

PAORN

sden

Cœur de pierre

~ Scénario pour Paorn ~

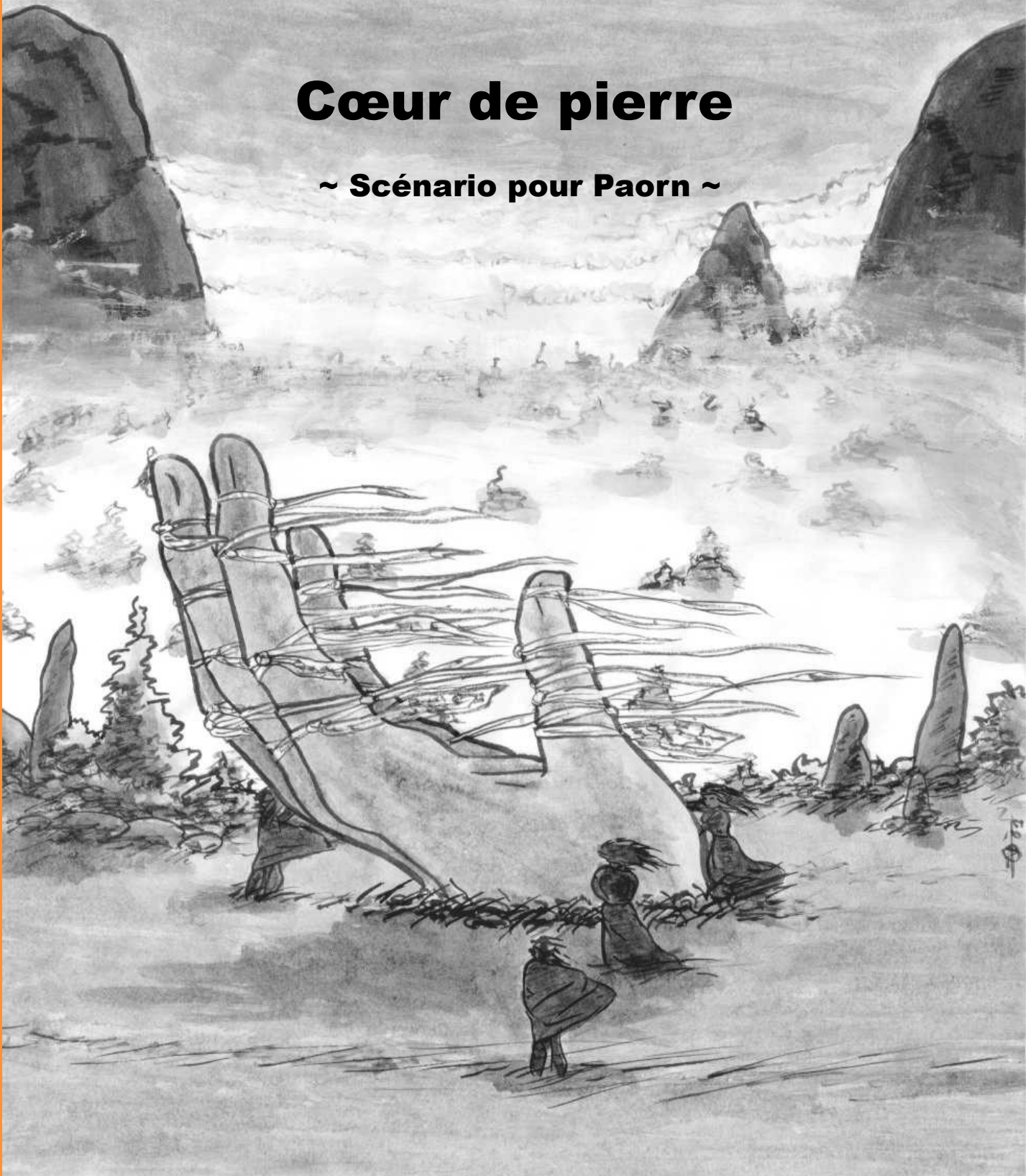


Illustration de couverture

- Luthien : vchitry@ulb.ac.be

Illustrations intérieures

- Jérôme « Gromph » : gromph@libertysurf.fr
- Luthien : vchitry@ulb.ac.be

Paorn – copyrights Casus Belli

Ecriture initiale : Mai 2001

Révision : Mai 2012

Avant-propos

La raison de la venue des PJs dans cette région peut être diverse et à votre convenance, mais le plus simple est qu'il y ait déjà un Matwak dans le groupe.

Le but n'étant pas d'aller nettoyer la région, il n'est pas nécessaire d'avoir des personnages de haut niveau pour cette aventure, même s'ils seront confrontés à une nature très hostile et particulièrement sauvage.

Prologue

Skurmatwak est proche maintenant. On peut y voir, depuis le sentier montagneux qui grimpe en lacet, les petites maisons de pierre escalader les flancs des montagnes qui bordent les Terres Sombres. Aucune muraille, aucune palissade pour défendre cette petite ville de près de 8000 habitants, juste les défenses naturelles qu'offrent les montagnes alentour.

L'ambiance en ville est un peu lourde, on sent une légère tension entre les différents peuples de la ville. Shaguks (orques), Matwaks et Humains s'y côtoient de façon rapprochée.

Peu après l'arrivée des joueurs à Skurmatwak, le Matwak du groupe est convié par sa famille à aller prendre des nouvelles de l'une de ses amies (à moins qu'il n'ait été prévenu par courrier auparavant). Ugdùra souffre en effet d'un mal bien étrange depuis peu de temps.

La famille d'Ugdùra

Comme la plupart des maisons Matwaks, celle-ci est faite de pierre et la décoration est relativement austère. De ses parents, Burol et Bagat, ils vont apprendre que le mal qui touche Ugdùra se manifeste de plus en plus intensément depuis quelques jours, mais que ses premières douleurs ou gênes remontent à près d'un mois. Ils n'avaient pas encore songés à lui faire lire les augures, mais là, cela va s'imposer.

