

Episode 8 : Le Cœur des ténèbres

Les aventuriers se retrouvent donc à Shârn avec quelques éléments de réponse. A savoir :

- les Rakshasas sont impliqués dans le putsch de Valin Urth
- ils ont pour objectif de relancer la guerre sur Khorvaire
- Melsanern est l'un d'eux il semble s'être associé à Dolf, Lisba, et Valin Urth
- Dolf est à la recherche du cœur de khyber ; une dracolithe d'une pureté sans pareilles pour un but encore inconnu mais vraisemblablement machiavélique.

Il a été fait mention de la maison Tarashk et de leur maîtrise des dracolithes.

Enquêter chez eux nécessitera un test de Renseignement (difficulté 15) et apportera les faits suivants :

- Les dracolithes de khyber sont peu commun et sont le plus souvent trouvés dans l'endroit désolé et ravagé, le plus souvent en sous-sols.
- Une puissante expédition a été emmenée vers les terres du deuil on parle d'un filon exceptionnel.

Ces nouvelles sont relativement correcte reste aux aventuriers à trouver un moyen d'agir.

Le meilleur moyen de partir est de passer par les chemins des terres du deuil de la maison Orien.

Il est également indispensable de savoir où se trouve l'expédition en question.

Laissez cogiter les aventuriers en fonction de leurs aptitudes ou de leurs relations.

Si les aventuriers n'y parviennent pas, ils pourront éventuellement avoir l'information de la part de Zohar ou de Leena au bout d'un certain temps.

Sinon ils vont bientôt avoir du pain sur la planche.

- Les autorités de Shârn voudront leur mettre le grappin dessus et faire en sorte de capturer les « dangereux évadés »
- Les chevaliers pourpres avec Kane à leur tête et aidé par Jolan voudront eux aussi les attraper afin de les faire taire définitivement.
- Mis au courant du « manque de coopération » des autorités locales, Dolf lancera un contrat auprès de la maison Thuranni ou Phiarlan afin de les assassiner.

Faites en sorte que les aventuriers aient de quoi faire car ce sera le cas.

Se réfugier chez Borzak l'ogre est un excellent moyen d'éviter les rencontres fâcheuses.

Le message de la maison Médanni

Au moment opportun, un sort de communication à distance se présentera à eux, il porte la signature de la maison Médanni.

Ce message signé Alexandre, indiquera que Valin Urth a été assassiné dans ses appartements.

Les enquêteurs s'orientent vers les experts des maisons Phiarlan et Thuranni.

Théoriquement cela devrait rendre certains personnages perplexes.

Mais le hasard faisant bien les choses les réponses pourraient arriver plus vite que prévu.

La tentative d'assassinat.

Comme indiqué les personnages seront victimes d'une tentative d'assassinat de la part des elfes de la maison des ombres

L'équipe, après avoir scruté les aventuriers utilisera ses talents d'illusion et de camouflage pour les tuer dans leurs sommeils. (Détection contre Discrétion + bonus éventuels)

A moins que les aventuriers n'utilisent des guetteurs ils se feront prendre au dépourvu et risquent fortement de se faire assassiner.

L'équipe envoyée sera similaire à celle qui a été envoyé pour tuer Cerin.

Si les aventuriers survivent, faire parler l'un des commanditaires serait un bon moyen d'avoir des informations de première main : (diplomatie ou bluff ou intimidation contre Volonté)

- La maison Thuranni ou Phiarlan n'y est pour rien dans le meurtre du hiérophante
- C'est Dolf qui l'assassiné en l'égorgeant
- Kane et ses hommes ont été rappelés de toute urgence mais ils ont laissé leur éclaireur derrière eux avec des mercenaires pour vous mettre la main dessus on pensait les prendre de vitesse
- Vous valez une coquette somme d'autres vont vous avoir

Le train sifflera trois fois.

Les aventuriers s'ils sont intelligents (espérons-le) devraient logiquement opter pour le voyage par le fulgurant (rapide et sûr) d'autant plus que le temps leur est comptés.

