



SCENARIO VII : REVOIR MA MARANDIE

Scénario de niveau 5-6



Ce scénario fait suite à la « Mémoire du Monde » (chapitre 6 de la campagne *Cerbère.org*) et est pour la plus grande partie facultatif ; quelques événements ne peuvent uniquement être joués si le scénario précédent a été au moins un peu réussi et si Cyhessil de Marandie y a survécu. Celui-ci y tiendra en effet un rôle majeur...

LE PELERINAGE



Sur le chemin du retour, les PJ croisent après une journée de marche une bien étrange expédition : une douzaine de carrosses, accompagnés d'une vingtaine d'hommes d'armes arborant le blason de l'Empereur, lambine le long des routes en mauvais état de la région.

Cyhessil de Marandie accompagne les PJ avec les elfes survivants (et je ne suis pas sûr qu'il en reste beaucoup si vous vous êtes lâchés avec le Chasseur à Folterhalas).

Les gardes impériaux (voir l'**Annexe 7** pour leurs caractéristiques) crieront aux PJ de faire place, alors qu'on entendra clairement certains des personnages assis dans les caravanes (maintenant juchés aux orifices qui servent de fenêtre, comme des commères le seraient un jour de marché), qu'on les entendra clairement, disais-je avant de me couper moi-même, insister auprès des hommes d'armes pour questionner les voyageurs, afin de trouver plus facilement l'itinéraire à suivre... Mais pour où, pourraient se demander les PJ ?

Finalement, les passagers semblent l'emporter sur les gardes et trois d'entre eux descendent de carrosse pour discuter avec les PJ. Les trois hommes, ainsi que les autres voyageurs qui passent, curieux mais maintenant plus timorés suite aux agressifs « conseils » de leurs vigiles, un œil entre les rideaux de leur moyen de locomotion, semblent tous très âgés, ou au moins grisonnants. Souvent

vêtus de robes amples aux couleurs criardes, il apparaît qu'ils soient peu habitués à arpenter des terres un peu plus sauvages qu'une bibliothèque ou qu'un salon mondain.

L'un des trois vieillards (puisque c'est bien de cela dont il s'agit) se présentera : il s'appelle Morrocyn, Conseiller Impérial, et dirige une expédition ordonnée par l'Empereur lui-même. Bon, son souci est qu'il s'est un peu perdu, puisque le Maître Cartographe a tâché sa mappemonde avec de la liqueur de prune et que l'encre a coulé. On entend un éclat de rire dans le milieu de la caravane, puis un grommèlement presque inaudible. J'en connais un qui va se faire moquer encore longtemps par ses collègues...

Ces voyageurs auraient-ils la bonté de donner quelques renseignements sur la région ? Comment s'appelle cette vallée ? Où diable sont-ils ? Quelle est l'auberge la plus proche ?

Si les PJ ne veulent pas lui donner d'informations sur les environs et font preuve d'insolence, voire de mauvaise foi, il les fera rosser par les gardes.

S'il apprend par les PJ qu'ils travaillent pour la Fosse (donc indirectement pour l'Empereur), Morrocyn se montrera aimable et chaleureux (bien qu'un jeu de Psychologie DD17 montrera que quelque chose cloche, et qu'on dirait que Morrocyn est maintenant terrorisé par les PJ, ou du moins, par la Fosse...).

On apprendra que la bande de Gérontes en puissance se dirige vers la citadelle naine de Folterhalas et toute la caravane a peur de s'être trompé de vallée, suite à la légèreté du Maître Cartographe. N'importe quel PJ pourra leur dire qu'ils ne sont qu'à quelques jours de voyage en carrosse (bien que le trajet serait plus facile à pied) et qu'ils ne se sont pas trompés de chemin.





Probablement rassuré, Morrocyn lâchera peut-être dans la conversation qu'il aurait été fort dommageable que des puits de sciences se soient ainsi stupidement égarés : le convoi rassemble en effet les plus grands mages, érudits et sages de l'Empire, qui vont aller s'instruire dans la Mémoire du Monde, nouvellement ouverte par des agents impériaux et ce, au nom de l'Empereur lui-même ! Morrocyn fera très vite le rapprochement entre les PJ et ces « agents impériaux », s'il a pu prendre connaissance de leurs fonctions auparavant. Les PJ pourraient également clamer leurs exploits. Ce petit détail a son importance (Morrocyn est un homme important, et pourrait représenter une protection indéniable en cas de coup dur pour ces « sauveurs du Savoir » que sont devenus les PJ par la force des choses... Enfin, surtout par la force des ordres de la Fosse).

On pourra apprendre au fil de la conversation le nom de quelques autres voyageurs : Fjiler le Prompt, Historien et compilateur émérite de traités, Mardulfo l'Exégète, astronome de renom, Darfourne, Conseiller personnel du vieux Sire Robert, de la Baronnie de Langvall, Edgar le Sage, Conseiller du colérique Sire Garber, de la Baronnie de Sagyl, ainsi que d'autres, comme Fitzerion, Intendant et Conseiller de Sire Charles. Il pourrait être étonnant de retrouver ici autant de conseillers politiques, mais il s'avère que ceux-ci sont avant tout des sages et des érudits. Etant donné que la Mémoire du Monde est ouverte, ils sont prioritaires pour augmenter leurs connaissances, et en même temps celles de l'Empire.

Une fois les renseignements pris, l'étrange caravane reprend sa morne route dans les innombrables cahots du sentier. Si les PJ se retournent ou l'observent s'éloigner, ils distingueront nettement Morrocyn, à la fenêtre d'un carrosse, observer mélancoliquement ces jeunes aventuriers s'éloigner vers de nouvelles quêtes.

Note au MJ : en vérité, Morrocyn a peur, puisqu'il est victime d'étranges pressentiments ; il trouve cet ordre de l'Empereur très étrange. En bon mage et fin psychologue, il pense que cela ne correspond pas

du tout aux habitudes de l'Empereur, mais il n'a pas réussi à déceler une magie de l'esprit qui aurait pu être à l'œuvre dans la boîte crânienne de son suzerain. Et pour cause : il n'y en a pas. Le faible Empereur s'est tout simplement fait manipuler par son fils, un encore plus malléable personnage, qui est, entre autres, le pantin officiel de Wigskles et de Trayco Merrow, le chef de la Fosse. Ces deux-là, se connaissant fort bien, ont décidé qu'il serait plus simple pour leurs petites affaires d'éloigner les têtes pensantes influentes de ceux qui pouvaient prendre les décisions. Enlever à l'exécutif tout moyen de prendre de sages décisions. Désorganiser le royaume en débranchant les cerveaux. A partir de cet instant, les Barons de l'Empire sont totalement dénués de bon conseil. A mon avis, ceux qui pourront remarquer cela vont embobiner les Puissants, et dilapider leur fortune à leur place.

Wigskles et Trayco Merrow ont sauté sur l'aubaine de la potentielle réouverture de la Mémoire du Monde et ont persuadé le fils de l'Empereur, Jonas II de son petit nom, de convaincre son père de lancer cette expédition. En effet, tout le monde y gagnera (en apparence) : ces érudits, même si leur voyage dure plusieurs mois, évolueront plus dans leur discipline que bien des mages qui auraient pu y passer plusieurs décennies à expérimenter ou à effectuer de longues et coûteuses recherches ; les nobles, même privés pendant quelques mois de leurs conseillers, les retrouveront plus documentés, et bien plus efficaces ; l'Empereur lui-même jouira du prestige de cette expédition et sera en paix face à ses nobles, maintenant mieux conseillés.

Il n'empêche que Jonas II, Wigskles et Merrow vont tenter de profiter du fait que l'Empire soit pour l'instant presque sans autre cerveau que les leurs (notamment en expérimentant avec le concours du fidèle Sire Mathias l'utilisation des tribus orques mercenaires dans les guerres frontalières). Ah, pourquoi ais-je donc mis l'héritier de la Couronne dans le même sac que les deux fauteurs de trouble ? Simplement car Jonas II fut « formé » par Wigskles, après que son vieux copain Merrow ait parlé de ce si brillant intrigant à l'Empereur, qui désirait que son fils soit plus versé que lui dans les intrigues et sachent



mieux les démêler (l'Empereur reste un grand naïf, ceci pouvant expliquer cela).

L'HERITIER SPOLEE



Cyhessil sait où trouver le Casque de Lohrzir, l'artefact qui lui permettra de se poser en héritier véritable de la région de ses origines : à la Fosse de Harrional. Il en est sûr, la Mémoire du Monde le lui a dit. Sachant pour qui ils travaillent, Cyhessil demandera aux PJ de l'aider : pourront-ils récupérer le Casque de Lohrzir pour lui ? L'elfe émet même l'hypothèse que la Fosse échangerait le paiement de leur prime de mission contre l'artefact, mais même dans ce cas-là (quoique peu probable), Cyhessil rembourserait les PJ de la somme qui leur était promise par la Fosse.

Faites bien comprendre aux PJ que l'elfe est de bonne volonté, et qu'il fera tout pour qu'ils ressortent gagnants (tout comme lui) de cette aventure.

Le Casque de Lohrzir... Dans la Fosse... Oui, dans les locaux de la même organisation qui avait lancé la rumeur que l'artefact était caché à Folterhalas ou ses environs. Pourquoi ? Parce que les membres de la Fosse craignaient des cambriolages dans leur repaire d'espions. C'eut été un comble, mais ils avaient entendu dire qu'un potentiel héritier de cette baronnie elfe cherchait activement le Casque. Ils voulaient détourner l'attention, et loin, si possible. Ils ont fait d'une pierre deux coups en détournant en même temps l'attention des Nains de Folterhalas de ceux qui se sont immiscés dans leurs affaires, pour les pousser à rouvrir la Mémoire du Monde (pour ceux qui n'auraient pas suivi, je parle de la Fosse).

Pendant le voyage, Cyhessil leur parlera des souvenirs qu'il a de sa région, des vertes prairies, des forêts épaisses comme de l'huile de roche, dans lesquelles on n'y voit goutte tant le feuillage est dru, de la bonne humeur des habitants, et du manoir familial, toujours plein d'invités (elfes ou non) venus en visite tant les gens et l'endroit sont accueillants. Il va être déçu, le pauvre : il ne le sait pas encore, mais les choses ont bien changé depuis qu'il fut chassé, il y a maintenant 129 ans (voir l'Annexe 13 –

Cyhessil - du scénario 6 - *la Mémoire du Monde*). Mais gardons cela pour plus tard.

Rien de bien important ne devrait se dérouler lors du voyage de retour, à part quelques événements mineurs comme seuls les MJ peuvent en avoir le secret.

Voilà donc les PJ revenant à Harrional, bien décidés à se faire payer par le lieutenant Karoel et probablement à aider Cyhessil à récupérer ses bijoux de famille... Pardon, son casque ancestral.

Seulement, l'opération ne se déroulera pas vraiment comme prévu : même si le réceptionniste et les gardes les font entrer à l'accueil (à moins que ce cher Cyhessil ne les accompagne : les gardes ne connaissent pas cet elfe, et il lui faudra un laissez-passer spécial... Sans doute les PJ attendront-ils de voir Karoel pour lui demander une entrevue avec Cyhessil) sans trop leur demander de laissez-passer, sans même sembler vouloir les retarder pour se faire plaisir, l'employé surchargé de travail et de papiers qu'ils avaient rencontré lors de leur première visite ne peut pas les aider :

« C'est que... Voyez-vous... Le lieutenant Karoel est en mission, et... Je n'ai pas eu d'ordres vous concernant, je ne peux rien faire. Désolé. »

L'employé de la Fosse a vraiment l'air navré, en bonhomme affable qu'il devient avec les « collègues », même nouveaux venus.

