

En rouge et noir

SYNOPSIS

Ce scénario est basé sur les pistes laissées dans l'*Echo Éthérique n°02*, via un mandat, un charmant village agricole et une vieille demeure inondée. Les Francs-Lanciers seront amenés à enquêter sur de banales attaques de bétail, avant de découvrir qu'il existe un mal insidieux sur Empyrea.

MANDAT



Investigation — Priorité : A

Émis par : Archonterie de Brasto

Récompense : 1500 taels, à se répartir. Budget d'équipement : aucun.

Des fermiers de la région du borbier de Riben rapportent une série d'attaques nocturnes sur leur bétail. Les bêtes (pour la plupart des vaccosaures) ont été retrouvées vidées de leur sang. Les Francs-Lanciers devront découvrir et identifier la cause de ces attaques et faire leur rapport à la Guilde.

Si par ailleurs ils sont en mesure de régler définitivement le problème, l'archonterie décernera un bonus de 500 taels pour le groupe.



DRAMATIS PERSONAE

- Æsun Pomone, ælfyn, 141 ans. D'un naturel jovial, Æsun est devenu assez craintif et paranoïaque depuis quelques semaines. Il a déjà perdu huit de ses bêtes (sur la trentaine qu'il avait). Toutes ont été retrouvées au petit matin, exsangues. Depuis que les attaques ont commencé, ses bêtes ne donnent plus de lait, stoppant net sa production fromagère. *Note*: Sa réaction face aux Francs-Lanciers dépendra de leurs choix dans le scénario *Gobnouilles dans la Brume* (cf. *Livret de Découverte*).
- Laila Doko, humaine, 29 ans. Cette éleveuse a perdu une dizaine de bêtes. Elle a déjà croisé la route des empuses, mais ces derniers l'ont hypnotisée pour effacer ce souvenir de sa mémoire. Elle porte une trace de cette rencontre au creux de son épaule gauche.



- Brishan Rousseau, humain, 47 ans. Cet éleveur s'est installé à Galarn, il y a quelques années à peine. Il rêvait de gagner sa vie juste en laissant ses bêtes paître. Son affaire ne prenant pas, il sauta sur l'occasion offerte par Mina Lade. Il allait augmenter la croissance de ses vaccosaures de manière exponentielle. Le projet était trop beau pour être vrai, mais, il s'est trop investi dans ce projet pour faire machine arrière. Depuis, il fait pression sur la jeune scientifique.



- Mina Lade, humaine, 36 ans. Cette scientifique est une grande adepte d'Uné. Lors de ses études à l'université Sagiterra, elle découvrit qu'il y avait des formules chimiques incomplètes dans les registres d'Uné. Celles-ci laissaient entendre qu'il était possible de créer un produit visant à accélérer la croissance des animaux. Méprisée par ses pairs, elle s'est installée à Galarn deux mois plus tôt, peu avant les attaques nocturnes.



