



LIBERATION

Ce scénario, qui peut servir d'introduction à un nouveau shaani est assez long à jouer et devrait satisfaire tout les styles de jeux : action, investigation, diplomatie ...

Dans Libération, les Pjs sont chargés par les envoyés du roi Alimeritalavisoteridezapitelim de remettre la main sur la princesse Yeraladajismaletina, enlevé.

Celle-ci, devenue esclave, est accusée d'un meurtre.

Comment faire pour la sortir de sa geôle ?

Partie I : A la recherche de la princesse

A) la mission

Les PJs sont de passage à Kam. Ils s'arrêtent à un bar près de l'hémicycle des portes.

Un groupe de mélodiens richement habillés les interpellent pour leur proposer une mission. Mais ils ne veulent parler qu'à l'extérieur. Les PJs sont emmenés dans une grande roulotte, richement meublée. L'un d'entre eux se présente : Gormackadamilfus, conseiller du roi Alimeritalavisoteridezapitelim. Il se veut le porte parole du groupe, des proches du monarque.

Il expose d'abord la situation dans le royaume :

« le roi dispose d'une grande autorité sur son territoire, dans le Shanken. Le consul, affilié au N.O. en place est un pantin à son service.

Mais voilà : le chef de son armée, Eminemocoulisa, est soupçonné de fomenter un coup d'état, subventionné par les G.F., pour d'une part évincer du pouvoir le roi, et d'autre part, prouver l'incompétence du N.O. et ainsi faire pression, dans le but de cette fois mettre en place un consul éveillé au service des G.F. Même si Eminemocoulisa à l'appui d'une partie de l'armée, il n'en est pas de même pour le reste de la population, très attachée au roi, et surtout à sa fille, la princesse Yeraldajismalatina, bienfaitrice et respensissante de bonté. Tant que la fille du roi est là, ce dernier peut avoir l'appui de la population et d'une partie de l'armée.

C'est pourquoi Eminemocoulisa l'a fait enlevée. Ainsi, il fait d'une pierre deux coup : la popularité du roi, sans sa fille, décroît, et le chef de l'armée dénonce l'insouciance du roi pour sa fille, et prétend même que la princesse à été tuée par son père. La population crie au scandale. C'était il y a quatre semaines.

Le roi à donc rapidement fait arrêter son chef de l'armée par sa garde personnelle et fidèle (Castro). Au bout de quatre semaines d'interrogatoire, il a finalement avoué l'avoir fait capturé par une petite bande de voleurs Ygwans. Ceux-ci, en échange d'un salaire assez modeste par rapport à l'entreprise, tenaient à la garder en vie avec eux. Eminemocoulisa a accepté, à condition qu'ils se débrouille pour ne jamais la revoir. Le roi et sa garde savent maintenant où se cachent les voleurs, mais il est trop tard pour agir. Les fidèles au roi se comptent sur une main, la foule appuie Eminemocoulisa, toute l'armée est avec lui. Se sera rapide et sans bavure. Dans quelques jours, si la princesse n'est pas de retour pour montrer qu'elle est vivante, et prouver la culpabilité d'Eminemocoulisa. On éviterait ainsi la guerre civile. Mais la garde est prise pour la protection du roi, sans arrêt en danger de mort, ses meilleurs agents ont soit retournés leur veste soit été retrouvés morts. »

Les PJs doivent maintenant se douter de la raison de leur venue. Le conseiller Gormakadamilfus offre 50 amina à chaque PJs s'ils ramènent la princesse en vie. Rendez vous est donné, au même endroit, dans la roulotte. Il donne 10 amina d'avancement, plus cinq Amina pour couvrir éventuellement les frais chacun. Ils signent des documents pour officialiser la chose, au nom du roi.

Si les PJs refusent, un soldat de la légion Antarès arrive et les atomise tous.

Si les PJs acceptent, le conseiller leur donne l'argent, un certificat du contrat, un portrait de la princesse en médaillon, des pass pour les portes de transfert valable un mois héossiens et une cartesur laquelle est localisée la cache des voleurs, non loin de Nöm, le quartier mage.

Si les PJs échouent, il faut qu'ils reviennent quand même le dire. Il faut mieux être au courant des événements. Mais le temps, de toute façon, est compté.

Après les questions, les PJs sont priés de partir.

B) le camp des voleurs de princesses

Les PJs prennent le chemin du colisé, et après un interrogatoire, sont autorisés d'aller à Nöm. A l'arrivée, les soldats les accueillent et les acheminent à la sortie. Dehors, de vastes constructions héossiennes, des véhicules magiques se découpent sur le ciel. Nöm, quoi !

Les PJs ont deux jours de marche avant d'atteindre le campement des voleurs, caché dans la montagne. Il faudra compter avec un peu d'escalade (il aurait fallu acheter du matériel), des animaux sauvages et affamés, pour arriver finalement au campement.

Il y a deux tentes, et certaines installations à l'extérieur laissent penser que les voleurs sont là depuis un bout de temps. L'une des tentes, la nuit, reste gardée par un Ygwan. Il y a six Shaadrag et une charrette. Il y a un feu qui brûle si les PJs arrivent de nuit (c'est préférable, en tout cas, pour l'attaque). autrement, de jour, on peut remarquer qu'il y a une dizaine d'Ygwans dans le campement.

Les PJs, avec un minimum de stratégie, devraient pouvoir venir à bout de toute hostilité. Dans la tente gardée, il y a effectivement une mélodienne, mais aussi une boréale et une Kelwine. En fait, il ne s'agit pas de la princesse. Si les PJs ont été assez malins pour ne pas exterminer tous les Ygwans, ceux-ci avouent l'avoir vendu à un marchand d'esclave féling du nom de Brise-de-colère, qui habite à Fadis, un village féling. Certains des leurs ont été justement, récemment, le prévenir de la marchandise en attente (la mélodienne, la boréale et la Kelwine).

