

Scénario pour Shadow World et Rolemaster

Auteur : Mathieu Hatt mathhatt@yahoo.fr

Un trône dans la balance

A. Résumé

Ce scénario prend place à WaterFall city (voir partie C), une cité indépendante que j'ai rajoutée dans le monde de Shadow World. Avec un peu de travail et d'adaptation, ce scénario peut être placé dans d'autres mondes mais il est tout de même prévu à la base pour Shadow World.

Dans ce scénario, les joueurs vont devoir être d'habiles diplomates prêts à accepter de douloureux compromis, et gérer de nombreuses alliances pour s'unir et mettre en échec un puissant invocateur de démon qui a pris le pouvoir à WaterFall city, en profitant d'une part d'une erreur de jeunesse du seigneur local et d'une histoire d'héritier caché, et d'autre part de la tentative de l'Alliance d'incorporer la cité à son conglomérat commercial. En effet, WaterFall city fait partie des cités prospères du continent Emer qui sont visées par l'Alliance (voir *Master Atlas* et *Powers of Light and Darkness* pour plus de détails sur cette Oligarchie).

J'ai fait jouer ce scénario à mon groupe de joueurs qui était composé d'un paladin niv 14, d'une sœur d'Eissa niv 15, d'un guerrier mage niv 15, d'un armstrong niv 12 et d'une nightblade niv 12. Ce scénario est donc a priori prévu pour des personnages relativement expérimentés et puissants, et idéalement certains d'entre eux devraient être citoyens de la cité pour être plus rapidement impliqués. Maintenant, rien n'interdit de modifier la puissance relative des personnages et des PNJs. Mais je conseille par exemple de rendre quasiment impossible une victoire des personnages en cas d'assaut direct contre les gros méchants de l'histoire, sans acquérir des aides et sans préparation (qui est l'activité principale des personnages dans cette histoire).

Note : les informations sont parfois réparties dans tout le texte. Il est aussi possible que des informations soient parfois redondantes (mais j'espère pas contradictoire). Ça oblige à lire tout le scénario pour bien comprendre tous les tenants ou les aboutissants, mais l'histoire étant un peu compliquée, c'est trop complexe de synthétiser et de mettre toutes les informations concernant tel ou tel sujet ou tel ou tel personnage à un seul endroit.

Note2 : les caractéristiques techniques et les PNJs sont décrits suivant les règles de **RMSS**. Pour les utilisateurs de **RMFRP** ça ne change rien, pour ceux qui utilisent **RM2** il leur faudra adapter un peu certaines choses. Certains PNJs sont décrits en détails et ont des fiches complètes. D'autres sont simplement présentés avec leur statistiques principales et je n'ai pas poussé le vice jusqu'à détailler leurs bonus de compétence, je me contente d'indiquer quels sont les domaines où ils sont expérimentés. J'utilise la plupart des *companions*, y compris l'*Arcane companion* et le *Martial arts companion*. Il est aussi conseillé d'avoir *Powers of Light and Darkness*, en particulier pour les détails sur l'Alliance. La profession d'invocateur et les sorts (pour le gros méchant) sont dans le *Channeling companion*.

B. Les protagonistes

Un aperçu rapide des protagonistes de l'histoire. Plus de détails se trouvent dans le corps du texte du scénario. Sauf précision de race contraire, les personnages sont de lignée Laan comme la plupart des nobles et de la classe dirigeante de WaterFall city. Leur espérance de vie est donc d'environ 200 ans.

Certains personnages sont déjà morts lorsque le scénario débute. Mais leur description et leurs caractéristiques techniques sont tout de même fournies en annexe par soucis d'exhaustivité et pour permettre aux maîtres du jeu de les utiliser tout de même s'ils veulent changer la chronologie du scénario (par exemple mettre les joueurs dans l'histoire dès le début de la préparation du coup d'état et pas seulement après).

Certains PNJs bénéficient de fiches de personnage complètes. Elles sont disponibles sous la forme de 3 ou 4 fichiers HTML tirés d'une fiche automatisée Excel. Pour chaque protagoniste, il est précisé si une fiche complète est disponible ou si seules les stats principales sont données en annexe.

Les méchants vraiment très vilains

Ces PNJs sont les véritables adversaires des joueurs dans cette histoire. Le scénario ne sera a priori pas terminé tant qu'ils ne seront pas neutralisés (tués, exilés, emprisonnés...)

“Lord” Kardek : c'est le “gros méchant” de l'histoire. Il est déjà relativement âgé (100 ans) et il a un passé chargé de haut responsable de la pègre de Kaitaine; et a usurpé sa noblesse à une riche famille de Rhakhaan sur Jaiman. Ancien assistant du haut conseiller aux affaires religieuses Ceremar, il s'est adonné à la démonologie et à l'invocation. Il a vendu son âme à un démon Ordainer puissant en échange de son aide pour accéder au trône de la ville. C'est lui qui manigance le coup d'état, trahi Merminthar et provoque sa mort. Il a également utilisé et trahi les emissaires de l'Alliance qui avaient placé leur confiance en lui pour affaiblir le pouvoir et permettre l'intégration de la cité au sein de l'Alliance. Kardek est trop confiant en ses capacités et s'est fait trop d'ennemis d'un coup, aveuglé par sa soif de pouvoir intarissable. En particulier, il méprise les dieux et leurs représentants, leur préférant les entités démoniaques qu'il conjure. Si les joueurs sont habiles, c'est grâce à ces défauts qu'il pourront avoir suffisamment d'aide pour le vaincre. Il bénéficie en effet de protections puissantes offertes par le démon avec lequel il est lié, et est un mage de haut niveau. L'attaquer seuls est très risqué.

Fiche : *Kardek bénéficie d'une fiche de personnage complète (fichier annexe)*

Kur'shan : démon de l'Essænce Ordainer, il a été invoqué par Kardek. Ce dernier pense suffisamment le contrôler pour en faire sa marionnette, mais la réalité est légèrement différente. Bien que sous le contrôle de Kardek, le démon garde une certaine autonomie et joue parfois de sales tours à Kardek. Il est néanmoins à son service, et son aide avant, pendant et après le coup d'état est non négligeable. Il a un pacte qui le lie à Kardek : ce dernier lui offre l'opportunité de venir sur le monde de Kulthéa, de tuer, et de se nourrir d'âmes. En échange, Kur'shan lui offre une protection très importante contre la magie essentielle et divine, et son aide pour accéder au pouvoir. Il représente une menace terrible et un adversaire de poids difficile à éliminer. A eux deux, Kardek et Kur'shan, de par le pacte qui les lient, forment un duo difficile à vaincre (*voir le rituel de Kardek pour plus de détails techniques*).

Fiche : *Les stats de Kur'shan sont fournies en annexe.*

Les méchants moins dangereux

Ces PNJs sont des menaces pour les personnages, mais peuvent éventuellement être dissuadés d'aider les gros méchants de l'histoire, et peuvent même peut être devenir des alliés des personnages.

Iyr Maleknae (“blank look”) : Ky'taar, guerrière expérimentée (115 ans), elle est aveugle depuis son adolescence mais est surmonte ce handicap grâce à un sens “sonar” aiguisé. Kardek l'a engagée pour être sa garde du corps. Elle n'est pas réellement d'alignement mauvais, et travaille pour Kardek parcequ'il paye bien, c'est une mercenaire tout ce qu'il y a de plus neutre. Elle pourra éventuellement être retournée si les personnages sont convaincants et sont d'habiles négociateurs, ou lui offre plus d'argent (Kardek la paye royalement plusieurs dizaines de pièces d'or par semaine). Elle n'ignore pas le lien qui lie Kardek à un démon, mais n'en connaît pas les détails exacts. Par contre elle ignore totalement son passé à Kaitaine, et ses parents ayant été tués par voleurs de Kaitaine, elle pourrait être sensible à cet argument pour se retourner contre son employeur. Dans le cas contraire, elle est une combattante redoutable malgré son handicap et risque de poser bien des ennuis aux combattants éventuels du groupe.

Fiche : les stats de Iyar Maleknae sont fournies en annexe.

Shaar Synth : Dyar, Haut prêtre d'Andaras, et chef du culte à Sel-Kai. Profitant de la chute de l'église unifiée d'Orhan à WaterFall City lors du coup d'état, il approche Kardek pour le persuader de faire du culte d'Andaras la nouvelle religion officielle de la ville, mais sans réel succès, Kardek n'ayant aucun respect pour les dieux, quels qu'ils soient. Shaar Synth est donc autant un adversaire qu'un allié potentiel pour les personnages. En effet, à moins qu'ils ne s'en prennent directement à lui, Shaar Synth ne prendra pas de réelle mesure à l'encontre des personnages dans leur tentative de renverser Kardek. Il sera par contre beaucoup plus difficile d'en faire un véritable allié.

Fiche : Les stats de Shaar Synth sont fournies en annexe.

L'Alliance : cette entité puissante est représentée dans ce scénario par la Jenaar Selaris, une Dyar mentaliste et diplomate expérimentée qui est là pour faire tomber la puissante cité sous la coupe de l'organisation pour laquelle elle travaille depuis plusieurs siècles. Elle a également été utilisée et roulée par Kardek et veut d'une part se venger, d'autre part profiter de la situation pour remplir sa mission. A un moment critique du scénario, elle offrira une aide aux personnages qu'ils auront du mal à refuser, en échange des clés de la cité, ni plus ni moins : elle exige l'abdication de Mirian une fois que cette dernière sera sur le trône, pour placer aux postes exécutifs principaux des représentants de l'Alliance. *Pour plus de renseignements sur l'Alliance, voir **Powers of Light and Darkness**.*

*Fiche : Les stats de Selaris et de son staff sont fournies dans **Powers of Light and Darkness**.*

La famille seigneuriale

Ces PNJs sont presque tous morts, leurs âmes dévorées par le démon Kur'Shan au début de ce scénario à l'exception de la princesse Mirian. Cette dernière aurait d'ailleurs pu être placée dans la section 'Alliés' vu qu'elle aura son rôle à jouer si les personnages décide d'accepter l'offre de l'alliance (voir les détails de l'histoire).

Lord Keremion : laan de sang pur, héritier direct de la lignée de Kiradon (le fondateur de la cité) et seigneur de la cité jusqu'il y a peu, il a été renversé par un coup d'état récent, et a été pendu aux grilles du château. Il avait 95 ans, et était le dirigeant officiel de WaterFall City depuis la mort de son père, Lord Emyath. C'était un homme bon et juste, mais usé et marqué par les années de pouvoir. Lors du coup d'état, il n'a pas opposé de réelle résistance, subjugué par le sortilège de Kur'Shan et Kardek. Il a été pendu aux grilles du château juste après la prise de pouvoir par Kardek.

Fiche : Les stats de Lord Keremion sont fournies en annexe.

Lady Cynthiel : dame du seigneur Keremion, elle a été pendue en même temps que son époux lors du coup d'état. C'était une femme effacée et discrète, mais toujours attentive aux réclamations de la populace. Elle venait de fêter son 70e anniversaire.

Fiche : Les stats de Lady Cynthiel sont fournies en annexe.

Prince Erionar : le 2e fils de Keremion et Cynthiel, il avait 40 ans et a également trouvé la mort pendant le coup d'état. Il était l'héritier officiel du trône malgré l'existence de Merminthar (*voir plus bas*). Il était connu pour son enthousiasme contagieux, sa fougue et sa vivacité d'esprit. Malheureusement c'est un véritable lâche et il n'oppose pas plus de résistance à Kardek que son père ; il est pendu avec ses parents sans même tenter de s'échapper.

Fiche : Les stats du Prince Erionar sont fournies en annexe.

Princesse Mirian : la fille de Keremion et Cynthiel, leur 3e enfant. Agée de 25 ans, elle a survécu au coup d'état et est retenue prisonnière au château. Au départ les protagonistes ignorent pourquoi elle a été épargnée, mais Kardek a ses raisons. Elle reste officiellement la seule héritière directe du trône vivante. Si les personnages se débrouillent bien, à l'issue du scénario elle devrait être encore vivante et monter sur le trône, ce qui fait d'elle la première dame à monter sur le trône depuis 27 siècles. Son rôle dans l'histoire est donc assez important bien qu'elle n'accomplisse pas grand chose. Les personnages devront tout de même interagir avec elle dans la mesure où ils devront demander son accord s'ils souhaitent accepter l'aide de l'Alliance contre Kardek.

Fiche : Les stats de la Princesse Mirian sont fournies en annexe.

(Prince) Merminthar : le premier fils de Keremion et Cynthiel. Lorsque commence le scénario, il est déjà mort (à moins que vous ne souhaitiez donner une direction différente à l'histoire ou que vous fassiez intervenir vos joueurs plus tôt dans l'histoire). Officiellement il est mort-né il y a 50 ans (*plus de détails concernant cette histoire dans la suite*), mais en réalité il a toujours été vivant, et a préparé minutieusement et patiemment son retour, et son ascension sur le trône à la mort de son père Keremion (ou si ce dernier était trop vieux pour régner) étant donné qu'il est le fils aîné. Malheureusement sa route croise celle de Kardek qui le persuade de faire un

coup d'état pour monter sur le trône plus rapidement et en profiter pour se venger d'avoir été abandonné. Mais Kardek le trahi pour monter sur le trône lui même et le démon le tue en se nourrissant de son âme.

Fiche : Les stats du Prince Merminthar sont fournies en annexe.

Les alliés

Ces PNJs sont a priori des alliés de choix pour les personnages. Ils partagent avec les personnages la volonté de renverser ou de tuer Kardek (pour des raisons diverses), et devraient donc être des partenaires coopératifs. Maintenant tout dépend de la diplomatie dont peuvent faire preuve vos joueurs. Chacun de ses personnages a ses ambitions, ses buts et ses raisons d'en vouloir à Kardek. Aux joueurs de bien les utiliser pour en faire une force unie qui les aide à vaincre leur adversaire.

