



Le secret des Orialis (Scénario)

mercredi 14 avril 2004, par [Nemesis](#)

Préambule

Un château accueillant de Kerahn où règne une hospitalité tombant à point nommé. Mais même les gens les plus amicaux ont parfois un passé lourd à porter qui ronge leur Flamme...

Une arme extraordinaire dans les sous-sols du château... liée à un Cendre... Mais les abîmes de l'oubli ont tout emporté... ou presque... Et quand le joyau faisant la fierté des Orialis est dérobé, le Cendre se réveille, les crimes commencent... Seule la destruction de l'épée détruira le Cendre, un aïeul de la famille Orialis n'ayant pas reçu le sacrement du bûcher funéraire, un ancien héros qui reste attaché par le Néant à son arme... L'épée est puissante mais sans aucun effet contre son légitime propriétaire... Les autres armes ne lui font que peu de dommages qu'il régénère comme d'habitude... Pour détruire cette arme, il faut frapper le joyau avec cette arme... Or il a été dérobé... un problème bien épineux...

qu'elle était vraie, Arcelan décida de faire pression sur Perk dont il détenait un souvenir de famille. En effet, le père de Perk serait mort en fuyant comme un lâche dans une bataille (ce qui est faux, il a empêché avec sa vie un assassin d'intercepter l'empereur mais seul le duc Arcelan le sait). Il lui a donc demandé de dérober le joyau « le Cœur des Orialis » (un gros saphir taillé en forme de flammèche) et de le lui remettre. Le groupe de bandit dans les bois est montré du doigt, certains montrent aussi la troupe de chanteurs de rêves. Perk quant à lui, exhorte à ne pas juger trop hâtivement. Le Cendre anciennement duc Cérénove se réveille du fond des entrailles du souterrain sans que personne ne le sache, sans que personne ne soit au courant... Les secrets ont été égarés, disparus des cœurs et des mémoires... Seuls les livres en conservent la trace.

Souterrain

Avidité

Le Duc Arcelan pense que son premier devoir envers le royaume est de devenir puissant, suffisamment pour veiller sur lui. D'ailleurs Slad, son conseiller, le lui répète très souvent, cela doit donc être vrai... Les Arcelan veulent donc s'approprier le territoire des Orialis mais sans faire inutilement couler le sang des siens. Lorsque Slad lui a montré cette vieille légende en lui indiquant vivement

Le souterrain est empli de créatures qui infestent la terre comme une infection dans une plaie purulente. Heureusement que la Flamme des Orialis se situe proche de la surface et que les créatures inquiétantes ne se réveilleront qu'une lunaison après le duc Cérénove. Dans les méandres obscures d'un réseau de tunnels semblant être formés d'anneaux de pierre juxtaposés, des cavités apparaissent, absorbant le peu de lumière que les PJs peuvent fournir, la réduisant à un mince halo. Des bruits étranges résonnent un peu partout. Les



stalactites frémissent tandis que les stalagmites peu prononcés semblent recouvert d'un liquide poisseux corrosif. Une cavité pourtant est emplie de lumière. Vaste et taillée de main d'homme, des série concentrique de fines colonnes de pierre se rapprochent du point central. Au centre, un autel finement sculpté de figures de batailles se dresse. Sur celui ci repose une pâle jeune femme. Au-dessus d'elle, la Flamme des Orialis flotte étincelante. La jeune femme semble vivante car sa respiration est lente mais présente. Sa bouche est légèrement entrouverte. Pourtant, son état semble se dégrader, les PJs seraient prêts à le jurer. Lorsque les PJs se rapprochent, des lettres de feu s'inscrivent au sol devant eux dans une langue ancienne (au pire dites leur que la partie suivante du message est tout ce qu'ils arrivent à déchiffrer).

- « Pour qu'une vie puisse être sauvée,
- Dans ce but c'est le sang qui doit couler.
- Mais ce sera une vie pour une vie,
- Car pour l'honneur, point n'est trop grand le prix. »

- Si les PJs s'avisent de prendre l'épée, ils sont brûlés jusqu'à l'inconscience.
- Si un PJ fait couler son sang dans la bouche de la jeune femme pour tenter de la sauver, son sang s'écoule rapidement et chaque tour il prend une blessure jusqu'à l'inconscience... A ce moment, la Flamme des Orialis rejoint seule sa main et le guérit intégralement de par une énergie bienfaisante tandis que la salle redevient une cavité vide, éclairée par l'arme que tient le PJ. A ce moment, les créatures de l'ombre surgissent et les pourchassent. Une course poursuite effrénée devrait s'engager pour atteindre in extremis la sortie.

de traces... ce n'est pas comme si rien ne s'était produit mais il y a un vide de traces).

Chanteurs

Les chanteurs de rêves campent en dehors du village et n'ont pas eu de mort à déplorer. Ils sont plutôt hostile à toute tentative de fouiner chez eux. Pourtant, ils semblent préoccupés mais les PJs n'obtiendront qu'un « sombre est la voie des rêves aujourd'hui... » et peut être quelques regards de défi. S'ils se montrent sympathique, qu'il creusent un peu et qu'ils rament par ailleurs ils trouveront un chanteur de rêve qui est allé au villages il y a quelques jours (avant le vol) et qui a décelé une nervosité excessive chez l'ecuyer...

Brigands

Les brigands sont carrément hostiles et, si les PJs les traquent, soit les brigands les verront et ce sera la confrontation, soit ils arriveront à être discret ou à détourner l'attention pour finalement rentrer bredouille.

