

# La Liste Noire

## Scénario Warhammer

Histoire d'une lutte fratricide engendrée par l'esprit de vengeance. Ce scénario est le premier d'une longue série, basé sur le supplément Rignariom. Il a été joué en un peu plus de 12 heures avec des joueurs expérimentés, et des personnages prêtirés. Attention, ce scénario ne pourra pas être joué avec des personnages voués au chaos. Par ailleurs les agents de la loi, ou des seigneurs élémentaires sont fortement déconseillés, ainsi que tout autre personnage ayant des aptitudes magiques trop développées.

## Introduction

Rignariom, cité Etat d'Ilmiora. C'était, il y a quelques années de cela. Le Duc Wilfried de Rignariom épousait Magdalen, qui lui donna un fils. Il fut nommé Wilhelm. Le Duc Wilfried se lassa bien vite de sa Dame, ainsi que de son devoir de fidélité. C'était en fait une personne des plus frivole et qui aimait bien vivre. Ce qu'il commit par la suite allait devenir la cause d'une sombre tragédie.

De passage au château de Bakshaan, le Duc Wilfried fut invité à une soirée donnée en l'honneur du vingt quatrième anniversaire de Ménélas, le fils aîné du Duc de Bakshaan. Il fit alors bonne chaire, et bu jusqu'à l'ivresse. Il fit, dans un état d'ébriété prononcé, la connaissance de la jeune sœur de Ménélas. Elle lui parut très belle, et tout ce qui plaît à Wilfried, il l'obtient de grès ou de force. Il l'entraîna brutalement dans le palais et la souilla comme une vulgaire servante. Le lendemain, encore sous l'effet de la boisson, il ne se souvenait de plus grand-chose. Il souffrait d'une forte migraine, et s'en retourna à Rignariom cahin-caha. La jeune fille avait pour nom Sylviane, elle n'était alors âgée que de seize ans.

La jeune et belle Sylviane ne dit alors rien à personne, pas même à son frère. Cependant elle consigna intelligemment les détails de cette tragique soirée, dans un document qu'elle confia à un prêtre du chaos. Seule l'église du Chaos était pour elle à même de ne rien dévoiler à sa famille. Voulant assouvir sa propre vengeance, Sylviane dédia ainsi son âme aux forces des ténèbres, forces qui seraient pour elle l'instrument de sa vengeance. Quelques mois après, la jeune femme mit au monde un fils, ce dans l'enceinte même du Temple de Chardros. Elle mourut en couche dans d'atroces souffrances. L'enfant ayant survécu fut alors pris en charge par les prêtres et passa toute son enfance au temple. Il fut nommé Dager. Le grand prêtre vit dans cet événement, une singulière opportunité de semer un jour le trouble à Rignariom, pour ensuite développer le culte de son prince dans cette cité vouée à la Loi et aux Elémentaires.

Dagor fut éduqué dans un premier temps comme un acolyte. Il apprit alors quelques rudiments en magie. Puis, il apprit le maniement des hommes et celui des armes. Il apprit aussi à haïr la famille de Rignariom et surtout Wilfried qui avait tué sa mère. Il utilisa toute sa haine, qui fut habilement entretenue par les prêtres, pour passer à travers les épreuves les plus difficiles. Il en ressortit triomphant, possédant les capacités nécessaires à sa vengeance. Malheureusement, Wilfried mourut trop tôt et toute sa rage se reporta sur son demi-frère Wilhelm, celui qui avait eu la chance de connaître la chaleur d'un père et d'une mère, celui qui avait été choyé, l'enfant gâté du bon vieux Duc!

Passé vingt-sept ans, il se rendit à Rignariom et grâce à l'argent du culte, gracieusement offert par Mabelrode et ses suivants, il devint l'un des plus gros commerçants de la ville. Plein de confiance en lui il tenta alors un assassinat, ce fut malheureusement un échec. Peut-être était-ce dû à la jeunesse et à la précipitation, il fallait attendre encore et profiter de sa situation. A trente-deux ans, il est nommé à la tête de la guilde des marchands, cela grâce à ses sages décisions et à son acharnement à grimper vers le pouvoir. Il fut ainsi nommé de droit au conseil de la cité, il a ainsi pu se faire beaucoup de connaissances, mais surtout cela lui aura permis d'étudier son ennemi. Enfin sa vengeance était proche.

Pendant ce temps, le jeune Wilhelm de Rignariom eut une belle enfance. Il fut bien éduqué, il vécut avec l'amour de sa mère et celui de son père. Il eut même droit à une petite sœur. Il était destiné au pouvoir, il le savait et à vingt-trois ans il se révéla comme un parfait Duc de Rignariom. Son père venait de décéder. Sa mère ne tarda pas à le suivre. Il se décida alors à prendre une épouse et de servir son peuple.

---

## - La Trame

Depuis sa première tentative infructueuse, Dagor réfléchit. Son plan est aujourd'hui mûr pour être mis en forme. Il brisera Wilhelm, comme jamais on avait briser un homme auparavant. Il verra ses proches mourir les uns après les autres jusqu'à ce que la folie le gagne. Il sera finalement destitué et remplacé par sa sœur bien aimée, qui ne sera plus alors qu'une marionnette entre ses mains. Le jeune Duc verra alors sa cité dépérir, jusqu'à son anéantissement par les forces du chaos. Son organisation est maintenant en place. Il ne reste plus qu'à provoquer le premier des événements d'une longue série, qui l'amènera à sa revanche tant désirée.

## - Organisation

Son infiltration au sein de la guilde des marchands est arrivée à son terme. Par un subtil jeu d'influence et grâce au soutien du temple de Bakshaan, il s'est une bonne place au sein de celle-ci,

puisque'il en est aujourd'hui le représentant au conseil. Sa position importante à Rignariom lui servira de couverture et lui aura permis de se rapprocher de la famille ducale.

Son rapport avec la guilde des voleurs lui a aussi été utile. Il utilise son étrange serviteur afin de prendre contact avec la guilde. Il leur vend des trajets de certaines caravanes marchandes. Ainsi ces bandits peuvent sélectionner les cargaisons qui les intéressent. En échange, Dagor peut compter sur des aides ponctuelles ainsi que sur des informations diverses. Il n'a pas hésité à utiliser ces nouveaux moyens qui lui étaient accordés. C'est ainsi qu'il fit attaquer des concurrents directs, ce qui lui permit par la suite de grimper les échelons et d'augmenter sa fortune personnelle. Cependant il se méfie de leur chef. Il sait très bien que lorsque ce dernier n'aura plus intérêt à traiter avec lui, il n'hésitera pas à le trahir. D'autre part, si quelqu'un venait à savoir qu'il traite avec cette organisation, son plan échouerait. Voilà pourquoi il prit quelques sécurités. D'une part, il ne conclut aucun accord avec la guilde directement, son serviteur le fait très bien pour lui. Il fit ensuite attaquer certaines de ses caravanes pour ne pas être inquiété par une enquête et passer lui aussi pour une victime. Pour finir, il favorisa les affaires d'un autre marchand, en lui évitant ces malencontreuses attaques. Ce pauvre diable pourrait lui servir de bouc émissaire.

Un culte secret présent dans la ville pourra également leur offrir un certain appui. Sur tout ordre transmis par son serviteur au prêtre du culte, il pourra bénéficier de l'aide de la secte. Elle lui sera utile afin de servir de fausse piste aux éventuels fouineurs. Dagor la considère comme sacrificable.

## - Les meurtres

Dagor fera tuer la première dame de Rignariom grâce au démon que lui a confié le temple. Puis, ce sera le tour du nouveau né, seul enfant du Duc Wilhelm. Autant dire que cela devrait saper le moral de ce dernier. Mais ceci ne sera pas suffisant pour craquer le jeune Duc, c'est pourquoi le démon lui sera encore utile du fait de sa capacité à agir sur le mental de ses victimes. C'est une sorte de vampire psychique. Il enregistre le schéma mental de ses victimes et peut le reproduire à volonté sur une cible quelconque, lui insufflant pendant son sommeil nombre d'émotions, d'images et de pensées. Le Duc en subira l'effet de plein fouet. A partir de la mort de sa femme, il sera torturé toutes les nuits, il reverra sa chère et tendre, des scènes d'amour passées, pour ensuite la voir mourir toutes les nuits. Il en sera de même après la mort de l'enfant. Wilhelm sombrera doucement dans la folie et se retrouvera au bout de quelques jours sans volonté aucune. Ces cauchemars si réels pour lui, ne le seront certainement pas pour les autres, et ses proches s'apercevront rapidement de l'état du Duc, et s'interrogeront sur son devenir.