La mission continue. Prochaine étape : Fadis.

C)Brise de Colère

Le village féling est tout proche, dans une vallée. Il est proche d'une route commerciale, ce qui ne l'empêche pas d'être assez misérable. Une seule bâtisse est vraiment resplendissante, celle de Brise de Colère. Sa grande maison est gardée par quatre féling, armé et prudent. Trois Ygwans sortent (les voleurs partis négocier avec le marchand).

Le meilleur moyen de voir Brise de Colère pour racheter la princesse, c'est de se faire passer pour un client (solution la plus commode. Les gardes sont forts et nombreux, en vérité.).

S'il y a un entretien, les PJs pourront finalement entendre Brise de Colère dire qu'il a vendu la mélodienne au marché des esclaves d'Averlörd, une cité qui doit sa prospérité à la route commerciale qui passe toute proche. Son consul s'appelle Jimius Gretanzen, affilié à la famille des Grentzen. Il reste le maître de la ville, très bien contrôlée par des miliciens Darkens.

Prochaine étape : Averlörd. Un jour et demi de voyage.

D)le vieux shaaniste

Alors que les PJs font une halte pour la nuit dans une clairière de la forêt de sapins, un craquement de branche les met en alerte.

Surgit alors des arbres un vieil Ygwan asthmatique qui tousse, et qui supplie les personnages de ne pas le frapper. Il leur demande s'ils n'auraient pas un peu à manger.

Si les personnages refusent l'hospitalité au coin du feu, un soldat de la légion Antarès arrive par surprise et les atomise tous.

Si en revanche, les PJs se montrent accueillant et généreux, alors c'est avec grand plaisir qu'il s'assoit et dévore comme s'il n'avait pas mangé depuis des jours. Il mange comme tous les Ygwans, en régurgitant, ce qui pourrait dégouter quelques PJs.

Il explique la raison de sa venue. Il se nomme N'Dric'ss. C'est un vieux troubadour qui joue de la guitare. En voyage pour Fadis, il s'est perdu dans la forêt. Pendant plusieurs heures il a erré sans direction précise et à finalement vue de la lumière, il est donc allé jusqu'à elle (c'est faux, évidemment. Il tenait à voir les PJs pour une raison bien précise ...). Il leur raconte tout cela en chantant et en jouant de la guitare, et N'Dric'ss joue d'ailleurs un superbe solo.

Il raconte ensuite, si on le laisse parler, qu'il était là quand les humains sont arrivés en Héossie, il avait 15 ans, patate ... la guerre... patate ... c'était mieux avant ...

Il demande enfin aux PJs se qu'ils viennent faire là. Ils répondent comme ils veulent, N'Dric'ss semble convaincu par leur explication. Il leur demande s'ils forment un groupe soudé, s'ils se connaissent depuis

longtemps ... (en gros, Il veut les convaincre de former un shaani s'ils n'en sont pas, sans le dire de vive voix).

Il est temps de dormir. Le vieil Ygwan, en s'endormant, chante une chanson d'amour, celle d'un amoureux qui ne peut fleurter avec son aimée, trop loin de lui.

Le lendemain matin, le vieil Ygwan a disparu. Celui qui était de garde n'a rien vu.

Partie II : la princesse en sursis

A) arrivée à Averlord

Les PJs arrivent donc rapidement à la cité. Elle de taille assez importante, et possède une architecture variée. Il y a beaucoup de convoi qui vont et viennent aux portes de la cité, gardée par quatre Darkens. Entrer ne pose pas de problème tant que l'on ne cours pas en brandissant une épée lourde et en poussant un cri de guerre.

Description de la cité :

1) les quartiers d'habitations

Les trois races majoritaires qui habitent la cité sont des ygwans, des félings et des boréals. Chaque race est regroupé dans ses quartiers. Il n'y a pas de règlement spécifique, mais cette disposition s'est spontanément mise en place. Il n'y a pas de haine entre race, mais ils se trouvent mieux entre « frères » (pas très shaaniste, je vous l'accorde).

Il y a donc quatre quartiers : Boréal, ygwan et féling, ainsi qu'un quartiers où se regroupent les autres races minoritaires. Pour les trois premiers, le style architectural tient de la race. Mais les matériaux utilisés restent la pierre granitique.

Ces quartiers contiennent beaucoup de logements, mais aussi de nombreuses boutiques artisanales : poterie, bijouterie, armurerie ... on y trouve aussi des apothicaires qui peuvent soigner les blessés.

2) la place du marché

Elle est bondée et est suffisamment grande pour accueillir une centaine de stand. Des musiciens égaye la place.

On y vend de tout : arme héossienne, nourriture, équipement ... sur une estrade, on vend même des esclaves à prix réduit.

Difficile de faire du vol à l'étalage, car une vingtaine de mercenaires Darkens sillonnent les allées pour empêcher ce genre de choses.

3) chez Pleur d'en Rire

C'est la principale auberge de la ville. De facture féling, elle est assez grande pour ne jamais manquer de place, ce qui explique que les chambres soient tout de même petite. Le prix est très alléchant car Pleur d'en Rire, le propriétaire, est assuré d'avoir toujours du monde.

Ce dernier passe quelques fois dans la salle commune du rés de chaussé, qui fait office de taverne et de restaurant. Mais le service est principalement tenu par un Ygwan, N'Essrok, qui tient le bar, une jeune Boréale qui s'occupe du ménage et Siffle dans les Vallées, cuisinier. Ils sont tous trois les employés de Pleur d'en Rire, et engagent eux même des serveurs et des aides de travail en intérim (vieil expression datant de la fédération héossienne : désigne ceux qui n'appartiennent à aucune caste et ne bénéficient donc d'aucune sécurité de l'emploi).

