



Synopsis

Un Farfadet félon du nom de Murdock tente de s'infiltrer au sein de la baronnie d'Herbostiat grâce à un artefact très puissant, l'Anneau du Déchu. Grâce à cet anneau, Murdock prend progressivement l'apparence d'Obéron, baron d'Herbostiat et avant tout Inspiré. Murdock est épaulé par un Faux-Accord et par un Obscurantiste renégat à la solde du Masque du nom de Fulgur. Ce dernier tente d'établir une Académie Obscurantiste sur les terres de la Baronnie pour pouvoir ainsi permettre au Masque d'infiltrer également le Cryptogramme Magicien.

La double "personnalité" d'Obéron provoque quelques quiproquos intrigants, d'autant que sa fille, Laurine, promise à l'un des PJs, semble glisser vers la folie. En fait, Laurine est victime des attaques psychiques du Faux-Accord dont elle entend les notes dissonantes provenant de son clavecin. Ces attaques provoquent chez elle une Mort lente et douloureuse, celle de son esprit. Le but de ce meurtre est bien évidemment de supprimer la seule héritière de la Baronnie.

Attention !

Pour le bon déroulement de ce scénario, il est préférable que soient réellement joués Daphèle, le satyre accordé du Cistre, Myrianna, Mage éclipsiste et garde du corps de Mélyphène ainsi que Rodolphe, nain de l'Équerre.

L'histoire :

Mélyphène Icarion, l'un des PJs et héritier de la Baronnie Icarion, doit se marier avec Laurine. Tout le monde sait qu'il s'agit d'un mariage arrangé permettant d'unir les deux Baronnies, mais cela n'empêche pas les futurs mariés de s'aimer. Il est convoqué par Obéron, père de Laurine, avec sa "garde personnelle", qui se compose des Inspirés présentés aux joueurs. Le prétexte de la convocation sont les préparatifs du mariage, mais nos Inspirés ne sont pas dupes... En effet, ils savent qu'Obéron porte la Flamme des Muses en lui et que s'il convoque une troupe d'Inspirés, ce n'est pas uniquement pour de simples préparatifs. Une fois arrivés à la Baronnie d'Herbostiat, ils découvriront les deux personnalités d'Obéron, ce qui les frappera certainement. Une fois qu'il aura retrouvé ses esprits, il leur fera part de son inquiétude pour sa fille Laurine. Ils découvriront alors progressivement le Drame qui est en train de prendre place dans le Domaine...

Introduction :

Mélyphène, afin d'assurer les différents préparatifs de son mariage avec Laurine, est convoqué au manoir d'Herbostiat. Son père, **Abessius d'Icarion**, lui ordonne de s'y rendre avec sa garde du corps, **Myrianna**, Mage éclipsiste, prétextant la possible présence de Liturges fanatiques sur les terres Urguemandes. Sont présents également le Satyre **Daphèle**, musicien de renom et Accordé du Cistre, le Lutin **Epitha**, Petit Chasseur dont ne se sépare jamais Myrianna, et le Nain **Rodolphe**, Architecte officiel de la Baronnie d'Icarion, membre de l'Équerre.

Le Baron Abessius explique que Daphèle est chargé de s'occuper de la musique lors du mariage et que Rodolphe doit superviser les travaux concernant toutes les infrastructures. Abessius ne manque pas de rappeler l'importance de ce mariage, censé unir les deux baronnies, celle d'Herbostiat et celle d'Icarion.

La Forêt de la Grande Clairière

Une fois la réunion terminée, Abessius ordonne à l'assistance (y compris à son fils) de partir sur-le-champ. Ils ont juste le temps de préparer quelques affaires.

Pour se rendre au manoir d'Herbostiat, la traversée de la Forêt de la Grande Clairière est indispensable. En règle générale, il assez agréable de traverser cette forêt car elle n'est pas très dense et sa faune ainsi que sa flore sont accueillantes. Son nom curieux est dû à l'immense clairière trônant en plein milieu de la forêt.