## - Objectifs

Dès que Wilhelm aura été destitué par le conseil, sa ~~sœur~~ devrait en toute logique prendre sa place sans difficulté. Une fois mariés, Dagor et la jeune femme mèneront une nouvelle politique de terreur. Ils déstabiliseront le culte de la loi en le discréditant devant le peuple, enfermeront les proches de Wilhelm, et dissoudront le conseil, par la force s'il le faut. L'objet final de cette opération pour Pan Tang, n'était pas seulement le fait d'accorder sa vengeance à Dagor. Ce sera en fait une occasion unique de déstabiliser la contrée, et de pouvoir compter sur l'inaction des forces de la cité au cas de lutte sur le continent Est des Jeunes Royaumes. Pour eux, Dagor est une aubaine. Il est fidèle et volontaire. Cette affaire est très importante et les moyens engagés sont en conséquence. Aussi, le temple a-t-il envoyé deux espions chargés de faire un rapport constant sur l'évolution du plan et des activités de Dagor. Les yeux de Chardros auront également pour mission de la protéger et de veiller au bon déroulement du processus.

-----

## PREMIER ACTE: Meurtre d'une épouse aimante

Dame Héléna avait, ce soir-là, salué son époux d'un tendre baisé plein d'amour. Elle se retirait avec l'enfant qu'elle portait si délicatement que personne au palais n'aurait su dire au combien son amour était grand pour ce petit bonhomme. Elle montait l'escalier pour se rendre à sa chambre lorsqu'elle croisa la soeur de son mari qui, tel un ouragan, se précipitait vers la sortie du palais pour rejoindre son amant. Elle était passée à côté d'elle sans un au revoir, sans un mot. Dame Héléna s'interrogea alors sur son comportement pour le moins frivole, mais mis rapidement cela sur le compte de la chaleur estivale. Les jeunes femmes deviennent toutes folles lorsque l'été pointe son nez, après tout elle aussi avait connu l'amour un été comme celui-ci. Ainsi, c'est ressassant ses souvenirs qu'elle rentra dans sa chambre. Elle resta quelque temps assise sur son lit à regarder le soleil se coucher tout en berçant l'enfant endormi. Puis sentant la fatigue l'assaillir, elle le mit dans son joli berceau, ouvrit grand la fenêtre et se laissa tomber dans un sommeil nimbé de rêves plus merveilleux les uns que les autres. Elle devait ne plus jamais se réveiller.

### Scène 1 : Un conseiller avisé mène l'enquête, entrée en scène des personnages

Karl Marko, le conseiller personnel du Duc de Rignariom aurait bien aimé que ce matin-là fût un matin comme les autres, mais ce ne fut pas le cas. Toute la maisonnée avait été réveillée par un cri d'effroi provenant de la chambre de la duchesse. Le chaos mit peut de temps à investir le couloir. Le corps glabre et sans vie de la première dame avait été découvert par la nourrice de l'enfant ducal.

Autant dire que personne ne se trouva compétent pour gérer la situation, le Duc était abattu, les gardes du palais couraient et beuglaient des ordres comme si l'on se trouvait dans une ruche, et enfin les domestiques étaient paralysés, abrutis par l'ampleur de l'événement. Tous se tournèrent vers le vieux sage qui du, bien sur, tout organiser. La plupart des domestiques furent renvoyés dans leurs quartiers, le corps emmené chez le médecin, et les lieux laissés intacts. La mort fut évidemment annoncée à la population, une mort tragique causée par les suites de l'accouchement. Bien entendu, Marko ayant considéré le corps ne trouva pas cela tout à fait normal, la cause de la mort ne paraissant pas naturelle à ses yeux aiguisés. Il n'en toucha mot à personne, mais il se souvenait parfaitement de la tentative d'assassinat à l'encontre de Wilhelm cinq ans plus tôt. Il ne fallait pas prendre la mort de la duchesse à la légère. Il décida de faire convoquer le grand prêtre de Donblas dans la plus grande discrétion et ce dernier conforta son opinion. Ce n'était que le début d'un sombre complot à connotation chaotique. Le soir même il écrivit de nombreuses missives qu'il envoya sous pli discret à quelques personnes de confiance. Ses amis l'aideraient certainement dans cette enquête, ils seraient peu connus du gothas de la cité, ce qui serait fort utile si comme il le pensait, quelqu'un d'influent était l'auteur de ce méfait.

Ces personnes de confiance sont au nombre de cinq : Cyke l'assassin, Edric le mercenaire melnibonnéen, Magda l'amazone, Yassin archer blanc de la cité, Kacem sous officier de la garde de Rignariom. Tous sont liés plus ou moins à ce vieil homme, certains lui doivent leur carrière, d'autres travaillent depuis toujours pour Marko et lui servent occasionnellement d'informateurs. Le conseiller du duc les a choisis d'une part parce qu'ils sont peu connus en ville du fait de leur faible influence, et d'autre part, car ils sont complémentaires, venant de milieux différents, ils seront à même du fait de leur rang ou de leur fonction, de glaner de nombreuses informations auxquelles de simples enquêteurs n'auraient pas accès. Chacun d'entre eux recevra le soir même de la terrible à annonce, une lettre écrite et signée par Marko les conviant à une réunion tenue le lendemain matin au palais.

A leur arrivée au palais, un garde les mènera dans une belle salle de réunion au rez-de-chaussée. Celle-ci est ornée d'une grande table centrale en bois massif. Quelques fauteuils travaillés meublent cette salle rectangulaire. On trouvera de ci, de là, des armes de collection accrochées aux murs ainsi que les armoiries du Duc de Rignariom suspendues d'une cheminée entretenue. Ils seront priés de s'installer et de goûter à la collation servie par un domestique mentalement diminué. Ainsi auront-ils le temps de faire les présentations. Après quelques minutes, le duc et le conseiller entrent dans la pièce. Wilhelm abrégera le protocole et leur demandera de bien vouloir prendre place dans un siège. Karl Marko, quant à lui, saluera les personnages, en les remerciant de s'être dérangés si tôt dans la matinée afin de répondre à sa demande. Au premier regard, on pourra s'apercevoir de l'état de fatigue du seigneur. Il semble pour le moins hagard et son visage porte les stigmates de la nuit blanche qu'il vient de passer. La cicatrice qui orne son visage apparaît maintenant comme un vilain rictus déformant son sourire. Durant l'entretien qui suivra, seul le conseiller prendra la parole. Après un petit monologue dressant l'état de la situation, lui-même et le duc seront à même de répondre à d'éventuelles questions, du moment que tout cela reste dans le domaine du tolérable.

" Messieurs, Mademoiselle. Je vous sais gré encore une fois d'être venus à ma demande. Vous ignorez sûrement pourquoi cette réunion était urgente. Eh bien voilà : un événement grave vient de survenir, je suppose que vous n'êtes pas sans le savoir. Cependant ce que vous ne savez pas, c'est que la première dame a été assassinée. Nous essayons bien évidemment de cacher cet état des choses à la population, sa mort ayant été signalée comme étant la triste conséquence d'un

accouchement difficile. Le Duc de Rignariom et moi-même vous demandons de bien vouloir enquêter sur cette affaire délicate. Pourquoi vous avoir choisis, me direz-vous ? Tout simplement parce que nous pensons que cet assassinat n'est que le début d'un complot plus vaste visant à déstabiliser le pouvoir dans notre belle cité. Or, vous ne passez pas pour être connus en ville, et je vous connais assez pour avoir une certaine confiance en vous. Aussi, si quelqu'un a pu se glisser dans le palais, nul doute que nos ennemis doivent avoir de nombreux contacts en ville.

