

Baronne d'un château de rêve

Scénario pour Rolemaster

Notes sur le scénario

Pour s'impliquer dans l'histoire, vos joueurs devront être curieux et capable de s'investir spontanément sans que quelqu'un le leur ordonne. Il n'y a pas de mission rémunérée une fois à Solval !

Légende du passé

Jadis, une jeune femme, fille d'un baron, était dotée d'une grande beauté. Cette beauté provoquait bien des envies parmi les courtisans. A tel point que son père songea même qu'il pouvait en tirer meilleur parti qu'une simple alliance avec des seigneurs locaux..

Consciente du pouvoir qu'elle possédait sur son entourage, celle-ci s'amusa avec cela, se laissant courtiser avec plaisir. Elle mit de plus en plus de soin pour soigner son apparence afin de toujours rester pus désirable. En elle, se développa une telle obsession de la beauté qu'une répugnance de plus en plus grande se fit à l'encontre de la vieillesse. La vue d'une femme âgée la mettait parfois dans un désespoir profond en pensant qu'elle serait un jour à cette image. N'y pouvant plus, elle décida de prendre les devants et manda parmi les plus éminents herboristes, soigneurs, et érudits s'ils connaissaient une façon de conserver sa jeunesse. Certaines expériences débutèrent même, financés par la jeune baronne. Rien n'y fit...

Un jour d'automne, un homme se présenta au château et demanda à voir la jeune femme. Son allure inquiétante donna quelques réticences aux domestiques, mais il dit qu'il connaissait la solution au problème de leur maîtresse. Il discuta longtemps avec elle avant de s'en aller.

Les jours qui suivirent, la jeune femme ne tenait plus en place d'excitation. Elle possédait sa recette de jeunesse !

Les jours passant, son humeur passa de l'énerverment à l'excitation. De l'anxiété à l'enthousiasme. Au beau milieu de l'hiver, à l'approche de la pleine lune, elle resta cloisonnée dans sa chambre, sans se montrer à personne.

Le jour de la pleine lune, toutes les personnes présentes au château purent témoigner qu'il n'a jamais fait aussi froid à l'intérieur des murs chauffés du castel. Un froid qui fit pâlir les flammes des âtres de cheminées... Certains domestiques entendirent la jeune baronne entonner une mélodie mais ils entendirent également une voix grave provenant de sa chambre.

Le lendemain, elle se montra enfin, souriante et plus belle que jamais. Le défilé des courtisans reprit de plus bel malgré la saison froide.

L'hiver se passa. Hiver au cours duquel la jeune femme fit dresser un autel étrange dans une petite pièce de ses appartements.

Le printemps venu, son père décida enfin de la présenter à de puissants seigneurs. Il fit préparer un fabuleux carrosse pour l'occasion. Une robe composée des plus fins velours et de soieries d'un blanc tirant presque sur le bleu, habillât sa fille. Il prit même soin de dissimuler tant de beauté derrière des voiles de soie. L'escorte personnelle du baron se para de ses plus beaux atours dans des armures étincelantes. Ils prirent la route, sa fille dans le carrosse, entourée de deux suivantes.

Peu de temps après être sortis du château, alors que tout se passait pour le mieux, un cri perça depuis le carrosse, suivi de deux autres dans la foulée. Tous se précipitèrent alors. Ce qu'ils virent fut suffisant pour les faire rentrer au castel.

Les deux suivantes fixèrent épouvantées la femme qui était dans cette magnifique robe. Trop vieille, bien trop vieille, pour être la jeune baronne !

Le plus fabuleux dans cette légende, c'est que l'on dit que la jeune baronne reprit la beauté qui était sienne une fois retournée au château. Dès lors elle s'enferma dans ses appartements pour ne plus en bouger. Toujours aussi belle...

Cette histoire est vieille d'un bon siècle et elle est plutôt connue dans la région.

Note au MJ : Pour intégrer cette légende dans votre aventure, présentez là à l'un de vos joueurs (un barde serait l'idéal) 2 ou 3 séances avant. Ceci lui permettra d'en avoir connaissance et de l'oublier temporairement.

L'intrigue

Le démon qui tient la baronne veut pénétrer sur Paorn. Cette dernière est consentante à servir de lien, mais pour l'ouverture de la Porte il faut en plus compléter un rituel... Il faut le sacrifice de trois enfants, mais pas n'importe lesquels... Le démon avait envoyé un Incube dans la région, il y a près de 9 mois, pour engrosser plusieurs femmes. Douze femmes portent un enfant mi homme, mi démon. Il y a 75% de morts nés dans ce cas, le restant doit servir au sacrifice. Les

femmes enceintes sont discrètement surveillées par des serviteurs de la baronne et devront aller au château le moment venu. C'est trois de ces enfants qui vont être sacrifiés pour l'ouverture de la Porte.

Quand aux autres femmes, celles dont la grossesse se passe mal, elles deviennent folles, possédées. Elles entrent en transe... A tel point que certaines sont brûlées. Les villageois pensent qu'un envoûteur est le responsable de cela.

Introduction

Au début de l'aventure, les joueurs ont déjà été embauchés par un marchand itinérant circulant au Rittmark dans la région de Solval. Les rumeurs de bandes de pillards provenant de cette région a convaincu Isocha Tirmalev, un négociant Tsorvanien,

à recruter une escorte (si un de vos PJ est tsorvanien, c'est encore plus crédible). Ce n'est pas que sa cargaison soit si précieuse, il ne reste que deux chariots de produits tsorvaniens (vêtements et tissus), mais il ne voudrait pas perdre la vie parce que des

brigands penseraient y trouver quelques valeurs. En fait, il pense chercher pour la prochaine saison de nouvelles possibilités commerciales, il part donc en repérage... Nous sommes à la fin de l'automne et l'hiver commence à pointer dans les montagnes. Sur le sentier forestier qui grimpe les premiers contreforts, ils voient au détour du chemin un homme, face contre sol, allongé au milieu de la route. Visiblement, il ne bouge pas, mais si vos joueurs (traditionnellement méfiants) veulent prendre des précautions pour l'approcher (craignant l'embuscade), laissez les faire. En fait, l'homme est mort, poitrine lacérée et défoncée. Autour de lui on peut voir des traces de chevaux et des empreintes d'un gros animal (un ours). L'homme est un membre de la guilde des chevaucheurs, la seule guilde autorisée à déambuler dans tout le Salthar sans titre de déambulation. Ses armoiries ne sont plus vraiment discernables à cause de ses blessures, mais il porte la fameuse gibecière des chevaucheurs. Il possède sur lui quelques pièces d'argent (une vingtaine), mais surtout un courrier pour le

comte de Kolvank. Elle est bien entendue cachetée... A vos joueurs de voir ce qu'ils en feront. Ils peuvent l'ouvrir et la lire, mais dans ce cas ils peuvent oublier l'idée de l'amener au comte (voir la lettre en annexe). Ce dernier saura remercier les joueurs pour leur geste s'ils lui ramène (encore cachetée). C'est surtout une occasion pour leur faire rencontrer le seigneur de la région.

La forêt s'éclaircit peu à peu pour laisser place à une prairie rocailleuse. Le petit convoi fini par arriver vers l'un des villages de cet ancien royaume isolé. Aucune enceinte ne ferme le village, mais une tour de guet est quand même présente. La journée est bien avancée et Isocha tient à faire une halte pour la nuit, ceci afin de se faire une première idée des possibilités commerciales. Au loin, sur un flanc de montagne, on peut apercevoir un château dont la blancheur est accentuée par les rayons du soleil. Il s'agit du Kolvank, le castel qui domine Solval.

Y a de la joie...

A leur arrivée, ils peuvent entendre retentir une cloche, deux séries de deux coups chacune. La cloche vient de la tour de guet qui les a repérés et signale leur approche. Il s'agit d'un village d'éleveurs. Certaines villageois les regardent pénétrer au village en cessant temporairement leur activité mais sans dire un mot. Leur regard interrogateur et méfiant n'est pas fait pour détendre l'atmosphère. Quelqu'un leur indique néanmoins l'auberge, au centre du village, s'ils ne le trouvent pas eux-mêmes. En fait d'auberge, c'est plutôt une taverne accolée à une grange dans laquelle de la paille est à disposition. Sur ce qui tient lieu de place publique, on voit encore fumer le restant d'un bûcher...

L'ambiance de la taverne est à l'image du reste du village : morose. La pièce est petite, et composée au plus de quatre tables. Le sol en terre est simplement recouvert de paille. Les lampes à huile brûlent grassement sur les murs. Dans la cheminée, un chaudron est suspendu au dessus du feu. A part le tavernier, trois personnes, deux hommes âgés et autre beaucoup plus jeune (handicapé aux jambes) sont présentes autour d'une table. Tous les détaillent de la tête aux pieds lors de leur entrée.

Isocha se charge de demander à l'aubergiste une chambre pour la nuit et de commander des repas pour tous. Les trois hommes n'arrêtent pas de leur jeter des coups d'œil en coin.

Ils ne sont pas très bavards si on leur adresse la parole et répondent le strict minimum aux questions des joueurs.

Les villageois pensent que leurs malheurs viennent d'un envoûteur, ils seront sensibles à tout ce qui ressemble à de la magie. Les étrangers sont naturellement un peu plus surveillés que la population locale.

Si quelqu'un parle du bûcher de la place publique, le plus jeune des deux personnes âgées réplique d'un ton agressif que ce n'est pas leur problème. *"Et que venez-vous faire ici d'abord ? La saison des foires touche à sa fin après tout ! Depuis quand êtes vous dans la région ?"*

Que les PJ rétorquent également d'un ton agressif, ou susceptible de déplaire à l'homme, ce dernier se lèvera, et le visage déformé par la colère, continuera son discours :

- Si ça se trouve, tout ceci est de votre faute ! On ne vous a pas appelés ici, pourquoi charger le ventre de nos femmes de démons ! Quelles autres diableries transportez-vous avec vous !