Les Inspirés partent en milieu d'après-midi et ils en ont pour trois bonnes heures de marche. Ils peuvent prévoir leur arrivée au manoir d'Herbostiat en début de soirée (vers 19h). Il est à noter que seuls Mélyphène et Myrianna sa garde du corps disposent d'un cheval. Les autres doivent marcher. Durant le voyage, les Inspirés entendent des lamentations semblant provenir de la clairière. Il est à noter que ces lamentations ne sont audibles que lorsqu'ils ne se sont déjà bien enfoncés dans la forêt.

S'ils s'approchent, ils apercevront qu'une personne est attachée à un Chêne et qu'elle est en train de se faire torturer par six hommes ressemblant à des vagabonds. Un peu plus en retrait, les Inspirés peuvent apercevoir un petit être à cheval vêtu d'un long manteau noir. Il s'agit du Farfadet Murdock. En les apercevant, Murdock ordonnera aux vagabonds d'attaquer. Cependant, un seul continuera à torturer sa pauvre victime ; ils sont donc cinq à attaquer le groupe. Si les PJs s'attaquent au bourreau, il se rendra, tout simplement, mais ne voudra rien dire sans la présence d'Obéron* (pas fou le gars, il est de son côté). Si jamais les PJs le tuent, il sera "soigné" in extremis par Fulgur l'Obscurantiste après que les PJs soient partis.

Note à l'EG : Ce combat doit être assez simple. Il n'est pas recommandé qu'un des inspirés subissent des blessures très graves.



l'Anneau du Déchu

Si les Inspirés essayent de s'attaquer à Murdock, il s'enfoncera dans la forêt sans que les Inspirés puissent le rattraper ou utilisera la technique du *Rideau*. En revanche, ils auront eu le temps de voir son visage. Une fois le combat terminé, et si les Inspirés tentent de soigner l'homme attaché, la seule chose que ce dernier pourra réussir à dire est :

"L'anneau... Récupérer l'anneau...". Après cela, il donnera son dernier souffle.

Cet homme était en fait un des nombreux valets du manoir d'Herbostiat qui avait compris ce qui se tramait. Il a été d'autant plus éliminé qu'il était un des valets personnels de Laurine.

Un abord pas très accueillant

A leur arrivée au manoir en début de soirée, les Inspirés se font recevoir par différents valets qui s'occupent des chevaux et demandent aux Inspirés s'ils sont attendus. Ils reconnaissent bien évidemment. Un des valets s'en va prévenir le baron de leur arrivée.

S'ils arrivent avec le vagabond qui s'est constitué prisonnier, il sera pris en charge par un des officiers de la Milice. Ce dernier assure aux Inspirés que leur prisonnier est entre de bonnes mains (ouais, tu parles...) et qu'il sera traduit en justice devant le Baron lui-même.

Si Mélyphène ou quelqu'un d'autre pose des questions sur Laurine, un jet de PER + vigilance contre une DIF de 17 peut être fait. S'il est réussi, les Inspirés remarqueront que les valets (ou autres) interrogés tremblent légèrement ou blêmissent lorsqu'on leur pose ce type de question.

Quelques minutes plus tard, Obéron arrive comme une furie dans le hall et commence à hurler en disant que c'est inadmissible, en s'adressant à Mélyphène ; il prétend ne pas avoir été prévenu de sa venue (celle de Mélyphène), et encore moins de celle de ses "bouffons", montrant du doigt les autres Inspirés. Il lui rétorque également que de toute façon il n'aura jamais aucun pouvoir sur les sujets de la baronnie d'Herbostiat et que cette alliance avec les Icarion ne signifie rien. Il affirme enfin qu'il était obligé d'accepter cette alliance de pacotille.

Sur ce, en disant d'un ton sarcastique qu'il "suppose qu'ils ont prévu de passer la nuit ici", il leur annonce que le dîner sera prêt dans une heure et ordonne aux valets de leur montrer leurs appartements. Ils se trouvent au premier étage, dans un long couloir sans issue. Toutes les chambres sont à gauche du couloir et donnent toutes sur le parc. La chambre de Laurine est la dernière du couloir. La chambre d'Obéron se trouve au rez-de-chaussée.