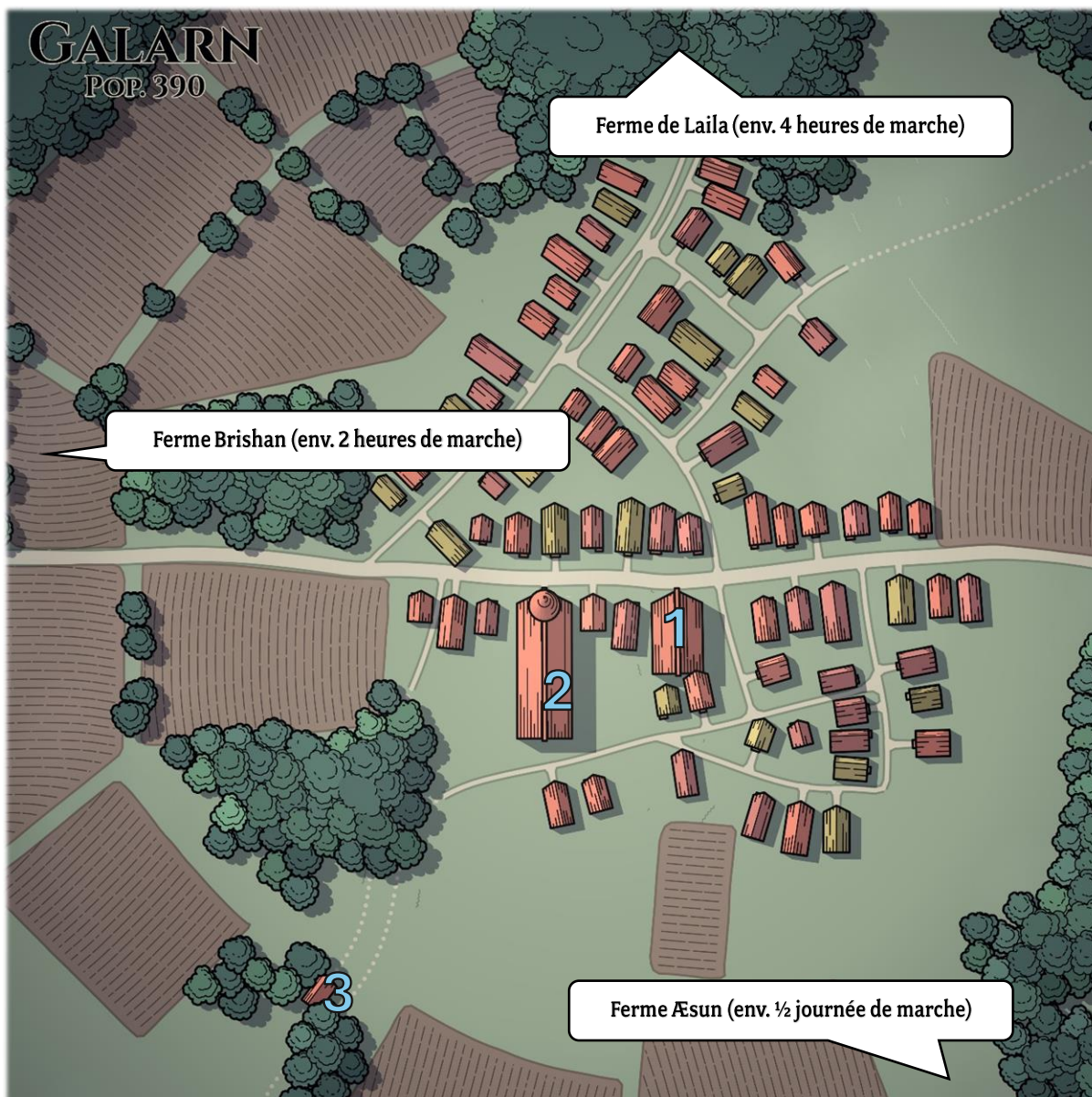
- Sharifa, orque, 21 ans. Chasseuse solitaire, Sharifa est en plein voyage initiatique. Autrefois, elle parcourait l'Enelysion en compagnie d'une sœur. Lors d'une funeste nuit, Sharifa découvrit la dépouille de sa sœur. La jeune femme ne semblait pas avoir eu le temps de lutter et presque aucune trace n'avait été laissée au sol. Depuis ce jour, Sharifa enquête sur des phénomènes similaires dans l'espoir de se venger.



- Væla Latunia, empuse, 96 ans. Væla a fui la tyrannie de l'Æcariote (cf *Planète Caravane*), avec ses frères Marce et Fasti. Devant eux s'annonçait une vie pleine de liberté et de plaisir, loin de la cité flottante. Au début, ils purent profiter de paysages magnifiques et de proies goûteuses. Toutefois, leur insouciance attira l'attention. Les témoins de leurs attaques ont commencé à montrer les armes. Traqués, ils durent fuir la région des Grands Lacs pour atterrir non loin de Galarn, plus précisément dans la ferme Anaxor. Ayant appris de leurs erreurs, ils se contentent de s'abreuver sur des proies faciles telles que les vaccosaures. Depuis leur altercation avec Laila, Væla a décidé de s'installer chez sa victime. Au coucher du soleil, il prétend être un musicien ambulant au Vacco'lune. Une fois ses prestations terminées, il saigne son hôte avant de lui retirer tout souvenir du trauma.



