

Le carillon brisé

Un scénario pour Tsaliar par Benjamin Schwarz et Cabos

La priorité doit être donnée aux guardians de l'Ordre mineur de la Mémoire, et aux patriarches ultimalistes. Le scénario exclut les patriarches pluralistes des trois Sphères, et toute relation négative aux ultimalistes (fonction de votre Possible).

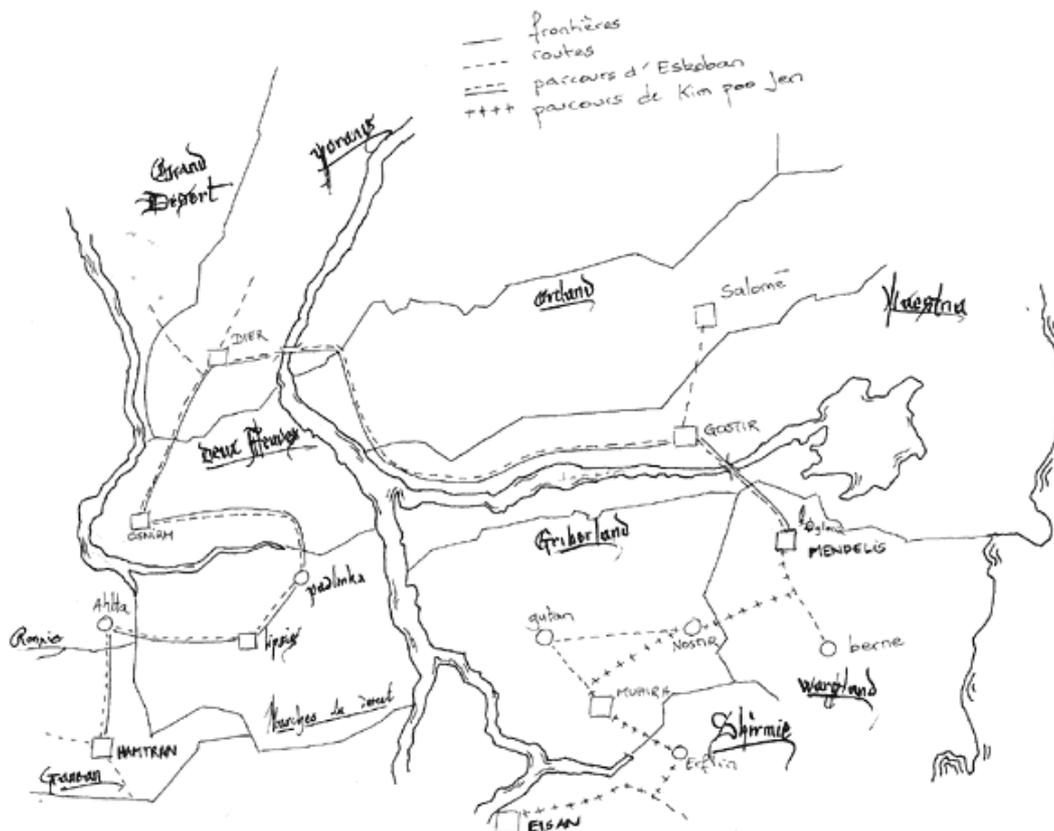
La convocation de cette compagnie part de Padlanka le 30^{ème} jour de l'Ours de l'An 674. Cependant, le lieu de réunion est fixé à Hamtran, auprès du chef Ralf Agornis. Faites le calcul approximatif des délais nécessaires à chacun. Ce scénario illustre parfaitement les difficultés que les initiés ont à réagir face à certains événements, à cause des distances qui les séparent.

La compagnie est amenée à enquêter sur la disparition inexplicable d'un initié guardian. Mais cette enquête risque de les mener bien plus loin que prévu. Au-delà de la mort de celui qu'ils cherchent les membres de la compagnie seront amenés à retrouver la trace d'un objet magique que tous croyaient disparu. Mais au-delà de tout, ils seront amenés à sentir la puissance corruptrice que suscite l'initiation, et jusqu'où certains peuvent aller pour faire partie de la puissante Société des Initiés. Quelles seront alors leurs décisions ? Sauront-ils comprendre la leçon des cloches ?

INTRODUCTION

À Mendelis, au tout début de l'Ère du Refuge, se dressait le grand Temple de l'Ultime, connu aujourd'hui sous le nom de Sanctuaire de l'Ultime. À cette époque, ce temple avait une intense activité religieuse, et toute la région

était sous le contrôle des ultimalistes. Il abritait six cloches magiques offertes aux patriarches par le Messie Thobias en personne (enfin, d'après ce qu'ils affirmaient !) et dont le pouvoir était immense. L'Histoire fit perdre le contrôle du Temple de l'Ultime aux patriarches, au





bénéfice des guardians qui le rebaptisèrent Sanctuaire de l'Ultime. Cette passation de pouvoir fut un arrangement volontaire du grand maître des ultimalistes, l'archevêque Tilburs, pour des raisons encore obscures à ce jour (quasiment plus aucun initié actuel ne connaît le fond de cette histoire). Une fois les engagements pris, les ultimalistes décidèrent de cacher les cloches dans les alentours, afin qu'elles ne soient pas utilisées dans des buts impies. Persuadé qu'un jour des Patriarches reviendraient à Mendelis reprendre le contrôle du Temple de l'Ultime, Tilburs laissa les cloches dans leurs cachettes. À sa mort, le Sanctuaire de Mendelis était toujours occupé par les guardians, et il allait le rester jusqu'à nos jours...

Des siècles après leur dissimulation, plusieurs de ces cloches furent retrouvées. Leur pouvoir avait été oublié depuis longtemps, et seule leur matière attira la convoitise, car ces cloches étaient faites d'or. Aussi furent-elles invariablement fondues.

Il y a quelques temps, le guardian historien Ralf Agornis, à Hamtran, retrouva des documents parlant des premiers siècles de la colonisation du Wargland (l'état dont Mendelis est la capitale). Ces documents, on ne peut plus sérieux mentionnaient les « six cloches divines ». En les rapprochant d'autres documents relatant—d'antiques témoignages, ainsi que de contes et légendes de la région il finit par se convaincre de l'existence de ces puissants artefacts et émit même quelques hypothèses sur la cachette d'une de ces cloches. Peut-être l'objet y était-il encore ? Il manda un jeune servant, Eskoban, pour qu'il se rende à Padlanka, fief actuel des ultimalistes. Là-bas, ce servant proposa aux religieux de les aider à retrouver cet objet sacré, en échange de quoi, les patriarches ouvriraient les portes de leurs archives aux guardians historiens. Un tel volume d'informations jamais traitées était un trésor autrement plus alléchant pour Ralf Agornis que toutes les cloches du monde, fussent-elles magiques ou en or massif !

Les ultimalistes ne crurent pas vraiment à cette histoire. Que des cloches données par le Messie en personne à leur culte aient pu être oubliées ne leur paraissait guère crédible. Mais dans le même temps, ils reconnaissaient que l'Histoire de l'Ère du Refuge n'était pas une science parfaite, et que leur premier archevêque de cette Ère était connu pour son goût du mystère.

Même si ces cloches n'existaient pas, l'affaire méritait bien d'être vérifiée.

Les ultimalistes acceptèrent donc le marché. Si le jeune guardian leur ramenait la preuve de l'existence de cette cloche, et de sa nature divine, alors ils accéderaient à sa demande, tout en précisant bien qu'ils se réserveraient un droit de regard et de veto sur les écrits qui pourraient en naître !

Le guardian partit donc en quête de l'objet, mais en route, il disparut. Les ultimalistes furent alertés par cette disparition soudaine. Si cette histoire ne reposait sur rien, pourquoi le jeune guardian avait-il ainsi disparu ? Et si, finalement, quelque chose d'important était en jeu ? Décision fut donc prise de convoquer une compagnie afin d'enquêter sur cette affaire.

◆ Des cloches – origines

Loin d'avoir été conçues par le Messie, les cloches sont l'œuvre de l'archimage Quaris, ultimaliste fervent. Il fit don de ces cloches à son culte, ce qui souleva une vague de protestations muettes de la part des autres ordres religieux, mais après tout, tel était son droit le plus strict. De tailles diverses, ces cloches étaient composées d'acier d'excellente facture et recouvertes d'une épaisse couche d'or enchanté. Cette couche magique leur donnait la propriété de raffermir la foi des fidèles qui en entendaient le son. En outre, trois de ces cloches possédaient des propriétés plus spectaculaires encore et n'étaient que peu utilisées. Concrètement, tout croyant en l'Ultime qui entend le son d'une de ces cloches bénéficie d'un bonus de 1 à toutes ses actions pendant 24 heures. Les incroyants (athées) sont eux affligés de doutes et voient leurs actions passer à -1. Quant aux pluralistes, ils sont châtiés et prennent un malus de 2 à toutes leurs actions sur la même période. Quand on sait qu'il y avait potentiellement 6 cloches prêtes à sonner à Mendelis on imagine le pouvoir défensif et offensif que celles-ci représentaient. Cela eut deux conséquences : de nombreux croyants ultimalistes vinrent s'installer en ville, et dans le même temps, leur prospérité attira également beaucoup plus de personnes encore, dont beaucoup d'athées. Ces gens-là prirent l'habitude de se boucher les oreilles en parlant fort aux heures de sonnerie des cloches ! Cette frange de la population, non ultimaliste, ressentait un vif agacement face à cette situation, mais tant que Tilburs fut maître de la



cité, nul ne songea à s'en plaindre ouvertement ! Cependant, quand l'arpenteur Worig se rendit à Mendelis pour tenter d'y prendre le pouvoir, il trouva cette même partie de la population tout à fait prête à l'épauler.

