

LA FÊTE EST FINIE

Un scénario pour Les Terres d'Arran (Niveau 4)

Auteur : Diwall le Korrigan / Email : diwall.korrigan@wanadoo.fr

PRESENTATION

Le roi Zavig règne sur l'île de Kal'taine, une des cités-état des Archipels. L'île est connue pour être une importante plaque tournante du trafic d'esclaves dans les Terres d'Arran. C'est de cette activité dont elle tire sa grande richesse. Le roi a organisé une semaine de festivités somptueuses pour son troisième mariage. Mais tout ne va pas pour le mieux dans le meilleur des mondes : le mage chargé de conseiller le roi a disparu sans laisser de traces, un navire de l'Ordre du Talion arborant l'emblème de la Banque de Pierre mouille au milieu du port, trois navires de guerre transportant une compagnie de mercenaires attendent en silence au large de l'île et les esclaves qui pourrissent dans les grottes sous l'île observent leurs geôliers avec une lueur d'espoir dans les yeux. Cinq mages vont tous se retrouver sur l'île à ce moment précis, chacun pour une raison différente. La question est : vont-ils réussir à la quitter en vie ?

INTRODUCTION

L'ILE DE KAL'TAINE

L'île de Kal'taine est une des cités-états qui fait partie de la coalition des Archipels. C'est une île rocheuse et dépourvue de végétation. Elle est impropre à l'agriculture et ne possède aucune ressource en métal ou en minerai. Son principal (et seul atout) est qu'elle est de forme circulaire et qu'un bras de mer étroit permet d'accéder à sa zone centrale qui est une large lagune d'eau de mer. Elle constitue un port protégé naturel capable d'abriter une flotte entière.

Depuis le début de sa colonisation, elle s'est considérablement enrichie grâce au commerce d'esclaves dont elle est devenue l'un des lieux incontournables dans les Terres d'Arran. La cité de Kal'taine s'étend en croissant de lune sur le pourtour d'une moitié de la lagune. Tous les commerces locaux consistent à fournir des services aux marchands d'esclaves et aux nombreux équipages de passage.

L'île est étrangement dépourvue de toute forme de fortification la laissant sans aucune défense. Seul un phare sur un piton rocheux isolé marque l'entrée du bras de mer donnant accès à la lagune. Cela ne semble pas inquiéter les trois mille habitants de l'île qui se contentent de hausser les épaules quand on leur en parle avant de rappeler que leur île n'a jamais subi aucune attaque.

Toutes les tâches domestiques ingrates sont réalisées en ville par une armée d'esclaves (majoritairement humains). Ils sont facilement identifiables à leurs vêtements ternes de mauvaise qualité et à leur collier de métal soudé autour de leur cou avec un anneau sur le devant. Il est presque impossible d'ôter le collier sans blesser l'esclave.

LES GROTTES AUX ESCLAVES

Un réseau de grottes s'étend sous une grande partie de l'île de Kal'taine. Il a été creusé par la mer au fil du temps. De nombreux accès immergés à la fois depuis la lagune et la partie extérieure de l'île permettent à la marée d'envahir une partie des grottes à marée haute. Les accès à la surface ont tous été bloqués ou éboulés à l'exception d'une poignée d'entre eux à la pointe occidentale du port. Cette partie du port est le seul endroit fortifié de la ville. Il est destiné à gérer les arrivées et départs des esclaves. Le nombre d'esclaves enfermés dans les grottes oscille entre 500 et 1 500 à la « saison haute ». Ils sont répartis par secteur dans les grottes en fonction de leur propriétaire et de leur « type ».

Les grottes servent de zone de détention pour les esclaves en transit. Des grilles en fer bloquent plusieurs passages vers l'extérieur et cloisonnent le réseau en différentes zones de « stockage ». Étrangement, il n'y a aucune grille qui empêche d'accéder aux parties immergées des grottes. Les esclaves peuvent librement accéder à la mer s'ils veulent tenter de s'enfuir en nageant jusqu'à l'extérieur. Seuls les esclaves les plus fous et les plus désespérés tentent de sortir en plongeant car personne n'a jamais réussi à s'enfuir en passant par la mer.

Parmi les esclaves et les geôliers, ils circulent des rumeurs de créatures monstrueuses qui vivent dans la partie la plus profonde des grottes, au-delà des zones immergées. Ce sont eux qui dévorent tous ceux qui tentent de fuir en passant par la mer. Quand ils ont trop faim, ils viennent même attraper un esclave ou deux au milieu de la nuit. Les geôliers ferment les yeux sur les disparitions et évitent autant que possible de pénétrer dans les grottes au milieu de la nuit. À cause de cela, la majorité des esclaves restent prudemment massés près des grilles d'accès et ne s'aventurent pas très loin dans les grottes de jour comme de nuit. Officiellement, les esclaves disparus se sont noyés en tentant de s'échapper.

LE CULTE DU LEVIATHAN

L'emblème de l'île de Kal'taine ressemble à une pièce de monnaie d'argent avec la forme de l'île : un trou percé au milieu avec un morceau manquant dans la partie basse. Quelque chose semble être enroulé autour de la pièce. Aucun local ne semble capable d'expliquer avec certitude ce qui entoure la pièce mais la plupart des habitants émettent l'hypothèse que c'est une chaîne qui entoure l'île. Seule une poignée d'habitants évoquent le fait qu'il s'agit d'une créature marine serpentiforme.

A l'âge des Fléaux, il existait une multitude de fléaux mineurs. La plupart d'entre eux sont morts, tués par les plus puissants des fléaux lors d'une purge impitoyable. Mais quelques fléaux mineurs ont échappé au massacre en se cachant dans des endroits reculés. L'un d'entre eux est un Léviathan, une gigantesque créature marine qui est venu se lover autour de l'île de Kal'taine avant de s'endormir pendant plusieurs âges. Son corps est maintenant presque indiscernable de la roche qui constitue l'île.

Des siècles plus tard, une tribu de raykenns est venue s'installer dans les grottes qui s'étendent sous l'île. Ils ont découvert la présence du Léviathan endormi et se sont mis à lui vouer un culte. Quand les premiers colons humains sont venus s'installer sur l'île, ils ont passé un accord avec les raykenns : il leur fournissait de la chair fraîche en échange de leur protection. C'est ainsi que les colons ont commencé à prendre l'habitude de faire des sacrifices humains en les abandonnant dans grottes. C'est comme cela que les premiers habitants se sont lancés dans le trafic d'esclaves pour pouvoir honorer leur part du contrat avec les raykenns.