Burol est un ancien chasseur reconverti en tanneur depuis une vilaine blessure à la jambe. Sa femme, Bagat, l'aide à tenir la boutique et à la préparation des peaux. On peut d'ailleurs voir des fourrures d'animaux étranges et passablement patibulaires. Quant à leur positionnement culturel, même s'ils se sentent saltharites, il n'en reste pas moins que leurs coutumes va nettement vers les habitudes shaguk.

Ugdùra refuse catégoriquement de voir et de parler directement aux joueurs, surtout à celui (ou ceux) qu'elle connaît. Si les joueurs insistent, ils la verront largement drapée (visage compris) comme pour dissimuler quelques infirmités. Seuls ses yeux vert émeraude sont visibles, ainsi qu'une partie

du pourtour de ses yeux. Si certains sont attentifs, ils pourront voir que du côté de l'œil droit, sa peau est beaucoup plus foncée.

En fait, elle souffre de paralysies multiples, touchant également une partie de la bouche. Cette paralysie est accompagnée d'un changement dans la texture de la peau, et pour cause, elle se transforme tout doucement en pierre, mais cela personne ne le sait encore. Cela a pour conséquence un début de paralysie de certains membres. Elle éprouve du mal à parler et c'est en parti pour cela qu'elle ne veut pas parler aux joueurs.

Cela dit, Bagat leur porte un message de la part de sa fille. Disons plutôt un objet. Il s'agit d'une toile de chanvre sur laquelle est inscrite une prière en langue shaguk.

- Ma fille vous donne ceci. Si vous voulez bien allez accrocher cette prière sur la main de Gurly, vous rendrez ses vœux de guérison plus accessibles. »

Burol souhaite pour sa part faire appel à un haruspice de sa connaissance (Ashakud) pour la lecture des augures. Ce dernier ayant également des talents de guérisseur, il remplirait tous les offices. Il en connaît bien entendu un en ville et a déjà commandité sa venue. La seule chose que ne possède pas Burol c'est l'animal requis par l'haruspice, un jeune cochon sauvage.

S'il y a un guérisseur dans le groupe des PJs, Burol acceptera que ce dernier l'ausculte, mais le recours à l'haruspice se fera quand même.

Skurmatwak et sa région

Quand on arrive en ville !

Pendant leurs déplacements en ville, les joueurs vont avoir l'occasion de sentir l'ambiance de la ville et surtout de découvrir quelques coins typiques.

Au chapitre des particularités, notons tout d'abord de la place du marché. Oh, pas les petites places où l'on vend de la nourriture, mais plutôt la grande où de nombreuses personnes semblent toujours rassemblées. Il s'agit du marché aux esclaves ! Le seul officiellement autorisé au Salthar et sur lequel les autorités royales ne ferment les yeux à la seule condition que l'on n'y vend pas de saltharites. La large majorité (plus de 90%) des personnes vendues sur cette place sont humaines (toutes cultures confondues), venue des différents coins de Paorn. Quelques

Sylmarins composent le reste des esclaves et à première vue, il n'y a pas de Mûn-fariz (nains). De grandes maisons en pierre avec leurs ouvertures grillagées servent à entreposer les esclaves en attendant leur mise en vente. Généralement, on y trouve assez régulièrement 20 à 30 personnes (hommes, femmes ou enfants) en permanence. En cas de grandes affluences, on a déjà vu la population d'esclaves monter à 120 personnes pendant presque une semaine. Quand on sait la vitesse à laquelle se renouvelle le marché à Skurmatwak, il ne vaut mieux pas compter le nombre de personnes qui ont déjà disparus... Le destin principal des esclaves et de partir avec les expéditions shaguks dans l'immense forêt des Terres Sombres, voire pour certains celle de la Cicatrice. Il va sans dire que l'on a

rarement vu un esclave revenir à Skurmatwak.

Shaguks, Matwaks et mêmes humains discutent souvent le prix de leur marchandise, puisque c'est ainsi que sont considérés les esclaves. Actuellement, on y dénombre 12 hommes plus ou moins âgés, 5 femmes (dont 2 très belles) et 6 enfants. Avis aux imprudents qui voudraient tenter de libérer quelques personnes, il ne faut pas oublier que ce marché est autorisé par le royaume et qu'il est gardé et par des soldats, ainsi que par des mercenaires (shaguks comme humains) motivés par un pourcentage sur la vente. Quant aux tarifs, on peut s'en procurer un pour le prix d'un bon cheval (plus ou moins). A signaler que l'une des deux belles esclaves sera concernée par des événements dont nous reparlerons plus loin.

Les marches des devins est une autre zone pittoresque de Skurmatwak. Cette rue en pente est également souvent animée. Tire-laine, charlatans et escrocs y côtoient de véritables devins. Il est rare que les séances de divination aient lieu en pleine rue, généralement, tout se passe dans les petites boutiques pourvues d'épais rideaux. Tout comme un vrai devin est normalement muet... Méfiez-vous des contrefaçons ! Le prix pour une véritable séance de divination coûte l'équivalent d'une belle épée.

Un temple est destiné à la vénération de Gurlu. Il n'est pas spécifiquement grand, étant donné qu'un lieu saint est situé à 2 jours de marche d'ici, mais il sert néanmoins à certaines commémorations et cérémonies. Il est surtout ouvert aussi bien aux Aulrufang

qu'aux Akabakites, les deux clans mûn-fariz des Pourfendeurs (voir le chapitre « la main de Gurlu »).



Comme dans toute ville saltharite, il existe une garnison avec des gardes commandés par un officier du royaume. Aucun bailli ne dirige cette ville, même si elle se rattache plus ou moins à un bailli du sud du Linamaz.

Cela dit, il existe quand même un seigneur local (un Matwak) qui possède sa garde personnelle, mais qui n'a aucune autorité sur la garde royale. Il n'a que peu d'influence politique, mais il a la charge de la gestion de la ville.

Comme il l'a déjà été souligné, la population de Skurmatwak est assez bigarrée. Il s'agit bien de la seule ville (civilisée) de tout Paorn où des shaguks sont ouvertement acceptés. Cela ne va pas sans poser quelques problèmes avec une partie des humains pas toujours en accord avec leurs coutumes, mais globalement, la situation pourrait être bien pire.