Le plus vieil homme : *"Du calme Zachary... La Grise saura bien deviner s'ils ont un quelconque rapport avec tout ceci."*

Dans le cas où les joueurs se montreront rassurants, le vieil homme leur demande avant tout d'attendre de parler avec la Grise, elle devrait être là d'ici peu, et il les invite à prendre leur repas en attendant.

Note : La "Grise" fait référence aux femmes adeptes de la Dame Grise, telles qu'elles sont décrites dans le Hors Série sur Paorn. Elles possèdent une certaine autonomie dans la société Saltharite ainsi que certains pouvoirs ou talents basés sur la divination.

Durant la demi-heure qui suit, cinq autres personnes (de vigoureux bergers) entrent et s'installent dans la taverne. Tous détaillent notre petit groupe mais aucun ne leur

adresse la parole. Tout juste chuchotent ils entre eux. Alors que l'obscurité commence à poindre au travers des vitres, la porte s'ouvre sur une femme pas très grande et enveloppée d'une cape couleur gris souris. Elle a le visage triangulaire, les cheveux noirs coiffés en une seule natte qui lui passe devant l'épaule gauche. Son regard noir fixe rapidement le groupe de joueurs. Après un temps d'arrêt (qu'elle a mis à profit pour faire une détection de magie), elle se dirige vers eux et s'assied lentement à leur table sans demander quoique ce soit. Elle examine le groupe un à un pendant environ une minute. Sans parler. Durant tout ce temps elle use de son pouvoir de divination pour tenter de déterminer leur passé proche. Si l'un des joueurs commence à parler, elle l'arrête tout de suite en lui demandant quelques minutes. Si quelqu'un tente de partir, les autres personnes de la taverne interviennent automatiquement pour qu'il se rasseye.

- Très bien messieurs... Commençons par les présentations, je me nomme Yssela et je suis l'une des prêtresse de Solval (les autres villageois montrent également des signes de détente). Venons en au but de votre visite...

Seulement à partir de ce moment là, ils pourront avoir des informations sur le bûcher et sur les événements récents.

"Nous avons plusieurs cas d'envoûtement dans la région. On m'a rapporté que sept femmes enceintes ont jusque là été touchées par les mêmes symptômes et les mêmes crises de possessions. Ceci à différents stades de leur grossesse, mais toutes depuis le début de l'automne. Dans certains cas, deux en fait, cela se traduit par des fausses couches et à une mort de la mère, mais en général les crises sont si terribles qu'elles en viennent à assassiner sauvagement leur entourage. Un cas de possession en somme."

"Nous recherchons bien entendu quel est le responsable qui s'attaque ainsi à nos mères et aux enfants quelles portent. Pour l'instant, nous n'avons pas trouvé le

coupable, mais il doit être encore là car nous avons du purifier l'une des nôtres hier, alors qu'elle approchait de son terme. Tout ceci explique la façon dont nous vous avons accueilli".

La prêtresse ne s'attarde pas parmi eux, mais leur demande d'avertir les membres de son Ordre, ou à défaut les autorités locales, s'ils rencontraient un suspect quelconque.

Ils n'apprendront pas grand chose de plus dans ce village, mais ils pourront toujours discuter avec quelques bergers curieux d'entendre quelques histoires. Certains pourront néanmoins leur parler du cas d'une femme d'un village proche qui tua ces trois enfants, dont l'aîné n'avait que 5 ans, avant de s'ouvrir le ventre avec un couteau, hurlant comme une démente. C'était il y a trois semaines.

Quoiqu'il en soit, Isocha ne tient pas trop à s'attarder là trop longtemps et décide qu'ils partiront de bonne heure le lendemain pour Solval. D'ailleurs, vos joueurs ont peut-être une lettre à amener également... Ceci dit, si les PJ veulent absolument visiter les villages avant, ils perdront une partie de leurs gages pour le travail d'escorte mais, ils seront libre de le faire. Solval n'est qu'à une grosse journée de marche Isocha fera sans escorte si nécessaire.

La route vers Solval suit le fond large d'une vallée (une demi journée de marche de largeur) qui mène à la ville surplombée par le Castel. On peut deviner de chaque côté de la vallée, des villages épars sur les pentes des montagnes.

Solval, ville de la Grande Dame Grise

Atteindre Solval est une marche de longue haleine. Avec la fin de l'automne, la neige n'est pas encore arrivée, mais l'air est froid, très froid même au fur et à mesure de la montée. La nuit, le brouillard fait givrer le paysage. Il faut compter 4 ou 5 bonnes heures de marche tortueuse pour y arriver, mais ils ne sont pas les seuls sur la route. Outre les cavaliers qui patrouillent le long de la route, des pèlerins viennent fréquemment au temple de la Grande Dame Grise, surtout des femmes d'ailleurs. Haute dans les montagnes (environ 1500m), elle offre néanmoins une vision extraordinaire à son arrivée, le castel de Kolvank. Ce dernier, fait de pierre blanche, domine la ville de son piton rocheux. La vue sur la vallée est l'une des meilleures que l'on puisse rêver.

L'ambiance actuelle en ville est des plus martiales. Des soldats équipés vont et viennent dans les rues, cela sent fortement la préparation à la guerre.

Avant de pénétrer dans l'enceinte de la cité fortifiée, ils sont bien entendu questionnés par les hallebardiers à l'entrée. Les titres de déambulation sont demandés par un troisième garde, sur lequel est perché un lutin. Ils peuvent parler de la lettre qu'ils ont trouvé sur le chevauteur, le garde tiens à la voir pour en identifier le sceau. En reconnaissant le blason du baron de Lamark, il désigne deux soldats pour les escorter au palais.

Le castel de Kolvank

Il faut encore grimper un peu pour atteindre le castel, demeure du comte. A l'entrée du castel, d'autres gardes, ceux du castel, veulent d'abord ramener le courrier eux-mêmes au comte.

Dans le cas contraire, deux soldats du château remplaceront les gardes du bailli pour les escorter jusqu'au comte.

A leur introduction dans la salle du trône, ils peuvent voir plusieurs personnes en grande discussion.

- Le comte de Kolvank, Brent Kal Aaron ; Vêtu de pourpre, le visage masqué par une barbe et les cheveux grisonnants, il est assis dans un grand fauteuil, l'air soucieux. Il porte la couronne de son titre. Sans être gros, il est d'une corpulence généreuse...

- Ezraïn, le bailli de Solval ; Le corps sec et les cheveux rare, le bailli n'est pas aussi imposant physiquement que le comte. Ceci dit, il ne faut pas se tromper, c'est bien par lui que passe toutes les lois concernant la région. C'est également lui qui veille à faire appliquer les lois en vigueur au Salthar.

- Le capitaine de la garde ; Son front ridé et son nez bourbon, encadrent des yeux noirs profondément enfoncés dans leurs orbites. De stature moyenne, il reste imposant dans son armure de plaques rutilante. Comme tout bon capitaine, il est fidèle à son seigneur. Pour lui, le comte passe néanmoins avant le bailli.

- Le baronnet Dermot Fahirin ; A peu près aussi âgé que le comte, mais de corpulence plus que généreuse. Son titre est plus honorifique que gagné par les armes, ce qui explique en parti son embonpoint. C'est de lui que tout est parti. Il a pesamment insisté auprès du comte pour venger l'honneur de sa fille par les armes et n'en démords pas.

- Meryl, la prêtresse Grise ; L'une des quatre assesseurs du temple de la Dame Grise. Elle a les yeux d'un gris identique à sa robe et sa chevelure châtain disparaît sous la grande capuche de sa robe. De taille moyenne et plutôt jolie avec son visage ovale. Néanmoins, aucun sourire ne filtre sur ses lèvres. Elle a une tâche importante à remplir au temple et ne se laissera pas distraire de ses devoirs religieux.

Le garde annonce : *"Mon seigneur ! Ces hommes sont porteurs d'un courrier du baron de Lamark !"*

Tous se figent une seconde en fixant les joueurs avant que le comte ne leur réclame la lettre d'un ton non dénué d'impatience. Si le sceau a été rompu, ils vont devoir fournir quelques solides explications au Comte !

Au fil de la lecture, son visage s'apaise. *"Messieurs, le Baron de Lamark se range à la raison et accepte de nous livrer le prisonnier ! Nous pouvons donc arrêter les préparatifs. Satisfait monsieur le bailli ? Vos hommes iront donc seuls pour chercher votre prisonnier, puisque je ne pense pas que Sir Dermot ne revienne sur sa décision..."*

- Dermot Fahirin : *"Ah non !!! Qui vous dit que nous pouvons avoir confiance en ces hommes ! Ils sont peut-être complices des Lamark. Qu'en savons nous ? Qui les connaît ? Si cela se trouve, ils vous attendent et tendent une embuscade sur leurs terres... Je persiste à dire que l'honneur de ma fille ne sera pas mieux vengé que par les armes !"*

- Bailli : *"Il suffit ! Je représente quand même la voix de notre Roi ici même ! Je ne vous ai jamais approuvé dans la préparation de votre entreprise guerrière, mais si vous persistez à vouloir combattre alors que le Baron s'est proposé de livrer le fautif, je vous mets l'armée royale sur le dos ! Le fautif sera ramené à Solval pour y être jugé selon les lois du Salthar. Capitaine, transmettez l'ordre d'arrêt des préparations à vos troupes, j'irais moi-même préparer un détachement pour chercher mon prisonnier."*

Le capitaine s'incline alors devant le bailli et le comte avant de partir vers la porte d'un air martial.

