses concurrents potentiels au poste de Conseiller ; ils ne sont que quatre et font

partie comme lui des familles les plus importantes de Lankhmar.

Pour éviter que l'on puisse trop facilement remonter jusqu'à lui, Alzarimus emploie des hommes de main qui ne connaissent pas sa véritable identité. De plus, ces sbires sont Ilthmariens, ce qui pourrait conduire d'éventuels enquêteurs à soupçonner un rival d'Alzarimus, un marchand d'origine Ilthmarienne nommé Hisvin. Ces intermédiaires embauchent à leur tour des messagers, qui sont chargés de deux missions principales :

- Envoyer des messages de chantage aux nobles du Conseil pour qu'ils votent la disgrâce d'Eremos, sous peine de divulgation d'affaires compromettantes.
- Se rendre à la guilde des crieurs publics avec les rumeurs à colporter sur Eremos et les nobles ayant refusé de coopérer, ainsi que l'argent pour payer les services de la guilde.

Alzarimus entend provoquer la chute d'Eremos en deux temps, d'abord en utilisant les crieurs publics pour aliéner la réputation de son ennemi auprès de la populace, puis en récitant le Livre des Rumeurs lors d'une réception où sont invités tous les notables de la ville.

Peu avant le début du scénario, Eremos, alors qu'il se promenait sur la Place des Sombres Plaisirs, a entendu des crieurs publics colporter les rumeurs les plus infâmes sur lui. Il s'est rapproché pour mieux entendre, mais la population, enragée par les révélations du crieur, l'a reconnu et a commencé à le poursuivre. Eremos n'a dû son salut qu'à la rapidité de sa fuite et au sacrifice de son escorte. Dès qu'il est revenu chez lui, il a commencé à procéder à une enquête approfondie sur les allers et venues de son personnel, histoire de s'assurer qu'il n'y aurait pas de fuite en interne. Il a aussi envoyé un serviteur mander ses hommes de main, les PJ.

CHRONOLOGIE

- J-10** Alzarimus fait l'acquisition du Livre des Rumeurs.
- J-5** Alzarimus envoie un de ses serviteurs de confiance recruter des hommes de main, les Requins.
- J+0** Au matin, les Requins envoient la rumeur à la Guilde des Crieurs Publics. Les Crieurs la répandent. Eremos manque de se faire lyncher par la foule lors d'une promenade et demande l'aide des PJ. Début du scénario.

J+2 Alzamirus organise une réception où est invitée tout le gotha de Lankhmar. À cette occasion, il récite les rumeurs visant Eremos afin de porter le coup de grâce à sa réputation.

J+3 Lors d'une séance extraordinaire du Conseil, à laquelle assiste le Seigneur de Lankhmar, Eremos est expulsé du Conseil et de la ville, pour « conduite outrageante et mœurs criminelles. » Ses possessions sont confisquées par le Seigneur de Lankhmar.

LES PJ

Par défaut, les PJ sont les hommes de main d'Eremos ; ils traitent des affaires louches ou franchement illégales que leur employeur n'ose pas confier à ses autres serviteurs. Eremos les loge gratuitement dans un petit appartement qu'il possède dans le Quartier Marchand et leur verse un salaire qui leur permet de manger à leur faim. Lorsqu'il a besoin de leur service, Eremos leur offre une prime qui complète leur salaire, et dont l'importance dépend de l'importance de la mission et de la réussite des PJ.

L'ACCROCHE

Peu avant le début du scénario, Muzzo, un fidèle serviteur d'Eremos, s'est rendu avec deux gardes au repaire habituel des PJ pour les avertir que leur employeur aurait voulu les rencontrer dans les plus brefs délais.

Le scénario commence alors que les PJ arrivent dans la demeure d'Eremos.

Le décompte du temps à Lankhmar

Clepsydras et surtout sabliers sont les instruments les plus utilisés pour mesurer le temps, à tel point que le terme « sablier » sert à dénommer l'équivalent de notre heure. Comme le concept de minute ou de seconde n'existe pas, on utilise des fractions (trois-quarts de sablier, un tiers de sablier) pour un décompte plus précis.

Scène 1 : bain de foule

DÉCOR

Située dans le Quartier des Sombres Délices, la demeure d'Eremos est séparée des immeubles voisins par un mur de pierre de 5 mètres de hauteur, festonné de pierres coupantes. Les façades nord et est de la demeure elle-même sont enchâssées au

mur. Le bâtiment est fait de blocs de pierre parfaitement taillés et comporte trois étages.

Les PJ sont menés dans une pièce cossue de 30 m², au rez-de-chaussée. L'ornementation est riche : tapis en provenance des Terres de l'Est, mobilier orné de motifs géométriques qui a été acheté au prix fort aux meilleurs artisans des huit cités... De nombreux portraits d'enfants sont accrochés aux murs.

Eremos est assis sur un coussin à proximité d'une longue table basse en bois noir, vers le centre de la pièce. Deux gardes sont debout à ses côtés. Dès que les personnages arrivent, il les invite à s'asseoir sur un des coussins qui entourent la table.