Généralement, les shaguks viennent à Skurmatwak pour l'achat d'esclaves et troquer ce qu'ils ont été récupérer dans les dangereux territoires à l'ouest de la ville. Cela dit, un groupe de shaguk s'est installé depuis

quelques jours en ville avec parmi eux, des chamans. Au total, une quinzaine de membres (dont 5 femmes shaguk), avec parmi eux, 5 personnes (3 chamans et 2 soldats pour l'escorte) sur le point de s'en aller vers le site de la Main de Gurlu. Assez peu discrets, les chamans sont revêtus de robes rouges avec une ceinture faite de petits crânes d'animaux. La troupe, sans être particulièrement agitée, se fait quand même remarquer. Beaucoup viennent souvent sur le marché aux esclaves (ils sont intéressés par l'achat de l'une des jeunes filles), d'autres vont sur les autres marchés pour revendre herbes rares et armes de même, le tout arraché aux vestiges de la sombre forêt. Outre les places de marché, on peut les voir aller de temps à autre au temple de Gurlu, tout comme dans la taverne du « Cochon écorché » où ils ont réquisitionné les écuries pour dormir.

Dans les différentes rumeurs de la région, on peut glaner ceci :

- Il paraît qu'un groupe d'enfants récemment achetés auraient réussi à prendre la fuite en pleine forêt suite à l'attaque d'une créature sauvage contre le groupe shaguk qui les escortait. Personne ne les a encore revus.
- Roramak, un célèbre Matwak marchand d'herbes rares, en veut à un homme (Jalaris, un prêteur sur gage) qui a acheté une belle jeune esclave sans respecter les règles (pot de vin avant les enchères), et donc de le lui avoir dérobé ! Jalaris se sert actuellement d'elle comme prostituée et on dit que Roramak chercherait à s'introduire chez lui pour lui ravir la jeune femme.
- Il faut se méfier de l'irascibilité de certains devins, il paraît qu'il y en a un qui a récemment torturé un écrivain public pour qu'il détruise les pamphlets que ce dernier avait écrit contre lui. Mais aucun nom ne

circule.

- Il paraît que le groupe de shaguk récemment installé prépare une offrande humaine. On parle d'une jeune femme. Personne ne sait si l'offrande est sous forme de sacrifice par le sang ou sous une autre forme.

La chasse est ouverte, l'animal aussi !

Les joueurs peuvent donc se rendre à l'adresse indiquée par Burol (avec ou sans lui) pour rencontrer l'haruspice. Il se nomme Ashakud et vit près du marché aux esclaves. La boutique se présente sobrement, hormis l'enseigne qui semble être un cœur (le vrai, l'organe humain...) plus vrai que nature. L'intérieur se compose d'un petit comptoir en bois, une table avec quelques bougies et surtout des ustensiles tranchants variés (en taille et en forme). La décoration pour finir... Cela ne choque pas forcément à première vue quand on rentre dans la boutique à cause de la relative obscurité par rapport à l'extérieur, mais il y a tout un tas de colifichets, d'herbes diverses et surtout de membres et d'organes visiblement séchés ou conservés par quelques autres procédés. Une porte entre-ouverte doit mener sur l'arrière-cour.

Ashakud se présente aux joueurs. Ses ascendances shaguks sont relativement bien marquées au niveau du visage, un peu voûté et marqué par les âges, il a toujours le regard vif. Avec un accent aux consonances légèrement gutturales, il s'adresse aux joueurs pour savoir ce qu'ils veulent.

Après le récit des mésaventures de Ugdùra, celui-ci prend un petit air renfrogné pour dire ; « hum... Il me faudrait un bel animal pour lire les augures de ta fille, Burol. Un animal sauvage qui saura percer les brumes de la maladie. Un jeune aussi, pour aller avec la

jeunesse de ta fille. Un petit cochon sauvage, j'ai dit, et rien de moins ! ».

Un marccassin, donc, que les joueurs vont devoir aller chasser en forêt. Le problème c'est que les marccassins cela ne se promènent pas tout seul, il y a généralement le reste de la famille qui va avec. A eux de se débrouiller pour ramener ce que demande l'haruspice. Ah oui, à cause de sa blessure, Buroi, ne pourra pas les accompagner, par contre il a un peu de matériel, notamment des piques pour la chasse au sanglier qui pourra les aider.

La région des Terres Sombres est bien couverte par les forêts. Il sera néanmoins plus prudent pour les personnages d'aller faire leur chasse vers l'est par rapport à la ville (et donc vers le Linamaz) plutôt que l'ouest où l'on a vite fait d'aller se retrouver dans les dangereuses forêts des Terres Sombres (2 jours de marche suffisent).

Faites jouer ensuite les compétences de chasseurs de vos joueurs pour trouver ce qui leur faut, c'est à dire un joli marccassin accompagné de ses 3 petits frères et de ses imposants parents !

N'oubliez pas que l'haruspice est aussi un guérisseur, en cas de gros problèmes lors de la chasse, il pourra aussi leur venir en aide.

Gageons qu'ils auront eu le temps de voir pendant leur recherche des empreintes un peu plus inquiétantes, profondes, larges et visiblement humanoïdes.

De retour à Skurmatwak avec leur trophée, l'éviscération par Ashurak peut commencer. Tous les PJs présents qui suivent assidûment cette phase doivent voir s'ils peuvent résister à pareil épandage d'organes (test de résistance facile ou moyen selon leur historique).

« Oh, je vois des gens. Une maladie autour des

gens qui ne sont pas les malades ! Un mauvais présage pour ta fille, je la vois elle. Immobile et mouvante dans la même image. Elle peut guérir ou pas. Et là, la langue du serpent ! Sa maladie n'est pas naturelle Buroi ! Je ne peux rien faire pour elle... ».