Malheureusement, ils ne seront pas seuls. Car :

- Loranis l'un des lieutenants de Dolf s'est juré d'avoir leurs peau aussi est-il venu avec des amis adeptes de la flamme murmurante.
- Un tueur au service des seigneurs de la poussière est également monté dans le fulgurant C'est un changelin nommé Xan . Il fera tous ce qui est en son pouvoir pour tuer les aventuriers.

Voilà pour les mauvaises nouvelles les bonnes à présent.

-Zohar et Leena les rejoindront à la gare terminus pour qu'ils se dirigent vers les terres du deuil accompagnés par Jaela Daran et Skaravojen.

Voyage au bout de la nuit.

Voici comment vont se dérouler les événements.

Premier jour : Départ de Shârn Loranis et ses hommes utilisent leurs compétences de roublard pour cacher leurs armes. Xan tue Anton d'Orien (Noble 2 / Thaumartisan 5 LB) le chef du fulgurant et prend son apparence.

Il se débarrasse ensuite du cadavre en le jetant dehors

Deuxième jour : Dès qu'ils s'aperçoivent qu'ils ont quitté la Brelande, Loranis et sa bande se décident à agir. Xan s'en aperçoit et décide de discrètement leurs donner un coup de main.

Troisième jour : Si les aventuriers s'en sont sortis Xan agira autrement.

Utilisant Son statut de pilote du fulgurant, il simulera une panne dès qu'ils seront entrés Puis, toujours sous l'apparence d'Anton, il lancera un vent des murmures pour avertir le fortin le plus proches qu'il y a de dangereux hérétiques.

Ce qui aura pour effets d'envoyer une lourde contingent de soldats pourpres et de gardien des frontières dirigés par BOREL.

Plan du fulgurant :
Premier Jour :

La gare de Shârn est fréquentée passer incognito y sera facile même pour des personnages peu doués pour la discrétion.

Anton d'Orien un homme entre deux âges à la moustache tombante et affable invite personnellement les passagers à monter à bord de son fulgurant : l'éclair foudroyant.

S'assurant que tout va bien, et que tout le monde est installé confortablement, Anton démarrera son appareil et invitera tout le monde à aller dans le wagon-restaurant.

Rendez-le aimable et joyeux. Car il l'est réellement (si vos personnage soupçonneux tentent de sonder ses pensées c'est ce qu'ils obtiendront).

Loranis et ses hommes seront déguisés en simples mercenaires travaillant pour la maison Dénéith.

Quant à Xan, il est pour l'instant enfermé dans une caisse dans le wagon à bagages (fermé par un verrou du magicien niveau 5).

S'ils décident de pénétrer par effraction, il leur faudra forcer la serrure et entrer pour finalement se trouver dans une soute à bagage ordinaire et sans le moindre intérêt.

(Une caisse est ouverte).

Anton arrivant à ce moment là sortira une clef et entrera refermant la porte derrière lui (le personnel est seul autorisé à pénétrer). Et scellera son destin.

Dix minutes plus tard, Xan ressortira sous l'apparence d'Anton.

Ce sera le seul incident de la journée.

Second Jour :

L'embuscade de Loranis est diaboliquement simple. Elle consiste à prendre en tenaille les aventuriers pour ensuite les prendre dans un feu croisé.

Cependant, quelle ne sera pas leurs surprise de constater que la porte des bagages est ouverte et qu'une caisse pleine de potions est gracieusement mise en évidence prête à l'emploi (un petit cadeau de Xan).

Les adeptes de la flamme des murmures éviteront les contacts et iront endosser leurs robes de serviteurs avant d'aller se battre leurs armes consistant avant tout en des arbalètes de poings enduites de poisons et des kukris.

Deux d'entre eux gavés de potions de force du taureau, de résistance au feu et de peau d'écorce, armés de kukris (avec métal brûlant) se présenteront pour les retenir tandis que les disciples se serviront de leurs armes de tir et de leurs sortilèges pour anéantir les aventuriers

Loranis quant à lui, utilisera ses sortilèges pour tenter de tuer les combattants. Et seul lui tentera de fuir si les disciples sont vaincus.