GALARN



Cette petite bourgade, forte de quelques centaines d'habitants, sert surtout de marché et de point de rencontre pour les agriculteurs établis entre le bourbier et Brasto.

N° lieu	Descriptif
1	Le Repos de Riben est une charmante auberge disposant d'une dizaine de chambres. Kyra Spiteri, la tenancière, est une jeune femme très accueillante. Toujours souriante et fine fleur en gastronomie dakti, elle met un point d'honneur à ce qu'aucun convive ne quitte les lieux avec une mauvaise image de son établissement.
2	Le Vacco'lune est une grande taverne tenue par Metok Tuladhar, un vieil agamide. Le lieu sert principalement de salle commune pour les locaux. En milieu de journée, la plupart des agriculteurs en profitent pour échanger sur les derniers potins du coin. Certains marchands y viennent pour colporter les nouvelles des cités les plus proches, telles que Brasto, Patéra ou Umaille.
3	Mina Lade a transformé cette vieille grange en un laboratoire improvisé. Un vacarme assourdissant tonne une grande partie de la journée. La scientifique a fait venir plusieurs caisses de matériel de la Fédération d'Arдан. L'endroit est tellement encombré que le simple fait de le traverser est devenu un véritable parcours du combattant. D'énormes bouilleurs et autres condenseurs ont été entassés et connectés entre eux, ça et là. Quelques planches mal assurées servent de passerelles entre les différents équipements. Pour éviter de chuter, Mina s'est fabriqué un simili-palan auquel elle a attaché un harnais. Elle peut alors suivre tout son processus de fabrication depuis les airs.

VAMPIRES DU TIERS-LIEU

Alors qu'ils arrivent en fin de journée, l'ambiance dans le village est terriblement morose. Les étrangers sont regardés de travers. A leur passage, on entend parfois des volets claquer. S'ils demandent leur chemin, les Francs-Lanciers sont dirigés vers le Repos de Riben, ou sont sommés de fuir le village. Cependant, s'ils se signalent en tant que Francs-Lanciers, ils sont accueillis tels des sauveurs. Les habitants de Galarn commençaient à perdre espoir que leur appel à l'aide reste sans réponse. Ils avaient tenté de résoudre leurs problèmes seuls, mais le groupe de mercenaires qu'ils avaient engagé quelques jours plus tôt a disparu, avec leurs économies.

Voici une liste d'informations que les Francs-Lanciers peuvent apprendre au fil de leur enquête :

Information

Toutes les attaques ont eu lieu à la nuit tombée. Il n'existe aucun témoin à ce jour. Les agriculteurs qui ont osé sortir surveiller leurs bêtes n'ont rien vu ou se sont réveillés dans leurs granges avec une migraine infernale.

Tous les élevages ont subi des pertes. Quasiment tous les jours, les locaux retrouvent un vaccosaure exsangue.

Il y a quelques jours, la ferme de Brishan a subi un violent assaut. Deux de ses bêtes ont été retrouvées égorgées et recouvertes de kystes et de brûlures.

Note : Les bêtes de Brishan n'ont jamais été attaquées par les empuses. Elles ont péri à la suite des traitements fournis par Mina Lade. Les prédateurs avaient bien senti que les bêtes étaient malades. Ils ont donc préféré éviter ces mets avariés.

Æsun est très remonté contre Mina Lade. Il est persuadé que la jeune femme fait des trucs pas clairs aux vaccosaures. Il l'a surprise à plusieurs reprises, alors qu'elle rôdait près de sa ferme. Il hésite de plus en plus à prendre les armes pour l'expulser, voir pire.