Le baronnet, suit le capitaine, non sans jeter un regard noir aux joueurs. Il est

visiblement furieux de la tournure des événements.

- La prêtresse : *"Maintenant que vos divertissements sont finis, monsieur le Comte, peut-être songerez vous à ce qui se passe dans votre royaume. Nous devons reparler du cas de votre cadette... Vu ce qui se passe actuellement dans la vallée, c'est peut-être nécessaire !"*

Après un silence un peu gênant, le comte renvoi la prêtresse d'une vague phrase ; *"...plus tard...Laissez-moi."*

- La prêtresse, juste avant de franchir la porte : *"Ah oui, et nous devons également parler de votre fille..."*

- Le comte : *"Je vous ai déjà dit plus tard !"*

- La prêtresse : *"Pas celle-là... l'autre..."*

Le bailli quitte également le comte, un peu gêné, afin de faire les préparatifs pour le détachement de soldats. Les joueurs se retrouvent donc seuls avec le Comte (et sa garde personnelle) dans la salle. Sortant de ses pensées, il s'adresse aux joueurs.

"Je dois certainement vous remercier pour m'avoir apporté ce courrier à temps. Sans cela, l'honneur voulût que j'envoie mes soldats chercher de force cet homme. Je déteste commencer une guerre au début de l'hiver. Cela tourne toujours à la catastrophe..." Il répondra volontiers aux demandes d'explication concernant cette guerre (voir l'encadré). Les PJ peuvent embrayer sur les problèmes d'envoûtements autour des femmes enceintes, voire même poser des questions pour savoir ce qu'a voulu dire la prêtresse en parlant des filles du Comte.

Il s'en va vers les fenêtres qui s'ouvrent sur la vallée et regarde au loin d'un air

songeur. *"De toutes façons, c'est de notoriété publique... Ma fille cadette, âgée de seize ans, est tombée enceinte à peu près en même temps que toutes celles qui sont devenues folles. Ne me dites pas que vous n'en avez pas encore entendu parlé ! Quoiqu'il en soit, Meryl voudrait la prendre sous sa coupe au temple, vu qu'elle est perdue pour les bons mariages d'alliance. Ce dont je me refuse toujours."*

A la question de savoir qui est l'autre fille, le comte marque un silence avant de dire : *"Blodwen ? Il s'agit de ma fille... adoptive. Une affaire personnelle et familiale."*

Actuellement, c'est elle qui prend soin de Kathleen, ma fille cadette."

"Sinon, que faites vous dans la région ?"

Isocha prend la parole pour parler de commerce pendant un petit moment avec le comte.

"Un commerçant tsorvanien donc. J'imagine que vos titres de déambulations sont bien valables si vous êtes là ! Je plaisante..."

Venez donc ce soir partager ma table, vous serez mes hôtes, cela nous donnera la possibilité de converser commerce. Et si vous n'avez pas encore de logement en ville, je vous héberge au Kolvank. Nous ne sommes pas encore dans le Linamaz, tout le monde n'est pas aussi suspicieux au Rittmark".

Isocha demande aux joueurs de l'accompagner jusqu'à la route des caravanes d'ici quelques jours, en attendant, ils peuvent toujours visiter la ville. Les dialogues qui vont suivre, supposent qu'ils ont apportés la lettre au Comte. Si ce n'est pas le cas, à vous d'adapter selon la situation. Le tout est de

Petite histoire d'une guerre :

Certaines personnes parmi les nobles tiennent à partir en guerre contre le baron de Lamark, question d'honneur ! Ces nobles ont pour leur cause les soldats du castel, contrairement aux soldats du bailli qui ne sont pas très motivés à partir en guerre pour une histoire aussi stupide. Au fait, à quoi c'est dû ce début de guerre ? Ceci fait suite à une histoire "d'honneur perdu" de l'une des filles d'un seigneur de la cour. Ce dernier a fait pression pour récupérer le fautif. Après une sévère injonction du comte de Kolvank, le baron de Lamark devait donner sa réponse. Elle est dans le courrier que portent les PJ...

leur donner l'occasion de s'impliquer dans le scénario.

La suite de ce scénario est organisé en trois grand chapitres dont les actions se déroulent simultanément. A vous de mettre en scène les parties dont vos joueurs seront

les témoins, tout en sachant ce que le reste arrivera quand même, mais sans interférence extérieure...

Note ; Question de timing (v. chronogramme en annexe). Est noté le jour J0, l'arrivée des PJ à Solval

Le Kolvank

Solval au quotidien

La ville est plutôt petite pour un bailliage (7000 habitants), étant à l'origine un village entourant le Kolvank. Les principaux bâtiments sont le palais du bailli, le temple de la Dame Grise et la grande halle, qui se désertifie un peu avec la fin de l'automne. Les produits locaux sont des produits liés à l'élevage des ovins et des bovins dans la vallée. Quelques rares commerçants des contrées voisines sont encore là, mais la plupart sont déjà parti pour être de retour avant les neiges.

Les pèlerins sont encore présents, tout comme les femmes qui se rendent au temple pour la première fois après "l'éveil" de leur esprit à la Dame Grise.

Malgré la petite taille de la ville, il y a quand même 5 auberges prêtes à accueillir les pèlerins.

Que ce soit aux halles, dans les tavernes ou dans les rues, le principal sujet de discussion tourne autour des cas de possession et plus récemment des quatre jeunes prêtresses mortes au temple dans des circonstances étranges. Les ragots parlent de rituel malsain et certains hommes n'hésitent pas à prôner le juste retour des choses. C'est à dire l'arrêt des activités du temple et que les Grises fassent comme le reste des femmes Saltharites ; s'occuper de la maison ! Bien entendu, ils veillent à ce qu'aucune Grise ne se trouve à porté de voix à ce moment là...

Il est fort possible que vos joueurs rencontrent un vieil homme clamant des sermons dans les rues. Un prédicateur comme ils en ont peut-être déjà vu ; les

habits sales et déchirés, semblant être à moitié fou et lançant des imprécations à tue-tête à qui veut bien les entendre, de préférence aux nouveaux venus d'ailleurs...

"Que Gurlu m'est témoin ! Que de malheurs devront nous subir, pour avoir osé laisser la parole de ces diabliesses empuantir le vent de leurs paroles ! Que de profanations ! Qui sommes nous pour braver les édits des dieux ? Je vous le dit avant qu'il ne soit trop tard, chassons la source du mal de ces lieux et propageons la bonne parole de par le monde. Faisons cesser cette abomination ! Voyez le premier avertissement des dieux ! Ne les provoquons pas plus pour ne pas subir leurs courroux."

Ce prédicateur est manifestement de la vieille école saltharite, il fait parti de ceux qui croit fermement que les femmes n'ont pas à se mêler de religion, ni de quoique ce soit d'autre à part de la maison de leur mari. Les autres habitants sont habitués au vieil homme et ne se privent pas pour se moquer de lui, voire même de la battre s'il les ennuie trop.

"Etrangers, portez ma parole dans toutes les villes et villages. Voyez comment, par pur narcissisme, peut-on provoquer la colère des puissants. Comment, par des pactes étranges, peut-on se lier à jamais avec l'obscurité des abysses. Comment devenir esclave de ses propres envies. Que vaut la beauté si elle est payée de son âme !... Refusez la parole des profanes, refusez leur vision perverses. Que Gurlu m'est témoin !...", continue-t-il en s'éloignant (à

moins que les joueurs se soient éloignés les premiers).

Ceci dit, vous aurez peut-être remarqué que le début du second passage ne colle pas tout à fait avec le pamphlet à l'encontre de l'ordre de la Dame Grise. Le barde du groupe a-t-il fait le rapprochement avec une vieille histoire qu'il connaît ? Cela viendra peut-être... Les fous ont parfois quelques réels dons pour décerner la vérité.

Dîner avec le comte

Ils sont bien entendu réunis dans la grande salle pour le dîner. Les murs sont couverts de tentures aux motifs géométriques, sauf une qui représente une vue ancienne du Kolvank, sans les remparts de la ville de Solval.

Sur la grande table en chêne sont disposés des couverts pour le comte, les deux filles du comte et autant que nécessaire pour les joueurs et Isocha. Un musicien joue du luth dans un coin de la pièce. Le sol est pavé de ses roches blanches qui font la renommée du castel.

Lorsqu'ils sont introduits, il manque Blodwen.

Le comte les prie de s'installer pendant que les serviteurs amènent la boisson. Voici que peut commencer l'échange de quelques civilités.

- Ils pourront apprendre que la comtesse est morte il y a trois ans des suites d'une violente maladie.

- Kathleen, quant à elle, sera curieuse d'avoir des nouvelles du monde, des descriptions d'autres contrées. Elle est encore jeune, à peine 17 ans et ses grands yeux verts encadrés de cheveux blonds sont les mêmes que ceux de la défunte comtesse. Elle est plutôt jolie mais ne fait pas de réel effort pour se rendre vraiment belle. Sa grosseur peut-être...

- Isocha tentera d'accaparer le comte pour parler commerce.

Peu après le début du repas, arrivera dans la salle une femme d'une grâce

époustouflante. Blodwen fait son apparition, vêtue d'une longue robe au velours bleu marine en parfait accord avec ses yeux. Ses longs cheveux bruns regroupés en une natte par des fils d'argent passe sur le devant de son épaule droite. Son visage fin et sa démarche légère doivent finir de terrasser nos chers héros... Elle ira embrasser Kathleen sur le front avant de s'asseoir. Le comte finira les présentations.