Les habitants de Kal'taine n'ont donc jamais eu besoin de construire la moindre fortification pour protéger leur île. A chaque fois qu'une menace s'est présentée, les raykenns se sont chargés de l'éliminer en échange d'importants sacrifices pour satisfaire leur insatiable appétit de chair humanoïde. Quand le danger est trop grand, les prêtres raykenns connaissent un rituel capable d'éveiller pour de courtes périodes le Léviathan afin qu'il libère sa colère.

Seuls les rois et reines de l'île ainsi qu'une poignée de personnes de leur entourage connaissent l'existence des raykenns et la signification des sacrifices d'esclaves dont les corps sont jetés dans la mer sous les grottes. La salle du trône est étrangement située dans la partie la plus basse du palais royal. En son centre se trouve un large trou de six mètres de diamètre qui donne sur la mer près de dix mètres plus bas. Il s'agit d'un accès aux grottes sous-marines reliées au reste du réseau. Il n'y aucune margelle ou barrière pour empêcher une chute. Le bruit du ressac des vagues berce de manière permanente la salle du trône.

Actuellement, l'intendant Overd est chargé de « gérer » les relations avec les raykenns. Quand il souhaite obtenir un rendez-vous avec ces derniers, il expédie un cadavre dans le puits de la salle du trône avec un cercle gravé sur le front. Quelques heures plus tard, quelques raykenns émergent du puits pour négocier la quantité d'esclaves à sacrifier en fonction de l'importance de la menace à éliminer.

LE ROI DE KAL'TAINE

Le roi Zavig dirige l'île depuis plus d'une quarantaine d'années. Il s'est persuadé au fil des ans que grâce au soutien des raykenns et du Léviathan, il était le plus puissant roi des Archipels, voire même des Terres d'Arran. Il a commencé à délaisser progressivement ses obligations envers l'Assemblée des Archipels : il ne participe plus aux réunions des rois et reines des archipels, il ne verse plus sa participation à l'assemblée et n'envoie plus d'hommes et de navires pour participer à la défense commune des Archipels.

Il s'est fâché avec de plus en plus de personnes ces dernières années. Là où ses prédécesseurs faisaient appel aux raykenns et parfois au Léviathan uniquement en dernier recours, Zavig s'est mis à faire appel à leurs services à tort et à travers. Les raykenns en ont profité pour demander des sacrifices croissants d'esclaves. Le roi possède lui-même une importante flotte de navires négriers mais ses sautes d'humeur lui ont coûté une petite fortune ces dernières années. Il a même dû compenser plusieurs marchands pour les esclaves qu'ils ont perdu à cause des sacrifices.

Pour réveiller le Léviathan, les raykenns ont instauré une règle un peu particulière dès l'origine : en plus du sacrifice d'une centaine d'esclaves, ils ont demandé à ce qu'une personne de sang royal fasse partie des personnes sacrifiées. De nombreux rois et reines consorts ont ainsi perdu la vie brutalement au fil des siècles afin que le Léviathan soit réveillé pour s'en prendre aux ennemis de Kal'taine. De nombreuses tombes dans le caveau familial sous le palais ne contiennent que du vide.

Le roi Zavig a ainsi sacrifié ses deux premières épouses. Lors de la mort de la première, le navire d'un roi des Archipels avec qui il s'était fâché a disparu en pleine mer. A la mort de sa deuxième femme, une flotte de pirates boranns qui étaient en route pour venir piller Kal'taine a été détruite.

UNE FETE COUTEUSE

Pour sceller de sordides transactions commerciales, le roi de Cambrienne a accepté de marier Phiale, sa fille unique, au roi Zavig, malgré le fait qu'elle ait seulement le tiers de l'âge de son futur mari. Elle est donc devenue sa troisième épouse. Une semaine de festivités extravagantes a été organisée dans toute la ville de Kal'taine pour fêter le mariage. Le roi Zavig a dépensé une véritable fortune pour cette fête. Mais les finances de l'île étant en berne

depuis un long moment, il a pris la mauvaise habitude d'emprunter de l'argent à la Banque de Pierre pour financer son train de vie. Et il a oublié de régler les échéances de son emprunt depuis plusieurs mois. L'emprunt pour le mariage a été la goutte d'eau qui a fait déborder le vase pour les banquiers nains.

L'Ordre du Talion a envoyé un navire à Kal'taine avec une représentante de la banque pour réclamer pour la dernière fois le paiement des échéances en retard avec des intérêts majorés. Mais cette dernière s'est faite envoyer paître par le roi Zavig. Elle est repartie jusqu'à son navire en donnant l'ordre aux assassins qu'elle avait amené avec elle de régler définitivement le problème ...

MENACE D'EXTINCTION

Lors de la dernière réunion de l'Assemblée des Archipels, les rois et reines, la reine Aandri de Treeh'vell en tête, ont décidé de faire de l'île de Kal'taine un exemple. Ils ont embauché des mercenaires : la Compagnie Grise. Ces derniers ont embarqué sur trois navires de l'Assemblée à destination de Kal'taine pour apporter un ultimatum au roi Zavig : ce dernier a 24 heures pour régler toutes ses dettes et rentrer dans le rang sinon les mercenaires gris doivent massacrer toute la population de l'île jusqu'au dernier homme, femme et enfant.

La Compagnie Grise est forte de cinq cent homme et femmes majoritairement des humains. Le nom de la compagnie provient des masques de métal gris et lisse que ses membres portent de manière quasi permanente. Les mercenaires gris combattent dans un silence déroutant pour leurs ennemis. Ils ont mis au point un complexe système gestuel pour communiquer leurs ordres. Ils sont réputés être dépourvus de toute forme de pitié et de moral, tuant tous ceux qu'on leur désigne comme ennemis.

BRISER LES CHAINES

Naetha s'est brutalement enfuie de l'académie où elle habitait il y a deux mois. Hantée par des cauchemars récurrents depuis son passage en tant qu'esclave dans les grottes de Kal'taine, elle a décidé de faire quelque chose pour les faire cesser. Elle a pris toutes ses affaires et est montée sur un bateau en direction des Archipels. La hiérarchie de l'Ordre des Ombres la considère comme un déserteur. L'Ordre des Ombres a été informée de sa fuite et a reçu pour consigne de la retrouver et de la ramener pour être jugée.