La main de Gurlu

Pour ceux qui vont vouloir se rendre dans ce lieu afin d'accrocher la prière d'Ugdùra, précisons tout de suite une chose. Les humains ne sont pas tolérés dans ce lieu considéré comme « saint » par les adorateurs de Gurlu. Ceux qui souhaiteraient s'y rendre doivent être Matwaks ou Mûn-fariz (quel que soit leur clan), à moins d'avoir de grandes compétences en déguisement pour se grimer en matwak ou alors avec quelques sorts d'illusions dans le cas contraire.

La main de Gurlu se situe à 2 jours de marche vers le nord-ouest de Skurmatwak. Le chemin forestier escalade le flanc de montagne et parfois de façon assez forte. De petites zones rocailleuses et dégagées permettent d'admirer le panorama vers l'est avec au loin la vallée du Linamaz.

Les rencontres sont assez rares et les joueurs ne croisent que quelques petits groupes de matwaks la première journée. A signaler que si des humains (ou des sylmarins) sont dans le groupe, les matwaks regardent ces derniers avec insistance avec un regard réprobateur pour certains, interrogateur pour d'autres et voire même anxieux pour les derniers. Au début de la seconde journée, trois matwaks qu'ils croisent revenant du site essayent de dissuader les humains d'aller là-bas. A partir de ce moment-là, il va être vraiment dangereux pour les humains ou sylmarins du groupe de continuer. Les shaguks commencent à faire leur apparition, sortant du couvert de la forêt pour rejoindre la piste.

Chamans, guerriers, ainsi que des familles entières (femmes et enfants inclus) sont dès lors visibles.

La forêt s'éclaircit doucement pour aboutir à un immense plateau dégagé. Au loin, à environ un kilomètre, se trouve rassemblé une foule autour de ce qui ressemble à une construction en pierre. Une énorme main griffue sortant du sol. Griffes sur lesquelles semble flotter au vent des petits lambeaux de tissus.

En s'approchant, on peut s'apercevoir que la foule est relativement nombreuse, une bonne centaine de personnes au total avec shaguks, matwaks et mûn-fariz (de la tribu des Pourfendeurs) sont rassemblés pêle-mêle. On y trouve même quelques lutins saltharites perchés sur les épaules des mûn-fariz ou des matwaks.

Parmi les shaguks, on peut y voir trois chamans groupés autour des restes d'un corps animal (une chèvre). Avec tout l'attirail qu'il y a autour (bâtons décorés de crânes et de tissus), ce n'est certainement pas pour un simple repas, mais plutôt pour un sacrifice... Ce groupe de chamans porte de longues robes rouges avec une ceinture faite de petits crânes d'animaux. Sur leur oreille droite, une boucle d'oreille à laquelle pendent des plumes. Il s'agit de la même tribu que le groupe de shaguks installés à Skurmatwak. En fait, une partie des chamans ont porté leur offrande en prévision du grand sacrifice qu'ils vont faire.

Ces derniers ne sont pas particulièrement bavards envers les non-shaguks, mais un matwak peut éventuellement obtenir quelques maigres renseignements s'il sait parler leur langue. Ces derniers préparent en fait une grande cérémonie en l'honneur de Gurlu et ils sont venus apporter leurs premières prières et offrandes. Cette

cérémonie semble concerner la formation d'une expédition pour une zone dangereuse des Terres Sombres (sans plus de précisions).

Engager la conversation avec les mûn-fariz risque de se montrer plus risqué que prévu, du moins si on ne fait pas parti des Pourfendeurs (les mûn-fariz saltharites). Les seuls Pourfendeurs venant déposer leurs prières à la Main de Gurlu sont les Akabakites, contrairement aux Aulrufang qui ont une vision plus saltharite de Gurlu. Pour n'importe quel autre mûn-fariz de Burgonnie ou de Tsorvannie, être au courant de cette différence n'est pas une évidence. La première chose que demandent un Pourfendeur en voyant un de ses compères, c'est de lui demander de quel Ancien il provient. Ce culte des Anciens étant particulièrement fort chez les Pourfendeurs, tous connaissent les différents Anciens qui composent les différentes grandes familles mûn-fariz du Salthar. Un nom inconnu trahi donc une origine étrangère.

Alors que tous contemplent la scène, une sorte de rugissement se fait entendre derrière eux. Deux énormes créatures humanoïdes (des Trolls) viennent de faire leur apparition sur le plateau. L'un d'eux élève en signe de trophée une colonne vertébrale avec le crâne encore accroché au bout. Vu les proportions, c'est visiblement humain. Comme les autres peuples, ils viennent accrocher leurs prières sur le doigt de la Main qui leur est réservé (le majeur) et ne cherchent pas plus d'ennuis que cela aux autres peuples présents.

Bien entendu, les humains qui auraient forcé le destin ou auraient loupé leur déguisement risquent d'avoir de sérieux problèmes ! Entre Shaguks et Trolls, l'espérance de vie risque de se raccourcir sérieusement.

Des maux et merveilles

Que faire !

Ashurak l'haruspice, n'ayant rien pu faire pour soigner Ugdùra, il va falloir trouver d'autres solutions. L'une des principales raisons pour laquelle un guérisseur ne peut pas soigner un malade, c'est surtout en cas de malédiction ! Quand la magie s'en mêle en somme.

Même s'ils ont les moyens de lever une malédiction eux-mêmes, il va falloir trouver de qui elle vient pour savoir contre quoi lutter. Si vous avez réussi à leur faire passer les diverses rumeurs qui traînent en ville, les joueurs vont peut-être penser à un lien avec cette histoire de sacrifice.

Vos joueurs vont-ils penser à interroger un peu l'entourage d'Ugdùra à propos d'événements arrivés dernièrement ? Dans ce cas, ils vont peut-être apprendre quelques petites choses. Au premier abord, ni BuroI ni Bagat ne voient quoique ce soit d'inhabituel, sauf Bagat qui se rappelle soudain :

« Ah si, il y a peut-être ce Shaguk-Cûr qui s'est présenté il y a quelques temps pour courtiser Ugdùra. Il s'appelait Garadarûk il me semble, ou quelque chose comme cela. Cela n'a duré que le temps d'une semaine, semaine lors de laquelle il a amené de grands présents en témoignage de son amour. Notre fille n'était pas intéressée car il lui aurait fallu rejoindre sa tribu en forêt. Il est parti fort mécontent mais on ne l'a plus jamais revu. »

Voilà qui peut donner une piste. Le problème dans tout cela, c'est que le dénommé Garadarûk a disparu de la ville depuis un moment. Aux dernières nouvelles, il était reparti en forêt et nul ne sait quand il reviendra. Y est-il pour quelque chose dans le mal qui touche Ugdùra ? Vos joueurs seraient bien inspirés de le penser.