Blodwen ne montrera pas de curiosité envers les invités, elle les écoutera et répondra poliment aux questions qu'on lui posera. Le ton de sa voix est triste et ne se permettra que quelques rares sourires dans la cas d'anecdotes cocasses.

Les points d'intérêts de Blodwen sont la philosophie, l'histoire et le mysticisme. L'idée d'avoir des enfants la répugne, tout comme la vieillesse... Vous souvenez vous de la légende ?

Pendant le repas, les joueurs n'auront pas de réponses aux questions les plus embarrassantes qu'ils pourraient poser, mais ils pourront éventuellement en obtenir en entretien privé.

A la fin du repas, Blodwen accompagne Kathleen à sa chambre avant de retourner dans les siens, dans une autre partie du castel. Si les PJs veulent la suivre, gare à eux, la garde personnelle de la baronne interviendra. S'ils se montrent discrets, ils tomberont sur plus discret qu'eux par l'intermédiaire d'un assassin au service de la belle...

Kathleen, la fille cadette

Les joueurs peuvent bien entendu solliciter un entretien privé avec la fille du comte. La raison ? Essayer de savoir qui l'a mise enceinte...

En fait, Kathleen elle-même ne le sait pas. Elle n'a eu aucun rapport avec aucun homme jusque là, elle se rappelle juste avoir fait un rêve une nuit. Un rêve

merveilleux, érotique... Elle avait rencontré un homme aussi parfait que ce qu'elle pouvait imaginer. Un homme qui symbolisait parfaitement sa vision d'adolescente de l'homme idéal.

"Mais ce n'était qu'un rêve ! Jamais je ne l'ai réellement vu, je ne me souviens même pas de son visage. Tout apparaît brouillé, je ne me souviens que de bribes de ce rêve. La seule chose dont je me rappelle, c'était que c'était divin.

Hélas, à partir de ce jour, tout bascula. Les tâches de sang découverte par ma servante, les nausées... Mon père arriva vite à la conclusion et tenta de savoir qui avait fait cela ! Il était fou de rage. Je lui ai bien entendu relaté les mêmes faits qu'à vous même. Il enquêta dans tout le castel, demanda des comptes à tous les hommes présents cette nuit là... Rien n'y eut fait.

Maintenant, les Grises me veulent sous leur protection, au temple. Je ne veux pas, Blodwen s'occupe très bien de moi, c'est un peu comme si elle remplaçait ma défunte mère."

Quand aux autres sujets de discussion, voici ce que Kathleen pourra leur dire :

- Aussi loin que remonte ses souvenirs, elle se rappelle de Blodwen. Elle n'a pas beaucoup changé au fil des années, elle est toujours aussi belle, bien plus qu'elle même avoue-t-elle.

- Les événements de la vallée l'inquiète un peu, mais Blodwen et son père la rassurent constamment. Elle pense qu'il s'agit peut-être d'une maladie propre à la vallée.

- L'enfant devrait arriver bientôt, d'ici 1 jour ou 2 selon Blodwen...

Arrivée d'une femme enceinte (v. le chapitre des villages de la vallée)

Le lendemain de l'arrivée des joueurs à Solval, la dernière femme enceinte arrivera au castel. Il s'agit de la femme du sixième village. Elle arrivera de nuit avec son escorte et par la porte principale. L'un des hommes de l'escorte connaît les gardes de

l'entrée et il s'est arrangé pour avoir un passage libre de toute fouille.

Si les joueurs arrivent de l'extérieur, ils risquent de ne pas avoir les mêmes facilités pour rentrer, surtout s'ils ont été repérés par l'escorte pendant le voyage. Dans ce cas, les gardes à l'entrée leur feront les pires difficultés et iront même jusqu'à les mettre au arrêts pour la nuit. Qu'est ce qui peut leur mettre la puce à l'oreille ? Et bien le garde de l'escorte parlera à voix basse au hallebardier (audible grâce à un sort...). Le hallebardier se trahira en tournant rapidement la tête vers le chemin extérieur, mais le geste est quand même difficilement perceptible et à moins de réussir un jet extrêmement difficile en Alertness (Awareness * Perception).

Dans le cas contraire, ils peuvent assister par hasard à l'arrivée du chariot en ville (encore faut-il se promener en ville de nuit). Ce qui est étrange c'est que le chariot se dirige vers le castel. Là encore, des épreuves de filature (Subterfuge * Stealth - Stalking) sont nécessaires pour ne pas attirer l'attention de l'escorte et ainsi éviter le "comité d'accueil" dans les appartements de la baronne.

L'autre possibilité, c'est de voir ou d'entendre le chariot arriver au castel alors qu'ils y sont (ils peuvent y loger ou en sortir). Le chariot se dirige vers la partie qui appartient à la baronne.

Appartements de la baronne

Quelque soit les plans que vous utilisez pour le château du Kolvank, prévoyez une zone un peu à l'écart pour la baronne et ses gens. Que ce soit une aile réservée, une tourelle annexe au donjon principal, ou une aile partiellement abandonnée, n'importe quoi fera l'affaire à partir du moment où vous avez quelques salles, des couloirs ou escaliers et un moyen un peu "sportif" de pénétrer dans la zone convoitée.

La baronne a 12 hommes de garde sous ses ordres directs. Il faut déduire de ceux-là, ceux qui sont dans les villages, c'est à dire

4 homme pour le début de l'aventure. A J+1, l'un des hommes du 4^{ème} village rentrera. Les 3 autres arriveront dans la nuit de J+1 à J+2, il composent l'escorte de la deuxième villageoise.

Ajoutons à cela, 3 femmes de compagnie, dont la plus âgée lui sert de confidente (jusqu'à un certain point...), et surtout, un lieutenant pour les soldats ainsi qu'un espion doué pour l'assassinat discret. Tout ce beau monde n'est pas foncièrement mauvais, ni pervers par le démon, mais ils sont fidèles à la baronne.

Une surveillance régulière se fait depuis qu'il y a eu la première femme enceinte hébergée dans l'une des chambres de appartements de la baronne. En somme, personne ne peut pénétrer dans la section du castel réservé à la baronne sans l'accord express de celle-ci. Les gardes seront encore plus attentifs si les joueurs ont suivis l'un des leurs en se faisant repérer.

Parmi les différentes salles, deux servent pour héberger les femmes enceinte (dont une seule est présente à J+1). L'accès à ces chambres est bien entendu très risqué dans le sens où elles sont chacune surveillées par un garde (discrètement positionnés dans des embrasures du mur en face de celles-ci). Un accès à la chambre existe en escaladant le mur externe. Il s'agit de la partie "sportive". Reste à savoir la réaction des femmes enceintes en voyant débarquer un homme par la fenêtre !

Les femmes enceintes, quand à elles, sont convaincues qu'on les a amenées ici pour les protéger du mal qui sévit dans la vallée. D'ailleurs, personne ne se montre désagréable envers elles. Au contraire. La baronne passe prendre de leurs nouvelles régulièrement et les femmes de compagnie de la baronne veillent également sur elles.

Une autre salle sert de pouponnière, pour un court laps de temps... Elles est également surveillée, mais pas plus que les autres.

La chambre même de Blodwen est fort joliment meublée. De nombreux miroirs sont disposés dans la grande pièce, ainsi

qu'une belle bibliothèque. Un grand lit à baldaquin doté de soieries magnifique donne la touche finale à ce décors. En fait, pas tout à fait, un autel de pierre sur lequel est gravé un symbole étrange détonne un peu avec le reste.

Bien entendu, la chambre ne se "visite" que si Blodwen n'est pas là !

- Symbole : Ceux qui veulent essayer d'en savoir un peu plus à son propos, doivent avoir des connaissances en Lore Obscure * Demon/Devil pour avoir une chance de l'avoir entr'aperçu un jour. Il s'agit du symbole d'une entité qui fait parti des légendes des Dieux. Une entité à jamais prisonnière de cachots divins. Hélas, aucun livre n'en a dit plus.

- La bibliothèque : Des livres de poésie et de philosophie composent l'essentiel des ouvrages. Beaucoup parlent de la vie, de la mort et d'elfes légendaires à la jeunesse éternelle. Il y a également des livres de médecine en provenance de Tsvorvanie ainsi que d'autres sur les différentes plantes médicinales. Autre curiosité, un ouvrage sur les golems... S'ils en ont le temps, ils peuvent compulsent rapidement quelques passages pour se cultiver, mais ils ne sont pas tous d'une lecture facile et les ouvrages tsvorvaniens sont en tsvorvaniens...

En cas de capture par les gardes, ils seront vigoureusement sorti de l'aile réservée !

La baronne, quand a elle, n'acceptera pas d'intrusion dans sa chambre personnelle et elle les fera renvoyer du castel (elle a suffisamment d'influence pour cela) ! A partir de là, l'assassin pourra rentrer en fonction...

Et si les joueurs demandent simplement une entrevue avec la baronne ? Elle acceptera de les voir brièvement (sauf à J+2), mais dans le solarium du castel.

La baronne ne se montre pas désagréable, loin de là. Mais elle semble lassée, mélancolique, ce qui ajoute encore a sa beauté naturelle. Les personnages risquent

fort de ressentir quelque attirance pour cette femme, comme la plupart des courtisans d'ailleurs. Du moins, avant que ces derniers n'aient commencé à l'éviter...