Les six Divines Cloches (connues à l'époque sous le nom de Carillon Divin) sont les suivantes :

- **Matine, Médiane et Nocta** qui sonnaient quotidiennement. Une le matin, l'autre à midi, la dernière le soir. Quand Worig arriva en ville, Tilburs se résolut à ne plus faire sonner que Matine, afin d'éviter d'ajouter de l'eau au moulin des mécontents et de grossir ainsi les rangs de l'arpenteur !
- **Lunea** permettait de plonger les environs proches dans le jour ou dans les ténèbres selon le désir du sonneur ! Une sorte de brume s'échappait de la cloche, couvrant en dix minutes à peine, une zone de un kilomètre carré ! Cette brume pouvait absorber la lumière (la nuit en plein jour) ou la diffuser (le jour en pleine nuit). L'effet de la cloche était choisi par le sonneur, et l'intensité du phénomène dépendait du temps et de la fréquence avec laquelle la cloche était activée. L'effet durait tant que la cloche sonnait.
- **Apéa** permettait d'appeler ou de congédier les nuages suivant le désir du sonneur. Tant que la cloche sonnait, les nuages continuaient de s'écarter ou de se concentrer au-dessus du clocher, la pluie ne tardant pas à en résulter.
- **Gloria** permettait à un archevêque de ressusciter les cent personnes les plus croyantes mortes au cours de la dernière heure ou bien de tuer les cent personnes les moins croyantes. Pour la résurrection, la cloche n'offrait pas de guérison. C'est-à-dire qu'un individu mort de vieillesse ou de maladie décédait à nouveau quelques temps plus tard si rien n'était fait pour le guérir. Cette cloche ne pouvait sonner qu'une fois par jour (sans interruption) après quoi elle sonnait comme une cloche fêlée. Cependant, on pouvait continuer de la faire sonner à condition de ne pas s'interrompre. De cette façon, on pouvait ainsi maintenir en vie un individu le temps de soigner son mal.

À noter que seul un véritable croyant pouvait utiliser les pouvoirs spécifiques des cloches majeures. Ces effets étaient circonscrits à la portée du son des cloches, jusqu'à un maximum de 20 kilomètres.

À l'heure de l'établissement de la liste des 200 de Tsaliar, le Carillon Divin aura déjà disparu, et n'y sera jamais répertorié.

◆ Des cloches – destin

Matine et Nocta furent secrètement installées dans les clochers de Berne et de Norsinar (au Griberland). Après le départ des ultimalistes de Mendelis, les petits temples des alentours perdirent de leur influence, et certains se livrèrent même à d'incroyables audaces. L'or de Matine attira la convoitise de malfrats de Berne, et, neutralisant le pauvre frère qui s'occupait du petit temple local, ces derniers s'emparèrent de la cloche, pour aussitôt la faire fondre. Apprenant le sacrilège, le frère du temple de Norsinar voulut mettre Nocta à l'abri dans les collines, mais durant le voyage, des voleurs bien informés eurent tôt fait de s'en emparer.

Médiane fût installée dans un monastère des collines loin des grandes concentrations de population et recouverte d'une épaisse patine de bronze. Durant la Guerre des Champions, le monastère fut détruit par une faction quelconque, et nul ne sait ce qu'est devenue la cloche.

Gloria fût enveloppée et ensevelie par dix fidèles dont un patriarche, au pied d'un rocher appelé « le Doigt de l'Ultime » non loin de Médiane. Les neuf hommes décédèrent sans jamais révéler leur secret. Quant au patriarche, il fit inscrire un sonnet dans un trône de pierre afin de permettre à un de ses successeurs de retrouver l'emplacement de la cloche. Au fil du temps, le secret du trône se perdit, et le trône lui même fût déplacé sans plus de considération dans un autre monastère ultimaliste. Comble du hasard ou déclin de la religion dans cette région ? Ce monastère n'était autre que celui où était cachée Médiane.

Apéa fut repérée par des pluralistes alors que les ultimalistes cherchaient à l'évacuer sur la Maestria. S'associant à des brigands peu scrupuleux, ils s'emparèrent de la cloche, et en firent des lingots (les brigands pour l'or, les patriarches pour le plaisir de la savoir détruite). Sans qu'on en ait la moindre preuve, il semble



très probable qu'il s'agissait de pluralistes issus de la Sphère de la Sainte Terreur.

Lunea fut emmenée dans les montagnes qui surplombent Mendelis. Mais lors de son transfert, le chariot sur lequel elle était posée fut entraîné dans une forte pente, et elle disparut dans le noir d'un profond ravin. Chacun s'accorda à la dire broyée par la chute, peu désireux d'aller vérifier !

◆ L'intrigue

Ce que Ralf Agornis a retrouvé dans ses documents, c'est la trace de Médiane et de Gloria. Les indications sur Gloria sont très floues, mais celles sur Médiane pourraient permettre de situer l'antique monastère.

Quand Eskoban se rend à Padlanka pour négocier avec les ultimalistes, il est donc mis en contact avec l'enseignant Merên Tahâr. Celui-ci n'est pas un initié, c'est un instruit garant de la pérennité des chants de l'Ultime, et qui enseigne aux étudiants de la foi. Certains, parmi ces étudiants, deviendront des initiés. D'autres seront à leur tour des instruits destinés à devenir des enseignants. Un petit nombre, les moins doués, restera au service du temple, affecté à des fonctions subalternes.

Parmi les étudiants du moment, un dénommé Klavian compte bien ne pas faire partie de ces déshérités. Spécialisé dans l'étude des archives ultimalistes et entre autres dans les contes et légendes, il a lui aussi retrouvé des bribes de références aux cloches. Suffisamment pour être troublé par la relative vraisemblance de leur existence mais pas assez ni pour y croire vraiment ni pour les localiser. De ce fait, il n'en a jamais parlé, par peur du ridicule (qui le condamnerait à un destin pitoyable !).

Face aux propos d'Eskoban, Merên Tahâr se retourne tout naturellement vers Klavian pour lui demander s'il a déjà entendu parler de ces cloches. Klavian est alors totalement pris au dépourvu ! S'il avoue croire en l'existence de ces foutues cloches, on lui demandera pourquoi il n'en a jamais parlé, et sa prudence se retournera contre lui ! En outre, ce serait avouer son incompetence en matière de culte face à un guardian. Intolérable ! Instinctivement, il répond donc que non, il n'en a jamais entendu parler ! Merên Tahâr n'a

aucune raison de douter de cette réponse, et l'affaire suit son cours. Au final, Eskoban prend la route vers Mendelis, avec la bénédiction dubitative de l'archevêque.

Depuis ce jour, Klavian n'a plus retrouvé le repos. Que faire ? Si ce maudit guardian retrouve une de ces cloches, alors Klavian sera ridicule, et sans doute, jamais initié (il s'en persuade du moins !). Au final, Klavian décide qu'il lui faut intercepter le guardian. Soit pour faire en sorte que la cloche ne soit jamais retrouvée, soit pour la retrouver officiellement à sa place ! Il sera alors facile de prétendre que l'historien, attiré par la promesse de l'or, voulait fondre la cloche ! La première solution sera la plus facile, mais la deuxième la plus bénéfique pour sa carrière. On verra bien sur place. Prétendant une mauvaise nouvelle au sein de sa famille, Klavian sollicite un congé. Étant un bon élément, il l'obtient aisément. Aussitôt, il se lance à la poursuite du guardian.

Il le rattrape aux portes du Wargland, après avoir chevauché de jour comme de nuit, et changé plusieurs fois de monture. Eskoban est bien étonné de voir arriver ce patriarche envoyé par Krilar pour l'épauler (c'est ainsi qu'il se présente), hirsute, sale et essoufflé ! Klavian affirme que l'archevêque s'est ravisé de le laisser partir ainsi, sans assistance, et qu'il a été mandé pour le soutenir dans ses recherches. Malheureusement, suite à divers incidents de route, il n'a pas pu le rejoindre avant. Klavian étant un expert en diplomatie et relations publiques, il ne tarde pas à endormir la méfiance du jeune guardian. L'histoire est plausible, après tout. Malin, Klavian n'oubliera pas de dire à Eskoban que tous ses messages devront maintenant passer par lui, pour qu'il les authentifie !

Une fois à Mendelis, Eskoban se met aussitôt en quête de l'emplacement du monastère antique. Pour cela, il s'adresse en priorité aux vieux, porteurs de légendes, et aux bergers, qui auraient pu apercevoir des ruines. Klavian, prétextant être fatigué, reste dans une modeste auberge en périphérie de la ville. Le soir venu, il se rend dans les bas quartiers pour enrôler deux mercenaires, Lavinia et Ermion. Ce sont deux instruits motivés par l'argent. Comme Klavian n'en dispose pas de beaucoup, il leur promet celui de la cloche, qui les rendra fabuleusement riches ! Sa stratégie est donc arrêtée : faire



liquider Eskoban, détruire la cloche pour payer les deux mercenaires, et rentrer aussitôt à Padlanka comme si de rien n'était. Plus personne n'entendrait parler du guardian, et on croirait encore à une chimère !

