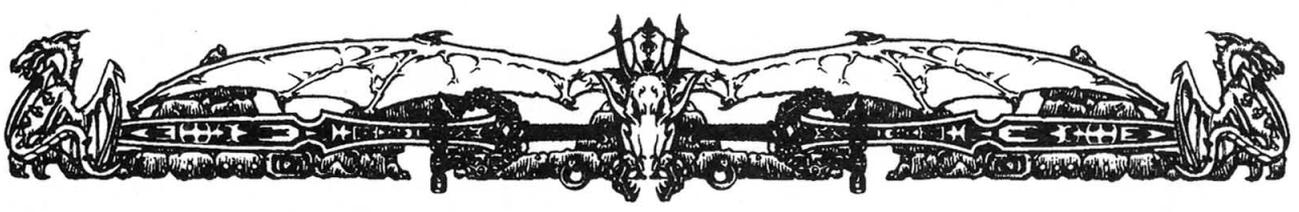


# ELRIC

Les Bannis





# Crédits

Scénario et Production : Thierry Arnould

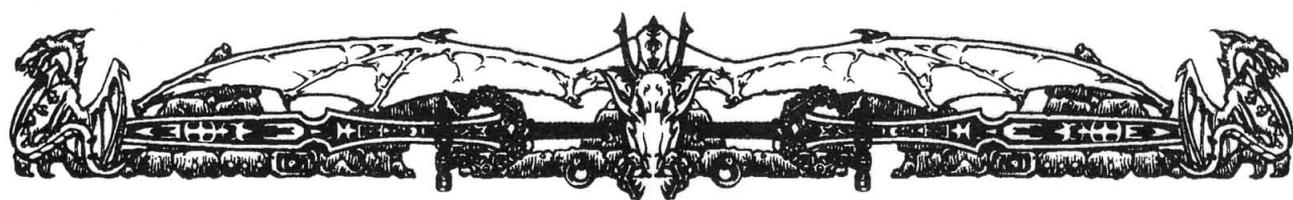
Correction : Samuel Boespflug

Illustration de l'Ecran : Hubert de Larigue

Illustrations Intérieures : Th. Dharkem, J.M. Maquin

Maquette : Philippe Dohr et Sylvain Cordurié





# Les Bannis



## Introduction

Ce scénario est prévu pour 4 à 6 joueurs, de préférence ayant déjà vécu quelques aventures. Des personnages sorciers ou manipulant la magie sont les bienvenus. De même, la possession de quelques éléments ou démons sera nécessaire. Ce scénario, bien que comprenant quelques scènes de combat, est surtout basé sur la réflexion et la diplomatie. Il se déroule en lieu-clos, encore que cette appréciation est toute relative, vue la taille du lieu-clos. Il est divisé en deux grandes parties : Une première assez directive et classique, la seconde étant beaucoup plus basée sur l'enquête, la découverte et le Rôle-Playing. Pour les inconditionnels de la baston, la première partie du scénario pourra être rendu plus «virile».

## Trouver du travail, c'est dur

### Lancer la partie

Ce scénario pouvant parfaitement être intégré dans une campagne, il suffit que votre groupe de joueurs se retrouve à un moment sans trop d'argent, ou en ayant besoin d'une certaine somme d'argent pour une raison ou une autre (caution, amende, équipement spécial ou billet de bateau). Dans ce cas, rendez-vous directement au paragraphe «Une proposition qui tombe à pic». Au cas où vous étrennez ce scénario avec de nouveaux personnages, c'est à vous de se faire rencontrer les joueurs. Ils peuvent être logés dans la même auberge, ou s'il le faut, ils seront engagés séparément par Allius Ahrkaar pour former son groupe. Le lieu où se situent vos joueurs importe peu, et vous pouvez le situer dans une ville qui rentre dans la logique de la campagne. Sinon, considérez que les joueurs et Allius se trouvent dans la ville de Nieva, en Dharijor.

### De Charÿbe en Scÿlla

Au bout de quelques jours, alors que les quelques pièces de bronze de vos Pjs ont fondues comme neige au soleil, et que l'aubergiste chez qui ils logent menace de les mettre à la rue, assénez leur le

coup de grâce en organisant une petite attaque à main armée dès que l'occasion se présente. Il suffit qu'ils soient dehors à la nuit tombée pour qu'un groupe de brigands armés de gourdins leur tombent dessus. Cette embuscade a pour but de les soulager de ce qui pourrait rester de leur argent. Au cas où l'embuscade raterait, où si les Pjs annoncent qu'ils ont laissé leur argent à l'auberge, ils trouveront leurs affaires devant la porte de l'auberge. Bien entendu l'argent a été récupéré par le patron de l'auberge.

### Une proposition qui tombe à pic

Alors qu'ils errent sans but dans les froides et sombres ruelles de la ville, une affiche va venir se prendre dans les pieds d'un des personnages. Elle propose un travail ! Allius Ahrkaar, Marchand, est à la recherche d'un groupe de courageuses personnes pour accompagner un savant dans une mission extrêmement périlleuse, mais bien payée.

Le lendemain matin, ils pourront donc se présenter à la demeure d'Allius Arkhaar. Sa demeure est à la limite de la ville, et consiste en une maison relativement cossue, entourée d'un jardin magnifique. Cette ville est entourée d'une grille en fer forgé dont la porte est gardée par deux guerriers, vêtus d'un uniforme frappé aux armes du Marchand, armes que l'on retrouve un peu partout sur la grille.

Un des gardes demandera que les personnages laissent leurs armes avant de les conduire à travers diverses pièces remplies de meubles de valeur et d'objets d'art, jusqu'au bureau de Allius Ahrkaar.

Allius est tout le contraire du gros marchand replet. La balafre qui lui barre le visage témoigne en sa faveur de sa jeunesse tumultueuse. D'une taille d'un mètre quatre-vingt dix, pour quatre-vingt dix kilos, vêtu simplement d'une chemise blanche en soie et d'un pantalon en cuir retenue par une ceinture dotée d'une grosse boucle en or, son charisme en impose. Et pourtant, Allius n'est pas arrivé à la place qu'il occupe actuellement uniquement par son sens du commerce. C'est surtout son talent à utiliser les autres, et à s'en débarrasser avant le moment fatidique de la paye qui est la raison de son succès.

Allius proposera un siège aux Pjs, et leur demandera s'ils veulent boire ou manger quelque chose. Il est habitué aux négociations, et sait comment mettre ses futurs employés de son côté. Il ne s'étonnera pas des manières frustes, et semblera parfaitement à l'aise avec eux. Il





agira avec eux, comme avec d'anciens compagnons d'armes, ou comme avec des gens du même milieu. En deux mots, il est très agréable. Quand ils seront installés, nourris et désaltérés (si besoin), il leur expliquera en quoi consiste la mission.

« Messieurs, cette mission que j'aimerais vous confier est dangereuse, mais extrêmement rentable. Aussi bien pour vous que pour moi. Il y a deux mois, un vieil homme très instruit est venu me voir avec une foule de documents. Beaucoup de ces documents étaient d'origine Melnibonéenne, et dataient de plusieurs siècles. En particulier, il me montra un récit datant d'il y a près de 400 ans et racontant l'histoire d'une riche famille Melnibonéenne. Cette famille avait été à l'époque à la base d'un complot destiné à faire assassiner l'empereur Charîm le 42ème, 426ème Empereur de Melnibonée.

Malheureusement, ils furent trahis par un des conspirateurs. Le chef de famille fut exécuté après des tortures très longues et très douloureuses, et le reste de la famille, y compris les cousins, tantes et assimilés, furent bannis. Cette famille partit avec beaucoup de ses possessions avant que les hommes de l'empereur ne puissent procéder à une confiscation.

Mais Dorghos, le savant, a réussi à recréer leur errance, et il aurait découvert l'endroit où ils se seraient installés.

J'aimerais donc envoyer un groupe, accompagné de Dorghos, à la recherche de l'endroit où ils ont leurs richesses. Comme je sais que vous voulez savoir ce que vous avez à y gagner, voici ce que je propose : 5000 pièces de bronze par personnes. De plus, je fournis le matériel et les vivres, ainsi que les montures. Enfin, j'offre 1% de ce que vous ramèneriez à chacun. Bien entendu, je suis prêt à discuter.»

Lorsqu'il dit qu'il est prêt à discuter, c'est vrai puisque de toute façon il ne compte pas les payer. Mais il ne sera en aucun cas facile à manipuler. Et la chose sur laquelle il sera quasi intraitable sera le paiement d'une avance. En effet, il n'a pas trop envie de les voir dilapider son argent avant le départ. Il n'acceptera donc aucune avance supérieure à 500 pièces en total (et pas par personne), et encore, uniquement si les Pjs ont une bonne raison (dettes par exemple). De même, il ne leur remettra cette avance qu'au maximum douze heures avant le départ, afin d'être sûr qu'ils ne pourront pas fuir avec la somme. En fait, il espère ainsi qu'ils n'auront pas le temps de la dépenser. Quand à augmenter la récompense, il montera jusqu'à 8000 pièces par personne, et à un total de 20% pour le groupe.

De même, il ne dévoilera pas le lieu où est sensé se trouver le trésor avant que les Pjs n'aient signé le contrat. Eh oui, car en plus il leur fera signer un contrat. Le gros avantage est qu'il n'y a pas de petits caractères quasiment invisibles. Par contre, le langage utilisé est assez calé, et prévoit quasiment tous les cas de figure. Quoiqu'il en soit, si un joueur arrive à déchiffrer le contrat (Jet de Sagacité -15 %), il comprendra qu'ils ont tout intérêt à ne pas essayer de tricher. Un non-respect du contrat leur coûterait cher, pécuniairement parlant, puisqu'ils seraient les débiteurs d'Allius, sous forme d'esclaves, pour une période de 40 ans.

Si les Pjs le lui demandent (parce qu'ils ne savent pas lire ou parce qu'ils ne comprennent pas), il leur expliquera le contenu du contrat, mais d'une façon moins... radicale, en expliquant que vu l'argent en jeu, il est normal qu'il prenne ses précautions.

