

La Confrerie du Mystereux Inconnu

séscenario pour Légendes des Contrées Oubliées par Acritarche

Avant propos

Ce scénario est prévu pour se dérouler à Gaëdor. Il amènera les héros à se balader pas mal en ville, mais surtout dans le quartier des Hautes Auberges. Afin de bien préparer la scène finale insistez sur le vertige qu'on éprouve dans les énormes tours de ce quartier, sur le peu de sécurité qu'on ressent en empruntant une passerelle. N'hésitez pas non plus à bien saupoudrer l'ambiance particulière qui règne dans ce quartier, générées par des dizaines d'explorateurs, de caravaniers, de mercenaires et autres aventuriers en vacance ou cherchant du travail. Insistez aussi sur l'état de débauche dans laquelle vit cette population particulière et bigarrée, ainsi que sur la facilité avec laquelle la violence règle de nombreux conflits, cause de la présence renforcée de la milice.

Prologue

L'ombre abritée dans son large manteau, la capuche tombant pour cacher son visage fit un signe à l'aubergiste qui lui ouvrit aussitôt la porte vers l'arrière salle de sa taverne. En franchissant le seuil, elle marqua un temps d'hésitation et un recul devant l'avalanche de senteurs lourdes qui agressa ses narines.

Trois hommes se tenaient debout sur le seuil, leur visage recouvert d'un antique masque en bois dont les yeux incrustés de sels bleus semblaient dévisager l'inconnu à travers les âges. Ils le prièrent de s'asseoir et d'enlever son manteau. Puis, l'un des hommes masqués se tourna vers une petite table pour prendre un étrange récipient translucide pendant que ses deux compagnons entonnaient un chant parlant de Puissances, de visions et du Destin, ce Mystérieux Inconnu. Finalement, l'homme au masque étiré trempa ses doigts dans le récipient et en tira deux étranges zootans.

On aurait dit des sortes de vers, mais munis d'une trompe allongée et terminée par un long dard. Leurs petits yeux bleus luisaient d'une lueur maladive. Alors qu'un des trois compagnons masqués s'asseyait à son tour, le dos tourné à l'homme, celui qui tenait les zootans les présenta à leur cou. Aussitôt, tels des sangsues, il se collèrent à leur nuque et l'homme sentit l'aiguillon lui pénétrer profondément à la base de la nuque. Ses perceptions furent rapidement altérées alors que la litanie continuait autour de lui. Il voyait à la fois devant et derrière lui et il entendait deux voix dans sa tête. La sienne, proche de la panique et celle d'un autre qui l'enjoignait de se calmer et lui prodiguait des mots de réconfort emprunts d'empathie, d'assurance et de savoirs zootaniques ou alchimiques.

Il lui sembla alors que le dernier homme masqué, qui avait terminé de psalmodier, lui fit boire quelque chose. Il goûta tout de suite la douceur sucrée et l'arrière goût amer de la liqueur de pollen de Slipenboss. Très vite, la drogue endolori ses sens. En tout cas, ceux qui lui appartenaient car il percevait bien mieux ce qu'il voyait dans son dos ainsi que la voix réconfortante. Il perçut alors que son vis-à-vis fermait les yeux et vidait son esprit car il était à nouveau seul dans sa tête.

Puis, lentement, ses sens s'effacèrent, sa volonté régressa et il distingua des images de sa vie. Il vit d'anciens compagnons d'infortune, féroces mercenaires aujourd'hui décédés, il se sentit dans les bras de Lovelin, sa maîtresse actuelle et jamais étreinte n'avait été meilleure. Il eut bien des visions, mais finalement il découvrit sa mort. Alors qu'il était sur une passerelle du Quartier des Hautes Auberges, il vit une nuée de Zgiïs se ruer sur lui et le faire basculer dans le vide. Il sentit l'air caresser sa peau et il distingua le sol qui se rapprochait irrémédiablement. Et il se réveilla, il se souvint de son nom et de ce que la liqueur de pollen de Slipenboss lui avait révélé.

Mais cette expérience lui enseigna surtout les qualités aphrodisiaques du pollen. Et comme la spécialité de ses auberges étaient les plaisirs érotiques, il se jura de se procurer du pollen de Slipenboss pour son commerce...