C'est un lieu agréable pour ceux qui aiment l'animation. Les rixes sont courantes mais rarement meurtrières. Les gardes Darkens ne sont jamais loin dehors.

La nourriture et l'hygiène sont correct. C'est ouvert de 6H00 à 36H00.

4) la place du Consulat

Sur la place, une foule en colère et réunie autour d'une cage suspendue en l'air par une sorte de grue rattachée à un murail. Elle contient une Mélodienne apeurée. La foule lui jette tout ce qu'elle trouve : pierre, fruits et légume pourris ... Une rangée de Darkens empêche les gens colérique de monter à la muraille ou de s'approcher trop près de la cage suspendue.

5) Le consulat

De facture Féling, il en a gardé le style architectural. C'est un imposant édifice, très bien gardé par des Darkens.

Il dispose de tout le confort humain. Le consul en place s'appelle Jimius Gretanzen, affilié à la famille des Grentzen. Le consulat comporte donc des chambres pour le consul et ses invités, des chambres pour les serviteurs et esclaves.

Il y a une large salle à manger, de grandes cuisines et de grandes salles de bain, le tout dans un style très traditionnel malgré les lampes et fours électriques. Le consulat est relié à un générateur qui fournit l'énergie.

A l'arrière du consulat, on dispose d'une petite prison.

5) Les bureaux des castes

Répartis dans un seul gros bâtiment, près du Consulat, ils n'ont pas grand chose à dire ou à faire, et ne jouisse d'aucun pouvoir, sinon de renseigner les personnages sur tout ce qui concerne les castes. En forçant un peu, si c'est justifié, on peut obtenir de l'argent si le bénéfice revient à la caste en partie. Un tout petit peu d'argent.

Les castes les plus importantes ici sont celles des marchands et des combattants. Celles des shaanistes est bien sur inexistente. C'est ouvert de 9H00 à 26H00

5) La maison des plaisirs

Assez éloignée de l'auberge, elle se situe dans le quartier mixte. Cet établissement est très bien gardé par des gardes employés par le propriétaire de l'endroit, un Kelwin du nom de Lipos.

On peut donc avoir toute une série de service plus ou moins légaux : bains de boue, alcool, sable à rêve, hommes biens membrés et femmes aguicheuses.

Ceux-ci travaillent comme il peuvent, mais ils ne sont pas très bien payés. Pour tout dire, la majorité d'entre eux sont des esclaves.

L'endroit est suffisamment bien tenu pour satisfaire les plaisirs en bonnes conditions. Il n'ouvre que le soir à partir de 32H00 et ferme dans la nuit à 5H00.

6) Le dragon soul

Situé dans le quartier mixte, ce bar accueille plutôt les habitants. L'ambiance est agréable si on aime la virilité. C'est ici que passent les star locales. Parfois, les gardes Darkens prennent du repos ici. Ils sont bien accueillis : au moins l'endroit est sûr, et les gardes ne sont mauvais qu'avec les visiteurs de passage.

C'est ouvert de 7H00 à 34H00.

B)YeraldaJismaletina

Les PJs auront tôt fait de découvrir que la mélodienne en cage n'est autre que Yeraldajismaletina. En questionnant un individu assez peu préoccupé de l'affaire, celui-ci présentera un peu les faits :

Yeraldajismaletina appartient à S'nerckss, un riche marchand du textile qui l'a acheté il y a quatre semaines à peu près. Enfin, appartenait : S'nerckss a été tué par la mélodienne d'un coup de dague pendant son sommeil, d'après ce qu'on a entendu dire. Flagrant délit, dit-on même.

Un boréal, devant la foule, pleure et crie le nom de la captive : « Yeraldajismaletina ». Il tente de s'approcher très près de la cage, mais les gardes Darkens le frappent et l'envoie à l'écart ? le boréal, sur le côté, s'effondre en levant les bras au ciel, en se prenant le visage par les deux mains. Les Gardes Darkens l'ont bien amoché, il ne peut marcher seul.

Les PJs auront la possibilité de lui parler. Il ne dit pas grand chose, il divague, mais demande si les PJs auraient la gentillesse de l'aider à rentrer chez lui, pour se soigner. Si les PJs acceptent, alors il les emmène chez lui. Il se présente : Kolam.

C Chez Kolam

La maison de Kolam est dans le quartier Boréal. C'est une petite bâtisse d'ouvrier. Car en effet, Kolam est l'apprenti de Gorwa, grand terrassier.

Il vit avec sa grand-mère, Jivem. Celle-ci l'accueil catastrophée et remercie les PJs. Kolam pleure sur l'épaule de sa grand mère. Pendant que celle-ci le met dans sa chambre, elle invite les PJs à rester manger.

Elle revient à table et raconte les malheurs de son petit-fils. Il est évidemment amoureux de la mélodienne, et est convaincu de son innocence. Il se sont rencontrés sur le marché et ce fut le coup de foudre. Ils se sont ensuite souvent revus. Kolam ne sait rien de son passé de princesse.

Kolam revient à table, plus triste que jamais. Il ne mange rien. Il dit qu'il ira voir Yeraldajismaletina le soir, car il sait comment corrompre les gardes Darkens pour qu'ils le laissent parler avec elle. Les PJs sont bien entendu libre de dire la vérité à Kolam, et d'aller avec lui pour l'aider en cas de pépin.