Quelques informations pouvant être recueillies lors de la discussion :

- Sur son célibat : *"J'ai fait une promesse par le passé. Une promesse dont je ne peux me défaire. Je suis désolée, je ne peux en dire plus, mais je puis seulement vous dire que je ne puis me lier à aucun homme."*

- Femmes enceintes : *"Un bien étrange mal touche cette vallée... Mais vous savez, des maux et ont toujours frappés les peuples. Tant que les maux restent des maux, il n'y a pas de quoi s'inquiéter. C'est lorsqu'ils se transforment en malédiction qu'ils sont douloureux. C'est à ce moment là que l'on regrette... Mais il est généralement trop tard."*

- Kathleen : *"Il ne me reste que son futur enfant pour apaiser ma douleur et ma solitude. Elle ne semble pas touchée par la folie qui touche les autres femmes. J'en suis heureuse. J'étais loin d'imaginer qu'elle aurait déjà un enfant. Je m'en veux beaucoup, j'aurais dû la surveiller un peu plus. Je suis sa sœur après tout, même si nous n'avons pas de lien de sang direct..."*

Note : Blodwen est sincère lorsqu'elle dit qu'elle s'en veut pour Kathleen. Elle l'apprécie beaucoup et la considère comme sa vraie sœur. Elle sait bien entendu qu'il s'agit de l'incube envoyé par le démon qui l'a engrossée, mais ce n'était pas dans ses desseins. Hélas, le démon savait également qu'elle l'aimait et pour manipuler ses victimes il faut peser sur les bons leviers... Quand à son âge, elle ne le dira pas bien entendu ! De toutes façon, les hommes de bonne famille ne demandent pas cela à une dame !

Accouchements

Un premier bébé naîtra le matin (tôt) du deuxième jour. C'est la femme du 6^{ème} village qui accouchera suite à son long

voyage de la veille. A moins que les PJ ne dorment au château, ils n'auront probablement pas l'occasion d'entendre les premiers cris du bébé. Les cris proviennent nettement de la partie du castel réservé à la baronne.

Même chose en début d'après-midi avec l'autre villageoise. A ce moment, les joueurs sont peut-être en train de visiter discrètement les lieux...

En fin d'après-midi, c'est au tour de Kathleen. Les contractions ont commencées deux heures plus tôt et sont douloureuses. A l'inverse des deux autres femmes, Kathleen est située dans ses appartements et les joueurs seront aux première loges pour l'accouchement. D'autant que le bébé se présente mal. Le comte est inquiet. Blodwen, est bien entendue présente, ainsi que le guérisseur du comte. Ils se débrouilleront seuls si aucun joueur n'est capable d'assister un accouchement problématique. Ils sauveront alors le bébé, mais pas la mère. Autrement, l'un des joueurs pourra voir le bébé, d'apparence normale, sauf ses yeux, déjà bien trop ouverts pour un nourrisson. La pupille un peu trop rouge également...

Blodwen se charge de prendre soin du bébé, dans ses appartements bien sûr... A ce moment, les joueurs feraient mieux d'intervenir s'ils se doutent de quelque chose. La baronne acceptera de laisser l'enfant dans les appartements de Kathleen si elle est vivante, mais elle viendra l'enlever un peu plus tard.

Événement annexe : Capture par le baronnet

Celui là tombe comme un cheveu sur la soupe ! Sa vengeance et l'honneur de sa fille toujours sali, le baronnet décide de passer ses nerfs sur nos héros. Après tout, ce sont eux qui ont amené cette lettre au comte, empêchant alors la vengeance par les armes.

Le matin du deuxième jour, alors que les PJ ont certainement mieux à faire, surtout

s'ils commencent à entrevoir ce qui se passe, vont tomber dans une embuscade.

En pleine ville (ou au moment qui vous paraît le plus propice ou le plus frustrant pour vos joueurs), quelques hommes armés vont tenter d'attraper notre équipée (ou ceux qui sont isolés).

S'ils y parviennent, le ou les joueurs concernés seront enfermés au fond d'une cave. Entre deux séances de bastonnade, le baronnet cherche à savoir pourquoi les joueurs ont agi ainsi, du style ;

- Ce sont les Lamark qui vous ont payé ? Combien ?

- Peut-être êtes vous des leurs, quel est votre lien de parenté ?

- Un hasard ? Mensonge ! Sinon, pourquoi l'avoir amené ?

- Si ce ne sont pas les Lamark qui vous ont payé, qui alors ? Quel est celui qui veut m'humilier ? Ne résistez pas, vous allez avouer à un moment ou à un autre...

Improviser une petite scène d'évasion, ou alors laissez les compagnons des captifs les retrouver. Bref, faites que cela dure un peu, que les joueurs sentent qu'un événement important risque de se passer sans qu'ils puissent faire quoique ce soit. Tout cela à cause de l'honneur d'un baronnet mal placé...

Les villages de la vallée

La visite des petits villages n'est pas très longue à faire et ils pourront peut-être découvrir certains faits qui pourraient leur mettre la puce à l'oreille. Cinq d'entre eux sont proches de Solval et peuvent être fait dans la journée.

- Premier village : Il n'y a plus de femme enceinte dans ce village, elle est morte suite à une violente poussée de fièvre et d'hystérie, cela fait deux semaines déjà. L'enfant n'a pas pu être sauvé lui non plus. Ils savent bien entendu ce qui s'est passé dans les environs, et comme tous, ils pensent qu'un envoûteur leur a jeté un sort. Hélas, à part une Grise qui est passée peu après le décès de la jeune mère, ils n'ont vu personne de particulier. Ah si, il y avait bien cet homme venant de Solval, il s'est installé au village il y a 3 mois et est reparti après la mort de la jeune femme. C'était un poète selon ses dires...

- Deuxième village : Il y a une femme qui en est à son cinquième mois de grossesse et elle est effrayée par ce qu'elle peut voir et entendre dans tous les villages alentours. Une prêtresse Grise passe souvent la voir afin de vérifier son état de santé. En effet,

une femme est déjà morte il y a peu dans ce même village. C'était horrible... Ses cris, ses yeux exorbités, son ventre trop gonflé... Ils l'ont brûlé pour purifier le village.

- Troisième village : De nouveau la cloche à leur arrivée. Ils sont accueillis avec méfiance, voire avec animosité, dès qu'ils entrent dans le village. Etrange, les hommes du village ne sont pas en train de travailler, ils étaient réunis dans une maison avant l'arrivée des PJs. Ils leur demandent d'attendre où ils sont pendant qu'un des villageois va chercher un enfant. *"Reconnais-tu l'homme que tu as vu parmi ces étrangers ?"* demandent-ils à l'enfant ? A la négation de celui-ci, le leader du village donnent une explication aux joueurs pendant qu'il leur présente ses excuses. *"Garnian, l'enfant que vous avez vu, a remarqué qu'un homme qui n'était pas du village traînait souvent aux alentours. En fait, il ne l'a plus revu depuis 4 jours, depuis que l'on a brûlé l'une de nos femmes possédée par quelques démons. Nous devons le trouver, car il est peut-être pour quelque chose dans ces histoires d'envoûtement. Hélas, la*

description du petit est bien vague, nous n'avons plus qu'à espérer qu'il le reconnaisse visuellement lorsqu'il le verra".

- 4^{ème} village : Il y a bien une femme enceinte et arrivant à terme dans ce village. Elle est d'ailleurs en plein travail, même si elle n'a pas encore perdu les eaux. Cela ne se passe pas très bien pour elle. Elle délire et a une température un peu trop élevée. Les villageois ont été obligés de l'attacher car elle commençait à battre et à griffer tout le monde en hurlant.

Si parmi vos joueurs, certains ont des connaissances pour les accouchements, ils seront les bienvenus. Dans ce cas, ils pourront être témoins des quelques faits suivants. Hurllement inhumain de la femme. Lors de la perte des eaux, ils verront ces dernières rougies par le sang. L'enfant arrivera à sortir, mais il sera difforme, les doigts munis de grands ongles, ses yeux s'ouvriront rapidement, mais cela sera suffisant pour voir l'éclat rougeâtre de ses yeux. Un râle, qui n'a rien de commun avec celui d'un bébé classique, sortira de sa gorge avant qu'il ne meure. En ce qui concerne la mère, si l'un des joueurs la sauve de la fièvre dû à la défense de son corps contre cet enfant mi-homme mi-démon, ils devront encore soigner ses séquelles du à l'accouchement, sinon elle mourra d'hémorragie.

Ceux qui n'assistaient pas à la scène pourront peut-être apercevoir un homme prendre un cheval et s'en aller vers Solval (Awareness Perception * Alertness).

- 5^{ème} village : Ici, aucune femme n'est devenue folle. En fait, l'une d'elle a donné naissance à un enfant il y a de cela 2 mois. Par contre, une jeune femme a été emmenée à Solval il y a de cela deux jours. Pour la santé de son enfant, selon les dires des trois hommes en arme (sans blason) et d'une femme habillée de gris (une suivante de la baronne qui s'est fait passer pour une Grise). Cette jeune femme arrivait à son terme par contre.

Les trois derniers villages sont un peu plus lointains.

-6^{ème} village : C'est dans ce village qu'une des femmes tua ses trois enfants avant de s'ouvrir le ventre (voir au début). Il y a une autre femme enceinte présente dans ce village qui semble se porter plutôt bien. Par contre, elle est sous surveillance par l'un des hommes qui travaille pour la baronne, la "fille adoptive" du comte. Elle restera au village jusqu'au milieu de matinée du deuxième jour. Elle sera alors emmenée en chariot bâché vers Solval, escortée par deux cavaliers et une femme (comme lors du cinquième village).

-7^{ème} village : Tant qu'ils seront là avant la fin de matinée du deuxième jour, ils seront témoin d'un jugement (sommaire) d'une femme enceinte. Accusée de sorcellerie, son sort est le bûché, avant qu'elle ne tue tout le monde comme au 6^{ème} village. Les PJ peuvent essayer de changer cela pour avoir une des femmes en question en vie. Cela pourrait leur donner des indices quand à la nature de leur folie. A eux de bien diagnostiquer le mal...