Voilà une scène qui ne manquera certainement pas d'interloquer les Inspirés. En effet, ils connaissent Obéron comme étant quelqu'un de calme et de posé qui réfléchit à ses paroles. Par ailleurs, c'est Obéron qui les a fait venir... En tout cas, depuis le temps que Mélyphène le connaît, il ne l'a jamais vu réagir comme cela. Si jamais les Inspirés enquêtent sur les raisons de son comportement auprès des valets, des gardes ou autres, ils apprendront qu'Obéron est devenu très lunatique, et ce depuis deux saisons environ (NDA, le scénario se déroule au Printemps).

Si les Inspirés se promènent un peu, interrogent des gens ou écoutent ce qui se dit, ils peuvent apprendre que la population est assez dérangée par l'arrivée d'Obscurantistes sur les terres de la Baronnie. Ils craignent l'installation d'une Académie sur leurs terres, eux qui détestent la pratique de cette *Magie Noire*, tout comme leur suzerain Obéron. Mais ces derniers temps un Obscurantiste semble venir de temps en temps au manoir pour " *on ne sait quelles affaires, mais cela ne présage rien de bon...* "

Le Dîner

Un valet vient prévenir les Inspirés que le repas est prêt et qu'il sera servi dans la petite salle à manger. Elle se situe dans une pièce jouxtant le hall d'entrée. Un feu de bois crépite dans la cheminée tandis qu'un ménestrel joue de la Viole pour distraire les convives. Un magnifique lustre trône au-dessus de l'immense table en Chêne massif. Sur certaines tapisseries sont peintes des scènes héroïques de la Guerre des Décans. Sur d'autres l'on peut distinguer des Nains de l'Équerre construire le manoir.

Obéron arrive au bout de quelques minutes. Il ne paraît pas énervé du tout, il arrive même les bras ouverts, ravis de saluer ses amis et leur demande si cela fait longtemps qu'ils sont arrivés et s'ils ont fait bon voyage.

Comme vous vous en seriez douté, le Obéron qui a accueilli les Inspirés au début était en réalité Murdock sous l'apparence d'Obéron. Pour le "vrai" Obéron qui arrive ici, il n'a pas encore salué ses amis.

Je suis persuadé que nos Inspirés ne manqueront pas de lui poser toutes sortes de questions. Obéron avoue ne rien comprendre et un petit jet de PER + Vigilance contre DIF 17 montrera qu'il se met à blêmir très légèrement.

Si on lui demande où il était lorsque les Inspirés sont arrivés au manoir, il répond ne pas réellement savoir où il se trouvait et qu'il se souvient simplement être passé au village, seul pour se procurer quelques herbes médicinales chez l'Apothicaire.

Si les Inspirés décident à un moment ou à un autre d'aller vérifier ses dires, l'apothicaire n'a bien évidemment pas vu le baron dans son échoppe. Il s'en serait souvenu, tout de même ! S'ils posent des questions pertinentes, ils peuvent apprendre en revanche qu'un Farfadet étranger à la Baronnie est venu acheter des herbes médicinales.

Enfin, Obéron tente quand même d'expliquer aux Inspirés la raison pour laquelle il les a fait venir. En tout cas, ils se doutent bien que ce n'est sûrement pas pour les préparatifs du mariage. Il fait part de son inquiétude pour sa fille Laurine qui manifeste depuis peu un comportement étrange. Elle reste cloîtrée dans sa chambre, elle ne mange plus et parle de spectres sans arrêt. Parfois même on la retrouve dehors en train d'errer dans le Parc alors que personne ne l'a vue sortir. Il pense qu'elle est sujette à des crises de somnambulisme et qu'elle passe certainement par la fenêtre en exécutant on ne sait quelle acrobatie.

Obéron leur demande d'enquêter là-dessus car, malgré sa grande inquiétude envers sa fille, il est avant tout un Baron, surtout qu'en ce moment il doit négocier une grosse opération marchande avec la Marche Modéhenne en ce qui concerne la vente d'herbes en tout genre. Il explique également qu'il a reçu une demande de la part du Cryptogramme Magicien concernant l'installation d'une Académie Obscurantiste sur ses terres. Il a bien évidemment refusé et si on lui pose la question, il n'a jamais reçu d'Obscurantiste au manoir.