Le masque du palanquin

Les Héros sont arrivés à Gaëdor depuis quelques temps, assez pour que les tarifs du Quartier des Hautes Auberges aient allégé leurs bourses. Lors d'une soirée agréable qu'ils passent près de la fenêtre d'une taverne, ils voient passer un palanquin richement ouvragé porté par quatre esclaves.

A ce moment, un groupe de malandrins attaque le palanquin. Les esclaves s'enfuient rapidement et les voleurs s'acharnent sur les portes latérales de la chaise à porteurs. Une voix sort alors du véhicule criant qu'elle promet une belle poignée de sels à qui viendra à son aide. A moins qu'ils ne soient très riches ou très apathiques, les Héros devraient intervenir. Les voleurs s'enfuient à leur tour dès que l'un d'eux est blessé ou mis hors combat. Les Héros peuvent alors entamer le dialogue avec le passager du palanquin. Les esclaves reviennent petit à petit vers la chaise quand ils sont assurés que les agresseurs sont partis. Le passager leur dit s'appeler Bernpijôn et faire partie d'une importante Confrérie d'alchimistes de Gaëdor. En remerciement de leur intervention, il leur tend, d'une main gantée, une bourse contenant 50 coupilles de sel rouge. Il ajoute qu'il venait dans le Quartier des Hautes Auberges pour recruter des personnes qui n'aient pas froid aux yeux



et qui cherchent à alourdir leur bourse de sels. Il lui semble que les Héros pourraient faire l'affaire.

Ce qu'il leur propose est une mission d'espionnage et de récupération. Un bourgeois humain du nom de Bessenveu Touquil vient de se procurer une étrange poudre auprès de Sillin, un marchand lin connu pour commercer avec les Sorcières d'Ihz. Il veut que les Héros apprennent en quoi consiste cette poudre, quelle(s) utilisation(s) Bessenveu compte en faire et ensuite, qu'ils la subtilisent. Les Héros recevront chacun 100 coupilles de sel rouge dont la moitié tout de suite, et le solde quand ils lui livreront la poudre.

Pendant toute la transaction, le passager du palanquin ne se montrera pas aux Héros. Si ceux-ci insistent pour voir leur commanditaire, il prétendra avoir été défiguré par un *Chanoptère aveugle* et ne pas désirer imposer cette vision au tout venant. S'ils se montrent carrément désobligeants, il les menacera d'annuler ce travail ou au pire, il enlèvera un gant et leur montrera une main aux chairs lacérées. Il faudrait être fin observateur pour repérer que cette main n'est pas celle d'un Mage dans cette passeruelle (passerelle bordées d'habitations) mal éclairée.

S'ils cherchent à connaître les motivations du personnage, il leur dira chercher à savoir ce que fait cette poudre et à se la procurer parce qu'il est alchimiste et que les décoctions des Sorcières d'Ihz sont réputées dans toutes les Contrées. Il conclut l'entretien en en leur donnant rendez-vous à l'Auberge des Six Glanürs dans trois jours.

Si les Héros tentent de forcer l'anonymat du palanquin, les esclaves interviennent pour les retarder et hurlent après la milice. Au mieux, les Héros pourront voir que leur interlocuteur porte une ample toge de couleur beige ainsi qu'un masque en bois, richement ouvragé et dont les orbites sont incrustées de sels bleus. La milice intervient assez rapidement, évitant aux Héros d'en savoir plus sur leur interlocuteur. Dès que possible, les esclaves empoignent le palanquin et détalent pendant que la milice retient et questionne les Héros.

Les passeruelles de Gaëdor

Etant donné le caractère insolite de cette rencontre et du contrat qui en découle, il y a de fortes chances pour que les Héros enquêtent tous azimuts. A moins qu'ils ne soient vraiment très naïfs, peu inquisiteurs ou bêtes à manger du picotin de flyslims...

Si les Héros n'ont pas de contacts privilégiés à Gaëdor, deux bons points de départ pour leur enquête sont le marché au pied de la tour nord car on y trouve de tout, et la porte sud de la ville car les Forêts Inconnues, où résident les Sorcières d'Ihz, se trouvent au sud de la ville. Ils y découvrent rapidement qu'il n'y a pas mieux que des sels rutilants pour délier les langues. Ils peuvent ensuite remonter leurs différentes pistes en questionnant les bons aubergistes, caravaniers, alchimistes et même érudits de la ville.