Pour les autres pistes éventuelles, espionner le groupe de shaguks est faisable pour découvrir ce qu'ils comptent réellement faire, mais s'ils viennent à être découverts, ils risquent de passer un sale quart d'heure. Dans tous les cas, il est préférable de parler le shaguk pour comprendre ce qu'ils racontent.

Ils préparent leur sacrifice qui aura lieu dans quelques jours (6 jours après le début de l'aventure). Ils attendent que leurs chamans reviennent de la Main de Gurlu. Pendant ce temps, les autres recherchent une jeune femme pour le sacrifice. Ils sont bien entendus intéressés par l'une des jeunes esclaves présente sur le marché. Cela dit, en suivant le shaguk qui semble être le plus actif (le chef de groupe), pendant une journée, ils vont pouvoir le voir discuter dans une taverne (le « Dragonnet ») avec un shaguk membre d'un autre groupe. Ce dernier le conduit dans un quartier que le ou les PJs devraient reconnaître puisqu'il s'agit du quartier où vit BuroI. D'ailleurs, ces derniers s'arrêtent devant la maison de BuroI, celle où vit Ugdùra ! Intéressés les shaguks ? Après une brève conversation, ces derniers s'en vont, séparant leurs chemins quelques mètres plus loin.

En fait, le second shaguk fait partie du groupe qui accompagne Garadarûk (celui qui s'est épris d'Ugdùra). Pour parfaire la vengeance de Garadarûk, l'émissaire de ce dernier voulait proposer le corps statufié d'Ugdùra en guise d'offrande aux chamans du premier groupe. Le chef du groupe qui accompagne les chamans refuse cette offre, car il a besoin de faire couler le sang pour son expédition. Faire couler le sang des esclaves plutôt que de faire couler le sang de ses guerriers.

Suivre le second shaguk ne mènera pas forcément à grand-chose, il sort de la ville, par

l'ouest. Direction la grande forêt que l'on aperçoit en contrebas des collines. A partir de là, les joueurs sont en grand danger, car une partie de la troupe shaguk attend ce dernier pour rejoindre leur campement. Il va s'en dire que leur connaissance du terrain est supérieure à celle des personnages, et s'ils n'arrivent pas à les semer, gageons qu'une des féroces créatures de ces forêts détournera leur attention de la troupe.

Dis-moi de quoi tu rêves...

Après l'haruspice pour la lecture des augures, il va falloir passer à quelque chose de plus sérieux en trouvant un devin matwak. Burok n'en connaît pas spécifiquement, mais il peut leur indiquer le lieu où les trouver en ville. Y étant habitué, il ne pensera pas à dire aux joueurs de veiller à ce que le devin soit bien muet. Muet ? ? ? En effet, la plupart des vrais bons devins matwaks (ou Shaguk-Cûr) sont muets. Ils n'ont nul besoin de parler, ils procèdent en faisant entrer les personnes qui viennent les interroger dans une pseudo-réalité qui est un mélange entre monde des rêves et faits de la vie réelle. Là, les personnes voient ainsi des images et des événements qu'ils doivent interpréter, mais dont l'essentiel des faits sont présents (même déguisés). En fait, tout l'art du devin consiste à leur montrer ce monde pas tout à fait réel, ils payent d'ailleurs ce don par la perte de la parole, car eux seuls sont vraiment capables d'interpréter correctement cette fausse réalité.

Quoiqu'il en soit, le fait de trouver le devin ne suffit pas, même si ce n'est déjà pas mal avec tous les charlatans qui tentent d'arnaquer les humais (essentiellement). Pour procéder à la divination, le devin a besoin de quelque chose de très personnel en rapport avec la personne à surveiller. Quoi de plus personnel qu'une petite fiole de sang ?



Adjugé ! Ils vont ainsi avoir la chance d'approcher un peu plus Ugdûra (au moins l'un d'eux), pour faire le prélèvement sanguin. Cette dernière refuse de dévoiler plus que son avant-bras gauche. Etrangement, elle veille à toujours masquer la partie droite de son visage au regard de celui qui l'approche.

Sa peau est légèrement vert-gris, ce qui n'est pas forcément inhabituel pour un matwak, par contre elle semble un peu plus dure que la normale. Ce détail peut être remarqué immédiatement si c'est un matwak qui la touche, sinon, il faudra que le personnage en question en sache un peu plus sur l'anatomie (test de difficulté moyenne).

S'il est particulièrement attentif ou un peu chanceux, il pourra aussi capter le léger mouvement de tissu qui a dévoilé quelques doigts de la main droite d'Ugdûra. Bien que cette dernière ce soit empressée de les recouvrir, la peau de couleur sombre et

surtout la rigidité des doigts n'a pas pu échapper au PJ.

De retour chez le devin avec la fiole de sang, celui-ci fait signe aux personnages de s'installer autour d'une table pendant qu'il tire de lourdes tentures opaques pour ne laisser que la lueur d'une bougie dans la pièce. Alors qu'il commence à marmonner les personnages ressentent rapidement une torpeur les envahir.

« ...

Ils se retrouvent dans un paysage vallonné couvert d'herbe. Tout autour, l'horizon est noyé dans une espèce de brume. Les seuls éléments qu'ils parviennent à voir sont à gauche une forêt composée de grands arbres aux troncs aussi noir que le charbon et au feuillage serré. Devant eux, un énorme parterre de fleurs rouges.

Le soleil est invisible, pourtant il y a de la lumière tout autour d'eux. Nulle lumière ne semble pénétrer dans la forêt de laquelle émane une impression réellement inquiétante (test de résistance facile).