Convaincus par le volume d'or promis par Klavian, et se méfiant des éventuels pouvoirs d'Eskoban, Lavinia et Ermion embauchent un groupe de mandrins, et commettent l'erreur d'en aviser Klavian, qui voit là l'occasion de rajouter un détail à son plan : l'élimination des deux seules personnes pouvant le compromettre !

Au bout d'une décade, Eskoban finit par retrouver Médiane, activement aidé par Klavian, qui connaît quelques indications supplémentaires et qui a maintenant tout intérêt à ce que cette histoire aille vite, pour ne pas être absent trop longtemps de Padlanka. Aidé par quelques gros bras embauchés en ville, Eskoban part récupérer Médiane dans les ruines. Klavian prétend rester en ville pour préparer le convoi de retour vers Padlanka. En réalité, il prévient Lavinia et Ermion qu'il est temps d'agir. Et puis, discrètement, il prévient le chef des mandrins de la nature du trésor d'Eskoban, ce que Lavinia et Ermion s'étaient bien gardés de faire, et lui suggère de se débarrasser des deux mercenaires durant l'attaque ! Ainsi, affirme-t-il, cela fera deux parts de moins ! En échange, il prétend vouloir une part égale à celle du chef, et lui donne rendez-vous dans un endroit discret. En réalité, il se moque de cet or (ne vit-on pas mieux comme Initié que comme bourgeois ?). Mais il lui faut une histoire crédible afin que les mandrins croient à sa volonté de trahir les deux mercenaires.

Eskoban et ses gaillards sont taillés en pièces par Lavinia, Ermion et leur troupe. Suite à quoi, conformément au plan, les malfrats s'en prennent à leurs commanditaires. Ermion se défend comme un diable, occasionnant une résistance non prévue par les malfrats qui y perdent quelques hommes. Klavian a « oublié » de les prévenir de la force de cet individu. Il est finalement assommé puis assassiné, Lavinia, quant à elle, est égorgée. Le chef des mandrins envoie des hommes au rendez-vous de Klavian dans la ferme intention de le tuer également, mais il n'y trouve qu'un message : « Eskoban était un initié. Faites-vous oublier ! » Pris de panique, les malfrats décident de faire fondre rapidement la cloche. Pour cela, ils doivent rejoindre un forgeron isolé, habitué à traiter avec des bandits, mais habitant à près de trois jours de Mendelis. De plus, en souvenir de leur lutte contre Ermion, outre deux morts, ils ont un blessé sérieux. Enfin, la charrette utilisée par Eskoban a versé dans l'assaut, et une roue s'est rompue.

Ils commencent donc par aller voler une charrette dans une ferme des alentours. Puis, recouvrant la cloche de toiles et de peaux, ils retournent en ville, séjournent brièvement dans une auberge pour y faire soigner leur blessé, et prennent ensuite la direction du forgeron arrangeant. Là-bas, ils fondent la cloche, et se partagent le butin.

Pendant ce temps, Klavian est revenu à bride abattue à Padlanka, où il affirme que sa famille va mieux, que l'alerte était exagérée, et où il reprend paisiblement ses fonctions, pouvant continuer d'espérer être initié un jour...

Le scénario

DU COTE DES GUARDIANS

◆ Eskoban

Eskoban était un humain d'environ 28 ans toujours bien habillé dans des étoffes simples et généralement de couleur rouge. D'une corpulence moyenne il présentait un visage rasé de près et des cheveux noirs. Toujours de bonne humeur, son visage était généralement

ouvert et souriant. Eskoban n'était pas intéressé par le beau sexe, sa seule expérience dans ce domaine s'étant révélée catastrophique. Il était en fait plus porté vers le sexe masculin. Toute personne qui aura eu affaire à lui emploiera facilement les qualificatifs « charmant » ou « prévenant » pour le décrire.



Eskoban est le dernier rejeton d'une riche famille d'Espérant. Ayant fui les combats au début de la guerre, ses parents étaient morts en exode, laissant leur jeune fils à la tête d'une fortune colossale, sous forme de bijoux et de lingots soigneusement dissimulés. Durant la guerre, le jeune Eskoban rencontra le fameux Esmynos et lui proposa de gérer l'ensemble de sa fortune. En échange de quoi, il demandait une introduction auprès de l'Ordre de la Mémoire, et de pouvoir assumer une vie matériellement paisible. Esmynos accepta, et au lendemain de la guerre, quand Ralf Agornis établit officiellement son Ordre à Hamtran, il acheta une somptueuse demeure à Eskoban, et l'installa confortablement. Régulièrement, Esmynos lui rend visite, pour parler histoire et archéologie, et à l'occasion, lui paye à prix d'or poteries, sculptures anciennes en excellent état, et toutes sortes de livres.

Eskoban était pour Ralf Agornis un parfait initié de succession. À la différence de jeunes gens plus impétueux et impatients de renommée ou d'aventure, Eskoban grandirait patiemment dans la connaissance de l'Histoire de Tsaliar. Pour un jour, paisiblement, prendre sa relève et poursuivre cette œuvre ingrate mais tellement nécessaire de collecte et de décortilage des informations diverses reçues par l'Ordre au fil du temps.

Leur différence de niveau de vie ne l'a jamais gêné. D'abord, Eskoban était très discret sur ce sujet, et ensuite, il n'a jamais caché à Agornis qu'il lui suffirait de le vouloir, pour qu'aussitôt il le fasse jouir de sa confortable demeure. Pour l'instant, Agornis préfère rester dans sa vieille auberge, même s'il apprécie de se rendre dans la luxueuse demeure de son disciple afin d'y goûter les joies de conversations fort érudites. Sur ses vieux jours, quand il ne sera plus en état de s'occuper de l'auberge, alors là, peut-être...

En attendant, Agornis craint sincèrement qu'il ne soit arrivé quelque chose à Eskoban, et il pleurerait chaudement l'annonce de son décès. À ce stade, il se reproche de lui avoir confié ce travail, se disant qu'il n'était sans doute pas encore prêt pour cela.

Il est parti pour Padlanka au début le **1er jour du Chat de l'An 673** (*changez cette date si elle ne vous convient pas, et décalez d'autant les suivantes*). Une missive de sa part indique qu'il a atteint Padlanka aux alentours du **18ème jour du Chat de l'An**

673, et qu'il y commence les tractations, avec bon espoir d'aboutir.

Depuis, aucune nouvelle.

Le **18ème jour de l'Ours 674**, une missive arrivait de Padlanka. Signée Padéorn Krilar elle disait que le jeune guardian avait régulièrement signalé sa progression, jusqu'à son arrivée au Wargland. Il devait envoyer un message aux alentours du **début du mois de l'Aigle 673**, date probable de son arrivée aux portes de ce territoire, mais rien n'est venu. Krilar demande si Eskoban est rentré à Hamtran, et si c'est le cas, pourquoi n'a-t-il pas jugé bon de le faire savoir ?

Agornis lui répond le jour même qu'Eskoban n'est jamais revenu, qu'il n'est vraiment pas dans sa nature de faire des escapades sauvages, qu'il est vraiment très inquiet, et qu'il apprécierait grandement que l'archevêque, avec son autorité sur la Terre du Refuge, commandite un enquête sur le devenir de son jeune servant.

Pour ce qui est des motifs de son voyage, Agornis répond qu'Eskoban a tout emporté chez lui pour étudier les documents en question. Il sait juste qu'il s'agit du Carillon Divin de Quaris, un archimage du 1er siècle du Refuge, lié aux ultimalistes et au Sanctuaire de Mendelis, d'autre part il semblerait que certains témoignages parlaient de deux cloches qui pourraient encore être cachées dans les alentours de Mendelis.

Agornis est parfaitement au courant des liens qui existent entre Eskoban et Esmynos.

◆ La demeure d'Eskoban

La demeure d'Eskoban est une bâtisse de pierre en plein centre ville. Comprenant de nombreuses pièces dont beaucoup sont inoccupées, elle s'étend sur 100 mètres carrés de surface au sol et sur trois étages. Elle est ornée de sculptures luxueuses et entourée d'un vaste jardin bien entretenu sur le modèle anglais (de nombreux bosquets bien taillés habilement disposés au hasard).

LE PERSONNEL

Cinq personnes s'occupent du quotidien de la villa, un intendant, un jardinier, un valet de chambre, une dame de compagnie et une cuisinière. Tous dorment dans la demeure. Les tâches de chacun ont été scrupuleusement



établies par l'intendant. En dehors de leur fonction première, tous ont une partie de la vaste demeure à tenir. Le personnel est très attaché à Eskoban qui savait visiblement se montrer aimable avec tout le monde.

MATEO – L'INTENDANT

Matéo a été choisi par Esmynos. C'est un humain d'une quarantaine d'années, un peu guindé mais terriblement efficace sur le type « valet anglais ». Matéo a été chargé de veiller au bien être d'Eskoban. S'occupant des besoins matériels de son maître, c'est lui par exemple qui a choisi la maison ainsi que le reste du personnel qui la tient. C'est aussi lui qui administre les comptes, qu'il tient scrupuleusement afin d'informer Esmynos des dépenses. Il sera tout à fait possible de compulser ce livre de comptes dans lequel on pourra constater les sommes énormes passées dans la constitution de la bibliothèque (près de 6 000 Drâls). Matéo fera ce qui est en son pouvoir pour aider la compagnie. Il prendra spontanément toute initiative allant en ce sens. Par contre, conscient de travailler pour des initiés, il ne donnera une information que si on lui en pose expressément la question, et toujours la plus épurée possible, mais jamais fausse.