Il faudra attendre. Revenir souvent. Toujours, l'employé n'aura pas de nouvelles à donner aux PJ. Karoel n'a pas encore reparu.

Pendant ce temps, peut-être que les PJ ont eu le temps de cogiter. La nouvelle d'une expédition d'érudits, commandée par l'Empereur lui-même dans un lieu secret, a fait parler d'elle. On ne sait trop si c'est une rumeur ou non, mais le peuple en est sûr comme si l'annonce avait été officielle...

D'ailleurs, d'autres rumeurs circulent à Harrional : un aubergiste pissait dans sa bière, et il faudrait à tout prix éviter la Taverne du Matin. Une autre auberge a brûlé, avec une trentaine de personnes à l'intérieur. La milice a trouvé le pyromane, un type





sans emploi et sans histoire, juste un peu dérangé... Heureusement que la milice et l'Empereur veillent sur le peuple pour le protéger !

Mais... Deux minutes... Comment se fait-il que l'expédition croisée par les PJ soit arrivée si peu de temps après que la Mémoire du Monde soit rouverte ? Des carrosses seraient bien plus lents que des chevaux... La seule solution est que l'expédition ait été lancée dès le départ des PJ. Donc, la Fosse était certaine de la réussite de l'entreprise, car en cas d'échec, les érudits auraient trouvé porte close, ou se seraient fait décimer, au vu du tact des gardes qui les escortaient, et de leur minable résistance face à des gardiens nains... Peut-être avait-on justement espéré ce second cas de figure ?

Si vos PJ ne réfléchissent pas, tant pis pour eux. Pas la peine de leur distiller toutes ces suppositions à l'oreille par des jets d'intelligence successifs (DD20), ils ne le méritent pas (sauf si vous êtes gentil, ce qui est mal, pour un MJ).

Après quelques jours d'absence, Karoel reparait (depuis la porte est de la ville, au cas où des personnages paranoïaques et prudents se placeraient en planque ou engageraient des gens pour être avertis au plus tôt de l'arrivée du lieutenant de la Fosse).

Les PJ pourront le trouver dans son bureau dès son retour, tout crotté dans ses vêtements usés jusqu'à la fibre, poussiéreux et très las, comme s'il revenait d'un long voyage. Mais est-ce bien la vérité ? Voyez donc l'**Annexe 1**.

Je suppose néanmoins que les 5.000 pièces d'or à se partager devraient tempérer la nervosité des PJ et les empêcher de lui sauter à la gorge ou de lui parler vertement. Dans ce cas-ci, outrageux et insultant, faites raccompagner tout le monde à la sortie, sans passer par la case « salaire ».

Karoel questionne les PJ sur leur aventure, leur demandant de tout leur raconter par le menu.

Une fois ceci fait, après les beaux mensonges et les exagérations de rigueur, le lieutenant regardera les PJ. Non, il les scrutera, plutôt. Il les jugera, il les

analysera longuement. Ils se sont certes acquittés d'une mission périlleuse et compliquée, mais il n'a plus de travail pour eux, pour l'instant. Qu'ils repassent lorsqu'ils auront davantage fait leur preuve !

Karoel fera amener leur récompense : un grand coffre en chêne massif, avec, à l'intérieur, cinq mille pièces d'or. Le tout pèse environ cinquante kilos et n'est pas très discret... Mais bon, ça reste une véritable fortune. Quel PJ sera en premier tenté de filer avec la part des autres ?

L'analyse silencieuse du lieutenant a débouché sur un gros doute, mais il n'en laissera rien paraître : il a jaugé les PJ sur un seul point :

« Jusqu'où ces si efficaces et surprenants zigotos sont-ils fidèles à l'Empereur ? Ces freelances, si on les emploie davantage dans les affaires courantes, peuvent-ils tout aller déballer aux autorités s'ils comprennent quelque chose qui pourrait nuire au pouvoir ? »

Le problème est que Karoel ne connaît pas assez les PJ, et qu'il ne peut donc pas les faire chanter sur leur famille, leurs amis ou leurs compagnes pour s'assurer de leur loyauté. A moins que, lors du précédent scénario, ils n'aient lié d'amitiés fortes à Harrional, et se soient faits voir ou remarquer par les hommes de la Fosse qui les avaient suivis (je vous avais bien dit que cela pouvait avoir son importance ; tout le monde est surveillé, étant donné que Trayco Merrow, avec toutes les affaires qui le tracassent, n'a pas encore fait le lien entre ce groupes de tarés et l'autre groupe de fondus dont Wigskles lui avait brièvement parlé, il y a longtemps).

Au cas où Karoel a noté des liens pouvant passer au chantage ou aux menaces, il peut leur proposer une nouvelle mission.

Une mission pas très périlleuse, mais assez embêtante : un artiste-barde de la capitale a écrit des pamphlets contre l'Empereur, et celui-ci en a été outré. Il faut le retrouver au plus vite pour l'emprisonner. Ceci est la version officielle. Seulement, tout le monde sait que Fürhou le Leste (le barde gnome en question) a pour mécène le



vieux Sire Robert. Il faudra chercher par là-bas ce facétieux gnome et le mettre aux fers. Si Sire Robert émet la moindre résistance, les PJ devront en référer à la Fosse dans un rapport complet.

Note au MJ : Cette fausse mission vise à discréditer Sire Robert de Langvall. Wigskles a un problème : Sire Robert est trop ami avec tout le monde, et surtout avec Marildo Fascia. Ce dernier donne des sueurs froides au sorcier-maire de Brixbourg : un complot en cet instant serait très malvenu. Il ne peut pour l'instant pas se passer de Fascia, mais par contre, l'inutile Sire Robert peut être remplacé. Trayco Mellow a donné ces ordres à Karoel sans lui donner tous ces motifs, qu'il ne soupçonne même pas. A vous de choisir si le Gnome se trouve à Langvall ou non.

LE CASQUE



Je pense que les PJ pesteront un peu contre les procédés peu conventionnels de la Fosse : fausses informations, complots, machinations, etc. Karoel leur répondra dédaigneusement que seul compte le résultat. Et il fut acceptable.

Tiens, maintenant que les PJ sont là, il serait pratique de parler aux membres de la Fosse de leur cher ami Cyhessil de Marandie, qui recherche activement l'artefact dont la Fosse avait fait courir le bruit qu'il se trouvait près de Folterhalas : le Casque de Lohrzir. Il est presque inutile de dire à Karoel que Cyhessil sait que le Casque se trouve à la Fosse.

Aux noms de Marandie et Lohrzir, le lieutenant se lèvera et tapera du moignon sur la table. Il est un elfe, et connaît l'Histoire. Seulement, Karoel veut la jouer finement. Au dernier moment, il se ravise (alors qu'il paraissait plus étonné qu'enragé l'instant d'après) et hurle :

« Hors de question ! L'artefact ne retournera jamais en Marandie ! Ces traîtres ne le méritent pas ! Ils ont souillé la mémoire de notre race en devenant nécromants ! »

Se rasseyant, il semble que Karoel soit surpris de sa propre colère et se calme un peu (Jet de Psychologie DD19 pour percer sa comédie à jour).

Si les PJ expliquent que Cyhessil est tout sauf un nécromant et veut justement combattre ceux qui ont spolié la bonne branche de la famille, Karoel va être confronté à un cruel dilemme (voyez l'Annexe 2 pour comprendre le trouble du lieutenant).

Karoel, les coudes sur son bureau et la tête dans les mains (cette fois, réellement troublé), fixe les papiers sur son bureau pendant une bonne minute, puis son regard brille d'une force et d'une volonté terrible quand il le pose à nouveau sur les PJ. Il sait ce qu'il cherchait, il ne doute plus. Il pose des questions sur la généalogie de Cyhessil, il veut savoir s'il descend bien directement des Marandie et n'est pas un bâtard. Les PJ, à moins qu'ils ne prennent des notes de tout, devraient avoir un souci de mémoire.

C'est alors que Karoel aura ce mot terrible : *« Amenez-moi cet elfe, mais pieds et poings liés et cagoulé, pour ne pas qu'on le reconnaisse ! »*

Devant la stupeur des PJ, il leur expliquera patiemment que, si son supérieur apprend qu'un intrus est entré dans la Fosse, sans être un employé ou sans posséder de laissez-passer, il posera des questions. On ne pose pas de questions au sujet d'un prisonnier qu'on va passer à tabac, finit-il dans un clin d'œil.

Aux PJ de présenter la chose du mieux qu'ils peuvent au digne Cyhessil de Marandie, qui sera assez dur à convaincre de passer pour un criminel. Il y consentira néanmoins, après force protestations, énervements et disputes, puisqu'il semble que c'est la seule manière de faire avancer son affaire. Une fois ainsi amené devant Karoel, ce dernier découvre le visage de Cyhessil et a un mouvement de recul. Cyhessil est lui-même assez surpris du nouvel environnement terne et froid dans lequel il se trouve.

Karoel va à la porte, vérifie que personne ne les épie, puis explique :

« Vraiment, je suis étonné. Cyhessil, vous en êtes le portrait craché. Pas de doute, c'est bien vous... Croyez-moi ou non, je vais vous aider, mais d'abord, vous autres, mémorisez bien ceci : vous ne vous rappelez que de la première partie de cette





discussion, je ne vous ai rien dit, Cyhessil n'est jamais venu ici. »

Si les PJ semblent hésiter à se taire sur la source des futures informations, le lieutenant renverra tout le monde, visiblement très contrarié. Il ne peut pas prendre le risque de détruire sa couverture. Si tout le monde acquiesce, Karoel reprendra :

« Karoel n'est pas mon vrai nom, et je ne suis pas seulement le sous-fifre estropié que je parais être. Cyhessil, j'ai connu votre père lorsqu'il gouvernait de façon juste et honnête la province de Marandie. Vous lui ressemblez. Vous ressemblez aussi à l'usurpateur qui a pris votre place. Et vous devez vous méfier de lui. Il est puissant et est protégé par la Secte de la Flamme Noire. Ce Marandie-là ne s'en cache même pas ! Vous voulez revendiquer vos terres ? Fort bien, mais il vous faut le Casque de Lohrzir ; il est en lieu sûr, ne vous inquiétez pas. Je vous dirai où. Par contre, si vous échouez dans votre entreprise, vous mourrez. Je gage que vous n'êtes pas retournés chez vous depuis longtemps, n'est-ce pas ? Tout n'est que ruines, déprimes et sorcellerie. Des mort-vivants marchent en plein jour le long des routes, se servant parfois sur la chair des habitants. Ils ne peuvent même pas s'échapper des terres : Yhziwund de Marandie a fait installer dôme de force en reliant les hauts dolmens qui encadrent le périmètre de la région. Il empêche les intrus d'entrer, et les fuyards de s'échapper. Vous pourrez passer, si vous avez le Casque. Mais les troupes d'Yhziwund en seront immédiatement averties et vous feront rechercher. Si vous échouez, vous mourrez. Si Yhziwund récupère le Casque, c'en sera fini. Il pourra le détruire et sa lignée corrompue règnera à jamais sur ces terres désolées. »

Pendant ce discours, Cyhessil aura été à deux doigts de hurler, s'empourprant, faisant passer son poids d'un pied sur l'autre, retenant sa rage. Soudain, il explose, grinçant comme l'acier d'une épée qu'on tire :

« Comment savez-vous tout cela ? Qui vous a informé ? Pourquoi devrait-on vous faire confiance ? »

Le regard fier et dur, le lieutenant dit posément, lentement :

« Si le Conseil Elfique ne me doit qu'une main, je leur dois la vie. Votre père faisait partie du Conseil. Ne pas vous aider reviendrait à trahir tout le monde : vous, votre père et le Conseil. »

Des souvenirs empreints de bataille, de justice et d'une puissante mélancolie ont semblé rejaillir l'espace d'un instant dans le regard du manchot. Seuls les plus paranoïaques pourraient continuer à penser que Karoel leur ment ; les autres sont convaincus que jamais le lieutenant ne trahira le Conseil Elfique (voir l'**Annexe 3** pour en apprendre davantage sur cette organisation).