Naetha s'est dirigée directement jusqu'à Kal'taine. Elle a l'intention de libérer tous les esclaves de l'île et de provoquer une révolte pour tuer tous les esclavagistes et renverser le roi Zavig. Elle s'est débarrassée avant son arrivée de tout ce qui pouvait l'identifier en tant que mage. Une fois au port, elle s'est mise à la recherche de Durkan, le marchand d'esclaves responsable de la destruction de son village. Elle l'a trouvé à la maison close du Dauphin Egrillard. Elle a attrapé un fauteuil et l'a frappé à plusieurs reprises sur la tête et le dos, le blessant gravement. Elle a bien entendu été arrêtée et condamnée aussitôt à l'esclavage. Elle s'est laissée faire sans réagir car cela faisait partie de son plan.

Elle est maintenant en train de fomenter une révolte parmi les esclaves. Elle prépare cela depuis des semaines, repérant les lieux, les habitudes des gardes, cherchant des alliés parmi les esclaves. Son principal bras droit est Mulgok, un ex-mercenaire orc. Elle a réussi à dissimuler son statut de mage jusqu'à maintenant et elle attend maintenant le bon moment pour passer l'action et s'emparer de la ville pour mettre fin au trafic d'esclaves.

LE CONSEILLER DISPARU

Vurdast est un mage alchimiste expérimenté et il était depuis cinq ans maintenant le conseiller du roi Zavig. Il n'a jamais apprécié ce dernier et s'est toujours tenu à l'écart des affaires de l'île, n'intervenant que pour répondre aux demandes de Zavig avant de retourner s'enfermer dans son laboratoire avec son apprenti(e).

Mais depuis la mort de la reine il y a un an et les nombreux malheurs maritimes qui ont frappé les ennemis du roi, Vurdast a commencé à prêter l'oreille aux histoires de créatures monstrueuses vivant sous l'île. Il s'est mis à enquêter pour comprendre ce qui se passait. Il a fouillé les archives du palais, a fait plusieurs visites dans les grottes et a posé toute un tas de questions aux habitants de l'île. Le roi et son intendant ont tenté de lui faire comprendre de moins en moins subtilement qu'il ferait mieux s'occuper de ce qui se passait dans son laboratoire. Mais Vurdast n'a rien voulu entendre. Il a même envoyé son apprenti lui chercher à l'académie de magie la plus proche des livres concernant les mythes et légendes sur les créatures marines.

Une fois son apprenti parti, l'intendant Overd a engagé Elayne, une prostituée de la cité, pour qu'elle se fasse passer pour une esclave afin de séduire Vurdast et d'apprendre ce qu'il savait. Une fois affectée au nettoyage des appartements du conseiller, elle a mis peu de temps à devenir sa maîtresse. Vurdast lui a fait des confessions sur l'oreiller concernant ses recherches qu'elle a aussitôt rapporté à Overd. Quand Vurdast a commencé à préparer des potions de respiration aquatique pour aller explorer les grottes sous-marines, Overd a décidé que le mage avait outrepassé son utilité.

Quand Vurdast s'est aventuré dans les grottes, Overd a prévenu Farnan. Ce dernier a donné quelques armes à des esclaves en leur promettant un meilleur traitement s'il tuait le mage et balançait son cadavre dans la mer. Pris par surprise, Vurdast a été tué avant de servir de repas pour les raykenns.

HEROS

Le scénario a été conçu pour être joué avec ces cinq personnages prêtirés qui sont tous des mages.

NECROMANCIEN

Humain des Empires Austraux

Talent magique : Projectile de Force

Voies : Sombres savoirs, Outre-tombe, Assassinat

Le Nécromancien a été esclave quand il était plus jeune. Avec sa sœur Naetha, ils ont passé plusieurs semaines dans les grottes de l'île de Kal'taine en tant que « marchandises », propriété du marchand Durkan. Le Nécromancien a pu laisser cette partie de son ancienne vie derrière lui mais Naetha ne s'en est jamais complètement remise et n'a pas renoncé à se venger de l'homme responsable de la mort de sa famille et de sa captivité.

ENSORCELEUR

Elfe Bleu

Talent magique : Inspiration

Voies : Envoûtement, Divination, Charme

L'Ensorceleur a été le conseiller du roi de Cambrienne pendant de nombreuses années. Il s'est occupé de l'éducation de la princesse Phiale depuis qu'elle est née et il la considère comme sa propre fille. Quand elle a été promise en mariage au roi de Kal'taine, il était au désespoir d'être séparée d'elle. Quand il a appris que le conseiller de Kal'taine avait disparu, il a fait jouer ses relations pour être nommé en tant que nouveau conseiller du roi Zavig.

RUNISTE

Nain de l'Ordre du Temple

Talent magique : Détection de la Magie

Voies : Mysticisme, Magie Runique, Fourberie

Le Runiste est un membre de l'Ordre des Ombres. Officiellement, il accompagne l'Ensorceleur en tant que représentant de l'Ordre des Mages pour s'assurer que la transition se passe bien. Officieusement, il doit enquêter sur la disparition de Vurdast et découvrir ce qui lui est arrivé. Il doit aussi garder un œil ouvert s'il apprend quelque chose concernant Naetha qui est en fuite et a disparu dans les Archipels.

ALCHIMISTE

Humain des Ruines Nordique

Talent magique : Flamme

Voies : Homoncule, Magie Runique, Chasse

L'Alchimiste est l'apprenti de Vurdak. Il vit de palais de Kal'tain avec son maître depuis cinq années. Les deux mages se tiennent à l'écart de la politique local, se contentant de répondre aux demandes du roi Zavig avant de retourner s'enfermer dans leur laboratoire. Mais Vurdak a commencé à s'intéresser aux légendes locales depuis la mort de la deuxième reine. Cet intérêt a tourné à l'obsession dans ces dernières semaines. Vurdak a envoyé l'Alchimiste lui chercher des livres à l'académie la plus proche. La plupart des livres sont des livres d'alchimie mais une petite poignée sont des livres concernant les mythes et légendes concernant les créatures des océans.