Voilà ce que l'on peut considérer comme étant le résumé des faits. La duchesse a été trouvée morte à l'aube du jour deuxième de ce mestre de la lyre. Le corps, tel qu'il a été trouvé était disposé sur le lit. Ce n'est donc qu'au levé du soleil, que la nourrice de l'enfant ducal, Iselda, est entrée dans la chambre. D'après ses dires, elle avait été réveillée par les cris du bébé. Elle en informa immédiatement tout le palais. (ironique) "

Pendant le discours du conseiller, Wilhelm restera muet, ressassant souvenirs et remords. Il laissera échapper une larme emplie de tristesse qui coulera le long de sa joue mutilée. A la fin de l'exposé, il se lèvera, et c'est d'une voie troublée qu'il demandera aux personnes présentes de lui pardonner son manque de courtoisie, car il doit prendre congé. Reprenant quelque peu ses esprits, il leur signalera qu'il s'entretiendra avec eux ce soir des éventuelles découvertes qu'ils auront effectuées durant la journée. Il sortira ensuite de la salle. Sur ces dernières paroles du seigneur, Marko leur proposera d'aller voir le corps ainsi que le lieu du crime. Bien entendu, il répondra à leurs questions en chemin. Concernant le corps de la dame, Marko préférera les laisser découvrir par eux-mêmes certains détails pour le moins choquants. Sur le personnel du palais, il semble que la nourrice qui loge dans la chambre voisine n'ait rien entendu au moment de la mort. Le conseiller semble la croire, c'est une servante fidèle, elle était très attachée au couple ducal. Elle a découvert le corps alors que le bébé pleurait, il avait effectivement mouillé ses langes. Elle est très choquée par l'événement malheureux. (La rencontrer afin de mener un interrogatoire ne donnera rien de plus. Envisager la menace n'est pas une bonne solution, elle s'évanouira à la moindre parole agressive.) Quant au Duc qui se trouvait au même étage, il ne s'est aperçu de rien. Il faisait chambre à part depuis quelques mois du fait de la grossesse de sa femme. La sœur du Duc est rentrée tard dans la nuit, elle a appris la triste nouvelle en arrivant au palais. Le conseiller leur confiera également qu'une délégation du Temple de Donblas est déjà venue afin d'enquêter sur les lieux. Il a cru comprendre que les forces du chaos étaient à l'œuvre, les envoyés de la loi n'ayant rien voulu lui confier d'autre, mais ils discuteront de ceci plus amplement dans la soirée, d'ici là, il aura certainement des nouvelles.

## Scène 2: Premières investigations au château

- Le lieu du crime

Cela fait déjà plus de 24 heures que la première dame de Rignariom a été retrouvée morte. Sa chambre n'a pas été nettoyée, mais bien évidemment le corps n'est plus là. Il s'agit d'une belle pièce au parterre boisé. Un lit majestueux se dresse dans le fond de la chambre à coucher, couvert de voiles rouges et verts. On pourra trouver à son côté un landau portant encore les stigmates laissés par le nouvel héritier du Duc Wilhelm. Outre les meubles de facture remarquable, on pourra noter dans un coin de la pièce, la présence d'un roué sur lequel est placé le début d'un fin ouvrage de couture. Quelques indices intéressants ayant traits à la chambre elle-même et au mobilier. Sur le lit, on pourra remarquer des traces de sang, là où se trouvait la tête de la victime. Des traces de brûlures forment de fort minces sillons sur le matelas (chercher-10%), ainsi que sur les boiseries du sol (chercher-20%), ce sont des traînées régulières qui semblent conduire jusqu'à la fenêtre(chercher-30%). Cette dernière a d'ailleurs été trouvée ouverte. Elle ne porte aucune trace d'effraction. La Duchesse avait tout simplement ouvert sa fenêtre pour aérer la chambre avant de s'endormir paisiblement.

## - Le corps

Installé dans une chapelle ardente, son accès est pour l'instant interdit au personnel. La dame n'a pas encore été nettoyée. La grande pièce dans laquelle entre notre petit groupe se situe sous le château. Il y fait un froid de canard, la lumière y est faible, un endroit fort lugubre. Quelques indices intéressants ayant traits au corps de la Duchesse. En l'éclairant suffisamment on constatera tout d'abord qu'aucune violence n'a été perpétrée, le cadavre ne portant aucune marques de coups. Cependant les yeux de la pauvre femme sont restés ouverts, figés, comme regardant le ciel et imprégnés d'une indicible horreur. Quelques tâches de sang marquent ses narines, sa bouche et ses oreilles. Elles restent inexplicables, cependant de tels symptômes post mortem sont présents sur les victimes de champs de bataille (premiers soins) (note : jusqu'ici l'hémorragie cérébrale ne fait pas partie du vocabulaire médical).

## - L'extérieur

On pourra constater grâce à un examen minutieux des alentours, que les traînées de brûlures précédemment citées se retrouvent sur le mur extérieur du palais, se situant justement sous la fenêtre de la chambre (chercher-10%). Ces traces qui sont trop difficiles à suivre dans l'herbe pourront être retrouvées sur le mur d'enceinte intérieur et extérieur (chercher -40%). Les traces s'arrêtent juste derrière cette enceinte, un endroit pourtant à la vue des gardes extérieurs du palais. Hors ceux qui étaient de garde cette nuit-là n'ont rien vu ni entendu. Ces soldats sont sincères.

Voilà qui devrait laisser perplexe les enquêteurs. Il n'y a eu aucun témoin, il semble que quelque chose ait pénétré dans le château avec une facilité déconcertante, sans causer le moindre trouble. Même la victime ne s'est pas réveillée lorsqu'on est entré dans sa chambre. Nul doute que de nouvelles informations viendront garnir leurs escarcelles dans la soirée. Marko n'a pas toute son après-midi. Il les laissera organiser des recherches dans le palais et ses jardins. Il leur fera tout de

même savoir qu'il pense avoir trouvé deux pistes intéressantes. Il préparera des dossiers complets pour ce soir et les invitera cordialement à venir dîner en sa compagnie, en début de soirée.

## Scène 3 : De nouvelles pistes

Après une après-midi d'enquête, espérons que nos investigateurs auront glané des informations utiles, ils seront conviés à un repas avec le conseiller. Le Duc, quelque peu remis de ses émotions sera lui aussi présent, ce sera certainement l'occasion pour les personnages de lui poser quelques questions, auxquelles il essaiera de répondre. Il connaît tout du conseil et de la famille royale, de telles informations peuvent s'avérer utiles. Le repas se fera au palais dans le salon où tous se sont rencontrés. Karl Marko entrera assez vite dans le sujet, demandant par conséquent à ses convives de lui exposer ses trouvailles. S'ils mentionnent les sillons et les autres indices, ce dernier sera étonné. Tout ceci semble conforter l'avis de l'église de la loi. Il leur confiera à son tour les pistes qu'il a pu trouver. Marko aura apporté deux dossiers, l'un traitant d'une tentative d'assassinat à l'encontre du Duc, il y a de cela cinq ans l'autre dossier portant sur la présence possible d'un nouveau culte chaotique quelque part en ville. Ces nouvelles informations devraient inciter les enquêteurs à se focaliser sur deux pistes : la piste des saltimbanques et celle du nouveau culte du chaos. Mais la question primordiale qu'ils devraient se poser est : qui a intérêt d'attenter à la vie du Duc et à celle des membres de sa famille ? Ils seront alors à même de se renseigner sur les rapports existant entre les membres du Conseil, et peut-être aussi sur la sœur du Duc de Rignariom qui serait amenée à lui succéder s'il venait à décéder. Mais alors pourquoi ne pas avoir attenter à la vie de Wilhelm directement ?

### - Un nouveau culte chaotique ?

Depuis peu, le temple de la loi a émis l'hypothèse qu'un nouveau temple se serait formé quelque part dans la cité. Pour accréditer leur argumentation auprès du conseil, le grand prêtre Vilfor a mis en exergue des disparitions de jeunes femmes. D'après ses agents, certains corps auraient été retrouvés portant des blessures faites par un poignard. Ils ont recensé avec l'aide des autorités une dizaine de victimes : quatre ont été retrouvées mortes, cinq sont portées disparues. C'est ainsi qu'ils se sont permis d'effectuer une corrélation entre les différents cas.

" Autant dire que nous avons l'air quelque peu ridicules le Duc et moi-même, lorsque l'affaire fut exposée lors du dernier conseil. Il semblerait que le temple de la loi soit mieux informé que nous sur certains points "

Marko leur donnera le nom de l'enquêteur représentant de l'autorité de ville, qui a été mis sur l'affaire : Alexandervan Naut. S'ils veulent plus de précisions, ils n'auront qu'à le contacter, son bureau se situe dans le quartier des logements de la milice de Rignariom.