NINON – LA DAME DE COMPAGNIE

Ninon est une jolie jeune femme de vingt cinq ans. Cheveux blonds, petite taille, visage poupon, constamment le sourire aux lèvres, des yeux noirs et malicieux, un peu en chair mais pas potelée. Elle a été choisie il y a dix ans par Matéo afin de « tenir compagnie » à Eskoban lorsque celui-ci voudrait se « distraire ». Eskoban a laissé faire pensant que ce ne serait pas plus mal pour sa réputation, mais on comprendra bien que les seules distractions qu'il prenait avec elle ont consisté à lui enseigner ses connaissances et à discuter histoire et religions. La jeune femme s'est révélée être à la hauteur des discours de son enseignant et celui-ci en était même venu, récemment, à vouloir la recommander à Agornis, pour l'initiation. En tout état de cause Ninon voue un amour non partagé et non avoué à Eskoban qui, quant à lui, voulait ne voir dans le regard de son élève qu'une grande et profonde complicité. Si on lui demande ses attributions dans la maison, elle répondra avec fierté qu'elle est dame de

compagnie d'Eskoban et qu'elle l'assiste dans ses recherches. En tout état de cause Ninon pourrait s'avérer être une aide précieuse pour la compagnie. Elle connaît bien la bibliothèque d'Eskoban et sera à même d'aider le groupe dans ses éventuelles recherches (avec elle, on trouve de suite, sinon, il faut un test de PE à -7 pour trouver un ouvrage, pour 2D20 minutes de recherche en cas de réussite. Un seul jet par personne). Ninon connaît également bien les recherches de son maître. Elle sait ainsi qu'il était à la recherche du Carillon Divin de Quaris. Bien qu'Eskoban n'en ait pas discuté ouvertement avec elle, Ninon a deviné qu'il avait trouvé la trace d'une, voire deux, de ces cloches. Au cours des derniers jours qui ont précédé son départ pour Padlanka, Ninon a pu glaner quelques informations au hasard de ses conversations avec Eskoban.

L'histoire du Carillon Divin de Quaris : une compilation de notes faites de la main même d'Eskoban, dont certains passages sont commentés par Agornis. On y apprend que le Carillon fut l'œuvre de l'archimage Quaris (1^{er} siècle du Refuge), qu'il était composé de six cloches d'or, disposant de pouvoirs. Une liste des noms des cloches et de leur pouvoir sommaire est donnée. On y apprend également que pour d'obscures raisons, les ultimalistes abandonnèrent le Temple de Mendelis, au profit des guardians. A priori, ces derniers ne firent jamais la moindre allusion à ces cloches, ce qui laisse supposer qu'ils ne rentrèrent pas en leur possession (l'Ordre mineur de la Mémoire, dépend de l'Ordre Majeur des Sciences de l'Être, dont la maîtresse réside à Mendelis. Si ce sont les guardians qui affirment ne pas être au courant, alors il y a de fortes chances pour que cela soit vrai). Mais quand les patriarches fondèrent un nouveau temple à Padlanka, plus la moindre trace de ces cloches. Alors, légende, ou objets dissimulés ? Agornis et Eskoban semblent vouloir creuser la question. Avant de partir, Ninon a demandé à Eskoban où il se rendait. Celui-ci a simplement dit Padlanka, puis il lui a remis cette compilation afin qu'elle comprenne de quoi il s'agissait. Lui-même affirmait connaître par cœur ces notes, et n'en avoir donc nul besoin.

Ninon pense qu'Eskoban suivait la **piste de Médiane et Gloria**, pensant qu'elles se trouvaient dans les mêmes parages. Il avait fait allusion à un antique monastère se trouvant



dans les abords de Mendelis. Il affirmait qu'une puissante magie protégeait ces cloches, et que seul « l'homme pieux implorant sa foi » pourrait un jour espérer s'en approcher.

Toute allusion déplacée pouvant être faite sur les rapports que Ninon avait avec Eskoban offusquera la jeune femme, et provoquera un mutisme farouche de sa part.

Note : Ninon serait une excellente candidate pour le remplacement d'Eskoban, si sa mort est établie. Proposer sa candidature le cas échéant rapportera +1 en LOY, +1 en REU et +1 en CON, sur les recommandations chaleureuses et sincères d'Agornis.

TOINETTE – LA CUISINIÈRE

Toinette est une jeune humaine aux formes rondes. D'un naturel jovial et emporté, elle compense un physique plutôt ingrat par un art culinaire hors pair. À bientôt 30 ans elle sait faire la cuisine comme personne à Hamtran, c'est ce qui lui vaut sa place dans cette prestigieuse demeure.

LEOPOLD – LE JARDINIER

Léopold est un homme-ours de 160 ans. La moindre des choses qu'on puisse dire de lui c'est qu'il a la patte verte, et ce, qu'il s'agisse des plantes d'intérieur les plus petites ou des arbres immenses et majestueux qu'abrite la propriété.

LA BIBLIOTHÈQUE

Elle compte des milliers d'ouvrages, sans compter les parchemins et autres tablettes d'argiles. Quelques bas-reliefs antiques s'y trouvent également, ainsi que plusieurs statuettes très anciennes.

Un ouvrage intitulé « **Contes et légendes de Mendelis** » est marqué à plusieurs pages. Il

s'agit, comme son nom l'indique, d'un recueil assez exhaustif de croyances populaires, contes, légendes et historiettes pour enfants collectés au cours des âges et rassemblés par les bons soins de Sobac Emrifn'i, illustre lettré, gardien de son état. L'audacieux Eskoban s'est appuyé sur ces récits douteux supposant qu'ils devaient receler un fond de vérité, aussi certains passages y sont soulignés. Bien que très obscurs pour qui ne connaît pas l'histoire des cloches ils n'en constituent pas moins de bons indices pour retrouver Eskoban. Parmi les passages marqués on relèvera :

Les malfrats qui détruisirent le Matin et la Nuit, pour s'en rendre plus riches, spolièrent les petits clochers qui en gardaient le mystère.

La Brume fut libérée par les jaloux, orgueilleux d'autres cultes, qui en libérant son essence, mirent un brouillard éternel sur son histoire.

La Lune chuta dans les entrailles de la Terre. Ses gardiens, morts de honte, se précipitèrent à sa suite. Seul l'un d'entre eux resta en vie pour témoigner de leur infamie, car même dans leur mort, ils ne voulaient pas être pardonnés de ce crime.

Et pour qui aura la patience de lire le conte duquel ces passages sont issus, il apprendra une version de l'histoire des cloches. Ce conte s'intitule « Le Carillon Brisé » il relate l'existence d'un carillon offert par Tobias aux ultimalistes de Mendelis (un bel anachronisme pour qui s'y connaît un peu en histoire), la déchéance de ces ultimalistes qui, perdant la foi furent chassés de Mendelis par l'Ultime. Tombés en désuétude ils brisèrent le carillon pour se le partager, mais le courroux de l'Ultime fut terrible et par des voies détournées il reprit un à un les morceaux du carillon, exterminant ceux qui l'avaient défié.

Cet ouvrage n'est pas à sa place dans la bibliothèque. Il n'y a donc que trois moyens de le trouver : chercher expressément un titre équivalent (et réussir son test), être avec Ninon (qui le repérera dans les dix minutes), ou encore être sous l'effet d'un FORTUNIS CANTO.

DU COTE DES PATRIARCHES

◆ Padlanka

Il faut 18 jours de marche pour y arriver à partir d'Hamtran.

À Padlanka, les initiés sont reçus par Padéorn Krilar, archevêque de l'Ordre de l'Ultime en personne.

La compagnie est accueillie à l'enclos des caravanes. Si des patriarches pluralistes sont venus ou si quelqu'un arbore le symbole d'une divinité pluraliste, il sera immédiatement chassé de la ville à coup de pierres ! Admettre un tel membre dans la compagnie après le départ de Padlanka sera considéré comme une trahison (-2 en LOY) et provoquera pour le moins un blâme hiérarchique.

Dans l'enclos, une vaste tente a été dressée, dans l'attente de la compagnie. On y trouvera de quoi se restaurer et tout ce qu'il faut pour s'y reposer. Une fois tout le monde arrivé, Krilar se rendra lui-même à la tente.

Il donnera les indications suivantes :

Aux alentours de la **troisième décade du Chat de l'An 673**, un jeune guardian de l'Ordre de la Mémoire nommé Eskoban est venu à Padlanka demander audience.



Il a été reçu par un enseignant de la Foi (le dénommé Merên Tahâr pour être précis) qui a ensuite relayé ses demandes (il n'aurait pas été décent - d'après Krilar - qu'un grand maître

rencontre un simple servent en personne, au cours d'une simple audience !).

Ce jeune guardian affirmait qu'au premier siècle de l'Ère du Refuge, les ultimalistes occupaient le Sanctuaire de l'Ultime à Mendelis, lui donnant alors le nom de Grand Temple de l'Ultime, et que ce temple abritait six cloches divines, présent du Messie Thobias en personne (Eskoban n'avait pas oublié la prudence et ne souhaitait pas entrer en conflit religieux avec un haut initié en lui apprenant que les cloches que son ordre avait pris pour divines étaient en fait l'œuvre d'un archimage). Puis, pour d'obscures raisons, le temple fut abandonné des ultimalistes, au profit des guardians. Les six divines cloches auraient alors été cachées dans les alentours, et les ultimalistes se seraient exilés pour finalement implanter leur grand temple à Padlanka.