Le départ étant prévu pour dans deux semaines, il est possible que les joueurs utilisent le problème du logement et de la nourriture pour recevoir une avance. Ce à quoi Allius rétorquera en leur proposant le gîte et le couvert, non pas dans sa villa, mais dans les logements de ses gens (gardes et domestiques), qui habitent dans une maison commune en ville.

## Que faire pendant ces deux semaines ?

### Le Logement

Les Logements des gens d'Allius se situent en périphérie de la ville, dans un quartier où se trouvent les divers casernements des soldats, ainsi que de nombreuses auberges.

Ils consistent en deux bâtiments, tout en longueur, constitués pour les 3/4 d'une salle dortoir, avec des rideaux faisant des séparations autour des vingt lits. Le quart restant est une salle servant de cuisine, laverie et salle de bain.

Les W.C consistent en fait est un paravent en bois au bord d'une rivière située à 30 mètres des casernements. La nourriture étant aux frais d'Allius, une popote est amené pour chaque repas. Il suffit de prévenir le matin le responsable du logement.

### Les Environs

Ce quartier, appelé très justement « Quartier des Casernes », est quasiment une petite cité dans la ville. Il comporte, outre des casernements, des petites maisons pour les officiers et leurs familles, quelques commerces de proximité, des auberges et des logements pour les mercenaires.

La présence continue de personnes armées y étant peut-être pour quelque chose. A part cela, dans un coin du quartier on peut trouver quelques auberges qui restent ouvertes tard dans la nuit, et où l'on peut trouver quelques jeunes filles prêtes à vendre leurs charmes.

## Table des Rumeurs

(Derrière chaque rumeur, il est précisé si elles sont vraies ou fausses)

- Les missions que confie Allius rapportent beaucoup (vrai, mais qu'à lui !)
- Peu de gens reviennent de ces missions (vrai)
- Dorghos (le savant) est un nécromancien (faux)
- Allius fait assassiner les gens qui le gênent (vrai, mais c'est toutefois assez rare)
- Allius projette de renverser le gouvernement actuel de Jharkor (faux)
- Allius a assassiné sa femme (faux)
- Dorghos ne reviendra pas vivant de la mission (il y a de fortes chances)
- Les employés temporaires d'Allius sont favorisés, ils gagnent beaucoup (faux)
- Allius se débarrasse souvent d'indésirables en tout genre (vrai)
- Allius a un magicien à son service (faux, en fait il craint la magie)

Bien entendu, ces rumeurs devront être glissées dans une conversation avec différents hommes d'Allius, lors de soirées bien arrosées.

## Les Bannis





## Les Hommes d'Allius

Allius Ahrkaar a actuellement 32 hommes et femmes à son service. Il y a 10 gardes, 2 officiers, 5 femmes de chambres, 5 domestiques et 10 hommes à tout faire qui travaillent dans les différentes offices réparties dans toute la ville.

### Discussions et Passe-Temps

Les Pjs ayant du temps devant eux, et ayant peu de moyen, resteront sûrement dans le quartier. En discutant avec les gardes ou le personnel, ils pourront apprendre qu'il y a deux auberges qui acceptent de faire crédit (sur la boisson et la nourriture uniquement) aux hommes d'Allius.

Parmi les hommes d'Allius, les seuls à avoir du temps à perdre sont les gardes. En effet, à part les officiers qui sont de service toute la journée auprès d'Allius, et deux gardes qui travaillent une demi-journée à tour de rôle, les autres ne sont là qu'en cas de besoin. Ainsi, ils passent leurs journées à s'entraîner dans la cour des logements, et leurs soirées à écluser des litres de bière dans leur deux auberges préférées (et aussi les deux seuls qui leur font crédit) : «Le repos du guerrier» et «le soleil de Dharijor». C'est là que tous les hommes d'Allius se retrouvent pour dépenser leur solde, soit en boisson, soit avec les jeunes filles (Elles ne font pas crédit !). C'est là que les Pjs pourront discuter avec leurs compagnons de chambrée sur leur employeur.

Quand ils sont sobres ou qu'ils ont encore les idées claires, les Pjs n'apprendront pas grand chose de vraiment intéressant. Par contre, dès qu'ils ont un coup dans le nez, ils ont tendance à faire circuler de nombreuses rumeurs, dont quelques-unes ne sont pas toujours justifiées.

### Le Matériel et Dorghos arrivent

Au bout de dix jours, un homme au service d'Allius va amener le matériel nécessaire à l'expédition. Cela consiste en autant de chevaux qu'il y a de jours, ainsi qu'une carriole pleine de vivres et de matériels divers (tentes, couvertures, cordes, torches, etc ...) tirée par une mule. Il y a aussi une sacoche en cuir qui sera confiée au chef du groupe, ou à défaut à celui qui fera office de guide ou d'éclaireur. Cette sacoche contient des cartes de la région, extrêmement précises. Un chemin a été tracé à l'encre rouge sur différentes cartes. Un jet en Orientation permettra de voir que l'expédition se dirigera vers le Nord, en direction des Marches de l'Ouest. Par contre, ils pourront voir qu'il s'agit d'un voyage de près de 50 jours pour l'aller, ce qui fait un voyage de près de 4 mois, tout compris !

Dorghos arrivera le lendemain matin, suivi par deux jeunes garçons qui portent deux grosses malles. C'est un homme d'une quarantaine d'années, vêtu d'une robe d'érudit, d'un style oriental. Ses traits trahissent son origine de l'Est lointain, encore soulignés par sa longue moustache en fil et sa longue barbichette, tous deux d'un gris poivre et sel. Il porte sur la tête un bonnet d'une forme bizarre, qui fait plus penser à un tas de bout de tissus décolorés qu'à un couvre-chef quelconque.

Au point de vue caractère, Dorghos est un fat prétentieux. Conscient de sa supériorité intellectuelle, il considère toutes les personnes basées sur le physique comme des primitifs, voire des primates. Malheureusement pour lui, Dharijor n'étant pas vraiment un pays d'intellectuel, il a déjà subi la moquerie des habitants. Aussi, attendra-t-il d'avoir quitté la ville pour étaler sa culture et sa suffisance.

Tant qu'il sera dans la ville, il se contentera de prendre les Pjs de haut, se considérant comme le chef de l'expédition.

Il ne loge pas avec le personnel d'Allius, mais à la villa. Ainsi, Allius l'a sous la main, et peut plus facilement vérifier qu'il ne revend pas sa découverte à quelqu'autre aventurier.

## Résumé du Journal de la Famille Hylliyôn'nâ

La Famille Hylliyôn'nâ est une des plus anciennes de Melniboné. Cousins au quatrième degré de la famille de l'empereur, ils sûrent s'inspirer les faveurs de la famille régnante. Leurs fils moururent au combat pour la plus grande gloire de Melniboné, et leurs filles sûrent servir d'épouses obéissantes aux officiers bien placés. Après des années et même des siècles de bons et loyaux services, la famille fût récompensée par l'empereur régnant. Ils se virent offrir des terres des colonies, qui devaient être connues plus tard sous le nom de... Dharijor. Ils régnèrent sur ces terres nouvelles pendant des années. Il y a à peu près 500 ans, alors que l'emprise de l'empire Melnibonéen commençait sérieusement à s'étioler en dehors de l'île aux dragons, un certain Arîmaân Oûrgass, neveu de l'empereur, vint les voir. Usant de son charisme quasi maléfique, il réussit à convaincre Yrmas Hylliyôn'nâ, chef de la famille à l'époque, de rejoindre le complot contre l'empereur de l'époque, Chariîm le 42ème, 426ème Empereur de Melniboné, et grand-père d'Elric. Usant comme prétexte la soi-disante faiblesse de l'empereur, ils décidèrent, avec d'autres, d'assassiner l'Empereur pendant son anniversaire. Mais un des comploteurs les dénonça en échange de récompenses. Lorsqu'ils se présentèrent à la fête d'anniversaire, ils furent mis aux arrêts, et Arîmaân Oûrgass fût mis à mort sur le champ, après avoir subi la torture pendant 48 heures. La semaine suivante, tous les conspirateurs furent jugés et condamnés. Ils subirent la torture pendant une semaine, avant d'être mis à mort. Leurs familles furent condamnées au bannissement et à la confiscation de leurs biens. Mais beaucoup de ces familles n'attendirent jamais le résultat du jugement, et fuirent avant le verdict. La famille Hylliyôn'nâ gagna ses terres, mais beaucoup de leurs esclaves furent rapatriés vers Melniboné.

Le journal s'arrête là, car il fit partie des affaires que les Melnibonéens partis à la recherche des biens de la famille Hylliyôn'nâ ramenèrent à Melniboné. Quelques années plus tard, l'empire Melniboné acheva de s'écrouler et les anciennes colonies devinrent des pays appartenant aux hommes. Néanmoins, il est rajouté par un anonyme, un petit paragraphe.

«La vengeance de Chariîm le 42ème, 426ème Empereur de Melniboné, est complète. Je suis allé sur les Terres de la Famille Hylliyôn'nâ. Il n'en subsiste aucune trace, si ce n'est des cadavres momifiés et affreusement brûlés. Il semblerait que privés de leurs esclaves pour les servir et les protéger, ils aient été rapidement exterminés par les sauvages qui pullulent dans la région.»

Si les Pjs font mine de vouloir s'intéresser de près à l'expédition, que ce soit en «campant» chez Allius, soit en essayant de discuter avec Dorghos, ces derniers les feront attendre un peu, puis s'ils insistent, ils leur permettront d'assister à leurs réunions de «travail».