Si le Maître du Destin ne désire pas que l'enquête s'éternise, qu'il fixe un calendrier aux Héros. Par exemple en s'arrangeant pour que l'homme au masque de bois les rencontre tous les trois jours pour faire le point sur leur investigation. Mais laissez-leur suffisamment d'informations pour qu'ils puissent faire un choix avisé le moment venu...

Les endroits ou personnes où les héros peuvent obtenir les informations exposées ci-dessous se trouvent en en-tête du paragraphe et entre crochets.

Le harem de Bezenveu

[Marché nord, auberges] Bezenveu est un ancien mercenaire et il possède une demeure dans le Quartier des Hautes Maisonnées, signe extérieur de richesse évident à Gaëdor. Il dirige aujourd'hui plusieurs auberges où on peut se fournir des putes de luxe et différents aphrodisiaques et psychotropes, toutes dans le Quartier des Hautes Auberges.

[Auberge] Sa plus grosse auberge est le Repaire des Délices Infinis, on y trouve les plus belles prostituées ainsi que les meilleurs aphrodisiaques de Gaëdor. Les tarifs y sont prohibitifs, mais l'anonymat et la quiétude y sont garantis. [Repaire des Délices Infinis] Bezenveu y monte une à deux fois par semaine avec une escorte pour y récolter les recettes de ses établissements. Il y passe généralement la soirée et monte dans une chambre avec sa pute préférée et maîtresse, une superbe Lin du nom de Lovelin.

[Auberge, rumeurs locales] Bezenveu s'est récemment mis à dos une puissante clique de mercenaires, les Ravageurs du Contournant. Leur chef, Opar Sall, est tombé amoureux de Lovelin et Bezenveu s'est naturellement refusé à la lui vendre.

[Repaire des Délices infinis] Pour venir au Repaire, il emprunte toujours le même itinéraire avec ses cinq meilleurs mercenaires. Ils partent de sa demeure du Quartier des Hautes Maisonnées à dos de flyslims et ils atterrissent à la plate forme des cinq pendus. De là ils remontent trois passeruelles jusqu'au Repaire des Délices Infinis.

[Repaire des Délices infinis] Bezenveu est un homme d'âge mûr, très sûr de lui et bon vivant. C'est un meneur d'homme confirmé et un marchand très fin. C'est le genre de personne à ne reculer devant aucun obstacle pour obtenir ce qu'il désire. Depuis quelques temps, en fait depuis qu'il a eu la vision de sa mort, il ne s'aventure plus jamais seul dans le Quartier des Hautes Auberges.

Les sorcières de Sillin

[Porte sud] Sillin possède des écuries à la porte sud et des quartiers privés, ainsi qu'un comptoir au Grand Caravansérail de Gaëdor.

[Porte sud, Grand Caravansérail] Sillin est un important caravanier de Gaëdor. Ses caravanes sont parmi les plus sûres pour rejoindre le Royaume des Treize Pays. Il



possède un comptoir à Baradrass, le plus important port fluvial sur la Grande Rivière et un autre à Klav, ville la plus septentrionale du Royaume des Treize Cités.

[Repaire des Délices Infinis, Grand Caravansérail] Sill'in est spécialisé dans les denrées rares du Royaume des Treize Pays. Il fournit à Bezenveu d'importantes quantités de coralline rosâtre dont les fruits servent de contraceptif, denrée indispensable dans ses auberges.

[Rumeurs locales, Grand Caravansérail] Des rumeurs prétendent que Sill'in serait un des rares marchands à commercer « tranquillement » avec les Sorcières d'Ihz. Rumeurs corroborées par sa spécialisation dans les ingrédients zootaniques et les potions magiques rares.

[Sill'in] Sill'in ne dira jamais aux Héros ce qu'est la poudre qu'il a fournie à Bezenveu. Mais s'ils sont persuasifs, il leur en donne la description. C'est une substance cristalline pulvérulente de couleur turquoise et irisée. Il prétend que c'est un aphrodisiaque puissant que Bezenveu veut tester avant de le commercialiser au Repaire des Délices Infinis.