## - Les saltimbanques

Il y a de cela cinq ans, une troupe de saltimbanques est venue à Rignariom et y a effectué de nombreux numéros. Toute la ville en a profité et a été séduite. Il est si rare de voir des artistes en ces lieux. Le Duc lui-même les convia au palais afin qu'ils donnent une représentation lors d'un dîner conviant en conséquence de nombreuses personnalités de la ville. Tout ce passait à merveille mais le chef de la troupe dans un moment de folie se jeta sur le Duc, un couteau à la main. Il s'en fut de peu pour que Wilhelm ne fut tué. Un jeune homme de la même troupe se jeta sur la lame avant qu'elle n'atteigne sa cible. Il fut grièvement blessé, mais son intervention permit de neutraliser l'assassin. Ce dernier était comme pris de folie, ses yeux étaient révulsés, de la bave blanchâtre filtrait de ses lèvres. L'interrogatoire ne donna rien, il criait sans arrêter tel un dément jusqu'à ce qu'il fut pris de convulsions qui le menèrent douloureusement à sa mort. Il s'avéra que les jeunes gens, membres de la troupe ne comprenaient visiblement pas ce qui s'était passé. Dol le jeune homme qui risqua sa vie, était dans un état de choc, cet événement peu commun lui avait chaviré l'esprit, il n'est plus aujourd'hui que l'ombre de lui-même. Les autres n'ont pas été arrêtés et vivent maintenant pour la plupart dans la cité. Marko leur présentera la liste des noms de ces anciens artistes. Il s'était attaché à leur trouver un nouveau travail après cette sombre affaire. Depuis il ne sait pas ce qu'ils sont devenus. Si les investigateurs décident de suivre cette piste, il leur faudra les retrouver.

•Dol : il s'agissait de l'homme à tout faire de la troupe. C'est lui qui a sauvé la vie du Duc. Il travaille maintenant comme domestique au palais. Il a d'ailleurs servi une collation aux invités du conseiller (les personnages) lors de la réunion qui s'est déroulée dans la matinée.

•Lycia : jeune et jolie trapéziste de la troupe. Elle fut engagée par la guilde des amazones après l'attentat. Il ne devrait pas être difficile de se renseigner sur elle.

•Jorivol : lanceur de couteaux de la troupe. Il intégra la milice de Rignariom. Là aussi, il sera facile de le localiser.

•Opluk : il faisait office de clown. Il accepta l'offre de Karl Marko et officie maintenant comme orateur aux arènes de Rignariom.

•Furfur : il s'agit juste d'un surnom. Son véritable nom est Karlo, il était spécialiste des tours de passe-passe. Il refusa l'offre du conseiller. Personne ne sait ce qu'il est devenu. Il semblerait d'après les archives qu'il ait quitté la cité il y a deux ans.

---

## DEUXIEME ACTE : A la croisée des chemins, la vérité ?

Karl Marko resta dans le salon après le départ de ses invités et du Duc. Il était pensif, la fatigue l'assaillait. Il ressassait les derniers événements, il avait passé une grande partie de sa journée à retrouver d'anciennes archives qui, l'espérait-il, pourraient aider grandement ses protégés dans leur enquête. Il s'en remettait pleinement à eux, sa confiance était entière, mais ils auraient à faire vite. Le jeune Duc n'est pas dans ses bons jours, jamais il n'a eu à traverser une telle épreuve, et son comportement apathique commencera à susciter bientôt des commentaires parmi ses ennemis politiques. Il faudrait qu'il se remette rapidement, il était le chef d'une belle cité et d'un bastion militaire dès plus puissant en Ilmiora, et les pressions de pays tels que Pan Tang se faisaient plus pressantes. Bientôt, une guerre éclatera, il faudra être prêt.

### Scène 1 : Une piste jonchée de cadavres

#### - Aide du temple de Donblas

Nos amis recevront dans la soirée une convocation écrite de la main du grand prêtre Vilfor. Un rendez-vous est fixé au temple, le lendemain matin, au levé du soleil. Il sollicite leur présence et pense pouvoir leur donner de nouvelles indications sur l'affaire des saltimbanques.

Le lendemain, donc, les investigateurs seront reçus par quelques acolytes qui les amèneront faire quelques ablutions purificatrices en premier lieu, puis ils seront conduits vers la salle des visions.

Il s'agit d'une salle rectangulaire aux dalles de marbre noir et blanc. Elle est entièrement dénuée de meubles et ne possède aucune fenêtre. Seules quelques colonnes de marbre blanc soutiennent le plafond. On pourra voir sur celles-ci divers symboles gravés dans des fraises. Ces reliefs ne forment qu'une ligne de cryptogrammes incompréhensibles. Un seul de ses éléments est connu, un triangle, symbole de la loi. Après quelques minutes d'attente, le grand prêtre fait son apparition en compagnie de Dol. Vilfor a un charisme indéniable, et Dol le tient par la main comme un enfant le ferait avec son père. Le vieil homme lâchera alors sa main pour saluer ses invités. Il prendra ensuite la parole.

" Bonjour jeunes gens. Je suis heureux que vous ayez pu répondre à mon invitation. Je sais le travail que vous devez fournir, car ce qui se joue est une course contre la mort. Je suppose que vous avez déjà fait connaissance avec ce brave Dol, et comme vous devez le savoir, il serait lié à notre affaire. Dol faisait parti, il y a maintenant cinq ans, d'une petite troupe d'artistes. Or, le chef de cette bande avait à l'époque tenté de tuer l'actuel Duc de Rignariom. Suite à cette affaire, le pauvre Dol a perdu la mémoire. Les autres ne sachant que peu de choses, tout en était resté là. Quelqu'un avait certainement manipulé cet homme pour l'assassinat. A l'époque notre temple ne s'était intéressé que de loin à cette sombre histoire. Mais aujourd'hui, l'affaire réclame notre attention, car le Duc nous a demandé notre aide.

Ainsi, nous vous avons fait venir, afin que vous soyez témoins des révélations que Dol va nous livrer. Ainsi, nous saurons s'il y a effectivement un rapport entre ces saltimbanques et ce qui se passe en ce moment. Maintenant, mademoiselle, messieurs, veuillez je vous prie, vous asseoir en cercle à même le sol. Bien. Dol met toi au milieu du cercle. Surtout ne vous affolez pas, laissez vous entraîner par le fil du temps et des souvenirs.... "

Le grand prêtre prononcera alors une phrase qui semble sortir des âges anciens, dans un langage inconnu de tous. Le décor de la pièce se transforme. Les dalles alternent doucement entre la couleur blanche et le noir, puis de plus en plus rapidement. Les colonnes semblent tourner, elles aussi, autour du groupe. Tantôt, les personnes présentes semblent en fait se trouver au plafond, tantôt sur un mur, tantôt sur le sol. Une plainte se fait alors entendre : elle va, elle vient comme un être qui souffre. Puis, un souffle les balaye comme un fétu de paille pour ensuite traverser le voile noir de leur conscience et arriver dans le domaine coloré et chatoyant de l'inconscience et du rêve éveillé.

**MESDAMES ET MESSIEURS, NOUS VOUS REMERCIONS POUR CE CHALEUREUX ACCUEIL. VOS APPLAUDISSEMENTS ET LE POIDS DU CHAPEAU NOUS FONT CHAUD AU CŒUR. A VOUS, GENS DE RIGNARIOM UN GRAND MERCI. A BIENTÔT POUR UNE PROCHAINE REPRESENTATION.**

Cette scène peut être jouée de plusieurs façons. Le tout est une question de temps. En premier lieu, vous avez la possibilité de jouer le scénario : " Les Saltimbanques " comme une aventure à part entière. Certes, cela rallonge beaucoup l'intrigue principale, mais cela a peut-être l'avantage de donner un nouveau rôle à vos joueurs lors d'une séance. A ce moment-là donnez de nouvelles fiches à vos joueurs et laissez jouer. Mais attention, ne perdez pas de vue, qu'ils sont sous l'effet de la magie loyale. Cette dernière permet à Dol de recouvrer la mémoire pour quelque temps, les enquêteurs ne font que se balader dans ses souvenirs, ainsi Dol ne sachant qui a convaincu son

maître d'attaquer le Duc, personne ne doit l'apprendre au cours du jeu. Tout ce que les joueurs apprendront sur cette affaire, c'est qu'un riche marchand est derrière cette sombre histoire et que le dénommé Furfur a peut-être vu sa demeure.

En second lieu, vous avez aussi la possibilité de raconter l'histoire des saltimbanques telle qu'elle est perçue par Dol. Cette voie est certes plus rébarbative pour les joueurs qui resteront passifs, mais elle peut trouver son utilité si l'on recherche, la rapidité.

En troisième lieu, vous pouvez partager la poire en deux. Il s'agit de raconter l'histoire et petit à petit d'identifier les personnages à vos joueurs, en leur faisant jouer une scène de-ci de-là. Puis lors de la grande représentation au palais, vous n'avez plus qu'à leur donner les feuilles de personnages qui correspondent aux artistes et les laisser improviser le spectacle et vivre de dénouement tragique qui le ponctuera.