D) visite nocturne

Il est possible d'aller parler à un Darken en allant au Dragon soul ». Il en est un facilement repérable. Lui parler avec tact et diplomatie de Yeraldajismaletina, lui demander s'il n'y a pas un moyen de parler avec elle peut amener le Darken à faire une offre : 300 hesprides pour ¼ d'heure avec Yeraldajismaletina. Si les PJs acceptent (Kolam le fait, lui), il donne rendez vous cette nuit au pied de la muraille où la mélodienne reste suspendue pour la nuit. C'est lui qui sera de garde. Il abaissera la cage au niveau du sol mais la laissera bien sur fermée.

La nuit venue, la pluie se met à tomber (c'est juste pour le côté dramatique). Comme convenu, le garde Darken (bien connu sous le nom de Rak) est sous le murail. Il prend donc l'argent, et dit au personnage d'attendre. il monte sur le murail. Au dessus d'eux, Yeraldajismaletina, meurtrie physiquement et moralement, somnole dans sa cage qui descend grâce au Darken. Celui-ci reste en haut, mais surveille la scène.

Yeraldajismaletina, en se reveillant, est effondrée de voir Kolam, dans le même état. Ils s'embrassent à travers les barreaux, se prennent les mains, se disent des mots doux mais profond.

C'est très romantique, mais le temps est limité. Les PJs doivent recentrer la discussion sur le meurtre.

Elle ne peut pas dire grand chose (un jet de psychologie montre qu'elle ne ment pas). Elle se souvient que son maître l'avait appelé dans la nuit par une clochette directement reliée dans la chambre de la mélodienne. Elle s'était alors dirigée vers la chambre de son maître, la clé à la main. Elle était sur le point d'ouvrir la porte quand elle a entendue son maître crier. Elle a ouvert précipitamment et a découvert son maître étendu sur le lit, sous les couvertures, poignardé.

Les autres servants sont arrivés, ainsi que Aruck'ss, l'associé de S'nerckss qui vit ici dans la même maison. Ils ont crus que c'était elle la meurtrière, et Aruck'ss l'a frappée avant qu'elle ai put faire quoi que ce soit.

Elle s'est ensuite retrouvée dans la geôle du Consulat, puis emmenée dans une cage et suspendue au dessus de la Place du Consulat, la foule hurlante à ses pieds.

Elle peut donner les noms des servants de la maison : Sourire d'Enfant, une féling esclave elle aussi qui sert Aruk'ss, c'est une amie, et Nirf'ss, le cuisinier personnel des associés.

Elle peut dire aussi qu'elle entretenait de bons rapport avec S'nerkss. Toujours souriant, l'Ygwan sans être un ange restait aimable et conciliant avec son personnel. Il avait assez confiance en elle pour lui laisser une clé de sa chambre pour venir à son appel la nuit ou la ranger quand il est absent.

Si les PJs lui parlent de leur mission, elle baisse la tête et certifie qu'elle est princesse. Kolam n'en croit pas ses oreilles. Il s'ensuit alors une discussion interminable et romantique à souhait qu'il faut écouter.

Les PJs pourrais être tentés de faire sauter la porte de la cage et de s'enfuir avec la princesse.

Là, ça dépend du MJ. S'il veut finir le scénario maintenant, il devra alors faciliter l'évasion : la cage est effectivement très solide, le garde Darken est toujours là prêt à bondir, les autres gardes sillonnent la ville et les portes de la villes sont fermées et gardées. Une fois ces épreuves passés, on passe directement au J de la partie III .

ⁱSi le MJ est prêt à continuer, mais que PJs s'en tiennent à l'évasion, faites que l'affaire soit vraiment corsée. Mais il ne faut pas que les PJs parviennent à quitter la ville. C'est de toute façon plus crédible, plus dramatique et plus surprenant. Ils se font arrêter et enfermer dans les geôles du Consulat.

S'ils ne veulent pas la faire évader, des Darkens arrivent tout de même par surprise, les entourent et les menacent, les PJs, Kolam et le garde corrompu. Toute résistance est inutile et ils sont enfermés. Ils sont entièrement fouillés et on leur prend les documents du Roi.

E) L'offre de Jimius Gretanzen

Après une nuit passée dans les geôles du Consulat, les Darkens amènent les PJs (sans Kolam) dans une salle de la prison où ils sont enchaînés. Un soupirail leur indique que c'est le matin.

Toujours sous la surveillance de quatre gardes Darkens, les PJs voient arriver un humain d'une cinquantaine d'années richement habillé.

Celui-ci se présente : Jimius Gretanzen, consul de la ville depuis vingt ans.

Il demande aux PJs la raison de leur présence dans la ville. Peu importe leur réponse, le consul brandit les papiers signés du roi mélodien. Il sait qu'ils sont ici pour libérer la princesse.

Il leur dit ensuite qu'il n'a qu'une seule envie : la leur donner pour qu'ils la rende à son père.

Les PJs ne devraient pas comprendre. En réalité, il explique qu'il est parfaitement au courant de ce qui se passe dans le royaume en question. Il sait que si la princesse retourne chez elle saine et sauve, le coup d'état n'aura pas lieu. Logiquement, ce n'est pas dans l'intérêt du consul, car il est du côté des G.F. en tant que membre de la famille des Gretanzen, une petite branche des Gretzen.

Mais voilà. Le coup d'état du royaume est orchestré par la famille des Azaloué, une petite branche des Azoulé. S'ils réussissent, un cousin du doyen des Azaloué prendra la place du consul du N.O., et obtiendra également la main d'une membre influente de la Grande Famille des Ikanez. Cette main est convoitée depuis longtemps par le fils de Jimius Gretanzen. Alors que les démarches allaient aboutir, cette nouvelle donne modifie les plans de la famille Gretanzen, ce qu'elle ne souhaite pas du tout. Il est donc dans l'intérêt de Jimius de libérer la Princesse pour qu'elle rentre chez elle.