Pour Krilar, certaines de ces affirmations sont vraies, mais d'autres semblent douteuses. À l'époque dont parlait le jeune guardian, les ultimalistes possédaient effectivement le Grand Temple de l'Ultime à Mendelis, sous la direction de l'archevêque Tilburs. Il est exact qu'ils finirent par quitter la ville, et abandonnèrent la place aux guardians. Et il est exact qu'ils fondèrent par la suite le Grand Temple de Padlanka. Mais nul récit ne parle de ces six divines cloches, et Krilar a bien du mal à croire qu'un présent du Messie en personne n'ait laissé aucune trace dans les mémoires de son ordre ! D'un autre côté, Tilburs fut connu pour son goût des mystères, et actuellement, nul ne sait pourquoi les ultimalistes quittèrent Mendelis.

En conclusion de tout cela, Krilar donna son accord au guardian pour qu'il entreprenne des recherches (il évitera de parler des arrangements conclus, estimant que la compagnie n'a nul besoin de cette information), au cas où, mais franchement, il n'y croyait vraiment pas. Le temps que les tractations se passent, et le



temps d'organiser son départ, il est reparti aux alentours du **1^{er} jour du Renard 673** vers Mendelis. Cependant, le jeune guardian a subitement disparu, et Krilar voudrait bien être sûr qu'il ne s'agit que d'un malheureux concours de circonstances, sans aucun rapport avec le but de ses recherches.

Note : si quelqu'un demande à Krilar pourquoi la compagnie est partie d'Hamtran et non de Padlanka, celui-ci répondra vivement que jusqu'à preuve du contraire, cette histoire ne concerne que les guardians, et que ce n'est que le mince doute qui subsiste sur la réalité de ces cloches qui l'a conduit, par pure compassion, à user de son nom pour rechercher un simple servant !

Il est possible d'interroger Merên Tahâr sur ses discussions avec Eskoban, mais uniquement si la demande en est faite à Krilar (qui donnera aussitôt son accord).

◆ Merên Tahâr

Cet humain âgé de 71 ans est sec et extrêmement professoral. S'il se trouve des patriarches ultimalistes dans la compagnie, ils sont passés par lui et son enseignement (tous les chants les plus agressifs !), et en éprouveront de la peur, du respect ou malaise, selon les cas. Car il est intouchable, « propriété » exclusive de l'archevêque. Être discourtois avec lui, c'est être discourtois avec Krilar !

Il confirme la date d'arrivée d'Eskoban (**18^{ème} jour du Chat de l'An 673**) à Padlanka, car il garde une trace écrite de tout.

Il confirme également les propos du guardian (et reste, lui aussi évasif sur les termes du marché, affirmant que c'était bien normal qu'on les prévienne si ces cloches appartenaient à l'Ultime !). Il indique qu'il a fait vérifier ces propos par un de ses élèves, qui étudiait précisément ce genre de questions, et que ce dernier lui a confirmé ne jamais rien avoir lu ou entendu de pareil.

Il donne la date de départ d'Eskoban : le **30^{ème} jour du Chat de l'An 673**. De simples messages de progression, jusqu'à l'arrivée au Wargland. Un message aurait dû être daté du **2^{ème} jour de l'Aigle 673** (arrivée aux frontières du pays, par la route de Gostir), mais rien de tel ne parvint ici. Ce message aurait dû

arriver à Padlanka vers le **début de la troisième décennie du Loup de l'An 674**. Le **24^{ème} jour du Loup de l'An 674**, Merên Tahâr envoyait un message à Hamtran, pour vérifier que le jeune homme n'était pas tout simplement rentré chez lui ! Le **30^{ème} jour de l'Ours de l'An 674**, il recevait un message d'Agornis, très inquiet. Le jour même, l'archevêque décidait de convoquer une compagnie pour enquêter sur le sujet.

Si on lui en pose la question, Merên Tahâr donnera le nom de Klavian, et autorisera une rencontre avec lui.

◆ Klavian l'étudiant de la Foi

On apprendra pas grand chose de lui. Il confirmera la venue du jeune guardian, mais en précisant bien qu'il ne l'a jamais rencontré. Il redira n'avoir jamais rien trouvé comme allusion aux six divines cloches dans les archives du temple.

Seul un patriarche ultimaliste pourrait pousser plus loin l'enquête à son sujet :

Klavian est dans sa troisième année d'étude, et semble bien parti pour être initié dans les mois qui viennent.

En fait, il serait peut-être déjà initié, s'il n'avait passé presque une année entière au chevet de sa famille (en Ronxie). De fait, il lui faudra sans doute encore quelques mois pour parfaire son éducation.

Il est bien noté des enseignants de la Foi, mais les autres étudiants le trouvent pour beaucoup un peu trop ambitieux.

Klavian est effectivement bien vu des enseignants, et toute enquête un peu trop poussée à ce stade, provoquera une verte réprobation de Tahâr, qui insistera pour que personne ne trouble plus longtemps la sérénité de ces lieux !

◆ Les caravanes

Des caravanes tentent régulièrement de gagner de nombreux jours en ne remontant pas sur Dier pour rejoindre la piste du Métal. Cette route les fait passer par Osnirm, c'est-à-dire un long détour vers l'ouest puis vers le nord, avant de prendre enfin la direction de l'est.

Ces caravanes tentent souvent de quitter la piste Bleue à la hauteur de la Haute Dune

d'Ashiarm, rejoignant ensuite les bords du Joshuan pour le traverser sur de larges radeaux, et rejoindre ainsi la berge nord ou sud du Tanéorn.

Mais ces convois hors des pistes sont dangereux, et peu s'y risquent sans une solide escorte, ou mieux encore, quelques initiés ! Car même les pires ruffians de la Mer de Lumière (le désert) savent que la mort d'un initié déclencherait à coup sûr des représailles musclées !

À Padlanka, dans l'enclos des caravanes, plusieurs individus s'occupent d'organiser les convois, et il ne sera pas dur d'apprendre qu'Eskoban a emprunté ce chemin, au sein d'une caravane sûre et ravie de sa présence.

Par contre, personne ne parlera sans qu'on l'y ait invité d'un ultimiste ayant suivi la même route peu de temps après, car tous ces gens ont appris depuis longtemps qu'il valait mieux rester discret à Padlanka quant aux affaires des ultimistes...

ENQUETE A MENDELIS

◆ Mendelis et les initiés.

Pour rejoindre Mendelis, les compagnons pourront suivre la route « hors piste » des caravanes. Des radeaux laissés sur les deux rives du Joshuan témoignent que cette route est utilisée (caravanes, mercenaires, initiés discrets...). Ce chemin demande 54 jours de marche (une caravane ne va pas plus vite).

La route balisée passe par Osnirm, Dier, Gostir puis Mendelis. Elle demande 80 jours de marche environ, mais on y trouvera auberges et haltes tout du long.

Mendelis est peuplée de très nombreux initiés, et selon les hiérarchies de chacun, les compagnons pourront aller poser quelques questions sur Eskoban.

Mais personne n'a vu le jeune guardian, ce qui laisse supposer qu'il ne s'est pas rendu auprès des instances locales pour y demander asile ou aide.

Curieux qu'un initié ne soit pas allé rendre hommage à sa maîtresse alors qu'elle réside à Mendelis ? Certes, mais Eskoban n'a rien d'un intrigant politique, et ce genre de subtilités le dépasse totalement : il a simplement eu peur de déranger !

À noter que certains ordres pourraient très bien donner une toute autre direction à la mission, pour peu qu'on les informe de la probable existence de Gloria (Médiane inquiète beaucoup moins), et de son éventuelle redécouverte :

Déma Kô Râni, maîtresse gardiane, supérieure hiérarchique d'Eskoban : l'essentiel est de savoir ce qui est arrivé à



Eskoban. Pour ce qui est de la cloche, les guardians doivent juste veiller à ce que le parti qui l'emportera autorise son accès pour étude (aspect historique, principalement). Au-delà de ça, moins les guardians auront donné l'impression d'intervenir dans cette histoire, mieux ce sera !

Isdaline, chef gardiane, médecine : il faut savoir ce qui est arrivé à Eskoban. Quant à Gloria, le mieux serait encore de la détruire si elle existe vraiment !

Saki Al Rama, chef guardian, arts martiaux : même avis que Déma Kô Râni qu'il s'empressera de prévenir.

Canian, chef guardian, comportementalisme : il serait bon de savoir ce qui est arrivé à Eskoban, pour punir sévèrement les coupables ! Quant à la cloche, le



mieux serait encore de ne même pas la chercher !

Janiars, chef guardian, construction : même avis que Canian.

Qlest, chef guardian, musique : même avis que Déma Kô Râni qu'il s'empressera de prévenir.

Lantle, chef gardiane, espionnage : retrouver ce qui est arrivé à Eskoban est un excellent exercice d'application pour son ordre !. Quant à Gloria, seul l'avis de Déma Kô Râni importe, et elle lui remettra toute l'histoire aussitôt entre les mains.

Gutan, servant guardian, transports terrestres : conseillera de mener une enquête prudente, en faisant bien attention de ne pas se retrouver au milieu d'une tempête politique. Donc, savoir regarder ailleurs s'il le faut ! Quant à Gloria, le mieux serait encore qu'elle ne soit pas retrouvée, et le plus simple consiste à ne faire aucun effort dans ce sens.

Karian, chef magiocrate, éléments de magie réelle : oui, il faut enquêter sur ce qui est arrivé à Eskoban, et s'en remettre aux ordres compétents en fonction du résultat de ces recherches. Quant à Gloria, le mieux serait encore de la remettre à l'archimage Lydraen !