En s'éloignant dans d'autres direction que celle des fleurs (et de la forêt), la brume semble les envelopper de plus en plus, les étreignant d'un froid de plus en plus intense. L'écho d'une voix résonne au loin et semble crier faiblement : revieeeeeens ! S'ils persistent à s'éloigner, ils quittent la divination.

En s'approchant des fleurs, ils arrivent à se rendre progressivement compte de leur taille. Il s'agit de roses rouges énormes ! Un champ de magnifiques roses hautes de 1m50 chacune (tiges, fleurs et épines sont en proportion). Leur parfum embaume l'atmosphère et derrière ce champ, au loin (environ 200 mètres), s'élève une habitation. Plus précisément une petite tour avec quelqu'un

sur un balcon. Un faible chant féminin flotte dans l'air.

Première forme de vie de ce décors insolite, c'est également peut-être la seule qui pourrait les renseigner sur ce qui les entoure.

Tout commence à se compliquer au moment où ils traversent le champ de roses. Après une dizaine de mètres, ces dernières commencent à s'agiter et rapprocher dangereusement leurs longues épines des personnages. Puis un premier coup de fouet de ces épines et ça y est, les fleurs attaquent !

Courir ne servira à rien, ils seraient vite emprisonnés par les fleurs et violemment lacérés puis perforés. Il n'y a pas le choix, il va falloir tailler dedans pour se faire une zone de sécurité et un passage jusqu'à la demeure.

Après le massacre des fleurs, un long hurlement se fera entendre en provenance de la forêt (test de résistance difficile). Le chant se meut en gémissement de douleur et en pleurs. On peut facilement apercevoir la personne sur le balcon, ou plutôt voir une statue de pierre se mouvoir encore quelques instants, bras tendus en avant, le temps que son corps finisse de se métamorphoser.

A ce moment, une énorme créature de forme humanoïde (vaguement trollesque) sort des bois et se rapproche à toute allure de la tour. Habillé d'un pourpoint de cuir, de tissus et de décorations en os, celui-ci engage un rapide combat contre les personnages, surtout dans le but de les mettre hors d'état de nuire.

Ceci fait, il jette à leurs pieds une statuette en pierre ainsi qu'une rose, tout en regardant une dernière fois la statue de taille humaine sur son balcon avant de repartir en forêt.

Un visage de vieille femme édentée se dessine alors dans les nuages et commence à parler aux personnages : Je vois que ce brave Razak

vous a amené dans mes rets ! Les sortilèges de la vieille Akalba vous plaisent-ils ? niahahaha

... »

Les joueurs reprennent connaissance dans la boutique où ils avaient quitté le devin avant leur étrange voyage. Rêve ou réalité ? Une part des deux...

Ceux qui ont échoués à leurs tests de frayeur continuent d'en subir les malus dans la vie réelle et devront même éprouver leurs nerfs la prochaine fois qu'ils voudront pénétrer dans une forêt. Les cicatrices laissées par les épines des roses sont bien réelles elles et marquent les parties touchées d'une belle zébrure rosée !

Notons également deux choses. Si les joueurs se sont éloignés d'eux-mêmes de la vision, ils sont pris d'un fort sentiment de culpabilité. A partir de cet instant, ils ne pourront plus laisser quelqu'un dans le besoin.

Second point, si l'un des PJs meurt dans cette fausse réalité, il se réveille en sursaut et devra vérifier s'il ne souffre pas d'un choc métabolique (test de résistance moyen). Si c'est loupé, appliquez les pertes en conséquence.

Vos joueurs ont réussi à interpréter quelque chose de cela ?

La femme transformée en pierre, c'est Ugdùra telle qu'elle sera si personne ne fait rien. Les roses, sont synonymes de l'amour de Garadarûk (le shaguk) et de sa déclaration. L'espèce de troll, c'est lui. La forêt représente les Terres Sombres. Le fait de détruire les roses c'est le refus d'Ugdùra. La petite statuette et la rose sont l'image de la malédiction de Garadarûk.

Quant à la vieille Akalba, il s'agit de la sorcière shaguk qui a lancé le sortilège sur Ugdùra. Elle

vit à Skurmatwak pour ceux qui désireraient aller lui parler de vive voix.

Sorcière, ma vieille sorcière...

Trouver Akalba est presque une formalité. Elle vit dans un quartier sordide de la ville, un peu à l'écart de la rue des devins, mais où la fréquentation shaguk est plus forte qu'ailleurs. La boutique est à l'image de la rue, c'est à dire sale. A l'intérieur, ce n'est qu'animaux empaillés, ossements et produits divers. Un peu le même décor que l'on peut trouver chez les haruspices, mais en plus oppressant. Il y fait sombre et l'on distingue une table et la forme d'un grand fauteuil.

- Ainsi donc vous êtes venus ! ».

Les PJs découvrent l'origine de cette voix nasillarde et parlant saltharite d'un accent un peu haché. La forme d'un vieux visage sort de l'ombre prodiguée par le fauteuil. Un vieux visage tout ridé. Quelques rares cheveux blancs tombant en mèche, édentée et équipée de nombreux colifichets. L'un de ses yeux semble aveugle.

- Que voulez-vous jeunes humains pour rendre ainsi visite à une vieille sorcière Shaguk-Cûr ? »

La conversation devrait vite se centrer sur Ugdùra ou sur le sortilège de la sorcière. Elle ne cherche ni à nier que c'est elle qui a jeté cette malédiction, ni à le cacher. Elle rétorque juste qu'on est venu la trouver pour ce service et elle l'a fait. Qui ? Pourquoi ? Elle répondra par un petit rire en demandant aux PJs s'ils ne savent donc pas interpréter une vision, « ce n'était donc pas la peine de faire appel à un devin ! ».

A savoir si elle est d'accord pour faire annuler cette malédiction, elle dira fermement que non. Ce qui est fait n'est pas à être défait sur

sa seule volonté.