En fin de matinée du deuxième jour, elle sera brûlée de toute façon si les joueurs n'ont rien fait pour l'empêcher. Un cavalier partira alors du bourg pour en rejoindre un autre au 6^{ème} village...

Le dernier village de la région est celui dans lequel ils ont fait leur arrivée dans la vallée. Ils savent donc qu'une femme a été brûlée peu avant leur arrivée.

Chaque village possédait au moins une femme engrossée par l'incube. Des hommes de la baronne surveillaient ces femmes afin de trouver quelles sont celles qui arriveront à terme de leur grossesse. Une fois les femmes mortes dans les villages, ils partaient (où ne passaient plus).

Vos joueurs voudront peut-être suivre les cavaliers... Celui du 4^{ème} village part vers

Solval. Il y a de fortes chances pour que les joueurs se fassent repérer dans la vallée, surtout s'ils ne prennent aucune précaution particulière. Dans ce cas, l'homme se laissera volontairement suivre jusqu'au Kolvank. Arrivé à celui-ci, il y pénétrera par une entrée annexe et préparera avec d'autres hommes un petit "comité d'accueil" pour les joueurs.

Dans le cas où les joueurs ne se sont pas fait remarqués, ils pourront le suivre jusqu'au Kolvank sans risques. A eux d'en tirer les conclusions qu'ils veulent.

S'infiltrer dans le château est possible, ils arriveront dans la section des appartements de la baronne.

C'est dans cette section du castel qu'est gardée l'une des femmes enceinte (celle du cinquième village). Une découverte qui peut être intéressante s'ils ont l'occasion de l'exploiter, car les hommes de main de la baronne ont reçu des ordres stricts de leur lieutenant et l'on n'approche pas si facilement la villageoise enceinte.

Le temple de la Dame Grise

Temple

C'est le plus grand temple dédié à la Dame Grise de tout le Salthar. Il est composé d'un grand temple circulaire entouré de plusieurs annexes accolées, également circulaires.

Si l'un de vos joueurs (personnage féminin...) est adepte de la Dame Grise, elle a une bonne raison d'aller au temple. C'est quand même le lieu central du culte ! Autrement, ils pourraient vouloir en savoir plus sur ce qui se passe dans la région, que ce soit la curiosité ou après les ragots entendus en ville.

L'ambiance au temple est un peu particulière depuis la mort des quatre prêtresses. Un certain malaise s'est installé et personne n'a encore donné de raison officielle sur ces morts (crimes ?).

Actuellement, il y a une vingtaine de pèlerins dans le temple qui portent le deuil. Quelques prêtresses sont présentes, et assurent la préparation du temple pour la cérémonie funèbre (si c'est le premier soir). Elles répondront aimablement si on leur adresse la parole, mais refuseront tout commentaire si les joueurs abordent le sujet des quatre prêtresses mortes.

"Je suis désolée, mais je ne puis rien vous dire quand à cela. Nos sœurs ont été rappelées à notre Mère, ainsi soit sa volonté".

Les joueurs entendent alors une voie derrière eux ; "Et c'est surtout qu'elle n'en sait pas plus que ce qu'elle vient de vous dire !"

Il s'agit de la Grise qui était présente au Kolvank.

- "Décidément vous êtes partout ! Le sort de nos sœurs vous intéresse-t-il tant ? Il est rare que des hommes viennent ici, et encore plus rare qu'ils s'intéressent à notre vie."

"J'aimerais en savoir un peu plus sur vous avant que vous ne veniez mettre votre nez dans nos affaires ! Veuillez me suivre s'il vous plaît, peut-être en saurez vous plus sur ce qui vous intéresse. Je ne suis pas avare d'information si je suis sûre de mes interlocuteurs..."

Après une autre séance de divination pour se renseigner sur leur passé, la Grise, qui est également l'une des assesseurs de la Grande Prêtresse, est prête à leur fournir quelques renseignements sur ce qu'elle sait.

Meryl la Grise

Mort des quatre jeunes prêtresses :

Elles ont été découvertes mortes au matin, sans que personne n'ait entendu quoique ce soit pendant la nuit. Certains éléments ont tout de suite attiré l'œil de Siobhan, l'assesseur qui a été appelée en témoin. Les jeunes prêtresses avaient entamé un rituel

de divination. Est-ce cela qui leur a valu la mort ? En tout état de cause, elle a empêché à quiconque de chercher à scruter le passé avant que la Grande Prêtresse et les assesseurs ne se soient réunies. Par conséquent, elles ne savent pas pourquoi les jeunes femmes avaient déclenché ce rituel.

Dernier point, la décision pour toute évocation du passé se fera après la cérémonie funéraire.

Malédiction sur les femmes enceintes :

Tout le monde pense à un envoûtement, dans quel but ? Les quelques rares tentatives de divination sur les femmes devenues folles n'ont rien donné. Le tout se perd dans quelques vagues bribes de réalité sur la période sondée (il y a 8 mois...). Un mélange de rêves et de cauchemars qui semblent se focaliser sur des hommes.

La Grise n'est pas au courant que l'une des femmes d'un des villages a été emmenée par une prétendue prêtresse...

Blodwen, la baronne - fille "adoptive" du comte

La baronne est quelqu'un de très particulier... Si l'on en croit les on-dit locaux, elle serait même plus vieille que le comte ! Tout le monde l'a plus ou moins connue ici, à moins qu'il ne s'agisse de sa mère... Quoiqu'il en soit, aucune Grise n'a eu l'occasion de la sonder. Même si cela a déjà été tenté à distance. Hélas, une protection difficile à percer semble être active autour de la baronne.

Seule certitude, elle reçoit toujours des visites galantes (c'est de plus en plus rare), mais ne sort jamais du Kolvank, où elle possède des appartements privés dans une partie du castel. Malgré sa beauté époustouflante, les gens se méfient de plus en plus. Les gens ont peurs des mystères.

Il se peut que l'un de vos joueurs soit doué pour la divination et veuille mettre son grain de sel dans tout cela. Si le personnage appartient à la caste des Grises,

elle devra respecter les consignes données au temple, c'est à dire l'interdiction de se lancer dans toute entreprise divinatoire sans autorisation. Sinon, user des ses pouvoirs de divination pour savoir ce qu'il c'est passé comporte de grands risques. Pour comprendre lesquels, vous pouvez lire la brève description du démon en annexe. Toute tentative de divination attire l'attention du démon. Plus elle est longue et se rapproche du but, plus le joueur risque gros. Ne le laissez pas s'en tirer sans dommages s'il se lance seul dans cette entreprise ! (quelques dégâts mentaux...)

Note : Pour jouer la scène de divination, narrez-la avec de nombreux détails et des voies parfois étranges ou floues... Ne résolvez pas cela d'un simple coup de dé, ces derniers doivent servir en support.

Recherche d'informations

Si les joueurs le désirent, la Grise peut les amener sur le lieu où ils ont découvert les prêtresses. Elle doit les laisser, mais leur alloue une guide pour circuler dans le temple. Surtout afin qu'ils n'aillent pas dans les endroits qui leurs sont interdits (comme les appartements privés...). Ils peuvent interroger les autres prêtresses si elles le veulent bien et s'ils ne gênent pas la préparation de la cérémonie funéraire.

Voici quelques rares informations récoltées auprès des prêtresses. La plupart d'entre elles ne voudront pas leur parler. Les autres n'ont rien entendu au moment des événements et n'étaient pas au courant de l'action qu'elles allaient entreprendre.

- Elles étaient toutes les quatre jeunes, bien qu'elles n'étaient plus au stade d'initiation, elles n'étaient pas encore suffisamment confirmées pour ce genre de rituel.

- L'évocation du passé peut être parfois dangereuse, mais il est rare qu'elle tue quatre personnes d'un coup ! A moins de

chercher dans un passé particulièrement tourmenté.

- Le visage des prêtresses était déformé par la douleur. Comme si elles avaient souffert de façon atroce avant de mourir. Pourtant, pas de poison, pas de blessure physique hormis de nettes griffures au front de l'une d'elle. Arrachés par ses propres ongles...

- Une jeune initié semblera hésitante mais ne dira rien aux joueurs. Elle dira qu'elle ne sait rien en jetant de fréquents coups d'œil à la prêtresse qui les accompagne. Cette dernière leur cache quelque chose... S'ils tentent d'insister de quelque façon que ce soit, leur guide interviendra. Ceci dit, ils peuvent aller rapporter à l'une des assesseurs (dont fait parti Meryl) que cette dernière semble dissimuler quelques secrets. S'ils sont suffisamment convainquants, la jeune prêtresse sera convoquée et passera aux aveux.

Dora, puisque c'est son nom, sait pourquoi les autres avaient entamé ce rituel et de quel nature il était. Elles voulaient savoir quel était la source du mal qui frappait les femmes enceinte de la région. Elle ne les a vu qu'au début, pour les préparatifs, ensuite elle s'est éclipsée pour ne pas les troubler. Ce n'est qu'au matin qu'elle a appris leur sort. Depuis, elle vit avec cela sur la conscience ! (A ce moment, elle fond en larmes).

Pourquoi tout cela ? Et pourquoi n'en a-t-elle rien dit ? Tout simplement qu'elle est enceinte elle même depuis 4 mois et qu'elle avait peur qu'il lui arrive la même chose qu'aux autres femmes. Elle a fini par se confier aux jeunes femmes avec qui elle était le plus proche. Ces dernières ont décidé de la rassurer en trouvant ce qui déclenche ces crises de possession. Toutes savaient que sa grossesse l'empêcherai de continuer sa vie au temple, et qu'elle allait devoir l'avouer bientôt, avant que cela ne se voit. Il s'agissait en somme d'un présent... d'adieu.