ELEMENTALISTE

Humain des Terres Orientales

Talent magique : Lumières Dansantes

Voies : Illusions, Magie Elémentaliste, Bohème

L'Elémentaliste est l'actuel conseiller de la reine Aandri de Treeh'vell. La reine lui a confié pour mission d'accompagner la Compagnie Grise pour délivrer l'ultimatum de l'Assemblée des Archipels. Il doit aussi apporter un cadeau à la nouvelle reine. Le cadeau est emballé et il ne découvrira son contenu que lorsque la reine Phiale l'ouvrira : il s'agit d'un collier ouvragé en argent ressemblant à un collier d'esclave mais incrusté de pierres précieuses hors de prix. Un petit mot de la reine Aandri accompagne le collier : « Reine ou esclave, la seule différence est le prix du collier. ». L'Elémentaliste est un ami personnel de Vurdast et il lui doit la vie. Il a donc un intérêt personnel à enquêter pour savoir ce qui lui est arrivé.

SCENARIO

SCENE 1 - BIENVENUE A KAL'TAINE



Les Héros débarquent tous au port de Kal'taine le même jour en milieu d'après-midi. A l'exception de l'Élémentaliste qui a voyagé avec la Compagnie Grise, ils arrivent tous sur des bateaux de transports de passagers. Le port est envahi de navires avec des pavillons originaires de toutes les Terres d'Arran. Un navire fortifié du Talion avec l'emblème de la Banque de Pierre flotte au milieu du port, une escouade de soldats nains montant la garde sur son pont.

Malgré l'heure avancée, le port et la ville sont très étrangement calmes. La semaine de fête organisée pour le mariage du roi vient de se terminer la nuit précédente. Les invités se réveillent avec la gueule de bois et se dirigent en titubant vers leurs navires pour rentrer chez eux. La ville porte les stigmates de la fête : des banderoles sont déployées entre les maisons et les rues sont envahies de déchets et de fêtards en train de cuver. Des esclaves avec des vêtements simples et des colliers en métal autour du cou sont en train de nettoyer les rues.

Les trois navires de guerre de l'Assemblée des Archipels viennent s'arrêter au pied du phare à la sortie de l'île. Yorrick et l'Ensorcelleur arrivent jusqu'au port à bord d'une barque manœuvrée par des marins.

Les Héros se retrouvent sur le port à l'entrée de la rue principale qui mène du port jusqu'au palais du roi Zavig. Ils n'ont aucune difficulté à identifier les atours désignant des mages sur leurs camarades. Alors qu'ils discutent du fait qu'ils doivent tous se rendre pour une raison ou une autre au palais, ils voient arriver une délégation de soldats en armure lourde de l'Ordre du Talion qui encadre une diplomate aux cheveux ras et à l'humeur noire. Ils bousculent les Héros sans ménagement pour se diriger vers un canot afin de rejoindre leur navire dans le port. Étrangement, leur navire ne semble se mettre en route tout de suite.

SCENE 2 - RENCONTRE ROYALE

Les Héros remontent la rue principale jusqu'au palais sans autre rencontre notable. Les gardes du palais reconnaissent en eux des mages et les laissent passer sans même les interroger. A l'intérieur de l'étroite cour principale, ils voient un ballet d'esclaves trop préoccupés à courir d'un bout à l'autre du palais pour prêter la moindre attention aux Héros.

L'intérieur du palais est sens dessus-dessous suite à une semaine de fête interrompue. Des invités dorment un peu partout dans des endroits plus ou moins incongrus. Les serviteurs tentent de nettoyer ce qu'ils peuvent mais la tâche s'annonce titanesque.

Que les Héros arrêtent un serviteur pour annoncer leur arrivée ou pas, ils voient bientôt arriver l'intendant Overd qui arrive presque en courant vers eux et qui semble avoir meilleure mine que toutes les personnes qu'ils ont croisé jusqu'à maintenant. Ce dernier interroge les Héros sur la raison de leur présence avant de les inviter à le suivre jusqu'à la salle du trône. Il leur demande de l'attendre pendant qu'il va chercher le roi.

Test de SAG difficulté 15 : Le Héros aperçoit dans un couloir secondaire des traces de sang sur le sol qui ont été essuyées à la va vite. Des assassins du Talion ont tué un garde et ont fait disparaître son corps lors de leur progression dans le palais.

La salle du trône se trouve au milieu du palais au rez-de-chaussée. Elle est plutôt sombre car elle ne possède aucune fenêtre sur l'extérieur. De longues tables occupent les bords de la salle, encombrées par les restes d'une semaine de banquet qui sont en train d'être débarrassés par des esclaves. Au centre de la pièce, se trouve un large trou circulaire de six mètres de diamètre qui donne dix mètres plus bas sur la mer. Ce passage est relié aux grottes sous-marines qui s'étendent sous l'île. Le bruit du ressac résonne continuellement dans la salle. Le plafond est haut et deux galeries surplombent la salle de chaque côté dans sa partie longue.

L'intendant finit par revenir avec le roi Zavig. Ce dernier est à peine présentable. Il est revêtu d'un simple peignoir sombre et est pieds nus. Il a les traits tirés et les yeux rougis par la fatigue. Il vient clairement de se réveiller mais il adopte un ton jovial pour s'adresser aux Héros : « C'est le jour de mon mariage, je suis le plus heureux des hommes. » mais il peut devenir rapidement menaçant si les Héros le provoquent. Ils invitent tous les Héros à profiter de l'hospitalité de son palais, même l'Élémentaliste. Il explique qu'il a encore besoin de sommeil et qu'il leur accordera un entretien plus long le lendemain.

Si les Héros demandent la permission d'enquêter sur la disparition de Vurdak, le roi Zavig leur dit qu'ils sont libres de faire tout ce qu'ils veulent. Si l'un des Héros demandent à voir la reine, Overd va la chercher. Sinon, cette dernière est venue voir par curiosité ce qui se passait et surveille la scène cachée dans l'obscurité d'un couloir d'accès secondaire au trône.

Devant les Héros, Phiale est l'image de la reine soumise et heureuse. Elle sait que son mariage est important économiquement pour le royaume de son père et le roi Zavig lui fait peur : « Vous voyez, ma nouvelle femme va très bien et elle est très heureuse ici, n'est-ce pas ma chérie ? ». Si l'Élémentaliste présente le cadeau à Phiale, cette dernière reste muette mais Zavig apprécie très moyennement la plaisanterie.