[Les marchands de son comptoir de Gaëdor] Sill'in, comme de nombreux marchands l'ins, s'est autant spécialisé dans le commerce lucratif que dans la contrebande de ceux-ci. C'est un opportuniste qui ne connaît qu'une loi, celle des sels. Sa loyauté ira toujours au plus offrant. Comme Bezenveu entretient un marché très lucratif avec lui, il y a peu de chances qu'il le trahisse. C'est également un fin diplomate qui ne se laisse pas facilement baratiner et sur lequel les menaces n'ont guère d'emprise. Mais, il tient à son confort et sa vie et saura tourner sa veste si le vent tourne en sa défaveur.

Bernpijon et la poudre

[Alchimistes, apothicaires, marché nord, rumeurs locales] Bernpijjon est le nom d'un célèbre alchimiste de Gaëdor. Il a commercé avec les plus riches et puissants citoyens de Gaëdor. La rumeur prétend qu'il a disparu et qu'il serait mort il y a plusieurs saisons.

[Alchimistes] En donnant la description de la poudre, les Héros apprennent que cette substance n'entre dans la composition d'aucune potion connue. Mais sait-on jamais quand il s'agit des décoctions des Sorcières d'Ihz ?

[Erudits] S'ils y mettent le prix, les Héros peuvent apprendre que cette poudre est constituée de graines de Slipenboss, et non de pollen. Cette plante est connue pour les qualités aphrodisiaques de son pollen et certains savent même que c'est un puissant hallucinogène.

[Apothicaires, alchimistes, érudits] Le Slipenboss ne pousserait qu'au nord du Pays où nul ne va dans un territoire qui serait le repaire d'une Puissance, probablement Ewador.

[Membres de la Confrérie du Mystérieux Inconnu] Les visions provoquées par le pollen de Slipenboss sont divinatoires. Cette plante fut créée par Ewador et qu'elle n'est distribuée qu'aux grands maîtres de la Confrérie.

[Sill'in, Bezenveu] Par l'intermédiaire de Sill'in, Bezenveu a commandé aux Sorcières d'Ihz d'adapter des graines de Slipenboss à la terre qu'on trouve dans les champs glanürs au sud de Gaëdor. En effet, ses premiers essais d'implantation ont lamentablement échoué. Cependant, il y a peu de chances que les Héros obtiennent ces informations.

La Confrerie du Mystereux Inconnu

Les décorations du palanquin, ainsi la description de la toge et du masque s'ils les ont vu, peuvent aider les Héros à lier leur étrange commanditaire à la Confrérie du Mystérieux Inconnu. Mais la recherche de renseignements sur la Confrérie ne peut se faire qu'auprès des meilleurs et plus chers érudits de Gaëdor, dont nombre sont des membres de la Confrérie ou lui sont liés d'une manière ou d'une autre. Cependant, ce serait bien que les Héros en entendent parler, ne fut-ce que pendant leurs recherches sur le pollen de Slipenboss.

Cette Confrérie très occulte est directement liée à Ewador, Puissance divinatrice. Ses membres sont quasi tous érudits, Mages ou alchimistes, en plus d'être des Prospecteurs du Devenir (serviteurs d'Ewador). On y compte également quelques explorateurs, des nobles et des bourgeois entichés d'histoire et d'occultisme. Le pouvoir de cette Confrérie est issu des relations qu'ont tissées ses membres.

Les prérogatives de la Confrérie sont avant tout le maintien des secrets d'Ewador, mais elle fournit aussi des services sous forme de divination. Dans ce but, elle utilise le pollen de Slipenboss lors d'un rituel très complexe et imprégné d'occultisme. Rares sont les personnes importantes qui ne cherchent pas à savoir ce que l'avenir leur réserve. Comme le rituel leur coûte cher, cette activité est grandement lucrative pour la Confrérie. Cependant, il faut ensuite qu'elle s'assure que le « destin » de ses clients se réalise, d'où la relative rareté de ce service...

Ses membres sont tous intégrés à la société et en sont généralement des membres éminents. Quand ils se rencontrent, ils portent des toges amples et belges et de riches masques ouvragés en bois. Il existe trois masques différents, chacun à l'effigie d'une des trois têtes d'Ewador. Le masque des trois grands maîtres sont incrustés de sels bleus.

Le véritable nom du commanditaire des Héros est Fatum. C'est un érudit très en vue à Gaëdor dont la spécialisation est les sociétés occultes liées aux Puissances. C'est un ancien explorateur qui aurait rencontré une Puissance avant de s'installer à Gaëdor.