Cérémonie funéraire : Elle n'est pas bien importante dans l'histoire qui nous occupe, mais il serait bien vu que les adeptes du culte parmi les joueurs y participent. Les corps seront donnés en bénédiction à la déesse. Cette dernière se manifestera par des voiles de brumes dans le temple. Profitez-en pour faire dans le grand spectacle.

Rituel de divination

Le rituel sera orchestré par les quatre assesseurs du temple. La grande prêtresse, que les joueurs verront donc pour la première fois s'ils participent au rituel, sera en liaison avec la déesse pour la protection du groupe. Au total, sept personnes peuvent participer au rituel, d'autres prêtresses compléteront le cercle. Si l'un de vos joueurs (obligatoirement doué de pouvoirs divinatoires) veut se joindre, il n'y a pas de problèmes.

Les prêtresses réunies en cercle, entament le rituel par une mélopée. Quatre braseros brûlent dans la salle. La grande prêtresse siège au pied d'une grande statue sans visage, les yeux fermés. Peu à peu, une brume se lève dans la pièce. Elle se meut lentement, en ondulant autour des corps et des obstacles. Chaque personne ressent peu à peu une nouvelle présence dans la pièce. Une présence invisible mais certaine. Une présence dont la brume en est le corps.

Les prêtresses arrêtent alors leur mélopée tandis qu'elles entament la fusion des esprits. Si l'un des PJ y participe, faites lui ressentir cette fusion comme une mise à nue. Tous ses secrets, ses ambitions, ses qualités et défauts, ses petits moments de honte... Tout est alors dévoilé aux autres (et inversement).

Une fois la fusion contrôlée et assimilée par tous, d'autres images, d'abord floues se superposent à la réalité dans leur esprit. Les personnes de la pièce sont en même temps là, mais font également les mêmes gestes que ceux qu'elles ont fait il y a quelques minutes. Un vertige, une légère nausée et ils se retrouvent dans une pièce

où quatre jeunes femmes sont allongées par terre, inertes. Autre petit vertige où plusieurs images se superposent à la même scène, et les voilà de nouveau dans la pièce, mais les jeunes femmes sont alors bien vivantes et parlent avec une cinquième prêtresse (Dora). Ils perçoivent le dialogue sous forme d'un vague écho et apprennent ce qu'ils ont peut-être déjà découvert. L'histoire de Dora et le pourquoi du rituel. Ils voient alors la scène des trois prêtresses avant leur mort.

Vertiges ! L'assesseur qui dirige le groupe change d'embranchement temporel. Elle tente de se projeter à l'extérieur du temple. Les vertiges durent un moment, pour finalement se focaliser sur l'une des femmes enceintes ; la fille cadette du Comte. Un kaléidoscope d'images se superposent à nouveau les unes aux autres. Une sorte de flash lumineux, relativement douloureux, arrête soudainement le défilement des images. Chacun peut ressentir une certaine hébété, dans les esprits des autres.

Ils voient actuellement Kathleen visiblement nauséuse et prise de vomissements. La prêtresse qui se charge de se déplacer sur les fils du temps, remonte celui-ci lentement. L'épreuve est difficile, difficulté accrue par le fait que la principale intéressée ne soit pas présente. Soudain, une zone d'ombre apparaît. Un protecteur semble avoir été mis en place. Les prêtresses peuvent bien entendu tenter de le percer, mais toute tentative fera apparaître le démon dans les esprits de tous.

« *Misérables humains, comment osez-vous me défier !* » hurle-t-il dans les esprits de chacun.

Des yeux jaunes irradient leur image au sein de leur cerveaux. La douleur psychique est néanmoins immédiatement amoindrie par la protection de la déesse. Cela dit, ils subiront tout de même une attaque mentale sous la forme d'un sort "Shock A" (Liste Mind Attack – Liste de base du Mentaliste – RMSS SL. p163).

Grâce à la protection de la déesse, considérez que démon n'est que de niveau 10 pour le jet de résistance.

« *hum... Vous semblez disposer d'une solide protection ! Pas comme les autres femmes de votre race ! Quel régal de facilité pour les neutraliser, elles m'ont même permis de faire quelques fantaisies ! C'était délicieux. Des esprits si tendres ... Qu'a cela ne tienne, vous ne semblez pas fait de la même veine, mais votre protectrice ne vous aidera pas à percer mes secrets. PARTEZ !*

- *Nomme toi, je te l'ordonne !* », lance l'une des assesseurs.

« Hahaha ! Tu me l'ordonne ? (ton sardonique). Tu ne peux rien m'ordonner mortelle ! Je joue sur les lignes du temps comme jamais tu ne pourras le faire. Tu n'a aucune prise sur moi et ta déesse que je sens derrière toi non plus. Je peux vous perdre dans mes illusions et mes fausses réalités. Alors ne m'ordonne pas !

- Que veux-tu alors ? Est-ce toi le responsable de ce Protecteur ?

- Que t'importe ! Tu n'es pas sur ton domaine, rejoint ton faible corps et ne t'occupe pas des Puissants. Partez tous avant que je ne trouve le fil de chacune de vos destinées ! Je me ferais un plaisir de les écouter. »

Une voix féminine surgit alors, teintée de multiple échos à la fois clairs et graves.

« *Tu ne le peux point et tu le sais ! Comment es-tu sorti de ta demeure ?*

- (grognement) *Cela, Tu ne le saura point de ma personne. Bientôt Tu ne sera plus à même de me trouver, Toi et les Tiens. Bientôt... »*

Toute tentative pour percer le Protecteur (v. Mentalism Companion), déclenchera une attaque mentale de la part du démon. Même si la protection de la déesse est toujours valable, certains membres du groupe risquent de céder, ce qui arrêtera violemment le rituel. Le démon lancera des illusions tantôt embarrassantes, tantôt effrayantes. Il joue sur le fait que le groupe

n'est pas homogène et que l'un craquera avant les autres. Il tente de provoquer la fuite de certains des esprits pour pouvoir les attaquer alors qu'ils ne seront plus protégés par la déesse. Pour cela, il se sert des phobies de chacun et mélange les fils du temps pour faire apparaître ce qu'il désire pour atteindre son but. Utilisez par exemple les sorts de la liste "Mind disease" (Liste de Evil Mentalism) pour les phobies et la liste "Mind Attack" (Mentalist) autrement.

Pour vous visualiser la scène, pensez que les esprits de chaque personne du rituel est situé dans une bulle de protection, liés les uns aux autres. La frayeur ou les à priori peut forcer l'un des esprits à tenter de s'éloigner et ainsi à sortir de la bulle. Le lien qui uni tout le monde les forcent à se regrouper en cas d'éloignement, comme

s'ils étaient attachés par un élastique (représenté par le rituel). Une frayeur liée à une peur viscérale de l'un des membres peut forcer celui-ci à s'éloigner soudainement et à rompre son lien, ainsi que le rituel.

Que retirer de tout cela ? Normalement, les joueurs devraient avoir compris qu'un démon est lié aux événements de la région, mais sans savoir le dessein de celui-ci. S'ils n'ont pas assisté à la scène, ils pourront être tenu au courant par les prêtresses qui avertiront le bailli et le comte. Après tout, Kathleen est également impliquée dans les événements...

Dénouement... (final)

Le soir, tout se précipite. Dans le cas où Blodwen ne l'avait pas déjà prit dans ses appartements, l'enfant de Kathleen n'est plus là. Dans les appartements de la baronne, sa dame de compagnie tente de dissuader tout le monde de déranger Blodwen qui est "épuisée" après les péripéties de la journée. De toutes façon, l'enfant n'est pas là, mais elle détourne l'attention en disant que l'une des servantes était partie avec. Cette dernière est aux cuisines, mais elle ne sait rien, et pour cause...

Le soir, le comte invite de nouveau notre groupe a partager son repas avant leur départ. C'est là où l'on apprend que le bébé a disparu (dans les appartements de Blodwen), à moins que c'était déjà entendu dès le départ que la baronne le gardait. La dame de compagnie tient à rassurer tout le monde en disant que c'est bien Blodwen qui l'a prit.

En fonction de l'état d'excitation de vos joueurs, décalez les événements pour que

l'ouverture de la porte démoniaque se fasse avant que les joueurs l'en empêche.

S'ils ne se précipitent pas, laissez passer un peu de temps. Du temps pour que tout le monde puisse ressentir le froid de plus en plus pénétrant au sein du château. Un petit jet sous Awareness Sense * Reality awareness permet de détecter le moment de l'ouverture de la Porte, ainsi que la localisation. Il n'y a plus un instant à perdre, cela vient des appartements de la baronne !

Au cas où personnes n'est apte à détecter cela, 10min après l'ouverture, Meryl arrive toute essoufflée, signalant l'ouverture de la Porte !

La garde personnelle de la baronne oppose une faible résistance jusqu'à ce que le démon fasse entendre sa voix d'un hurlement de délivrance. Vous pouvez compter sur des soldats du comte en renfort contre le démon !

En fonction du moment, le démon vient d'apparaître, ou alors il discute avec la

baronne, finissant de la pervertir après l'avoir trompée.

En pénétrant dans la pièce, le démon accapare tout de suite l'attention. Les fluctuations d'images derrière lui sont encore le témoin de la présence de la Porte. La baronne est agenouillée au sol, la tête basse, une marque rouge fluorescente marquant son front. Au fond de la pièce, trois petits autels avec les corps des bébés sacrifiés.