Si un Héros demande à Phiale si tout va bien, elle lui répond : « Ma mère m'a préparé toute ma vie à être Reine, je vais lui écrire pour la remercier de ses précieux conseils ». C'est bien entendu un moyen de dire que cela ne va pas bien mais seul l'Enorceleur peut comprendre le message cachée (ou un Héros réussissant un test d'Intelligence difficulté 20 pour se souvenir que la reine de Cambrienne est morte depuis plusieurs années).

Yorrick est resté silencieux et en retrait pendant tout ce temps. Il attend que tout le monde ait fini de parler pour délivrer son ultimatum : « Je suis Yorrick, capitaine de la Compagnie Grise. Je suis envoyé par l'Assemblée des Archipels pour mettre fin à vos errements. Vous avez jusqu'à la tombée de la nuit demain soir pour respecter les obligations qui sont les vôtres envers l'Assemblée : payer vos taxes et envoyer les navires et les hommes rejoindre la flotte commune. Dans le cas contraire, mes hommes et moi débarquerons sur l'île et nous tuerons tous ses habitants, jusqu'à la dernière femme et enfant afin de faire un exemple. » Le mercenaire tourne ensuite les talons et quitte le palais pour rejoindre ses hommes.

Overd et Zavig ne semblent pas être plus inquiets que cela concernant la menace de Yorrick. Le roi se lève péniblement et annonce qu'il se retourne se coucher. Il attrape sa femme par le bras et commence à retourner vers ses appartements. Il ordonne à Overd de bien vouloir gérer tout le fatras.

SCENE 3 – REGICIDE

Pendant la conversation avec le roi, quatre assassins de l'Ordre du Talion se sont glissés dans le palais. Ils ont éliminé les gardes les plus proches de la salle du trône et se sont glissés dans les ombres. La patience de la Banque de Pierre est maintenant complètement épuisée. Trois assassins sortent de l'ombre tranquillement, les armes à la main. Le quatrième reste dissimulée avec une arbalète sur la galerie supérieure. L'un des nains prend la parole : « Nous n'en avons qu'après le roi Zavig, les autres sont libres de partir, ils ne font pas partie du contrat. »

Zavig se met à hurler à la garde sans résultat. Overd se précipite à l'extérieur pour chercher de l'aide. Zavig se tourne alors vers les Héros : « Vous les mages, vous êtes censés protéger toutes les têtes couronnées. Alors faites votre foutu travail. »

Les Héros devraient normalement protéger Zavig et Phiale des assassins. Ces derniers haussent les épaules en voyant les mages entrer dans la danse et se précipitent sur eux les armes à la main. Dès que le quatrième assassin en a la possibilité, il apparaît par-dessus la rambarde de l'étage et tente d'abattre Zavig avec son arbalète. Les Héros peuvent s'apercevoir de sa présence avec un test de Sagesse difficulté 15 juste avant qu'il ne tire. Si Zavig est directement menacé, il n'hésite pas à utiliser Phiale comme bouclier humain. Si des Héros avaient encore des illusions sur un possible mariage d'amour entre les deux, la situation devrait maintenant être claire.

Overd ne réapparaît dans la salle avec des gardes qu'une fois le combat terminé. Zavig et Phiale retournent dans leurs appartements sous bonne escorte cette fois-ci et les cadavres des assassins alignés près du puits au centre de la salle. Les Héros sont libres de se rendre aux appartements de Vurdast.

SCENE 4 – LES APPARTEMENTS DE VURDAST

Les appartements de Vurdast qu'ils partagent avec l'Alchimiste se trouvent à l'arrière du palais. Une barrière magique invisible bloque la porte qui mène aux appartements. Elle est « réglée » pour laisser entrer Vurdast, l'Alchimiste et Elayne. Tout autre personne s'écrase douloureusement le visage contre la barrière. N'importe quel

mage peut modifier la barrière magique avec un test d'Intelligence difficulté 10 pour ajouter ou retirer une personne à la liste des personnes autorisées.

Personne n'est entré dans les appartements depuis deux semaines. La salle centrale est une pièce de vie qui ne contient rien de spécial. Quatre pièces y sont reliées :

La Chambre de Vurdast : Une robe de mage est jetée sur un dossier de fauteuil. Le bas la robe présente une étrange décoloration avec un liserai blanchâtre et une odeur salée. Elle a traîné dans des flaques d'eau de mer lors d'une visite des grottes. Le lit est défait. Il contient deux oreillers et si on regarde attentivement quelques cheveux blonds et longs d'Elayne. L'Alchimiste et l'Élémentaliste savent que Vurdast était chauve comme un œuf.

Le Laboratoire : Une épouvantable odeur d'algue pourrie règne dans la pièce. Vurdast était en train de préparer des potions de respiration aquatique à base d'une algue rare qu'il a fait venir de loin. Il reste une demi-douzaine de doses. Chaque potion permet à une personne de respirer plusieurs heures sous l'eau. Un test d'Intelligence difficulté 15 (10 pour l'Alchimiste) permet de connaître les propriétés de la potion.

Le Bureau : L'Alchimiste sait que son maître tenait un carnet avec toutes ses notes. Tous les tiroirs du bureau ont été ouverts avec la clé par Elayne. Elle a pris le carnet pour le donner à Overd. Vurdast était en train de lire « Histoire & Généalogie des Rois & Reines de Kal'taine ». Ce dernier était grand ouvert sur le bureau. Elayne a renversé un encrier en fouillant le bureau. L'encre a dessiné la silhouette du livre sur le bureau. Elayne a ramené le livre à la bibliothèque mais sa couverture a été tâchée par l'encre. Les Héros pourraient facilement le retrouver s'ils pensent à fouiller la bibliothèque du palais. Une lecture rapide du livre et un test d'Intelligence difficulté 15 permet de noter un détail étrange : à chaque mort étrange d'un roi ou d'une reine consort de l'île, un ennemi de Kal'taine a subi une perte ou un désastre en mer.

La Chambre de l'Apprenti : Cette dernière a été fouillée mais il ne semble rien y manquer.