Ces réunions auront lieu dans le bureau d'Allius, à sa villa. Elles consisteront surtout en des exposés élanés de Dorghos, décrivant pour une grande part son génie et son astuce. Le reste du temps consistera dans l'étude d'un très vieux livre que l'érudit garde dans un coffret de bois richement ouvragé et décoré par des inserts d'écaillés de dragon. Le livre, écrit en Haut Idiome, est en fait une sorte de

## Les Bannis





Journal de la famille Hyllyön' nâ, une riche famille Melnibonéenne (voir résumé du livre). En général, Dorghos étudie directement le livre, pendant qu'Allius travaille sur une traduction. Le but de ces réunions de travail est d'essayer de situer plus précisément le lieu où se fixèrent les bannis. Le livre finit par atterrir dans les mains de l'érudite, par on ne sait quel parcours.

Dorghos, qui possède d'autres documents, réussit à traduire et à reconstruire la quasi-totalité de l'histoire. Il découvre ainsi que la famille avait commencé à construire une forteresse dans l'arrière pays, dont la fonction était de servir de base de départ à une colonisation plus profonde de la région. Cette forteresse se situant profondément dans les forêts des marches de l'Ouest, il suppose que c'est là que la famille se réfugia. D'après lui, il n'y a aucune chance qu'elle soit encore habitée, car située au milieu de nombreuses tribus sauvages et dangereuses.

---

## Le Voyage

---

### Derniers Préparatifs

---

Le jour du départ, Allius se présentera dès l'aurore, accompagné de Dorghos. Il leur fera ses dernières recommandations, plus du style «ne revenez pas les mains vides» que «bonne chance», mais c'est l'intention qui compte. Il confiera aussi à Dorghos une bourse contenant l'argent nécessaire au voyage.

Allius voyagera en conduisant la carriole, escorté par les Pjs. Apparemment, Allius lui fait plus confiance qu'à eux. Une fois les derniers préparatifs finis, et le contenu de la carriole vérifié, la petite compagnie s'ébranlera vers la sortie de la ville.

### Première partie du Trajet

---

La première partie du voyage est en fait le trajet qui pose le moins de problème, puisqu'il se situe dans la partie civilisée de Dharijor. Ce trajet, qui fait à peu près 300 km, ne pose quasiment pas de problème. Il y a des auberges à foison sur la route, et seuls quelques petits incidents peuvent arriver (voir table des événements).

#### Événements

- Une bagarre éclate dans l'auberge pour une raison futile entre deux voyageurs. En quelques secondes tout le monde s'en mêle. Dès le début de la bagarre, Dorghos ira se cacher sous la table. Pendant le combat, aucune arme ne sera utilisée, il ne s'agit que d'une bagarre. Néanmoins, si un des Pjs fait mine de vouloir en utiliser une, faites intervenir le guet. Les Pjs (ou au moins le responsable) sera emmené et jugé. Le tribunal rendra le verdict suivant : Une amende de 2000 pièces de bronze. Le condamné peut payer de suite (s'il a les moyens ou s'il vend son matériel, ou encore en demandant l'argent à Dorghos). S'il ne peut pas payer de suite, il sera mis en prison pour 6 semaines.

- Alors qu'il traverse une petite ville, Dorghos se fait voler le sac contenant le livre par un adolescent. Une folle course poursuite s'engage dans les petites rues de la ville, encombrées d'échoppes diverses.

- Pendant le voyage, les Pjs découvrent une charrette dans le fossé. Un peu plus loin, on peut entendre les cris au secours de plusieurs jeunes filles. Il s'agit en fait des enfants d'une riche famille en voyage qui se sont fait attaquer par des bûcherons. Les jeunes filles sont au nombre de trois et les bûcherons sont cinq. Leurs parents donneront une récompense de 2500 bronzes en remerciement. Et si vos joueurs sont doués, ils peuvent facilement commencer une magnifique

histoire d'amour. Il faudra juste revenir pour la continuer. Bien entendu, il n'est pas question qu'elles se donnent pendant le voyage, ce sont des jeunes filles de bonne famille. Mais, il peut être intéressant de se marier avec une fille dont les parents sont riches et qui, en plus, sont belles.

- Dhorgor apprend qu'un des nobles de la ville où ils font halte possède un manuscrit d'une très grande valeur financièrement et intellectuellement parlant. Il décide de se l'approprier par tous les moyens possibles. Il peut tenter de l'acheter avec l'argent que lui a confié Allius. En cas de refus, il proposera aux Pjs de le voler, quitte à mentir en leur disant que ce manuscrit contient des renseignements importants pour leur mission. En dernier recours, il engagera des voleurs professionnels. Cet interlude pourra se conclure par une fuite rapide de la ville, avec des hommes à la solde de l'ancien propriétaire qui feront tout pour le récupérer.

Tous ces événements devraient vous permettre d'agrémenter agréablement (du moins pour vous) le voyage.

### Deuxième partie du trajet

---

La deuxième partie de ce voyage comprend le trajet qui se situe hors des routes connues, en pleine nature sauvage. C'est le moment pour les Pjs de prendre le bon réflexe des gardes de nuit en alimentant des feux, car les animaux sauvages sont nombreux aux alentours. Tout le talent du maître de jeu sera de réussir à donner l'impression à ses joueurs qu'il y a un changement dans le ton même de la campagne. Les Pjs ont quitté la civilisation et sont maintenant dans la «jungle», même si les forêts de la région sont plutôt du style «Forêt Sibérienne».

En effet, lorsque le convoi va arriver dans cette forêt inconnue, le temps va se dégrader rapidement et tourner à la neige. Les Pjs souffriront souvent des nuits froides. Leur progression dans cette gigantesque forêt de conifères n'en sera pas trop gênée, car les pins et les sapins arrêtent en grande partie la neige. Quelquefois tout de même, le passage de la carriole sera freiné par une congère, ou restera bloquée dans un trou caché par la neige.

Comme cette partie même du scénario n'est pas vraiment primordiale, vous pouvez vous contenter de quelques rencontres avec des animaux sauvages, où vous inspirer des événements cités ci-dessous. Par contre, l'événement souligné devra OBLIGATOIREMENT avoir lieu. son but est de faire rencontrer à vos Pjs des exemples des «sauvages» qui peuplent la région, et qu'ils apprennent à en avoir peur. De cette façon, lorsqu'ils les croiseront un peu plus tard, ils agiront de leur chef dans la direction du scénario.

#### Événements

- Des hurlements de loups accompagnent les Pjs toute la journée. A la nuit tombée, les flammes du feu se refléteront dans une dizaine de paires d'yeux. Les loups se contenteront d'attaquer les chevaux et la mule, montrant par là qu'ils connaissent le danger que représentent les humains. Ils peuvent être chassés par le feu, mais reviendront plusieurs fois dans la nuit.

- Comme l'événement précédent, mais il y a moins de loups et ils attaqueront même les humains, feu ou pas. Pour les caractéristiques reportez-vous page 219 du livre des règles.

- **Les Chasseurs** : Une journée, alors que les Pjs voyagent difficilement dans un brouillard très dense, ils vont tomber nez à nez avec un groupe de sauvages en train de chasser. Dès qu'ils verront les Pjs, ils passeront à l'attaque en poussant de féroces cris de guerre. Ils se batront jusqu'à la mort, sauf un qui devra réussir à s'échapper, afin qu'il

## Les Bannis





puisse prévenir le reste de sa tribu. A la rigueur, les Pjs ne peuvent s'apercevoir de sa fuite qu'en comptant les cadavres à la fin du combat. Un jet de perception réussi par un des joueurs, lui permettra de le voir fuir, mais débrouillez-vous pour qu'il ne puisse pas agir.

## Les Chasseurs Sauvages

Ce sont des petits hommes (1m65 en moyenne) aux cheveux foncés et à la peau matte. Ils sont habillés d'un assemblage de peaux de bête, de plaques de cuir et de plaques d'écorce, formant une espèce d'armure. Leurs armes sont l'arc court, le harpon et le couteau. Leurs visages (et tout leur corps) sont recouverts d'arabesques tatouées, de couleur rouge, jaune et orange, un peu à la façon des pictes. Leurs caractéristiques peuvent vous sembler assez hautes, mais c'est volontaire.

**FOR 17    CON 16    TAI 12    INT 14    POU 15**  
**DEX 17    APP 13**

**Points de Vie : 14**

**Chaos 30                    Balance 0                    Loi 0**

**Modificateur aux Dégâts : +1D4**

**Armes :** Bagarre 70 %, dégâts 1D3+MD ; Lutte 60 %, dégâts spéciaux ; Couteau 95 %, dégâts 1D4+2+MD ; Arc Court 90 %, dégâts 1D6+2+1/2 MD ; Harpon 105 %, dégâts 1D6+2+MD

**Armure :** 1D8-1, cuir et écorce.

**Compétences :** Amorcer pièges 70 %, Déplacement Silencieux 92 %, Ecouter 72 %, Grimper 60 %, Lancer 82 %, Orientation 56 %, Pister 88 %.

• La route des Pjs croise une rivière gelée. La glace est épaisse, mais elle ne supportera pas le poids de la carriole. Le plus proche gué est à 3 jours de marche vers le Sud, mais les Pjs ne le savent pas. Ils peuvent tenter de faire passer la carriole à vide, mais la glace craquera

quand même. Si la mule est attachée, les Pjs auront trois tours pour couper les rênes, sinon la mule ira au fond avec la carriole. Bien sûr s'ils n'ont pas vidé la carriole, tout leur matériel est perdu.

• Une gigantesque bourrasque lève un véritable brouillard de neige, et les Pjs se perdent de vue. S'ils ne pensent pas rapidement à s'attacher ensemble avant de gagner un abri, ils se perdront et devront attendre le jour pour effectuer des recherches. En cas de perte, lancer 1D6 pour chaque joueur et Pnj. Ceux qui font le même chiffre restent ensemble. Pour les autres, plus la différence entre les jets de dés est grande, plus ils sont éloignés. La différence représente le nombre d'heures qu'il faudra pour les retrouver.