Meurtres

Chaque jour après le vol du Cœur des Orialis, une personne sera assassiné dans le château ou le village et peu de traces restent de ces crimes (à part magiquement peut être, comme une absence

Questions

C'est en interrogeant les gens du château qu'ils trouveront certainement la solution. En effet, Perk est très peu sûr de lui. De plus, si on lui demande son avis sur telle ou telle personne, on remarque vraiment qu'il souhaite que celle ci n'ait pas d'ennui

et fait remarquer qu'on ne doit pas juger trop hâtivement... Si on le provoque ou qu'on l'intimide, il craque. Mais il ressort clairement que l'honneur de son père est ce qui lui importe le plus (oui on est à Kerahn). Il veut bien collaborer de n'importe quelle façon si on lui évite le déshonneur.

Pourtant, si les PJs savent qui a le joyau et que la corrélation avec les meurtres peut être faite, personne ne sait pourquoi avant de consulter la bibliothèque. Eventuellement, un meurtre dans cette dernière peut ajouter à la tension surtout si les PJs sont présent mais n'ont pas pu voir le coupable. Ils découvrent finalement l'histoire d'un ancêtre qui n'a pas pu recevoir le bûcher funéraire et qui s'est relevé, lié à jamais à l'arme avec laquelle il a pourfendu les Déchus (ndlr : par le Néant, triste ironie non ? Devenue une créature de ce qu'il combattait, il est à jamais lié à une formidable arme qu'il ne peut toucher et pour combattre ceux qu'il a défendu à tous prix...). Lorsque qu'un Drame s'est produit (ndlr : le réveil du Cendre), il a été mis en sommeil par le Cœur des Orialis. Il est dit que : « **Aujourd'hui l'acier transperce le cœur mais les siècles érodent l'acier et non le cœur dont la flamme brisera l'acier.** » (ndlr : Pour vaincre le Cendre, il faut frapper le Cœur des Orialis avec la Flamme des Orialis ce qui brisera l'épée sans affecter le joyau).

Récupération

Reste à récupérer le joyau. Aux PJs de voir. On peut assaillir les Arcelans mais il faut un plan excellent. Les forces sont équivalentes mais les Arcelans ont l'avantage du terrain et Slad est un prêtre de l'Orbe. On peut jouer à mission impossible et le dérober. On peut passer un accord avec Arcelan en vendant les Orialis ou après avoir démasqué Slad (difficile, son appartenance à la Flamme Noire est bien masquée).

Ceci devrait permettre de bien mettre l'intrigue en place.

Personnages

- Duc Archibald Orialis (sympathique mais bourru et parfois ferme dans ses décisions)
- Duchesse Loreena Orialis (jeune, belle, capricieuse mais il est difficile de lui en vouloir car elle a un bon fond. Pourtant on peut facilement sentir que c'est elle l'ombre derrière le trône)
- Ecuyer Perk (vaillant et très porté sur l'honneur, il a pourtant du mal avec les contacts sociaux)
- Cendre/Duc Cérénove (Puissant selon les normes humaines, son habileté au combat est exceptionnelle (D12+2, rapière parade 12, double attaque sans malus, rapide et sang froid amélioré), sa force est monstrueuse (D12+5), sa résistance aux dommages surnaturelle (14) et sa régénération très rapide. Il ne ressent pas la peur mais la provoque. Il est considéré comme un mort-vivant et bénéficie donc de +2 pour se reprendre lorsqu'il est secoué, ne souffre pas de dommages supplémentaires pour des dommages localisés, ne reçoit que la moitié des dommages par attaques perforantes, ne souffre pas des poisons ni des malus de blessures. Il peut de plus utiliser des sorts (à vous de voir) sans coût de point de Flamme. Mais le but n'est pas de faire en sorte que les PJs le rencontre, plutôt de vous préciser que c'est un Cendre. Et même un Cendre peu puissant comme celui ci n'est pas un adversaire à prendre à la légère.)
- Capitaine des gardes Imoran (Jeune, vif et bien décidé à ce que tout rentre dans l'ordre rapidement, quitte à causer d'autres troubles, à manquer de tact ou à fourrer son nez là où il ne faut pas. Ce sera peut être une des victimes.)
- Femmes de chambre (victimes potentielles également, elles vaquent humblement à leurs occupations mais semblent nerveuses lorsque les



meurtres commencent)

- Cuisinière Heeta (forte en gueule, maîtresse de son domaine (cuisine), elle risque également de disparaître)

- Enfants des rues (ils sont au courant des rumeurs qui circulent et de ceux des leurs qui ont disparus ou d'un homme étrange se baladant du côté de la cour d'entraînement des écuyers.)

- Duc Arcelan (avide, contestataire vis à vis de l'empereur mais manipulé par Slad)

- Slad (Prêtre de l'Orbe, même s'il en est à un stade basique, il a néanmoins accès à pas mal de pouvoirs et à une réserve d'énergie bien garnie.)

- La Flamme des Orialis. Étonnamment c'est une rapière. Elle a une conscience propre et n'entrera en action que lorsque son porteur l'utilisera contre quelqu'un qu'elle jugera sans honneur ou mauvais. Si un tel homme la touche, il subira une blessure par tour de brûlure de Flamme (attention donc à vos actes). Une fois par Aube, la lame se charge d'une énergie bienfaisante qui peut à tout moment de la journée régénérer intégralement son porteur. Si ce qu'affronte le porteur est compris dans le sens des ennemis de la lame, elle utilisera 5 points de Flamme de son porteur pour s'embraser. Cela causera un effet de peur vis à vis de ces cibles et ses dommages passeront de For+2 à For+4 alors que c'est la lame qui guidera la main, ajoutant 4 au jet de maniement pour le reste du combat.