Les PJ peuvent se féliciter : arrivés à ce point, ils ont gagné (surtout si les PJ comportent un ou plusieurs elfes) un précieux et puissant allié, pour leur compte comme pour celui de Cyhessil.

Sans plus attendre, Karoel leur donne la localisation précise du Casque de Lohrzir : un simple entrepôt situé à deux pas du palais. Un lieu protégé, quadrillé par des patrouilles d'impériaux, mais pas trop, afin de ne pas éveiller l'attention (on dirait de l'extérieur une simple réserve impériale de nourriture). Il est cependant presque impossible d'y entrer sans se faire voir. User de magie ? Possible, mais dangereux : certaines entrées sont garnies de glyphes d'anti-magie (45% de chances de dissiper tous les sorts lancés, dans une zone de 5 mètres autour de la glyphe). Une totale discrétion est plus que souhaitable. Là, s'ils se font prendre, la sanction sera la prison à vie (qui sera courte, puisque cela se résume en fait aux oubliettes sans rien à manger jusqu'à ce qu'on y meure de faim).

Le bâtiment est un entrepôt comme tous les autres dans ce quartier, en ciment blanchi à la chaux surmonté d'un toit de planches. Les deux entrées les plus simples sont respectivement le toit (où il faudra, dans l'ordre : escalader le bâtiment de nuit, repérer l'endroit où se trouve le petit coffre dans lequel est rangé le Casque, écarter des planches juste au-dessus, descendre en rappel, prendre le coffre, remonter, remettre les planches et se tirer vite fait,





sans que la garde impériale ne comprenne rien au manège bien sûr) et les égouts (trouver une entrée non scellée vers les égouts, descendre, affronter les rats, la puanteur et les maladies, peut-être quelques gardes zélés, remonter par le système d'égout dans l'entrepôt, localiser le Casque, s'en emparer en évitant les gardes en patrouille, refermer derrière soi et ressortir par le chemin par lequel on est entré).

Si les PJ ont le moyen de se rendre invisible, Karoel leur indiquera la seule entrée non protégée par des glyphes d'anti-magie. Il faut passer trois portes intérieures, marcher lentement, ne rien faire tomber, et ne pas attirer l'attention des gardes par des bourdes mal placées (c'est de loin la solution la plus simple).

Bien entendu, il ne tombe pas sous le sens que les PJ aident Cyhessil dans sa quête, mais c'est cependant très probable. Si cela ne coule pas de source, l'elfe leur demande très humblement leur aide, tout en ne leur faisant pas de fausses promesses sur ce qu'il pourrait leur offrir en échange ; il ne possède pour l'instant rien en propre, mais sera large de son amitié et de son aide envers les PJ s'il réussit à reprendre avec eux son fief ancestral. Cyhessil verra d'un mauvais œil ceux qui veulent tirer un profit de leur aide et qui calculent sur le long terme, mais il se taira : il a besoin des PJ et ne peut pas reconquérir la Marandie tout seul.

Même si la récupération du Casque semble aisée, elle peut être un grand moment de pression pour les PJ. Après tout, c'est un cambriolage bien préparé d'un entrepôt réputé surprotégé. Peu de gardes sont présents, et les seuls qui sont présents sont des bleus qui ont échappé à l'armée régulière par des pistons et d'autres combines vaseuses. Ceux-là se rendront plutôt que de combattre, mais seulement s'ils sont en infériorité numérique. Cependant, les PJ n'ont que deux minutes avant de prendre la poudre d'escampette : passé ce délai, d'autres gardes, bien moins craintifs et superbement entraînés débarqueront sur les lieux en armes, car avertis par l'alerte donnée par la bleusaille (voir l'**Annexe 7** pour les caractéristiques ; la bleusaille possède les caractéristiques des gardes de base, les

gardes impériaux d'élite ont les caractéristiques des sergents).

Dans le coin de cet entrepôt sombre est sobrement posé un amas de gros coffres numérotés de 1 à 8. Le lieutenant Karoel leur a clairement dit que c'est celui portant le numéro 3 qui les intéresse. Si les PJ sont tentés par un coup de filet massif, cela prendra beaucoup plus de temps pour hisser le tout, laissant aux gardes du coin le temps d'intervenir. De plus, si un autre objet que le Casque est signalé manquant, le lieutenant Karoel viendra lui-même récupérer l'objet du délit chez les PJ avant qu'ils ne quittent la ville. Et gare à leurs fesses si les personnages ne veulent pas rendre le lot d'anneaux et d'armures magiques qu'ils auront trouvé dans l'entrepôt. Karoel les fera surveiller, et ne les laissera repartir qu'avec le Casque de Lohrzir.

D'ailleurs, Cyhessil sera scandalisé si les PJ ressortent avec plus de coffres que le seul N°3, et fera tout son possible pour ne pas être le complice d'un vol, quitte à décocher une droite à un des PJ pour lui apprendre le respect de la Loi.

Dans le cas du paladin, le cambriolage du Casque de Lohrzir n'est que la « récupération d'un bien qui appartient à sa famille », et ils ont eu pour cette récupération la bénédiction de l'administration la plus proche de l'empereur, donc c'est presque permis (au cas où un PJ lui rappellerait ce qu'ils sont en train de faire pour lui)... Avec assez de palabre et de bluff, on pourrait faire accepter à Cyhessil le fait d'emmener quelques babioles au passage, mais ce dernier sera par la suite rongé par le remords et troublé pendant plusieurs jours.

Une fois le Casque de Lohrzir retrouvé et entre les mains de son futur propriétaire, les PJ auront tout le temps de l'examiner. En fait de casque, ou de couronne, l'objet est un simple bandeau de fer, à poser sur le crâne. L'artefact dégage une aura magique très puissante, et les mages auront quelques maux de tête en tentant une identification. Ils apprendront certaines caractéristiques de l'objet ainsi que son histoire (s'ils ne la connaissent encore que vaguement), que l'on peut retrouver dans





l'annexe 7 - le Casque de Lohrzir – du scénario 6 – la Mémoire du Monde.

RETOUR AUX SOURCES



Une fois l'objet de ses désirs entre ses mains, Cyhessil espère rentrer très rapidement au pays pour reprendre le pouvoir. Son emportement et son impatience sont tels qu'il faudrait lui rappeler qu'il court à sa perte sans un bon plan, qu'il ne possède pas (encore) : il manque de renseignements sur ce que sont devenues ses si chères terres d'origine.

Ce qu'il ignore, et par qui il peut le savoir :

- ✦ Les routes menant à la Marandie sont gardées secrètement par des escouades de l'armée invisible du Conseil Elfique. Ces troupes d'élite sont sur place afin d'éviter que quelqu'un n'entre en Marandie et fasse vaciller la fragile trêve, pas vraiment déclarée, mais tacitement acceptée, entre la Baronnie renégate de Marandie et le Conseil Elfique. Bien sûr, il veillent aussi à ce que personne n'en sorte sans passer par eux : d'éventuels fuyards seraient recueillis et interrogés (ce n'est jamais arrivé), et toute créature belliqueuse serait immédiatement terrassée (et ça, c'est déjà arrivé plus d'une fois). Ils peuvent apprendre cela par le lieutenant Karoel.
- ✦ La baronnie est entourée par un puissant champ de force, et personne ne peut ni entrer ni sortir. C'est toujours Karoel qui peut leur apprendre ce fait relatif à une magie inconnue. Sur place, un mage ou un prêtre sont susceptibles de comprendre que les quatre collines surmontées d'étranges sculptures, qui entourent le territoire de Marandie de façon fort régulière, pourraient ne pas être étrangères à la propagation de ce champ de force. Des PJ intelligents pourraient tenter de détruire ces sculptures afin de se frayer un chemin, mais un peu de paranoïa (et de bon sens) pourrait leur faire comprendre que cela libérerait immédiatement des sorts de

protection hautement destructeurs, et amènerait certainement toutes les troupes du baron en place dans la zone de la brèche. Bien sûr, utiliser ce moyen comme une diversion reste possible.

- ✦ Yhziwund, le beau-frère d'Eliénar de Marandie ne règne plus depuis neuf décennies. Il est mort dans des circonstances encore inexplicables, et son fils a pris sa place lorsqu'il est revenu de sa lointaine formation de magicien. On ne sait par contre plus très bien si son retour était survenu avant ou après le décès de l'oncle Yhziwund. Jachanita de Marandie règne depuis d'une main de fer (et ensanglantée) sur la province. Cela, on ne pourra l'apprendre que de la bouche des habitants de Marandie ; sur place, donc.
- ✦ Une magie puissante est à l'œuvre ici. Le sol ralentit tous les êtres vivants (faites se déplacer tout le monde à la moitié de leur vitesse normale), mais pas les mort-vivants, qui aiment à s'y déplacer en plein jour, si l'on peut appeler cela le jour. D'épais nuages bas recouvrent en permanence la province, ce qui lui donne un air terrible, sinistre, et assurément triste. On a vraiment l'impression de déambuler en permanence au milieu d'une éclipse solaire. On ne verra également tout cela que lorsqu'on approchera de la Marandie. Les PJ l'apprendront soit par l'armée invisible des elfes, soit par des habitants.
- ✦ Les habitants de la province, sans cesse pressés par la faim des mort-vivants, la maladie et la folie de leur dirigeant, subissent un taux de mortalité très élevé. L'urgence de leur instinct de survie les pousse à procréer très souvent. Le problème est que le renouvellement des familles ne s'établit guère, puisque la région est enclavée. Ainsi, la consanguinité et les problèmes d'ordre génétique qu'elle amène posent un véritable problème à une partie





non négligeable de la population, victime de troubles mineurs, voire de malformations obscènes pour une minorité d'infortunés. Pour cela aussi, il faudra pénétrer la région afin de s'en rendre compte.

- ✦ Une grosse centaine de mort-vivants en maraude a été proclamé « armée officielle » de Jachanita le Banni. Ils sont effrayants, résistants, bêtes et dociles, mais n'ont qu'un seul chef doué d'intelligence sur le terrain : le squelette Lars Daggy (pour ses caractéristiques, voyez l'**Annexe 8 : Lars Daggy**). Quand ce dernier est absent, les créatures ont tendance à prendre de mauvaises initiatives, voire pas du tout. Les habitants pourront donner ces précisions s'ils remarquent que les PJ sont là pour les aider.

Il existe clairement plusieurs façons de terminer ce scénario. Le plus logique, pour des PJ normalement constitués (avec deux hémisphères cérébraux, donc), serait de voyager jusqu'à la frontière de la Marandie pour se rendre compte de la situation.

On peut aussi aller voir directement le Conseil Elfique pour demander un appui.

Ou alors se jeter tête baissée dans la province jusqu'à renverser le dirigeant, quitte à perdre des plumes et faire montre de grandes facultés d'improvisation.

Ou alors prendre ses jambes à son cou et laisser Cyhessil se débrouiller.

Comme ces deux dernières solutions ne méritent pas qu'on s'y attarde, penchons-nous sur une arrivée furtive à la frontière de Marandie.

