

Voir Shaïliabian et mourir

Un scénario Elric écrit par Benjamin Schwarz et illustré par Justyna Jedrzejewska

À Fred Lano qui a très fortement inspiré ce scénario.

À Seb et Sandrine qui en ont joué une version il n'y a pas loin d'une décennie maintenant.

AUX ORIGINES DU MAL

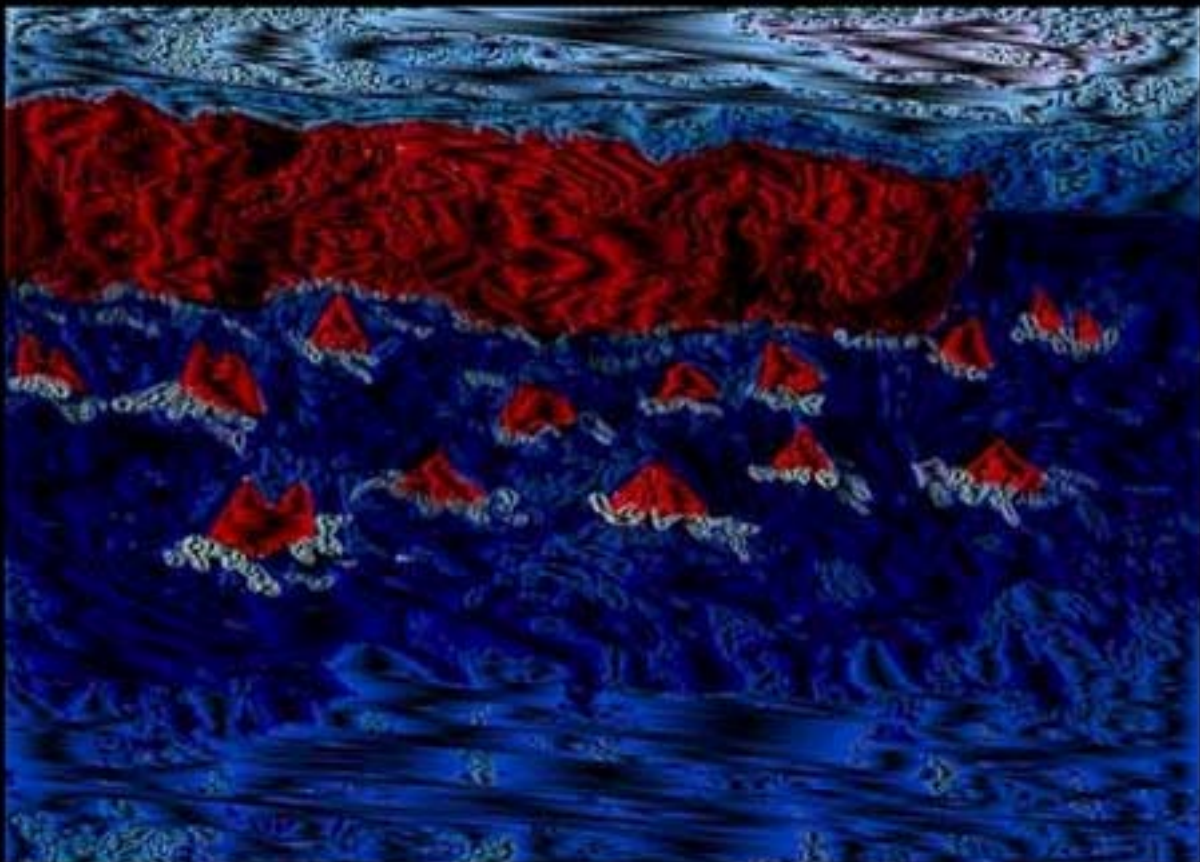
La famille **Giorgan** est une des plus anciennes familles nobles des Jeunes Royaumes, ses origines attestées remontent à plus de six cents ans ; six siècles passés dans les coulisses du pouvoir des Cités Pourpres. Visionnaires et réactifs, ils ont su négocier les tempêtes de l'histoire pour conserver leur influence et accroître leur richesse.