Une des manières de remonter jusqu'à Fatum est de parler de sa main lacérée par des mandibules de Chanoptère aveugle. Rares sont les gens ayant un tel trait distinctif. Mais le Maître du Destin ne doit leur révéler ceci qu'à ses risques et périls, car retrouver Fatum permettra aux Héros de remonter toute la filière (ce qui peut être positif s'ils



sont en « bons termes » avec Ewador) ou leur amènera plus d'ennuis qu'ils ne pourront en assumer...

Les charmes de Lovelîn

Si les Héros décident d'aller interroger Lovelîn, elle leur confiera que Bezenveu la traite bien et même de mieux en mieux. Elle a bon espoir qu'il en fasse prochainement sa concubine et qu'il la sorte du Repaire des Délices Infinis. Par contre, elle exècre Opar qu'elle considère comme une brute épaisse éprise de sels et de violence.

Mais tout cela n'est que comédie ! Lovelîn est une ancienne voleuse qui se fit prendre en flagrant délit dans une auberge de Bezenveu. Celui-ci remarquant sa grande beauté, décida de faire jouer la loi de Gaëdor pour en faire une esclave et la racheter à petit prix. Depuis, elle le hait cordialement. Mais, plus celui-ci venait profiter de ses charmes, plus elle se rendait compte qu'il n'y était pas insensible. Elle commença alors à le séduire et à l'ensorceler avec ses généreux atours et tout son art de la séduction.

Opportuniste jusqu'au bout des ongles, elle a également charmé Opar, se doutant que ce dernier pourrait aller jusqu'au meurtre pour se l'approprier. Au fil des passes, Otar est vraiment tombé fou amoureux de la superbe Lin et elle ne le sait que trop. Cela fait plusieurs semaines qu'elle joue un double jeu entre Bezenveu et Opar avec brio et la situation n'est pas loin d'atteindre son climax.

Lovelîn fait partie de ces rares Lîns qui ont conservé toute la beauté et la splendeur passées de cette race. C'est une beauté comme il n'en existe pas dix à Gaëdor. Elle est retorse, charmeuse et opportuniste. Elle développe un baratin très fin et sait se montrer incroyablement séductrice pour arriver à ses fins. Elle s'aime par dessus tout et considère que sa beauté est supérieure à l'éclat des sels, preuve de son incommensurable orgueil.

Consequences et Complications

Qu'ils posent des questions en tous sens ou qu'ils tentent des actions plus directes, les Héros vont certainement provoquer des réactions venant des différentes parties en cause.

Bezenveu

Bezenveu est riche et assez bien introduit à différents niveaux de pouvoir dans Gaëdor, que ce soit les bourgeois, la milice ou les nobles. Il pourrait utiliser ces leviers pour entraver l'enquête des Héros. En plus de cela, il a toujours autour de lui une partie de son ancienne clique, sous la forme des lieutenants de sa milice privée dont il est capitaine. Chacun de ses lieutenants est lui-même le chef d'une petite clique de 10 à 20 hommes d'armes. Au total, Bezenveu possède une milice de près de 50 hommes.

☞ Bezenveu peut provoquer une arrestation arbitraire des Héros et en savoir plus sur leurs motivations avouées par le biais d'un lieutenant de police ripoux qui

fréquente ses établissements et y a contracté d'importantes dettes.

☞ Il peut aussi tenter d'amadouer les Héros en leur envoyant un petit contingent de sa milice (déguisé, hein !). Ce sont des gros bras qui sont de taille à mettre la raclée aux Héros, voire leur casser un bras ou deux.

Sillîn

Sillîn n'aime pas trop les fureteurs et il préviendra Bezenveu si les Héros viennent le questionner directement. Il ne serait pas de bon ton de le menacer car il est assez bien introduit auprès de plusieurs guildes de coupe-jarrets et il est connu et apprécié dans le Quartier des Hautes Auberges. En effet, il a toujours besoin de mercenaires pour ses caravanes et il a la réputation d'être bon payeur.

☞ S'il pense que les Héros ont une belle quantité de sel, ou s'il remarque une belle pièce d'équipement, il s'arrangera pour les faire dévaliser.

☞ S'ils le menace, il engagera une petite clique de mercenaire pour les amadouer. Ils ne seront pas vraiment de taille pour les Héros, ceux-ci devraient quand même comprendre qu'ils ont gêné quelqu'un.