Une chose pas si évidente : Snerk'ss était un marchand très apprécié dans la ville, et il faut un coupable pour le meurtre. Yeraldajismaletina est toute désignée, c'est presque un flagrant délit. Il sait très bien que la mélodienne n'est pas coupable, mais la foule le croit et il tient à garder la sécurité dans Averlord. Il ne peut pas libérer la princesse, on risque de découvrir ces véritables intérêts et la foule veut exécuter Yeraldajismaletina.

Le consul, légalement, a tout les pouvoirs sur son territoire, mais le réel pouvoir est détenu par Aruck'ss maintenant que S'nerk'ss est mort et par Nuage dans le Vent, un féling fortuné qui commerce dans les bijoux. Ses deux là ont clairement accusés la mélodienne.

En résumé, Jimius peut difficilement aller contre ces deux là, car la population est avec eux.

Les PJs, une fois de plus, devraient deviner ce qu'on va leur demander.

Jimius propose donc de lever l'accusation de corruption qui pèse sur les PJs et de leur confier la mélodienne, s'ils parviennent à découvrir le véritable coupable. Ils ont deux jours et deux nuits pour agir. Passé ce délai, la princesse sera pendue dans la matinée qui suit.

Si les PJs refusent, un soldat de légion Antarès arrive et les atomise tous.

Si ils acceptent le marché, Jimius leur rend les papiers, l'argent et les bricoles qu'ils avaient. Ils auront leur armes une fois leur mission réussie.

Ils reçoivent le titre très provisoire de semi-inférieurs et d'enquêteurs et sont donc libre de circuler dans le consulat, sur les lieux du crime, de perquisitionner chez les individus s'ils ont l'autorisation du consul.

Kolam reste prisonnier, coupable de corruption. Si les PJs réussissent leur mission, il sera libéré.

Le consul libère les PJs et les fait sortir de prison.

Il est 7h30.

Partie III : Une affaire plus compliquée qu'il n'y paraît

A) Déroulements et interventions

Le déroulement de l'enquête est laissé à la liberté du MJ et de ses joueurs.

Ils ont donc une journée entière, une nuit entière, une journée entière et une nuit entière pour résoudre l'enquête, soit 76 heures.

Dépassé ce délai, il sera quasiment impossible de libérer la mélodienne, par quelque moyen que ce sera.

Obtenir des mandats de perquisition est en fait assez dur, voir impossible dans le cas de Nuage dans le Vent. Il ne faut pas trop lui chercher d'embrouilles.

Le consul n'a pas entièrement confiance en les PJs. Il les fait suivre par un de ses agents, un féling du nom de Winack Agile. Les PJs ont le moyen de le voir mais le féling est très doué dans son domaine. Il peut éventuellement servir de Joker au personnages (en prévenant les gardes en cas de danger par exemple).

N'Drikss peut également servir de Joker. Il s'est finalement redirigé vers Averlord et en croisant les PJs peut leur chanter malicieusement une petite ballade susceptible de les guider.

Il serait judicieux d'aller prévenir la grand-mère de Kolam. Celle-ci peut lire l'avenir des PJs au moyen d'un tarot et peut les guider dans les recherches.

Tout ça, c'est pour éviter que les PJs tombent en rade.

Pour les embêter, ils sont susceptibles de trouver sur leur chemin les restes la bande de voleurs ygwans revenue pour se venger, vers la fin de la seconde journée.

De plus, quand il auront compris certains éléments pertinents de l'enquête, un mystérieux Delhion les attaquera. Il est très fort et se battra jusqu'à la mort.

Le soutien des gardes Darkens sera plus ou moins efficace si les PJs ont déjà tués au cours du scénario un des leurs.

B) Circonstances du crime et ses acteurs

1) heure et arme du crime

Le crime à donc eu lieu avant-hier. L'arme utilisée était une dague Ygwan, en exposition dans le couloir menant à la chambre de la victime. La criminelle à été découverte dans la chambre, la clé à la main, à 3H00, heure probable du crime. Les éléments de la précédente enquête sont disponibles.

2) témoins

Aruk'ss.

Ygwan d'une centaine d'année, associé de S'nerkss depuis une vingtaine d'année sur leur commerce textile.

Il dit être arrivé après Sourire d'Enfant. Alerté par le cri de son associé, il a couru vers sa chambre. Il a tout de suite maîtrisé la criminelle.

D'après lui, ses relations avec S'nerk'ss étaient bonne. Ils étaient amis. Il le décrit comme un grand artiste et adorait peindre sur la toile.

Le motif de Yeraldajismaletina lui échappe. Peut-être l'ygwan a-t-il dit quelque chose de déplaisant, peut-être voulait-il la revendre. Effectivement, la mélodienne était souvent évasive, et travaillait lentement.

Le crime ne serait alors qu'une bête vengeance, la preuve d'un esprit dérangé. Elle n'a que le sort qu'elle mérite.

Un jet de psychologie très difficile permet de voir qu'il ment. Il n'avouera que sous la torture s'il cache quelque chose.

Sourire d'Enfant.

Féling d'une vingtaine d'année, esclave de Aruck'ss depuis cinq ans.

Elle dit être arrivée la première à la chambre de Snerk'ss. Elle a été réveillée par les cris de la victime.

Elle entretenait de bon rapport avec S'nerkss. Il était aimable avec le personnel. Ce qui n'est pas le cas de Yeraldajismaletina. Elle était renfermée sur elle même, et parfois tenait des propos violents. Sourire d'Enfant a bien essayé de communiquer avec elle, sans résultat. Le meurtre ne l'étonne pas énormément. Elle l'a vue nettoyer l'arme du crime dans la journée, et c'est sûrement là qu'elle a élaborer son sinistre plan.