En plein milieu du repas, Laurine apparaît, en chemise de nuit blanche, le teint blafard et le regard fixe et vitreux. Elle montre du doigt tous les membres de l'assemblée et dit :

" L'index du Déchu se posera bientôt sur vous ! La Vérole sur vos gueules ! "

Puis elle s'en va en ricanant. Obéron, à bout de nerfs éclate en sanglot et Mélyphène doit réussir une jet de VOL x2 contre DIF 23 pour ne pas non plus craquer.



Obéron

À la recherche de la Raison

Il est temps maintenant pour les Inspirés d'enquêter, de trouver la raison du " mal-être " de Laurine et celle de l'apparente double personnalité d'Obéron.

Si les Inspirés décident d'aller voir Laurine dans sa chambre, elle ne répond pas et sa chambre semble fermée de l'intérieur. Rien n'empêche les Inspirés de passer par la fenêtre à partir du parc, ce n'est pas très haut et la fenêtre est ouverte à l'espagnolette. Mais attention, il y a des gardes qui effectuent des rondes ! Ils peuvent également essayer de crocheter la serrure. Ils peuvent aussi entendre des chuchotements très diffus. Ils viennent en fait d'une aération d'air donnant sur une ancienne chapelle souterraine liturge. Mais cela, il est un peu tôt pour le révéler. Dans la chambre le lit est défait et encore tiède, ce qui signifie que cela ne fait pas très longtemps qu'elle a quitté la chambre.

S'ils cherchent à voir Obéron, on leur annonce qu'il n'est pas disponible. Il s'agit en fait du " faux " Obéron qui est en fait en train de s'entretenir avec le Mage Obscurantiste dans une salle de réception placée sous bonne garde. Il est bien évidemment hors de question d'obtenir une audience et les gardes n'hésiteront pas à utiliser la force.

Dans tous les cas, il est important qu'ils soient amenés à la retrouver dans la forêt proche du parc, nue en train de se faire poursuivre par un groupe de vagabonds (encore eux ?!) cherchant visiblement à la violer. Ainsi ils peuvent entendre des cris venant du parc (par exemple... c'est vous l'EG, non ?).

On peut donc supposer que nos chers Inspirés vont voler au secours de notre Laurine. Parmi les vagabonds ils peuvent reconnaître le bourreau de la Forêt de la Grande Clairière. Par conséquent, qu'ils l'aient fait prisonnier ou qu'ils l'aient tué, dans tous les cas ils seront très certainement surpris de le voir. Cette fois-ci, ils sont quatre à courir après Laurine. Une fois hors des griffes de ces vilains, elle avoue que " *Les Spectres m'ont appelée* ".

Si les Inspirés la questionnent sur ces spectres, elle ne prononcera que des divagations pures et variées que vous improviserez avec brio, j'en suis certain. Elle leur dira par ailleurs qu'elle est fatiguée et qu'elle aimerait rentrer, ce qui rappelle à nos héros qu'eux aussi sont particulièrement épuisés (il est pas loin de deux heures du matin).



Laurine

Rêve & Dissonances...

La suite de notre Drame risque d'être assez aléatoire en fonction de ce que vont décider les Inspirés. Ceci dit, je vais décrire ce qui va suivre comme je le verrai. Libre à vous d'improviser. Ceci dit, ils doivent obligatoirement se faire arrêter et se retrouver dans la prison du manoir (cf plus loin) pour découvrir le fin mot de l'histoire.

Pour ne pas éveiller les soupçons parmi les gardes, il est préférable que nos héros ramènent discrètement Laurine à sa chambre, d'autant que c'est le " faux " Obéron qui se trouve actuellement au manoir. En tout cas, une fois couchée, Laurine s'endort aussitôt. N'hésitez pas à rappeler aux Inspirés qu'ils sont eux aussi très fatigués. Ils ont quand même eu une journée assez éprouvante.