Anton arrivera bien après le combat pour constater les dégâts. Il fera un rapport et présentera éventuellement ses excuses.

Si les aventuriers sont suspicieux, ils pourront explorer le compartiment à bagages (le verrou du magicien est certainement toujours là) pour constater qu'une caisse a été ouverte qui contenait apparemment des potions.

Fouiller les autres malles n'apportera rien de plus.

Troisième jour :

Les aventuriers survivants feront l'attention particulière de « Anton » qui leur servira (gratuitement) de bon plats et du bon vin. (tout est drogué poison à difficulté 15 1D3 Con / 1D3 Dex temps d'incubation 3 heures)

Puis il utilisera un parchemin de vent des murmures pour avertir de la présence de personnes recherchés .

Note : une personne possédant la compétence (profession herboriste) peut réussir un test difficulté 25 pour identifier la plante toxique : de la salsepareille Xan ayant donné des plats relevés pour masquer le goût

Anton sabotera la fulgurant pour l'immobiliser pendant deux heures.

Durant ce temps un lourd contingent de garde pourpres arrivera et encerclera le train toutes personnes en sortant sera systématiquement éliminé.

Le contingent comptera une vingtaine de gardes pourpres cinq prêtres de guerre et une dizaines de garde frontière.

A leurs têtes Borel qui ne fera aucun quartiers.

Fuir est une possibilité mais les gardes pourpres chargeront à cheval et le terrain est à découvert (plaine rocailleuse)

Affronter les gardes est aussi une solution car ils ne peuvent se mouvoir aisément dans un terrain exiguë (cependant il leur faudra éviter les fenêtres car les gardes frontières tirent à l'arc). De plus, ils sont nombreux mais ils manquent de lanceurs de sorts puissants parmi eux.

Finalement, plus le combat durera et plus Borel s'énervera et se retournera contre les gardes frontières en en faisant exécuter pour incompétence ce qui amènera à une dissension au sein du contingent de soldat dont les aventuriers pourraient profiter.

Si les aventuriers s'en tirent une fois encore Xan ne tentera plus rien préférant attendre une autre opportunité de frapper.

Une arrivée sur les chapeaux de roue.

Arrivés au terminus, les aventuriers seront accueillis par Zohar déguisé par un changement d'apparence suffisamment efficace pour duper tout le monde mais pas Xan qui le reconnaîtra instantanément.

Se souvenant de ce dernier, il fera de lui sa cible prioritaire.

POUR LA PETITE HISTOIRE.

Zohar de son vrai nom Zohar n'Thyrez et surnommé Zohar le distant fût, l'un des plus brillant mage de sa génération.

Zohar de nature altruiste, se rapprocha de cette religion naissante qu'était la flamme d'argent. Il fit partie de la terrible expédition qui permît au Rajah Rakshasa d'être enfermé au prix du sacrifice de nombreux couatls. Malheureusement, ayant fait partie d'une expédition d'évangélisation en Sarlonie, il fût capturé par des inspirés et subît un traitement éprouvant le transformant en éliann.

C'est ainsi qu'il commença également à acquérir le surnom de distant préférant éviter d'approcher d'autres magiciens de peur de semer malgré lui la mort et la désolation. Il fût aidé en cela par Aastiron un puissant dragon bleu. Grâce aux enseignements d'Aastiron Zohar devînt un prophète dragon destiné à servir d'agent aux grands vers.

Malheureusement, les serviteurs rakshasa le pourchassaient sans relâche afin de venger leurs maître déchu. Ce fût au cour d'une escarmouche avec ces démons sorciers qu'il utilisa sa baguette merveilleuse provoquant ainsi son banissement sur Kythri en compagnie d'Ultrog le façonneur demi-orque. Il resta sur ce plan jusqu'à l'arrivé des aventuriers.

Xan prendra dès lors l'apparence d'un employé de la maison Orien qui circule actuellement sur le chemin des terres du deuil.