◆ Grandeur et décadence d'une dynastie

Depuis longtemps la puissance sans cesse montante de cette famille d'armateurs avait commencé d'inquiéter les cercles du pouvoir des

Îles Pourpres ; un pays où plus qu'ailleurs tout le monde apprécie la liberté. **Smargian Giorgan** avait donné un tournant résolument novateur à sa famille en s'intéressant de très près au commerce, une activité généralement jugée dénigrante par la noblesse. Smargian ne prit jamais réellement la mer, plus intéressé par les affaires de l'île ; son génie commercial a justement consisté dans sa capacité à s'entourer tant des meilleurs politiques que des meilleurs marins et commerçants du moment. C'est sur cette base formidable que son fils aîné **Alsbian** œuvra avec facilité et mérite pour recevoir à trente-quatre ans le titre de **Dolge**, grand dirigeant des Îles Pourpres.

L'île de Shailiabian



© Justyna Jedrzejewska



C'était sans compter sur le fort sentiment d'indépendance des habitants de l'île. Les uns voyant dans ce pouvoir unique une atteinte à leur droit de commercer, les autres une limitation de leur pouvoir politique, tous s'accordèrent pour mettre rapidement un terme au règne de ce premier Dolge.

Une nuit suffit pour qu'aux quatre coins des Îles Pourpres la famille Giorgan s'évanouisse. C'est à **Menii**, nouvellement déclarée capitale des Îles Pourpres que le massacre fût le plus violent. Une cinquantaine de frères, oncles et cousins Giorgan à tous les degrés, y avaient été appelés pour occuper naturellement des hautes fonctions du gouvernement. Ils furent tous assassinés, les plus chanceux dans leur sommeil.

En fait, cette éradication n'eût qu'un accroc. Les conjurés avaient purement et simplement oublié un des descendants directs du Dolge. Âgé de 10 ans, **Agnusflawn** le troisième fils d'Alsbian, doté d'une santé fragile avait été soustrait à la vie trépidante de la grande île des Cités Pourpres. Comptant sur ses cinq autres fils pour l'épauler et lui succéder, Alsbian avait, dit-on, lui-même oublié l'existence de ce rejeton souffreteux qui égrenait des jours paisibles dans la demeure ancestrale de Shaïliabian, l'île de la Dent Pourpre.

C'est sur cet îlot situé à deux jours de mer que le jeune Agnusflawn apprit le sort des siens. On prétend que le jeune garçon ne montra aucune émotion, et prit immédiatement possession des chambres personnelles de son père et de ses frères.

Mais s'ils sont des intrigants de premier ordre, les habitants des Îles Pourpres ne sont pas des sanguinaires. Le jeune homme fût donc appelé à Menii où il continua de représenter sa noble famille. Pendant une vingtaine d'années il fréquenta la jeune noblesse commerçante, mais il préférait nettement les cercles artistiques. Il épousa d'ailleurs **Donia Lasbilianna**, la plus grande cantatrice du moment. À la mort de cette dernière, il quitta la capitale pour prendre retraite à **Shaïliabian**, son île natale, et demeure de ses ancêtres. Cela fait maintenant quinze ans qu'il n'a pas quitté l'îlot.

◆ Le dernier des Giorgan

Agnusflawn est une figure légendaire des Îles Pourpres. Si le pouvoir de sa famille n'est plus que l'ombre de ce qu'il a été, et si sa richesse a été divisée par cent, Agnusflawn reste un des hommes les plus riches des jeunes royaumes. Quant à la politique, cela ne l'a jamais intéressé. Tout le monde connaît sa tragique légende, et dans le cœur de bien des marins il possède le titre sentimental de Dolge. Ne l'appelle-t-on pas d'ailleurs le « Dolge maudit » ou le « petit Dolge » ?