SCENE 5 – LA MAITRESSE FANTOME

Elayne a quitté le palais le lendemain de la disparition de Vurdast. Elle devait uniquement s'occuper des appartements et des besoins de Vurdast. Plusieurs esclaves l'ont vu discuter dans des recoins sombres avec Overd à plusieurs reprises. Les serviteurs se méfient d'Overd. L'âme damnée du roi est le véritable maître du palais et plusieurs esclaves ont disparu sans laisser de traces après lui avoir déplié. Il faut réussir un test de Charisme difficulté 15 pour les convaincre de leur parler.

Les esclaves sont logés dans des baraquements à l'extérieur du palais, au fond des jardins. Ils occupent d'immenses chambres dortoirs, leurs lits étant simplement séparés par des rideaux. Au pied de chaque lit se trouve un coffre contenant les quelques affaires des serviteurs. Le lit d'Elayne n'a pas été encore réattribué. Dans son coffre se trouvent une pile de vêtements simple et un étrange collier d'esclave avec un système permettant de l'ouvrir et de le fermer à volonté. Avec un test de Sagesse difficulté 10, un Héros aperçoit un bijou oublié sous le lit. Il s'agit d'une boucle d'oreille représentant un dauphin rose. Un Héros connaissant la ville (comme l'Alchimiste ou l'Élémentaliste) peut identifier ce dauphin comme étant l'enseigne de la maison close du Dauphin Egrillard à deux pas du palais.

Elayne est retournée au Dauphin Egrillard où elle a repris son métier de prostituée de luxe. C'est un large bâtiment de trois étages. L'entrée principale est surveillée par deux brutes qui imposent à tous les clients de laisser leurs armes au vestiaire. La propriétaire des lieux est Siosunn, une elfe noire grande et mince aux cheveux courts. Elle dissimule son visage sous un voilage blanc. Elle porte une robe bleu foncé près du corps qui ne lui laisse aucun endroit pour cacher une arme. Ses ongles sont longs et vernis. Ils sont tous enduits d'un poison différent à chaque doigt. L'établissement est un lieu confortable et feutré où officient des hommes et des femmes choisis pour leur grande beauté. Elayne est dans sa chambre où elle se repose seule. Siosunn est bien entendu un maître assassin mais elle dément avoir tout lien avec la disparition de Vurdast. En effet, le roi Zavig fait très peu appel à ses services à son grand désespoir.

Quand Overd a compris que les Héros étaient sur les traces d'Elayne, il a envoyé une troupe de gardes pour la récupérer et la lui ramener. Ces derniers sont entrés par une porte située à l'arrière de l'établissement. Alors que les Héros se renseignent sur Elayne, cette dernière est enlevée dans sa chambre. Les Héros vont devoir intervenir rapidement pour intercepter les gardes. Ces derniers ont pour consigne de la tuer plutôt que de la laisser tomber entre les mains des Héros. En cas de problème, Siosunn sort des ombres pour protéger Elayne.

Une fois Elayne sauvée, elle ne se fait pas prier pour raconter tout ce qu'elle sait. Elle est persuadée qu'Overd est le commanditaire de la disparition de Vurdast. Elle sait sur quoi il travaillait. Elle a donné son carnet de notes à l'intendant et a rapporté l'ouvrage de généalogie à la bibliothèque.

SCENE 6 – BALADE DANS LES GROTTES



La prochaine étape pour les Héros est de se rendre dans les grottes qui sont le dernier endroit où Vurdast a été vu. Farnan, le géolier en chef, ne laisse personne entrer dans les grottes sans son accord. Les gardes de la partie fortifiée du port amènent directement les Héros à ce dernier.

Farnan se montre particulièrement obséquieux avec les Héros et répond à toutes leurs questions. Il essaye d'apprendre tous ce qu'ils savent car dès qu'ils seront partis, il s'empressera d'envoyer un message à Overd pour l'informer. Il finit par les emmener dans les grottes. Près de l'accès principal, les grottes sont aménagées en salles pour les gardes (dortoir, repos, cuisine, armurerie). Au-delà, les grottes sont fermées par des grilles derrière lesquelles s'entassent des centaines d'esclaves dans plusieurs sections.

Farnan les entraîne au-delà des sections enfermant des esclaves jusqu'à une grille donnant sur une section vide. Il leur ouvre la porte et leur dit qu'il va laisser ouverte pour qu'ils puissent revenir (le dernier mot est prononcé avec une inflexion que les Héros ne devraient pas apprécier). Il leur indique que c'est cette section que Vurdast explorait. Il laisse les Héros à leur balade et repart informer Overd.

Le réseau de grottes est labyrinthique. La marée en montant et descendant en modifie la configuration. Les Héros mettent une heure avant de trouver le lieu où Vurdast a été tué. Il y des traces de sang sur le sol. Un des murs présente des traces de brûlure à l'endroit où un feu grégeois a éclaté. Il y a une grotte à proximité avec un accès à la mer. Un des esclaves qui a tué Vurdast a volé une potion de respiration aquatique. Il ne sait pas ce qu'elle fait mais il la garde précieusement sur lui. Si les Héros utilisent la détection de la magie, ils pourraient être surpris de sentir la présence de la potion sur un esclave en passant près des grilles. Un autre esclave a été gravement brûlé. Il est condamné sans les soins que les gardes lui refusent. Ils ont abandonné ce dernier à moitié mort dans un coin des grottes près d'un accès à la mer.

Sur les ordres d'Overd, Farnan emploie la même tactique que la dernière fois. Il arme un groupe d'esclaves avec des armes utilisées habituellement par les gardes et il les envoie tuer les Héros en leur promettant une amélioration de leur sort. Une dizaine d'esclaves arrivent bientôt en courant et en hurlant par plusieurs passages jusqu'à la grotte où se trouvent les Héros. Ils se jettent à plusieurs sur un même Héros pour le jeter au sol et ensuite le larder de coups.

Dès qu'un Héros est en difficulté, Mulgok surgit par un autre couloir pour lui sauver la mise. Il n'a pas d'arme sur lui mais s'empare rapidement d'une arme sur un esclave mort. Une fois les esclaves morts ou en fuite, l'orc les invite à le suivre, il veut leur présenter une amie. Il les emmène jusqu'à une grotte où se trouve Naetha et une demi-douzaine d'esclaves qui sont en train de préparer leur plan d'attaque pour s'échapper des grottes et s'emparer de la ville. Naetha demande aux Héros de se joindre à eux. Ils vont avoir besoin d'aide pour prendre les gardes par surprise et ouvrir les grilles pour libérer les esclaves. Naetha a pour ambition de tuer le roi Zavig ainsi que tous les marchands d'esclaves de la ville.