Quant à Zohar, il écouterait avec intérêt l'histoire des aventuriers et deviendra inquiet lorsqu'il mentionneront la présence d'Anton d'Orien à l'arrivée du fulgurant.

« c'est impossible j'ai reçu ce matin un message de notre amis Alexandre de Médanni qui m'annonçait qu'on avait retrouvé le cadavre d'Anton à un jour de voyage d'ici. Il semblerait qu'il ait été tué par un maître assassin car un seul coup de poignard lui a été porté en plein cœur ».

Bien entendu, retourner au fulgurant n'apportera rien car « Anton » aura disparu et personne ne saura ou il se trouve.



Les terres du deuil n'ont rien d'accueillantes

La caravane.

Elle est constituée de quatre roulottes transportant des victuailles et des outils pour l'expédition de la maison Tarashk. A sa tête il y a :

- Prétorius (Thaumartisan 10 N) humain hautain et snob c'est un alchimiste qui travaille pour la maison tarashk « qui savent reconnaître le talent eux ! » il méprise les membres de la maison Cannith avec qui il travaillait jadis.
- Volgor (Magicien 7 NB) est un mage géologue demi-orque membre de la maison Tharask il est chargé d'analyser les échantillons récolté il reconnaîtra Zohar et aidera les aventuriers de son mieux.

Cette joyeuse équipe accompagnera les aventuriers jusqu'à leurs arrivé.

Jaela restera à l'abris avec Skaravojen.

Zohar regardera éberlué les dégâts que le royaume de Cyre aura subît et devant ce spectacle sombrera dans la mélancolie et s'isolera de plus en plus du groupe.

Xan lui tentera de profiter de cette période de crise pour tenter une attaque sournoise sur Zohar.

Si les personnages ne le laissent pas seul :

Xan profitera pour faire d'une pierre deux coups et essaiera de tous les tuer en empoisonnant la nourriture par exemple ou en les attirant auprès de monstres redoutables (en changeant d'apparence au profit d'un autre Zohar et en les forçant à le suivre)

Quoi qu'il en soit, il évitera une attaque directe.

Si les personnages le laissent seul :

Xan le paralysera avec un dard empoisonné mais sous-estimera Zohar en apparaissant devant lui sous sa vraie apparence le mage utilisera alors un sort de flèches enflammées contre son ennemis ce qui alertera les personnages.

Pour le reste cela se passera comme précédemment.

Repéré, Xan fuira dans les ombres.

Son but est de les perdre dans l'intérieur des terres les laissant à la merci des monstres errants. Un test de survie (difficulté 15) permettra d'éventer la ruse.

La meilleure solution consiste à rejoindre le campement et à ouvrir l'œil.

Xan s'en apercevra et attendra de nouveau d'être arrivé au milieu du champ de fouille ou il sait qu'il aura des alliés.

Le champ de fouille

Serpente au niveau d'une colline fourmillant de grottes profondes ou existe bel et bien un gisement de dracolithe de Khyber.

Les aventuriers arriveront donc au niveau du site de recherche pour le trouver désert. Tout le monde semble avoir purement et simplement disparu sans laisser de traces.

Dans la tente du chef se trouve un journal ouvert décrivant « Une énorme dracolithe de khyber pulsant de rouge »

Jour un.

Par l'ost souverain, que sommes-nous allé chercher ici dans ce pays anéantis.

Seuls les monstres dangereux et les sorts vivants fleurissent dans ces terres désolées .

Trois de mes rôdeurs ne sont toujours pas revenus et nos vivres ont été contaminés par le sort vivant de flétrissure que nous avons croisés.

Il me faut envoyer Volgor et Prétorius pour rapatrier des vivres rapidement.

Trois gobelins semblent rôder aux environs du campement.

Nous sommes pourtant loin de Darguun et loin de tout par ailleurs.