Si on lui pose des questions sur sa relation avec son maître, elle répond qu'elle le sert bien et qu'il le lui rend. Elle semble tout de même assez troublée par ces questions.

Un jet de Psychologie difficile permet de sentir qu'elle ment sur certaines choses.

Nirf'ss

Ygwan d'une cinquantaine d'année, cuisinier de la maison depuis onze ans.

Il est arrivé à la chambre de S'nerks en troisième. Lui aussi à été réveillé par les cris.

Il à tout de suite trouvé Yeraldajismaletina sympathique. Elle était un peu timide et triste, on ne peut pas le lui reprocher, mais Nirf'ss parvenait parfois à lui arracher un sourire. Même s'il n'ose pas crier qu'elle n'est pas coupable, il dira qu'il est tout de même très surpris par ce meurtre.

Il entretenait de bon rapport avec ses employeurs, S'nerkss et Aruk'ss. Ces derniers temps, S'nerkss était plus évasif, et Aruk'ss plus tendu ...

Un jet de psychologie laborieux montrera qu'il ne ment pas.

C) Les lieux du crime

La maison de S'nerkss se situe à l'orée du quartier ygwan. De style architectural ygwan donc, elle dispose de certains éléments (rideau, toiture en tuile) d'inspiration féling. Elle est très grande, presque autant que le consulat. Elle referme l'habitat des deux associés et de leur servent, ainsi que les ateliers de textile, où travaillent une centaine de personne.

En allant là bas, les PJs croiseront la route d'une Kelwine en pleur qui ressort de la maison. Si on l'interroge, elle dira simplement qu'elle venait présenter ses condoléances à Aruk'ss.

Au premier étage, il y a le salon, la cuisine, un fumoir, une bibliothèque et un accès vers les ateliers.

La chambre de S'nerks se situe au second étage. A l'autre bout de l'étage se situe la chambre de Aruk'ss.

Au dernier étage se trouvent les chambres des employés.

L'ensemble est décoré à l'excès par un grand nombre d'estampes et de teintures.

La chambre de S'nerkss est fermée. Il faut l'ouvrir avec la clé. A l'intérieur, le corp a été retiré, mais les drap en sang sont resté. La fenêtre est grand ouverte, la pluie de la nuit dernière à mouillé le sol (un plancher en bois).

En observant la fenêtre, on peut remarquer que celle-ci se compose donc de deux vitres jointes en leur milieu par un prisme rouge.

En regardant par la fenêtre dehors, on peut remarquer un objet scintillant sur le sol, au pied de la maison parmi les fleurs. Il faut descendre pour aller le chercher. Au sol, aucune trace de pas dans le terrau du parterre de fleurs. L'objet en question est une clé, une copie de la clé de Yeraldajismaletina.

Autrement, aucune escalade n'est permise. L'absence de trace prouve que personne n'est monté ou a sauté de la fenêtre. Par contre, un delhion aurait parfaitement pu sauter de la fenêtre et plané pour ensuite atterrir plus loin.

En fouillant dans les meubles de S'nerkss, on peut trouver une clé marquée d'une icône. Après une petite recherche, on sait qu'elle correspond à la Maison des Plaisirs.

D) La clé en trop

1) interroger au sujet de la clé

Yeraldajismaletina ne comprend pas. Elle n'en a qu'un seul exemplaire, qu'elle laisse dans sa chambre qu'en elle ne l'utilise pas. Elle se souvient alors, dans la journée avant le meurtre, qu'elle a surpris Sourire d'Enfant dans sa chambre alors qu'elle était revenue d'une course plus tôt que prévu (durée : trois heures, le temps de roucouler avec Komal). Celle ci parut alors gênée. Elle passait la voir, c'est tout.

Sourire d'Enfant ne comprend pas. Il n'existe normalement qu'un seul exemplaire de la clé, que Yeraldajismaletina garde toujours sur elle.

Elle ment. En la poussant un peu, elle craque. Elle dit que Aruk'ss lui avait ordonné d'aller prendre la clé dans la chambre de la mélodienne et de la remettre à son maître, à 3H00. Trois heures après, Aruk'ss lui l'a rendu pour la remettre à sa place. C'est là qu'elle s'est fait surprendre par Yeraldajismaletina.

Aruk'ss ne comprend rien à la clé, ni aux accusations de sa servante. Pour lui, elle est de mêche avec la mélodienne et tente maintenant de couvrir ses arrières. Mais Aruk'ss est bon prince et se contentera de limoger sa servante.

Si les PJs sont vraiment fort, alors il avoue lui aussi : Un groupe d'individu le fait chanter, il ne connaît pas leur identité. Il ne sait pas si Yeraldajismaletina est vraiment la meurtrière, mais il en doute. On lui a juste demandé de prêter la clé de la maison et la clé de la chambre pendant une petite heure.

Il ne communiquait qu'avec des individus camouflés, des félings probablement. Sauf pour la clé : c'était un delhion, il en est sûr.

Bien sur, il ne précise pas qu'il est toujours en contact serré avec eux. 0 la moindre occasion, il disparaîtra, enlevé ou tué par un mystérieux groupe d'individu

2) remonter la piste jusqu'au serrurier.

Il y a beaucoup de serrurier dans la ville, le plus connu et le plus doué est Protos, dans le quartier mixte. Si on l'interroge, il reconnaît avoir eu deux copies à faire très rapidement dans la journée d'avant le meurtre, à 16H20. Il a prit les empreintes, à rendu les originaux vers 18H30 et à fini les copies le soir à 20H00.