- Si vous tenez vraiment à faire changer d'avis celui qui m'a demandé ce sortilège, allez faire un tour dans les bois. Vous verrez, ils sont très fréquentables dans les Terres Sombres, enfin si on les compare à ceux de la Cicatrice ! nihahaha... Ne vous inquiétez pas, si vous n'êtes pas morts avant, il vous trouvera certainement ! »

Il est bon de noter que toute menace n'impressionne pas Akalba. Elle encouragera même les joueurs à en venir à la tuer au besoin.

- Je ne suis qu'une vieille femme qui a déjà vécue sa vie, alors si vous y tenez tant, tuez-moi ! Peut-être que cela fera disparaître le mal

qui touche Ugdùra, mais peut-être pas. Par contre, je peux vous assurer d'une chose, je suis peut-être vieille, mais j'ai encore suffisamment de pouvoir pour vous faire regretter ma mort... »

En bref, s'ils décident de tuer la sorcière, faites leur regretter amèrement leur geste. Une belle grosse malédiction sur le dos sera la bienvenue ! Le choix de cette dernière est à votre discrétion... Au fait ! Cela ne changera rien au cas d'Ugdùra.

Les forêts infernales

Des dangers, en veux-tu en voilà !

Quand il faut y aller, il faut y aller. Garadarûk vit vraisemblablement dans la forêt. S'ils ont demandé à Akalba de leur indiquer où, celle-ci pourra leur faire une petite séance de vision du présent (c'est un don des sorcières shaguk, elles ne savent pas que lancer des malédictions). Elle utilisera des petits os pour cela, en guise de pendule...

La forêt des Terres Sombres est plutôt dense et donc assez opaque. Malgré le terrain montagneux, on y trouve majoritairement des feuillus, mais également des espèces de grands pins au feuillage assez étalé vers le haut, ce qui a pour conséquence de masquer la plupart de la lumière du soleil.

De grands dangers guettent les personnages dans cette forêt, elle a la sombre réputation d'y abriter des créatures extrêmement dangereuses. Trolls, gros prédateurs et autres

dragons y ont élus domicile, ainsi que les shaguks d'ailleurs... Comme quoi, certaines races arrivent à y vivre !

Le sentiment d'insécurité est énorme et les joueurs vont vite se sentir oppressé. Entre bruits étranges, branchages qui cassent, ombres mouvantes dans l'ombre de la forêt, vous aller pouvoir maintenir les nerfs de vos joueurs à vif. Alternez les périodes de silence (où l'on peut sentir planer la menace d'une attaque) et les périodes de reprise des bruits. Profitez-en pour voir si leurs nerfs ne craquent pas (test de résistance facile). Ceux parmi vos joueurs qui ont eu quelques problèmes dans le rêve divinatoire vont avoir quelques soucis supplémentaires ici (augmentez la difficulté d'un rang).

Alors qu'ils progressent dans cette forêt, plus ou moins vers le nord-ouest à la recherche de la colline indiquée par la sorcière (ou alors à l'aveuglette s'ils ne savent pas où aller), ils entendent soudain des rugissements et

aperçoivent des éclats lumineux un peu plus loin sur leur gauche. Vos joueurs sont curieux ? Et bien dans ce cas, en approchant de la zone concernée, ils vont apercevoir une scène qui pourrait faire froid dans le dos si des flammes ne réchauffaient pas tant l'atmosphère.

Dans une zone un peu plus dégagée de la forêt, on peut voir au centre une créature reptilienne de couleur vert pale, bien campée sur ses pattes. Cinq créatures humanoïdes de grande taille l'entourent et lui donnent l'assaut. On peut voir 2 autres de ces créatures au sol. L'un ne bougeant plus et l'autre essayant de se traîner tant bien que mal vers le couvert de la forêt, par la gauche.

La créature reptilienne n'est autre qu'un petit dragon terrestre et les créatures humanoïdes des trolls !

Des fumerolles s'échappent de la zone où gît le troll visiblement mort. S'ils veulent en voir plus, faites les assister à quelques rounds du combat, jusqu'à ce qu'un troll les remarque.



Autant dire, que les Trolls ne sont pas particulièrement ravis de voir des humains dans cette contrée et les survivants n'hésiteront pas à les charger dès qu'ils auront rompu l'engagement avec le dragon. Le plus sage pour eux, c'est de laisser tout ce petit monde se débrouiller, mais ils auront un aperçu des dangers qui règnent ici. Si personne ne s'aventure trop dans cette forêt et si personne n'a tenté de coloniser la région, c'est bien pour cela... Cela dit, il faut trouver Garadarûk et le plus vite sera le mieux.

Quand on parle du loup

Pendant qu'ils observaient la scène avec le dragon et les trolls, d'autres créatures s'intéressaient également à eux. Parmi celles-ci, une espèce de gros félin. Enorme, de forme plus ou moins triangulaire avec les épaules plus hautes que le bassin, le pelage noir, et une gueule qui se confond avec le reste. Son grognement fait froid dans le dos et que dire de ses yeux phosphorescents de forme également triangulaire...

Ses attaques sont rapides et il risque de surprendre les joueurs par sa force et sa vivacité. S'ils ont l'air de s'en sortir plutôt bien, faites intervenir un ou deux congénères.

C'est au cours de cet affrontement, alors que les choses tournent mal, que le salut va venir en parti des arbres avec quelques carreaux d'arbalète tirés en direction du/des prédateurs. Des fois que vos joueurs voudraient en profiter pour s'enfuir, ils vont avoir la surprise de voir une troupe de shaguks leur barrer le passage. Arbalètes et lames pointées sur eux. Au total, les shaguks sont trois fois plus nombreux qu'eux, ils connaissent le terrain et ont l'air de bien équipés.

Un shaguk prend alors la parole, dans un

langage saltharite plus que correct, bien qu'avec un fort accent ; « Vous me cherchez ? Pourquoi ? ».

Il s'agit bien entendu de Garadarûk. Il se dégage de lui un grand charisme et l'on sent que c'est un leader incontesté de sa troupe. Il est plutôt grand, dans les 1m95 et est habillé d'une cotte de cuir renforcée.

Il est peut-être temps de parler d'Ugdûra... Garadarûk retrouve une pointe d'agressivité en entendant de nouveau son nom. Il n'a pas bien supporté l'affront qu'elle lui a fait en lui refusant son amour.