Personne n'ose s'approcher de la grange de Mina Lade. Les bruits étranges et les fumées irritantes inquiètent les habitants.

Laila Doko a de la chance. Ses bêtes n'ont pas été touchées depuis quelques jours. Ça doit faire une semaine qu'on ne l'a pas entendu parler d'une nouvelle perte. En revanche, elle a une petite mine.

Certains habitants ont hâte d'assister à la représentation de Væla. Sa musique permet d'oublier les récents événements.

Une orque peu aimable est arrivée plus tôt dans la journée. Personne ne sait ce qu'elle vient faire dans les parages. Mais vu son attirail, elle pourrait très bien être une chasseuse ou une détrousseuse.

Note : Les derniers indices dont dispose Sharifa l'ont menée dans ce village isolé. Elle compte traquer ses proies le soir venu, mais périra sous les assauts des empuses, à moins que de vaillants Francs-Lanciers n'arrivent à temps.

Yiannis, le fils de Kyra, est persuadé que Dexicos Anaxor est revenu. Il prétend qu'il a vu des gens aller aux bals d'Anaxor.

Note : bercé par les contes, le garçon a beaucoup entendu parler des fastes soirées organisées par la famille Anaxor. Quelques jours plus tôt, alors qu'il ne trouvait pas le sommeil, Yiannis a aperçu deux silhouettes filer en direction du Bourbier de Riben. Son imagination a fait le reste du travail.

Hier, quelqu'un a surpris une vive conversation entre Mina et Brishan. Vu qu'ils passent beaucoup de temps ensemble, des rumeurs ont commencé à émerger concernant une relation naissante.

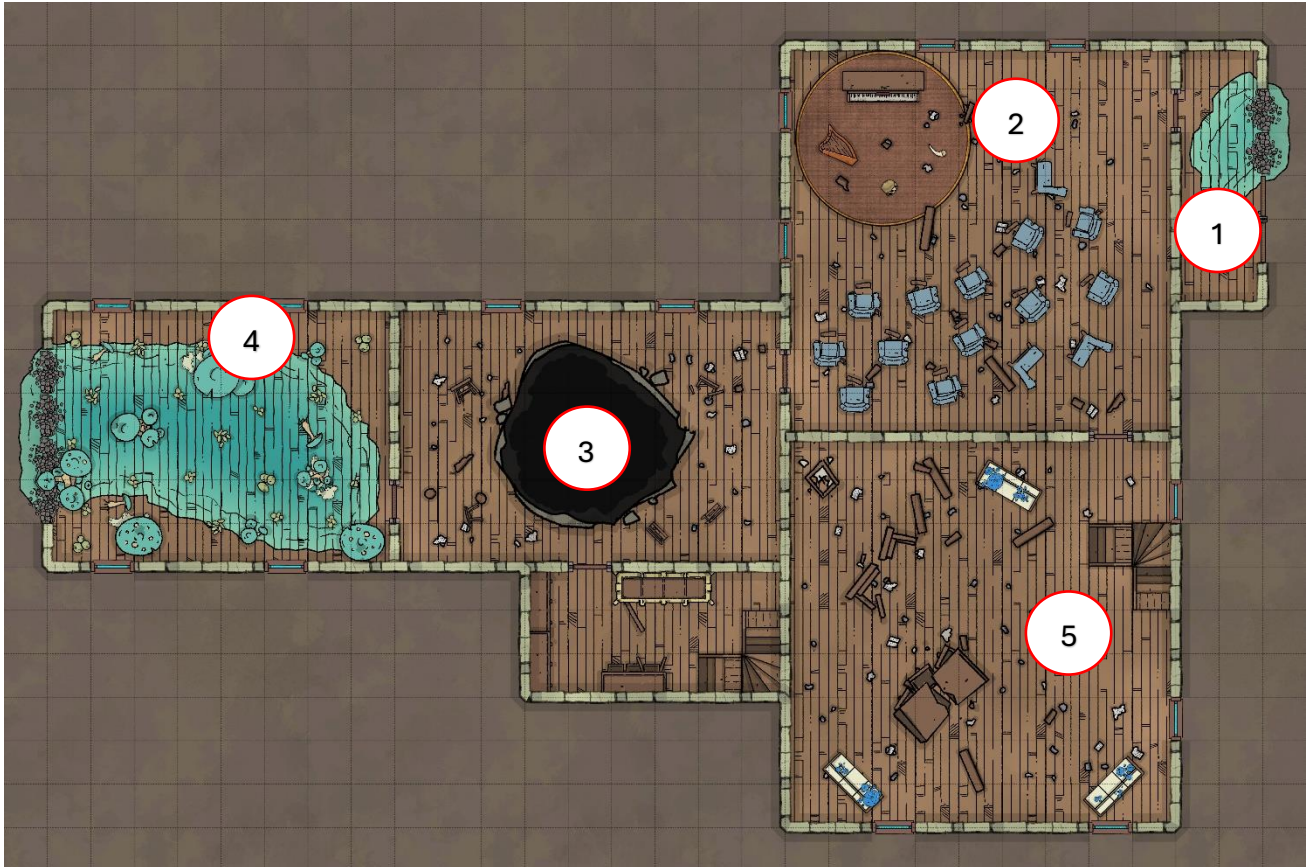
Note : Brishan perd patience vis-à-vis de l'évolution du projet de Mina. Il a déjà perdu deux vaccosaures à cause du traitement expérimental de Mina. Le reste de son élevage va sûrement mourir dans les jours suivants.