Depuis ses seize ans, Agnusflawn a pris l'habitude de donner une fête annuelle pour célébrer le douloureux événement qui l'a laissé seul descendant des Giorgan. La qualité des mets et des divertissements en a fait un des événements les plus courus des Îles Pourpres. Bien que les plus grands soient généralement absents, nombre d'acteurs importants du monde politique, artistique ou commerçant attendent avec espérance une invitation aux « *réjouissances amères* », comme elles ont été nommées par Agnusflawn lui-même. Pour les nobles, cette fête est l'endroit idéal pour se faire voir autant que pour rencontrer du beau monde. Les commerçants y discutent librement affaire, et les artistes eux, y voient autant une reconnaissance de leur valeur qu'un tremplin auprès de la bonne société des îles.

L'année de la mort de son épouse, les festivités n'eurent pas lieu, mais elles reprurent sur Shaïliabian dès l'année suivante, et depuis quatorze ans, c'est un véritable essaim de courtisans qui attendent l'invitation annuelle à s'embarquer pour l'île de la Dent Pourpre.

◆ Espoir et contrepartie

Après la perte de toute sa famille, la mort de son épouse plongea Agnusflawn dans une profonde neurasthénie. Sous l'œil attristé d'**Atmantek**, son chambellan et plus fidèle serviteur, il commença à dépérir. Plus rien n'avait alors de valeur à ses yeux, jusqu'au jour où il reçut cette fameuse lettre, une lettre scellée d'un sceau à huit branches. Quelques mois plus tard Agnusflawn recevait deux invités qui ne tardèrent pas à exhumer le corps de Donia Lasbilianna et à l'embaumer.

Crawlin Fleyn la Mèlnibonéene et **Rouan't Beelhab** le Pan-Tangien avaient entendu parler du Dolge maudit et lui avaient loué leurs services. Ces puissants sorciers prétendaient en effet pouvoir ramener la cantatrice à la vie. Une promesse qui ressemblait à un grossier mensonge destiné à profiter d'un homme que la douleur avait rendu crédule. Mais aussi étonnant que cela puisse paraître, les deux mages pourraient en effet avoir le pouvoir qu'ils prétendent. Rouan't Beelhab est en effet un fidèle de **Chardros** à qui il voue un culte depuis sa plus tendre enfance. Quant à Crawlin Fleyn, elle n'est pas non plus sans ressources en ce qui concerne les faveurs divines. Elle possède en particulier une pommade régénératrice offerte par **Xiombarg**, de quoi redonner des couleurs à un cadavre...

Au bout de trois mois, à force de sacrifices et de tergiversations les deux mages réussirent à arracher l'âme de la cantatrice aux doigts squelettiques de Chardros. Mais ce dernier refuse encore de rendre vie au cadavre de la femme, il attend d'avoir une grosse faveur à monnayer avec ses deux séides. Aussi, l'âme de Donia Lasbilianna erre-t-elle toujours autour de son cadavre momifié, dans sa chambre du premier étage.

Devant ce résultat tout de même encourageant, Agnusflawn a repris espoir. Il s'enferme souvent dans la chambre de son épouse et passe des journées à s'entretenir avec elle. La promesse de pouvoir bientôt à nouveau serrer son épouse dans ses bras a totalement aveuglé le prélat. Il a accordé son aval pour réaliser des sacrifices de villageois ; des sacrifices devant prétendument permettre le retour de son épouse, mais plus certainement destinés à distraire les deux mages désaxés rendus fous par l'oisiveté. Agnusflawn est prêt à tout pour garder près de lui ces deux encombrants personnages. Aussi ferme-t-il les yeux devant leurs agissements envers sa maisonnée et les sévices qu'ils ont quelque fois fait subir nuitamment à certains de ses serviteurs avant de les faire disparaître dans les flots. Depuis lors la majorité des serviteurs ont donné leur congé et ont été remplacés par une main d'œuvre Oinien, bon marché et moins dangereuse pour la réputation. Les deux villages de l'île n'ont pas été épargnés. Pour empêcher les pêcheurs de fuir, Crawlin Fleyn a tout de suite brûlé leurs embarcations.

Pour échapper à ses visites trop fréquentes, les villageois n'ont eu d'autre choix que de se réfugier dans les bois où ils lui servent occasionnellement de gibier.