INFILTRATION EN MARANDIE



La situation n'est guère brillante : le pays semble rongé par un mal incurable, qui semble asphyxier la terre, les bêtes et les hommes. Un mur invisible mais incroyablement puissant barre l'accès de quiconque

veut en entrer ou en sortir (un mage assez perspicace – sens de la magie DD22) comprendra que la barrière n'est pas un mur, mais bien un dôme de force. Quand Cyhessil et son Casque sont à moins de cinq mètres du mur d'énergie, l'artefact se met à luire d'un éclat doré et argenté. Au prix d'un sacré effort mental, l'elfe réussit à maintenir un passage pour entrer ou pour sortir. Lui seul peut utiliser le Casque de cette façon, inutile qu'un PJ avec davantage de volonté ne s'y essaie.

Tout dépend du côté par lequel arrivent les PJ. S'ils viennent par le nord-est, le nord ou l'est, ils ont 30 % de chances de se faire arrêter par une patrouille d'élite du Conseil Elfique. Cette rencontre pourra se dérouler selon votre humeur. Ils seront amenés devant le lieutenant Amadeum s'ils mentionnent une infiltration en Marandie ou le Conseil Elfique. Celui-ci les enverra consulter les Sages, puisqu'il croira l'histoire que lui racontera Cyhessil.

De l'autre côté du dôme de force, un hameau. Trois maisons construites autour d'un puits asséché. Deux vieillards nains et un jeune couple d'humains vivent dans le hameau, appelé Sagma. Cyhessil se rappelle que ce hameau était autrefois un joyeux village de trente habitants. On peut effectivement encore voir les fondations des anciennes habitations de part et d'autre de ce qu'il reste d'un vague sentier.

Les deux vieillards nains se rappellent : ils travaillaient dans les mines des collines, il y a 120 ans, mais ont vu le père de Cyhessil quelques fois. Un nain n'oublie jamais un visage, et ces deux-là reconnaissent le profil de seigneur et l'air de famille sans équivoque de Cyhessil ; son père tout craché.

Leur tragédie est complète : Nori et Bari supervisaient les deux mines des collines de Marandie à l'époque où Eliénar de Marandie fut trahi. Lorsqu'ils ressortirent, le pouvoir avait changé de mains. Yhziwund, le père du dirigeant actuel était fourbe, certes, mais laissait les nains travailler tranquillement. Ces derniers devinrent vieux et demandèrent à se retirer quelques décennies plus tard. L'interdiction catégorique de quitter le pays fut



proclamée devant tous par les hérauts du Baron il y a quatre-vingt-dix ans.

Les gens commençaient déjà à plier bagages lorsque l'on apprit que l'ordre émanait de Jachanita, le fils du baron, décédé quelques heures plus tôt. On n'avait plus entendu parler de l'unique rejeton de la famille depuis son départ pour ses études de magie. Le hameau de Sagma fut le premier à pâtir des représailles : tous les villageois étaient prêts à lever le camp, avec malles, bêtes et carrioles, sentant le vent tourner, lorsqu'une horde de mort-vivants leur est tombée dessus.

Depuis, le peuple vit dans la peur, dans le malheur et la misère. Chaque tentative de fuite ou de rébellion a avorté. Plus aucun passage (même d'oiseaux !), l'ennui et l'impasse dans lesquels chacun évolue sont plus que mortels. Tous ceux qui ont voulu changer quelque chose y ont laissé leur vie. Mais eux, les nains, les aideront : ils sont des déracinés et, bien que vieux, ils mettront leur vie en jeu pour sortir de cette région : Nori et Bari veulent revoir leur clan et leurs montagnes avant de mourir.

Si un des PJ leur pose la question, il est impossible de creuser des tunnels pour passer sous le champ de force : la nappe phréatique bouge très rapidement depuis que le sol est ainsi torturé par des sortilèges, et un tunnel creusé un jour serait inondé et détruit le suivant.

Nous allons revenir plus tard dans la région, et étudier le second plan d'attaque.

LE CONSEIL ELFIQUE



Aller rendre visite au Conseil prendra du temps, et Cyhessil en est parfaitement conscient. Il aimerait ouvrir directement la voie et libérer la Marandie, mais le faire sans l'autorisation du Conseil pourra le mettre en difficulté s'il échoue. Il pense que l'appui du Conseil peut être profitable en ressources et en hommes, mais cela prendra du temps de réunir les onze Barons-Conseillers.

Si toutefois, les PJ décident d'aller voir le Conseil, se rendre depuis la Marandie au cœur des terres prend dix jours. La vie dans cette région y est

agréable : les villageois sont souriants, les seigneurs et les milices bienveillantes, presque tout le monde vit en bonne intelligence dans un système harmonieux et fédéral. On a l'impression qu'ici, tout le monde joue le jeu du système, et le renforce au lieu d'essayer de le couler, ou de le tourner à son avantage. De bien braves gens, en vérité, qui semblent construire leur avenir à chaque minute de leur prometteuse vie. On ne voit aucun mendiant dans les rues, ni d'hommes pavanant couverts de soies et de bijoux. On a l'impression que les richesses sont distribuées décemment entre tous, bien que l'on puisse remarquer des différences au niveau des possessions de tout un chacun.

Après avoir traversé les terres, les PJ arrivent, toujours menés par Cyhessil, en vue d'un immense manoir de marbre blanc. Le froid et austère Palais du Conseil Elfique les attend, mais son entrée est barrée par des gardes elfes en armures de cuir bouilli. Personne n'entre facilement au palais, et il est de notoriété publique que même les Barons-Conseillers doivent montrer patte blanche à chaque réunion en répétant le mot de passe annoncé lors de la réunion précédente. Le Conseil pourrait passer pour paranoïaque, mais force est de constater qu'aucun attentat et aucune intrusion n'ont été répertoriés depuis six siècles.

Cyhessil prend le relais dès son arrivée devant les gardes. Il se présente comme étant l'héritier véritable d'Eliéнар de Marandie et demande à parler au Haut-Sage. Les gardes se regardent, incrédules, et hésitent entre se mettre à rire et flanquer une déroutée à ce type qui raconte sûrement n'importe quoi. L'un d'eux gardera suffisamment de sang-froid pour annoncer à l'elfe qu'on ne plaisante pas avec le lignage des Barons-Conseillers, et que l'héritier d'Eliéнар est mort. On voit l'un des elfes gardant le portail tiquer, cependant. Il lâche qu'on n'a jamais pu prouver qu'il était décédé, ce qui provoque maintes discussions dans les rands des gardiens. Celui qui semble le plus âgé d'entre eux avance et se met à parler à Cyhessil dans un patois elfique.

Ceux qui comprennent la langue elfe peuvent apprendre que cet elfe est en quelque sorte le « chef





de la porte du Conseil » (une sorte d'intendant) depuis très longtemps, et qu'il a laissé souvent passer celui que Cyhessil prétend être son père. Il veut connaître le lignage d'Eliéнар de Marandie sur dix générations, les noms des villages de Marandie et le surnom qu'avaient donné les autres Barons-Conseillers à Eliénar lors de son règne.

Cyhessil répond sans sourciller à toutes les questions (le surnom d'Eliéнар était Le Sec, puisqu'il était aussi maigre que cassant, pour son verbe ou son ossature – une fragilité osseuse lui avait en effet valu beaucoup de fractures).

Le vieil elfe acquiesce. Il est sûr maintenant que Cyhessil est bien ce qu'il prétend être. Les autres gardes se taisent, gênés et désolés de s'être moqués de lui. L'elfe dit aux PJ et à Cyhessil d'attendre là, le temps qu'il aille prévenir le Haut-Sage.

Il reviendra chercher les PJ et le paladin dix minutes plus tard, le sourire aux lèvres. Le Haut Sage, la Mémoire et l'Intelligence vont les recevoir tout de suite.

Les PJ sont introduits dans une grande salle froide à peine réchauffée par une cheminée à droite des trois trônes (un majestueux, très haut juché, flanqué de part et d'autre de deux trônes plus petits, mais tout de même respectables) sur lesquels sont assis le Haut-Sage au centre, sa Mémoire à droite et son Intelligence à gauche.

Les regards jeunes et perçants de ces trois vieillards elfes contrastent directement avec leurs corps voûtés et usés par le temps et les responsabilités. Ils portent des toges grises et des heaumes en or sont posés sur chaque accoudoir de leur trône. L'épée posée en travers des genoux de chacun finit de convaincre les PJ que ces personnages ont dû être de grands guerriers par le passé.

Le Haut-Sage lève la main pour signifier aux PJ de s'arrêter à distance respectable, mais assez près pour qu'on puisse entendre ce qui se dit.

Le vieil elfe demande à Cyhessil de répéter ce qu'il a dit au garde. Une fois ceci fait, la Mémoire

acquiesce. L'Intelligence demande pourquoi Cyhessil a attendu si longtemps avant de se faire reconnaître par le Conseil Elfique. Cyhessil raconte succinctement son histoire (sans entrer dans les détails larmoyants, il est trop digne pour ça et tâchera de rester neutre sur les décès de ses proches) et le fait qu'il a enfin retrouvé le Casque de Lohrzir. Voilà pourquoi il ne se déclare que si tard : il voulait avoir toutes les cartes en main pour renverser le dirigeant actuel de Marandie. Alors que Cyhessil finit de dire qu'il a retrouvé l'artefact avec l'aide de ses amis (les PJ), les trois Sages du Conseil Elfique se retiennent de faire des bonds dans leur salle du trône. Ils sont juchés sur leurs accoudoirs, l'épée tombée au sol, les yeux exorbités et la bouche bée, incrédules devant ce qui vient d'être dit. Quarante-dix ans d'efforts vains, et voilà qu'un blanc-bec arrive pour dire qu'il a réussi là où tous ont échoué.

Forcément, ils demandent à voir l'objet, en bons méfiants qu'ils sont. Les Sages descendent de leur trône (honneur suprême pour les visiteurs) et examinent l'artefact, que Cyhessil leur tend en souriant. Les regards avides des Sages pourraient alarmer des PJ observateurs, mais un fin psychologue pourrait comprendre qu'ils n'ont aucune intention néfaste ; ils ont simplement attendu ce moment pendant très longtemps et sont curieux.

Tous trois hochent la tête positivement après leur examen et remontent sur leur trône. Aimant les grandes cérémonies, l'Intelligence fait amener des chaises pour leurs invités tandis que la Mémoire se lance dans un rappel de l'histoire du Casque de Lohrzir et de celle, plus récente, de la Marandie, avec tout ce qu'on peut savoir sur la région. Abrégez ce passage si tout ce que dit la Mémoire est déjà connu des PJ.

Une fois ceci fait, l'Intelligence demande, maligne et malicieuse, ce que veut Cyhessil en se présentant ici, devant eux. Ce dernier répond qu'il veut jurer allégeance au Conseil Elfique, reprendre la Marandie par tous les moyens possibles (pour lesquels Cyhessil espère une aide des Barons-Conseillers) et la refaire passer sous l'égide du Conseil.





Le Haut-Sage décrète que cette décision ne peut être prise par le Conseil : le Haut-Sage ne dispose d'aucune force militaire en propre, et il faudrait débattre de la question des fonds et des troupes avec un Baron-Conseiller, qui pourrait les prêter selon son bon gré.

De plus, même si l'entrée d'une nouvelle région au sein du Conseil Elfique n'a plus été proposée depuis fort longtemps, un recours exceptionnel ne peut être décidé par les Sages seuls, mais doit être voté par les Barons-Conseillers au complet, avec trois quarts de votes positifs.

L'Intelligence dit qu'aucun déplacement de troupes ne peut être envisagé, puisque l'ennemi le saurait immédiatement. Le seul moyen est que les troupes soient déjà sur place, ou qu'elles soient camouflées magiquement.