Lord Roderick : ex-Haut Conseiller aux affaires militaires, responsables de la sécurité, de la défense et de l'ordre public, ainsi que de la justice. C'est un Laan de la noblesse, âgé de 85 ans. Il sera un des alliés de poids des personnages. Il est le seul Haut Conseiller (*voir la description de l'organisation politique de la ville*) encore en vie. Il a participé au coup d'état mais croyait servir Merminthar. Lorsque Kur'shan a pris la place de ce dernier et a lancé l'enchantement destiné à faire oublier l'existence du prince héritier à tous les participants du complot, Roderick a résisté. Lorsqu'il a réalisé ce qui se tramait, il a fui et tente d'organiser avec les moyens dont il dispose une action contre Kardek. Sa tête est mise à prix à hauteur de 1000 pièces d'or. Il a avec lui trois officiers supérieurs qui étaient à son service sous le règne de Keremion et qui n'ont pas non plus succombé à l'enchantement du démon Kur'shan : Lord Argyr, Lord Kelmian et Lord Arthor (*ce dernier est le moins fidèle des trois, et sera tenté de trahir à un moment du scénario*), et ils disposent d'une dizaine de soldats motivés et fidèles, en plus des quelques dizaines qui ont été chassés de la ville sans être exécutés et qui ont pris le maquis dans les collines alentour. Ayant appris que la princesse Mirian a été gardée vivante par Kardek, leur objectif principal est d'assurer sa survie pour pouvoir la placer sur le trône une fois Kardek évincé du pouvoir. Lady Mirian est en effet la seule survivante de la lignée de Kiradon et la seule à pouvoir assurer une continuité dans le règne qui n'a pas été brisé une seule fois en 27 siècles.

Fiche : *Les stats de Roderick sont fournies en annexe.*

Tyl'eeri Orhana (« Tyl ») : Jiner/Shay, jeune fille d'apparence timide et discrète, artiste de rue, il s'agit en réalité d'une tueuse implacable au passé chargé, qui a une dent contre Kardek. Elle l'a connu à l'époque où il était un haut placé dans la hiérarchie de la guilde des voleurs de Kaitaine (Sud-Ouest d'Emer) et se faisait appeler Kardek Maldor, il y a déjà de nombreuses années. Il est responsable de la mort de ses deux demi-frères, et elle veut sa vengeance. Elle a tenté une première fois de l'assassiner mais a été capturée, torturée... elle est parvenue à s'enfuir, et a cherché l'enseignement des meilleurs assassins pour être en mesure de tuer Kardek. En échange elle a du travailler pendant deux années pour une guilde d'assassins en mettant sa haine et sa vengeance de côté. Mais maintenant elle a retrouvé la trace de Kardek et est venue pour lui faire la peau. Malheureusement elle choisit une mauvaise couverture pour faire ses repérages en ville et se fait bêtement arrêter par une patrouille pour pratique artistique à cause d'une nouvelle loi sous les yeux d'un ou plusieurs des personnages. Si ils la sortent de prison, elle se révélera une alliée très efficace et très motivée. D'abord elle peut leur apprendre le vrai nom de Kardek et son passé mafieux (qui ne sera pas d'une grande utilité mais confortera les nobles comme Roderick dans leur certitude que Kardek a usurpé ses titres de noblesse), ensuite elle est une assassin efficace et pourra servir d'éclairceuse et de combattante de soutien.

Fiche : *Tyl'eerie bénéficie d'une fiche de personnage complète (fichier annexe)*

L'archimage Doreth Elthion / le vieux mystique : L'ex-Haut Conseiller aux affaires politiques, magiques et diplomatiques. Un Laan/Iylar âgé de 310 ans, il joue avec deux identités : d'une part il est membre du Haut Conseil en tant que mage, et d'autre part il est le voyant que les habitants nomment « le vieux mystique », habitant dans sa tour étrange. Il passe pour un fou, voyant à ses heures, que les nobles comme les citoyens plus humbles viennent consulter pour connaître leur avenir ou répondre à leurs questions existentielles. C'est un moyen pour lui de mieux comprendre sa cité et sa population, tout en s'adonnant à son hobby secret, la magie divinatoire. Il adopte deux apparences assez différentes pour chacune de ses identités. Un mage à l'allure noble

et soignée pour Doreth Elthion, et un vieux fou aux longs cheveux blancs qui tombent devant les yeux pour le vieux mystique. Il pourra fournir des informations aux joueurs au tout début du scénario si ces derniers pensent à faire appel à ses services, en particulier il pourra servir d'intermédiaire avec Roderick, qui est le seul à connaître sa double identité, et qui loge également en secret dans la tour. Après le coup d'état, Doreth Elthion a « disparu ». En réalité il s'est simplement mis dans la peau du vieux mystique et y reste.

Fiche : Les stats de Doreth Elthion sont fournies en annexe.

Maeliy'a Hakkenlor : dans ma campagne il s'agit de la fille d'un des personnages, Erik Hakkenlor (le warrior mage). Ce personnage est très spécial, car sa mère était une Iylar. Sa gestation a fait l'objet d'un scénario et elle a un lien très particulier avec l'Essence. Mais vous pouvez la considérer comme une simple apprentie Loremaster en mission en ville qui aide les personnages. Elle a été prise sous l'aile des Loremasters et étudie maintenant pour devenir membre de l'organisation. Elle est l'apprentie de Malim Pelax (voir *Powers of Light and Darkness*) et vient enquêter sur l'Alliance à WaterFall City. Elle pourra fournir beaucoup d'informations sur l'Alliance et si elle est mise au courant des tomes et grimoires que Kardek a pris dans la bibliothèque, elle pourra donner des informations sur la nature du lien entre Kardek et Kur'shan.

Fiche : Les Maeliy'a bénéficie d'une fiche de personnage complète(fichier annexe)

C. La cité

Le 'setting' du scénario est décrit sur les sites suivants. Cette description n'a pas vocation à être aussi exhaustive que celle de Eidolon et Sel-Kai par T.K. Amthor. Elle laisse beaucoup de champ libre au MJ pour rajouter des bâtiments d'importance, des auberges, ou tout autre lieu qui lui permettrait d'étoffer le présent scénario.

Voir les sites :

http://mathhatt.free.fr/jdr/rm/sw/waterfall_city/

<http://sden.org/WaterFall-City.html>

<http://clarn.celeonet.fr/wfc1.htm>

D. Le scenario

Une chronologie détaillée est disponible (partie 10) pour visualiser les étapes importantes et les faits marquants de l'histoire.

1. Merminthar, héritier mis à l'écart

A l'origine du scénario, il faut remonter un demi siècle en arrière. Le Prince Merminthar, âgé de 50 ans, est en fait toujours vivant : le seigneur Keremion s'est débarrassé de lui à sa naissance car il était né le jour de la conjonction d'Orhan et de Charon, un événement très chargé en signification pour la plupart des habitants de Kulthéa. Mais pour Lord Keremion, cela prenait une très désagréable signification, car une prophétie proférée par le vieux mystique des années auparavant lui avait annoncé la chute de son règne en relation directe avec « celui de ses fils qui naîtrait le jour de la conjonction des deux lunes divines ».

Dame Cynthiel n'en a jamais rien su, elle a toujours cru, comme tout le monde, que Merminthar était mort en couche, de cause naturelle. Seules trois personnes ont su la vérité tout de suite, et quelques autres bien plus tard : Keremion bien sûr, et les deux assistants du haut conseiller à la guerre de l'époque (ce n'était pas encore Roderick, qui a pris ses fonctions quelques années après), qui furent chargés par Keremion en personne de porter l'enfant dans les collines alentour et de l'enterrer après l'avoir tué. Mais les deux assistants (morts depuis, personne ne sait pourquoi sauf Keremion : ils ont été tués par Keremion qui a engagé un membre du culte des étoiles, pour que le secret soit bien gardé) n'ont pas eu le courage de le faire et ont préféré abandonner l'enfant aux loups de la forêt.

Par chance pour l'enfant, celui ci fut recueilli par un trappeur des montagnes. Mais Keremion, accablé par la culpabilité, décida rapidement de confesser son infanticide à Ceremar, le prêtre de l'église unifiée d'Orhan, alors âgé de 90 ans, qui n'était à l'époque pas encore haut conseiller mais qui occupait déjà le statut important de prêtre supérieur et militait pour que la religion obtienne le statut de religion officielle et unique de la cité.

Ce n'est que quelques jours plus tard que Keremion reprit de l'aplomb en faisant assassiner les deux assistants. De peur des représailles divines et parce que sa morale l'en empêchait, il se refusa toutefois à éliminer Ceremar auquel il s'était confié. Mais avant d'être assassiné, un des deux assistants confessa également à Ceremar avoir abandonné l'enfant sans le tuer. Ce dernier décida alors de partir à la recherche de Merminthar, et après quelques jours de recherche dans la montagne, le retrouva chez le trappeur qui l'avait recueilli.

Peu après, les deux assistants étaient tués, mais Ceremar ne parvint pas à prouver la culpabilité de Keremion, et le secret de la confession l'empêchait d'agir directement contre le seigneur de la cité. Il décida alors d'élever Merminthar en secret avec l'aide du trappeur et en lui révélant ses véritables origines à sa majorité. C'était il y a 30 ans. Ceremar estime cela suffisant, car malgré ses fautes et son infanticide, Keremion est un seigneur bon et juste, qui règne bien mieux que la plupart des nobles de cette époque troublée. Il rachète depuis longtemps son comportement immature de jeune seigneur superstitieux, en particulier il favorise grandement l'église unifiée d'Orhan et en fait la religion officielle de WaterFall City ce qui aux yeux de Ceremar est évidemment une bonne chose. Il règne aussi avec beaucoup de justesse et de générosité sur la population de la ville, malgré ses tendances conservatrices en particulier vis à vis du statut des femmes.

Depuis, Merminthar, avec l'aide de Ceremar qui a en particulier réussi à faire établir les papiers officiels de noblesse et de lignée pour Merminthar en secret, a préparé son retour, bien décidé à monter sur le trône une fois son père décédé ou trop vieux pour gouverner (il est le fils aîné). Malheureusement, Kardek va apprendre son existence, et l'utiliser à ses propres fins, en profitant de l'approche de l'Alliance.

2. Première approche de l'Alliance

Il y a un an, Keremion et ses conseillers reçoivent dans le plus grand secret un émissaire de l'Alliance qui leur offre l'opportunité de rejoindre le conglomérat commercial, à la condition de céder le réel pouvoir à l'Alliance. Dans le cas contraire, il fait clairement comprendre à Keremion et ses conseillers que l'Alliance parviendra à ses fins d'une manière ou d'une autre. Keremion, fier seigneur héritier d'une longue lignée, refuse évidemment catégoriquement de renoncer à son pouvoir, malgré les recommandations plus mesurées de certains de ses conseillers (Le conseiller aux affaires diplomatiques en particulier, Doreth Elthion, qui occupait déjà ce poste lors du règne de Lord Emyath). Seuls Keremion et Doreth Elthion s'entretiennent avec la Jenaar de l'Alliance. Mais Kardek est mis au courant par un assistant de Doreth Elthion.

Les émissaires de l'Alliance procèdent alors comme d'habitude lorsqu'un régime refuse leur offre : ils cherchent un moyen d'en affaiblir le pouvoir pour qu'il tombe comme un fruit trop mûr dans leur escarcelle. Et ce moyen, ils le trouvent en la personne de Kardek, un des assistants de Ceremar, un être assoiffé de pouvoir et sans scrupule. Kardek a réussi à espionner Ceremar et a découvert le secret concernant Merminthar. Il sait donc que le prince héritier est toujours en vie, et qu'il est prêt à monter sur le trône dès que possible. De plus, il est mis au courant de l'offre de l'Alliance par un assistant de Doreth Elthion, et décide de contacter la Jenaar encore en ville pour lui faire une proposition : il lui affirme pouvoir mettre sur le trône un dirigeant non seulement plus enclin à accepter leur offre et plus facile à manipuler, mais qui sera également reconnu comme légitime par la population et la noblesse de WaterFall city. Mais pour mettre son plan à exécution, il dit avoir besoin de ressources financières et demande beaucoup d'argent, ce qui n'est pas un problème pour l'émissaire de l'Alliance qui bénéficie de fonds importants pour remplir sa mission. Il se montre suffisamment convaincant pour la persuader de lui faire confiance, bien qu'il refuse de donner beaucoup de détails sur son plan (en particulier il ne parle pas spécifiquement de Merminthar) et pour cause, il a l'intention de duper tous les protagonistes de l'affaire.

3. Le plan de Kardek

La première étape consiste à approcher Merminthar sans passer par Ceremar, et lui offrir le moyen de gagner sa place sur le trône plus vite que prévu. Kardek, en jouant sur l'envie de vengeance de Merminthar, le persuade de tenter un coup d'état contre son père tout de suite, sans attendre une succession « légale ». Il joue également sur l'impatience de Merminthar, car Keremion est un homme solide qui n'a « que » 95 ans et peut espérer vivre encore plusieurs décennies. Cette prise de pouvoir sera de plus « justifiée » par la lignée de Merminthar et le fait que Keremion a voulu se débarrasser de lui. Il utilise la personnalité et le statut de Merminthar, ainsi que les colossales sommes d'argent fournies par l'Alliance, pour persuader certains hauts conseillers (Merkhantar et Roderick) et officiers de la garde, de trahir Keremion pour mettre Merminthar sur le trône plus tôt que prévu, et pour acheter de nombreux nobles réticents a priori. Il ne prend pas le risque de mettre les deux autres hauts conseillers (Doreth Elthion et Ceremar) dans la confiance car il les juge (à raison) trop perspicaces.

Mais Kardek est bien plus ambitieux et puissant que ne le soupçonnent les émissaires de l'Alliance ou Merminthar. Son plan bien sûr de s'emparer lui-même du pouvoir en manipulant tout le monde. Il a longuement profité de l'absence du haut conseiller aux affaires politiques et magiques pour consulter les grimoires interdits de la bibliothèque de la ville. Il a ainsi maîtrisé petit à petit et en secret les sorts d'invocations démoniaques et est devenu plutôt doué à ce petit « jeu » en quelques années. Mais il ne maîtrise pas si bien que cela les choses qu'il le croit. Il a en particulier réussi à invoquer un puissant démon de l'Essence et à le contrôler pour obtenir de lui un pacte qui l'arrange. Le démon lui offre puissance, protections et aide pour sa prise de pouvoir, et en échange, Kardek lui offre un lien stable pour rester durablement sur Kulthéa, et se nourrir d'âmes « nobles » (avant d'être pendue aux grilles du château, la famille seigneuriale sert en réalité de « nourriture » au démon).