Woglan, chef magiocrate, 200 de Tsaliar : l'enquête autour de la mort d'Eskoban est largement secondaire. Ce qui compte, c'est Gloria ! Hors de question de la remettre à Padéorn Krilar, elle revient de droit (en tant qu'objet enchanté), à l'archimage Lydraen, garant des 200 de Tsaliar. Cependant, pour éviter tout conflit inutile, le mieux serait que la compagnie se la fasse « voler » sur le chemin du retour... La version officielle dira qu'ils l'ont fait pour fondre l'or. Bien évidemment, l'attaque ne fera aucun mort : pas de problème pour des magiocrates ! Woglan sera alors parmi les premiers à condamner le vol de l'illustre objet et à se prononcer en faveur de mesures draconiennes pour l'éradication des initiés de guerre de la région.

Roantek, chef magiocrate, supériorité magiocratique : aucune importance de savoir ce qu'il est advenu du guardian ! Ce qui compte, c'est que Gloria revienne à l'archimage Lydraen, et que cela se sache, car il ne saurait en être autrement.

Hakaru, chef brigand, filature : Retrouver la piste d'Eskoban est un excellent défi pour son ordre, et une occasion de se faire une

réputation dans ce sens. Quant à la cloche, peu importe qui l'aura : ce qu'il faut, c'est que les arrangeurs soient dans le coup, et que celui qui l'obtiendra sache qu'il l'a obtenu grâce à eux !

Krobak, servant brigand, filature : préviendra aussitôt Hakaru Manous, chef brigand, impôts et taxes. Cette histoire peut et pourrait conduire à de multiples conflits. L'essentiel est que rien ne s'emballe, et le mieux serait qu'Eskoban ait été tué par de simples malfrats (le cas échéant), et que Gloria n'existe pas !

Rona, chef seigneuresse, garde du Sanctuaire de l'Ultime : il faut savoir ce qui est advenu à Eskoban, pour que justice soit rendue. Quant à Gloria, le mieux serait de la placer entre des mains bienveillantes, qui n'utiliseront pas son pouvoir (le général Tsaor, ou l'archevêque Karigan).

◆ Mendelis et les auberges

Il existe de très nombreuses auberges et petite pensions à Mendelis, et il sera dur d'en faire le tour. Demander à des informateurs ce genre de choses risque également de poser problème : les faits remontent à un an, et contrairement à Padlanka, les initiés sont fréquents à Mendelis, aussi bien les résidents que ceux qui viennent les visiter.

Cependant, si on se souvient du luxe dans lequel vivait Eskoban à Hamtran, et du peu d'expérience qu'il avait sur la route, on tentera peut-être de concentrer ses recherches sur les auberges les plus luxueuses. Et cela sera une bonne idée, car « Au Lion Rieur », le tenancier (Wu Jien Luen, un vieil homme-loup) présentera un registre impeccablement tenu, sur lequel figure, à la date du **6^{ème} jour de l'Aigle 673**, la signature d'Eskoban. Détail intéressant, il a prit une deuxième chambre, à la même date, pour laquelle le registre indique « Frère Torgan ». Aucun registre de sortie n'est signé.

Dans le cas où les PJs disposeraient d'informateurs ou bien s'ils font clairement savoir leur besoin à la population (par l'intermédiaire de crieurs par exemple) Wu Jien Lueng finira par apprendre qu'on cherche des informations sur Eskoban et se présentera spontanément (du moins si le message véhiculé par les personnages ne laisse pas présager de mauvais traitements pour les informateurs...).

Le tenancier se souvient très bien d'Eskoban, car quelques jours après son arrivée, il a voulu



engager quelques garçons costauds, et louer une charrette. C'est le patron de l'auberge qui lui a fourni tout cela, mais personne n'est jamais revenu, et la charrette non plus d'ailleurs ! Conscient d'avoir eu affaire à un initié, il n'a pas fait de scandale, mais sera ravi de revenir sur cette histoire, en présentant cela comme une aide de sa part aux initiés pour retrouver l'un des leurs (dans l'hypothèse où les compagnons ne cachent pas qu'ils le cherchent).

Wu Jien Luen n'a jamais su le pourquoi de cette expédition, mais il sait que les jours précédents, le guardian passa beaucoup de temps sur la place Worig, là où se réunissent de nombreux vieillards pour disputer d'âpres parties de dominos. Il n'a gardé aucun souvenir de ce frère Torgan.

◆ Mendelis et les vieux.

De nombreux vétérans passent leur journée sur la place Worig, où ils se rencontrent, discutent, boivent un peu et jouent beaucoup (ou l'inverse pour certains !).

Avoir de la conversation est pour eux un événement, et surtout avec un initié. Certains sont encore suffisamment alertes pour se souvenir d'Eskoban. Ils se rappellent qu'il voulait savoir s'il existait des ruines dans les alentours de la ville, des endroits susceptibles de ressembler à un monastère. Personne ne se souvenait de quelque chose de tel. Le jeune guardian était revenu plusieurs jours de suite, allant voir également des bergers, mais personne ne voyait de quoi il pourrait s'agir. Et puis, un vieux berger était intervenu pour dire que dans son jeune âge, il avait aperçu un tel monastère, à un jour de la ville, au nord-est. Un autre avait alors rétorqué qu'à l'endroit dont il parlait ne s'élevaient que des bouts de murs épars, et que bien malin qui aurait pu dire qu'il y avait un monastère ici ! Mais un troisième s'était alors souvenu que durant la Guerre des Champions, des cavaliers escortés de monstres hideux étaient passés par cette région, et que s'ils avaient fait halte dans les alentours, alors c'était bien heureux qu'il reste encore des murs aujourd'hui !

◆ La ferme

À quelques heures du monastère les joueurs auront l'opportunité de trouver une ferme. Outre le gîte et le couvert ils pourront y trouver

de la main d'œuvre pour leur éventuels travaux de force au monastère. C'est dans cette ferme que les malandrins ont volé leur charrette pour transporter Médiane.

◆ Le monastère

De tels endroits accueillent et éduquent des instruits au sein des divers cultes de Tsaliar. Celui indiqué par les vieux, était dédié à l'Ultime, antique vestige de la présence des ultimalistes sur la région. Connu de Padlanka, il formait des officiants et des prêcheurs, autant que des domestiques dévots qui ensuite iraient travailler pour des initiés.

Situé à moins d'un jour de Mendelis, l'endroit a su rester discret tout au long des années, habitude sans doute héritée de la déchéance des ultimalistes sur la région, à l'époque où ils durent quitter ce territoire. Pas vraiment secret, il fonctionnait de façon très autonome, et assez austère pour n'attirer aucune convoitise.

À l'heure de la Guerre des Champions, les instruits du monastère préférèrent se disperser, sachant très bien que si on les trouvait là, on les enrôlerait de force dans les troupes des champions, pour user de magie divine dans un but purement physique.

Ils abandonnèrent derrière eux une vieille cloche, placée dans un puits asséché, avec d'autres antiquités importantes. Et ils se dispersèrent. Les plus influents trouvèrent la mort durant la guerre, et suite à la destruction quasi totale des bâtiments par d'horribles créatures qui stationnaient sur la région, le monastère ne fut plus jamais occupé.

Les ruines semblent ne rien devoir révéler au premier abord : quelques murs épars se dressent encore au-dessus de bosquets d'épineux. Une fouille plus poussée fait découvrir qu'un puits a été mis à jour au détour de l'un de ces bosquets. Cela n'est pas récent, mais il ne s'agit pas d'un effondrement. Des gens ont creusé là, et ils savaient exactement où ils devaient chercher. Aucun outil n'est visible. Sans que cela ne soit bien net, il semble qu'un accès avait été aménagé jusqu'au puits. Si on suit cette espèce de sentier, on tombe quelques mètres plus loin sur une charrette poussiéreuse à demi-renversée, dont une roue s'est brisée dans une ornière.

Le puits est sombre. Si on descend ou si on y jette une torche, on aperçoit au bout d'une



demi-douzaine de mètres l'horrible spectacle d'une dizaine de cadavres entremêlés de pioches et de pelles rouillées. Visiblement, les corps croupissent là depuis un bon moment puisqu'ils sont à l'état de squelettes.

Si la charrette ne révèle rien du tout, l'étude des cadavres est plus intéressante. Dans la liste suivante, faites intervenir les jets indiqués entre parenthèses, **uniquement** si les joueurs n'y pensent pas d'eux-mêmes.

Tous sont empilés à la verticale du trou, ce qui semblent indiquer qu'ils ont été précipités là (PE).

Ce n'est pourtant pas la cause de leur mort ; diverses traces de coups d'épées en témoignent (PE ou INT -3).

Trois des corps portent les restes d'habits plus riches, plus élaborés. Les autres semblent n'être habillés que de vêtements pratiques, à la mode locale (PE).

Le premier de ces corps mieux habillés est celui d'un humain. Il ne porte plus de bottes et n'arbore aucun bijou (PE). L'annulaire de la main gauche manque (PE -3). À ce stade, impossible d'affirmer catégoriquement qu'il s'agit d'Eskoban, mais cela pourrait bien être lui.

Le deuxième corps est celui d'un homme-tigre, lui aussi dépouillé de tout bijou. Aucune arme n'est en vue, mais on peut voir une boucle de baudrier (PE -3) accrochée à sa ceinture, laissée sans doute là car trop banale.