• Au détour d'un chemin, la personne de tête tombe face à un loup campé sur ses quatre pattes et montrant les dents. C'est une louve protégeant ses petits. S'il la tue, il découvrira un peu plus loin une portée de 3 louveteaux à peine recouverts de leur duvet. Les abandonner signifie une mort rapide. Si les Pjs décident de les garder, il leur faudra faire très attention à eux. Faites les se réveiller avec un des loups qui fait de la fièvre, obligez les à chasser le lièvre des neiges, ou à trouver du lait (merci les rennes). S'ils s'en occupent bien, récompensez les en les laissant dorénavant se balader accompagnés d'un loup blanc. Vous verrez, cela rajoutera aux spécificités de leur personnage.

## L'Embuscade

A ne faire jouer qu'après la rencontre avec les chasseurs. Après quelques jours de marche dans cette forêt sauvage, les Pjs arriveront à une gigantesque clairière, d'environ 200 mètres de diamètre.

### Mise en place

Des blocs de pierre, d'environ 1 mètre de haut en jonchent le centre, créant ainsi une espèce de coupe-vent, du moins pour des gens couchés. De plus, du bois mort se trouve un peu partout dans cette clairière.



Les Bannis





En fait c'est un piège tendu pour vos joueurs. S'ils réfléchissent, il se rendront compte que c'est une erreur stratégique que de monter un camp ainsi à découvert. S'ils y font attention, tant mieux pour eux, ils éviteront les flèches lors de l'attaque. Ils n'auront alors qu'à trouver un autre lieu où monter ce camp.

Si par contre, ils ne font pas attention, ou qu'ils décident de courir ce risque, ne les en empêchez pas ! Il faut à tout prix qu'ils souffrent pendant l'attaque. C'est le seul moment vraiment directif du scénario, alors profitez en.

## L'Attaque

Qu'ils aient prévus des gardes ou pas le résultat sera le même. Au milieu de la nuit, ils subiront l'attaque de toute la tribu dont sont issus les chasseurs qu'ils ont repérés, et qui a été prévenue de leur présence par le chasseur qui a réussi à s'enfuir. L'attaque se passera de la manière suivante : Vers 2 heures du matin, cinq éclaireurs découvrent le campement des Pjs et l'étudiant. (Prenez les caractéristiques des Chasseurs, mais avec un déplacement silencieux de 130 %, et une compétence de Se Cacher de 115 %.)

Puis vers 4 heures du matin, toute la tribu se mettra en place. Des archers particulièrement discrets (Déplacement silencieux : 100%, se Cacher : 95 %) s'installent à la lisière de la clairière (ou de leur camp, s'ils ne sont pas dans cette dernière) et se préparent à arroser le campement sur l'ordre de leur chef. Ils sont au nombre de 30. En arrière, loin des yeux et des oreilles des Pjs, et donc indétectables sauf par moyens magiques, se trouve le gros de la troupe : 100 guerriers, le chef et un shaman. Au signal du chef, les archers ouvrent le feu sur le groupe, avec pour but de les fixer. Pendant ce temps, les guerriers fontent au corps à corps.

Le Chef quand à lui reste en arrière pour haranguer ses troupes, tandis que le shaman reste avec lui, faisant office de conseiller, garde du corps, et «artillerie» magique si le besoin s'en ressent. Normalement, tout est fini en quelques minutes. Mais pour vos Pjs, il faut espérer qu'ils ont de quoi tenir un moment. (Voir «leur sauver la peau»)

## Les Archers Sauvages

Ils ont le même aspect que les Chasseurs Sauvages, mais ils ne sont vêtus que de fourrures.

**FOR 17    CON 14    TAI 12    INT 10    POU 10**  
**DEX 15    APP 13**

**Points de Vie : 13**

**Chaos 10                    Balance 10                    Loi 10**

**Modificateur aux Dégâts : +1D4**

**Armes :** Bagarre 70 %, dégâts 1D3+MD ; Couteau 75 %, dégâts 1D4+2+MD ; Arc Court 90 %, dégâts 1D6+2+1/2 MD

**Armure :** 1D6-1, Fourrure.

**Compétences :** Déplacement Silencieux 100 %, Ecouter 72 %, Grimper 60 %, Lancer 82 %, Orientation 56 %, Pister 88 %, Se Cacher 95 %.

## Les Guerriers Sauvages

Ils ont la même apparence que les Chasseurs Sauvages

**FOR 17    CON 16    TAI 14    INT 12    POU 11**  
**DEX 15    APP 10**

**Points de Vie : 15**

**Chaos 30                    Balance 0                    Loi 0**

**Modificateur aux Dégâts : +1D6**

**Armes :** Bagarre 75 %, dégâts 1D3+MD ; Couteau 95 %, dégâts 1D4+2+MD ; Masse 102 %, dégâts 1D6+2+MD ou Harpon-Lance 105 %, dégâts 1D6+2+MD

**Armure :** 1D8-1, cuir et écorce.

**Compétences :** Déplacement Silencieux 85 %, Ecouter 72 %, Grimper 60 %, Lancer 88 %, Orientation 56 %, Pister 80 %.

## Yrkrön Niortshc, Shaman sauvage :

Un vieil homme racorni au visage fripé, quasiment perdu dans des fourrures trop grandes pour lui. Il reste tout de même un adversaire redoutable.

**FOR 12    CON 14    TAI 11    INT 18    POU 21**  
**DEX 15    APP 11**

**Points de Vie : 12**

**Chaos 45                    Balance 0                    Loi 0**

**Modificateur aux dégâts :** Néant

**Armes :** Bagarre 40 %, dégâts 1D3+MD, Couteau 72 %, dégâts 1D4+2+MD

**Armure :** 4 points d'armure, grâce à une rune tatouée sur la peau, parmi les autres : Armure Infernale Runique (voir Versets Impies).

**Sorts :** Convoquer Seigneur des Bêtes/Plantes (5) : Roofdrak, Seigneur des Chiens et des Loups ; Confusion (1), Cornes de Hionhurn (1-3), Lever de Lune (1), Furie (1), Marteau Infernal (1-4), Réparer (3).

**Compétences :** Déplacement Silencieux 52 %, Ecouter 72 %, Grimper 60 %, Lancer 82 %, Baratin 98 %, Médecine 78 %, Millions de Sphères 75 %, Sagacité 80 %.

## Comment sauvez la peau de vos joueurs.

### Les Archers

Il faut espérer que vos personnages dorment avec leurs armures. Si ce n'est pas le cas, faites faire un jet d'Ecouter aux personnages de garde. S'il est réussi, ils entendent de nombreux cris de chouette, trop de cris. Cela ressemble fortement à des signaux.

Une fois les flèches parties, faites faire un jet de Chance à vos joueurs, suivi d'un jet d'esquive, et reportez-vous ci-dessous. Le résultat indique le nombre de flèches qui touchent le joueur. Chaque flèche qui touche fait 1D6+3 points de dégâts.

Pour les animaux (chevaux et mule), effectuez simplement un jet de chance (valeur 50%). En cas de raté, l'animal prend 1D6 flèches. Au cas où le résultat sur le dé est égal à 100, on considère que l'animal est mort, soit à cause des flèches, soit par arrêt cardiaque (véridique).

Jet Chance	Jet Esquive	Résultat
Maladresse	Maladresse	1D3 Critiques*
Maladresse	Raté	1 Critique +1D3 Flèches
Raté	Maladresse	1D6 Flèches
Raté	Raté	1D3 Flèches
Raté	Réussi	1D2 Flèches
Réussi	Raté	1D2 Flèches
Réussi	Réussi	1 Flèche

\* En cas de critique en Chance ou en Esquive (ou dans les deux) aucune flèche ne touche.

## Les Bannis





De toute façon, Dorghos recevra plusieurs flèches et mourra quasi instantanément. Une fois cette première volée de flèches lancée, la mission des archers est de rester en couverture à la lisière, pendant que les guerriers chargent au corps à corps. Il s'écoulera environ une minute de silence complet, très stressant pour les nerfs, que les Pjs pourront utiliser pour s'équiper et lever le camp. Une fois cette minute écoulée, des clameurs se feront entendre depuis la lisière de la clairière, et une centaine de guerriers en fourrure chargeront de tous côtés. A ce moment, les Pjs n'ont pas tellement le choix des options. Ils peuvent :

- **Rester sur Place** : Autant dire que face à 100 guerriers, ils ont peu de chance, même aidés par de la magie ou autre. Seule solution : Si un des joueurs est un champion d'une des forces ou si l'un d'eux à prêté allégeance à l'une d'elle, il peut tenter d'invoquer un de ses patrons tutélaires. Les chances qu'il réussisse à l'invoquer étant plus que faibles, faites vous même le jet. Puis attendez le dernier moment pour faire apparaître un démon, juste au moment où le dernier personnage reçoit un coup mortel, ou au moins celui qui a tenté l'invocation. Le démon apparaît, au moment où un des guerriers plante sa lance dans l'abdomen du joueur. Tout devient noir. Rendez-vous directement à la partie concernant «Le Réveil»

- **Fuir** : Les Pjs étant encerclés, il leur faudra d'abord rompre cet encerclement. Le meilleur moyen est de ne pas attendre que les guerriers sauvages arrivent à leur campement, mais de charger ensemble dans une direction, afin d'atteindre la forêt, où les combattants seront à couvert. Bien entendu pas question de prendre les chevaux avec, ni le matériel d'ailleurs, uniquement le minimum vital. En cas de charge de la part des Pjs, il y aura un léger flottement au niveau des sauvages, que les Pjs pourront utiliser pour fuir profondément dans la forêt. Après une course folle, et quelle que soit la direction qu'ils aient prise en partant, ils arriveront face à une grande crevasse. Environ 10 mètres plus bas, on peut apercevoir les reflets de la lune sur l'eau, alors que l'autre bord est à environ 20 mètres. Ils auront beau suivre le bord, aucun passage n'est visible. Parions qu'ils préféreront sauter, plutôt que de prendre 100 sauvages sur le dos. Dès qu'ils toucheront l'eau, ce sera le trou noir. Rendez-vous à la partie «Le Réveil».