INTERACTIONS

Parler avec Eremos : habituellement d'humeur bavarde, Eremos semble tellement troublé qu'il passe outre les habituelles échanges de politesse.

« Mes chers collaborateurs, j'ai besoin de vous immédiatement pour une affaire de la plus haute importance. Les crieurs publics clament sur tous les toits des rumeurs infamantes à mon encontre et la populace gobe ces mensonges avec une facilité déconcertante : ces gueux ont failli m'étriper alors je me promenais sur la Place (la Place des Sombres Délices) ! Je veux que vous enquêtiez sur cette affaire ! »

Thèmes de conversations

Quel est le contenu des rumeurs ?

« Toujours les mêmes ragots dégradants selon lesquels j'entretiendrai des enfants qui me serviraient de domestiques et d'objets sexuels. Mais cette rumeur procure des détails extrêmement précis qui paraissent par trop crédibles. » Les PJ savent très bien ce qu'il en est : Eremos a un penchant immodéré pour les enfants, et garde auprès de lui plusieurs d'entre eux pour satisfaire ses pulsions.

Quels détails ?

Eremos paraît extrêmement gêné. Il bafouille : « Mmh... Des détails sordides, que je ne m'abaisserai pas à répéter ici ! »

Pourrait-il y avoir des mouchards parmi les domestiques ?

« C'est peu probable, mais j'ai déjà commencé à vérifier l'emploi du temps de tout mon personnel, au cas où... De toute façon, cela n'est pas de votre ressort.



Des soupçons ?

« Quelqu'un qui voudrait ma disgrâce : soit un de mes estimés ennemis du Conseil, soit un ambitieux qui se verrait bien porter ma toge ! Ce genre de procédé ignoble ne m'étonnerait pas de la part d'un triste sire comme le Seigneur Null, un marchand mal dégrossi d'Ilthmar qui prend des grands airs depuis qu'il s'est acheté un titre de noblesse douteux. L'héritier des Utanes, Alzamirus, ne me dit rien qui vaille non plus : celui-là a les dents très longues et n'arrête pas de comploter pour avoir une place au Conseil ! Il y a aussi cette garce de Polyera, la veuve du peu regretté Luamulos Decerus : elle a très mal pris la relation... « amicale » que j'ai eu avec son fils, surtout depuis qu'il est suicidé, il y a de cela deux ans déjà. Le pauvre, il était si délicieux... »

Où mener l'enquête ?

« Je voudrais que vous vous rendiez à la Guilde des Crieurs Publics pour essayer de vous renseigner sur le commanditaire de cette rumeur. »

PERSONNAGE

Eremos

Gras et indolent, Eremos abuse des plaisirs de la chère et de la chair... Cependant, malgré ses mœurs corrompues, c'est un homme politique avisé et retors, qui se soucie réellement du bien public.

Il s'exprime d'une voie légèrement aiguë et sa mauvaise foi est légendaire.

Scène 2 : la Guilde des Crieurs Publics

DÉCOR

Situé dans le Quartier Marchand, le bâtiment de la guilde occupe le rez-de-chaussée d'un immeuble à deux étages. La salle d'accueil est étroite, sans aucun mobilier du côté des visiteurs. Elle est gardée par deux vigiles bien armés. Derrière le comptoir qui sépare la salle en deux, un homme âgé joue aux dés entre deux clients ; il gratifie tout arrivant d'un « Bienvenue ! » très sonore. La pièce comporte deux portes : celle du fond donne sur l'entrée du personnel et sur l'escalier montant au lieu de travail des rédacteurs et aux archives ; celle de gauche permet d'accéder à une salle où les Crieurs reçoivent chaque matin leurs instructions pour la journée.

INTERACTIONS

Interroger le guichetier

Qui serait le commanditaire de la rumeur visant Eremos ?

« Monsieur, nous ne prodiguons pas ce genre de renseignement ! Cherchez ce genre d'information chez la chienlit des Taudis ! Ici, nous garantissons le respect de l'anonymat de nos clients ! Vous êtes qui pour me demander ça ? »

Que diriez-vous d'une petite compensation financière pour vous encourager à répondre ?

« Cela dépend de ce que vous entendez par là... Mais si vous êtes prêt à payer pour un renseignement, c'est que vous êtes un client, et chez nous, les clients sont rois ! Cela me fait mal au cœur d'aider un salaud comme Eremos, mais de toute façon, je ne crois pas que ce que je dirai vous servira à grand-chose. » (Prix du pot-de-vin : 1 smerduk)
« Le commanditaire est un petit gaillard aux yeux pochés et vêtu d'une tunique noire. J'ai vu qu'il portait un tatouage sur sa joue droite, je crois que c'était un requin. Il est venu avec un texte tout fait, qu'il nous a demandé de réciter à la virgule près. J'ai rapidement lu le texte : pas très bien troussé, mais ce qu'il y a dedans... Je dois avouer que j'appréciais beaucoup Eremos, mais je suis tombé des nues en lisant ce texte ! À votre place, je ne serais pas fier de travailler pour un tel monstre : comment peut-on accepter d'obéir à un violeur d'enfants ? »

Comment fait-on pour commander un discours ?