Certains éléments l'obligent pourtant à accélérer son plan. En effet, Merminthar, pris de doutes, met Ceremar au courant du projet de coup d'état et lui demande conseil. Ceremar essaye alors de l'en dissuader, le mettant en garde contre la personnalité trouble de Kardek, et réussit à convaincre Merminthar de renoncer à ce projet. Kardek élimine alors Ceremar et décide de jouer le tout pour le tout pour mettre son plan à exécution. Il demande à Kur'Shan de prendre le contrôle de Merminthar et de lui faire lancer la rébellion à l'assaut du château plusieurs jours avant la date prévue.

En ce qui concerne le meurtre de Ceremar, contrairement à Keremion, Kardek ne craint pas les dieux et leurs représentants, il est persuadé que les forces démoniaques (qu'il pense pouvoir contrôler) sont capables de rivaliser avec les dieux et leurs acolytes. Il assassine donc Ceremar avec l'aide et la protection de Kur'shan sans trop se soucier des conséquences. Si un personnage utilise des sorts ou des prières lui permettant de visualiser le meurtre et/ou de savoir qui a tué Ceremar, ils verront clairement Kardek entouré d'une forme démoniaque plus grande être le responsable. Il a tué Ceremar à l'intérieur même de la cour de l'église unifiée d'Orhan, en arrachant son âme avec l'aide de Kur'shan et en la donnant au démon pour le nourrir.

L'étape suivante : après avoir pris le pouvoir, le démon et Kardek lanceront un sortilège puissant, apothéose d'un long rituel magique préparé depuis des mois. Ce sort devra faire oublier à tous les protagonistes de l'affaire jusqu'à l'existence d'un prince Merminthar, et les convaincre que c'est Kardek le nouveau seigneur auquel ils doivent allégeance. Le démon fera disparaître ensuite entièrement le corps et l'âme de Merminthar en reprenant sa forme première. Il s'arrange aussi pour transformer les papiers de lignage à son nom (contrairement aux autres aspects de son plan, ceci est une simple formalité).

Mais Kur'shan n'est pas aussi docile et soumis que Kardek le souhaiterait. Ce dernier biaise l'accord qui le lie à son « maître » et n'accomplit qu'une part du marché. Sans compter que l'ego surdimensionné de Kur'shan lui a fait promettre monts et merveilles alors qu'il n'est pas si facile d'affecter tant d'âmes simultanément.

Le sortilège et le rituel de Kardek et Kur'shan ne fonctionnent donc qu'en partie. Une grande majorité des gardes et des officiers présents lors du coup d'état succombent au sortilège et oublient jusqu'à l'existence de Merminthar, convaincus qu'ils ont placé Kardek, fils caché du seigneur Keremion sur le trône pour de bonnes raisons. Mais si on les interrogeait et qu'on essayait de les convaincre, il ne serait peut-être pas si dur de leur faire réaliser qu'ils ont été abusés par un usurpateur... Kardek s'en rend compte en testant la fidélité d'un officier, qu'il se résout à faire exécuter car l'interrogatoire fait prendre conscience à l'officier que Kardek les a trompés et qu'il n'a rien à faire sur le trône.

Par contre, certains soldats et officiers fidèles à leur cité et à la lignée de leur seigneur résistent au sort (Roderick en fait partie). Une partie des participants au coup d'état s'oppose alors directement à Kardek lorsqu'ils comprennent qu'il est celui qui tire en réalité les fils de la marionnette qu'est Merminthar (ou plutôt Kur'shan car Merminthar est maintenant mort) mais ils sont rapidement terrassés par la majorité qui a succombé au sortilège et sont contraints à l'exil, voir exécutés pour les plus véhéments d'entre eux.

4. Après le coup d'état

Roderick et quelques soldats et officiers de grande valeur parviennent tout de même à échapper aux homes de Kardek. Ils se réfugient dans la tour du vieux mystique. Pourquoi cet endroit ? D'abord, le vieux mystique est respecté et craint par l'ensemble de la population de la ville. Ensuite, Roderick connaît sa véritable identité. Il s'agit de Doreth Elthion. Lui et Roderick se connaissent bien et sont de vieux amis. Le haut conseiller a joué sur deux tableaux depuis de longues années. Agissant en tant que haut conseiller et en même temps en tant que devin pour la populace, il a une vue assez précise de ce qui se passe dans la cité. Par contre, il a été dépassé par la situation et admet n'avoir pas vu clair dans le jeu de Kardek. Roderick regrette d'ailleurs d'avoir suivi les ordres de Merminthar et de n'avoir pas parlé de l'histoire à Doreth Elthion

Il faut bien comprendre que la grande majorité des protagonistes du coup d'état pensaient réellement servir Merminthar et n'étaient pas au courant de l'implication de Kardek. Ce dernier a d'ailleurs expressément demandé que Doreth Elthion et Ceremar ne soient pas mis dans la confiance du coup d'état car il sentait bien que le mage et le haut prêtre auraient pu sentir le coup fourré.

De son côté, Kardek enrage de ne pas avoir une situation aussi idyllique que prévue. D'abord, il n'a pas réussi à faire croire avec son sortilège à tous ceux qui l'ont aidé qu'il est l'héritier cru mort de Keremion. Il a seulement une populace qui s'interroge sur la personnalité du nouveau pouvoir en place et sa légitimité, et des troupes qui sont persuadées de l'avoir mis là pour de bonnes raisons, mais pour combien de temps encore ? La plupart des soldats et officiers ont en effet totalement oublié l'existence du prince Merminthar mais n'ont pas été réellement convaincus qu'il est le fils caché de Keremion. Si quelqu'un prenait le temps de discuter longuement avec chaque soldat (ce qui est peu probable car les personnages ont peu de chance d'apprendre ce détail), il se

retrouverait avec une garde qui ne lui obéirait plus. Il sait aussi que plusieurs soldats, officiers et surtout Roderick lui ont échappé, et qu'ils n'ont eux pas oublié Merminthar et vont lui rendre la tâche ardue. C'est pour ça que pour l'instant, il ne déclare pas encore à la population sa pseudo identité et se contente de se faire passer pour le nouveau seigneur, qu'il faut accepter si on ne veut pas se retrouver en prison. Il veut d'abord éliminer ceux qui pourraient révéler sa véritable identité.

De plus, il a décidé de faire assassiner les prêtres de l'église unifiée d'Orhan, par crainte que Ceremar ait eu le temps de confier des informations à l'un d'entre eux. Il a pour cela utilisé l'intermédiaire du démon, qui a engagé des mercenaires de Sel-Kai city. Ces derniers pensent avoir été payés par un prêtre Dyar de Andaras (c'est l'apparence que le démon a pris, sans en parler à Kardek. En effet, Shaar Synth officiait en secret à Sel-Kai et a depuis rejoint officiellement la cour de Kardek). Ce qu'il ne sait pas, c'est que les prêtres qu'il a tué ne savaient en fait pas grand-chose. Et que le seul qu'il aurait fallu tuer s'est échappé mais est resté caché en ville. Il s'attire donc les foudres de l'église d'Orhan pour rien.

Le parchemin de Ceremar

Les seules informations que Ceremar a pu sauvegarder avant d'être tué, il les a confiées à son panthéon et compte sur un papier vierge qui ne peut être lu que par un fervent religieux, priant les dieux d'Orhan de lui révéler les informations en question. En fait le parchemin est un simple parchemin vierge, non enchanté et non béni. C'est réellement un parchemin tout bête. Il faut que le personnage utilisateur de channeling (j'espère qu'il y en a un dans le groupe, sinon faites en un parchemin enchanté difficile à décrypter) ait l'idée de prier pour demander aux dieux de lui raconter les informations que Ceremar leur a confiées.

Cela parle essentiellement de Merminthar et du projet qu'ils avaient ensemble de le placer sur le trône lors de la succession. Ceremar n'a pas eu le temps d'inscrire des informations sur Kardek et ses relations avec Merminthar. Un personnage lisant le parchemin apprendra donc les choses suivantes :

Le prince Merminthar n'est pas mort en couche, Keremion seul a décidé qu'il en soit ainsi en le tuant (à cause de la prophétie du vieux mystique) sans en parler à sa femme Cynthiel et l'a ensuite confessé à Ceremar. Ce dernier, après avoir entendu la confession d'un des deux assistants chargés de tuer l'enfant, l'a cherché et trouvé chez un trappeur des montagnes. Il a ensuite élevé l'enfant en collaboration avec le trappeur, lui a appris ses véritables origines et l'a aidé à préparer son accession légale au trône de WaterFall city. Mais les dernières informations datent d'il y a environ 1 an.

Kardek n'a pas de nouvelles des émissaires de l'Alliance. Ces derniers vont sûrement venir lui réclamer des comptes, après tout il leur a assuré un dirigeant plus malléable en échange des ressources financières dont il dispose maintenant, or il leur a menti. Il les a utilisés pour bénéficier de leur aide financière, et il pensait pouvoir compter sur une cité entièrement dévouée à sa cause pour pouvoir repousser leur proposition suivante, voir leur éventuelle attaque militaire.

Enfin, il sait qu'il a des adversaires qui lui sont farouchement opposés et qui vont s'opposer à lui très vite : Roderick, qu'il n'a pas pu capturer, et Doreth Elthion.

Mais concernant ce dernier, il a par contre l'avantage : le mage a commis l'erreur de laisser des notes et des ouvrages dans son habitat 'officiel', que Kardek n'a pas manqué de visiter dès la nuit du coup d'état. Il y a trouvé nombre de documents relatifs à la magie divinatoire, aux boules de crystal et autres techniques de voyance. Or il sait bien qu'officiellement, Doreth Elthion n'est pas du tout un adepte de ces techniques. Il en a donc déduit que la probabilité que le vieux mystique et Doreth Elthion ne soient qu'une seule et même personne est assez élevée. Il a pris la décision de se rendre à la tour du vieux mystique, et d'y tuer son propriétaire avec l'aide de Kur'shan, puis de la raser. Il prend ainsi l'initiative sur ses adversaires pour leur mettre la pression et les empêcher de s'organiser.

Heureusement, à ce moment là, Roderick et ses hommes sont dans l'îlot pour le rendez vous avec les personnages (voir chronologie), et seul le mage périt dans l'assaut. La tour est désintégrée par le combat titanesque qui oppose le mage au sorcier et à son démon. Seul, Kardek aurait sans doute péri, mais il est aidé par une entité puissante. Le mage est tué, mais Kardek est sévèrement blessé et il retourne au palais pour se soigner.

C'est un moment idéal pour le neutraliser, mais encore faut-il que les personnages soient au courant. Au moins que l'un d'entre eux se trouve dans le coin de la tour à ce moment-là, c'est plutôt difficile.

Roderick et les quelques officiers toujours fidèles à Merminthar et Keremion (tous les deux sont morts, mais la fille de Keremion, Mirian, est toujours vivante), tentent de déterminer une stratégie pour les mois à venir. L'affrontement direct leur semble trop dangereux et ils cherchent des alliés pour tenter quelque chose. Les gardes, soldats et officiers exilés ont eux pris le maquis dans les montagnes alentour. Ils savent que Lady Mirian est vivante, et qu'elle pourrait constituer le lien solide de la lignée si Merminthar est effectivement mort (ils n'en sont pas sûrs, ils ont juste constaté que le démon avait pris sa place, mais le vieux mystique/Doreth Elthion pensait effectivement que Merminthar est mort, car il ne « sentait » plus son existence par sa magie divinatoire). Rien dans les lois de la ville n'interdit à un seigneur de laisser le pouvoir à une héritière au lieu d'un héritier. Cela ne s'est jamais produit par préférence de coutume et parce que tous les seigneurs ont eu au moins un fils aîné à mettre sur le trône. Mais la survie de Mirian pour la mettre sur le trône une fois Kardek éjecté est le but principal que se sont fixé Roderick et ses hommes.

Kardek n'a pas encore décidé quoi faire avec Mirian. Pour l'instant il la retient prisonnière. Il espère éventuellement la mettre sur le trône officiellement si jamais les choses tournent trop mal pour lui vis-à-vis de l'Alliance, ou alors en faire sa « reine » et la forcer à abdiquer en son nom pour améliorer sa crédibilité auprès de la population et des plus « loyalistes » des moins « convaincus ».

En attendant, il met en place son pouvoir totalitaire sur la cité, en espérant que le carcan de lois, de règles et de sécurité lui permettra d'asseoir suffisamment son autorité pour garder le contrôle de la situation. Son ego surdimensionné et sa soif de pouvoir lui feront tout faire pour garder le trône qu'il estime avoir justement acquis. Et il est encore moins disposé à le laisser à l'Alliance que ne l'était Keremion.

5. Ce que les joueurs peuvent faire

Le parchemin de Ceremar caché dans l'autel de l'église unifiée permet d'obtenir des éléments de première importance pour mieux comprendre la situation. Il permet de savoir que Merminthar a en fait toujours été vivant, de découvrir les relations avec Ceremar etc.

Contacté Roderick peut évidemment apporter beaucoup si on arrive à gagner sa confiance. Ce dernier pourra apporter un soutien logistique aux personnages, il connaît bien les soldats, les lieux, le palais, les nobles... Il sera également en mesure, ainsi que ses officiers fidèles, de raconter les événements de la nuit du coup d'état dans le détail. Il ne parlera par contre pas de l'Alliance de lui-même (pour lui cela n'a pas vraiment de rapport, la visite de la Jenaar date de plus d'un an et il n'en a plus entendu parler depuis).

S'introduire dans la bibliothèque peut également servir, car une fois le coup d'état fini, Kardek en a sorti tous les ouvrages interdits et particulièrement ceux traitant de démonologie. Ce qui peut donner une idée des rituels et sorts que connaît Kardek ainsi que les démons qu'il est susceptible de pouvoir invoquer.