FERME ANAXOR

Ravagée par les éléments, cette ferme sert actuellement de repaire aux empuses. Dexicos Anaxor, le dernier propriétaire des lieux, aimait vivre au-dessus de ses moyens. Il avait dilapidé la fortune des ses aïeux depuis longtemps. A tel point qu'il n'arrivait plus à financer l'entretien de la ferme, mais continuait à se vanter de sa grande fortune. Plusieurs objets luxueux au premier abord se révèlent être du toc.

Note : L'histoire des lieux est plus amplement décrite dans l'*Echo Ethérique n°02*.

RDC



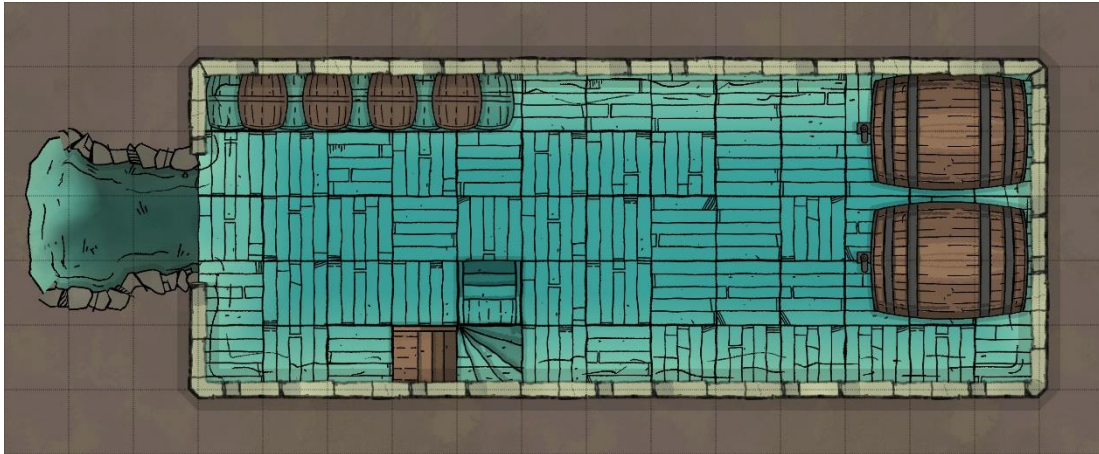
N° pièce	Contenu
1	L'entrée de la demeure baigne dans l'eau. La double porte tient miraculeusement debout malgré les intempéries et l'absence de mur porteur à droite.
2	Dexicos Anaxor adorait en mettre plein la vue à ses invités, en les accueillant avec un orchestre de chambre. Le bois de la scène est gonflé et pourri. Des restes d'instruments de musique gisent çà et là. A la mi-journée et en début de soirée, une mélodie résonne dans la pièce. Les empreintes psychiques d'un quatuor continuent à jouer quotidiennement. A la fin de leurs représentations, ils s'en prennent à leurs spectateurs.
3	Le sol de cette ancienne salle de banquet est en partie effondrée, laissant apercevoir une partie du sous-sol inondé.
4	Un groupe de zaros d'eau douce a établi son nid. Le parquet est majoritairement inondé. Des dizaines d'œufs reposent dans la pièce sous l'œil vigilant de 1d6 zaros.
5	Autrefois lieu d'échanges et de plaisir, le salon est un véritable capharnaüm. La montée des eaux a renversé les meubles. Les banquettes ont été retournées, rongées par le temps et envahies par les champignons. Le bois de l'escalier menant à l'étage n'a pas été épargné non plus. Quelques marches sont manquantes. Les autres sont gonflées par l'eau et recouvertes de mousse.