**Note** : Comment gérer les combats ? Si les Pjs n'ont pas le dos couvert, soit par un obstacle, soit par un compagnon, ils peuvent être attaqués par cinq adversaires simultanément. Le combat se gère normalement, simplement le Pj peut diviser son attaque sur plusieurs adversaires, de même pour sa parade. Si son dos est couvert seuls trois adversaires peuvent l'attaquer. (voir page 112 du Livre des Règles).

Pour la fuite, faites un jet général d'idée pour les sauvages que les Pjs vont croiser. S'il est raté, les personnages ont l'initiative, s'il est réussi, c'est eux qu'ils l'ont :

- **Les Pjs ont l'initiative** : Pendant leur fuite faites apparaître un guerrier ou un archer en face du joueur. Comme il a l'initiative, il peut frapper un coup, avant de continuer à fuir (sauf s'il préfère en finir, auquel cas cela devient un combat normal).

- **Les Sauvages ont l'initiative** : Chaque Pj rencontre 1D3 adversaires en face d'eux. Le combat se déroule normalement.

Un bon conseil : Trichez ! Sous couvert de vérifier les personnages avant la partie, notez leur protection et leurs points de vie. Lorsque vous déclarez des dégâts, demandez le jet d'armure avant d'annoncer les dégâts, puis minimisez les si besoin pour que seuls 2 ou 3 points passent. Débrouillez-vous pour qu'ils arrivent à zéro, et

non pas en négatif. Par contre, s'ils ne veulent pas comprendre le danger, et que certains parmi eux font mine de vouloir tuer 100 sauvages (et le reste), alors n'hésitez pas non plus. Une bonne blessure grave leur fera les pieds (voir page 90, Règles de Base). Dans tous les cas, si un de vos Pjs meurt, considérez qu'il tombe dans le coma, puis rendez vous à la suite du scénario, au moins pour lui.

Un autre bon conseil : Pour éviter que vos personnages se rendent compte du côté «directif» de cette première partie, débrouillez-vous pour que les personnages se séparent, et occupez-vous de chaque joueur séparément, en leur interdisant de discuter entre eux en dehors de la table. Reportez-vous ensuite au chapitre «Le Réveil».

## Un Nouveau Royaume

Cette seconde partie est plus basée sur le Rôle-Playing des personnages, et donc des Pnjs. Le reste du scénario est surtout une intrigue «Politique». Les petits chiffres représentent des indices, ou des questions que les Pjs pourraient se poser. Référez-vous au chapitre «Les Indices».

### Le Réveil

Quel que soit la manière dont les Pjs ont fini la première partie (par le torrent ou en ayant été blessés ou presque tués par les sauvages), ils se retrouvent donc normalement dans le coma. Même s'ils ont été séparés, ils se retrouveront de toute façon dans la même chambre.

Première constatation : Les Pjs se réveillent dans un lit à baldaquin, assez grand, et dont le ciel est composé d'une grande tenture décorée. Ils sont dans une grande salle, constituée d'un plafond formé de grands blocs de pierres passés à la chaux. Une odeur douceâtre et quelque peu entêtante règne alentour. Les murs sont constitués de panneaux de bois sombres, décorés de tapisseries variées, mais dont les tons dominants sont le beige, le rouge et le pourpre. D'épais tapis recouvrent un sol dallé. Dans les coins de la pièce, des braseros en métal noir torturés sont allumés et laissent dériver une fumée qui semble couler vers le sol et y stagner. Enfin, au milieu d'un des murs on peut voir une épaisse porte faite d'un bois clair, presque blanc, et couverte de ferrures faites d'un métal ressemblant à de l'argent.

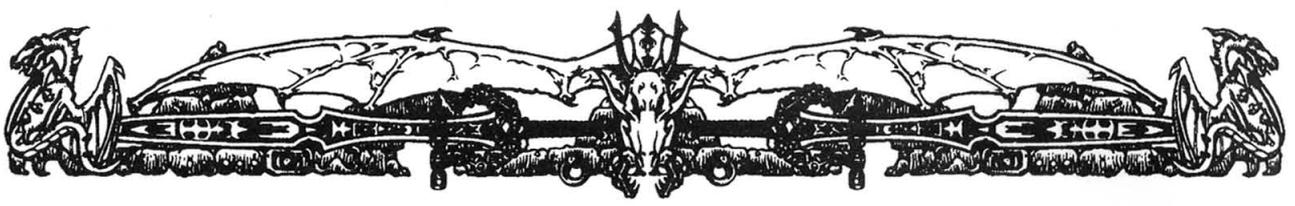
Les Pjs eux mêmes sont revêtus d'espèces de chemises de nuit, simples mais confortables. Ils ne ressentent aucune douleur, et leurs blessures semblent dater de plusieurs semaines. Elles sont toutes cicatrisées, et semblent en voie de guérison.

Nulle part on ne peut voir trace de leurs armes ou de leurs vêtements. Après quelques instants, les Pjs seront à même de se lever et d'errer dans la pièce. Néanmoins leurs esprits resteront brouillés, et une forte migraine leur enserrera le crâne. Sur la table, il y a deux carafes en cristal ainsi que des verres. Une d'elle contient de l'eau, l'autre un vin rouge très sucré et très liquoreux. La porte est fermée, mais la fenêtre peut être ouverte. Par cette dernière, ils pourront voir qu'ils sont du côté du mur extérieur d'un grand bâtiment de pierres sombres, et que le sol est à environ 30 mètres en contrebas. Sinon le reste n'est que forêt à perte de vue.

### Première Visite

Dès que les Pjs commenceront à faire du bruit (involontairement ou non), ils entendront du bruit dans la serrure. Après un moment, deux personnes rentreront dans la pièce. Les deux ont des traits légèrement melnibonéens, mais une d'elle semble avoir la quarantaine, et est richement vêtue d'une grande robe de velours noir, rehaussée de





perles et de pierres précieuses. L'autre doit avoir quatorze ans, et est vêtue de haillons plus que de vêtements. Elle porte un plateau de bois sur lequel repose des bandages et des petits pots.

La petite ne parlera à aucun moment, alors que la plus âgée se contentera de prononcer des phrases simples, et uniquement avec les soins qu'elle procurera aux Pjs. Aux questions que lui poseront les Pjs, elle répondra par : «On vous expliquera plus tard».

Une fois les soins terminés, et les bandages changés, elle jettera une poignée d'herbes dans les braseros, puis elle sortira. Rapidement, la fumée des braseros fera effet, et les Pjs commenceront à se sentir fatigués, et n'auront qu'une envie : se coucher. S'ils ouvrent la fenêtre, cette impression disparaîtra, mais au bout de quelques heures, leurs blessures commenceront à se rappeler à leurs bons souvenirs, et ils se sentiront très mal en point.

## Explications

Le lendemain, trois personnes pénétreront dans la pièce, suivis par la petite fille en haillon de la veille. Cette dernière porte un plateau recouvert de fruits, fromages et pains, ainsi que ce qui semble être de la viande séchée. Elle le posera sur la table avant de s'éclipser, tandis que les 3 personnes s'installent à la table, semblant attendre que les Pjs daignent s'occuper d'eux.

En les regardant de plus près les Pjs pourront se rendre compte qu'il s'agit de deux jeunes hommes et d'une jeune fille. Leurs traits sont assez semblables, dénotant leur appartenance à la même famille, et ils semblent melnibonéens.

En fait, ils sont habillés de la même manière, ont tous les trois les cheveux longs, et seul un examen attentif permet de reconnaître la jeune fille. Ils sont habillés de pantalons en cuir, assez moulants, de hautes bottes, et de chemises bouffantes brodées. Un simple bandeau en argent tient leurs longs cheveux noirs. Les deux garçons portent une dague melnibonéenne finement ouvragée au côté, mais la fille ne semble pas armée. Une fois ces derniers installés autour de la table, il prendra la parole.

«Bonjour, je suis Mardruc, et voici mon demi-frère Gilliaar et ma soeur Serima. Bienvenus à la Forteresse des pleurs. Nous vous avons récupéré sur les rivages de la Bekiia, blessés et à moitié morts de froid. Notre mère vous a soigné. Vous êtes ici depuis deux semaines, mais vous avez dormi tout le temps, afin de permettre à votre corps de récupérer. Nous avons été envoyés ici pour répondre à vos questions, aussi je vous écoute».

## Questions, Réponses

Ce petit paragraphe présente les questions que vos Pjs auront le plus de chance de poser, et servent en même temps d'explications générales. Si vos Pjs posent une question qui n'y est pas, improvisez !

• *Comment sommes-nous arrivés ici (s'ils n'ont pas plongé d'eux-mêmes dans la rivière) ?*

C'est la méthode des Kianu, les sauvages que vous avez croisés, avec leurs victimes. Normalement personne ne résiste à la rivière, vivant ou mort.

• *Où est Dorghos ?*

Nous sommes désolés, mais il était mort au-delà de toutes possibilités médicales.

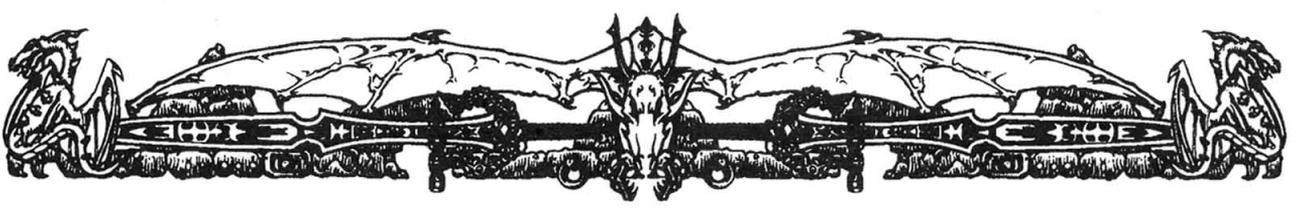
• *Où sont nos affaires ?*

Vos vêtements n'étaient plus récupérables, aussi les avons-nous jetés. Vos armes et votre équipement sont à l'armurerie. Mais vous n'en aurez pas besoin, ici.