## - A la recherche des témoins principaux

Une enquête sur le devenir la petite troupe de saltimbanques devrait s'avérer évidente pour tous. Que s'est-il véritablement passé, il y a cinq ans ? Quelle est la cause de la folie du chef de la troupe ? Pourquoi a-t-il tenté d'assassiner le Duc à cette époque ? Voici quelques questions que les joueurs devraient se poser. Pour cela, il faudra retrouver les protagonistes de l'histoire et les interroger. Cela s'avérera vite une tâche difficile sinon impossible, et pour cause, la plupart sont décédés.

Ces recherches devraient prendre un ou deux jours. Ce peut être plus rapide si le groupe se répartit les tâches. Nous allons traiter chaque cas un par un. Nous pourrions alors constater que tous les témoins sont morts ou hors d'état de révéler quoi que ce soit. Quelqu'un a minutieusement tout réglé.

## Scène 2 : La secte secrète

### - Alexandervan Naut

C'est un homme d'une quarantaine d'années qui porte sur son visage un passé de militaire. Il est direct, un peu bourru, et surtout très inquiet. D'après lui, les disparitions et les meurtres ne coïncident pas toutes. Certes, Rignariom est une ville fort policée, il n'en reste pas moins que des crimes et des délits sont perpétrés. Concernant les filles : elles sont toutes d'un âge similaire, entre 15 et 20 ans. Elles vivent toutes dans les quartiers pauvres de la ville. Jusqu'à présent, quatre cadavres ont été retrouvés. Il n'y a aucune logique qui préside quant aux lieux de leur découverte. Cependant,

elles n'ont pas été assassinées sur place. Leur corps semble avoir été déplacé. Cela nous permet de supposer que le lieu du crime est à proximité de ces quartiers. En effet on ne peut pas se balader avec un cadavre dans toutes les rues de la cité sans se faire remarquer. D'autre part, il semble qu'elles aient toutes été tuées par la même arme. Il s'agirait d'un poignard ayant la particularité d'avoir la lame recourbée. Pour l'instant, les indices rassemblés par l'enquêteur sont limités à ceci. Il a cependant pris quelques mesures préventives. Deux hommes de la milice, habillés en civil, sillonnent le quartier. D'autre part tous les postes de garde de la cité sont conviés à lui signifier tout constat de disparition concernant de jeunes femmes.

## - L'organisation du culte

Le créateur de cette secte secrète est un ilmiorien, vieux et fou, qui auparavant officiait à Bakshaan. Cela fait maintenant quelques mois qu'un ordre de mission lui fut confié par les instances supérieures du culte de Chardros. Il devait se rendre à Rignariom en toute discrétion et y préparer secrètement le renouveau du culte. Sur place, il devait contacter d'anciens adeptes, maintenant installés dans cette cité et les convaincre de reprendre leurs habitudes religieuses.

Arrivé avec quelque argent dans la cité de Rignariom, Miliek Vosh acheta une vieille bâtisse dans les bas quartiers et en aménagea le sous-sol. Il engagea deux malfrats afin de capturer ce qui pourrait ressembler à une jeune vierge. Grâce à cette " matière première ", il invoqua un démon mineur qu'il lia à une dague de fort belle facture. Elle devait alors lui servir d'artefact qui symboliserait l'objet de culte. Peu de temps après, il reçut la visite d'un être étrange, une chose à peine visible, certainement un démon. Ce dernier lui apporta de nouveaux fonds ainsi qu'une lettre précisant ses nouvelles tâches.

- Recruter le plus de personnes possible, et autant faire ce peu, influents.
- Communiquer les noms de ces personnes au démon messager. •Etre le plus discret possible.
- Etre prêt à sacrifier sa vie, ainsi que son temple au profit d'une action plus importante. •Se préparer à semer le désordre en ville sur ordre express.

Aujourd'hui, le culte doit compter une quinzaine de disciples, dont un marchand plutôt important dans la cité. Ce Dernier pense que Goldar ne lui donnait pas bonne fortune. Depuis, qu'il se voue au Chaos, la chance l'accompagne, et aucune de ses caravanes ne s'est faite attaquée par les brigands très actifs cet an-ci. Vosh a aussi un serviteur, qui va lui faire ses courses et lui évite donc de sortir. C'est un mendiant contre lequel une décision de justice a été rendue, le condamnant au bannissement. Vosh lui a donné asile en échange de menus services.

Les membres de la secte se réunissent tous les huit jours. La cérémonie qui a lieu est simple et sans barbarie d'aucune sorte. Passer maintenant à des sacrifices humains serait tuer la conviction des novices qui sont pour grande majorité des ignorants. Alors, Vosh opère sa propre cérémonie en secret. Il lui arrive de contacter les deux malfrats et il sacrifie une jeune vierge à sa lame diabolique

qui doit être nourrie. Autant dire que Vosh est un illuminé, et sa situation s'aggrave. Son lien avec le démon est défectueux. La lame lui fait perdre petit à petit sa conscience (perte d'un 1p de POU tous les mois). Il ne tardera pas à sombrer dans l'abîme sans fonds de la folie. Il ne sort plus de son trou, sa cave, où il bichonne sans cesse cette lame si hideuse et si affamée. Il ne s'en séparera jamais, il faudra le tuer pour qu'il la lâche.

Il s'agit d'une petite bâtisse sans étages comme beaucoup à Rignariom. Si Vosh vit dans sa cave, son serviteur occupe le rez-de-chaussée et se fait passer pour le propriétaire des lieux. Il se balade souvent, pratique le vol à l'étalage avec brio, et effectue quelques courses auprès des herboristes pour le compte de son maître.

## 1. La cave.

C'est ici que Vosh officie, et qu'il passe la plus grande partie de son temps. On peut s'y rendre grâce à l'escalier de bois dissimulé sous la cheminée de la mesure. Au centre de la pièce, un motif cabalistique, qui lui a servi pour invoquer le démon du poignard. On trouvera également un placard, dans lequel résident : un coffre contenant 600 gb, des herbes à brûler (ex :hellébore), l'artefact du culte. Au sud de la pièce, il s'agit de l'autel, en cherchant bien, on pourra remarquer des tâches de sang séché. Au centre de la cave sont placés des encensoirs qui diffusent une odeur âcre et enivrante (malus de -20% à toute action entreprise dans cette salle).

## 2. Le rez-de-chaussée.

Il s'agit d'une unique pièce rectangulaire, très légèrement meublée d'un placard, un lit, une table et deux chaises. On y trouvera également une cheminée qui sert de fourneau. Elle est recouverte de suie, un chaudron y est accroché ainsi qu'un tisonnier. La plaque de métal qui sert de base pour le feu est amovible, elle recouvre un pauvre escalier de bois vermoulu. Elle est assez lourde et la tirer nécessitera une force incroyable, mieux vaut s'y prendre à plusieurs. (force de 18)

## - Comment le trouver

- Ilotage. Patrouiller dans les bas quartiers permettrait peut-être d'intercepter les hommes de main de Vosh. Cependant, c'est un long travail, nécessitant plusieurs personnes. Pour ce faire, les personnages peuvent faire jouer leurs relations respectives et recruter du monde. Arrêtés ou suivis,

ces malfrats dévoileront le lieu de perdition du culte. •Chez les herboristes. Le sacrifice exige une mise en condition. Un personnage, ayant quelques notions de base en magie, le saura. Il est possible de questionner les herboristes de la cité et d'obtenir une liste de clients ayant commandé des herbes hallucinogènes. •Prévoir le prochain sacrifice. On pourra constater que chez les filles décédées et portant la marque d'un poignard recourbé, existe un intervalle d'une semaine. Chaque semaine étant composée de dix jours, chaque corps à été retrouvé le neuvième jour. On sera alors en mesure d'évaluer le jour du prochain sacrifice. A savoir que chaque meurtre a lieu le huitième jour de chaque semaine.

## - L'intervention

Quoi qu'il en soit les joueurs auront une difficile mission. Ils auront deux possibilités. Ils peuvent s'infiltrer pendant une cérémonie afin de réaliser pleinement la culpabilité de Vosh. Ils peuvent ensuite s'y introduire plus discrètement pour fouiller. Bien entendu ils peuvent demander le soutien de la milice s'ils le décident.