Crowlyn Fleyn



® Justyna Jedrzejewska



Par la suite on a prétendu qu'ils étaient partis lorsque le poisson était venu à manquer. Mais tout cela n'est rien comparé à l'irréparable. Agnusflawn a commis bien pire en reniant **Goldar** lorsque ce dernier était venu en personne le ramener à la raison. Mais quoi, le dieu lui-même lui a avoué qu'il ne pouvait lui ramener Donia Labilianna. Alors...

Pour l'heure, Agnusflawn a décidé d'utiliser sa fête annuelle pour contenter Crowlin Fleyne qui fait de plus en plus montre d'impatience. Pour ce faire, il a sélectionné ses invités selon de nouveaux critères. Il convient qu'il y ait un petit nombre de personnes constituant un gibier potentiellement intéressant et dont la disparition ne fasse pas grand bruit. En s'assurant que les invités soient de moindre importance ou qu'ils soient accompagnés d'un personnel compétent, il espère proposer trois ou quatre parties de chasse intéressantes à son amie melnibonéenne. Un plan que les sorciers, les invités et vraisemblablement les dieux eux-mêmes auront à cœur de bousculer quelque peu.

Sur l'île des Cités Pourpres, l'attente est d'autant plus trépidante que les rumeurs les plus folles circulent sur la présence de ces deux étrangers invités résidant sur l'îlot depuis bientôt huit mois. Nul doute qu'ils aient un rapport avec les réjouissances amères. Et cette année, les joueurs vont avoir l'insigne honneur de faire partie de la centaine de privilégiés présents aux festivités.

♦ Les protagonistes

CROWLIN FLEYN

Ses yeux bridés, sa haute stature, sa légèreté et le tracé délicat de ses oreilles trahissent sans équivoque ses origines melnibonéennes. Tombée en disgrâce pour une sinistre histoire d'héritage, elle a quitté son île natale pour s'engouffrer dans la rudesse d'un monde auquel elle ne comprend rien, et pire, qui ne la comprend pas.

Heureusement pour sa survie, elle devait rapidement rencontrer Rouan't Beelhab, une des seules personnes pouvant, si ce n'est la comprendre, au moins partager certaines de ses activités, un Pan-Tangien.

Elle considère les humains comme des inférieurs et ne cache aucunement sa condescendance, une attitude qui, renforcée par la finesse de ses traits et de ses attitudes, passe généralement pour de la noblesse. Nul doute que sans son compagnon de route elle n'aurait pas fait long feu. Pleinement consciente de ce fait, elle a immédiatement toléré la présence de cet être abject à ses côtés. Avec le temps, elle a fini par ressentir une forme d'attachement pour lui. Le genre de complicité qu'on pourrait avoir avec un bon chien.

Arrivée à Shailliabian, la Melnibonéenne a retrouvé ses aises et en éprouve d'autant plus de difficultés à se juguler. Les serviteurs ont vite appris à s'adresser à elle avec crainte et respect après qu'elle ait battu à mort l'un d'eux devant les autres et devant leur maître. Mais le fait de devoir se cacher pour goûter le plaisir de la torture lui enlève toute envie, et le mutisme de Chardros était sur le point de l'excéder. Vraiment, cette petite fête tombe à pic, et elle compte bien s'y divertir.

Archère émérite, elle goûte par dessus tout les prouesses de tir, comme par exemple de poursuivre à cheval une proie dans une forêt et de l'atteindre de loin à travers un amas de branchages. Peu experte dans le maniement des armes de contact elle possède toutefois une dague démon qui l'a mainte fois sortie du mauvais pas. De par sa nature melnibonéenne, elle possède des atouts divins indéniables et détient en son pouvoir une petite troupe d'élémentaires.

FOR:12 CON:12 TAI:13 INT:24 POU:25 DEX:16 APP:15

Vie:13 Modificateur aux dégâts: +1D6/+1D4
Equitation: 85%, Esquive: 40%, Dague: 30%, Arc: 110% (à cause de sa spécialité ses malus sont limités à 40% dans une forêt très dense, et 10% à cheval)

Convoquer Lassa: 16% Elémentaires: eau 30%, feu 30%, air 80%

Démon: domestique 20%, désir 20%, combat 10%

Convocation chien Dharzis: 30%

Crowlin Fleyne cache généralement deux dagues sous sa tunique, l'une d'elles est une arme démon lui accordant une agilité accrue.