La Mémoire se souvient d'un détail et lance solennellement que les trois Sages étaient déjà en place lors de la perte de la Marandie. Il ajoute, troublé, que ses souvenirs en souffrent.

L'Intelligence reprend vivement et lâche qu'il y a une solution pour les troupes : chaque Baron-Conseiller a posté ses armées aux frontières pour se prévaloir d'une percée de l'Empire et maintenir les intrus à bonne distance, sauf l'un d'entre eux : Kemef Ylhusem, Baron-Conseiller résidant dans la ville proche du Palais.

Ce dernier, possédant sa Baronnie au cœur du Royaume, n'a pas de frontière avec l'extérieur, et a décidé de placer une petite armée sur le périmètre de la Marandie, afin d'y surveiller les entrées et les sorties, et d'avertir le Conseil si la voie est dégagée pour libérer le pays.

Le Haut-Sage finit sur le fait que Kemef Ylhusem est leur frère cadet à tous les trois et qu'il va lui écrire un courrier afin de remettre aux PJ et à Cyhessil le commandement de ses troupes pour mener une opération plus efficace. Après que la Marandie soit libérée, Cyhessil pourra demander à ce que la Marandie retourne dans le giron du Conseil, et le chef des Sages ajoute en un clin d'œil

qu'il y a de fortes chances que sa demande fasse l'unanimité.

Ces trois-là parlent très vite pour des vieillards (presque aussi vite que des enfants pressés de raconter leur journée à leurs parents), comme s'ils réfléchissaient et parlaient de concert. A certains, ils paraîtront géniaux et complètement allumés à d'autres. Ils sont effectivement très « spéciaux », mais n'importe qui pourra vite comprendre qu'ils se rapprochent le plus des incarnations que pourraient prendre l'Intelligence, la Mémoire et la Sagesse si ces concepts devaient prendre forme un jour...

Il est facile d'obtenir une entrevue avec Kemef Ylhusem, si le petit groupe de PJ présente à l'hôtel particulier des Râbles la lettre que leur a remise le Haut-Sage pour son frère. Il les accueillera à bras ouverts, leur offrira un festin de roi, et à boire pour vingt, leur proposera de les loger jusqu'à leur départ pour la Marandie et tentera de se lier d'amitié avec Cyhessil. Kemel est un peu moins altruiste que ses triplés de frères. Il compte sans aucun doute gagner les faveurs du potentiel futur baron de Marandie, et récolter par là même un nouvel allié ; pas forcément de poids, mais deux voix valent mieux qu'une dans ce conseil politique si difficile à convaincre et si lent à se décider.

Négocier l'obtention de troupes ne sera même pas nécessaire : le Baron Kemel les proposera à Cyhessil, tout en louant son entourage (les PJ), ayant l'air de fiers et nobles aventuriers. Ylhusem se méfie un peu d'eux, ils n'ont peut-être pas l'air de pouvoir se faire embobiner par de belles paroles aussi facilement que Cyhessil.

Le papier de commandement frappé du sceau personnel du Baron (une griffe à huit ongles) en poche, les PJ sont libres de repartir vers la Marandie retrouver les cinquante hommes qui pourront les accompagner. Le reste du contingent (deux phalanges de cent fantassins devront garder le camp en cas de problème. De plus, un mouvement de troupe de cette importance attirerait l'attention : plus de soixante soldats n'ont plus manœuvré en même temps depuis environ quinze ans.



LA COMPAGNIE



Deux cent cinquante hommes fatigués par le mauvais temps et l'ennui attendent dans un camp à la frontière nord-est de la Marandie, connexe avec les terres du Conseil Elfique. Ils protègent et surveillent les limites de la Marandie de toute personne voulant s'en approcher, ou voulant en sortir. Même si les troupes ont assisté plusieurs fois, impuissantes, au déchiquetage de fuyards rattrapés par d'ignobles mort-vivants, ils ont quand même fait éviter le pire à plusieurs inconscients désirant rentrer en Marandie. Ces derniers ignoraient probablement que le mur de force tuait plus sûrement qu'une épée en travers de la gorge celui qui le touchait sans pouvoir résister (Jet de Vigueur DD7 pour ne pas mourir sur le champ en touchant le champ de force). La venue de Cyhessil et les ordres du Baron Yhlusem vont mettre tout le camp en émoi : cela fait trop longtemps que les hommes ne font que patrouiller, et la plupart aimerait voir de l'action avant de terminer leur service militaire (qui dure dix ans pour un elfe, et deux ans pour les races possédant une longévité moindre). Frustrés par l'inaction, mais cependant douchés par l'idée d'une expédition en territoire ennemi, inconnu et plus qu'hostile, seuls les vétérans se porteront volontaires, ce qui devrait arranger nos PJ. Quatre-vingt mains levées accueillent les demandes de volontaires lancées par les sergents. Le lieutenant Amadeum, un humain d'une quarantaine d'années, barbu et sec comme une brindille, choisit minutieusement les cinquante élus sans qu'un seul commentaire ou une seule protestation ne fuse. Il explique aux PJ que les hommes en ont plus qu'assez de cette région, et aimeraient vivement que le problème soit réglé afin qu'ils puissent lever le camp et voir du pays. Cela fait neuf ans que certains d'entre eux ne sont pas rentrés voir leur famille plus de trois jours d'affilée.

Le lieutenant Amadeum a choisi un contingent de trente-cinq archers en armure légère, et quinze fantassins en armure de plate. Il explique que son choix reste prudent. S'engager ainsi en territoire ennemi prendra du temps et attirera la majeure partie des forces ennemies sur eux. La plupart étant

des mort-vivants, lents par définition, il suffira de quelques archers pour les stopper, tandis que les fantassins arrêteront ceux qui approcheront de trop près.

Technique éprouvée et efficace, du moins en théorie...

Le départ sera effectué assez rapidement, devant l'impatience (somme toute assez compréhensible) de Cyhessil.

Pour les caractéristiques de l'armée du Conseil Elfique, voyez l'**Annexe 9**.



EN TERRITOIRE ENNEMI

Cyhessil est tiraillé entre foncer droit au château, au centre de la région circulaire de Marandie, ou avancer lentement pour veiller à ne pas se faire encercler, une fois devant les murailles de Jachanita. Le lieutenant lui fait remarquer que la vitesse de déplacement est réduite à cause des sortilèges de l'ennemi et que, lent pour lent, mieux vaut ne pas perdre d'énergie dans une charge désespérée qui épuiserait les hommes et les ferait mourir à la bataille. Libre aux PJ d'improviser, de se séparer de la troupe une fois à l'intérieur des terres, ou de participer au commandement. Quoiqu'il arrive (on ne peut pas tout prévoir dans une guerre, et je n'en ai pas la prétention, restez logiques ; l'ennemi est génial, certes, mais les PNJ ne sont ni infallibles, ni des imbéciles finis – à part les mort-vivants).

L'entrée en Marandie se déroule sans effets spéciaux, sans tambour ni trompette (heureusement, pour une infiltration secrète) : Cyhessil s'avance, le Casque de Lohrzir sur le crâne, l'air noble, droit et majestueux. C'est le retour de l'enfant du pays, et il est bien décidé à venger sa famille et à libérer ses terres. C'est dire s'il en impose.

Il s'avance devant le dôme, qui semble s'écarter au fur et à mesure que l'elfe progresse. On voit que ce dernier éprouve des difficultés, tremble, parfois crispé comme une statue et étouffe des râles de colère et d'effort combinés.

Arrivé presque en dessous de la frontière du dôme, il lève une main tremblante : les hommes





d'armes pénètrent en courant en Marandie, ralentis dès leur entrée par l'herbe grise et morne, semblant s'attacher à leurs pas et diminuer leurs foulées comme seul un marais pourrait le faire. Mais pas de boue par ici : seule l'herbe sèche et la terre jaune règnent dans leur plus grande infertilité. Les hommes pestent, jurent, mais devront s'en accommoder : ce ralentissement sera effectif tout le long de leur voyage.

Une fois tout le monde passé, Cyhessil entrera enfin en Marandie, fermant la marche. Visiblement pâle et fatigué, il titubera vers les PJ (s'ils sont présents) et lâchera : « Il sait... » avant de s'effondrer. Cyhessil restera inconscient deux bonnes heures (maintenir le dôme ouvert si longtemps représentait visiblement un effort très éprouvant).

[Hors jeu : Cyhessil est entré en Marandie. La résolution de cette quête personnelle ainsi que les aventures qu'il a vécues le font passer au niveau 6. S'il doit se battre, trichez un peu et utilisez ses caractéristiques de niveau 7 amoindries chaque fois de un point]

Maintenant, c'est aux PJ ou au lieutenant Amadeum de jouer (si les PJ font cavalier seul). Le Baron Jachanita sait que quelqu'un est entré, et il se doute bien que seul le Porteur du Casque de Lohrzir ait pu pénétrer si facilement dans son fief. D'un ordre mental, il va jeter toutes ses forces de mort-vivants dans la danse, pour encercler le lieu où il a senti la brèche.

Il y a un élément que personne n'a pris en compte, puisque chacun l'ignorait. Tout le monde n'est pas handicapé par l'herbe réductrice de mouvements : les mort-vivants, eux, voient leur vitesse de déplacement doublée, et il y a fort à parier que la horde de zombis, de squelettes, de goules et autres atrocités fonçant à l'allure d'un cheval au galop sous ce glauque ciel crépusculaire va faire de l'effet sur plus d'un soldat, même les plus endurcis. Les PJ et la troupe ont exactement cinquante minutes avant le regroupement des monstres pour leur hallali contre les intrus.

Si la troupe décide d'attendre le réveil de Cyhessil (contre l'avis du lieutenant, qui ne fait que répéter que rester immobile en territoire ennemi équivaut à creuser sa propre tombe avec les dents), une horde de cent cinquante mort-vivants en rangs serrés leur tombera sur le râble. Les archers n'auront le cran et le temps de tirer que trois salves de flèches, qui feront s'écrouler la moitié des forces jetées contre eux. Les fantassins décimeront le reste, mais pas sans que douze archers et huit guerriers en plate ne décèdent dans d'atroces souffrances, mutilés par des morts affamés.

Si les PJ sont présents et apportent une aide considérable, réduisez, voire supprimez (on peut toujours rêver : un coup de génie ou un coup de chance n'arrivent pas qu'aux autres) les pertes engendrées.

Si la troupe a bougé avant la charge de mort-vivants, la horde se disperse par groupe de quinze pour tenter de découvrir et débusquer les intrus. Vous pouvez faire jouer ou non ces combats, mais à cinquante contre quinze, les troupes du Conseil Elfique ne devraient subir aucune perte (surtout si elles sont secondées par les PJ), sauf en cas de malchance pure.

La troupe avance au milieu de villages en ruines, croisant des humains subissant de graves malformations (enfants sans yeux, mains à sept doigts, jeunes filles bossues, etc.) ou des problèmes psychologiques (certains n'arrivent pas à parler, fuient en creusant un trou dans le sol à l'arrivée des soldats ou tiennent des propos incohérents) : le fruit de la consanguinité apparaît clairement à tous. Le crime de l'emprisonnement des habitants de Marandie devient encore plus grave au vu de ces générations gâchées et sacrifiées.

Quelques soldats ne peuvent contenir leurs larmes de rage devant le spectacle de cette immense ruine qu'est devenue la Marandie : les gens n'ont rien en propre, beaucoup dorment dehors, dans la fange ou avec les porcs. Quelques-uns se battent avec un chien pour récupérer un os. D'autres, heureusement plus nombreux et encore dignes, regardent passer les soldats avec dans le





regard tout l'espoir et l'envie pressante d'une libération si longuement attendue.