Cela dit, si les PJs parviennent à être extrêmement convainquant (test très difficile), il pourrait très bien donner son autorisation pour l'annulation de la malédiction (il leur donne pour cela un bout d'intestin animal, plus ou moins frais, noué avec des tissus en guise de signature pour Akalba). Inutile d'essayer de le convaincre par la compassion, il s'en moque complètement. Aux joueurs de trouver d'autres arguments et à vous de voir en fonction de cela.

A moins de l'avoir vraiment froissé (un jet particulièrement mauvais), Garadarûk leur dira ceci : « Allez donc faire l'échange que vous voulez, je m'en moque, sa vie ne m'intéresse plus. Mais je ne retire pas ma colère ! ». Ceci veut dire qu'il ne donne pas son autorisation pour l'annulation du rituel, mais qu'il n'est pas opposé à un échange de victime.

Dans ces deux premiers cas, à la fin de la discussion, on peut entendre un ricanement de vieille femme résonner dans les airs. On jurerait la voix d'Akalba ! Garadarûk se contente de lever légèrement et rapidement la tête vers le haut sans en dire plus. La troupe s'en va alors.

En cas de ratage total, il plisse les yeux, outré de tant de culot de la part des joueurs. « Ahhh ! Vous plaisantez ! En fait, je crois que je vais même vous garder pour moi afin que je puisse laver l'affront que vous me faites... Je suis sûr que je peux tirer de vous un bon prix sur le marché aux esclaves. ». Il va s'en dire que dans ce cas, il met en application ce qu'il vient de dire. La seule solution pour les joueurs, la fuite ! Il leur reste alors peu d'espoir de s'en sortir, mais on ne sait jamais... Et pour Ugdûra ? Et bien s'ils ne sont pas capables de trouver une autre solution par eux-mêmes (intervention divine ou autre), elle se transformera inexorablement et terminera sa vie statufiée.

Echange ou pardon

En cas d'accord d'annulation de la malédiction, les joueurs n'ont qu'à aller voir Akalba pour lui donner le bout d'intestin donné par Garadarûk. Celle-ci fera alors le rituel d'annulation et tout rentrera dans l'ordre pour Ugdûra. Sa paralysie cessera et elle retrouvera son aspect normal (avec une ou deux petites séquelles néanmoins).

Dans le cas d'un échange, si les PJs n'ont pas bien compris ce qu'avait voulu dire Garadarûk par « faire l'échange que vous voulez », aussi bien Akalba que n'importe quel matwak en ville pourra le leur expliquer.

Pour certaines malédiction, on peut parfois les transférer sur quelqu'un d'autre si le commanditaire est d'accord, libérant ainsi la première victime des effets de cette malédiction. Qui choisir pour cela ? Les esclaves ne coûtent pas si cher que cela... Ce n'est pas très moral, mais cela permettra à Ugdûra d'être libérée de son mal.

Pour mener à bien cette tâche, il faudra donc réunir Ugdûra et l'esclave chez Akalba.

L'esclave doit être de préférence du même sexe que la victime et sensiblement du même âge pour garantir un transfert le plus complet possible. Du sang doit être prélevé sur les deux personnes. Akalba lance quelques invocations. Le sang pur de toute malédiction d'une autre personne (homme ou femme) doit également être prélevé, l'un des PJs devra bien se dévouer pour cela. Un peu de sang d'Ugdùra est mélangé à celui de l'esclave. Du sang de l'un des PJ (pas toute la quantité prélevée) est ensuite mélangé à celui d'Ugdùra. D'autres incantations... L'esclave doit ensuite boire son sang mélangé à celui d'Ugdùra (celui qui n'est pas sain). Il faudra certainement la forcer un peu et en plus elle pleure... (vos joueurs sont-ils sans cœur ?). Ugdùra boit ensuite le sien purifié par un sang externe. Akalba lance une dernière incantation alors que la jeune esclave se met à crier en se tordant de douleur, le bras droit se raidissant soudain et prenant une vilaine teinte grisâtre, tout comme une grande partie de son corps d'ailleurs... Pour Ugdùra, c'est l'inverse alors qu'elle se met à pleurer des larmes de joie d'avoir retrouvé sa liberté de mouvements. Elle regarde à peine l'esclave avant de remercier les joueurs (et embrasser celui qu'elle connaît) et en allant se jeter dans les bras de sa mère.

Vos joueurs ont maintenant une esclave en train d'agoniser sur les bras (elle en a encore pour quelques jours pour finir de se statufier). A eux de voir ce qu'ils veulent en faire, mais il n'y a pas d'espoir de la sauver.

Akalba quant à elle, ne demande aucun paiement. En fait, elle l'a déjà eu avec ce qui reste de sang prélevé sur l'un des personnages. Ce qu'elle compte en faire exactement ? Mystère... mais gageons que le joueur qui l'a donné sera plus ou moins concerné à un moment donné. Que peut bien faire une sorcière shaguk de sang humain (dont elle a pris soin de jeter un sort de préservation dessus) ?

Dans toute cette affaire, il y a également le sacrifice du groupe de chamans orques. Eh bien, ils ont achetés l'une des jeunes esclaves au marché et font tranquillement leur office (6 jours après le début de l'aventure) si les PJs ne s'en mêlent pas.



Epilogue

La vie des esclaves ne changera décidément jamais. Quel que soit la justesse de la cause, ils seront toujours les victimes désignées. Sans remords ni regrets de la part de ceux qui décident pour eux. La plupart de vos joueurs risquent de faire le pas afin de sacrifier l'une des esclaves pour empêcher une de leur connaissance de se transformer en statue de granit. Auront-ils essayé de sauver la seconde esclave d'un sort différent mais tout aussi définitif ?

Comment dit-on déjà ? Avoir un cœur de pierre ?

Donnez-leur donc les récompenses qu'ils méritent ainsi que l'expérience glanée, mais pour ceux qui n'ont exprimé aucun remords lors de ces actes, allez un peu leur apprendre la compassion.