Le commanditaire était un Delhion, il s'appelait Ilfs.

Il y a pas mal de Delhion dans la ville, et aucun ne répond au nom de Ilfs. Soit il est parti, soit c'est un nom d'emprunt.

E) la clé de la Maison des Plaisirs

Il faut attendre le soir pour visiter la Maison des Plaisirs.

Le propriétaire, Lipos, est accueillant autant qu'il est effrayé en vérité par cette visite (il ne dira pas que certaines de ses affaires sont illégales). Il dit que S'nerkss était un habitué du lieu. Il appréciait les bains de boue. Une des employées, une Kelwine du nom de Eminas, l'aimait beaucoup et passait du temps ensemble, c'était sa servante atitrée. Ils discutaient peinture, poésie. Certaines employées diront même qu'il lui peignait sur le corps des poésies.

Eminas n'est pas là ce soir. Un ami à elle est venu dire qu'elle ne se sentait pas bien à cause du meurtre. Comme elle dispose d'un statut assez privilégié, Lipos lui a accordé un congé, mais elle ne sera pas payée. S'nerkss disposait d'une chambre réservée qu'ouvre la clé ; A l'intérieur, rien de pertinent, juste une baignoire, une table et quelques verres.

Les PJs auront sans doute dans l'idée d'aller chez Eminas, dans le quartier mixte, dans une toute petite maison. La porte n'est pas fermée.

A l'intérieur, dans sa chambre, Eminas se balance au bout d'une corde. Les PJs reconnaissent la Kelwine qu'ils ont croisé ce matin. Il y a un message sur le lit, écrit en Kelwin. On pourra ensuite déduire que ce n'est pas l'écriture de la Kelwin par comparaison avec d'autres écrits disponibles.

On remarquera également que ses longs cheveux sont coincés sous la corde.

En la déshabillant, on pourra lire une série de poèmes ygwans, courts, peints sur son corps, traitant sur la nature, les animaux, la joie ... Un seul sort du lot : « De là où Gimell lance son appel, Aken à son zénith rayonne sur la vérité ».

Les PJs devraient se centrer sur ce poème. S'il ne le savent pas, ils pourront apprendre par des recherches les mots et noms qu'ils ne connaissent pas.

Gimell est la déesse des rêves, Aken est la seconde lune d'Héos. La signification est floue, mais on devrait comprendre que c'est la clé de l'affaire.

En interrogeant les voisins, ceux-ci diront avoir vu un Delhion entrer vers 16H00 cet après midi et sortir trente minutes après.

F) Le temple en ruine

Les PJs peuvent rechercher tout ce qui concerne de près où de loin au monde des Dieux. Ils apprendront alors l'existence de ruines dans la forêt proche, les restes d'un temple consacré au Dieux du panthéon héossien. Selon le temps dont ils disposent avant que Aken soit à son Zénith, il faudra faire vite. Quitter la ville la nuit ne pose pas de problèmes.

Sur les lieux, il y a déjà un groupe de quatre félings, qui cherchent parmi les ruines. Ca et là, des statues représentant les divinités sont restées debouts.

Les PJs affronteront sûrement les félings. Ceux-ci, s'ils sont vivant, diront sous la menace qu'ils travaillent pour Nuage dans le vent.

Aken arrive à son zénith. Il ne se passe rien. Si les PJs fouillent, sont près de la statue de Gimell, quoi qu'ils fassent, il ne se passera rien.

G) Retour à la chambre

Les PJs devraient donc comprendre qu'ils se sont trompés dans l'interprétation. S'il s'agissait de leur dernière nuit, alors il devront faire avec les maigres indices qu'ils possèdent. Sinon, ils ont une chance de sauver la princesse plus importante s'ils comprennent le message.

En fait, par « De là où appelle Gimell », il faut comprendre l'endroit où l'on fait des rêves ... une chambre où l'on dort !

La fenêtre de la chambre de S'nerkss appelle à cette théorie : en effet, le prisme de la fenêtre, rouge sang comme Aken, est assez évocateur.

A l'heure venue, quand Aken est à son zénith, la lumière de On, réfléchi par Aken, se concentre dans le prisme et forme un rayon rouge luminescent, qui se dirige vers la porte s'il elle est fermée. Ouverte, le rayon continue sa course jusque sur le mur du couloir, sur un rideau peint.

Derrière, il y a une petite porte. En l'ouvrant, on découvre une niche à l'intérieur de laquelle se trouve une petite pile de document.

Il s'agit d'un ensemble de rapport de police humain, ainsi qu'un avis de recherche pour Œil de Mulf, féling résistant. Le tout date de trente-cinq ans. On pourra difficilement identifier Nuage dans le Vent, surtout si les PJs ne l'ont pas encore rencontré.

H) Que s'est-t-il passé ?

Voilà maintenant l'explication de toute cette affaire, réservée au MJ pour qu'il comprennent les enjeux de chaque indice.

S'nerkss découvre un jour que Nuage dans le Vent à autrefois été résistant. Il a prit une nouvelle identité et a fondé son commerce à partir du butin qu'il avait amassé. C'était il y a trente ans.

Il cache les documents prouvant la culpabilité de Nuage dans le Vent et écrit dans le dos de sa servante préférée « de Là où Gimell lance son appel, Aken à son zénith rayonne sur la vérité ». Il lui dit ensuite d'aller montrer son dos à Aruk'ss, au cas où il lui arriverait un malheur. Car S'nerkss a confiance en son associé et ami.