Fatum

Quant à Fatum et la Confrérie, les multiples influences et contacts dont ils disposent peuvent poser de graves problèmes aux Héros. Sans compter que les membres actifs, tous liés à Ewador par leur statut de Prospecteurs du Devenir peuvent invoquer chacun quelques dizaines de Wuzz en cas d'intervention plus radicale. La Confrérie est plus manipulatrice que vindicative et le Maître du Destin doit éviter une réponse disproportionnée car il y a de fortes chances que les Héros ne puissent y faire face.

☞ Si les Héros se montrent un peu trop inquisiteurs, Fatum s'arrangera pour que la milice leur envoie une simple injonction. Par contre, s'ils comprennent les véritables intentions de la Confrérie, elle demandera leur extradition définitive de Gaëdor. La Confrérie peut presque tout se permettre en fonction des problèmes que les Héros peuvent lui créer.

☞ La Confrérie peut aussi organiser une attaque par une nuée de Wuzz. Ca ne devrait pas être vraiment méchant, mais l'attaque peut se révéler létale s'ils chutent d'une passerelle trop haute.

Recuperation de la poudre

Si l'enquête avance bien, les Héros auront probablement envie de tenter de récupérer la poudre de Silpenboss avant l'acte final (voir ci-dessous). C'est une excellente initiative et s'ils préparent bien leur action, elle pourra se voir couronnée de succès. Cependant, le Maître du Destin doit bien peser que l'implication des Héros pour l'acte final sera moins évidente vu que leur mission initiale sera remplie.



Les Héros peuvent tenter de récupérer la poudre, soit quand Sill'in l'amène à Bezenveu au Repaire des Délices Infinis, soit dans le Quartier des Hautes Auberges quand ce dernier rentre chez lui le lendemain de la transaction, soit en allant la subtiliser directement dans sa demeure .

Echange de plaisirs

La transaction n'a pas encore eu lieu car Sill'in a demandé un prix très spécial et difficile à se procurer, même pour Bezenveu. Ce qui est normal vu que la poudre fut concoctée par les Sorcières d'Ihz. Les Héros peuvent tenter d'apprendre la date et le lieu de la transaction, ou alors (faire) suivre Sill'in et/ou Bezenveu et en tirer la bonne conclusion. Accessoirement, ils peuvent deviner le lieu de la transaction tous seuls.

Le Repaire des Délices Infinis est une large auberge avec de nombreuses alcôves discrètes et des chambres luxueuses à l'étage. La population qui le fréquente est très bigarrée et va des nobles les plus raffinés aux brutes les plus épaisses. Mais tous ont un point commun : l'envie de déboursier une belle quantité de sels. Le service de sécurité est généralement assuré par un des lieutenants de Bezenveu est sa clique de 10 hommes.

Lors de la soirée d'échange, Bezenveu vient avec sa garde rapprochée, c'est-à-dire, trois lieutenants de plus. Ça fait pas mal d'hommes coriaces en cas d'action musclée ! Autant dire qu'il vaut mieux se la jouer finaud... ou attendre que Bezenveu passe sa nuit dans la chambre de Lovelin. Une implication de cette dernière, pour improbable qu'elle soit, devrait être possible si les Héros y mettent les moyens. Elle demandera au minimum son extraction du lupanar et sa protection subséquente, ce qui est possible via la Confrérie du Mystérieux Inconnu.

Le transfert de la poudre

Le lendemain de l'échange, Bezenveu quitte le Repaire des Délices Infinis en compagnie de ses trois gardes du corps et de deux mercenaires supplémentaires. C'est un moment privilégié pour lui subtiliser la poudre. Cependant, le Maître du Destin ne doit pas oublier que Bezenveu et ses hommes sont des guerriers accomplis et qu'ils ne se laissent pas facilement intimider. De plus, ses hommes sont tout à fait prêts à faire un bouclier de leur corps pour laisser s'enfuir leur capitaine pendant qu'ils retiennent les Héros. On peut également imaginer les intercepter alors qu'ils chevauchent leurs flyslims. Cela peut donner une scène très épique et haute en couleur, valorisante pour tous les joueurs. En effet, il ne devrait pas être impossible d'isoler Bezenveu, que ce soit en éliminant les montures de ses gardes du corps, en lançant quelques diversions pour disperser leurs rangs, ou en tentant une action berserker pour kidnapper le sieur Touquil.