## Les Bannis





• *Où est le livre ?*

Nous avons récupéré notre bien et nous vous remercions de nous l'avoir ramené.

• *Qui êtes-vous ?*

Nous sommes les descendants de la famille Hylliyôn'nâ, dont les ancêtres furent bannis

• *Quand pourrons-nous partir ?*

Jamais, je le crains. Non pas que nous ne voulions pas, mais un de nos ancêtres avait mis en place un mur magique autour du château et de ses terres, afin de repousser les sauvages. Mais à sa mort, le mur ne s'est pas dissous, et nul ne sait comment l'enlever. Il y a bien des passages, mais ils sont rares et quasiment impraticables. Beaucoup ont essayé, aucun n'y est arrivé.

• *Mais pourquoi n'enlevez-vous pas ce mur ?*

Pour deux raisons : La première est que nous ne savons pas si nous pourrions le remettre après, car c'est un sort très complexe. La seconde est que notre mère, qui est pourtant une grande sorcière, ne sait pas comment l'enlever. Le point nodal de ce sort peut être n'importe où dans la forteresse. Mais attendez et venez voir, vous comprendrez mieux. Les Pjs et leur escorte suivront un grand couloir sombre, fait du même genre de pierre noire que le reste de la forteresse. L'éclairage n'est prodigué que par quelques meurtrières éparées et quelques rares chandelles accrochées aux murs.

Après avoir suivi le couloir sur près de cent mètres, ils débouchent sur un grand escalier d'une largeur imposante. Les Pjs et leurs guides vont ainsi monter environ cinq étages, puis prendront un plus petit escalier en colimaçon qui monte dans une tour. Ils atterriront enfin sur une plate-forme culminant à près de 300 mètres d'altitude, cinglés par un vent froid. De la neige est visible sur les créneaux, mais la plate-forme a été balayée. Devant les joueurs ébahis, un panorama incroyable s'étale. La forteresse s'étend quasiment à perte de vue, et on peut apercevoir plusieurs cours. Certaines de celles-ci ont l'air de posséder des poulaillers, des étables ou des clapiers. A l'extérieur de la ville-forteresse, il est également possible d'apercevoir des champs et des vergers recouverts de givre ainsi qu'une délimitation circulaire sous la forme d'un dôme flou.

«Voilà la Forteresse des Pleurs, ainsi appelée car nos ancêtres ont été fort aigris lors de leur bannissement. Au fur et à mesure du temps nous l'avons agrandie pour pouvoir loger tout le monde. Nous devons à présent vous laisser. Promenez-vous, mais évitez les étages inférieurs, ainsi que les appartements familiaux, pour votre propre sécurité.»

Ils ne répondront à aucune question, et laisseront les Pjs en plan.

Dès cet instant, ils seront libres de faire ce qu'ils veulent. Vous trouverez ci-dessous quelques événements pour émailler leur visite. N'oubliez pas que la forteresse est gigantesque. C'est comme se promener dans une ville complètement fermée, s'ils ne prennent aucun moyen pour se repérer, ils risquent de se perdre. De même, si les couloirs principaux sont éclairés, certains autres ne le sont pas, car personne n'y va.

• Les Pjs arrivent dans un couloir sans issue, mais dont le fond semble en cours de construction, comme si on prévoyait de l'allonger encore. Une vingtaine de niches sont creusées dans les deux murs, et semblent fermées par des parois cristallines. A l'intérieur de chaque niche, il y a un corps embaumé, paré de ses plus beaux habits qui reposent dans son dernier sommeil. Un rapide examen permettra de voir que les corps les plus anciens sont melnibonéens, mais que vers le bout du couloir, certains ont perdu quelques-unes des caractéristiques

physiques de cette race. Un corps attirera aussi leur attention par son aspect bizarre : celui d'un homme assez âgé, Melnibonéen pur. Une fois regardé de plus près, on peut remarquer qu'il s'agit d'une statue de cire, et non d'un cadavre.

• En essayant de rentrer dans un couloir, une vapeur froide semble couler d'une tête démoniaque sculptée, placée dans la clef de voûte. En arrivant au sol, elle se reconstitue sous la forme d'une gargouille (un démon de protection), qui leur interdit le passage. Dès qu'ils se sont éloignés, il retourne dans sa sculpture. Le fait d'essayer de passer rapidement ne fonctionne pas. Il n'attaque que s'il est attaqué, se contentant le reste du temps de bloquer le passage. C'est dans cette aile que se trouve l'armurerie, et seul un des maîtres peut y entrer.

• Les Pjs découvrent une grande salle de bal à l'abandon. Elle est gigantesque, et son plafond culmine à près de 50 mètres. Il est recouvert d'une fresque magnifique, et le reste de la salle est couvert de dorures et de peintures murales qui sont de véritables oeuvres d'art. Un gigantesque lustre en cristal surplombe un parquet en bois précieux, faisant office de piste de danse. Dans un coin, sur le sol en dessous d'un grand escalier, une tache sombre est visible. Tout autour, des bougies noires sont allumées, et il y a un gros résidu de cire. (En fait, un des enfants de la matriarche s'est tué en tombant de l'escalier, il y a quelques années).

• Des catacombes : En descendant un escalier, les Pjs arrivent dans une pièce assez simple, dans laquelle on peut trouver des espèces de tombeaux. La pièce est éclairée par de nombreuses torches, et de nombreuses personnes y sont en réunion. Quand ils arrivent dans la pièce, ils peuvent entendre la phrase suivante : « il faut en finir une fois pour toute avec la sorcière ». Dès qu'ils sont repérés, les « rebelles » se taisent. Ce sont tous apparemment des « serveurs » de la forteresse.

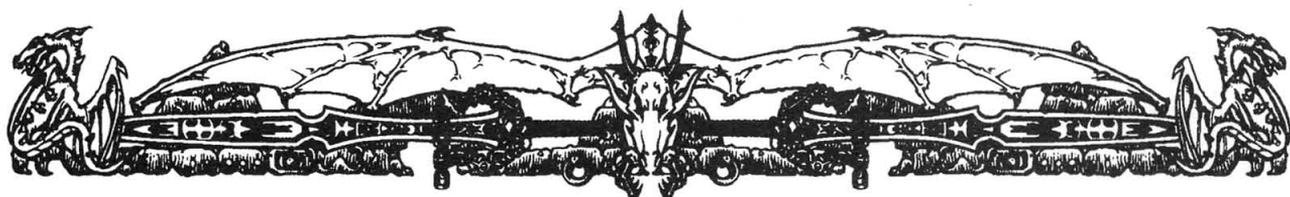
• Rencontre avec la Matriarche : Au détour d'un couloir, les Pjs tombent nez à nez avec une Melnibonéenne à la beauté mystérieuse. Elle semble encore assez jeune, même trop jeune pour être la mère des trois melnibonéens que les Pjs ont déjà rencontré. Elle a de longs cheveux noirs qui descendent jusqu'à la taille, et ses yeux sont d'un noir profond. Derrière elle, on peut apercevoir un démon de 2 mètres, à l'ossature massive, en train de porter des caisses. En voyant les Pjs, elle s'arrêtera et les dévisagera. Elle s'attardera sur le personnage dont les caractéristiques physiques sont les plus importantes, ainsi que sur celui qui a le POU le plus élevé, comme si elle pouvait lire directement leur âme. S'il y a une femme dans le groupe, elle subira elle aussi cet examen. Elle leur souhaitera à tous le bonjour, s'enquêrera de leur santé, avant de continuer son chemin, toujours suivie par le démon.

• Rencontre avec le consort de la matriarche : Au hasard de leurs pérégrinations, les Pjs sont attirés vers une pièce d'où s'écoule un fumet divin qui réveille leur estomac. La pièce est en fait une grande salle à manger, où se trouve une grande table recouverte de victuailles. Plusieurs flacons de cristal semblent contenir divers vins. Un seul homme est pour le moment installé à table. Il est habillé comme quelqu'un qui revient de l'extérieur et semble assez costaud. Il porte une grande barbe grise, et doit avoir dans les 50 ans. Il se présentera comme étant Marcus, le consort actuel de Dame Hylliyôn'nâ. Ses manières sont frustes, et il les préviendra gentiment de ne pas s'approcher d'elle, sans quoi... !

• Leur escorte : Alors qu'ils errent sans but, ils peuvent entendre de la musique qui provient d'une salle. En y entrant, il leur faudra quelques instants pour s'habituer au manque de lumière, puis ils distingueront les trois Melnibonéens qui leur ont fournis les explications. D'étranges vapeurs flottent dans la pièce, et la musique est fournie par une esclave qui joue de la musique. Rapidement les vapeurs prendront la tête aux Pjs, qui se sentiront dans un état bizarre, oscillant entre le sommeil et l'excitation. Les trois jeunes sont affalés sur des coussins.

## Les Bannis





## Les Evénements

Le reste du scénario est très ouvert, et sa chronologie dépendra beaucoup des actions des joueurs. C'est pourquoi les événements qui vont s'enchaîner suite à l'arrivée des Pjs sont seulement décrits, sans liens de causes à effets. A vous de les faire jouer quand le moment vous semblera propice.