Ensuite, il fait chanter Nuage dans le Vent. Celui n'est pas d'accord et prépare donc le meurtre. Il lui faut d'abord un bouc émissaire. Il choisit la nouvelle servante, Yeraldajismaletina, car il sait qu'elle dispose d'une clef de la chambre de S'nerckss. Elle est donc apte à commettre le crime. Il commande Aruck'ss car Nuage dans le Vent le fait chanter. Il détient des documents prouvant que Aruck'ss est mêlé à un trafic de jeunes esclaves livrés aux phantasmes pédophiles de quelques membres des G.F.. Mais Aruck'ss ne connaît pas l'identité réelle de son interlocuteur ou de son messager. Aruck'ss a pour mission de donner l'ordre à Yeraldajismaletina de nettoyer la dague de son maître. Ensuite, il demande à sa servante Sourire d'Enfant de prendre la clé de Yeraldajismaletina pendant que cette dernière ne l'utilise pas. Il la donne à un contact, un delhion, en vérité un homme de Nuage dans le vent, qui part en faire une copie chez Protos le serrurier. Il rend l'original à Aruck'ss qui rend ensuite la clé à Sourire d'Enfant qui rend la clé à Yeraldajismaletina (elle se fait surprendre par la princesse qui ne comprend pas ce qu'elle fait là dans sa chambre). Le soir arrive. Yeraldajismaletina prend congé de Snerk'ss et va se coucher. Tout le monde dort, pendant qu'un delhion assassin engagé par Nuage dans le Vent s'introduit dans la maison grâce à son double. Celui-ci prend la dague en exposition, ouvre donc la chambre de Snerck'ss silencieusement, le poignarde, tire sur la clochette, ouvre la fenêtre. Quand il entend la princesse approcher vers la porte, il imite le cri de Snerk'ss et prend son envol avant que Yeraldajismaletina ne viennent. Par mégarde, il fait tomber la clé par terre, au pied du bâtiment. Yeraldajismaletina entre dans la chambre, tandis que tout le monde, dans la maison, se réveille et se précipite vers la chambre de Snerk'ss. Il voit donc Yeraldajismaletina, le souffle coupé, dans la chambre. Elle devient alors LA coupable.

Ensuite, le surlendemain, Eminas vient montrer son dos à Aruk'ss, qui la remercie et lui dit de rentrer chez elle. Il contacte le delhion qui n'est jamais loin et le met au courant de ce qu'il a appris (il ne sait pas que Nuage dans le vent était l'objet d'un chantage, mais il devait continuer à renseigner le delhion là-dessus). Ainsi, l'assassin delhion a pu faire taire pour toujours un témoin gênant.

I) La princesse innocentée

Les PJs ont-ils compris tous les éléments ? disposent-ils d'indices suffisants pour présenter un rapport au consul ?

Si non, ça va être dur.

Si oui, alors ça devrait aller. Yeraldajismaletina sera libre ... si on peut atteindre le consul. En effet, une fois les dossiers secrets en main, des mercenaires à la solde de Nuage dans le Vent vont tout faire pour les empêcher d'arriver au consulat. Si les PJs se laissent prendre les documents, alors, il faudra soit les récupérer chez Nuage dans le Vent, soit aller sur Arpège dans le consulat pour retrouver cet avis de recherche. En tout cas, faites que les PJs arrivent de justesse avec toutes les preuves alors de Jismaletina a déjà la corde autour du cou sur la place du consulat.

Une fois les coupables démasqués, Yeraldajismaletina est délivrée, rejointe par Kolam qui la prend dans ses bras, sous l'œil ému de sa grand-mère.

Le consul, ravi, donne des ordres pour arrêter Nuage dans le Vent, qui hurle au scandale. La foule change de cible et s'en prend à ce « sal résistant ».

Jimius rend les armes des PJs et leur confie Yeraldajismaletina. Ils peuvent maintenant ramener la princesse à la droite de son père.

Kolam tient à accompagner son aimée jusque chez elle. Il est triste car il sait qu'il ne la reverra jamais plus. Cette dernière n'est pas plus joyeuse.

J) Libération

Sur le chemin du retour, alors qu'ils viennent tous de partir, Yeraldajismaletina fond en larme sur son shadrag. En vérité, elle n'a absolument pas envie de retourner près son père, qui se sert d'elle pour rester au pouvoir.

Bien sûr, sa position royal lui assurerait tous ces besoins et même au-delà, qu'elle pourrait aider son peuple mais à quoi bon ? Personne ne veut d'un pouvoir bon avec la population, et surtout pas le N.O. ou les G.F. Elle veut rester avec Kolam, son seul amour. Celui ne dit pas qu'il préférerait qu'elle reste avec lui, car il tient à ce que ce soit elle qui décide.

Que feront les PJs ? Si l'argent comptent avant tout pour eux, alors il faudra la prendre de force et l'attacher, voir l'assommer. De plus, ivre de colère, Kolam se bat comme un dément jusqu'à la mort. Si on le laisse en vie, il jure de se venger. Et il y parviendra tôt ou tard. Une bien piètre conclusion, pas vrai ?

Si les PJs montre du cœur, alors il laisseront la princesse et son aimé libre de choisir la liberté. Ils remercient les PJs du fond du cœur pour tout ce qu'ils ont fait, leur souhaite bon courage pour la suite de leur aventure. Kolam donne un cadeau de remerciement aux PJs : une vieille amulette que lui a donné sa grand-mère, qui protège des cauchemars pour les âmes généreuses (+ 5 en Shaan dans le pays des rêves pour ceux qui suivent suffisamment les préceptes du Shaan).

Ils partent dans une autre direction, vers d'autres horizons. Eux aussi commence une formidable aventure : vous devinez laquelle ...

De loin, Le vieil ygwán shaaniste les salut de la main et leur dédie une dernière ballade en guise de conclusion.