Keep it secret, keep it safe!

Les Héros peuvent aussi tenter d'aller dérober la poudre dans la demeure de Bezenveu. Cette option est la plus fantaisiste et la plus risquée de toutes. Non seulement le Quartier des Hautes Maisonnées est interdit d'accès sans autorisation, mais en plus il possède sa propre milice qui patrouille les allées.

La demeure de Bezenveu est elle-même protégée par deux de ses lieutenants et une vingtaine de mercenaires. Il faut pénétrer dans le bureau de Bezenveu, gardé en permanence, trouver le coffre dans lequel il conserve la poudre et, finalement, venir à bout d'une des meilleures serrures de Gaëdor. L'opération doit être rapide et discrète, si les Héros ne veulent pas avoir la milice de Bezenveu, celle du Quartier des Hautes Maisonnées et celle de Gaëdor à leurs trousses. Autant dire qu'ils auront besoin d'avoir un plan solide et de faire preuve de beaucoup de finesse ou d'y mettre les moyens...

Rencontre au sommet

Si vous vous souvenez bien du début du scénario, Bezenveu doit mourir tué par une nuée de Zgiis. Or, les Ravageurs du Contournant sont dirigés par des Envoyés de Ss'in (Opar et ses deux lieutenants). Ces tristes personnages sont capables d'invoquer des Zgiis (de la même manière que les Prospecteurs de la Destinée sont capables d'invoquer des Wuzz).

Tout le sel de cette histoire, c'est que la Confrérie de l'Inconnu Mystérieux va amener Opar à assassiner Bezenveu par des Zgiis que ce premier invoquera. Le destin est parfois retors surtout quand il faut lui donner un petit coup de main...

C'est dans ce but que la Confrérie fait surveiller discrètement un peu tout le monde. La Confrérie est en tractation directe avec les Héros et, de plus, reçoit régulièrement leur rapport. Les Ravageurs du Contournant ne se doutent de rien, trop occupés qu'ils sont à leurs propres affaires. De plus, ils sont pétris de confiance en eux, comme la plupart des Envoyés de Ss'in. Quant à Bezenveu, il ne se doute de rien à moins que les Héros ne mènent une enquête tapageuse.

Finalement, la Confrérie fait enlever Lovelin (pas par les Héros, faut pas pousser !) et prévient Bezenveu et son rival qu'elle sera restituée à celui qui fera la meilleure offre de rançon. Après tractations (les Héros pouvant servir d'intermédiaire soit vers Bezenveu s'il ne les connaît pas encore, soit vers Opar pour qu'ils découvrent ce « sympathique » groupe de mercenaires, soit vers les deux si le Maître du Destin est vraiment retors ou si les Héros n'ont encore rien compris à rien), elle fixe rendez-vous aux deux rivaux sur une passerelle isolée du Quartier des Hautes Auberges.

Bezenveu arrive par une extrémité et le chef des mercenaires par l'autre. Quant aux Héros, ils servent d'intermédiaires « neutres » et sont invités à se rendre sur



la plate forme centrale pour rendre Lovel'in contre la poudre, monnaie d'échange exigée à Bezenveu (sauf si les Héros l'ont déjà récupérée). Afin que cette partie de cache-cache soit efficace, l'intermédiaire des Héros sera un Prospecteur du Devenir différent de celui qui les rencontre à l'Auberge des Six Glanürs et non masqué (ah ah! une chance de remonter la filière s'ils sont perspicaces...).

Bien évidemment, si les Héros ont été malins et qu'ils ont efficacement enquêté, ils devraient avoir compris, ou au moins pressenti, ce qui se passe. Il est clair qu'ils ont dès lors un véritable pouvoir d'action sur ces événements et l'entrevue finale (que le Maître du Destin devrait s'efforcer de mettre en place puisque c'est le climax de ce scénario). Mais dans ce cas, ils devront poser un choix, choix qui leur mettra un ou plusieurs groupes puissants à dos, sauf s'ils sont très malins et très prévoyants ou plus retors que les autres protagonistes. Les machinations des Puissances ne sont jamais anodines...