« Simplissime ! Le commanditaire s'adresse à moi et je vois avec lui le prix à payer, en fonction notamment de la longueur du discours et du nombre de lieux à cibler. Le commanditaire peut soumettre un texte déjà rédigé, mais il vaut généralement mieux que nos Discoureurs Émérites l'aident à décupler la force de son message : cela coûte certes plus cher, mais la qualité est généralement incomparable. »

Avez-vous gardé une copie du texte récité par les Crieurs ?

« Nous gardons à des fins... d'archivage certains textes, dont celui qui vous intéresse. Notre commanditaire nous avait aimablement priés de détruire ce document, mais il nous a semblé judicieux de l'étudier plus en profondeur. En payant la modeste somme d'un rilke, vous pourrez le consul-

ter pendant un sablier. La retranscription du texte est autorisée ; moyennant une contribution supplémentaire d'un rilk, je peux vous fournir le matériel nécessaire s'il vous fait défaut. Et pour un rilk de plus, je peux demander à un de nos experts graphologues d'analyser le texte pour en tirer un maximum d'informations... »

Menacer le guichetier

Si les personnages se montrent menaçants, le guichetier appellera les vigiles à la rescousse. Si un combat se livre, le guichetier cherchera à s'enfuir. Dans le cas où les vigiles auraient le dessous et il serait capturé, le guichetier ne tentera pas de résister ; au contraire, il se montrera très collaboratif... Principal problème de cette approche : à moins qu'ils ne laissent aucun témoin, les PJ auront très vite maille à partir avec la Garde. De plus, les nouvelles de tout éventuel massacre à la Guilde se propageront très vite et Eremos ne prendra pas le risque de garder les PJ à son service ; au contraire, il essaiera de s'en débarrasser en leur tendant un piège lorsqu'ils le rencontreront ou lorsqu'ils se trouveront chez eux. En désespoir de cause, il les dénoncera à la Garde et payera grassement cette dernière pour que l'identité de l'employeur des PJ ne soit pas ébruitée...

EXPLOITER LES INFORMATIONS OBTENUES

Le tatoué

Un PJ avec au moins 30% en Connaissance de la rue fera le lien avec le gang des Requins, une bande de malfrats d'origine Ilthmarienne. Leur repaire se trouve dans le Quartier du Port et on murmure qu'ils seraient le bras armé du Culte du Requin local, très puissant à Ilthmar mais qui est tombé depuis longtemps en désuétude à Lankhmar. Sinon, une petite enquête dans les milieux interlopes donnera les mêmes informations.

Faire analyser le texte

Les PJ peuvent utiliser les services de la Guilde. Il faudra une journée avant que les rédacteurs terminent leur analyse. De plus, les PJ devront s'acquitter d'une somme supplémentaire : les rédacteurs ont dû faire appel à un sorcier pour cerner les propriétés magiques du texte.

Sinon, les PJ peuvent contacter le sorcier Marco Tezaccoli, qui a souvent travaillé pour Eremos en lui concoctant philtres ou sorts en tous genres et qui est aussi versé dans l'analyse scripturale.

Quelle que soit l'approche adoptée, les informations sont les suivantes : le texte a été rédigé sur parchemin, ce qui montre que son auteur doit être aisé, car il aurait pu se contenter de papier, meilleur marché. L'écriture est très appliquée et régulière, ce qui indiquerait que l'auteur aurait copié un texte existant. Enfin, le plus important : le texte a des propriétés magiques : lorsqu'il est récité à voix haute, toute personne qui entend les paroles (en dehors du lecteur) est convaincue de leur véracité. Cette magie, basée sur le pouvoir des mots, rappelle les descriptions de la magie Eevaremensienne, cet empire situé loin à l'est de Lankhmar. *A priori*, aucun sorcier Lankhmarien ne maîtrise ce type de magie et aucun Eevaremensien n'a jamais été signalé à Lankhmar de mémoire d'homme. Par contre, certains marchands se spécialisent dans la vente d'objets exotiques et magiques, notamment le fameux Mayakaal, qui s'est installé récemment dans le quartier du port après avoir été chassé de la cité d'Hoorborixen, capitale des Terres de l'Est.

Grosso modo, les PJ ont deux options :

- ils remontent la piste des Requins (Scène 3) ;
- ils se rendent dans la boutique de Mayakaal (Scène 6).

PERSONNAGES

Guichetier

Dague : 30% ; Influence 32% ; Endurance : 25% ; Persévérance : 20% ; Perception : 30% ; PV : 8 ; PA : 0

Vigiles

Épée 1M & bouclier : 50% ; Endurance : 50% ; Persévérance : 40% ; Perception : 55% ; PV : 13 ; PA : 3 (armure d'anneaux) ; dégâts : 1D8 + 1D4

Scène 3 : la chasse aux requins

DÉCOR

Le quartier portuaire et ses cohortes d'entrepôts géants, sa foule bigarrée et souvent bagarreuse...