Pendant cette nuit Daphèle, PJ accordé du Cistre fait un rêve. Il se trouve en charmante position avec une courtisane, particulièrement belle, surtout lorsqu'elle enlève son corset... et le reste ! Notre satyre est aux anges. Ils font l'amour, ce qui enchante d'autant plus Daphèle, dans la mesure où il est atteint de la Petite Mort (en gros il est impuissant). Une douce mélodie envahit la scène. Mais petit à petit cette mélodie devient de plus en plus obsédante, elle dissonne, le timbre se tord, devient agressif. Daphèle se sent de moins en moins à l'aise, cela devient réellement désagréable... Il reconnaît l'instrument qui joue, il s'agit d'un clavecin ! Et joué par un Faux Accord en plus ! Au moment il a l'impression que sa tête va exploser, il se réveille en hurlant et en sueur.

A ce moment là se fait entendre le hurlement de Laurine. Lorsque les Inspirés arrivent sur place, ils la trouvent étalée sur son lit, sans vie, ou presque. En effet, une jet de **INT + Médecine** contre une DIF raisonnable pourra diagnostiquer un coma profond, bien que le corps n'ait absolument pas été affecté. Il est fort possible que Daphèle fasse le rapprochement avec son rêve.

Les Inspirés peuvent fouiller la chambre. Il n'y a pas grand chose d'intéressant à part une Equerre dorée avec trois points au-dessus du sommet de l'équerre, sur le mur du fond, près d'un miroir incrusté dans le mur.

L'équerre se situe au-dessus d'une armoire, près d'une aération d'air (c'est grâce à ça que Laurine pouvait entendre des voix et le clavecin). Par ailleurs, un jet d'**INT + Architecture** contre DIF 19 permet, à condition qu'il soit réussi, permet de remarquer un "espace vide" entre le mur au fond de la chambre et le bout du couloir à l'extérieur de la chambre (cf plan), ce qui laisse penser à un passage secret. Effectivement, il y en a un de passage secret et pour l'activer, il faut appuyer simultanément sur les trois points. A ce moment là, le miroir "s'ouvre" comme une porte et donne sur un escalier descendant vers une chapelle.

Il existe aussi un passage comme celui-là dans la chambre d'Obéron. C'est par là que passait Murdock pour "recharger" l'Anneau.

De toute façon, ils n'auront pas le temps d'accéder au passage secret car au bout d'un certain temps, alors qu'ils sont toujours dans la chambre de Laurine, cinq gardes arrivent :

" Sur Ordre du Baron, je vous arrête pour le meurtre de sa fille Laurine ", déclare le capitaine. Ils défont les Inspirés de leurs armes et utilisent la force s'il le faut, sachant que ce sont des gardes assez grob' ! Pas besoin de vous faire un dessin. Il est important que les Inspirés se retrouvent en prison...



Emprisonnés !

Les Inspirés se retrouvent donc dans une prison située dans un poste de garde près du manoir. Les gardes les ont démunis de toute arme ou objet pouvant s'y assimiler. En revanche, Daphèle peut garder son Cistre s'il l'avait sur lui et Myrianna conserve son danseur.

Ils ne sont pas seuls dans la prison, un farfadet est également présent et ils peuvent aisément reconnaître celui qui "supervise" la torture de la clairière, sauf qu'il s'agit en fait du "vrai" Obéron qui se trouve dans ce corps.

En voyant les Inspirés, Obéron comprend ce qui lui arrive... Il pensait au départ qu'il était victime de malaises qu'il ne s'expliquait pas. C'est pour ça qu'il est allé chez l'apothicaire chercher des herbes.


D'ordinaire, ces "crises" ne durent pas plus d'une heure mais là cela fait au moins trois heures qu'il se trouve ainsi. Tout le monde peut maintenant recouper ses infos pour mieux comprendre ce qui se trame. En tout cas, il est clair qu'il faut revenir au manoir...

Au fait, Obéron ne connaît pas l'existence du passage secret menant à sa chambre, ni de celui menant à celle de Laurine. En revanche, il sait qu'il existe un souterrain allant du manoir à la forêt du parc mais il ne sait pas où il commence et se termine. Il ne l'a jamais trouvé.