Vosh reste en permanence dans sa mesure. Il Passe ses nuits dans la chambre et ses journées dans la salle secrète. Seul son serviteur fait ses courses et se déplace. Pour plus d'action autant que tout deux se trouvent sur place lors de l'intervention.

S'infiltrer lors d'une cérémonie ne devrait pas poser trop de problème, il suffira de se procurer une bague gravée d'un dessin de hache. Elle sert de marque de reconnaissance. Seulement seul un petit nombre pourra pénétrer à l'intérieur sans se faire remarquer. S'ils interviennent alors que la foule est encore assemblée, tous essaieront de s'enfuir. Autant dire qu'il est difficile de bloquer une foule même lorsqu'on est armé de dagues. Ces derniers dans leur fuite effrénées mettront tout de même le feu avant de s'enfuir, histoire de coincer ceux qui restent à l'intérieur.

Voici les caractéristiques de certains pnjs. Vous pouvez librement en augmenter le nombre si cela ne vous semble pas suffisant. Mais attention dites-vous bien que le danger pour les personnages ne doit pas venir forcément de leurs ennemis, il s'agit en fait de leurs désirs... La dague possédée est un artefact puissant et celui qui tentera de s'en emparer devra l'affronter pour dominer et l'empêcher de prendre le contrôle et de ses actes et de son corps. Voyez pour cela la description de la dague démon.

## - La dague démon

Créer par une erreur de ce fou de Vosh, cette dague possède maintenant une intelligence propre. Elle ne cherche que le sang et doit être nourrie régulièrement. Son pouvoir lui permettra

d'agir sur le mental de son porteur et d'asseoir sa volonté. Elle se présente sous la forme d'un poignard à la lame courbe. Son manche est noir et sa lame étonnamment brillante. Elle offre à son porteur une plus grande maîtrise. Voici les bonus qu'elle procure: +20% att et par. +1d6 aux dégâts. Pour la contrôler il faudra effectuer une lutte de pouvoir contre 17 qui est son total. Si le contrôle échoue, le porteur sera le pantin de la dague pendant 1d6 rounds après lesquels un autre jet sera nécessaire. D'autre part il sera difficile de ne pas la prendre, l'attraction qu'elle engendre est d'une rare puissance. Toute personne se trouvant à proximité et qui échouera sur un jet d'INT\*4 ne pensera qu'à s'en saisir.

## - Le culte du chaos réformé

Pnjs	Malfrat 1	Malfrat2	Miliek Vosh	Serviteur
Armure	1D6-1	1D6-1	n/a	n/a
Pvs	12	10	9	19
For	15	12	8	18
Con	12	10	9	16
Tai	12	9	10	15
Bonus D	1D6	0	0	1D6
Arme	Epée courte	Dague	Poignard	Tisonnier
Att	40	55	46	20
Par	35	45	5	15
Dommages	1D6+1	1D4+2	1D4+2+1D10	1D8
Esquive	50	62	40	32

---

## Troisième acte: Un mystérieux marchand

Il nous apparaît donc que notre homme est un marchand d'une part grâce à l'aide du temple de Donblas, mais aussi de part la découverte et le démantèlement du culte établi par Vosh. Reste encore à nos joueurs à trouver la bonne personne. Bien entendu, ils peuvent penser à Dagon qui est haut conseiller et proche du Duc. Cependant ils devront s'en assurer.

## - La mort des saltimbanques

Rechercher les jeunes saltimbanques afin de glaner un témoignage ne sera pas facile. La plupart sont morts aujourd'hui.

•Dol. On ne peut tirer de Dol qui n'a toujours pas recouvré ses possibilités et sa mémoire. •Lycia. Effectivement la jeune fille a été engagée par la guilde des amazones. En se renseignant auprès de la guilde des amazones, les joueurs découvriront que Lycia est décédée. Elle effectuée un travail de mercenariat et protégeait un convoi de marchandises en direction de Karlaak. Cette caravane appartenait à Dagor et a été attaquée par des pillards il y a maintenant deux ans. Malheureusement la jeune fille y a laissé la vie. (Dagor l'a faite supprimée sans que personne ne s'aperçoive que cet assassinat était prémédité) •Jorivol. Peu de temps après avoir intégrer la milice de Rignariom, le jeune homme perdit la vie dans une rixe de bar : le Nor Ein Glass. Le patron du bar n'y était pour rien. Une bande de voyous notoires avaient mis la pagaille et molesté quelque peu le tenancier. Lors la milice intervint, ils foncèrent dans le tas. Jorivol fut le seul milicien tué. (une dague avait été plantée dans son dos). Là encore il s'agit d'un assassinat prémédité. Dagor a payer quelques petites frappes pour le tuer de manière à ce que l'on croit à un accident commun. •Opluk. Ce dernier a disparu il y a de cela deux ans. Il ne vint pas se présenter à son travail. Il vivait seul et personne ne l'a jamais retrouvé. Autant dire qu'il a fini dans le fleuve Rignar. •Furfur. Se sentant menacé après la mort de quelques uns de ses amis, Karlo fit rapidement ses valises et partit chercher fortune à Karlaak. Il y habite toujours et vient de se marié. Il gère la boutique du père de sa compagne qui est joaillier. Lui sait ce qu'il s'est passé, il ne sait pas qui a commanditer tout cela, mais il serait capable de décrire la demeure du marchand chez qui le chef des saltimbanques avait pénétré. Le problème est que le voyage vers Karlaak est long même pour un bon cavalier. Il faudra bien deux semaines pour faire l'aller-retour. C'est là une perte de temps considérable. D'autre part Karlo ne voudra en aucun cas être témoin à un procès, sauf toutefois si on le menace lui et sa femme.

## - Les attaques de caravanes

Enquêter sur les marchands révélera que beaucoup traversent une crise financière. Depuis quelques mois les attaques de caravanes se sont faites plus fréquentes. Ainsi beaucoup d'entre eux y ont laissé leurs plumes. D'autres part contre se sont enrichis. Il ne faut pas oublier qu'au sein de la guilde des commerçants, celui qui présente le plus gros chiffre d'affaire est nommé au conseil de la cité. Actuellement Dagor tient cette place. Mais une analyse des comptes via la guilde des marchands montrera que Dagor est en mauvaise posture sur le plan financier, et qu'un de ses homologues se rapproche de lui. C'est une véritable course pour le pouvoir que semblent se livrer les deux hommes. Ce marchand a pour nom Hanz Müller. C'est un idiot finit qui est un ardent partisan du culte de Vosh ainsi qu'un généreux donateur. Dagor prépare le terrain pour en faire un bouc émissaire en cas d'échec de sa part.

Depuis quelques années, Dagor est rentré en contact avec la bande de voleurs la plus puissante de la ville. Il organisa alors toutes ces attaques de convois. Il fit bien entendu attaquer les siens, mais récupéraient un pourcentage sur toutes les marchandises volées, ce qui avait pour effet d'équilibrer ses comptes. Il épargna de ces rafles les convois organisés par Müller. Ainsi toute enquête sur l'attaque des convois ainsi que sur le culte mènerait les autorités sur la piste de son concurrent.

## - Enquête sur la sœur du Duc de Rignariom

Oui, on peut se poser la question de qui aurait intérêt à voir mourir le Duc de Rignariom. Le suspect le plus évident est bien sûr sa propre sœur qui prendrait sa place et gouvernerait la cité de Rignariom. Ainsi, il est fort probable que nos joueurs pensent à la suivre discrètement.

Apparemment la jeune femme sort souvent, sinon tous les soirs et la compagnie de Dagor. Ils rendent souvent à la mort blanche mais fréquentent aussi quelques établissements qui ne conviennent pas à leur rang. On pourra citer la taverne Das Keller notamment. Il serait bon de profiter de cette occasion pour mettre des bâtons dans les roues des joueurs en les interceptant par exemple...Le patron de la dite taverne n'aime pas qu'on épie ses clients aisés. Leur relation, bien que non officielle est connue de tous. Cependant depuis peu, Magdalen a un comportement étrange pour ses proches, elle semble plus calme, moins irascible. Bref, elle est amoureuse. Mais ce que personne ne sait, c'est que ses sentiments envers son frère se sont de plus en plus emplis de haine. Son amour pour Dagor n'est pas tout à fait naturel. A chacun de ses passages chez lui, il l'abreuve d'un vin drogué. Cette drogue la rend plus réceptive et plus docile. De surcroît Magdalen en est devenue dépendante et ferait n'importe quoi pour Dagor afin d'en obtenir régulièrement.