Cyhessil, une fois remis, présente ses excuses au lieutenant pour avoir failli et s'être évanoui, mais celui-ci les accepte de bon cœur et dit que sans lui, personne ne serait entré, de toute façon.

L'héritier d'Eliénar de Marandie ne reconnaît plus sa région ; il pleure de la voir si torturée. Le cœur serré, il avance, de concert avec les troupes du Conseil Elfique, qui murmure le mot « *Vengeance* » avec tant de conviction que même les mort-vivants croisés au détour des ruelles semblent comprendre la détermination dans le regard de ces hommes, tous assoiffés du sang des fautifs.

Leur marche continue jusqu'au château, qui n'est plus qu'une ruine immonde : seules deux murailles perpendiculaires tiennent encore debout, les douves sont pleines de vase et seul le quart du bâtiment semble encore habitable. Le donjon s'élève, plus terrible qu'une tour de guet en plein désert, au centre de la cour du château.

Il fait presque complètement nuit devant les murailles de pierre brune, malgré l'horloge biologique et l'estomac des troupes qui leur dit qu'il est à peine midi. Une pluie drue et froide se met à tomber. Trop tard, le lieutenant comprend que l'orage n'est pas naturel et que les éclairs qui tombent déjà vont dévaster les rangs de ses hommes. Déjà, deux d'entre eux grillent (sauf si les PJ ont réagi assez vite pour disperser tout le monde et faire enlever aux fantassins leurs armures métalliques, véritables paratonnerres en puissance).

Maintenant, tout dépend de votre style de jeu. Vous avez le choix (lourd, long, mais prenant) de faire jouer un combat durant plusieurs heures (la totalité du déplacement de troupes ainsi que le siège) ; cela compte également pour les échauffourées qui précédaient l'arrivée devant les ruines du château. Si vous en avez l'habitude et que vos joueurs aiment jeter les dés, lâchez-vous.

Sinon, vous pouvez alterner les phases narratives (où l'on ne fait que décrire un combat gagné d'avance : quinze soldats contre un seul zombi qui

s'est perdu, par exemple) avec des phases de combat pour des ennemis plus dangereux (le capitaine squelette Lars Daggy, les nécrophages, le mage de la Flamme Noire, etc.). Trop de combats tue l'excitation et essouffle la trame du scénario. Veillez à ne pas en abuser.

Pendant ce temps-là, les troupes du Conseil, menées par Cyhessil et un lieutenant Amadeum survoltés, crient, hurlent et tempêtent.

« *Vengeance !* »

Ce simple cri fait frémir les murs.

« *Vengeance !* »

Le hurlement devient râle de fureur.
« *Vengeance !* »

Les portes tombent enfin et les troupes déferlent dans l'enceinte.

« *Vengeance !* »

La liste de sorts du Baron Jachanita devrait vous faire comprendre qu'il est un danger plus que potentiel et qu'il ne compte pas se laisser faire. Juché en haut d'une tour, il crache un déluge de feu et de sorts sur les troupes et les PJ qui, s'ils ne peuvent pas forcer le mage à descendre de son perchoir, doivent grimper le chercher eux-mêmes. A l'intérieur de la Cour, une vingtaine de nécrophages commandés par un grand guerrier squelette (Lars Daggy, l'ancien maître d'armes d'Eliénar de Marandie, a été réveillé il y a une trentaine d'années par Jachanita) se jettent en fourbes sur le râble des resquilleurs pour les tuer, ou au pire, les ralentir.

En avançant précautionneusement dans les salles, vos PJ s'exposent encore une fois à votre goût personnel : vous ne trouverez ici aucun plan de château. Ce dernier devra simplement comporter obligatoirement une vaste salle d'expériences et d'alchimie, une petite bibliothèque (dont certains livres sont totalement incompréhensibles – car écrits dans le langage impie de la Secte de la Flamme Noire (voyez donc l'**Annexe 4** pour savoir de quoi cette secte retourne !), mais personne ne pourra le dire aux PJ, à part un autre sectateur...) et une chambre à coucher impie. Si vous aimez les donjons



et jugez qu'il n'y en n'a pas eu assez depuis le début de cette campagne, vous avez ici l'occasion de créer le vôtre dans les cryptes sous le château.

Et si... :

- ✦ pour ennuyer les PJ, le Baron bientôt déchu avait réveillé tous les ancêtres des Marandie, qui se lèvent, les armes à la main, de leurs tombes de pierre situées dans les catacombes en cherchant à se dégourdir les jambes et les épées en fracassant des PJ ?
- ✦ sous le château, les catacombes grouillaient des expériences ratées que Jachanita avait effectuées sur les habitants de la région ? Monstruosités en pagaille, frayeurs et terreurs de couloirs, pièges à la volée, protections magiques à ne plus en savoir qu'en faire...
- ✦ le sectateur de la Flamme Noire avait, dans un moment de panique, détruit tout ensemble le château, ses travaux et les resquilleurs avant de s'échapper, convaincu qu'il doit avant tout sauver les meubles (lui-même, donc) en se téléportant loin d'ici ? Nul doute que le Baron déchu va chercher à se venger... Peut-être sans avertir la Flamme Noire de sa honteuse défaite, ce qui ne va mettre pour l'instant qu'un seul ennemi sur le dos des PJ.
- ✦ les PJ étaient si ingénieux, si formidables qu'ils arrivent à tuer le vil Baron Jachanita alors qu'il préparait un nouveau sale tour ? Nul doute que la Flamme Noire aura vent du meurtre et se vengera. Terriblement.

Libre à vous si cela peut allonger le scénario (mais veillez à ce que ce soit surtout le plaisir de vos joueurs qui soit allongé) d'une manière ou d'une autre.

La terrifiante Marandie doit marquer vos PJ pour toujours : faites déchaîner les feux de l'Enfer sur eux, laissez-les pour morts sur le champ de bataille, que sais-je, mais faites-leur en baver.

LE RETOUR DU BARON



Cyhessil se battra vaillamment ; il fera tout pour défier le Baron en duel, mais celui-ci ne fera que ricaner en s'esquivant. Blessé, saignant tout ce qu'il peut mais le port toujours fier et noble, avec le bandeau de métal qu'est le Casque de Lohrzir posé sur sa tête, Cyhessil n'a rien perdu de sa majesté et de sa détermination. Peu importe si lui ou un autre parvient à tuer ou faire fuir le Baron. Une fois ce dernier hors de combat, le bandeau en métal rayonne d'une douce mais vive lumière, soignant les plaies de tous les assaillants encore en vie (1d10 points de vie guéris), et la lumière ainsi émise repousse les nuages, qui se dissipent très vite sous l'action d'un vent tiède venu de l'Est. L'héritier d'Eliénar est revenu. Le soleil étincelle comme pour la première fois sur les terres de Marandie, qui perdent peu à peu leur couleur grisâtre. Le cœur de chaque soldat, de chaque habitant, fait un bond dans la poitrine de ceux qui assistent au renouveau.

Oui, l'héritier d'Eliénar est de retour !

Chacun peut maintenant être sûr du bien-fondé de cette quête : même la nature salue le nouveau Baron de son accueil chaleureux ! Le dôme n'est plus qu'un vague souvenir, les deux centaines d'hommes postées à la frontière font leur entrée pour prêter main forte (un peu trop tard) à leurs compagnons et rassurer la population.

Il y a maintenant fort à faire. Parmi tout cela, les PJ pourraient penser à :

- ✦ demander au Conseil Elfique une aide humanitaire en médecins et en prêtres pour soigner la population
- ✦ demander un décret favorisant l'immigration en Marandie
- ✦ donner la chasse aux derniers mort-vivants qui se terrent encore dans les grottes de la région
- ✦ organiser la réunion du Conseil Elfique qui va rendre le trône de Marandie à la lignée de Cyhessil et obtenir les trois quarts des votes (malgré que les votes soient déjà acquis à





Cyhessil par l'entremise des Sages, qui vont tout faire pour glisser un bon mot à l'oreille des Barons-Conseillers)

- ⚡ reconstruire la région, économiquement, démographiquement comme redresser les bâtiments : tout, absolument tout est à refaire

Si les PJ demandent une récompense à Cyhessil pour l'avoir aidé, le nouveau Baron se sentira insulté : les PJ sont déjà ceux qu'il considère comme ses plus proches amis : ils ont le droit de se servir de tout ce qu'ils peuvent trouver au château, ont le droit d'y résider aussi longtemps qu'ils le désirent, ont obtenu les faveurs et les félicitations du Conseil Elfique, et maintenant, ils veulent jouer les rapaces ? Inacceptable.

Cyhessil leur fera comprendre que l'argent est vital en ce moment pour relancer l'économie, soigner les malades et rebâtir la Marandie.

Si les PJ insistent, Cyhessil leur donnera ce qu'ils désirent, et les priera de ficher le camp de son champ visuel, en leur disant qu'il attendait d'eux

autre chose qu'un travail. J'espère simplement que cela ne se produira pas et que les personnages auront une sensibilité supérieure à celle de charognards en maraude.

En ce qui concerne le paiement, Cyhessil leur paiera trois mille pièces d'or (tout ce dont il pourra se séparer) dans quelques mois, quand la région sera en plein redéveloppement, et que ses fonds iront mieux.

[Hors jeu : depuis qu'il a réinvesti son château, Cyhessil a gagné un niveau et est passé niveau 7 de paladin.]

Les PJ pourraient participer à l'aide des habitants et à la reconstruction de la région. Si c'est le cas, faites en sorte que leur réputation dans les terres du Conseil Elfique soit considérablement augmentée. Maintenant, ils sont des héros par ici.

Les PJ auront gagné de l'honneur dans l'affaire, et surtout des relations avec de puissants Barons-Conseillers.

Et ça, quoi qu'on en dise, c'est inestimable.



ANNEXES



1. LA VERITE SUR LE VOYAGE DE KAROEL

En vérité, l'accoutrement et l'air fatigué ne sont qu'une (très jolie) mise en scène destinée à faire croire aux PJ que le lieutenant Karoel avait filé pour des affaires urgentes loin d'Harrional, ce qui pourrait l'excuser de son absence. Il n'a en fait jamais quitté la ville et ses complots, et s'est appliqué à réorganiser (dans le sang de ses détracteurs) les échelons inférieurs de la « Fosse ». Bien entendu, la vague de meurtres dont ont été victimes ses « employés » a été mise sur le dos de l'un deux : on a simplement placé les quelques trente cadavres (qui n'avaient aucun autre lien que celui de travailler ensemble en sous-main, sans se connaître plus que cela entre eux, pour la Fosse) dans une taverne sordide, à laquelle on a mis le feu, en gardant le plus psychologiquement atteint d'entre tous pour lui faire avouer (sous la torture, il va de soi) son crime. Le « pyromane » était au courant que plus vite il avouerait, plus vite il mourrait. Se taire aurait signifié de longues séances de crochets, pinces et marteaux triturant sa chair. Toute la ville parlait encore hier de l'aveu du fou brûleur d'auberge, et se félicitait que les miliciens l'aient capturé si vite.

Bien entendu, il va de soi que la « purge » ait été effectuée par Karoel sous les ordres directs de Mellow, qui voulait s'assurer que plus personne dans ses rangs ne soit fidèle à l'Empereur en place, Christian II. Les derniers récalcitrants furent donc passés au cynique « bûcher » avant-hier.

2. LE TROUBLE DU LIEUTENANT

Karoel, de son vrai nom Yjidett Volderra, est victime d'un cruel dilemme. Même Mellow, son supérieur, ignore qu'il est un agent double, travaillant à la fois pour le Conseil Elfique et pour l'Empire. Faire tomber l'Empereur ne concerne pas directement le Conseil Elfique, et les sales affaires dans lequel trempe l'Ambassadeur Spécial ne concernent que lui et la Fosse. Mais là...