Jour deux,

Une arrivée pour le moins inattendue ! Dame Lisba de Wynarn et qui coïncide apparemment avec la découverte d'un dracolithe exceptionnel : Un cœur de Khyber cette variété de dracolithe est rarissime ! et ne se forme qu'à des endroits où il s'est produit une grande tragédie ! Au vu de ce qui m'entoure, je crois savoir d'où vient sa formation.

Lisba semble fascinée par cette pierre.

En ce qui me concerne moi je suis plutôt, attiré par cette femme à la beauté ensorcelante, pourtant c'est étrange ! quel sont donc ces étranges tatouages en forme de rayures qu'elle tente de cacher sur ses épaules

Jour trois

Les ouvriers ont tous disparus le cercle de protection contre le mal que j'ai tracé me protège mais pour combien de temps ?

Les réfugiés gobelins par les dieux ce sont des monstres ! je les entends ricaner dehors se réjouissant de la terreur qui s'est installée ici.

Lisba est partie hors de ma tente malgré mes suppliques elle n'a pas voulu pénétrer dans le cercle elle va se faire tuer !

Un coffret vide semblait contenir l'objet en question de la taille d'un cœur de bœuf.

L'explication :

Dolf a besoin d'une dracolithe de Khyber très particulière afin de confectionner un artefact très puissant : Un cœur de Khyber. Qui permettra de corrompre la flamme d'argent et de progressivement éveiller le rajah en torpeur à l'intérieur.

Il a donc donné une énorme somme d'argent à la maison Tharask pour que ces derniers entreprennent des fouilles pour obtenir la dracolithe de Khyber en question mais désireux de ne laisser aucunes traces susceptibles de deviner ce qu'il prépare il a envoyé Lisba pour supprimer l'expédition et faire disparaître les cadavres.

Celle-ci s'est donc arrangée les services de trois Barghest et les a laissés agir à la faveur de la nuit.

Ces derniers ont tué les membres de l'expédition à la faveur de la nuit et ont dévorés les cadavres sans laisser la moindre trace.

Lisba et les trois Barghest seront toujours à proximité.

Avertis par Xan qui est parti les rejoindre, ils seront prêts à lancer un guet-apen.

Les aventuriers risquent donc de passer une très mauvaise nuit (pas de restauration des sorts ou des pouvoirs).

A la faveur de la nuit, les Barghest s'occuperont des personnages...

Les Barghest rôderont autour de la tente des aventuriers et attaqueront par surprise de trois côtés à la fois en passant littéralement au travers de la toile. (attaque d'opportunité)

...Tandis que Lisba s'attaquera à Zohar par surprise.

Mais ce dernier est très puissant et devinant la nature de Lisba, se mettra à bouillir de rage et utilisera ses plus puissants pouvoirs.

Eventuellement, les aventuriers pourront surprendre la conversation :

« Vous êtes toujours aussi fort maître Zohar !

- Et toi tu as bien progressé dommage que tu aies choisie pour cela la voie la plus facile !
- Qu'importe j'obtiendrai ce que je souhaite !
- Mais tu ignores tout du prix à payer pour ça moi je le connais bien !
- Si cela me permet de me venger de cette flamme et de cette famille qui m'a tout pris ça me va très bien
- Petite idiote tu ne sais rien des tourments que tu vas endurer comparé à ça ceux que tu as subis de la part de feu ton mari vont te paraître bien doux.
- Alors je prendrai plaisir à y emmener cette religion pourrie et ma parvenue de famille ils souffriront autant que moi ! »

Lisba lancera alors un sort de contagion puis elle brisera son talisman de rappel et partira rejoindre Dolf.

Zohar ayant raté son jet de sauvegarde s'effondrera. Il aura le temps de prononcer ces mots :

« cherchez Aastiron ... sur le continent de Sarlonie ... Les terres d'Adar ... la ville de Dovarr ... la grotte des rêves ...) avant de sombrer dans le coma.

Un sort de restitution partiel lancé par Leena, Jaela ou un aventurier stabilisera son état
Jaela restera avec lui sous la protection de Volgor et Prétorius.

Il faut donc partir vers le continent de Sarlonie à la recherche d'un certain Aastiron.