INTERACTIONS

Chercher des informations sur le gang

Un jet de Connaissance de la Rue peut être demandé pour trouver les bonnes personnes à questionner dans le quartier. Si le jet est réussi, les personnages pourront rendre visite à Tomazzo, un mendiant qui opère dans le coin et qui est un « indic » réputé dans les milieux interlopes. Il donnera ses informations au compte-goutte, exigeant un rilke pour tout renseignement supplémentaire. Si les PJ tentent de le brutaliser, il leur fournira alors de fausses indications et cherchera à s'enfuir pour donner le signalement des PJ à son supérieur de la Guilde des Mendiants, qui fera passer le mot...

- *Information 1* : le gang comprend 8 membres, tous Ilthmariens.
- *Information 2* : leur existence est récente, à peine plus d'un an.
- *Information 3* : leur chef, Olavani, est aussi le grand prêtre du Culte du Requin à Lankhmar.
- *Information 4* : le gang opère généralement dans le quartier pour racketter les commerces en échange de leur protection. La majeure partie de l'argent récolté est remis au culte.
- *Information 5* : il y a deux jours, un homme encapuchonné s'est rendu à la taverne des Chiens Galeux. Le jour d'après, on a aperçu des membres du gang se rendre à la Guilde des Crieurs.
- *Information 6* : le gang se réunit souvent, sans son chef, dans la taverne des Chiens Galeux, la plus mal famée du coin. Mais le vrai repaire du gang se trouve au troisième étage d'un immeuble du quartier, 43 Rue de la Torpeur.

Contrairement à la plupart des cultes, le temple du Culte du Requin n'est pas situé le long de l'allée des Dieux. Le culte a racheté un entrepôt aux autorités de la cité pour l'aménager en gigantesque bassin pour requins.

Repérer des membres du gang

Les membres du gang sont aisément repérables à leurs tatouages, un jet de Perception réussi (ou un score minimum de 30% en Perception) permet d'identifier deux Requins parmi la foule. Si les joueurs ne sont pas arrivés à dénicher des informations intéressantes sur le gang et semblent piétiner, le MJ peut utiliser les tests de Perception pour véri-

fier si leurs PJ aperçoivent des Requins dans les parages. Les deux Requins identifiés reviennent d'une petite tournée des commerces de leur secteur ou ont rendu visite à un mauvais payeur ; ils se dirigent vers la taverne des Chiens Galeux si on est en journée ou directement au Repaire si on est en soirée.

Suivre les membres du gang

Cela ne pose pas de problème si le personnage a au moins 30% en Pister ou Connaissance de la Rue, car les Requins pistés ne font pas preuve d'une grande vigilance. Rendez-vous à la section 4-2 ou 4-3.

Intercepter les membres du gang

En cas d'attaque des PJ, les membres du gang chercheront à s'enfuir s'ils sont en infériorité numérique, tout en essayant d'ameuter les passants éventuels ; leur destination sera la taverne ou le repaire. Si jamais les PJ parviennent à s'emparer des deux Requins, ceux-ci céderont vite à toute forme de torture ou de menace. Ils donnent les mêmes renseignements que le mendiant, mais pourront aussi conduire directement les PJ au repaire, 43 Rue de la Torpeur, dans l'espoir de fausser compagnie à leur escorte. Si jamais les PJ les amènent avec eux, ils profiteront de la moindre occasion pour s'échapper ou alerter leurs compères.

PERSONNAGES

Tomazzo

Son apparence est pitoyable : taille d'un enfant, maigreur extrême, visage ravagé par la vérole, yeux constamment larmoyants... Bien entendu, en bon professionnel, Tomazzo s'est volontairement enlaidi afin de susciter un surcroît de compassion chez les passants. À près de soixante ans, Tomazzo a de l'expérience à revendre et connaît très bien le quartier.

Membres du gang

Dague : 45% ; Endurance : 40% ; Perception : 50% ; Persévérance : 40% ; PV : 12 ; PA : 1 (armure de cuir) ; dégâts : 1D4 + 1D2

Tout en eux respire le danger : regard dur, voix tranchante, visage marqué par des cicatrices d'anciens combats...

Scène 4 : la taverne du chien galeux

DÉCOR

Occupant le rez-de-chaussée d'un immeuble, c'est une taverne miteuse comme les Lankhmariens les affectionnent ! La moitié des tables et des chaises sont cassées ou branlantes à force de réparations maladroites, le tavernier est aussi gai et bavard que la mort en personne, la clientèle regroupe les marins les plus turbulents et les putains les plus faméliques... Une petite serveuse va de table en table pour prendre les commandes et apporter la boisson, tout en évitant les mains baladeuses.

Les Requins disposent d'une table dans un coin de la taverne, un peu à l'écart des autres clients. Malheur à celui qui s'assoit à cette table sans y être invité, les Requins auront tôt fait de le tabasser sous le regard impassible du propriétaire des lieux... Lorsque les PJ arrivent à la taverne, les Requins sont en grandes discussions avec un individu encapuchonné et portant une cape noire recouvrant le reste de ses habits.