Parcourir les chapelles « informelles » de la ville permettra de rencontrer le prêtre de l'église unifiée qui a décidé de rester en ville pour se cacher et continuer à servir les pratiquants de la cité. Il est celui à qui Ceremar a parlé juste avant d'être assassiné.

Libérer Tyl de sa prison peut aider également, car elle a une sacrée dent contre Kardek et pourra accomplir sa vengeance en aidant les PJs et Roderick. Mais pour deviner le statut particulier de Tyl, il faudrait qu'un personnage ait le réflexe de ramasser les affaires de Tyl lors de son arrestation et de les fouiller (il y découvrira alors le matériel de ninja de la jeune femme). Au moins bien sûr que seule l'injustice dont ils sont témoins ne les motive à aller la libérer.

Selaris, la Jenaar de l'Alliance est de retour en ville tôt dans le scénario et entrera en contact avec Roderick et/ou les PJs à ce moment-là pour offrir leur aide, en échange de la mise en place au pouvoir de Mirian et que celle-ci jure de se laisser incorporer dans l'Alliance. Ils offrent en particulier les services d'un escadron de gardes du corps, dont l'utilité n'est pas à négliger. Un assaut direct du château sans eux est voué à l'échec à moins d'être particulièrement bien préparé et ingénieux. Ils ont également des informations précieuses sur Kardek. Ils ont en

effet enquêté après avoir accepté sa proposition et on découvert plusieurs choses : tout d'abord Kardek a usurpé son titre de noblesse à une famille de Rahkaan. Ils ont également découvert qu'il bénéficie d'une grande résistance à la magie divine et essentielle (d'où son mépris pour les prêtres et la religion) et le fait que Doreth Elthion ne lui fasse pas plus peur que ça et qu'il aille le lasser dans sa tour. Ils savent en revanche qu'il est très vulnérable aux attaques mentalistes (c'est pour ça qu'il porte un casque de cérémonie démoniaque en métal). Ces informations ne peuvent a priori pas être obtenues autrement par les protagonistes du camp des « gentils ».

Se passer de l'aide de l'Alliance est possible mais risqué, par exemple en négociant la « conversion » de gardes et d'officiers pour mener l'assaut, mais cela a le désavantage de prendre beaucoup de temps (le sortilège de Kardek et de Kur'shan ayant tout de même été efficace dans bien des cas) et les soldats seront toujours moins efficaces que le commando de l'Alliance. Et le temps est contre les PJs et Roderick. En effet, chaque minute qui passe referme les blessures de Kardek et renforce le contrôle qu'il a des forces démoniaques qui l'ont aidé à monter sur le trône. Si on lui laisse le temps, il mettra également en place un rituel qui lui permettra de briser le barrage de la ville si jamais les choses lui échappent. S'il n'a pas la ville, personne ne l'aura !

6. Informations qu'il est possible d'obtenir

La garde a été en partie recomposée après l'exclusion ou l'exécution de ceux qui ne souhaitent pas se soumettre à la nouvelle autorité. La solde est plus élevée qu'avec l'ancien seigneur. De nombreux soldats et officiers (un bon 1/5e de la garde de l'époque) ont du quitter la cité avec leur famille après avoir refusé de faire allégeance à Kardek.

Il n'y a plus de religion officielle à WaterFall city depuis la prise de pouvoir par Kardek. Le temple d'Orhan a brûlé et n'a pas été réoccupé. Par contre, il existait quelques chapelles informelles dans les différents quartiers de la ville.

Des rouleaux de parchemins sont cachés dans l'autel de l'église brûlée. Il s'agit de la « bible » de la religion unifiée (du moins une copie de grande qualité). A l'intérieur est glissé le parchemin vierge de Ceremar.

Les personnages reçoivent une lettre signée par Roderick, leur donnant rendez vous à une adresse de l'îlot, sans date ou horaire précis. Ce rendez vous peut être obtenu par l'intermédiaire du vieux mystique ou directement si les personnages trouvent un moyen de trouver Roderick ou quelqu'un qui sait où il se trouve (plus délicat qu'en passant par le vieux mystique).

Ce que Roderick raconte aux personnages :

« Il y a quelques mois, j'ai été contacté par un homme qui s'est présenté à moi comme étant Merminthar, le fils aîné de Keremion, supposé mort-né il y a une cinquantaine d'années. Il me présenta les papiers officiels, que Ceremar avait établi et dont il me garantit l'authenticité, qui prouvaient son appartenance à la lignée de Kiradon. Il m'expliqua qu'il avait patiemment attendu, mais qu'il désirait maintenant réparer l'injustice qui lui avait été faite. Keremion croyait s'être débarrassé de lui à sa naissance à cause du jour de sa naissance : la conjonction d'Orhan et de Charon. Il voulait monter sur le trône, et ce sans attendre que Keremion soit trop vieux pour régner ou décède. D'abord réticent à trahir le seigneur auquel j'avais prêté allégeance, je fus finalement convaincu par les paroles de l'héritier qui avait manqué d'être tué par son propre père, et qui allait être privé du pouvoir qui lui revenait de droit, le prince actuel étant en fait son petit frère. J'aidais alors Merminthar à convaincre d'autres officiers et soldats, ainsi que des nobles de la cité. Merminthar avait également réuni en quelques décennies suffisamment d'argent pour acheter les réticents ou suffisamment graisser la patte de ceux qui au départ s'opposaient clairement au projet pour qu'ils restent neutres. Par contre, mon vieil ami Doreth Elthion ne fut pas mis dans la confiance, malgré mon insistance. Merminthar, pour une raison qu'il ne voulait pas me dévoiler, refusait de lui accorder sa confiance. Le mage ne fut donc pas mis dans la confiance du coup d'état.

Les choses ont commencé à mal tourner lorsque quelques jours avant la date fixée pour l'assaut du château, Merminthar nous contacta moi et mes officiers pour lancer l'attaque plus tôt que prévu. Il semblait agité,

impatience, et se comportait différemment que les fois précédentes où nous avions préparé minutieusement le plan d'attaque. Mais ces soupçons étaient vagues et seulement qu'une impression, pour moi comme pour mes officiers, et nous mîmes cela sur le compte de l'excitation du prince. Nous fûmes également convaincus par son argument principal : si jamais un loyaliste infiltré avait réussi à prendre connaissance de notre plan, ce dont il affirmait ne pas douter, attaquer plusieurs jours en avance nous garantissait un certain effet de surprise qui pourrait faire pencher la balance à notre avantage. L'assaut fut donc lancé la nuit même, car tout était déjà prêt, et avancer l'assaut ne posait aucun problème logistique. La bataille fut courte et facile, visiblement les gardes et les nobles qui n'avaient pas été mis dans la confidence étaient trop surpris pour opposer une réelle résistance. Rapidement, moi-même, Merminthar et les officiers, accompagnés du gros des soldats sous nos ordres, arrivâmes dans la salle du trône où s'étaient réfugiés Keremion et sa famille, sa garde rapprochée, et la plupart des membres de la cour et du haut conseil. C'est alors que Merminthar, sous nos yeux ébahis, s'est ... comme vaporisé. Il a disparu juste devant nous, et moi comme les officiers ici présents, nous sommes tous persuadés d'avoir aperçu une forme démoniaque apparaître un court instant à l'emplacement du Prince. C'est alors que Kardek, un des assistants de Ceremar, s'est avancé vers nous en quittant la cour de Keremion, et s'est adressé à la salle entière en affirmant qu'il était l'héritier cru mort de Keremion, et qu'il exigeait réparation, en montant sur le trône immédiatement. Abasourdis, moi et quelques uns de mes hommes avons vu tous les participants au coup d'état, fidèles à Merminthar, crier de joie et acclamer Kardek. Persuadés d'avoir été trompés, nous avons voulu nous opposer à Kardek, mais lorsque la majorité qui nous entourait a réalisé notre attitude, ils se sont tous retournés contre nous. L'affrontement a tourné au bain de sang, et nous avons dû fuir avec les soldats qui n'avaient pas été ensorcelés, car il ne peut s'agir que de ça : un sortilège maléfique ! Un petit nombre d'entre nous a réussi à prendre la fuite et à se réfugier en ville. Mais beaucoup ont été faits prisonniers, puis exécutés. De nombreux gardes et officiers, ainsi que des nobles, refusant de prêter allégeance à Kardek, ont été tués. Certains ont eu plus de chance et ont été exilés. J'ai appris le lendemain que Ceremar, le haut prêtre, avait été assassiné juste avant que Merminthar vienne nous exhorter à attaquer le palais. Quand à la famille seigneuriale et la plupart des membres du haut conseil, ils ont été pendus aux grilles du château. Apparemment, seule la princesse Mirian a été épargnée, pour je ne sais quelle raison. Notre priorité est de la maintenir en vie pour pouvoir la hisser sur le trône une fois qu'il aura été débarrassé de la présence puante de ce maudit Kardek. Nous avons également appris au cours de ces dernières semaines, que les prêtres de l'église ont reçu l'autorisation de quitter la ville avec leur vie, bien que j'ai entendu dire que certains sont restés en ville en cachette pour continuer d'assurer un culte en cachette pour les fidèles. Quand à Doreth Elthion, bien que la rumeur fasse état de sa disparition, voir de sa mort, je peux vous assurer qu'il est bien vivant. En réalité, le vieux mystique de la tour n'est autre que le mage du haut conseil. Depuis bientôt deux siècles, il assume ces deux identités, et en tant que vieil ami, je pense être le seul à être au courant, avec mes officiers les plus fidèles ».

Au moment où il dit ça, Doreth Elthion est tué par Kardek et Kur'Shan dans sa tour !

Ce que le parchemin de Ceremar permet d'apprendre (directement par magie ou en demandant aux dieux par prière) :

Il y a 50 ans, à la naissance de Merminthar, le jour de la conjonction entre Orhan et Charon, Keremion décide de se débarrasser de son enfant qui vient de naître. Il confie l'enfant aux deux assistants du haut conseiller de la défense et de la justice de l'époque (pas encore Roderick), et leur ordonne de le tuer puis de l'enterrer dans la montagne. Il annonce ensuite à la population, ainsi qu'à sa cour, et même à sa femme, que l'enfant est mort né. Pris de remords, il confesse rapidement son infanticide à Ceremar, mais ne donne pas suffisamment de précision pour que Ceremar puisse tenter quoi que ce soit. Il refuse d'ailleurs de répondre aux questions de Ceremar, en particulier concernant ce qui l'a poussé à tuer l'enfant. Mais à peine un jour plus tard, un des deux assistants, n'y tenant plus, vient également confesser à Ceremar qu'ils n'ont eu le courage d'obéir à leur seigneur et qu'ils ont seulement abandonné l'enfant aux loups de la forêt. Ceremar part alors dans les montagnes pour tenter de retrouver l'enfant. Il le retrouve assez vite, en vie, car il a été recueilli par un trappeur, un ermite isolé. Il décide alors de laisser l'enfant aux bons soins de son sauveur, mais vient le voir régulièrement pour son éducation. Il lui révèle la vérité sur ses origines lors de sa majorité. Il lui explique qu'il est le fils aîné du seigneur de la cité, mais ne va pas jusqu'à lui révéler que son père a tenté de le tuer. Il lui dit seulement qu'il a été abandonné, en lui disant qu'il ne connaît pas les raisons qui ont poussé Keremion à le faire (bien qu'il se doute que cela a un rapport avec la date de naissance du jeune prince et la superstition connue du seigneur). Merminthar demande alors à Ceremar, qui accepte, de l'aider à préparer son retour et à monter sur le trône une fois que son père sera trop vieux pour régner, ou décèdera. Ceremar aide alors le jeune homme, en continuant son éducation et en le préparant à l'exercice du pouvoir. Il réussit également à faire établir les papiers officiels de lignage, qui assurent

à Merminthar de pouvoir prouver son identité à la noblesse de la ville. Ceremar explique d'ailleurs qu'il fait tout cela après avoir demandé conseil aux dieux, et parce qu'il pensait que c'est la chose la plus juste à faire.

Ceremar a fait ce rituel divin pour permettre à tout fervent religieux d'obtenir le « contenu » du parchemin en le demandant aux dieux d'Orhan, mais il devait l'accomplir à chaque fois qu'il désirait « ajouter » des informations. Or les dernières informations que semble pouvoir révéler les dieux remontent à plus d'une année.

Ce que révèle Tyl après avoir été libérée :

Elle vient de Kaitaine et prétend connaître Kardek. D'après elle, ce dernier s'appellerait en fait Kardek Maldor et ne serait pas de lignée noble. Il était un membre haut placé de la guilde des voleurs de Kaitaine, et est apparemment responsable de la mort de ses deux frères. Elle le cherche depuis de nombreuses années pour le tuer. Elle n'a fait que suivre sa trace à travers tout le continent depuis quelques années, et elle dit ne rien savoir à propos de sa faculté à invoquer des démons. Par contre elle dit qu'il était déjà un utilisateur de magie puissant à l'époque où elle l'a confronté à Kaitaine.

Ce qui se passe à la tour du vieux mystique :

La nuit où les personnages (ou certains d'entre eux), ont leur premier entretien avec Roderick dans l'îlot, Kardek attaque la tour avec Kur'shan. Le mage est endormi et pris par surprise. Le combat est bref mais intense, et les témoins peuvent voir le mage « exploser » dans une gerbe d'énergie magique, et Kardek blessé emmené par le démon jusqu'au château en volant.

Ce que l'émissaire de l'Alliance (la Jenaar nommée Selaris) propose :

« Mon nom est Selaris, je suis une Jenaar de la confrérie de l'Alliance. J'irai droit au but. Kardek s'est joué de nous tous. Sans exception. Ils nous a utilisé pour satisfaire sa quête personnelle de pouvoir, et nous as trompés. Je viens donc vous faire une offre : l'aide de l'Alliance pour mettre sur le trône la jeune Mirian, seule héritière de la lignée de Kiradon encore vivante à ce jour à notre connaissance. Cette aide consistera en trois éléments : d'une part des informations cruciales sur la nature de notre ennemi commun. D'autre part, les moyens financiers nécessaires pour monter une action efficace contre lui et sa cour. Enfin, une aide en hommes, avec un commando de vingt Kal-Chah.