Aux Inspirés d'imaginer comment se sortir cette geôle ! Il faut savoir que la cellule donne sur le parc grâce à une petite ouverture bardée de barreaux. Il est aussi possible de servir du garde qui veille près de la cellule. Ils peuvent également utiliser les objets que les gardes leur ont laissés... A eux de se débrouiller !


La Chapelle Oubliée

Il y a fort à parier que nos chers Inspirés se dirigent vers les passages secrets. Il y en a donc un dans la chambre de Laurine, un dans celle d'Obéron et un donnant accès à l'extérieur. Tous ces passages mènent à une chapelle souterraine dans laquelle se trouvent le "faux" Obéron (ou vrai Murdock) ainsi que son complice Obscurantiste et le Faux Accord. Laurine est également présente bien qu'inconsciente, allongée sur une table en pierre. Murdock est en train de réprimander le Faux Accord, lui reprochant d'avoir lamentablement échoué dans son œuvre sur Laurine.



L'obscurantiste demande à Murdock où cela en est avec le vrai Baron. Murdock répond que l'Anneau a fait son œuvre et que tant qu'il le portera à son index, il gardera le corps d'Obéron. L'obscurantiste s'en réjouit et annonce qu'il n'y a plus qu'à faire établir une Académie obscurantiste pour pouvoir infiltrer le Cryptogramme Magicien. A présent, aux Inspirés de faire ce qu'ils ont à faire !

Bon, il faut quand même savoir que :

- L'obscurantiste, s'il est en mauvaise posture, il utilisera son sort d'Adieux pour s'enfuir.
 - Le Faux Accord ne s'engagera pas directement au combat, il tentera de jouer du clavecin pour blesser les Inspirés par l'esprit.
 - Murdock peut très bien être fait prisonnier mais s'il est tué, c'est le corps d'Obéron qui meurt avec lui. Par conséquent, le vrai Obéron resterait coincé dans le corps du farfadet.
 - La seule manière de sauver Laurine est que Daphèle utilise son œuvre " Soigner l'esprit ".
- 



Les Personnages Non-Joueurs

MURDOCK (sous les traits d'Obéron)

AGI	8	MEL	8
FOR	9	TIR	7
PER	7	PdV	54
RES	7	SBG	18
INT	6	SBC	27
VOL	6	BD	+2
CHA	6		
CRE	5		

Compétences utiles :

Epée	8
Esquive	8
Vigilance	6
Combat (Epée)	: 17 + 1d10
Init	: 15 + 1d10

NB : Sous ses véritables traits, Murdock ne vaut pas plus qu'un farfadet de base, du moins physiquement. A vous d'en déterminer ses caractéristiques si nécessaire.

FULGUR, Obscurantiste corrompu

AGI	7	MEL	7
FOR	7	TIR	7
PER	7	PdV	53
RES	7	SBG	17
INT	5	SBC	26
VOL	10	BD	+1
CHA	3	EMP	10
CRE	6		

Compétences utiles :

Rapier	5
Esquive	8
Vigilance	6
Cracher	4 => +2 init / +1 att / POT 5

Combat (Epée)	: 15 + 1d10
Pot Emprise	: 20
Init	: 14 + 1d10

Sorts :

Touché Ardent	: Seuil 10 / POT : MR + 5 / 1 tour de préparation
Pluie acide	: Seuil 20 / POT 10 / 3 tours
Crachat d'acide	: Seuil 10 / 5 tours de prépa / donne droit à 1 + MR tirs sous " cracher "
Adieux	: Seuil 20 / 1 tour / sacrifice du danseur

NB : Si les Inspirés le rencontrent, ils auront face à eux un personnage on ne peut plus hautain. Il est vêtu d'une armure de cuir complète (Prot -3) noire. Son danseur est enchaîné par les bras et les jambes sur la nuque de Fulgur. Les chaînes du danseur sont reliées aux oreilles de son maître.

Les Brigands

Init	: 15 + 1d10
Dague	: 13 + 1d10
PdV	: 46
SBG	: 15
SBC	: 23
AGI + Esquive	: 14