INTERACTIONS

Écouter la conversation

Un personnage qui réussit un test de Perception peut entendre l'homme encapuchonné parler d'une « autre lettre à remettre à la Guilde. » Ce dernier dit aussi que son maître souhaiterait que le gang se charge du dénommé Mayakaal, de peur qu'il ne se montre trop bavard. Enfin, il désire s'assurer de la présence d'Olavani à la réception que le maître tiendra dans deux jours. Après avoir remis la lettre et une bourse aux membres du gang, l'homme quitte la taverne. Les membres du gang traînent encore quelque temps avant de se rendre à leur repaire.

Filer l'homme encapuchonné

L'homme est plutôt paranoïaque ; il vérifiera souvent s'il est suivi, prendra des détours, etc. Un jet d'opposition Pistage ou Connaissance de la Rue (des PJ) contre Perception (du PNJ) est nécessaire pour le prendre en filature. Si les PJ remportent le test, ils parviennent à filer discrètement l'homme jusqu'à la demeure d'Alzarimus. S'ils préfèrent une option plus violente, la réussite au test leur permet

de rester assez proches de l'homme alors qu'il s'engage dans une ruelle déserte. Les PJ ont alors l'opportunité d'essayer de le capturer. Si les PJ obtiennent une réussite mais que ce n'est pas suffisant pour remporter le test, ils le perdent aux abords du Quartier de la Place aux Sombres Délices. Si jamais les PJ parviennent à le capturer, il se montrera assez coopératif : malgré sa loyauté envers Alzarimus, il tient à sa vie... Les PJ sauront donc qui est le commanditaire des rumeurs. Toutefois, il tentera d'abord de donner de fausses informations, en faisant croire qu'il travaille pour le noble Hisvin. La réussite à un test de Difficulté moyenne de Perspicacité permettra de déceler le mensonge.

Se renseigner sur l'homme encapuchonné

Si les PJ interrogent les habitués de la taverne à son sujet, ils diront qu'ils l'ont vu il y a cinq jours en train de parler avec les Requins, mais ils n'en savent rien de plus. Si les PJ se montrent particulièrement généreux en offrant par exemple des tournées à foison, ils délieront plus facilement les langues et obtiendront un renseignement intéressant : un des clients, un mercenaire venu du nord, dira que la voix de cet homme ressemblait beaucoup à celle de Jursson, un serviteur d'Alzarimus. Le mercenaire avait par le passé servi de garde d'Alzarimus jusqu'à ce qu'il soit renvoyé pour avoir tué — accidentellement bien sûr — le chien préféré d'Alzarimus, une sale bête qui ne cessait de lui uriner dessus.

PERSONNAGES

L'homme encapuchonné — Jursson, serviteur d'Alzarimus

Dague 65% ; Endurance 60% ; Perception 70% ; Persévérance : 70 % ; PV : 15 ; PA : 1 (armure de cuir) ; dégâts : 1D4 + 1D4

Jursson est un barbare du nord que les Mingols ont capturé lors d'un raid, alors qu'il n'était encore qu'un enfant. Alzarimus l'a acheté il y a vingt ans à un marchand d'esclave Mingol venu pour « affaires » à Lankhmar. Grand bien lui en a pris : Jursson est devenu son homme à tout faire et son serviteur le plus loyal. Âgé aujourd'hui d'une trentaine d'années, c'est un homme bien bâti, qui aime garder longs ses cheveux d'un blond très pâle. Bien qu'il ait passé l'essentiel de son existence à Lankhmar, il s'exprime toujours avec un léger accent nordique.



Les membres du gang

Dague 45% ; Endurance 40% ; Perception 50% ; Persévérance : 40 % ; PV :12 ; PA : 1 (armure de cuir) ; dégâts : 1D4 +1D2

Scène 5 : le repaire des requins

DÉCOR

L'immeuble qui accueille le repaire est dans un piteux état : escaliers branlants, trous dans les murs, odeur de vomi et d'excréments... Au troisième étage, un petit couloir donne sur trois pièces : deux d'entre elles sont habitées par des membres du gang et leur famille, la troisième s'avère être le repaire. Celui-ci ne paie pas de mine ; c'est simplement une pièce d'environ 20 m² qui comprend une table et quelques chaises ainsi que de nombreuses caisses, qui représentent le trésor de guerre du gang : des marchandises « prélevées » aux marchands locaux et que le gang revend à des marchands Ilthmariens de passage à Lankhmar.

INTERACTIONS

Se rendre dans le repaire

Si les personnages veulent être discrets, un test de groupe de Discrétion (avec un malus de -20%) sera nécessaire pour monter les marches sans attirer l'attention.

Durant la journée, le repaire est gardé par un des deux membres du gang qui vit dans l'immeuble ; celui-ci fait de fréquents allers-retours dans son appartement et abandonne parfois carrément son poste pour se promener avec sa femme et ses enfants. Si jamais il remarque les personnages dans les parages, il leur demandera la raison de leur présence puis de quitter les lieux. Si les personnages refusent ou se montrent menaçants, il ne cherchera pas à combattre si les chances sont trop inégales. Il cherchera plutôt à détalier avec sa famille dans la taverne pour avertir ses compagnons. Si la route de l'escalier est barrée, il s'enfermera dans son appartement et demandera à sa femme d'ouvrir la fenêtre et d'y faire passer une corde qui permettra à la famille de descendre pendant que lui tentera de ralentir les PJ. Si jamais un membre de sa famille est capturé par les PJ, il abandonnera toute résistance et coopérera.