SCENE 7 – PLONGEE SANGLANTE

Des Héros pourraient avoir l'idée d'utiliser les potions de respiration aquatique pour aller faire une petite plongée dans la partie immergée des grottes. Une tribu entière d'environ cent vingt raykenns vit dans une série de grottes sèches qui ne sont accessibles que par des passages submergés. Plusieurs passages depuis les grottes mènent dans les fonds marins à l'extérieur de l'île. C'est là que dort le Léviathan, son gigantesque corps enroulé autour de l'île.

Les raykenns ne font pas preuve d'une très grande vigilance, persuadé que personne ne serait assez fou pour venir les attaquer ou les espionner. Des Héros discrets peuvent se faufiler avec des tests de Dextérité difficulté 10 sans

être repérés. Ils ne sont pas assez puissants pour éradiquer toute la tribu. Les raykenns restent des créatures très dangereuses, surtout dans l'eau. Par contre, ils peuvent observer une scène intrigante. Des raykenns ramènent les cadavres des assassins du Talion. L'un d'entre eux a un étrange cercle gravé au couteau sur le front. C'est un message d'Overd signalant qu'il souhaite rencontrer leur grand prêtre. Ce dernier part alors avec deux raykenns pour aller rencontrer Overd dans la salle du trône.

SCENE 8 – REGICIDE & REVEIL

Après le départ des Héros du palais, Overd s'est entretenu en privé avec Zavig. Ils ont pris la décision de faire appel aux raykenns pour réveiller le Léviathan et détruire la Compagnie Grise. Il va leur falloir pour cela sacrifier la nouvelle reine mais le roi de Kal'taine n'est pas un homme sentimental. Overd a gravé un cercle au couteau sur le front d'un des assassins nains avant qu'ils soient expédiés dans la mer depuis l'accès de la salle du trône. Il s'est ensuite installé sur le trône pour attendre leur arrivée tandis que des gardes allaient chercher Phiale et la ramenaient de force.

Les raykenns émergent finalement du puits. Le grand-prêtre négocie rapidement l'intervention de son peuple et le réveil du Léviathan contre le sacrifice de deux-cent cinquante esclaves et de la nouvelle reine. Overd n'essaye même pas de négocier et accepte les conditions sans sourciller. Les raykenns s'emparent de Phiale et la jette dans l'eau avant de plonger à leur tour. Overd envoie deux gardes informer Farlan dans les grottes aux esclaves pour le prévenir de commencer à sacrifier en masse des esclaves avant de balancer leur corps dans la mer au fond des grottes.

La situation décrite est bien entendue celle dans laquelle les Héros n'interviennent pas pour la perturber. Les raykenns n'ayant pas pour habitude de se précipiter pour répondre aux demandes des humains, la rencontre dans la salle du trône peut attendre le retour des Héros au palais. Ou bien, ils pourraient suivre les raykenns jusqu'au palais depuis la partie immergée des grottes.

RESOLUTION



Si les Héros décident de soutenir la révolte, ils empêcheront toute possibilité de sacrifice des esclaves nécessaires au réveil du Léviathan. Si les Héros empêchent les raykenns de tuer Phiale, ils empêcheront aussi le réveil du Léviathan.

Sans ce dernier, la Compagnie Grise attaquera la ville le lendemain à la tombée de la nuit et commencera à massacrer tout le monde sans discernement. Les gardes de la ville ne sont pas assez nombreux et assez compétents pour espérer les repousser. Il est impossible de fuir la ville par la mer : les navires de l'Assemblée bloquent l'accès à la partie centrale de l'île et attaquent tout navire qui tente de s'enfuir une fois que Yorrick a délivré son ultimatum au roi. Cette résistance sera d'autant plus difficile si les esclaves se sont révoltés et ont massacré les gardes.

Si les Héros permettent les sacrifices des esclaves et de Phiale, le Léviathan se réveille et détruit en quelques minutes les trois navires de l'Assemblée. Les mercenaires et les marins qui tentent de s'enfuir à la nage sont entraînés sous l'eau par les raykenns pour y mourir noyés.

Le problème est que les mages sont censés respecter une certaine neutralité politique. Les conseillers d'un régent doivent faire de leur mieux pour le servir tout en essayant de maintenir un certain statu-quo. Quant aux Héros, ils ont tous des motivations contradictoires pour intervenir en faveur d'un des camps en présence plutôt que d'un autre. Ces loyautés vont être sévèrement testés à la fin du scénario.

PERSONNAGES

MAJEURS

YORRICK

*Humain Mitan H / Capitaine de la Compagnie Grise
(Combattant NC 4)*

Yorrik est un homme de taille moyenne aux épaules larges. Il a un visage avec des yeux gris, un nez écrasé et une barbe noire et courte. Ses cheveux sont ras. Il ne retire presque jamais le masque de métal gris qui recouvre son visage et donne son nom à la compagnie de mercenaire qu'il dirige. Il commande cette dernière depuis cinq ans maintenant avec une main de fer. Il est parfaitement à la hauteur de la réputation de cruauté et d'efficacité qu'on prête à ses hommes. Il fait régner une discipline de fer parmi ses derniers.



OVERD

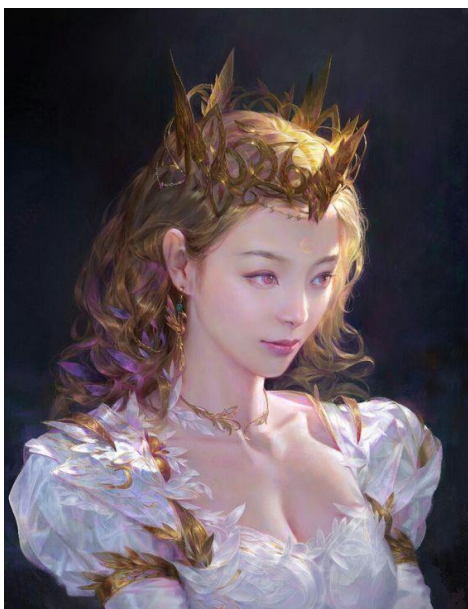
*Humain Mitan H / Intendant de Kal'taine (Aventurier
NC3)*

Overd est âgé d'une quarantaine d'années. Il est de taille moyenne avec le corps mince et athlétique d'un homme bien plus jeune. Il a un visage à la mâchoire carré avec une barbe bien entretenue. Calme et professionnel jusqu'au bout des ongles en toutes circonstances, rien ne semble pouvoir le faire sortir de ses gonds. Il est le serviteur le plus fidèle et le plus dévoué du roi Zavig. Il est notamment son exécuteur des basses œuvres, une tâche qu'il remplit avec une absence totale de moral et de remords.