On touche à son appartenance de cœur : la race elfe, qui reste sa priorité.

La lignée des Marandie est corrompue et a été convaincue de pouvoirs de nécromancie. Le Conseil Elfique a banni cette baronnie de son sein et a mis à l'index toute la famille.

Par quatre fois depuis soixante-dix ans, l'armée elfique a assiégé le château, et par quatre fois elle dut se retirer, à cause d'inondations, de tempêtes, d'orages de grêle et d'attaques massives de morts-vivants, insensibles à de telles conditions de vie. Le Conseil des dirigeants elfes a donc laissé de côté son problème, préférant oublier son échec.

La seule chose qui puisse encore libérer cette province est le Casque de Lohrzir et celui qui aura la volonté de le porter, avec tout ce que cela implique.

Seulement, à l'époque de ces sièges, l'Empire n'était pas assuré de la non-agression des elfes, et a préféré garder le Casque bien caché, de peur que les elfes ne regagnent leur province de Marandie, ne prennent goût à la victoire et ne veuillent grignoter des terres de l'Empire. La Fosse prit grand soin de cacher à tous la présence du Casque dans ses locaux. Ce n'est que récemment que Karoel apprit que le Casque de Lohrzir était entreposé dans un coffre d'un bête entrepôt de Harrional.

Le plus grand risque est que le Casque tombe entre les mains des Marandie au pouvoir : le Baron Banni Jachanita fait partie de la Secte de la Flamme Noire depuis plus d'un siècle et saurait quoi faire pour corrompre l'immense pouvoir présent dans l'artefact. Cela reviendrait également à détruire la seule solution de détrôner les Marandie actuels.

Yjidett n'a donc pas bougé, ne voulant pas attirer l'attention sur le Casque, afin que ceux qui le cherchent à de mauvaises fins ne puissent pas savoir où il se trouve, pour le grand malheur des vertueux à sa recherche.



3. LE CONSEIL ELFIQUE

Beaucoup de personnes sont intimement convaincues que le Conseil Elfique a été le premier regroupement politique jamais formé au monde. A l'époque, les seigneurs elfes se sont regroupés dans une partie du pays et ont administré leurs terres entre eux. Depuis, ils ont ouvert leurs frontières à d'autres races.

Les seigneurs elfes possèdent chacun une baronnie, nommé ainsi il y a quatre siècles, suite à l'effet de mode lancé par l'Empire. Les elfes ne voulurent pour une fois pas jouer l'exception culturelle et décrétèrent que tout irait plus simplement si tout le monde possédait le même titre.

Le Conseil Elfique est un conglomérat de onze Barons-Conseillers, le douzième (honné soit-il) étant celui, dédaigneusement surnommé le Banni (mais si ! Vous le connaissez... C'est celui qui habite tout seul dans sa belle Marandie).

Les Barons-Conseillers se réunissent lors de toutes les croissances et décroissances de lune (toutes les deux semaines), au cœur du sanctuaire druidique qui représente le moyeu géographique des terres du Conseil.

Les sessions sont présidées par le Haut-Sage, secondé par ses deux conseillers, portant le titre de « Mémoire » pour l'un, et d' « Intelligence » pour l'autre.

Le Conseil Elfique regroupe donc des provinces où vivent principalement et en bonne intelligence des humains, des gnomes et des elfes. On trouve quelques nains des collines dans les régions les plus vallonnées. Mais la plupart des terres est recouverte par une épaisse et dense forêt, trouée ça et là par des grandes clairières où se regroupent des hameaux, parfois jusqu'à donner l'impression d'un village. Quatre cent mille habitants environ batifolent joyeusement dans les terres du Conseil.

Le plus grand échec du Conseil Elfique a été sa rupture brutale avec la Marandie. Le Haut-Sage a épuisé tous les moyens potentiels pour faire revenir la Marandie dans le giron du Conseil. Bien entendu,

il restait toujours un moyen, mais retrouver un Casque légendaire (mais perdu) associé à la culture populaire semblait une entreprise bien vaine. Même les Barons-Conseillers considèrent cet espoir fou du Haut-Sage comme un radotage utopiste de sa part. Ces derniers savent que la Casque a disparu vers l'Ouest, dans les terres de l'Empire, et qu'essayer de le retrouver aurait signifié entrer en négociations avec cet Empire, qui a depuis toujours lorgné sur les terres boisées, fertiles et pleines à craquer de gibier du Conseil Elfique.

Mais la plus grande victoire de ce dernier est que l'Empire n'a jamais pu mener à bien ses envies d'annexion. D'une part, parce que les légions impériales n'auraient jamais su être correctement dirigées dans des forêts denses. Mais surtout, d'autre part, les légions auraient fait bien pâle figure face à des troupes elfes furtives, très à l'aise dans leur milieu naturel et rompues aux techniques de guérilla arboricole...

Politiquement, le Conseil Elfique n'a jamais donné l'occasion aux hauts dignitaires de l'Empire de se sentir offusqués, ou insultés. D'un comportement très prévenant et agréable, le Conseil Elfique a toujours agi comme si chaque entourloupe ou manigance de l'Empire était éventée avant même qu'elle ne soit mise en application par les sbires de l'Empereur.

On a bien entendu pensé à des traîtres, mais il n'a jamais été possible de les localiser.

Le lieutenant Karoel est bien entendu un de ces « agents spéciaux » à la solde du Conseil Elfique, ayant évité, par prévention ou délation, plusieurs situations de crise qui auraient pu mener à une guerre, ou à un prétexte suffisant pour que l'Empire tente l'invasion des terres du Conseil.

Le Conseil est fort, mais cependant impuissant face à la Marandie. Si le porteur du Casque de Lohrzir jure allégeance à l'ensemble du Conseil Elfique, ce dernier mettra cinquante archers d'élite à sa disposition, en l'encourageant à reprendre la Marandie au plus vite.



La reconquête de cette région n'est pas une histoire de gros sous, ni même de pouvoir. On apprendra facilement que le Haut-Sage et ses Conseillers, qui étaient déjà en place à l'époque de la scission, se sentent coupables d'avoir perdu la Marandie, et l'histoire leur est restée en travers de la gorge. Tous trois vont bientôt atteindre la fin de leur règne, et ne comptent pas rester passifs, comme cela fut le cas lors de la scission. Ils veulent avant tout laisser à leurs successeurs un Conseil Elfique dans l'état dans lequel ils l'ont trouvé, avec douze sièges autour de la table des Barons-Conseillers, et non onze. Histoire d'honneur, et de prestige familial.

Pour la plupart des elfes, les trois Sages ne sont qu'une seule entité. La légende veut qu'il n'existe quasiment pas de jumeaux elfes (c'est rare, mais ça peut arriver). Par contre, la naissance de triplés est un événement qui ne se produit qu'une fois par génération. Ces elfes-là sont élus par une forme de prophétie qui annonce leur venue. Leur vie personnelle est sacrifiée par leur destin, mais l'honneur est bien plus grand que le sacrifice qu'ils endurent lorsqu'ils deviennent Sages. Après une formation d'une quarantaine d'années, ils sont opérationnels et exploitent pleinement leur potentiel : ils réfléchissent comme s'ils n'étaient qu'une seule personne douée de trois cerveaux. Leur formation est très vaste et comprend des disciplines aussi antagonistes que le combat, la stratégie, la magie et la diplomatie. C'est une question d'efficacité

Les successeurs des Sages actuels sont déjà en cours de formation et seront bientôt opérationnels.

4. LA SECTE DE LA FLAMME NOIRE

La Secte de la Flamme Noire (vous verrez son symbole ci-contre) semble être un sujet tabou pour ceux qui s'y sont déjà frottés (et qui ont survécu). Pour beaucoup, cela n'est qu'une légende des anciens temps, où des hordes de mort-vivants déferlaient parfois sur les terres, guidées par des nécromants qui se revendiquaient de cet ordre. Tout cela n'est plus, c'est du passé. Ceux-là se trompent.



Les légendes parlent de cette Secte depuis l'Aube des Temps. Il semble que dès le début de l'Histoire, l'homme se soit intéressé à la mort et ait fait des expériences sur elle ou sur ceux qu'elle fauchait.

Une version, très en vogue parmi les érudits, raconte que la Vie fut insufflée au Premier Homme, et que celui-ci se réveilla au milieu de cadavres, (ceux-ci représenteraient les expériences ratées de la Vie). Seul, le Premier Homme devint fou et passa sa vie à tenter de réveiller ses comparses morts.

Il parvint à recréer la Vie et réveilla les morts, qui devinrent alors les vivants (la vie naissant de la mort est une interprétation contestée chez les sages). Le Premier Homme se retira, ayant accumulé trop de savoir et de connaissance pour la communiquer telle quelle à ses congénères. Ils ne le croiraient pas, ils ne comprendraient pas. Ils essaieraient peut-être même de le tuer.

Il choisit le jeune homme qu'il avait réveillé en premier, et sur qui il avait effectué la majorité de ses expériences, et fonda la Secte de la Flamme Noire. Il l'instruisit, afin que le savoir acquis ne soit pas perdu lorsque le Premier Homme se laisserait mourir. Cet adepte, lorsqu'il deviendrait maître de la secte, choisirait deux personnes à « éduquer ». Et le suivant, trois. Et ainsi de suite : un adepte supplémentaire pour chaque génération éduquée. Ainsi sagement distillé, le savoir préservé et accumulait prendrait toute sa puissance au fil des siècles.

Etant donné que personne n'est jamais arrivé à dater précisément l'Aube des Temps, ni la durée qui s'est écoulée depuis celle-ci, le nombre d'adeptes de cette Secte reste plus qu'obscur. Mais, si la règle d'un adepte supplémentaire par génération est respectée, il devrait y en avoir peu.

Cependant, le choix des élus s'est toujours fait suite à une forme d'écrémage, et on peut se douter que chaque adepte est une sorte d'élu, ou est au moins un génie.

Une autre version est que la Secte de la Flamme Noire n'est qu'une guilde de mages corrompus par



les arts de la nécromancie. Mais, même dans ce cas-ci, leurs exactions restent hautement dangereuses.

Des individus très puissants ou possédant des relations très importantes font partie de la Secte de la Flamme Noire

5. JACHANITA : MAGE ELFE NIVEAU 10 / 47.232 XP



Jachanita est un mage parmi tant d'autres. Rien ne le prédestinait à faire des études arcaniques, et encore moins à ce qu'il entre dans la Secte de la Flamme Noire. Son père l'a poussé vers ce mentor dont il n'avait cure pour obtenir plus de puissance. Le mentor réussit à intéresser ce jeune homme silencieux et dissipé, qui ne voulait finalement que peindre. Mais ce type de sensibilité artistique est mal vu au sein d'études strictes. Une interdiction plus tard, le mentor se retrouva une dague entre les omoplates et le jeune homme fut remarqué par un des amis du mort pour sa détermination.

Quelques mois plus tard, il entra à la Flamme Noire, où rien n'était interdit. Il s'intéressa aux arts magiques, et revint chez lui. Il était à la fois en colère et content que son père l'ait poussé dans cette voie. La colère l'aveugla un soir et il le tua.

Il donna toutes ses possessions à la secte (oui, la totalité de la Marandie appartient à la Secte de la Flamme Noire, qui possède un titre de propriété signé par Jachanita il y a quatre-vingt ans) et vécut plus que pour elle.

S'il est mis en fuite, il se vengera des PJ. Et s'il est tué, la Secte de la Flamme Noire le vengera.