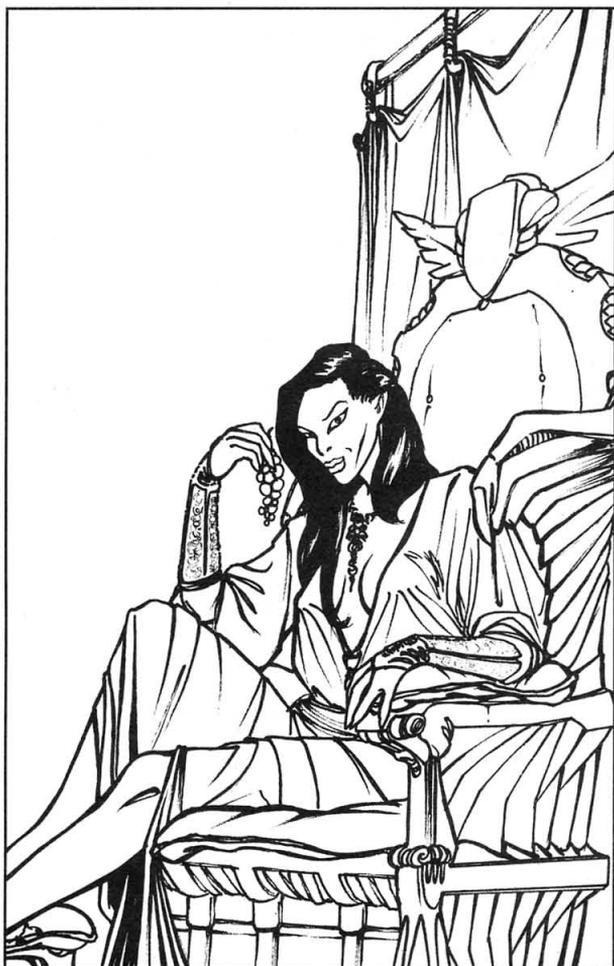
Pour chaque événement, il est toutefois précisé si un autre événement est nécessaire pour que celui-ci ait lieu.

### La Matriarche

#### La Rencontre

Les Pjs seront appelés, où qu'ils se trouvent, afin qu'ils se rendent aux appartements privés de Dame Trillda.

Ils seront donc conduits vers un couloir qui mène directement à une aile du château. Puis ils seront introduits dans les quartiers de la Dame. Ces derniers regorgent de richesses, de tableaux et de tentures Melnibonéennes, d'objets en or. La Dame est installée dans un fauteuil et semble les attendre. Elle leur indiquera un divan, puis prendra la parole.



«Eh bien Messieurs (Dames si nécessaire), comme vous avez pu l'apprendre, du moins je le suppose, je suis ici la Reine dans mon Royaume. Et comme vous avez pu l'apprendre aussi, vous ne pourrez plus repartir. Votre futur s'annonce donc plutôt sombre pour vous, sauf si vous savez être diplomates. Certains parmi vous m'intéressent, et leur approbation permettra à tous de vivre correctement. Il n'y a dans cette forteresse que deux possibilités : Maître ou esclave. Les personnes qui m'intéressent sont les suivantes...». Elle indique à ce moment les deux personnages déjà repérés dans les couloirs, où si cela n'a pas été fait, celui qui possède le plus grand POU et celui qui possède les caractéristiques physiques les plus importantes. S'il y a une femme dans le groupe elle lui fera la même demande. Elle priera les personnages qui n'ont pas été choisis d'aller attendre à l'extérieur de la pièce. Puis elle verra chacun des personnages choisis un par un, et s'adressera à eux en ces termes :

#### A l'avatar physique

- «Vous êtes jeune et beau, et j'aimerais que vous deveniez mon nouveau consort. Vous aurez une place qui vous amènera pouvoir et richesse, même si ce n'est qu'à l'intérieur de cette forteresse, en échange d'un peu de tendresse et de prouesses amoureuses. Prenez votre temps pour y réfléchir et revenez me voir...»

- Ce personnage est le plus heureux, car c'est exactement ce qu'elle veut -aucune anguille sous roche-

#### A celui qui a un fort POU

- «Vous me semblez prometteur dans les domaines magiques, et j'aimerais que vous deveniez mon apprenti, afin de prendre ma place au cas où. Je suis douée dans la Magie, et vous pourriez devenir un grand sorcier, peut-être capable, un jour qui sais, de lever le Bouclier. Prenez votre temps pour y réfléchir, et revenez me voir...»

- En fait elle veut sacrifier ce personnage afin de récupérer son Pouvoir pour ses expériences.

#### A la femme

- «Vous êtes belle, intelligente et forte. Je voudrais que vous réfléchissiez à votre avenir, bloquée dans cette forteresse. Peut-être qu'un de mes fils pourrait vous servir de compagnon, afin que votre descendance redonne un sang neuf à notre famille. Vous auriez tout à y gagner. Mais prenez votre temps pour réfléchir et revenez me voir...»

- C'est tout à fait le cas. Ce qu'elle «oublie» de préciser, c'est que son intention est de faire d'elle une véritable pondueuse. Elle espère bien que tous ses fils pourront avoir des descendants de cette femme, et une fois cela fait, elle compte lui faire redonner un peu de sang neuf aux esclaves aussi, en l'offrant à un ou deux (voire plus) mâles. Puis elle congédiera tout le monde avec un dernier «Réfléchissez bien...»

Les Joueurs seront libres de discuter entre eux et pourront lui donner leurs réponses quand bon leur semblera. En cas de réponses négatives voici ses actions :

#### Pour son Futur

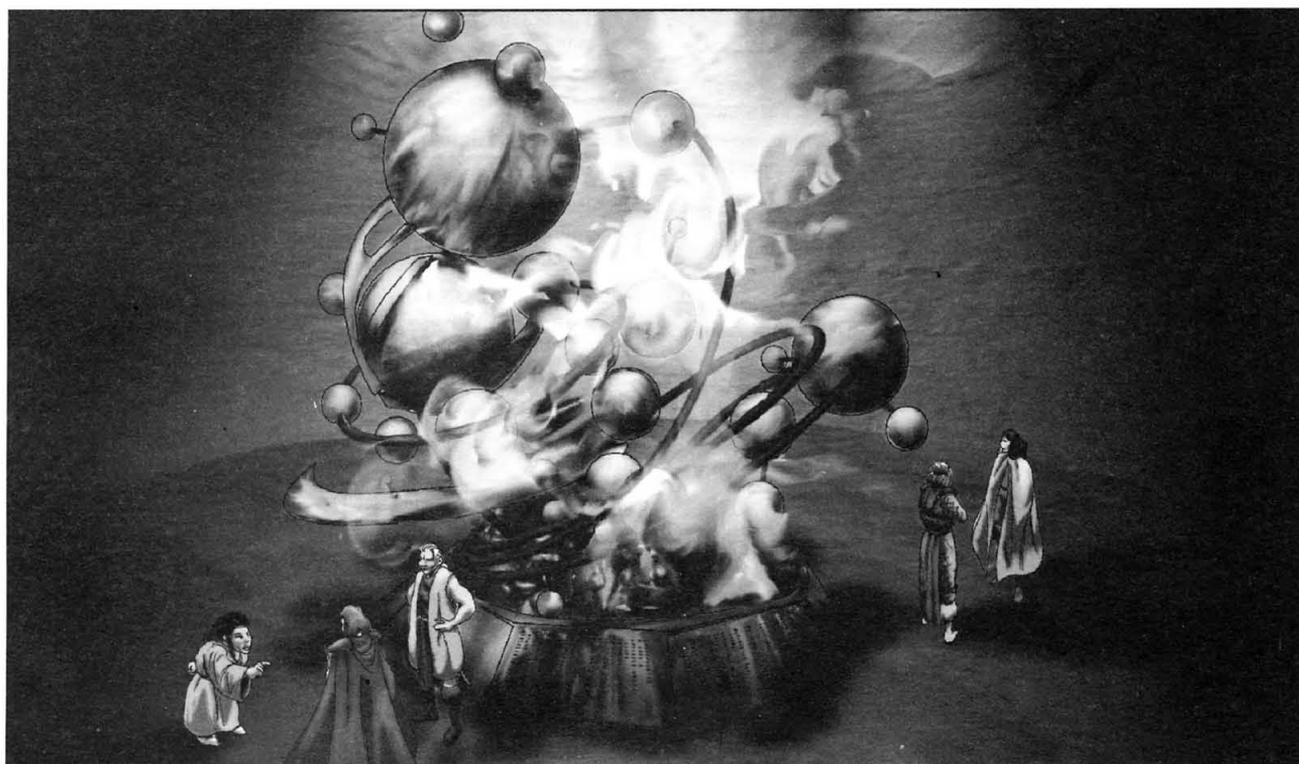
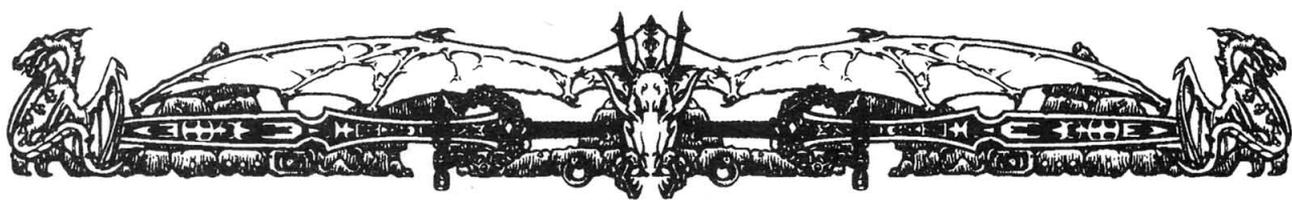
Elle tentera toutes les manoeuvres de séduction qu'elle connaît. Bien qu'elle ait plus de 400 ans (même si elle en paraît à peine 30), elle agira comme une jeune fille de 20 ans, essayant de coincer le joueur seul dans des coins sombres, allant même jusqu'à lui chauffer son lit, sans vêtement bien sûr. Il faut avouer qu'il faudra au personnage beaucoup de volonté pour y résister.

#### Pour le «sorcier»

Elle prétendra que cela n'est pas grave, mais son but sera de le capturer et de le sacrifier afin de récupérer son Pouvoir. A votre choix cela peut se passer maintenant, ou elle peut attendre plus longtemps. Après tout, elle n'est pas pressée.

## Les Bannis





### Pour la femme

Elle attendra un peu, mais encouragera ses fils à prendre des aises avec elle, quand elle est seule. Consentante ou non, allant jusqu'à la faire disparaître si il le faut.