En échange, la princesse, et, nous l'espérons tous, future dirigeante de cette grande et noble cité, devra s'engager par écrit et sur l'honneur, à céder, une fois sur le trône, les pouvoirs exécutifs principaux aux ambassadeurs locaux que l'Alliance installera sur place. Cette transition sera transparente aux yeux de la population. Il s'agira d'intégrer les nouvelles lois de l'Alliance aux lois de la cité et de se plier aux réglementations et taxes commerciales en vigueur dans son Empire. Cette transition pourra dans le détail faire l'objet de négociations entre les représentants de l'Alliance et les autorités de la cité. Mirian restera officiellement la dirigeante de la ville, et les institutions héritées de la fondation de WaterFall City par Kiradon seront préservées. Je vous laisse le temps de la réflexion : vous avez jusqu'à demain matin pour considérer les termes de cet accord, et nous contacter. Nous logeons à l'auberge 'Le Centaure chevaleresque', au premier étage. Passés ce délai, nous quitterons la ville. Mais soyez sûr que tôt ou tard, WaterFall City tombera dans l'escarcelle de l'Alliance, que ce soit Kardek ou Mirian assis sur le trône. Autant que cela se fasse maintenant ; car vous avez là une occasion de participer vous mêmes à une transition dont vous maîtriserez une partie des éléments, ce dont de nombreux royaumes n'ont pas bénéficié. »

Ce que le prêtre d'Orhan peut révéler :

« Le haut prêtre s'est confié à moi peu avant sa mort. Lorsqu'il a été tué, j'ai fui pour me protéger, pensant qu'il était probable que l'on tente de m'éliminer également si on apprenait que Ceremar m'avait parlé. Il m'a en effet révélé que Merminthar avait été approché par un assistant au haut-conseil et avec son aide, avait préparé un coup d'état pour monter plus rapidement sur le trône. Apparemment, la plupart des notables de la ville avaient été mis dans la confiance et s'étaient joints au projet, à quelques exceptions près. En particulier, mon supérieur n'avait pas été mis au courant, comme le haut conseiller aux affaires magiques Doreth Elthion. Merminthar avait finalement révélé cela à Ceremar peu avant que le château ne soit attaqué. »

Ce que la visite de la bibliothèque peut révéler :

Plusieurs rayons ont été complètement vidés. Il s'agit de tous les tomes traitant de démonologie et de rituels magiques. Ces derniers ne sont pas particulièrement sensibles, et il est peu probable que Kardek ait pu en tirer l'enseignement nécessaire pour invoquer un démon puissant. En revanche, certains tomes anciens répertoriés dans les archives et le catalogue du bâtiment sont consacrés presque exclusivement à l'invocation et aux rituels de pactes démoniaques entre l'invocateur et un démon de l'Essænce. Ces derniers manquent également, ils étaient stockés dans une salle secrètes de la bibliothèque, normalement interdite d'accès à tous sauf à Doreth Elthion.

Eclipse lunaire

Le 10 en pleine journée, a lieu une éclipse lunaire sur la partie nord du continent Emer. Une partie d'Orhan devient rougeâtre. Dans la plupart des cultures et sauf pour les personnes ayant de bonnes connaissances astronomiques, il s'agit là de l'attaque des Forces de Charon contre les divinités bénéfiques d'Orhan. C'est un moment d'intenses prières et de craintes pendant l'éclipse, et de grand soulagement lorsque l'éclipse se termine et que la teinte rougeâtre disparaît, marquant la « victoire des dieux ».

Ce que la Loremaster Maeliy'a apporte comme informations :

Les tomes manquants dans la bibliothèque ont pu permettre à Kardek, s'il a acquis la maîtrise suffisante, d'invoquer et de lier à lui un démon du 5^e voir du 6^e plan d'existence de l'Essænce, comme un Ordainer, un Doombringer ou un Soulslayer, tous des entités puissantes très difficiles à invoquer ou à contrôler. Il est d'ailleurs probable que Kardek, aussi puissant soit il, ne contrôle ce démon que partiellement. Ces entités ont peu de points faibles connus. Ils sont sans doute plus sensibles à la magie divine ou à celle de l'Essænce qu'à celle de l'Essence ou du mentalisme. Il faut également noter qu'en règle générale, bien qu'il y ait des exceptions, l'invocateur et l'entité partagent de nombreuses caractéristiques physiques et magiques. Ainsi, abattre l'un des deux peut se révéler difficile, mais payant, privant l'un de l'apport de l'autre. Tuer Kardek ne renverra pas instantanément le démon dans son plan d'existence, mais le privera d'un lien fort et stable dans cette dimension, et rendra sa présence ici plus difficile à maintenir, et sa capacité à affecter efficacement des entités de notre monde (nous donc !) en sera grandement affectée. De même, tuer le démon ne tuera pas Kardek, mais le privera sans doute de nombreuses défenses magiques et pouvoirs que lui confère le démon. Mais il est possible, par exemple, que le lien liant Kardek à l'entité lui permette de reporter ses blessures sur le démon, les annulant complètement.

Concernant l'Alliance, les informations que possèdent les Loremasters sont fragmentaires et imprécises. Sa principale mission sous les directives de Malim Pelax consiste d'ailleurs à en engranger de nouvelles. Voici ce qu'elle peut dire sur l'Alliance :

Cet Empire commercial, ou « oligarchie », a comme capitale Arajaku, en Agyra. Les premières apparitions de l'Alliance en tant que pouvoir en Agyra datent du premier millénaire de la troisième ère. Depuis, les Loremasters ont tenté d'en savoir plus mais c'est très difficile d'infiltrer l'Alliance. D'ailleurs les Loremasters pensent que

c'est l'Alliance qui a réussi à les infiltrer et ils essayent de trouver la taupe (ce n'est pas Maeliy'a rassurez vous).

Les principales autorités de l'Alliance, ainsi que les différents gouverneurs sont tous des Dyari. L'Alliance est dirigée par un groupe de personnes nommé « la confrérie » (Brotherhood). Les Loremasters ne savent presque rien les concernant. Ceux qui les servent directement, les émissaires et gouverneurs sont nommés Jenaara, et sont les diplomates de l'Alliance. En général il s'agit de mentalistes dyari expérimentés. Bien que toutes les « acquisitions » de l'Alliance ne se soient pas déroulées sans heurs, le but de l'Alliance semble bien être l'incorporation à son empire, et non la destruction ou l'effacement de l'identité culturelle locale. Les Jenaara sont en général accompagnés d'un staff d'une dizaine de personnes, des serviteurs, des scribes et des gardes du corps. Ce qui inquiète les Loremasters : d'abord les Jenaara semblent pouvoir se passer de l'aide de navigateurs pour leurs voyages. Ensuite, les Kal-Chah, leurs gardes du corps, semblent être d'une race inconnue. Ils partagent de nombreuses caractéristiques avec les Kuluku : une peau chocolat qui peut s'adapter à son environnement pour un meilleur camouflage, des griffes rétractables, une paupière interne protège leurs yeux verts émeraude, ils possèdent également un odorat performant. Mais contrairement à leurs « cousins » Kuluku, ils sont incroyablement grands, forts et musclés, surpassant parfois les légendaires Talath et Myri. Les groupes de Kal-Chah sont commandés par un seul Va'tenn, tous de la race Jhordi, qui ne parlent pas mais font de merveilleux télépathes et des mentalistes efficaces.

A ce jour, l'Alliance semble contrôler la quasi-totalité du continent Agyra, une majeure partie de Thuul, et a déjà mis la main sur des éléments de Mythenis et Mulira. Les autorités de Kaitaine ont récemment été contactées et ont fait appel aux Loremasters pour être conseillées sur la marche à suivre. Le territoire Vajaar a également déjà eu des contacts avec des Jenaar de l'Alliance.

7. Ce que les PNJs savent et ne savent pas

Une des difficultés de ce genre de scénario pour le MJ est de bien retenir ce que chacun des protagonistes de l'histoire sait et ne sait pas. Sinon, pendant les « interrogatoires » des joueurs, on risque de donner une info en trop ou d'en oublier une, et toute l'histoire s'écroule comme un château de cartes. Ce qui suit est un résumé des informations vitales que détiennent les protagonistes (morts ou vivants) de l'histoire (je ne liste pas non plus TOUT ce qu'ils savent ou ne savent pas, mais c'est un résumé que je trouve utile et ça donne une idée des choses essentielles).

Kardek, Lord de WaterFall City

Ce qu'il sait : Il est bien entendu au courant des aspects de son plan et de la relation avec le démon. Il apprend en cours de scénario que Doreth Elthion et le vieux mystique ne sont qu'une seule et même personne. Il connaît bien le passé de Merminthar et l'histoire avec son père Keremion et la relation entre Merminthar et Ceremar.

Ce qu'il ne sait pas : Il ne sait pas que l'Alliance va se tourner vers Roderick pour se liguer contre lui. Il ne sait pas non plus au début du scénario que Doreth Elthion n'a pas quitté la ville mais s'est contenté d'assumer l'identité du vieux mystique. Mais il le découvre vite. Il n'est pas au courant de la présence de Tyl en ville. Il ne sait pas non plus qu'un jeune prêtre a parlé avec Ceremar juste avant d'être tué. Il ne s'en soucie pas car pense les avoir tous éliminés. Mais le seul qu'il aurait fallu tuer est toujours vivant et en ville. Il ignore tout de l'amitié qui lie Doreth Elthion et Roderick.

Kur'Shan, Démon d'Essænce

Ce qu'il sait : Vous pouvez considérer que le démon sait à peu près tout ce que sait Kardek (à part l'exception ci dessous), voir plus, mais de toute façon les personnages ne risquent pas de pouvoir lui soutirer quoi que ce soit comme informations.

Ce qu'il ne sait pas : Il ignore ce qui lie Kardek à Tyl.

Iyr Maleknae, garde du corps de Kardek

Ce qu'il sait : Elle ne sait pas grand chose du plan de Kardek (elle n'a pas du tout été mise dans la confiance) par contre elle était présente la nuit du coup d'état et a résisté au sort de démon et de Kardek. C'est depuis ce moment qu'elle éprouve quelques doutes quand à la nature de son patron. Elle est mise dans la confiance du rituel visant à détruire le barrage en cas de problème, car Kardek la charge de sa mise en œuvre.

Ce qu'il ne sait pas : Elle ignore les détails du pacte entre Kardek et Kur'Shan mais est au courant qu'il existe. Elle ne sait rien de l'histoire concernant Merminthar, Ceremar, etc.

Shaar Synth, Haut Prêtre d'Andaras de Sel-Kai

Ce qu'il sait : Il sait que Kardek a fait éliminer l'église unifiée d'Orhan et veut en profiter.

Ce qu'il ne sait pas : Il ne connaît rien du plan de Kardek et des événements qui ont mené à la situation actuelle. Il ne sait pas non plus que Kardek est contre la religion en générale et pas seulement celle d'Orhan, mais il le découvre bien vite (dès leur première entrevue en fait).

Selaris, Jenaar de l'Alliance

Ce qu'il sait : Elle sait tout des manigances de l'Alliance pour mettre la cité sous sa coupe. Au moment où elle contacte Roderick et les personnages pour leur faire sa proposition, elle a obtenu plusieurs informations sur Kardek (voir la proposition de Selaris, plus haut). Elle sait que Mirian est toujours en vie et se doute que Roderick va vouloir la mettre sur le trône.

Ce qu'il ne sait pas : Elle n'est pas au courant des détails du plan de Kardek ou de la relation entre Merminthar et Ceremar (elle n'était pas présente lors du coup d'état et vient de revenir en ville, mais elle pourrait en apprendre plus par l'intermédiaire des personnages ou avec des espions, éventuellement), mais elle a compris qu'il l'a roulée et s'est servi d'elle et de ses moyens financiers pour monter sur le trône. Elle a aussi compris qu'il n'a aucune intention de mieux considérer l'offre de l'Alliance que son prédécesseur.

Roderick, ex-Haut Conseiller et leader de la résistance

Ce qu'il sait : Il connaît en détail les événements de la nuit du coup d'état (voir ce qu'il raconte aux personnages, plus haut) mais n'a pas tout compris à ce qui s'est passé. Il était au courant de la relation entre Ceremar et Merminthar, mais ne savait pas que Kardek manipulait en fait Merminthar. Maintenant, bien sûr, il

s'en doute, mais il n'a aucune preuve. Il sait que l'émissaire de l'Alliance a eu une entrevue avec Keremion il y a un an, mais il n'en connaît pas le détail (Doreth Elthion n'avait pas la liberté de lui en parler). Il connaît un passage secret entre la salle du trône et la bibliothèque familiale (dans le château). Il est le seul à savoir que Doreth Elthion et le vieux mystique ne font qu'un.

Ce qu'il ne sait pas : Il ne sait pas grand chose de Kardek et de son plan. Il se doute bien que c'est lui qui est derrière tout cela mais il ne sait rien en détail. Il connaît par contre assez bien les lieux, le château, et plusieurs officiers restés dans la garde mais qui ne portent pas Kardek dans leur cœur.

Doreth Elthion / le « vieux mystique », ex-Haut Conseiller

Ce qu'il sait : Il connaît bien les deux « aspects » de la ville, grâce à sa double identité. Il sait ce que veut la populace et sait comment se comporte la noblesse. Il est au courant de l'approche de l'Alliance car il a assisté à l'entretien entre Keremion et Selaris, mais Keremion lui avait expressément demandé de garder les détails pour lui.

Ce qu'il ne sait pas : Il n'a pas été mis dans la confiance du coup d'état, et est mis au courant par Roderick après. Sur ce point là il sait donc la même chose que Roderick, et il est tué dans le scénario avant d'avoir l'occasion d'en apprendre plus.

Ceremar, ex-Haut Conseiller, Haut Prêtre de l'église unifiée d'Orhan

Ce qu'il sait : Il est au courant de l'histoire de Merminthar, et de son projet de monter sur le trône une fois le règne de Keremion terminé.

Ce qu'il ne sait pas : Il pense connaître Kardek mais en fait ne connaît que sa superficie et ce que ce dernier veut bien lui montrer. Il n'est mis au courant du complot de Kardek que juste avant sa mort (il est tué par Kardek).