À la tombée de la nuit, le chef du gang, Olavani, se rend au repaire après avoir terminé son office. Il se réunit avec le reste du groupe pour discuter des affaires courantes et donner des ordres si besoin.

Parler aux Requins

Les Requins se montreront très agressifs si les PJ pénètrent dans leur repaire et un combat sera quasiment inévitable si jamais les PJ sont en infériorité numérique.

Capter un Requin

Si les PJ parviennent à capturer un Requin, et qu'un des PJ réussit un test d'opposition d'Influence contre la Persévérance du Requin, celui-ci donnera toutes les informations qu'il pourra.

Ainsi, il dira que son groupe :

- s'est constitué il y a un an et que son chef, Ovalani, est aussi le grand prêtre du Culte du Requin local ;
- rackette les commerces du coin pour obtenir de l'argent et des marchandises qui sont ensuite revendues à des marchands Ilthmariens adeptes du Culte du Requin ;
- a récemment reçu une mission sortant de l'ordinaire mais très bien payée, consistant à envoyer des messages à la Guilde des Crieurs Publics. Leur commanditaire est un homme encapuchonné à l'accent nordique.

Si les PJ parlent d'Hisvin, il leur dira que le gang le considère comme un ennemi ; Hisvin est en effet un membre influent du culte du Dieu-Rat, rival du Dieu-Requin...

PERSONNAGES

Membres du gang

Dague 45% ; Endurance 40% ; Perception 50% ; Persévérance 40% ; PV :12 ; PA : 1 (armure de cuir) ; dégâts : 1D4 +1D2 ; PM : 10

Olavani

Dague 55% ; Endurance 50% ; Perception 50% ; Persévérance 50% ; PV :13 ; PA : 1 (armure de cuir) ; dégâts : 1D4 +1D2

Spécial : change-forme (Requin-Garou)

Morsure 60% ; Bagarre 60% ; Athlétisme 45% ; Persévérance 50% ; PV : 20 ; PA : 4 (peau épaisse) ; dégâts : 1D10 +1D10

Olavani peut adopter la forme d'un « requin-garou » (ça rappellera des souvenirs aux fans de White Wolf). Adopter une telle forme lui coûte un point

de magie par round et il obtient deux niveaux de fatigue lorsqu'il revient à sa forme humaine. Si ses points de vie tombent à 0 ou moins sous sa forme de Requin-Garou, il sombre dans l'inconscience, reprend automatiquement forme humaine, et se retrouve alors avec 0 points de vie.

L'apparence d'Olavani est un hymne à la virilité : mâchoire carrée, corps élancé et musclé... Cette impression de puissance est confirmée par sa voix rauque, gutturale, qui semble surgir des abysses. Charismatique et bon orateur, il a été envoyé à Lankhmar pour ranimer le Culte du Requin dans la ville et aussi pour espionner les activités du Culte du Rat, qui semble devenir de plus en plus actif dans Lankhmar.

Extrêmement ambitieux et dénué de scrupules, Olavani a très vite choisi de s'entourer d'une bande de malfrats pour améliorer les ressources du culte et encourager les conversions.

Capter Olavani

Des PJ astucieux pourraient facilement capturer Olavani alors qu'il termine ses offices religieux. Si une attaque dans le temple du Culte du Requin n'est pas recommandée — les trois serviteurs d'Olavani sont aussi des change-formes —, il est beaucoup plus facile de capturer Olavani lorsqu'il est seul, soit lorsqu'il a terminé ses offices religieux et se rend au repaire, soit quand il part du repaire pour se rendre chez lui. La dernière option est la meilleure car les PJ seront moins dérangés par la foule, même si Olavani sera sûrement plus vigilant à ce moment.

S'il est capturé, Olavani pensera tout d'abord que les PJ sont des agents du Culte du Rat. Une fois rassuré sur ce point, il se montrera tout à fait disposé à coopérer avec les PJ sous réserve qu'ils s'engagent à le laisser tranquille ensuite ; il révélera ainsi sans peine qu'Alzarimus l'a employé. Si les PJ sont au courant de son invitation à la réception, il pourrait même proposer à deux ou trois d'entre eux de venir avec lui déguisés en serviteurs du culte du Requin.

Scène 6 : chez Mayakaal

DÉCOR

La boutique occupe le rez-de-chaussée d'un immeuble. Une forte odeur d'encens imprègne la pièce principale, méticuleusement propre. Les marchan-

dises sont exposées dans des rangées d'étagères qui occupent la majeure partie de la pièce, ne laissant que d'étroits corridors pour accéder au comptoir du fond. L'origine des marchandises est très diverse : soieries et encensoirs des Terres de l'Est, jouets sexuels d'Eevaremens, torques mingoles, ouvrages de sorcellerie quarmallienne...

Le marchand est toujours entouré de deux vigiles, des colosses au corps doré et entièrement dénué de pilosité. Ils sont très bien équipés : ils portent des armures d'écailles d'un vert sombre, un impressionnant casque en forme de gueule de dragon et des griffes de métal qui prolongent chaque main. Chose curieuse, ils semblent capables de rester totalement immobiles : ils ne clignent même pas des yeux !