Elle utilise systématiquement son arc melnibonéen pour chasser, et sort rarement sans sa cape offerte par Lassa et à laquelle sont adjointes quinze sylphes. Avec cette cape, la melnibonéenne a la possibilité de s'élever dans les airs, bien qu'assez lentement. Elle détient également en son pouvoir six sylphes attachées à ses cheveux, deux salamandres attachées chacune à un fume-cigarette ainsi qu'une ondine attachée à une outre.

DYVIN'HURLL

Avant de fuguer Crowlin Fleyn s'empara de cette arme démon millénaire, propriété de sa famille. De la taille et de la légèreté d'un tibia humain, cette lame fine et noire aux contours torturés semble absorber la lumière pour en renvoyer tout l'éclat sur son tranchant.

Le démon bretteur qui y sommeille se révèle assoiffé de sang une fois réveillé et transforme son possesseur en véritable furie guerrière. Concrètement, toute personne qui touche cette arme avec l'intention de s'en servir doit réussir un jet de POU contre le démon s'il veut lui résister. Si le jet est raté, la personne passe sous l'« inspiration » de l'arme. Elle gagne alors 60% à la compétence dague, 40% en esquive ainsi que la fâcheuse envie d'écharper tout ce qu'elle voit.

Le cas de la Melnibonéenne est particulier. Un pacte entre l'arme et sa famille lui permet de juguler le démon. Aussi lorsqu'elle s'en sert c'est elle qui mène la danse, pour le plus grand plaisir des deux parties.

Dernière particularité de l'arme : elle se repaît de sang. Si elle en boit au cours du combat, elle apprécie toujours d'être plongée dans les reliefs à la fin d'un carnage.

ROUAN'T BEEL'HAAB

Pan Tangien raffiné, fils de grande lignée, à trente et quelques années il a fuit son île pour échapper à un mariage arrangé avec une lointaine cousine. Habitué aux fastes et aux plaisirs capricieux, il a dû rabaisser ses prétentions et jouer profil bas dès son arrivée dans les Jeunes Royaumes. Reconnaisant les origines de Crowlin Fleyn au premier regard il ne tarda pas à l'aborder, certainement motivé par la fascination qu'éprouvent les Pan-Tangiens pour ces êtres pleins de finesse et de connaissances que sont les Melnibonéens.

Depuis trois ans qu'ils sillonnent les routes ensemble, le sorcier a appris quelques secrets de son amie et a réussi à extorquer une sylphe à Lassa. En s'unissant les deux sorciers ont pu inspirer suffisamment de crainte pour survivre malgré quelques écarts de conduite.

C'est Rouan't Beel'haab qui a entendu parler du Dolge et l'a contacté, espérant bien gagner beaucoup d'argent, et peut-être même acquérir un domaine. De fait, depuis peu il s'est mis à lorgner sur cette magnifique île de la Dent Pourpre.

Il accompagne parfois sa comparse dans ses chasses, mais déteste se mettre en danger. De fait, contrairement à Crowlin Fleyn il se satisfait pleinement des sévices qu'il inflige en cachette dans les caves du domaine. C'est lui aussi un assez bon archer, un art où l'on peut rester suffisamment loin des assaillants. Moins technique que Crowlin Fleyn, il n'hésite pas à user de son unique sylphe pour porter ses traits plus précisément et plus fort. Ses origines aristocratiques lui ont permis d'acquérir une certaine dextérité dans le maniement des armes, essentiellement en duel, mais il ne pratique que contraint et forcé.

Il arbore généralement une tunique lourde dans des tons vert sombre. Son visage lisse et blême se plisse exagérément à la moindre expression. Conformément à une promesse qu'il a faite à la Melnibonéenne, il se tient propre. Ses cheveux noirs et lisses sont tenus vers l'arrière et sa barbiche est tressée et bien soignée.