Mirian, princesse de WaterFall City et unique héritière

Ce qu'elle sait : Elle a assisté à la prise de pouvoir de Kardek la nuit du coup d'état, et a vu sa famille emportée. Elle a su après qu'ils avaient tous été pendus. Elle connaît un passage secret dans le château, entre la bibliothèque familiale et la salle du trône.

Ce qu'elle ne sait pas : Elle ne sait pas que les âmes de ses parents et de son frère ont nourri le démon, et ne sait rien de plus du complot et de tout l'histoire. Elle a été tenue à l'écart de tout par les différents protagonistes, ce qui rend sa décision d'accepter la proposition de Selaris d'autant plus délicate.

Tyl'eeri Orhana, ninja

Ce qu'il sait : Elle connaît le passé trouble de Kardek en tant que haut responsable de la guilde des voleurs de Kaitaine pour l'avoir « fréquenté » à l'époque. Elle a voulu venger la mort de ses deux demi frères dont Kardek est responsable, mais fut capturée et longuement torturée, abusée...

Ce qu'il ne sait pas : La plupart des autres aspects de l'histoire, vu qu'elle vient d'arriver en ville en suivant la trace de Kardek avec quelques années de retard sur le parcours.

8. Le rituel et le pacte de Kardek et Kur'Shan

*Note : pour la profession de Kardek (summoner) et les sorts évoqués ici, voir le **Channeling companion**.*

Kardek a eu le temps de réaliser de mettre en place un pacte et un lien très fort entre lui et le démon. Ils sont très durs à battre en combat car ils agissent comme un duo très uni. Je détaille ci-dessous les sorts actifs pratiquement en permanence et leurs capacités de combat. En particulier, Kardek ne quitte que très rarement la salle du trône où il a installé son rituel d'invocation. A priori, si les personnages l'y attaquent, il ne lui faut que très peu de temps pour déclencher l'invocation de Kur'Shan, qui est déjà toute prête, et commencer à se défendre avec son aide contre les personnages. Le prendre par surprise devrait être rendu extrêmement difficile mais pas impossible. Dans ce cas, Kardek est beaucoup plus vulnérable mais constitue un adversaire de poids (il est par contre tout le temps accompagné par sa garde du corps dans ses déplacements), et peut toujours invoquer Kur'Shan sauf que cela lui prend plus de temps. Les personnages peuvent avoir une idée des détails de ce pacte et de ce rituel installé dans la salle du trône en espionnant la salle du trône (d'une manière ou d'une autre) ET en ayant lu ou obtenu les informations des grimoires que Kardek a utilisés. Si ne font qu'espionner la salle du trône, ils ne verront que des symboles louches tracés au sol mais ne pourront pas en comprendre la signification. Mais il pourront peut être en déduire que c'est trop dangereux d'affronter Kardek dans la salle du trône. C'est pourtant presque inévitable, à moins de réussir à mettre en place un stratagème pour l'en faire sortir durablement et éviter qu'il puisse n'y retourner rapidement. Il ne faut pas non plus oublier que dans certaines circonstances, Kardek peut quitter la salle du trône et se déplacer accompagné de Kur'Shan, sous sa forme démoniaque ou dissimulé sous des illusions diverses.

Le dispositif de Kardek est le suivant : il a tracé un cercle d'invocation (...) dans la salle du trône, et s'est arrangé pour être assis presque en son centre sur le trône. Il y a placé des runes permettant de déclencher tout un arsenal de sorts en renforcement de l'invocation de Kur'Shan. A noter que Kardek a déjà réussi plusieurs fois à invoquer Kur'Shan et que la probabilité que l'invocation préparée et « gravée » dans le sol échoue est faible, mais pas nulle.

En fait Kur'Shan attend en permanence à la frontière entre les deux dimensions, et attend que Kardek lui ouvre la porte, tout simplement.

Le cercle en lui même : *circle of summoning true*. Les jets de Kardek en rapport avec l'invocation et le contrôle de Kur'Shan se font à +55 dans ce cercle. Il a aussi +20 à ses lancers de sorts.

Les sorts inscrits dans le cercle et qui se lancent lors de l'invocation :

- *Lord Circle*, avec les sorts *Waiting Summons* et *True Control*.

- *Bodyguard II*

- *Armoring*

- *Summons Speech True*

- *Control Entity VI*

- *Planar Summons True*

- *Potent Summons true*

En résumé, lorsque Kardek est dans le cercle et qu'il doit effectuer un jet pour contrôler le démon, il le fait à +55. Tous ses lancers de sorts se font à +20.

- Le jet de magic ritual ou de summoning se fait donc à +55, et Kur'Shan a alors 96% de chance d'arriver immédiatement. Sinon son arrivée est retardée.
- Kardek est capable de discuter mentalement avec le démon, donc il ne lui donne a priori aucun ordre particulier pendant l'affrontement. Les deux entités semblent se battre de façon indépendante mais sont en réalité très bien coordonnées.
- Kardek a un contrôle important sur le démon, ce dernier ne risque pas d'être subitement renvoyé dans son plan d'existence ou de perdre les pédales.
- Kardek a la même AT que le démon tant que celui-ci est présent (c'est à dire AT20).
- Le démon encaisse 50% des dégâts à la place de Kardek et Kardek dispose des mêmes capacités protectrices que l'Ordainer (la capacité d'immolation par exemple, voir *Master Atlas* pour les capacités des Ordainer).

Rappel : les stats de Kur'Shan sont disponibles en annexe.

9. Déroulement du scénario

A partir du moment où les personnages ont récupéré autant d'informations qu'ils le peuvent, le scénario est très ouvert. Notez bien les événements importants (et a priori inamovibles) de la chronologie, et n'oubliez pas que le temps doit jouer contre les personnages qui doivent tout le temps être sous pression, et éventuellement devoir choisir entre obtenir une aide ou une information spécifique, et agir contre Kardek qui renforce ses positions d'heure en heure. Les personnages ont de multiples occasions et manières de se débarrasser de Kardek. Bien sûr, un assaut frontal, rapide et prématuré contre le château, Kardek et son démon est toujours envisageable, mais il a plusieurs inconvénients. D'abord, si vous respectez la puissance relative des forces en présence, les personnages ont peu de chance de succès, et beaucoup de chance de compter de nombreux morts dans leur rangs, ensuite cela écourte beaucoup le scénario, et prive les joueurs d'une grande dose de discussions, enquête, diplomatie, choix épineux...

D'après moi la façon de faire qui a le plus de chance de succès est d'accepter l'aide de Selaris (les informations, l'argent et les troupes que cette dernière fournit s'avèrent extrêmement intéressantes) et d'organiser une opération commando dans le château pour y affronter Kardek et son démon en étant préparé au maximum. Bien sûr cela suppose que Mirian abdique le réel pouvoir aux gouverneurs de l'Alliance, mais cela peut être une piste de nouveau scénario : récupérer la véritable indépendance de la cité. Il est possible de se passer de l'Alliance et de tenter une action avec uniquement Roderick et ses hommes, et peut être des religieux qui désirent venger l'église unifiée d'Orhan, mais cela est plus aléatoire. A noter que toute tentative d'assassinat « classique » de Kardek devrait être dissuadée par les protections et les pouvoirs que fournit Kur'Shan et leur relation privilégiée. Il y a fort à parier que même une membre du cult of stars expérimentée n'y parviendrait pas.

Après cela, comment les personnages obtiennent les infos, comment ils nouent ou pas certaines alliances, comment ils s'infiltrent dans le château... à vous de voir, je préfère laisser le champ libre aux MJs pour qu'ils bâtissent les obstacles et les sous intrigues plutôt que de trop détailler le scénario et enfermer dans une histoire trop figée et linéaire ceux qui voudraient utiliser cette base de scénario.

10. Chronologie

Note : le jour j est celui du coup d'état (c'est à dire le jour suivant la nuit du coup d'état, vu que ce dernier a eu lieu après minuit et donc dans le tout début du matin). Les dates sont indiquées en J+x ou J-x pour les jours, et TE-x ou TE+x pour les années. Le scénario est placé en hiver 6064 mais a priori ça se change facilement. Les dates en italique ne sont pas réellement liées directement au scénario mais sont données à titre d'indication.

TE-2706 : naissance de Kiradon, fondateur de la cité.

TE-2661 : fondation officielle de WaterFall City.

TE-138 : Lord Emyath devient le seigneur de la cité.

TE-105 : Doreth Elthion devient Haut Conseiller aux affaires diplomatiques de Lord Emyath.

TE-95 : naissance de Keremion, le fils aîné de Lord Emyath, alors seigneur de la ville.

TE-94 : naissance de Kardek Maldor à Kaitaine.

TE-56 : Kardek Maldor devient haut responsable de la guilde des voleurs de Kaitaine.

TE-52 : mariage de Keremion et de Cynthiel.

TE-50 : naissance de Merminthar à la conjonction d'Orhan et de Charon. Keremion se débarrasse de lui. A partir de cette date, le jeune prince spoilé est élevé par Ceremar et le trappeur qui l'a recueilli.

TE-48 : Tyl cherche à assassiner Mardek mais échoue et est emprisonnée et torturée.

TE-47 : Tyl parvient à s'échapper, et va apprendre les techniques secrètes des assassins, dans un monastère reculé. Elle prépare sa vengeance mais doit attendre deux ans avant de retourner chercher Kardek.

TE-46 : Kardek est mis en difficulté à Kaitaine et s'exile, il voyage jusqu'à Rhakhaan sur Jaiman.

TE-45 : Tyl part à la poursuite de Kardek en suivant sa trace mais a plus d'un an de retard sur Kardek.

TE-40 : Kardek parvient à extorquer des titres de noblesse à une famille riche et naïve de Rhakhaan.

TE-34 : Lord Keremion monte sur le trône à la mort de son père, Lord Emyath. Doreth Elthion reste le Haut-Conseiller aux affaires diplomatiques mais les autres changent. Lord Roderick prend son poste.

***TE-33** : à peine un an après l'accession au pouvoir de Lord Keremion, l'épidémie de Bahaar qui touche Sel-Kai (15 000 morts) n'épargne pas la cité, qui déplore la mort de plusieurs milliers d'habitants, la majorité dans l'îlot où la contagion se répand très rapidement.*

TE-30 : Ceremar révèle à Merminthar ses véritables origines et lui remet les papiers officiels qui font de lui l'héritier légitime du trône de WaterFall City. Merminthar décide alors de préparer patiemment son retour pour monter sur le trône à la fin du règne de son père.

TE-20 : Kardek vient s'installer à WaterFall City parmi la noblesse. Il remplace un des assistants du haut conseiller aux affaires religieuses, le haut prêtre de l'église unifiée, Ceremar.

TE-19 : Le « vieux mystique » s'installe en ville. En réalité il s'agit de Doreth Elthion qui désire s'adonner en toute liberté à son hobby, et mieux connaître la population.

TE-15 : à partir de cette date, frustré par le fait de ne pas parvenir à gravir les échelons de la noblesse locale, Kardek parvient à étudier en secret les écrits interdits de la bibliothèque, car la surveillance de Doreth Elthion s'est relâchée (il a deux activités parallèles !). Il apprend à maîtriser de mieux en mieux l'invocation de démons.

TE-13 : à partir de cette date, Kardek, qui déteste Ceremar, l'espionne régulièrement dans le but de trouver quelque chose qu'il pourrait utiliser contre lui. Et il finit par découvrir l'existence de Merminthar.

TE-5 : Kardek découvre l'existence de Merminthar. Il attend patiemment une occasion d'utiliser ceci à son avantage. Le projet de prendre le pouvoir avec l'aide d'un démon commence à germer dans son esprit, et il oriente ses études secrètes de démonologie et d'invocations dans ce but.

TE-2 : après treize longues années d'effort, Kardek réussit, toujours en secret, à invoquer Kur'Shan, un démon Ordainer de l'Essænce, et parvient à le contrôler suffisamment pour faire un pacte avec lui.

TE-1 : l'Alliance dépêche la Jenaar Selaris à WaterFall City pour offrir à Keremion d'incorporer sa cité à l'empire commercial. Keremion refuse, malgré les conseils plus mesurés de Doreth Elthion, le seul Haut Conseiller à assister à l'entretien secret. Mais un des assistants de Doreth Elthion, peu scrupuleux, vend la mèche à Kardek qui contacte alors de lui même Selaris.

J-250 : Kardek entre en contact avec Merminthar afin de gagner son amitié, dans le but de le persuader de monter un coup d'état pour renverser Keremion sans attendre la fin 'légale' de son règne. Il prend son temps pour gagner la confiance de Merminthar.

J-180 : Kardek a réussi à influencer Merminthar et le complot se met en branle.

J-2 : Merminthar, quelques jours avant la date prévue pour l'action, est pris de remords et décide de parler à son mentor Ceremar, qui le met en garde contre la personnalité de Kardek et tente de le persuader de renoncer à son projet. Il y parvient presque, et Kardek décide de se débarrasser des deux enquiquineurs et d'utiliser le démon et ses pouvoirs pour poursuivre.

J-1 : Kardek tue Ceremar, Kur'Shan prend possession de Merminthar. Manipulé, Merminthar persuade les membres du complot d'agir dans la nuit, avec plusieurs jours d'avance sur la date prévue, avant que la mort de Ceremar ne soit annoncée.

J : dans la nuit et jusqu'au petit matin, le château est pris d'assaut, et Keremion renversée, sa famille massacrée par Kur'Shan (qui dévore leurs âmes) à l'exception de Mirian. Kardek prend le pouvoir, lui et Kur'Shan lance leur sortilège rituel mais certains (Roderick etc.) résistent et s'enfuient.

Dans la journée, Kardek déclare la loi martiale, démantèle le Haut Conseil (Roderick s'est enfui, Doreth Elthion s'est volatilisé, Ceremar et mort, et Merkhantar, qui a résisté au sort est également exécuté). Il laisse en place le conseil de la ville ; mais instaure tout une série de lois liberticides et sécuritaires pour garder le contrôle de la cité. Il met la tête de Roderick à prix pour mille pièces d'or.