INTERACTIONS

Interroger le marchand

Vendriez-vous des livres magiques d'Eevaremens ?

« Bien entendu, honorable interlocuteur, vos yeux ébahis pourront admirer ici les ouvrages les plus rares et les plus dangereux, comme le fameux Livre des Flétrissures, dont les formules corrompent la chair des victimes et de celui qui les récite ; ou encore le Bréviaire Démoniaque, qui recenserait tous les démons des Terres de la Nuit qui cernent notre monde. (Si les PJ ne sont pas richement habillés...) Mais je ne pense pas que vos ressources vous permettent d'acquérir de tels trésors ; les nobles de cette humble cité ont tout juste de quoi payer les ouvrages magiques les plus ordinaires...

Auriez-vous vendu un ouvrage magique d'Eevaremens récemment ?

Oui, il y a dix jours très exactement ! Un homme encapuchonné à l'accent nordique et un noble dont je ne me rappelle plus le nom sont venus m'acheter un ouvrage mineur, le Livre des Rumeurs. Le noble semblait très excité à l'idée de mettre la main sur ce livre, qui est pourtant la chose la plus commune qui soit à Eevaremens, où le voyeurisme fait figure de religion...

Quelles sont les propriétés de ce Livre des Rumeurs ?

C'est très simple : il suffit de penser à quelqu'un que l'on a déjà vu et d'ouvrir une page du livre au hasard. Alors apparaît une série de textes qui relatent des anecdotes scabreuses et véridiques sur la personne à laquelle on a pensé. Sachez que les Eevaremens valorisent les comportements outranciers,



voire franchement irresponsables, car cela signifie qu'un individu refuse de céder à l'ennui mortifère. De ce fait, tout bon Eevaremsen possède un Livre des Rumeurs chez lui afin de se distraire des exploits de ses congénères et d'en tirer une source d'inspiration pour ses propres forfaits.

Vos vigiles sont très impressionnants...

N'est-ce pas ? Ce sont des Exterminateurs Tezopochtli, l'élite guerrière d'un peuple autrefois rival d'Eevaremsen. Je ne crois pas qu'un de leurs semblables aient déjà parcouru les rues de Lankhmar. Ces deux-là ont subi le rituel de l'Extinction : la magie des prêtres-sorciers a éradiqué toute émotion ou sensation en eux afin d'en faire des tueurs parfaits, capables d'amener de nombreuses âmes dans les enfers où vivent leurs dieux !

PERSONNAGES

Mayakaal

Mayakaal est l'élégance faite homme : il porte une tunique de soie jaune sertie de diamants, sa courte barbe est impeccablement taillée en pointe, et il ne dédaigne pas se maquiller au khôl. Même son élocution porte la marque d'un raffinement extrême : il prend soin de détacher soigneusement chaque mot prononcé pour se faire bien comprendre de son interlocuteur. Couplé avec son accent oriental et sa quasi-immobilité, cet effet de style peut déconcerter celui qui s'adresse à lui.

Autrefois personnalité en vue de la Cité d'Horborixen, Mayakaal a dû quitter précipitamment la ville après qu'un de ses clients ait provoqué un véritable massacre en utilisant à mauvais escient le Cristal qui Ronge, un objet magique qui aurait été créé par des Dévoreurs. Il s'est réfugié à Lankhmar dans l'espoir de pouvoir mener ses affaires plus tranquillement. Son activité de marchand d'objets rares se double d'une passion pour l'histoire ; Mayakaal n'a cessé d'élaborer des théories plus farfelues les unes que les autres sur les origines de l'humanité. Depuis quelques temps, il s'intéresse particulièrement aux goules, en lesquelles il voit un stade primitif d'humanité ; il serait prêt à monter une expédition en territoire goule pour acquérir des objets et des documents des autochtones, dans l'espoir de trouver des éléments confirmant sa théorie.

Scène 7 : le temps des choix

Désormais, les joueurs devraient soupçonner Alzarimus d'être à l'origine de la campagne de calomnies. A ce stade, les choix des joueurs sont vastes ; nous allons en évoquer quatre.

Annoncer leurs découvertes à Eremos

Si les PJ y parviennent, Eremos sera ravi du travail des personnages. Il veut profiter de la réception donnée par Alzarimus pour piéger son ennemi ; les PJ lui serviront d'escorte et seront chargés de s'emparer du Livre des Rumeurs. S'ils réussissent, Eremos les récompensera largement (2 rilks chacun) ; il en profitera pour utiliser le Livre contre ses ennemis...

Faire chanter Alzarimus

Les PJ peuvent aussi arranger un entretien avec Alzarimus et le menacer de dévoiler son rôle dans la campagne de calomnies s'il ne se montre pas très accommodant avec eux. Bien entendu, si les PJ n'ont pas pris de précautions (choix du lieu de rendez-vous, préparation à d'éventuelles embuscades), Alzarimus essaiera d'acheter leur silence (il est prêt à payer jusqu'à 2 rilks par personnage s'ils acceptent de quitter Lankhmar pour quelques mois) ou, à défaut, de les liquider.