Bien qu'elle soit fort intelligente l'effet de l'accoutumance lui fait quelque fois commettre des impairs, aussi ne pourra-t-elle pas s'empêcher de faire des commentaires officiels sur une éventuelle abdication de son frère, lorsque ce dernier commencera à perdre l'esprit. Elle se fera certes des alliés, mais attirera certainement sur elle toute l'attention des enquêteurs ainsi que de Karl Marko.

---

Quatrième acte: Dans l'antre de Dagor

A ce stade du scénario, nul doute que nos personnages nourriront une forte présomption quant à la culpabilité de Dagor le représentant des marchands à la guilde du conseil. Cependant sa position sur l'échiquier politique et financier de la cité ne permettra pas aux joueurs de le discréditer sans preuves consistantes. Une arrestation d'un tel personnage ne sera donc pas envisageable. Karl Marko, lui même, ne peut pas se permettre de prendre un tel risque, même s'il a toute confiance en ses amis. Aussi lui faudra-t-il une preuve et malheureusement le temps presse. Effectivement, le Duc est au plus mal, et son fidèle conseiller ne sait pas combien de temps il faudra pour que ce dernier ne tombe définitivement dans la folie. Or pour obtenir une telle preuve, il ne reste qu'une solution : pénétrer chez Dagor et trouver ce qui pourrait le mettre en disgrâce. C'est un gros risque à prendre, surtout si les joueurs sont découverts.

## - La demeure de Dagor

La demeure de Dagor est un bâtiment fort cossue, comportant un étage et sise dans les quartiers riches de la cité. Ses murs sont faits en pierres taillées, le toit est couvert d'ardoise et les fenêtres sont constituées de verre coloré. Une porte en bois massif de Shaazar montre l'entrée principale de cette belle mesure. Apparemment celle-ci n'est pas protégée, seules quelques patrouilles constituées des cadets de la ville passent à intervalle régulier. Le toit n'est pas accessible d'une autre maison, et l'escalade des murs pourrait se révéler périlleux. Un crochetage de la porte est possible (-40%) mais peu discret, même de nuit. Peut-être que le meilleur moyen pour y pénétrer serait effectivement de grimper aux murs et d'ouvrir une fenêtre, mais il faudra un bon grimpeur.(-30%)

## - Les personnes présentes dans la maison

•Il y a une chance sur trois pour que Dagor soit présent. C'est un homme qui sort souvent, notamment en compagnie de la sœur du Duc. Bien sûr, les joueurs pourraient très bien avoir prévu de surveiller la maison afin de s'assurer de la sortie du marchand. •Un serviteur. Il n'est pas humain, et veille au grain en l'absence de son maître. Voir caractéristiques. •Les yeux de Chardros. Deux espions surveillent tour à tour la maison de manière fort discrète. L'un des deux seulement sera sur les lieux. Il interviendra s'il constate la présence d'indésirables. (50% de chances qu'il soit du bon côté de la maison) Si toutefois il ne voyait pas les joueurs rentrer, il a aussi une chance de les voir sortir les intrus et d'intervenir avant le retour de Dagor. •Le démon. Le trouver devrait être chose facile, d'autant plus que l'intérieur de la maison n'est pas piégé. Il repose à la cave. Si les personnages s'attaquent à lui, il réagira pour se défendre. L'agression sera réalisée si les joueurs tirent sur lui à distance ou s'ils rentrent dans son périmètre.

## - Les protagonistes

### 1. Les yeux de Chardros

Ce sont deux agents envoyés par le temple de Bakshaan afin de veiller sur Dagor et de surveiller ses agissements. Du fait du bon déroulement du plan de ce dernier, ils se contentent de surveiller sa demeure. Il s'agit d'un couple d'origine dharijohrienne : Daronne et Nikhra. Ils travaillent depuis fort longtemps ensembles et jamais n'ont échoués dans les missions qui leurs étaient confiées. C'est pour cela s'ils ont été choisis. Ils sont très efficaces. Leur seule faiblesse est l'amour qui s'est tissé petit à petit entre eux, un amour franc et sincère. Cela fait maintenant trois ans qu'ils vivent à Rignariom, ainsi ont-ils eu largement le temps de s'intégrer à la cité et de cacher savamment leur petit manège.

Daronne:

C'est un homme débonnaire d'un âge mûr. C'est surtout un espion hors pair. Il n'est ni gros ni maigre, ses vêtements sont tout ce qu'il y a de normaux. Bref, il passe inaperçu. Il travaille occasionnellement pour la guilde des voleurs et ses services sont forts appréciés. Cela lui permet de se tenir au courant des agissements de Dagor via la guilde qui lui offre par ailleurs une grande disponibilité. Il aime sans partage sa compagne. Ils ont connu le même destin, ils n'ont pas eu le choix. Il agira sans remords, au prix de sa vie s'il le faut pour que le plan mis en place par Dagor et les hautes instances religieuses se déroule sans embarras.

#### Caractéristiques

FOR	10	
CON	9	
TAI	11	
POU	16	
INT	15	
DEX	19	
CHA	10	
PV	10	
Bm	5	
Armure	n/a	
Armes	Dague de Mêlée	Dague de Lancer

Attaque%	71	86
Parade%	46	n/a
Dommages	1D4+2	1D4+2
Quantité	1	3
Poison	n°1	n°2,3,4

### Compétences

Déplacement Silencieux 80%

Baratin 60%

Passe-passe 75%

Ecouter 70%

Chercher 40%

Déguisement 80%

Connaissance poisons 40%

Esquive 70%

Voir 60%

### Poisons

1. Tallin d'Ilmiora : 1d8+4 points de dégâts (3rounds) Vir 16

Ils doivent pénétrer dans le corps de l'adversaire pour faire effet

2. Hold Walhinia : paralysie 1d8 mn. Vir 11.

Ils doivent pénétrer dans le corps de l'adversaire pour faire effet

3. Idem

4. Tallin d'Ilmiora.

### Nikhra:

C'est une beauté fatale, comme beaucoup de Dharijohriennes. Ses yeux sont d'une noirceur renversante, sa peau est si blanche qu'elle en apparaît presque frêle. A n'en pas douter, cette femme est redoutable. Contrairement à son compagnon, son apparence est originale puisque la plupart de ses tenues sont affriolantes. Ses cheveux sont rasés, seule une longue queue de cheval de couleur noire émerge de son crâne pour courir le long de son dos. Son point fort est le combat rapproché. Son point faible est son amour pour Daronne. Seule cet amour pourrait la détourner de la mission

sacrée qui leur a été confiée. Actuellement, elle travaille comme prostituée dans la maison close la plus cotée de la ville : La Maison d'Orphéus. Elle tire souvent de nombreuses informations de ses clients ce qui lui permet de se tenir au courant de toutes les rumeurs qui circulent dans la haute.

#### Caractéristiques

FOR	11
CON	10
TAI	14
POU	13
INT	17
DEX	15
CHA	18
PV	12
Bm	6
Armure	n/a
Armes	Dague de Mêlée
Attaque%	60
Parade%	30
Dommmages	1D4+2+1D6
Quantité	1
Poison	n/a

#### Compétences

Connaissance plantes 80%  
Lutte 75%  
Ecouter 60%  
Chercher 50%  
Baratin 60%  
Connaissance poisons 65%  
Esquive 60%  
Voir 70%  
Séduction 95%

#### Matériel disponible

1. Flacon de Naerdol : sommeil 1d6 heures. Vir 16 (ingestion)

## 2. Voleuse de Voroon : mort 2d10 mn Vir 19 (ingestion)

### 1. Le serviteur de Dagor.

Il s'agit d'un démon de la race des Ténébrari. Il sert Dagor depuis son arrivée à Rignariom. Ses missions sont simples. Il s'agit de veiller sur la maison et de convoier des objets ou des messages aux alliés de son maître. Autant dire que ses pouvoirs lui sont d'une grande utilité puisqu'il peut se rendre intangible ce qui lui permet de parcourir la cité sans être remarqué. Il pourrait fort bien semer la panique chez les joueurs lorsque ceux-ci pénétreront dans la demeure du conseiller Dagor, en jouant l'esprit frappeur. Il pourra utiliser une dague ou projeter de petits objets sur les joueurs, ce qui pourrait se révéler fort ennuyeux. (Mêlée 62%, Jeter 41%)

Il s'agit d'une race qui réside dans le plan des milles couleurs. Cette espèce tirant sur l'humanoïde est en voie d'extinction. Il y a de cela quelques milliers d'années, les Ténébrari avaient un corps toujours tangible, aujourd'hui, ils ne ressemblent plus qu'à des fantômes, leur consistance se désagrège peu à peu. Ils ont l'apparence d'une ombre en trois dimensions, et sont légèrement translucides. Ils ne parlent pas, ils s'expriment uniquement par la pensée. Emettre des sons ou agir sur le monde physique qui les entoure leur en coûte beaucoup et les laisse souvent sans force. L'évolution de leur race est naturelle, ils savent pertinemment que d'ici quelques siècles, ils disparaîtront à jamais, laissant derrière eux, une histoire millénaire.