Le troisième corps est celui d'une femme. À sa forme longue et élancée, vraisemblablement une elfette (PE). Elle aussi a été dépouillée de tout.

Le reste de l'examen permet de trouver des pioches et des pelles, mais aussi des cordes épaisses et de gros madriers de bois, qui n'ont visiblement rien à faire là, puisque la partie supérieure du puits ne comporte pas de charpente en bois. En réalité, ils ont servi à faire remonter les trésors du puits (PS -3 ou INT -6) et les cordes témoignent que certaines pièces devaient être fort lourdes (PS -1 ou INT -4).

Le seul objet qui reste dans le puit, placé contre l'une de ses parois, est un siège de pierre de 1,50 m de haut, avec des accoudoirs et très mince (35 cm de large). Sur le dossier, un soleil

portant la croix de l'Ultime (une sorte d'étoile) est gravé sur la partie supérieure. En dessous, on trouve trois trous circulaires, de la taille d'un poing humain, alignés horizontalement. Le siège ne semble présenter aucune inscription.

◆ Le choix

À ce stade de l'enquête, deux possibilités s'ouvrent aux compagnons. Soit ils partent enquêter sur les corps retrouvés dans le puits, soit ils enquêtent sur le siège de pierre.

Pour ce qui est des corps, personne dans les milieux bourgeois ne verra à qui ils peuvent correspondre, puisqu'aucune disparition de ce genre n'a été signalée.

En s'appuyant sur des détails anatomiques ou des babioles portées par les cadavres, Wu Jien Luen pourra identifier plusieurs des gaillards qu'il a lui-même embauchés pour Eskoban. Pour les autres corps, ils sont trop abîmés pour qu'il soit certain de les reconnaître. Ceux de l'elfette et de l'homme-tigre ne lui disent rien.

Dans les gargotes de la ville, là où on peut rencontrer mercenaires et malfrats, la description du couple attirera l'attention d'un dénommé Lee Wong Ba, homme-loup, instruit brigand de degré 3 de son état. Entendant les compagnons poser des questions, il s'approchera d'eux et se proposera de les renseigner. Si on s'interroge sur sa serviabilité, Lee Wong Ba répondra naturellement qu'il y a beaucoup d'initiés à Mendelis, et qu'il est très fréquent qu'ils sollicitent des services divers dans ce genre d'endroits. Alors aucune raison pour lui d'avoir peur, bien au contraire ! Il a connu Lavinia et Ermion, et le descriptif d'un homme-tigre et d'une elfette disparus il y a un an lui rappellera aussitôt les deux mercenaires. Il confirme que l'une des dernières fois où il les a vus, ils étaient en pleine discussion, ici même, avec un jeune humain. Mais la description d'Eskoban ne lui dit rien : le gars en question était austère, se cachait le plus possible le visage, mais parlait avec un accent des territoires du désert. Par la suite, Lavinia et Ermion ont engagé les « Crocs de Mendelis », un groupe d'une quinzaine de malfrats, des dangereux. On n'a revu personne depuis.

Lee Wong Ba attend de voir la générosité des compagnons en retour de ces informations. Si c'est le cas (1 tilôk ou plus), il mènera son enquête pour savoir si « Les Crocs de

Mendelis » n'ont pas donné signe de vie depuis un an.



Si les compagnons lui ont donné entre **1 tilôk et 1 drâl**, il reviendra les voir le lendemain de leur entrevue pour leur dire qu'aux dates de la disparition de Lavinia et Ermion, on a vu un groupe correspondant à la description des Crocs de Mendelis sur une petite auberge, avec un blessé qu'ils ont fait soigner avant de reprendre la route vers une destination inconnue.

Entre **1 et 1,5 drâls**, il mènera plus loin son enquête et apprendra qu'ils avaient avec eux une charrette lourdement chargée (information qu'il pourra faire confirmer en apprenant qu'à cette époque, une ferme située non loin du monastère s'est fait voler sa charrette).

À **plus de 1,5 drâls**, il apprendra que l'un des membres de la bande aurait été revu il y a quelques mois à Eisan, en Skirmie. « Aurait », car l'homme a été vu par un marchand Warglan qui le connaissait, mais il semblait nager dans l'or, entouré de jolies filles et de vin en abondance, ce qui n'était guère le lot quotidien des Crocs de Mendelis !

Si on parle de fondre du métal à Lee Wong Ba, celui-ci répondra que ce n'est pas difficile de trouver des forgerons qui fondent des armes récupérées de la guerre, pour ensuite les revendre sous forme de barres de fer qui, mélangées à d'autres cargaisons, seront revendues comme neuves ! Ce petit trafic dure depuis longtemps, et est courant sur toute la Terre du Refuge. Aux acheteurs de fer d'avoir les yeux bien ouverts !

À noter que la somme donnée au brigand peut être cumulative (pas obligatoirement tout en même temps), mais que s'il estime les compagnons trop pingres, il les évitera tant que faire se peut.

Le siège de pierre peut être remonté du puits pour une MU cumulée de 40, à l'aide des madriers et des cordages. Son utilisation est la suivante : il faut se placer à genoux devant lui, en ayant pris soin de le mettre dos au soleil. Quand celui-ci passe au niveau de la gravure (c'est-à-dire deux fois par jour, au lever et au coucher), il illumine les trois trous circulaires. En levant les mains comme pour implorer l'Ultime, on masque deux de ces trous. Il devient alors possible de distinguer des lettres formées par la lumière filtrant à travers de minuscules trous percés sur le dossier. Ces lettres forment un texte :

**Protégée du doigt de l'Ultime
En pleine médiane
repose sa gloire**

Impossible d'en savoir plus sur ce texte à ce stade.

ENQUETE A EISAN

◆ Le malfrat bourgeois

Pour se rendre à Eisan de Mendelis par la piste, il faut compter 52 jours de marche environ.

Kim Poo Jen (instruit arpenteur de degré 2), ex-membre des Crocs de Mendelis, est maintenant un riche homme-loup teneur de paris sur Eisan, la Cité des Arènes. Spécialisé dans les combats de gladiateurs, il prend les paris jusqu'à des

sommes très importantes (de l'ordre de 50 drâls !).

Son parcours ne laisse aucune ambiguïté : arrivé de nulle part aux alentours du mois du Loup de l'An 674, il a commencé à mener grande vie, se payant une riche demeure et divertissements à foison. Il s'est offert les services de gardes du corps, mais ceux-ci n'iront pas jusqu'à se battre devant des initiés. Si quelqu'un commet l'imprudence de dire le



pourquoi de la venue des compagnons, il s'enfuira par une porte dérobée, retrouvant rapidement ses réflexes de survie.

Mais sinon, il se laissera facilement approcher, convaincu d'avoir affaire à des initiés parieurs (des gros clients donc). Si on l'interroge sur Eskoban, un jeune guardian tué au Wargland (le nom ne lui dira rien, mais il se souvient très bien de l'origine de sa fortune !), il bafouille, devient blême, et lâche facilement le morceau, en implorant pitié.

Oui, il faisait partie des Crocs de Mendelis, une bande de malfrats du Wargland, mais jamais ils ne s'en étaient pris à des initiés.

Vers le début du mois de l'Aigle de l'An 673, deux mercenaires de la ville, Lavinia et Ermion les avaient embauchés pour s'emparer d'un convoi caravanier, d'après eux, sans précision sur sa marchandise. C'était là le genre d'activités typiques des Crocs de Mendelis, et ils avaient dit oui.

Quelques jours plus tard, un individu se présentant comme le commanditaire des deux mercenaires était venu trouver les Crocs. Il n'avait pas donné son nom, mais il s'agissait d'un homme jeune, avec un fort accent du désert. Il affirmait que la cargaison en question n'était rien d'autre qu'une cloche en or, recouverte d'une patine de bronze pour la masquer, et qu'il était dommage de laisser leur part aux deux autres. Il proposait de s'en débarrasser, et de faire ainsi deux parts de moins. Les Crocs avaient fait semblant d'accepter, en se disant que si la cloche était bien au rendez-vous, ils pourraient s'occuper facilement de cet individu. Pourquoi partager avec lui plus qu'avec les autres ? Quel idiot !

L'attaque avait donc eu lieu. Les membres du convoi, des manœuvres et un riche bourgeois, avaient été tués. Aussitôt après, les Crocs avaient exécuté par surprise Ermion et Lavinia, mais avaient quand même eu un blessé chez eux. Ils étaient ensuite allés au rendez-vous de l'inconnu, pour lui régler son compte, mais celui-ci n'était pas là. À sa place, un message disait que le riche bourgeois était un initié, et que les Crocs n'avaient plus qu'à se cacher maintenant.

C'est ce qu'ils s'étaient empressés de faire. Vol d'une nouvelle charrette dans une ferme isolée, halte rapide à Mendelis pour soigner le blessé (tuer l'un des leurs aurait été ruineux pour la cohésion des Crocs), puis visite à un fondeur loin de la ville. Le reste avait été rapide :

partage du butin (1 lingot de 2 000 drâls pour chacun des quinze ruffians, 1 pour le fondeur, et 2 pour le chef des Crocs). Puis tout le monde s'était rapidement dispersé (**Note : Si l'envie vous prenait de retrouver tous ses anciens complices : à vos plumes, et faites nous partager vos histoires ! On vous promet de les faire paraître au minimum sur Internet**), l'ambiance étant devenue rapidement invivable !