Tant Bezenveu que son rival verront dans cette rencontre au sommet une merveilleuse occasion de se débarrasser de l'autre prétendant. Opar sera d'autant plus furieux, qu'il se rendra compte qu'il s'est fait rouler. Comme l'un et l'autre ont assuré leurs arrières, Bezenveu ayant quelques hommes armés d'arbalète prêts à tuer le chef des mercenaires, et celui-ci ayant ses deux lieutenants et une nuée de Zgïis décidés à se ruer sur Bezenveu, ils tenteront l'entourloupe. Quant à Lovel'in, elle essaiera soit de se rapprocher de Bezenveu, soit d'Opar, soit de s'enfuir en fonction de comment le vent tourne. Elle pourrait même vouloir aider les Zgïis à projeter Bezenveu dans le vide. La version tragique voudrait qu'elle bascule avec lui.

Comment les Héros s'en sortiront entre les carreaux qui fument, les Zgïis qui attaquent, les prétendants qui s'étranglent, et le trouble jeu de Lovel'in, seules les Puissances le savent, mais espérons qu'ils y parviendront...

Personnages et caracteristiques

Bezenveu Touquil

HUMAIN (Mercenaire)

FOR +1	INT +1
VIT +2	PER 0
AGI 0	PV: 17

Compétences : Arme contact 1 main (Epée longue) 4, Esquive 3, Tactique 4, Calcul/Gestion 2, Estimation 2, Charisme 1

Histoire & Personnalité : Bezenveu est un ancien mercenaire et il en a gardé une volonté de fer et un orgueil qu'il n'aime pas voir fouler au pied. Depuis sa visite à la Confrérie, il est devenu fort paranoïaque et se méfie de tout étranger qui pénètre dans sa sphère d'influence. Il hait cordialement Opar et cherche un moyen de s'en débarrasser indirectement.

Sillin

L'IN (Caravanier)

FOR 0	INT +1
VIT 0	PER 0
AGI +1	PV: 10

Compétences : Calcul/Gestion 3, Conn. des routes commerciales 3, Estimation 4, Lecture Ecriture 3, Fronde 1, Esquive 2

Histoire & Personnalité : Contrairement à de nombreux caravaniers, Sillin n'est pas un aventurier. C'est un intrigant qui a fomenté un complot pour s'emparer d'une affaire qui roulait bien. Sa prudence et son opportunisme lui ont permis de négocier avec les Sorcières d'Ihz. Il possède sur lui une potion de furie et est prêt à l'utiliser en cas de nécessité absolue.

Fatum (Bernpijon)

HUMAIN (Erudit)

FOR +1	INT +3
VIT +1	PER 0
AGI 0	PV: 17

Compétences : Lecture/Ecriture 4, Conn. des régions 3, Histoire 4, Zootanique 3

Histoire & Personnalité : Fatum est un érudit qui a longtemps étudié des textes anciens. Sa connaissance des Puissances est quasi encyclopédique mais il ne soupçonne rien du rôle d'Ewandor dans le meurtre d'Inè. Lors d'une des rares expéditions zootaniques auxquelles il a participé, il a rencontré des Wuzz et est entré en contact avec Ewandor. C'est lui qui l'a branché sur la Confrérie et lui a permis d'en devenir Grand Maître. C'est un intrigant fin et ambitieux et il est fort influent dans les cercles de pouvoir de Gaëdor.

Lovel'in

L'IN (Voleuse)

FOR 0	INT 0
VIT 0	PER +1
AGI +2	PV: 10

Compétences : Discrétion 3, Escalade 3, Pick pocket 4, Charisme 3

Histoire & Personnalité : Lovel'in faisait partie d'un gang de pick pocket avant de se faire coincer dans une auberge de Bezenveu. C'est une intrigante qui joue sur ses charmes pour obtenir ce qu'elle veut. La qualificatif de vipère lui sied à merveille.

Opar Sal

HUMAIN (Mercenaire)

FOR +3	INT 0
VIT +1	PER +1
AGI 0	PV: 16

Compétences : Arme contact 2 mains (Hache 2 mains) 5, Esquive 3, Tactique 3, Arme de Jet (Arc court) 2

Histoire & Personnalité : Opar Sal est un mercenaire qui n'a pas eu de chance. Il est tombé sur une troupe de Morbelins plus grosse que sa clique. Ssin en a fait son Envoyé, ainsi que ses lieutenants. Il les utilise aujourd'hui pour ses basses œuvres. Une de leurs missions est de traquer les sbires des autres Puissances.

Contact : [acritarche](#)



Légendes