Caractéristiques :

- ✦ Fo : 8 (-1) ; De : 13 (+1) ; Co : 12 (+1) ; Int : 18 (+4) ; Sag : 11 (0) ; Cha : 14 (+2)
- ✦ Bonus à l'attaque (bâton de foudre +1) : +5
- ✦ Alignement : N/M
- ✦ CA : 15
- ✦ JS Vigueur : +6
- ✦ JS Réflexes : +5

- ✦ JS Volonté : +9
- ✦ Initiative : +6
- ✦ PV : 41
- ✦ **Compétences :**
- ✦ Alchimie base : 13+4 = + 17
- ✦ Concentration base : 18 0 = + 18
- ✦ Connaissance (mystère) base : 12+3 = + 15
- ✦ Connaissance (Histoire) base : 15+3 = + 18
- ✦ Connaissance des Sorts base : 18+3 = + 21
- ✦ Détection base : 11 0 = + 11
- ✦ Diplomatie base : 13+2 = + 15
- ✦ Fouille base : 12 0 = +12
- ✦ **Dons :**
- ✦ Création de parchemin
- ✦ Création de potions
- ✦ Création d'armes et d'armures magiques
- ✦ Volonté de fer
- ✦ Magie de guerre
- ✦ **Livre de sorts (mémorisé = [X]) :**
- ❖ **Niveau 1 :** Alarme ; Conjuración de monstres 1 ; Armure de mage [X] ; Serviteur invisible ; Identification ; Compréhension des langues ; Charme-personne ; Sommeil [X] ; Projectile magique [X] ; Changement d'apparence [X]
- ❖ **Niveau 2 :** Toile d'araignée [X] ; Image miroir ; Invisibilité [X] ; Motif hypnotique [X] ; Flèche acide de Melf [X] [X]
- ❖ **Niveau 3 :** Vol [X], Eclair [X], Immobilisation des personnes[X], Suggestion [X]





- ❖ **Niveau 4** : Mur de feu [X], Convocation de monstres IV [X] [X], Métamorphose provoquée [X]
- ❖ **Niveau 5** : Téléportation [X], Cône de froid [X] [X]
- ⚡ **Sorts hors école (Flamme Noire)** : Création et entretien de Mur de Force, Résurrection des Morts, Eclair de génie (quand il lance ce sort, le mage se rappelle de tous les sorts qu'il a lancés depuis le début de la journée et peut les lancer une seconde fois, comme s'il ne les avait jamais lancés), Bannissement
- ⚡ **Inventaire (sur lui)** : Potion de soins modérés (300 po), potion de charisme (300 po), Philtre d'amour (150 po), Sérum de vérité (500 po), parchemin de dissipation de la magie (375 po), parchemin de rapetissement (25 po), anneau de protection +1 (2000 po), baguette de charme-personne avec 9 charges (750 po), baguette de projectile magique (fabriquée au niveau 7, 1400 po) bracelets d'armure +1 (2000 po) , amulette d'armure naturelle +1 (2000 po), cape de résistance +1 (2000 po), bâton de foudre +1 (lance un éclair comme un ensorceleur de niveau 5, 42 charges, 6000 po), vêtements noirs de ville, sacs et sacoche de ceinture.

On peut récupérer dans l'antre du mage du matériel comprenant le cabinet de travail complet d'un alchimiste, équivalant à 2000 po, ainsi que beaucoup de toiles glauques d'un goût plus que douteux.

6. CYHESSIL : ELFE PALADIN NIVEAU 7 / 22.673 XP



- ⚡ Caractéristiques : For 13, Dex 19, Con 12, Int 19, Sag 17, Cha 22 (Casque de Lohrzir)
- ⚡ Alignement : Loyal/Bon
- ⚡ Dés de vie : 7d10 (53 points de vie)
- ⚡ Initiative : +4

- ⚡ Vitesse de déplacement : 9 m
- ⚡ CA : 21 ou 19 (à l'arc) (+5 cotte de mailles ; +4 dextérité ; +2 bouclier en acier)
- ⚡ Attaque : épée longue de maître (+10/+5 au corps à corps) ; arc long composite de maître (+12/+7 sur une distance normale, +13/+8 à cheval)
- ⚡ Dégâts des cavaliers : épée longue de maître (1d8+3) ; flèche lourde (1d8)
- ⚡ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ⚡ Jets de sauvegarde : Réf +9 ; Vig +8 ; Vol +8
- ⚡ **Compétences** : Détection +8 ; Perception auditive +7 ; Intimidation +9 ; Escalade +7, Diplomatie +16 (Casque de Lohrzir)
- ⚡ **Dons** : Détection du Mal, Grâce Divine, Imposition des Mains, Santé Divine, Aura de Bravoure, Châtiment du Mal, Guérison des Maladies (1/semaine), Renvoi des Morts Vivants, Destrier de Paladin (cheval lourd de guerre), Vigilance, Arme de prédilection (épée longue), Spécialisation Martiale (épée longue), Guérison des maladies (deux fois par semaine)
- ⚡ Sorts de niveau 1 par jour : faveur divine, soins légers
- ⚡ **Sort de paladin** : Bénédiction de la Marandie (fonctionne comme une Bénédiction normale), Soins des Blessures Légères (il fera passer ces pouvoirs pour : 1) un souvenir de son pays et 2) un don de naissance – il essaiera d'abord de le cacher et de soigner ses amis pendant leur sommeil)

- ⚡ Facteur de Puissance (seul) : 5

Destrier : cheval lourd de guerre – Rohny

- ⚡ Dés de vie : 6d8+18 (45 points de vie)
- ⚡ Initiative : +1 (dextérité)
- ⚡ Vitesse de déplacement : 18m





- ✦ CA : 18
- ✦ Attaques : deux coups de sabot (+9 corps à corps) ; morsure (+5 corps à corps)
- ✦ Dégâts : sabots 1d6+5 ; morsure 1d4+3
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*3 m/1,50 m
- ✦ Caractéristiques : For 20, Dex 13, Con 17, Int 6, Sag 14, Cha 13
- ✦ **Pouvoirs** : esquive surnaturelle, transfert d'effet magique, lien télépathique, transfert de jet de sauvegarde



7. LES GARDES IMPERIAUX

- ✦ Quantité : en général par unités de douze hommes d'armes niveau 1 menés par un sergent niveau 2
- ✦ Dés de vie : 1d8+1 (6 PV en moyenne) ; 2d8+2 pour un sergent
- ✦ Initiative : +1
- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m
- ✦ CA : 19 (+5 cuirasse ; +2 dextérité ; +2 bouclier en acier)
- ✦ Attaques : épée longue (+3 corps à corps) ; hallebarde (+3 au corps à corps)
- ✦ Dégâts : épée longue (1d8+2) ; hallebarde (1d10+2)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ **Particularités** : les Gardes Impériaux se replient en bon ordre dès que trop des leurs sont blessés, en ne laissant personne sur le champ de bataille. La perte de l'officier dirigeant les fera se replier.
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +1 ; Vig +4 (sauf sergent +3) ; Vol +2
- ✦ Compétences : Détection +2 ; Perception auditive +1 ; Intimidation +2 ; Escalade +1
- ✦ Dons : Vigilance
- ✦ Facteur de Puissance de la rencontre : 5

8. LARS DAGGY : BARBARE SQUELETTE NIVEAU 5



Lars Daggy était un fier barbare du Nord qui vécut une vie d'aventures avant de se faire perforer le poumon par une flèche à 27 ans. Les quatre jours qu'il mit pour rejoindre la civilisation pour se faire prodiguer des soins résultèrent en une infection, qui se calma cependant peu après. Dès ce jour, Lars dut abandonner sa vie d'aventures et demanda asile au noble qui l'avait si gracieusement fait soigner. La région était la Marandie, et le noble, Eliénar. Ce dernier accepta de bon cœur la demande d'asile, et le prit assez naturellement à son service comme maître d'armes. Ses colères étaient légendaires, et on se rappellera toujours la tête terrorisée de ses élèves lors des premiers entraînements qui étaient davantage, comme il aimait à les appeler, des « entraînements de tympan » ; la discipline, il fallait qu'elle soit beuglée pour être comprise, selon sa philosophie.

Il mourut un beau jour, âgé de 75 ans, et Eliénar lui fit des obsèques dignes d'un noble. Cyhessil avait quinze ans à l'époque, et pourra raconter tout cela aux PJ lorsqu'il reconnaîtra la hache et l'inimitable façon de se battre de l'ancien ami de son père. Il mettra un point d'honneur à récupérer ses restes et à lui redonner la sépulture de laquelle Jachanita l'a tiré lorsqu'il a eu besoin d'un sergent pouvant impressionner assez la population. Il choisit Lars, pour le respect qu'il inspirait parmi les gens de Marandie (et un poumon endommagé ne peut plus faire souffrir un mort).

Caractéristiques de Lars Daggy :

- ✦ Dés de vie : 5d12+10 (64 points de vie)
- ✦ Initiative : +2
- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m
- ✦ CA : 18 (+6 cuirasse ; +2 dextérité)
- ✦ Attaques : hache à deux mains (+10 au corps à corps)
- ✦ Dégâts : hache à deux mains (1d12+3)





- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ **Particularités** : mort-vivant, Lars ne se rendra pas, selon les ordres de son maître, et se fera détruire pour lui donner du temps.
- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +3 ; Vig +5 ; Vol +2
- ✦ Compétences : Détection +2 ; Perception auditive +1 ; Intimidation +2 ; Escalade +1
- ✦ Dons : Vigilance, Arme de prédilection (grande hache), Esquive
- ✦ Bonus de classe : Rage de berserker (2 fois par jour), Esquive instinctive (niveau 5)
- ✦ Inventaire : Cuirasse +1, Grande Hache de maître, Casque à nasal
- ✦ **Mort-vivant** : immunisé contre les attaques mentales, le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement, les maladies, les coups critiques, les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie, l'affaiblissement de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs. Immunisé contre le froid, dégâts tranchants et perforants divisés par deux.
- ✦ Facteur de Puissance de la rencontre : 5

9. L'ARMÉE DU CONSEIL ELFIQUE



- ✦ Dés de vie des hommes d'armes : 1d8+2 (7 PV en moyenne) ; 2d8+2 pour un sergent
- ✦ Initiative : +3

- ✦ Vitesse de déplacement : 9 m
- ✦ CA : 19 (+5 cuirasse ; +2 dextérité ; +2 bouclier en acier) pour les fantassins, 16 pour les archers (+3 armure de cuir cloutée, +3 dextérité)
- ✦ Attaques : épée longue (+3 corps à corps) ; arc long composite (+4 à distance)
- ✦ Dégâts : épée longue (1d8+2) ; arc long composite (1d8)
- ✦ Espace occupé/allonge : 1,50 m*1,50 m/1,50 m
- ✦ **Particularités** : l'Armée du Conseil Elfique se replie en bon ordre dès que trop des leurs sont blessés, forment spontanément un carré lorsqu'ils sont encerclés et ne laissent personne sur le champ de bataille. La perte de l'officier dirigeant les fera se replier si Cyhessil n'est pas avec eux. S'il est là, ils se mettront directement sous ses ordres, ou sous ceux d'un PJ elfe.

Le lieutenant Amadeum possède les caractéristiques d'un simple sergent.

- ✦ Jets de sauvegarde : Réf +1 ; Vig +4 (sauf sergent +3) ; Vol +2
- ✦ Compétences : Détection +2 ; Perception auditive +1 ; Intimidation +2 ; Escalade +1
- ✦ Dons : Vigilance

Par Père Carmody (pere_carmody@cerbere.org)

Mis en page par Naliah (naliah@cerbere.org)