Cela aussi peut se passer ou non, comme vous le désirez. En cas d'enlèvement, elle sera détenue dans un coin quasi abandonné de la forteresse. Seule la petite fille qui leur a amené la nourriture dans leur chambre sait où elle se trouve, encore faut il penser à le demander aux esclaves. Si elle est retrouvée, des esclaves seront accusés et mis à mort. La Pj ne saura jamais qui sont les auteurs de son enlèvement ou de son viol (elle a été droguée).

### Le Consort jaloux

Quelques heures après la réunion avec la matriarche, les Pjs croiseront Marcus, apparemment en fureur. Il se dirigera directement vers le Pj «consort» et le frappera violemment au visage, avant de dégainer son épée et de tenter de le tuer. Si les autres Pjs n'interviennent pas, il est mort. Marcus se battra avec fureur, jusqu'à la mort.

N'oubliez pas que les Pjs ne sont pas sensés avoir d'arme, si ce n'est peut-être des couverts ou une torchère. Marcus mort, la réaction de la Matriarche dépendra de la réponse de son futur : S'il est d'accord tout se passera bien, s'il refuse, elle alertera ses gens et ordonnera qu'on les mette à mort. Ils peuvent alors fuir vers les recoins abandonnés du château (voir l'Astronomicon), ou être capturés, auquel cas ils seront libérés par les esclaves (voir la Rébellion).

### La Rencontre avec Dilliaâm le sage

Après quelques jours passés à se balader dans le château, les Pjs croiseront dans le couloir un étrange personnage. C'est un nain, mais son visage ressemble comme deux gouttes d'eau à celui de Mardruc.

Il se présentera comme étant Dilliaâm, un des fils de Tirillda, mais moins bien vu à cause de son petit problème. C'est quelqu'un de très érudit, car il passe tout son temps dans la bibliothèque de la forteresse.

Ce sera un allié de choix pour les Pjs. Il connaît assez bien la forteresse, et lâchera même dans la conversation, le fait qu'il sait comment lever le bouclier. Si les Pjs le lui demandent, il pourra les guider jusqu'à l'Astronomicon.

En fait, il sait que cet objet est la clef du sortilège, mais il ignore comment lever le sort. Il n'y a rien dans la bibliothèque sur ce sujet, mais il pourra y conduire les Pjs.

Rejeté par les siens, Dilliaâm a trouvé refuge parmi les esclaves. Il est avec eux comme dans une grande famille, et il souffre de la manière injuste dont ils sont traités. Il est aussi le seul à pouvoir lire les runes de l'Astronomicon.

### L'Astronomicon.

L'Astronomicon est une sorte de grand mobile d'environ 3 mètres de haut pour 5 mètres de diamètre. Il est fait tout en bronze, et consiste en différentes sphères placées sur des anneaux.

Le tout est fixé sur un grand socle. Il se trouve dans une grande pièce, assez éloignée des parties habitées de la forteresse, quasiment au centre. Il y règne un froid immense, et du givre est continuellement déposé sur l'objet.

Faites remarquer à un des Pjs que des runes semblent gravées sur le socle. Seul Dilliaâm peut les traduire, et elles indiquent le moyen de lever le Bouclier. En fait ce dernier est lié à l'âme du sorcier qui l'a mis en place.

Hors celui ci est sensé être mort, Dilliaâm sait même où est son tombeau. Il proposera aux joueurs de les y amener, mais leur redonnera d'abord leurs armes, et préparera une véritable petite expédition.

### Les Bannis





## La Liche

Le voyage jusqu'au tombeau du sorcier prendra 3 jours. Il est en effet placé dans la partie la plus ancienne de la forteresse, qui tombe en ruine. Les couloirs sont petits, sombres et froids, et font souvent des détours complètement illogiques. Les Pjs croiseront quelques fois des squelettes de quelques esclaves morts de faim ou d'autre chose d'inconnu. Les pièces sont pleines de meubles qui tombent en poussière, et le froid qui règne est intense. Au bout de ces trois jours, ils finiront par arriver à une espèce de chapelle dédiée à Mabelode. Au

### Organisation de la Vie dans la Forteresse

L'organisation sociale est simple, et s'apparente directement à celle de Melnibonée. Il existe deux castes : Les Maîtres et les Esclaves. Les Esclaves sont les descendants des humains qui étaient au service de la Famille Hylliyôn'nâ à l'époque de leur bannissement, et ils représentent une population d'environ 2500 personnes, réparties sur les 10 hectares que représente la forteresse. A part ceux qui sont directement au service des Maîtres, les autres s'occupent de l'entretien de la forteresse (du moins dans ses parties encore habitées), de la culture, de l'élevage, ou de la fabrication des produits de première nécessité.

Les Maîtres sont les descendants des membres de la Famille Hylliyôn'nâ. Mais étant peu nombreux, et ne voulant pas compromettre trop vite leur race par des naissances consanguines, la matriarche a mis au point un «calendrier» de naissance, en choisissant parmi les esclaves un homme le plus parfait possible (quelque soit son âge) qui permettrait de perpétuer la race. Heureusement, la Matriarche est quasiment immortelle, grâce à un pacte qu'elle passa avec Arioch, via le Magicien. Tant que le bouclier est en place, le temps s'arrête pour elle, et elle ne vieillit pas. En fait, elle sait comment arrêter le bouclier, mais ne le veut pas. Bien entendu, personne n'est au courant de cela sauf elle, et Dilliaâm (voir plus bas).

Les concubins de la Matriarche disposent d'un rang spécial, bien qu'ils ne soient pas Melnibonéens. Ce sont aussi ses favoris, ce qui veut dire que même la descendance de Tirillda (la matriarche) évite de le contrarier. La Matriarche n'a qu'un consort à la fois, jusqu'à ce qu'il meure.

Malgré cela, la dégénérescence touche Melnibonéens et Humains, et c'est pourquoi la venue des Joueurs arrange la Matriarche.

La Forteresse contenait beaucoup plus de monde avant, mais la mise en place du bouclier ayant réduit les surfaces agraires, une sélection «naturelle» s'est faite. Maintenant la population est stable. Bien entendu, cela faisait aussi partie du Plan de sélection «naturelle» mis au point par la Matriarche.

fond de la salle, décorée de tentures pourries et en lambeaux, les Pjs (et Dilliaâm) pourront apercevoir un gigantesque sarcophage, apparemment en or. Dès que le couvercle sera ouvert, le Sorcier-Liche se lèvera et attaquera les personnages (voir Versets Impies).

### Le Sorcier-Liche

Le Sorcier n'est plus qu'un corps desséché, aux yeux brillants d'une lumière rouge. Elle est à peine vêtue de haillons qui devaient être une robe funéraire de facture melnibonéenne. Quelques bagues tombent dès qu'elle se lève.

FOR 11      CON 14      TAI 12      INT 15      POU 47  
DEX 10      APP 06

Points de Vie : 13

Chaos 130      Balance 0      Loi 0

Armes : Bagarre 75 %, dégâts 1D3+MD, griffes 85 %, dégâts 1D4+2+MD

Armure : 1 point dû à la peau desséchée

Règle Spéciale : Quand les PVs de la Liche tombent à 0 elle s'écroule. Déduisez 1 point de son POU, et elle se relève avec de nouveau le total de PV. Elle ne meurt qu'arrivée à 0 point de POU et 0 PV.

A chaque point de POU perdu, la liche devient de plus en plus cadavérique. Dès que la Liche est tuée, l'Astronome explose en milliers d'échardes métalliques. Un tremblement secoue toute la forteresse, et le Bouclier s'évapore instantanément. Les Pjs ont tout intérêt à éviter la famille maintenant.

### La Rébellion

Alors qu'ils regagnent un endroit plus civilisé, les Pjs croiseront les esclaves sur le sentier de guerre. Près de 1000 esclaves, armés d'outils ou de couteaux de cuisines se dirigent vers les appartements de la Famille Hylliyôn'nâ.

Avant que les Pjs ne puissent vraiment faire quelque chose, tous les Melnibonéens sont massacrés. Beaucoup d'esclaves sont également morts déchiquetés par les démons qui gardaient la famille. Rapidement les esclaves survivants se tourneront vers les Pjs comme vers des guides. Il y a près de 1500 survivants, femmes, enfants en bas âges et quelques hommes valides.

Ce sera à eux d'organiser un convoi, avec ce qu'ils pourront récupérer dans la forteresse. Il vaut mieux qu'ils ne traînent pas trop, car une fois que les sauvages auront appris que le bouclier est tombé... Heureusement qu'ils seront trop occupés par la forteresse.

### Retour et Récompenses

Après plusieurs mois de voyage, la caravane des Pjs devrait atteindre son point de départ. Si les Pjs recontactent Allius, celui-ci prendra la totalité des richesses qu'ils ramènent et, chose incroyable, leur versera la somme convenue. Bon, il les arnaquera quand même sur la valeur totale du trésor, mais chaque joueur devrait toucher la somme de 10.000 Bronzes.

Au cas où ils décideraient de tout garder, l'ensemble du trésor à une valeur de plus de plus de 500.000 Bronzes. Mais les assassins et mercenaires qu'Allius enverra à leur recherche leurs causeront beaucoup de nuits blanches. Sans compter ceux qu'une telle richesse attirera sûrement.

### Les Bannis

Continuez vos aventures dans  
les Terres des Jeunes Royaumes avec  
le prochain supplément pour



*Imprimé au Portugal*

## Ecran du Maître de Jeu



Dans cette pochette, vous trouverez :

- Un superbe écran regroupant de façon claire et précise tous les tableaux nécessaires à la maîtrise d'une partie d'Elric, directement à la portée du Maître de Jeu.
- Un scénario de 16 pages intitulé «Les Bannis». Partis à la recherche d'un trésor fabuleux ayant appartenu à une ancienne famille melnibonéenne, les aventuriers croiseront de féroces sauvages. Mais ils ne seront pas encore au bout de leur peine, car la Forteresse des Pleurs leur réservera encore bien des mystères. Les personnages trouveront-ils le secret de cet ancien fief perdu ?