Se mettre au service d'Alzarimus

C'est une option dangereuse, car si jamais les personnages ont usé de la force contre les Requins ou Jursson et qu'ils aient laissé des témoins, Alzarimus cherchera sûrement à se débarrasser d'eux dès qu'il sera au courant de leur implication. Ceci étant, des PJ habiles peuvent tout à fait se faire embaucher en promettant par exemple d'organiser l'évasion d'un des enfants esclaves vivant chez Eremos pour qu'il puisse témoigner des sévices infligés par son maître : cela porterait un coup fatal à la carrière politique d'Eremos, voire à son existence tout court ! Alzarimus se montrerait alors très généreux avec les PJ et les prendraient à son service...

Dérober le livre des Rumeurs

Les PJ peuvent aussi vouloir s'emparer du livre pour eux, que ce soit au cours de la réception ou non. Consultez la Scène 8 pour plus de détails sur la demeure d'Alzarimus et la chronologie de la réception.

Scène 8 : chez Alzarimus

Voici quelques informations sur la demeure d'Alzarimus, que les PJ veulent s'y rendre pour la réception ou pour toute autre raison.

DÉCOR

La demeure d'Alzarimus se trouve dans le Quartier du Palais Arc-en-Ciel. Un portail en fer et un mur de pierre de 6 m de haut enserrent une cour d'environ 150 m², agrémentée de nombreuses plantes et comprenant un puits. La maison est adossée à la façade ouest du mur. Un immense salon occupe l'essentiel du rez-de-chaussée, le reste étant dévolu aux cuisines et aux latrines. Ce salon est décoré de nombreuses fresques représentant les exploits supposés des ancêtres d'Alzarimus ; une grande table a été dressée au centre de la pièce ; de nombreux fauteuils et des petites tables rondes ont été disposés aux coins. Le premier étage comprend les chambres des domestiques et serviteurs alors qu'Alzarimus s'est réservé le deuxième étage, qui comprend sa chambre, son bureau et sa bibliothèque. Le sous-sol sert de lieu de stockage.

Alzarimus emploie un cuisinier, quatre domestiques et six gardes. Deux gardes sont en faction à l'extérieur, deux patrouillent dans la maison et les deux autres se reposent ; les relais se font tous les quatre sabliers (minuit-4h-8h-12h-16h-20h-minuit).

CHRONOLOGIE DE LA RÉCEPTION

- **14^{ème} sablier (19h)** : début de la réception. Les convives arrivent tous entre le 14^{ème} et le 15^{ème} sablier.
- **15^{ème} sablier** : début du repas.
- **17^{ème} sablier** : fin du repas. Discours d'Alzarimus.

PERSONNAGES

Pour la réception, vous pouvez utiliser des personnages illustres comme le Seigneur de Lankhmar, sa fille, Hisvin, etc. Olavani est aussi invité à la réception.

Alzarimus

Grand et mince, Alzarimus ne paraît pas ses soixante ans et débordé d'énergie. Il veille à rester

à l'avant-garde de la mode lankhmardienne, notamment en mariant la toge noire traditionnelle à des capes aux couleurs plus vives, ou en portant des couvre-chefs aux formes extravagantes. Derrière ce côté frivole, Alzarimus est un homme déterminé et imbu de son importance. Il estime être l'homme le plus brillant de la ville et veut à tout prix atteindre un rang correspondant à ses considérables capacités. Pour parvenir à ses fins, plutôt que de recourir à des méthodes grossières comme l'assassinat, il privilégie les moyens plus originaux et subtils, même s'ils peuvent s'avérer moins efficaces. En effet, Alzarimus se voit comme un esthète, et il veut que chacune de ses actions soit marquée du sceau de la beauté. Lorsqu'il parle, Alzarimus prend toujours soin à utiliser des mots savants pour épater la galerie.

Opanodes Vitimakos

Sa famille a donné de nombreux conseillers et généraux à Lankhmar ; avant d'être conseiller, Opanodes a d'ailleurs longtemps servi auprès du légendaire Olegnya et faisait partie de ses officiers de confiance. À près de cinquante ans, Opanodes est réputé pour être un homme aux décisions rapides, aussi loyal envers ceux dont il respecte la compétence que cruel envers ceux qu'il méprise. Il prône avec véhémence un retour à une politique d'expansion de grande ampleur, notamment en mettant au pas les huit cités, anciennes colonies lankhmariennes.

Martides Padrekas

Un homme retors et habile qui s'abrite derrière la lenteur de son phrasé et l'expression bonhomme de son visage. Si sa ventripotence témoigne de son solide appétit, il garde cependant une vivacité surprenante pour quelqu'un de sa corpulence. Il déteste cordialement Opanodes, son rival au Conseil, qui « veut acquérir par les armes ce que nous avons déjà par le commerce. »

Les gardes d'Alzarimus

Épée 1M & bouclier 50% ; Endurance 55% ; Perception 50% ; PV : 14 ; PA : 3 (armure d'anneaux) ; dégâts : 1D8 + 1D4