Le démon, plissé sont regard haineux avant de passer à l'attaque dans un rugissement sauvage. Autant le dire tout de suite, les joueurs n'ont aucune chance de le vaincre par des armes conventionnelles. Une épée tueuse de démon peut aider, la magie également, mais il y a fort à parier que les lanceurs de sorts seront vite neutralisés.

La meilleure solution consiste encore à supprimer le lien du démon avec ce monde. Il faut tuer la baronne ! Faites discrètement remarquer aux joueurs qui possèdent quelques savoir en Démons (Lore Obscure * Demon/Devil) que la baronne pourrait être ce lien. Le mieux serait qu'ils y pensent eux même sans aide extérieure, mais bon... Laissez les souffrir un peu avec le démon dans le cas contraire.

Approcher la baronne ne se fera pas de façon simple, le démon sait qu'il a besoin d'elle et fait plus ou moins barrage de son corps. Aux joueurs de se débrouiller.

Même ceci réalisé, tuer la baronne de sang froid demandera beaucoup de courage. Celle-ci regardera en larme le joueur venant la tuer ! Implorant sa grâce, le suppliant de la laisser vivre, à moitié consciente de la réalité des choses. Même en cette instant elle est divinement belle, celle qui a payé au prix fort la jeunesse éternelle.

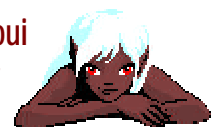
Il ne faudra pas que le joueur oublie de ne pas tourner le dos au démon, sans quoi... Par contre, le démon cesse toute lutte physique si l'un des joueurs menace la baronne. Il va essayer de l'attaquer mentalement, mais sans brusquerie, il sait que si la baronne meurt, il retourne sur son plan de réalité.

Vous voulez créer un joli cas de conscience ? Vous avez un paladin dans votre équipe ? A votre avis, il en pensera quoi de tuer froidement une femme innocente, trompée par une créature perverse ? Et son Dieu, il en pensera quoi lui ? Bonjour les points de corruption pour le statut divin (voir le Channeling Companion). Pourtant, c'est presque le seul moyen...

S'ils ont tué le démon, ce qui devrait quand même être très peu probable (mais on ne sait jamais...), ils n'ont pas sauvé la baronne pour autant, vieille qu'elle est d'un bon siècle grâce aux pouvoirs du démon. Elle hurlera de désespoir pendant qu'elle rattrapera toutes ses années de retard en accéléré. Elle finira le visage et le corps profondément ridés, rendant son dernier souffle les yeux en larmes.

Si le lien est rompu, le démon retourne alors sur son plan, dans un hurlement de frustration qui résonne longuement parmi les pierres du castel. La femme de la légende n'est plus devenue qu'une légende. Néanmoins, la mort a conservé la beauté de son visage intact, malgré la disparition du démon. Elle qui avait toujours eu la vieillesse comme phobie, la mort seule lui accordera encore la beauté.

Karim Aïssaoui
Site de l'Elfe Noir



Annexe A– Lettre au seigneur de Kolvank

Seigneur,

Nous avons bien entendu vos arguments et vos intentions. Notre conseil a également mûrement réfléchi aux conséquences que pouvaient impliquer notre décision.

Bien que cela n'en déplaît à une forte partie de nos gens, nous avons décidé de nous plier à vos ordres et ainsi éviter une guerre inutile et sans bénéfice aucun.

Nous vous livrerons le prisonnier sans conditions, autre que celle de ne pas lancer vos troupes à notre rencontre. Nous le garderons en attendant votre venue, mais hâtez-vous ! Je crains ne pouvoir contenir trop longtemps le grondement de certains chez nous.

Messire Ronthen, Baron de Lamark

Annexe B– PNJs

Démon – Race : Ordainer Raukamar

Ce démon est capable, dans une certaine mesure, de manipuler le temps à l'échelle des hommes. C'est ainsi qu'il a procédé pour donner son don de jeunesse éternelle à la baronne. Il agit en fait sur les ficelles du temps qui la concerne, mais cela ne peut se faire que sur un faible périmètre et de façon irréversible.

Ce n'est pas son seul don ! Il peut aussi se déplacer parmi les méandres temporels pour agir à sa guise. Les devins qui explorent le temps pour connaître l'histoire de certains événements, tels que le font les Grises, ont également ce pouvoir (de façon plus limité). Seulement, le démon est capable de détecter ce genre de tentatives. Actuellement, il ne veut pas que quiconque puisse découvrir ce qui se passe autour des femmes enceintes. La baronne, les bébés destinés au sacrifice pour son incarnation... Il veut garder tout cela secret et cela pendant les quelques heures encore nécessaires. Après, les gens pourront savoir, cela n'aura plus d'importance, son arrivé sur Paorn lui ouvre d'autres perspectives temporelles, d'autres voies à explorer ! En attendant, il protège le secret et élimine tout intrus qui cherche à le percer par des moyens divinatoires.

Niv. 24	PdC : 350	BO : LCI(3D) / Spells / Special	BD : 70	TA : 20	Base Mvt : 80 MMP : +10
Notes : Toutes les listes de sorts sont connues jusqu'au niveau 24. Voir les Creatures & Monsters (RMSS) pour plus de précisions sur ce type de démon. Ce Raukamar préfère l'élément du Froid, il est par conséquent entouré de vents gelés et disperse du froid autour de lui. Le Raukamar connaît les listes de bases du Seer, mais il est capable de bien plus ! Elles ne sont indiquées qu'à titre d'exemple...					
Points Pouvoir : 192					
Listes de sort : Mind Disease (Evil Mentalism) – Soul Destruction (Sorcerer) – Mind Attack (Mentalist)					
Open Lists Essence & Mentalism – Toutes les listes de base du Seer (Mentalism Companion)					

Gardes

Fighter – niv 5	PdC : 109	BO : 95 (sword / mace) BO : 93 (crossbow)	BD : 30	TA : 15	Base Mvt : 50 MMP : -45
RR Channeling : 21 RR Essence : 15 RR Mentalism : 18 RR Chan/Ess : 13 RR Chan/Ment : 15 RR Ess/Ment : 12 RR Poison : 18 RR Fear : 12	Compétences : Alertness 26% - Observation 50% - Sense ambush 35% - Tumbling evasion 15% - Stunned maneuver 25% - Disarming foe (armed) 45%				

Assassin au service de Blodwen

Rogue – niv 7	PdC : 95	BO : 92 (sword) BO : 75 (Dagger - thrown)	BD : 25	TA : 6	Base Mvt : 50 MMP : 0
RR Channeling : 21 RR Essence : 21 RR Mentalism : 21 RR Chan/Ess : 15 RR Chan/Ment : 15 RR Ess/Ment : 15 RR Poison : 24 RR Fear : 24	Compétences : Silent kill 60% - Ambush 65% (#9 ranks) – Stalking 52% - Hiding 72% -Alertness 54% - Preparing poisons 35% Power Points : 5 Liste : Cloaking (Open mentalism) #4 ranks				

Lieutenant

Fighter – niv 7	PdC : 125	BO : 115 (sword) BO : 115 (crossbow)	BD : 30	TA : 15	Base Mvt : 60 MMP : -45
RR Channeling : 28 RR Essence : 28 RR Mentalism : 25 RR Chan/Ess : 18 RR Chan/Ment : 15 RR Ess/Ment : 15 RR Poison : 34 RR Fear : 42	Compétences : Alertness 34% - Observation 62% - Sense ambush 48% - Tumbling evasion 25% - Stunned maneuver 42% - Disarming foe (armed) 57% - Two weapon fighting 80% - Leadership 55%				

Hommes de Dermot Fahirin

Rogues – niv 3	PdC : 65	BO : 69 (Sword) BO : 50 (Bow)	BD : 20	TA : 5/6	Base Mvt : 50 MMP : -10
RR Channeling : 5 RR Essence : 5 RR Mentalism : 15 RR Chan/Ess : 10 RR Chan/Ment : 10 RR Ess/Ment : 10 RR Poison : 12 RR Fear : 3	Compétences : Silent kill 24% - Ambush 37% (#5 ranks) – Stalking 38% - Hiding 50% -Alertness 45% - Sense ambush 12%				

Annexe C– Chronogramme des événements

Evénements	Condition	Chronogrammes									
		J-1	J0			J+1			J+2		
		soir	matin	ap-midi	soir	matin	ap-midi	soir	matin	ap-midi	soir
Mort de 4 jeunes prêtresses au temple		■									
Enquête au temple			■	■							
Cérémonie funéraire					■						
Dîner avec le comte	Si lettre donnée au comte				■						
Décès au 4eme village - Retour d'un des hommes de la baronne							■				
Filature	Si les PJ étaient présent						■				
Infiltration dans les appartements de la baronne	Si filature précédente réussie						■	■			
Rituel de divination au temple (découverte du démon ?)								■			
Départ de la dernière femme enceinte (6eme village)						■					
Arrivée (discrète) de la dernière femme enceinte à Solval								■			
Filature ?								■			
Capture par le baronnet	Si lettre donnée au comte								■	■	
Accouchements									■	■	
Enlèvement des bébés - Invocation - Final											■

Copyright Iron Crown Enterprise pour les images (sauf mention contraire).

Rolemaster, JRTM et Shadow World sont des marques déposées par ICE et Hexagonal pour la France.

Paorn est un monde développé par le magazine Casus Belli. Le logo de Paorn est propriété de Casus Belli.

Les illustrations ici présentes ont été reproduites grâce à l'aimable autorisation de leurs propriétaires et dans le cadre du Site de l'Elfe Noir (SDEN).