Certains sorciers connaissent cette espèce. Leur malheur les rend bien utiles aux esclavagistes des Jeunes Royaumes. Les femelles sont de bonnes servantes, sobres et discrètes. Les mâles quant à eux sont surtout utilisés pour des missions d'espionnage ou pour servir de messagers. Voici leurs caractéristiques :

FOR 8 CON 10 TAI 15 INT 15 POU 15 DEX 20 CHA 15 PV 13 VC 158

•Télépathie, 30ms de portée. (30) •Intangibilité permanente. (15) La créature est donc intangible par nature, elle pourra donc passer à travers les murs ainsi que tout autre paroi. Elle peut cependant obtenir plus de consistance pendant 20mns, moyennant un certain effort (score de 98%, un 99 ou un 00 la rendra à jamais intangible et invisible, disparaissant alors à tout jamais). •Ténèbres. (15) Ce pouvoir affecte seulement la créature. Il est permanent, la créature n'étant qu'une ombre à travers laquelle on voit difficilement. Elle est pratiquement invisible lorsqu'elle se déplace de nuit (-60% pour la déceler).

## 2. Le vampire psychique

Représente sous la forme d'un cerveau d'une taille énorme, le démon siège sur un piédestal au milieu de la cave de Dagor. Tout autour de lui un nombre incalculable de vers blancs grouillent sur le sol et font le va vient jusqu'au démon. Il peut paraître sans défense mais cet enchevêtrement de vermine forme autour de lui une sphère de protection. Dès qu'une personne se tiendra aux abords du cercle, le démon en sera averti et tentera de se défendre en projetant sur sa victime des émotions intenses. Cette dernière pourra admirer la mort des dizaines de victimes du démon en quelques secondes.

Le vampire psychique a pour particularité de se nourrir de l'esprit des autres qu'ils soient humains ou non. C'est un fin gourmet et ses émotions préférées sont la peur et la terreur, car ce sont les plus fortes. Il s'empare de l'esprit des autres grâce aux vers qui sont des extensions de son corps diminué. Lorsqu'ils pénètrent par un orifice tel que le nez, la bouche, ou les oreilles, ils se frayent un passage jusqu'au cerveau pour le parasiter. Le démon ingère alors tout ce qui était la personnalité de sa victime.

Caractéristiques:

FOR 0 TAI 6 CON 20 INT 12 POU 20 DEX 0 CHA 0 PV 20 VC 150

Nous n'avons pas besoin ici de détailler intégralement les pouvoirs du démon. Seul son pouvoir de contrôle sera utile lors de sa défense contre les personnages joueurs. Pour que le contrôle soit efficace, il faudra effectuer un jet contre le pouvoir de la victime (la plus proche de lui), sa durée est de 1 round. Répétez cette opération tous les tours. Il ne peut par ailleurs affecter qu'une cible.

### - Preuves

En fouillant le bureau de Dagor les joueurs pourront trouver nombre de documents ayant trait à sa haute fonction au sein de la guilde des commerçants ainsi que des documents comptables. Tout ceci ne représente rien d'illégal. Par contre dans sa chambre, on pourra mettre la main sur un journal contenant diverses notes. Ces dernières contiennent une liste de noms. Les saltimbanques y figurent ainsi que la date de leur mort ou de leur disparition. On pourra également y trouver les dates de réunion de la secte chaotique. Dans le tiroir de sa table de chevet se trouvent quelques feuillets. Il s'agit en fait d'un journal écrit par sa mère. Il détaille tout ce qui a eu lieu à Bakshaan avant sa mort.

Extrait du journal de Dame Sylvianne.

Mon fils

Lorsque tu liras ces lignes, tu seras seul, sans nom, déchu de tous tes droit. Je suis désolée de te laisser ainsi mon fils. Ton histoire est certainement en partie de ma faute, mais je t'en prie, laisses moi te conter ceci. Ce journal 'est le seul souvenir que tu garderas de moi. Tu dois m'en vouloir de t'avoir abandonné, mais ta naissance avait pour cause les événements les plus sombres. Je te demande de lire ceci et de bien vouloir donner un peu de paix à âme torturée en respectant ma dernière volonté.

Bakshaan est une belle ville. J'y étais heureuse et ma position m'accordait bien des avantages, même si le pouvoir des nobles allait en diminuant, croulant sous les intérêts des marchands. Notre pouvoir déclinant, certains d'entre nous avaient sombré dans la décadence. Ces tristes événements se produisirent lors d'une soirée au Palais de la cité, donnée à l'occasion du vingtième anniversaire de mon frère aîné. Nombre de personnalités venaient de toutes les provinces d'Ilmiora. C'est ce soir là que tout se déroula.

Nous étions partis pour danser toute la nuit. Mes frère et moi attendions avec impatience le départ des gens plus âgés afin de laisser libre cours à nos jeux. C'était le moment le plus intéressant de ces bals. J'étais comme toutes les autres jeunes femmes, pensant rencontrer le prince charmant après le son de minuit. Je trouvais un soupirant ce soir là et dansais avec lui fort tard. Nous jouâmes ensuite à cache-cache dans les couloirs sombres et étroits du palais. Je m'étais certes cachée, mais dans un endroit où mon cavalier pourrait me trouver sans trop de difficulté.

Je me trouvais non loin d'une armure montée sur pieds lorsque j'entendis du bruit dans le couloir. Je lançais alors un petit rire de manière à être repérée. C'était la première fois que l'on me faisait la cour et je comptais bien en profiter. C'est alors que j'étais perdue dans mes rêveries qu'une lourde main m'agrippa par l'épaule. Je sursautai et vis alors le Duc de Rignariom. Il avait les yeux hagards et sentait fort la vinasse. Je pris peur et tentais alors de me dégager. Mais sa main était puissante et me tint fermement. Il m'enserra de plus belle, avec une telle force que j'en eu le souffle coupé. Sa bouche tentais de saisir la mienne avec véhémence, je ne pouvais me dégager, j'étais comme paralysée. Je réalisai, désormais lucide, ce qui allait s'en suivre. J'étais empreinte d'une sourde terreur.. ..

Ce texte qui met fin au journal de Dame Sylvianne s'arrête ici. Ce qui aurait du en constituer la suite semble avoir été arraché. On comprendra Dagor qui aura voulu ainsi se passer des détails...

---

## Epilogue

Dagor et sa compagne, en l'occurrence la sœur du Duc de Rignariom, seront écroués dans les geôles de la caserne, jusqu'à ce que leur procès ait lieu. Ce dernier se déroulera sur la place publique de la cité. Le magistrat les déclarera coupable de meurtre et de haute trahison. Dagor sera condamner à mort par décapitation. La jeune femme, quant à elle, sera condamnée à l'incarcération à vie du fait de la sombre folie qui l'habite, ainsi que de part son appartenance à la famille ducale. Malheureusement, le lendemain du procès, on pourra apprendre l'évasion de Dagor ainsi que le suicide de la jeune femme. Dagor reste donc en liberté, meurtri et avide de vengeance. Il ira se réfugier dans la cité de Nadsokor, où il pense pouvoir trouver refuge après son échec.

Pour les personnages, la vie suit son cours, ils obtiennent une promotion ou un poste officiel dans la cité et seront présentés en héros par les autorités. Cependant, la cité n'est pas en fête, trop de choses graves se sont passées, et le Duc lui même se remet difficilement de la perte de sa famille. Il ne participera à aucune célébration, ni événements pendant quelques mois. En attendant, le vieux Karl Marko aura à gérer les affaires courantes et tenir le conseil.

Le futur de la cité paraît maintenant terni par le malheur, le sang, et les larmes. Qu'en sera-t-il dans quelques mois? Ceci est une autre histoire...

## Fin

Kildor

---

Formidable ce boulot, Kildor ! C'est le Théocrate qui le dit. Vous pouvez m'envoyer vos commentaires au [stefcola@infomaniak.ch](mailto:stefcola@infomaniak.ch) ou à l'auteur à