J+1 : les prêtres d'Orhan expriment leur désaccord profond avec l'action qui a été menée contre Keremion, et surtout contre les nouvelles lois qui font de WaterFall City une cité officiellement « laïque ». Certains sont exécutés, les autres se replient dans l'église.

J+2 : les prêtres d'Orhan obtiennent l'autorisation de quitter la ville, mais sont massacrés sur le chemin entre WaterFall City et Sel-Kai par des mercenaires sans foi ni loi de Sel-Kai et engagés par Kur'Shan, sur ordre de Kardek. Le prêtre à qui s'est confié Ceremar se cache en ville. Kardek exerce avec l'aide de Kur'Shan une pression extrême (utilisant aussi des sorts de persuasion) sur les membres de la noblesse pour qu'ils lui prêtent allégeance (certains, qui refusent, sont sommairement exécutés). Roderick, de son côté, essaye de prendre contact avec tous ceux qui pourraient l'aider à combattre Kardek, et tâche d'en savoir plus sur son nouvel ennemi et son entourage. Il commence à tisser son réseau de renseignements et de contacts à l'intérieur du château et de la noblesse, mais il procède avec précaution (sa tête est mise à prix pour mille pièces d'or, et une telle somme a vite fait de mettre fin à une confiance depuis longtemps établie).

J+3 : Kardek renforce la garde et en augmente la solde, déplace tous les livres qui l'intéressent de la bibliothèque de la cité à celle du château et en condamne l'accès. Il condamne également à l'exil les mages apprentis de Doreth Elthion, privés de leur maître. Il utilise le conseil de la ville pour faire tampon avec les réclamations et les plaintes de la population.

J+4 → J+8 : introduction des personnages dans l'histoire. Dans ma campagne, une partie du groupe est composée de citoyens de WaterFall City, d'autres habitent à Sel-Kai. Ils s'étaient tous absents plusieurs mois, et revenaient à ce moment là. C'est à ce moment là qu'ils peuvent être témoins de l'arrestation de Tyl sur une petite place du 1^{er} étage. Normalement ils devraient vite apprendre que Roderick est le seul Haut Conseiller en vie et le fait qu'ils aient sa tête mise à prix par Kardek devraient logiquement les pousser à tenter d'entrer en contact avec lui. Faites en sorte qu'ils obtiennent un rendez vous pour la nuit où Kardek et Kur'Shan attaquent Doreth Elthion dans sa tour.

J+7 : Kardek découvre des indices chez Doreth Elthion qui lui font comprendre que le vieux mystique et lui ne font qu'un.

J+8 : dans la nuit, Kur'Shan et Kardek attaquent Doreth Elthion à la tour du vieux mystique. Le combat est très violent. La tour est complètement détruite. Normalement, les personnages devraient pendant ce temps être au moins en partie au rendez vous avec Roderick et ses hommes. Cette entrevue se fait en deux étapes : une première où ils rencontrent un homme se faisant passer pour Roderick, dans l'îlot, et pour les « tester ». Une deuxième qui suit, mais à un autre endroit de l'îlot, avec cette fois le vrai Roderick. Ceux qui y participent ratent normalement l'affrontement entre Doreth Elthion et Kardek. Ceux qui sont dans le coin peuvent y assister mais ne devraient pas pouvoir en affecter l'issue (à la rigueur ils peuvent se manger les dégâts collatéraux, du style la tour qui leur tombe sur le coin de la gueule). Ils peuvent par contre voir Kardek blessé [il a encaissé 60% de ses hits, et a une blessure au flanc qui lui donne une pénalité de 20 à toute action physique (pas les lancements de sorts normaux, mais les lancements de sorts puissants et les rituels oui)] et rapatrié par Kur'Shan en direction du château. C'est un moment où Kardek est faible, mais les personnages ne devraient pas être suffisamment nombreux et suffisamment préparés pour tenter quelque chose. A la rigueur le lendemain, mais comme dit, sans l'aide de l'Alliance c'est très risqué.

J+9 : dans la journée, Kardek récupère de ses blessures, en milieu de soirée il ne lui reste plus que 25% de hits encaissés et n'a plus de blessure pénalisante. Dans la nuit, deuxième entrevue avec Roderick et cette fois ci tout le monde devrait être présent (en espérant que ceux qui étaient là bas ont pas trop foiré le premier entretien). Arrivée de Selaris de l'Alliance avec sa proposition. Comment elle a trouvé le lieu de rendez vous de Roderick et des personnages doit rester un mystère (même pour vous, na !) parce que c'est plus drôle comme ça, et que l'Alliance doit vraiment rester une entité difficilement identifiable, entourée d'une aura de puissance et de mystère intimidante.

J+10 : le matin, arrivée en ville d'émissaires religieux de Sel-Kai. Ils viennent demander une entrevue avec Kardek et ne sont pas autorisés à rentrer en ville. Le soir, Kardek est pleinement remis de ses blessures et commence à mettre en place la destruction du barrage pour détruire la cité au cas où les choses tourneraient mal. Il utilise pour cela un rituel visant à fragiliser la construction, de façon à ce que la pression de l'eau la fasse s'écrouler. Il existe un tunnel de maintenance dans la muraille épaisse du barrage. Il charge sa garde du corps de s'occuper de la mise en place des éléments (bougies, peintures etc.) à l'intérieur du tunnel, mais s'occupera lui même du rituel la nuit tombée, sous la protection de Kur'Shan. C'est là une autre occasion pour les personnages de lui tomber sur le râble, mais il y a peu de chance qu'ils soient suffisamment prêts, et surtout qu'ils soient au courant de ce que fait Kardek au barrage (ce dernier reste assez discret). Mais s'ils ont des contacts et des informateurs au sein de la garde, il y a des chances qu'ils soient mis au courant (mais peut être pas assez tôt).

J+11 : à vous de travailler... à partir de là le scénario est complètement ouvert et dépend des actions et des choix de vos joueurs, dont j'ai évoqué plusieurs possibilités et conséquences dans le texte.

E. Annexes

Les méchants très vilains

Lord Kardek

Voir fiche complète kardek_.html

Note sur l'équipement de Kardek : L'armure métallique qu'il porte sur l'avant bras est enchantée (et aussi maudite) par Kur'Shan. Il lui permet d'agir soit comme arme soit comme un bouclier. Dans le premier cas il lui permet de se battre avec des techniques de Martial Arts Striking degree 2, infligeant un critique supplémentaire de void de même sévérité (et avec le même jet), et multiplie les hits par 1,5. Dans le deuxième cas il lui sert de bouclier et il se bat alors avec sa masse. Cet avant bras d'armure est imposant et maudit. Quiconque le porte subit régulièrement des attaques d'evil essence lvl 15 (RR-20) et devient de plus en plus sadique et cruel s'il succombe.

Il porte un casque de cérémonie en métal sur la tête. Ce dernier n'est pas réellement prévu pour le protéger contre les coups (lorsque les critiques demandent si le personnage a un casque, considérez que c'est le cas seulement une fois sur deux) mais contre les pouvoirs mentalistes auxquels il est vulnérable. Il augmente le DB de 10, et l'aide dans ses rituels (+20). Il est maléfique et corrompt son porteur de la même façon que l'avant-bras.

Sa robe de cérémonie est également enchantée (AT2, DB +30). Elle n'est pas maléfique.

Sa masse d'arme est en tethium (+15) et enchantée (+15) pour un total de +30 OB. Elle multiplie également les hits par 1,5. Cette arme est superbe et n'a par contre rien de maléfique. Kardek l'a volé à la famille de Rhakhaan dont il a extorqué une partie d'héritage et des titres de noblesse.

Enfin, il porte un anneau en argent à la main droite, qui agit comme un multiplicateur de PP x 1,5 pour les utilisateurs d'Essence. Il n'est pas maléfique.

Note : bien que certains objets ne soient pas maléfiques, il émane quand même d'eux une aura malsaine du fait d'avoir été portés régulièrement par un être si malfaisant. Tout personnage s'en emparant sera rapidement tenté de s'en débarrasser, ou devra se résoudre à ressentir cette sensation désagréable tant qu'il les conservera.

Kur'shan

Age : inconnu **Eyes :** rouge braise. **Hair :** Aucun. **Build :** Enorme. **Height :** 5m85. **Race/Sex :** Ordainer/Aucun. **Skin :** Sombre. **Demeanor :** Cruel, dément et sadique. **True Attitude :** Idem. **Home :** inconnu.

Invoqué par Kardek, Kur'Shan a une seule préoccupation : assurer la survie de son « maître », continuer à profiter du lien sur Kulthéa qui lui est ainsi offert pour y dévorer le maximum d'âmes possibles et satisfaire son sadisme sans limite.

Stats

Hits : 450. **Melee :** 250 x 2 (Great swords x 2) **Missile :** - **Special :** Immolation

AT(DB) : 20(80) **Sh :** N. **Gr :** N **Crit :** Super Large

Lvl : 40. **Profession** : Ordainer. **PP** : 200.

Skills : Très doué en combat, bon en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et excellent en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières à part démoniaques, moyen dans le reste.

Spells : Connaît de nombreuses listes de mentaliste et du royaume de l'Essence jusqu'à son niveau (40)

Equipment/Weapons : 2 immenses épées à deux mains. Il peut attaquer plusieurs combattants à la fois indifféremment sans pénalité.

Les méchants moins dangereux

Iyr Maleknae

Age : 115 (Appears 35). **Eyes** : blancs. **Hair** : dorés. **Build** : sportive. **Height** : 1m84. **Race/Sex** : Ky'taar/F. **Skin** : Pâle. **Demeanor** : Calme, imperturbable. **True Attitude** : Professionnelle, mercenaire. **Home** : Palais de WaterFall City.

Employée par Kardek, elle est mercenaire jusqu'au bout des ongles. Elle travaille pour lui car il paie bien. Elle ne va pourtant pas jusqu'à mourir pour Kardek, si les choses dégénèrent trop et que sa vie est trop menacée, elle se rendra ou fuira. Pour peu que les personnages offrent plus d'argent que ce que Kardek lui donne (difficile), il est possible de la retourner contre son maître. Ses parents ont été tués par des voleurs à Kaitaine, et lui révéler ce détail pourrait également aider à la retourner contre son maître (ou la faire « démissionner »). Encore faut-il découvrir ce détail. Elle est aveugle depuis son adolescence, mais compense grâce à un pouvoir étonnant, un sens « radar ».

Stats

Hits : 120. **Melee** : 140 (Bastard sword) **Missile** : -

AT(DB) : 13(110) **Sh** : N. **Gr** : N

Lvl : 18. **Profession** : Sword dancer. **Stats** : St92; Qu101; Em70; In100; Pr65; Ag98; Co91; Me70; Re85; SD98. **AP** : 80. **PP** : -.

Skills : Extrêmement douée en combat, moyenne en influence et en relations sociales. Bonne en perceptions et excellente en compétences physiques diverses. Faible en subterfuge et en connaissances, surtout magiques.

Spells : -.

Equipment/Weapons : une grande épée bâtarde +10, magique (+20 en blind fighting). Une cotte de maille magique très fine et dorée, qui la protège comme AT13 sans encombrer (ne peut pas être portée par quelqu'un d'autre qu'une femme d'une carrure sportive). Son DB provient de défense adrénale, sans, elle a 50.

Shaar Synth

Age : 160 (Appears 25). **Eyes** : ambre. **Hair** : noirs. **Build** : maigre. **Height** : 1m92. **Race/Sex** : Dyar/M. **Skin** : Très pâle. **Demeanor** : Méprisant, vicieux, manipulateur. **True Attitude** : Idem. **Home** : Sel-Kai, temple d'Andaras.

Un être torturé et aux idées tordues, Shaar Synth est le chef du culte d'Andaras à Sel-Kai. Il est venu à WaterFall City pour tenter de convaincre Kardek de faire de sa religion le culte officiel de la ville, sans succès.

Stats

Hits : 80. **Melee** : 140 (Bastard sword) **Missile** : -

AT(DB) : 13(110) **Sh** : N. **Gr** : N

Lvl : 22. Profession : Priest of Andaras. **Stats** : St62; Qu80; Em85; In101; Pr100; Ag92; Co72; Me92; Re96; SD98. **AP** : 87. **PP** : 180.

Skills : Très faible en combat, Très fort en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et mauvais en compétences physiques diverses. Bon en subterfuge et en connaissances, surtout religieuses et magiques.

Spells : Connais les listes de prêtre d'Andaras jusqu'à niveau 20, plus une sélection de listes de evil channeling.

La famille seigneuriale

Lord Keremion

Age : 95 (Appears 50) **Eyes** : Gris. **Hair** : Bruns foncés / blancs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m92. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Claire. **Demeanor** : Sage, fatigué. **True Attitude** : Digne de confiance, conservateur. **Home** : Le palais. **Rank** : Lord of WaterFall City.

En tant que seigneur de la ville, Keremion tient le haut du pavé. Il vit avec sa famille au château situé au deuxième étage, juste sous le barrage qui porte le nom de son ancêtre direct, Kiradon, le lac s'appelant Cyntal, du nom de la femme de Kiradon.

C'est un homme juste et bon, qui veut avant tout le bien de son peuple, mais ne désire aucun changement aux coutumes et aux lois de la cité. Il réprime les tentatives d'avancées sociales, en particulier pour les femmes. Il tient à son pouvoir et à la survie de sa cité plus que tout, et tire beaucoup de fierté de sa noble lignée et de ses ancêtres qui ont fait de la ville ce qu'elle est actuellement.

C'est un homme d'honneur qui tient respecte la parole donnée et respecte les avis de ses conseillers. Il est toujours à l'écoute des réclamations que la population lui adresse par l'intermédiaire du conseil de la ville, même s'il s'estime souvent obligé au nom des traditions et de ses ancêtres, de les rejeter.

Stats

Hits : 120. **Melee** : 125 (Longsword) **Missile** : 90 (LongBow)

AT(DB) : 16(30) **Sh** : (N). **Gr** : Y

Lvl : 20. Profession : Armsmaster. **Stats** : St100; Qu90; Em75; In85; Pr101; Ag98; Co90; Me75; Re85; SD98. **AP** : 90. **PP** : 75.