ZAVIG

Humain Mitan H / Roi de Kal'taine

Zavig est âgé d'une cinquantaine d'années. Il a un visage pâle avec des yeux sombres et des cheveux qu'il coiffe en arrière sur son crâne. Il n'est pas particulièrement expressif mais ses yeux froids et calculateurs mettent souvent ses interlocuteurs mal à l'aise. Ses parents sont morts alors qu'il était encore très jeune. Il a grandi en étant le maître absolu de Kal'taine et cela a eu tendance à faire de lui un être suffisant et paranoïaque. La seule chose qui le préoccupe est sa petite personne, tous les autres ne sont que pions sacrificiables.



PHIALE

Humain Mitan F / Reine de Kal'taine

Phiale est une jeune fille de 17 ans. Elle est petite avec une peau de porcelaine et de longs cheveux blonds. Elle est l'unique enfant du Roi de Cambrienne. Sa mère est morte alors qu'elle était très jeune et son père n'a jamais vraiment eu le temps de s'occuper d'elle. Elle a été élevée par le conseiller mage de son père qu'elle a fini par considérer comme un parent de substitution. Intelligente et timide, elle est foncièrement gentille et n'a pas encore été corrompue par le monde qui l'entoure.

ELAYNE

Humain Mitan F / Prostituée

Elayne est une femme d'une très grande beauté. Ses parents étaient des pêcheurs qui vivaient dans la misère sur une île éloignée. Elle s'est enfuie de chez elle à l'adolescence pour aller chercher une vie meilleure. C'est ainsi qu'elle a fini par arriver jusqu'à l'île de Kal'taine. Sa beauté couplée à une intelligence vive et à une ambition démesurée lui a permis de rejoindre le « personnel » du Dauphin Egrillard, la maison close la plus huppée de la cité. Elle y mène une vie confortable et attend d'avoir amassé suffisamment d'argent pour prendre une retraite dorée.





FARNAN

Nain Ordre des Errants H / Geôlier en chef

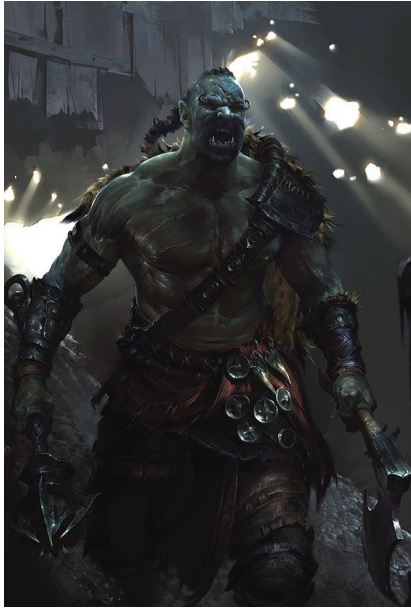
Farnan est né errant dans les abords de la cité de Kernor'Draz il y a cinquante ans. Il a toujours détesté cette vie de servitude sous la botte des nains appartenant aux Ordres. Dès qu'il a été en âge, il est parti pour parcourir le monde, gagnant sa vie par des moyens plus ou moins légaux. Il y a douze ans, il est devenu le geôlier en chef de l'île de Kal'taine. Il est responsable de la partie fortifiée du port où transitent les esclaves ainsi que des grottes où ils sont emprisonnés. Son travail lui procure une joie malsaine en plus d'une confortable paye. Il n'hésite pas à faire preuve de cruauté pour briser toute velléité de rébellion parmi les esclaves dont il a la charge.

NAETHA

Humain Empires Austraux F / Mage Élémentaliste (Mystique NC 4)

Naetha est grande et mince avec la peau sombre qui caractérise les habitants de l'Empire Assanide. Elle a perdu toute sa famille, à l'exception de son(sa) frère(sœur) lors d'un raid d'esclavagiste sur le village de pêcheurs où elle habitait sur la côte nord de l'Empire Assanide. Elle a croupi pendant des mois dans les grottes de Kal'taine, simple propriété du marchand d'esclaves Durkan, le plus riche de l'île. Après avoir été revendue, elle a connu plusieurs années d'esclavage avant d'être rachetée par un mage qui a perçu son potentiel magique et l'a amené dans une académie pour être formée. Elle est devenue une puissante élémentaliste afin que plus personne ne puisse jamais lui dicter sa conduite. C'est une forte tête qui a érigé le mépris des règles au statut de religion personnelle. Son comportement rebelle lui vaut régulièrement des réprimandes de la part de la hiérarchie de l'Ordre des Mages.





MULGOK

Orc H / Esclave (Combattant NC 3)

Mulgok a grandi dans les steppes de l'Ourann. Dernier enfant d'une fratrie nombreuse, il a appris très tôt à encaisser des coups et à se battre pour avoir à manger. Il s'est engagé très jeune dans une compagnie de mercenaires orcs. Quitte à prendre des coups, autant être payé pour le faire. Il a ainsi pu parcourir le monde pendant une quinzaine d'années, donnant plus de coups qu'il n'en recevait. Il a survécu à toutes les batailles dans lesquelles sa compagnie a été impliquée grâce à un mélange d'endurance, de chance et de talent. Mais sa chance a fini par tourner lors d'une bataille contre une cité état humaine du Tarascon. Sa compagnie a été éliminée. Il a été capturé et revendu comme esclave. C'est ainsi qu'il a fini dans les grottes de Kal'taine. Quand il a rencontré Naetha et qu'elle lui a dit avoir un plan pour libérer les esclaves, il a aussitôt décidé qu'elle était sa meilleure option.

MINEURS

ASSASSIN DU TALION

Aventurier NC 2





GARDE DE KAL'TAINE
Combattant NC ½

ESCLAVE
Aventurier NC ½



RAYKENN
Créature – Raykenn

MERCENAIRE GRIS
Combattant NC 2