1ER ETAGE



N° pièce	Contenu
1	Les murs sont occupés par des bibliothèques effondrées. Les rares ouvrages encore présents sur les étagères ont été victimes des éléments. Les dépouilles de deux pillards gisent au milieu de la pièce. Un jet de Médecine (DD 12) permet de constater que les deux victimes sont mortes depuis 2-3 jours et sont complètement exsangues.
2	Plusieurs objets d'art décorent les murs de ce couloir. Un jet d'Observation (DD 12) permet de se rendre compte qu'il s'agit de contrefaçons. Le seul objet viable est une vieille lame datki (kopsis +1) dissimulée sous un cadran solaire. Afin d'empêcher toute intrusion, une lame murale est dissimulée dans les décombres devant la porte de la chambre. La lame est disposée de sorte à sectionner les tendons d'Achille. Les empuses préfèrent que leur proie soit encore vivante au moment du repas.
3	La salle est verrouillée par un verrou mécanique. L'ancienne trésorerie de Dexicos a résisté à tous les pillards. Cependant, les coffres sont vides depuis bien plus longtemps que le déluge qui frappa la demeure.
4	L'ancienne chambre de Dexicos était un temple du narcissisme. Il en reste encore quelques traces malgré la désuétude du bâtiment. Les murs sont décorés par des colonnes ornementées d'un visage gravé dans la pierre. Toutes représentent Dexicos, même si la plupart ont été usées par la fureur des éléments.
5	Autrefois resplendissante, cette salle de bain est aujourd'hui envahie par la végétation. La lumière du jour entre dans la pièce par le mur effondré sous le poids des plantes grimpantes. Celles-ci servent de moyen d'accès à Marce et Fasti pour éviter les empreintes psychiques de la demeure.
6	Des bancs en pierre longent les murs de part et d'autre d'une piste d'escrime. Des coussins qui les décoraient, il ne reste que des haillons. Par moments, on peut entendre des gens croiser le fer. En début de soirée, les bruits de combat s'amplifient et deux silhouettes apparaissent. Les empreintes psychiques sont bloquées dans un éternel combat. Quiconque pose un pied sur la piste devient la cible des combattants.
7	L'ancienne véranda offrait une vue imprenable sur le bourbier de Riben. Aujourd'hui, il est encore possible d'en profiter à travers les carreaux brisés. Les autres n'ayant pas été nettoyés depuis près de vingt ans, ils sont devenus opaques.

SOUS-SOL



Le sous-sol est à moitié immergé dans un mélange d'eau et de boue jusqu'à mi-hauteur. Le mur du fond s'est effondré, laissant apercevoir un large tunnel sous-marin. Un savrial (cf. Echo éthérique n°02) se sert de cette grotte artificielle comme repaire. Le corps sans vie d'un dakti flotte de manière sinistre dans un coin de la pièce.