Skills : Doué en combat, excellent en influence et en relations sociales. Moyen en perceptions, compétences physiques diverses. Quelques connaissances magiques ; très faible dans le reste.

Spells : Connaît les listes de base d'Armsmaster jusqu'au niv 20, et une liste ouverte jusqu'au niveau 10.

Equipment/Weapons : *Armure et épée de Kiradon* : passées en héritage depuis 27 siècles, cette lame et cette armure superbes ne sont pas spécialement destinées au combat, mais au prestige du règne d'un homme fort sur une cité forte. Elles sont souvent portées lors des cérémonies. Note : dans le scénario, Kardek les a récupéré et les porte en cérémonie, mais ne les utilise pas vraiment à son compte personnel, il les stocke dans la bibliothèque seigneuriale du château. L'épée est non magique, d'excellente facture, OB+15 et particulièrement bien ouvragée. La cotte de maille est AT16 de très bonne qualité, encombre comme 15 et DB+10.

Lady Cynthiel

Age : 70 (Appears 40) **Eyes** : Bruns. **Hair** : Auburn. **Build** : Mince. **Height** : 1m75. **Race/Sex** : Laan-Shay/F. **Skin** : Pâle. **Demeanor** : Effacée, discrète. **True Attitude** : A l'écoute, généreuse. **Home** : Le palais. **Rank** : Lady of WaterFall City.

La femme de Keremion a un rôle essentiellement mondain dans la cité. Bien que son influence politique puisse parfois peser dans la balance dans certaines affaires (essentiellement sociales), le statut des femmes étant ce qu'il est, même la dame de la cité a peu à dire et à faire. Très discrète, réservée, elle prend rarement la parole, mais est toujours à l'écoute de sa population, et parle beaucoup avec son mari. Elle ne partage pas toutes les idées de son mari, en particulier les plus conservatrices, et tente souvent de le convaincre de changer d'attitude. On murmure que l'influence de Lady Cynthiel sur son époux pourrait être bien plus grande que ce qu'il veut bien le laisser paraître.

Stats

Hits : 40. **Melee** : 35 (Shortsword) **Missile** : 50 (LongBow)

AT(DB) : 2(12) **Sh** : (N). **Gr** : N

Lvl : 15. **Profession** : Layman. **Stats** : St40; Qu92; Em85; In98; Pr101; Ag85; Co50; Me75; Re100; SD80. **AP** : 98. **PP** : -.

Skills : Faible en combat, excellente en influence et en relations sociales. Bonne en perceptions, moyenne en compétences physiques diverses. Beaucoup de connaissances sauf magiques, moyenne dans le reste.

Spells : -

Lady Mirian

Age : 25 (Appears 18) **Eyes** : Bleus. **Hair** : Blonds. **Build** : Mince. **Height** : 1m71. **Race/Sex** : Laan/F. **Skin** : Pâle. **Demeanor** : Craintive. **True Attitude** : Déterminée mais naïve. **Home** : Le palais. **Rank** : Princess of WaterFall City.

La fille de Keremion sort à peine de l'adolescence lorsqu'elle est témoin du massacre et de la chute de sa famille. Seule rescapée, elle est consciente des responsabilités qui pèse dorénavant sur ses épaules, mais ne se sent pas prête à les affronter et est difficile à convaincre. Elle se réfugie souvent dans un mutisme complet lorsqu'elle ne se sent pas de taille à affronter une situation. Des personnages doués en psychologie pourront peut être l'aider à surmonter ce traumatisme. Elle révélera alors une personnalité plus sûre d'elle, déterminée à redresser l'honneur de sa famille et à régner avec bonté sur la cité.

Stats

Hits : 30. **Melee** : 20 (Shortsword) **Missile** : 65 (LongBow)

AT(DB) : 1(21) **Sh** : (N). **Gr** : N

Lvl : 6. Profession : Layman. **Stats** : St54; Qu98; Em80; In98; Pr100; Ag101; Co45; Me70; Re90; SD80. **AP** : 98. **PP** : -.

Skills : Faible en combat, plutôt douée en influence et en relations sociales. Bonne en perceptions, moyenne voir faible en compétences physiques diverses. Quelques connaissances sauf magiques, moyenne dans le reste. Bonne en artistiques.

Spells : -

Prince Merminthar

Age : 50 (Appears 30) **Eyes** : Gris. **Hair** : Bruns. **Build** : Musclé. **Height** : 1m96. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Claire. **Demeanor** : Fougueux, chevaleresque. **True Attitude** : Impulsif, vengeur. **Home** : Les collines. **Rank** : Déshérité.

A priori il est mort dans ce scénario, mais vous pouvez l'utiliser en changeant la chronologie ou en faisant intervenir les personnages plus tôt. Merminthar est facile à manipuler et n'a pas une grande volonté. Par contre il sait ce qu'il veut : récupérer la place qui est la sienne.

Stats

Hits : 100. **Melee** : 95 (Longsword) **Missile** : 100 (LongBow)

AT(DB) : 9(40) **Sh** : (N). **Gr** : N

Lvl : 10. Profession : Rogue. **Stats** : St100; Qu98; Em65; In70; Pr85; Ag98; Co90; Me65; Re75; SD91. **AP** : 82. **PP** : -.

Skills : Doué en combat, moyen en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Bon en subterfuge, quelques connaissances, faible dans le reste.

Spells : -.

Prince Erionar

Age : 40 (Appears 25) **Eyes** : Gris. **Hair** : Bruns foncés. **Build** : Moyen. **Height** : 1m88. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Claire. **Demeanor** : Joyeux, intelligent. **True Attitude** : Lâche. **Home** : Le palais.

A priori il est mort dans ce scénario, mais vous pouvez l'utiliser en changeant la chronologie ou en faisant intervenir les personnages plus tôt. Erionar aime faire la fête, séduire les jeunes filles et faire l'amour. C'est un véritable couard qui a toujours évité soigneusement de participer aux tournois.

Stats

Hits : 45. **Melee** : 30 (Longsword) **Missile** : 40 (LongBow)

AT(DB) : 1(20) **Sh** : N. **Gr** : N

Lvl : 7. Profession : Bard. **Stats** : St60; Qu92; Em98; In96; Pr100; Ag85; Co71; Me60; Re90; SD40. **AP** : 99. **PP** : 55.

Skills : Très faible en combat, excellent en influence et en relations sociales, et en artistiques. Bon en perceptions et moyen en compétences physiques diverses. Moyen en subterfuge, quelques connaissances, faible dans le reste.

Spells : Les listes de barde jusqu'à son niveau.

Les alliés

Archmage Doreth Elthion / « old mystic »

Age : 310 (Appears 65) **Eyes** : Bleus. **Hair** : Brun très clair. **Build** : Léger. **Height** : 1m95. **Race/Sex** : Laan-Iylar/M. **Skin** : Pâle. **Demeanor** : Lent, désorganisé. **True Attitude** : Réfléchi, prudent. **Home** : Appartements des mages / la tour du vieux mystique. **Rank** : Haut conseiller aux affaires politiques et magiques.

Fils unique d'une Laan de WaterFall City et d'un Elfe haut qu'il n'a jamais connu, Doreth Elthion a dû se battre pour arriver à son poste. Bénéficiant d'une longévité exceptionnelle, il est vite devenu le mage le plus doué de la cité. C'est tout naturellement qu'il a au fur et à mesure gagné la confiance du seigneur Emyath et qu'il a accédé au poste de Haut conseiller aux affaires magiques et diplomatiques. Il a donc servi sous le règne du père de Keremion et a conservé son poste depuis, au grand dam des autres mages de la ville. Mais ces derniers n'ont ni sa puissance, ni son expérience. L'archimage de WaterFall city est une personnalité intéressante. En effet, il joue avec une double identité depuis plusieurs dizaines d'années. Officiellement, il est le haut conseiller aux affaires magiques et diplomatiques, mais en secret, il se fait également passer pour le « vieux mystique », voyant habitant une tour étrange dans l'étage inférieur de la ville. Ainsi, il peut mieux appréhender l'état d'esprit des habitants et s'adonner à son hobby préféré, la voyance et la magie divinatoire.

Stats

Hits : 80. **Melee** : - **Missile** : -

AT(DB) : 2(50) **Sh** : (N). **Gr** : N

Lvl : 32. Profession : Illusionist/Seer. **Stats** : St60; Qu85; Em102; In99; Pr101; Ag92; Co70; Me98; Re100; SD96. **AP** : 78. **PP** : 300 (PP mult. x2).

Skills : Très faible en combat, surdoué en influence et en relations sociales. Bon en perceptions, mauvais en compétences physiques diverses. Beaucoup de connaissances magiques ou non, moyen en subterfuges, faible dans le reste.

Spells : Connaît les listes de base d'illusionniste jusqu'au niv 20, celles de base de Seer jusqu'au niveau 30 et un certain nombre de listes ouverte et fermées du royaume de l'essence jusqu'au niveau 10 à 20.

Equipment/Weapons : Robes AT2 DB + 25. Bâton PP mult. x2. Une floppée d'objets magiques relatifs à la magie divinatoire, à l'astrologie...

Tyl'erie Orhana

Voir fiche complète tyl_.html

Maeliy'a Hakkenlor

Voir fiche complète maeliya_.html

Lord Roderick

Age : 85 (Appears 40) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs de jais. **Build** : Imposant. **Height** : 2m05. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Sûr de lui, autoritaire. **True Attitude** : Prudent, fidèle. **Home** : Appartements des officiers. **Rank** : Haut conseiller à la défense et aux affaires de justice.

Héritier d'une noble famille de la ville, Roderick a commencé en tant que sous officier dans la garde seigneuriale. Il a vite fait ses preuves, et a rapidement gravi tous les échelons jusqu'au plus haut poste, qu'il a obtenu à l'âge de 70 ans. C'est un homme parfois hautain, mais un vrai chevalier, entièrement dévoué à son seigneur et à la cité. Il n'a pas de famille, et consacre tout son temps à son travail. Il peut parfois être brutal ou méprisant, mais c'est un homme d'honneur qui a une vision bien précise de ce que doit être la vie, et de ce que doit être « sa » ville.

Stats

Hits : 180. **Melee** : 145 (bastard sword) **Missile** : -

AT(DB) : 18(50) **Sh** : (Y). **Gr** : Y

Lvl : 18. Profession : Fighter (Knight). **Stats** : St102; Qu101; Em60; In92; Pr85; Ag98; Co96; Me70; Re82; SD98. **AP** : 92. **PP** : -.

Skills : Très doué en combat, bon en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, moyen dans le reste.

Spells : - .

Equipment/Weapons : Une cuirasse métallique sur une cote de maille, et une grande épée bâtarde (OB +10) de bonne facture, finement ouvragée. Il a également un bouclier.

Archprelate Ceremar

Age : 140 (Appears 70) **Eyes** : Gris. **Hair** : Blancs. **Build** : Fluet. **Height** : 1m78. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Pâle. **Demeanor** : Agé, fervant pratiquant. **True Attitude** : Bon et généreux. **Home** : Appartements des prêtres. **Rank** : Haut prêtre de la cité pour la religion officielle : l'église unifiée d'Orhan. Egalement Haut Conseiller.

Stats

Hits : 70. **Melee** : 30 (Staff) **Missile** :-

AT(DB) : 2(40) **Sh** : (N). **Gr** : N

Lvl : 26. **Profession** : Priest of Kuor. **Stats** : St50; Qu65; Em92; In102; Pr101; Ag75; Co60; Me92; Re99; SD98.
AP : 65. **PP** : 180.

Skills : Très faible en combat, très bon en influence et en relations sociales. Très bon en perceptions, mauvais en compétences physiques diverses. Pas mal de connaissances magiques, moyen dans le reste.

Spells : Connaît les listes de base de prêtre du Kuor jusqu'au niv 25, et une sélection de listes ouvertes et fermées jusqu'au niveau 10 à 15.

Un officier typique de la garde

Age : 65 (Appears 35) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m90. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Dévoué. **True Attitude** : Attentif et zélé. **Home** : Appartements des officiers.

Stats

Hits : 105. **Melee** : 110 (Longsword) **Missile** : 85 (Short bow)

AT(DB) : 14(55) **Sh** : (Y). **Gr** : Y

Lvl : 10. **Profession** : Armsmaster. **Skills** : doué en combat, bon en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

Spells : les listes de base d'armsmaster jusqu'à son niveau.

Equipment/Weapons : Une cotte de maille portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire) sous une large cape rouge décorée d'or et un uniforme bleu, une épée longue (OB +10) de bonne facture. Il a également un bouclier.

Un sous-officier typique de la garde

Age : 45 (Appears 30) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m90. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Dévoué. **True Attitude** : Professionnel. **Home** : Appartements des officiers.

Stats

Hits : 90. **Melee** : 85 (Longsword) **Missile** : 75 (Short bow)

AT(DB) : 13(55) **Sh** : (Y). **Gr** : N

Lvl : 7. **Profession** : Armsmaster. **Skills** : bon en combat, moyen en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

Spells : Les listes de base d'armsmaster jusqu'à son niveau.

Equipment/Weapons : Une cotte de maille portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire), sous une cape rouge et un uniforme bleu, une épée longue en acier (OB +5). Il a également un bouclier.

Un soldat typique de la garde

Age : 35 (Appears 25) **Eyes** : Bleu. **Hair** : Noirs. **Build** : Imposant. **Height** : 1m90. **Race/Sex** : Laan/M. **Skin** : Fair. **Demeanor** : Professionnel. **True Attitude** : Idem. **Home** : Baraquement des soldats.

Stats

Hits : 90. **Melee** : 90/75 (Spears/shortsword) **Missile** : 65 (Short bow)

AT(DB) : 13(60) **Sh** : (Y). **Gr** : N

Lvl : 5. Profession : fighter. **Skills** : doué en combat, mauvais en influence et en relations sociales. Bon en perceptions et en compétences physiques diverses. Peu de connaissances particulières, Faible dans le reste.

Spells : - .

Equipment/Weapons : Une chemise de maille portant le symbole de la cité (une chute d'eau claire) sous une simple cape rouge et un uniforme bleu, une épée courte en acier (OB +5) et une lance de bonne facture (OB+10). Il a également un bouclier et un casque.