Pour se faire pardonner (épargner ?) Kim Poo Jen a un atout : c'est lui qui a gardé les anciens papiers d'Eskoban, de même que c'est lui qui a coupé le doigt de son cadavre, et récupéré sa bague (identification formelle, +1 en REU).

On pourra retrouver les papiers dans son bureau s'il s'est enfui, mais pas la bague.

◆ Les papiers d'Eskoban

Ces documents font systématiquement référence aux deux cloches. Les informations sur Médiante sont nombreuses comparées à celles concernant Gloria qui sont beaucoup plus parcellaires et constellées de points d'interrogation. Eskoban semblait penser que Gloria était enterrée à quelques kilomètres du monastère de Médiante. Deux sites ont été annotés « Doigt de l'Ultime » sur la carte. Une annotation « protection ? » pourra faire redouter la présence de pièges.

Autre chose sur les papiers d'Eskoban : un commentaire daté du **2^{ème} jour de l'Aigle de l'An 673**. Eskoban y écrit qu'à la halte du soir, un envoyé de Padlanka, le frère Torgan, l'avait rejoint pour lui offrir sa protection, au nom de l'archevêque Krilar. Ce dernier, d'après Torgan, aurait regretté de laisser le guardian partir seul, et aurait alors dépêché le frère à sa suite. Toujours d'après Torgan, il convenait également que désormais il lui remette tous ses messages signalant sa position, afin qu'il puisse les authentifier de quelques marques secrètes. Eskoban trouvait cela un peu idiot, mais pour ne pas froisser le frère, il ferait comme il le voulait. Après tout, il s'agissait bien d'informer sa hiérarchie ! Les autres pages parlent de ses recherches, du monastère retrouvé, de l'expédition menée (le 16^{ème} jour de l'Aigle de l'An 673) sans Torgan, souffrant, puis plus rien.

Au fil des pages relatant les 14 jours d'expédition Eskoban dépeint par petites touches les étranges travers de son compagnon. On peut lire par exemple : « Toujours distant, le



frère Torgan fait montre d'une grande dévotion à l'Ultime ainsi que d'un grand sérieux en toutes choses. Impression renforcée par sa grande taille, sa démarche saccadée et ses yeux enfoncés de part et d'autre d'un nez aquilin. Par certains traits, il me rappelle un peu le faucon que Ninon m'a offert dernièrement. » Voilà qui est suffisant pour mettre la puce à l'oreille de joueurs attentifs ayant rencontré Klavian ou devant le rencontrer plus tard. Malheureusement pas assez pour faire office de

preuve. Si les joueurs pensent le contraire et qu'ils accusent Klavian sur cette seule base ils en seront vraisemblablement pour leur frais.

Un parchemin au milieu de ses papiers porte un commentaire affirmant que le Carillon Divin n'est en rien un présent du Messie Thobias, mais une création de l'archimage Quaris, dévot ultimaliste. Le texte dit qu'il vaut mieux ne pas tenir ces propos devant les patriarches, car cela a tendance à les rendre très nerveux.

RETOUR A MENDELIS

Les documents d'Eskoban tracent un plan précis de l'ancien monastère, et de la zone proche. Deux sites sont entourés et annotés « Doigt de l'Ultime ». Il s'agit de deux pitons rocheux baptisés au début de l'Ère du Refuge alors que les ultimalistes étaient très présents dans la région.

Le premier piton est à deux kilomètres de la ferme. Il s'agit d'une tour minérale naturelle en haut d'une colline. Constituée de grès de densité différente elle a été façonnée au cours des millénaires par le vent et la pluie. Pour se faire une idée précise, on pourra penser aux cheminées de sorcières ou à ces tours naturelles de la vallée de la mort aux États-Unis. Elle présente une section carrée presque parfaite d'un mètre de côté pour un peu plus de

6 mètres de haut. Elle est assez difficile à escalader (malus 10 au jet d'Agilité pour chaque mètre d'ascension) et ne présente d'intérêt que pour un géologue.

Le second Doigt n'est pas trop difficile à trouver. À 7 kilomètres de la ferme et planté au milieu d'un petit bois, un majestueux obélisque allonge ses 8 mètres de haut vers le ciel. Quoique couverte de mousse, on distingue clairement qu'il a été taillé grossièrement. Après une rapide inspection on y distinguera en outre quelques versets gravés à la gloire de l'Ultime.

Gloria est enterrée à 3 mètres de l'obélisque. Exactement à l'endroit opposé où tombe l'ombre de l'obélisque, en plein midi, afin qu'elle soit bien dans la lumière.

RETOUR A PADLANKA

◆ La punition ou l'oubli ?

Beaucoup de variantes possibles à ce stade. Dans l'intervalle de leur voyage, Klavian, qui disposait, rappelons-le, d'une très bonne appréciation de sa hiérarchie, a été fait frère de l'Ultime par Padéorn Krilar. Il est toujours à Padlanka, pour l'instant, mais plus sous l'autorité directe de Merên Tahâr.

1 / Si les **compagnons accusent Klavian sans preuve formelle (ni même d'élément autre que son absence d'une année de Padlanka)**, Krilar entrera dans une rage folle, garantissant un rapport incendiaire aux hiérarchies concernées ! Il ne lâchera jamais un

initié dont il est directement responsable (rappel : chez les ultimalistes, c'est l'archevêque lui-même qui initie les servants !), sous peine de passer pour un inconséquent lui-même, sauf s'il en a une bonne raison. Klavian jouera l'étonnement et l'indignation. LOY -1 et CON -1 par Krilar, mais HON +2 par rumeur publique (encore faut-il que l'opinion ait tendance à suivre les PJs plutôt que les ultimalistes)... Il faut faire un test d'honnêteté (avec malus de -1 car la population locale aura tendance à croire les initiés locaux) pour que ce soit le cas... Sinon, il y a aussi perte aussi en HON car les gens pensent qu'il y a médisance. Remarque : la description dans les papiers d'Eskoban est suffisante pour avoir des

présomptions, mais trop succincte pour constituer une preuve.

2 / Si les **compagnons ont une preuve formelle** contre Klavian (Kim Poo Jen, ou Wu Jien Luen peuvent le reconnaître formellement) **et l'accusent de ce meurtre**, Krilar sera furieux de ne pas avoir été consulté au préalable ! Il promettra que Klavian sera puni, chose que les guardians surveilleront. Quelques temps plus tard, le Temple de Padlanka pleurera la mort du jeune frère Klavian, décédé d'une vilaine fièvre après plusieurs décades de souffrances et d'isolement ! LOY +2 HON +1 CON +1 et REU +1 par les guardians.

3 / Si les **compagnons négocient** avec Krilar; c'est-à-dire qu'ils rapportent des éléments troublants (au moins) mettant en cause Klavian, **ET qu'ils rapportent avec eux Gloria**, pour la remettre au Temple de l'Ultime, l'archevêque les tiendra pour de véritables dévots, sincères et loyaux. Outre qu'ils pourront désormais bénéficier de l'aide inconditionnelle des ultimalistes, il leur fera une excellente réputation (LOY +3 HON +3 CON +3 REU +2). Mais les autres hiérarchies ne seront peut-être par très contentes de savoir le pouvoir de Gloria entre les mains des patriarches (sans blâme officiel toutefois !). À leur prochaine mission, de tels initiés seront sans doute très surveillés ! Quant à Klavian, Krilar lui fera la morale et le punira sévèrement. Mais il ne le tuera pas. Car entre un jeune patriarche un peu trop empressé et coupable d'avoir voulu protéger les apparences à tout prix, et un guardian fouineur, il a vite fait son choix.

4 / Si les **compagnons ne rapportent pas Gloria** à Padlanka, **ET qu'ils la destinent à une autre hiérarchie**, Krilar adressera de vives protestations. -2 aux rapports avec ces hiérarchies (malus mutuel). Les compagnons s'attirent à vie la haine des ultimalistes. À noter que si la compagnie présentait plusieurs hiérarchies, et que toutes ne sont pas bénéficiaires (c'est-à-dire, une possibilité d'accès sans trop de restrictions) de l'octroi de Gloria à l'une d'entre elles, alors les lésées auront la même réaction ! Pour les autres : LOY +2 COU +2 (se mettre tant de gens à dos, ça mérite un coup de chapeau !) CON -2 (sauf si Gloria est portée à l'archimage Lydraen au titre des 200 de Tsaliar, dans ce cas, CON +2) REU +2. Les initiés ayant réussi cet exploit, seront immédiatement bien placés pour un éventuel changement de rang, dans l'instant ou pour le futur. À noter que cette solution est tout à fait compatible avec l'option 1 ou même 2... à condition de les décaler dans le temps !

5 / Enfin, les **compagnons peuvent choisir de faire fondre Gloria**, et de s'en approprier l'or. Ce ne sera pas dur sur la région de Mendelis (pour 1 % de la somme, un forgeron / fondeur sera heureux de le faire !). Si une telle chose venait à s'apprendre, cela aurait des conséquences fâcheuses pour les coupables : LOY -6, CON -4 HON -2, progression de rang bloquée pour au moins deux ans, plus le doux sobriquet de « Le vénal », « L'idiot », « Le cupide » ou encore « L'aveugle » et « L'iconoclaste » pour les ultimalistes !

RETOUR A HAMTRAN

◆ Le dernier hommage.

Ramener la bague d'Eskoban à Agornis en lui annonçant sa mort provoquera les sanglots du chef guardian. Il remerciera vivement celui ou ceux qui auront pris la peine de venir le prévenir (+1 LOY +1 CON +1 BIE).