De manière générale, Rouan't Beel'haab est lâche, fourbe et torve. À l'inverse de la Melnibonéenne, il est tout à fait capable de se laisser insulter pour frapper dans le dos par la suite. Peut-être est-ce dû au fait qu'il n'accorde que peu d'importance à son sentiment de supériorité.

FOR:10 CON:11 TAI:12 INT:19 POU:18 DEX:11
APP:11

Vie:11

Equitation: 50%, Epée 1 main 80% en duel et 50% sinon. Esquive: 60%. Arc 60% (+10% et +1d4 aux dommages avec sa sylphe)

Elémentaires de terre : 40%, Élémentaire d'air: 5%

AGNUSFLAWN GIORGAN

Maître des lieux et puissant prélat des Îles Pourpres, Agnusflawn n'a jamais réellement assumé son rôle. Écarté du pouvoir et de sa famille dès l'enfance à cause de sa constitution fragile, il a vécu à l'écart sur cette île pendant ses dix premières années. L'extinction brutale de la lignée dont il est issu et les manipulations politiques dont il a été l'objet par la suite n'ont pas aidé à lui mettre les pieds sur terre, l'enfermant encore plus dans ses rêveries et son amour des arts.

En définitive Agnusflawn est un être insensible au sort d'autrui, qui a tenté toute sa vie de se rassurer sur son humanité et son intégration au monde. Les seules personnes pour lesquelles il n'ait jamais éprouvé un tant soi peu d'émotion sont son chambellan et son épouse. Et encore, ne serait-ce pas la fidélité sans faille du premier et le talent sans égal de la seconde qui auront motivé le trouble de ses sentiments.

Mais après tout, qui peut dire de quoi les sentiments sont faits ?

La mort de son épouse a déchiré le voile et le prélat s'est retiré dans son île. Depuis la venue des deux sorciers qu'il appelle volontiers amis, il a regagné un semblant d'intérêt dans la vie. Il ne partage pas leurs occupations sadiques, mais elles ne le dérangent pas, tant qu'elles sont discrètes. À vrai dire, il se sent assez proche de cette Crowlin Fleyrn dont il comprend les aspirations artistiques et la langueur. Et la jeune dame le lui rend bien, de fait, c'est le premier humain pour lequel elle pourrait éprouver un semblant de sympathie, ne seraient cette faiblesse physique et son attachement maladif à son épouse défunte.

Agnusflawn est un homme de petite taille, doté d'une ossature apparente. Il porte les cheveux courts et une constante barbe de quatre jours. Ses yeux, aussi noirs que son abondante pilosité, sont occasionnellement parcourus de tics nerveux. Son nez busqué sert de reposoir à une paire de bésicles rondes à la fine monture d'argent. Ses tenues dans les tons pourpres sont toujours ornées de pierreries ou de fourrures et rappellent volontiers les emblèmes de sa famille.

FOR: 13 CON: 8 TAI: 11 INT: 16
POU: 11 DEX: 11 APP: 11
Vie: 8, Esquive: 20%, Equitation: 30%

DONIA LABILIANA

Du temps de sa splendeur, cette cantatrice a été parmi les plus admirées si ce n'est dans les Jeunes Royaumes, au moins dans l'île des Cités Pourpres. Bien qu'on ait cru qu'il s'agissait d'une maladie, c'est à la jalousie d'une rivale que la jeune dame dû son passage de vie à trépas. Altruiste et miséricordieuse tout au long de sa vie, elle souffre le martyr de voir tout ce qui se passe autour d'elle dans cette horrible demeure. Son état de fantôme ne l'aide pas à se maintenir dans une certaine stabilité mentale. Oppressée par des forces invisibles, elle n'attend qu'une chose : vivre à nouveau ou mourir à nouveau, mais vite.

Elle ne peut pas trop s'éloigner de son corps, mais n'aura aucun mal à entrer en contact avec les personnages s'ils passent dans le coin : elle peut « sentir la vie » à une centaine de mètres de distance.



®
J
U
S
T
Y
N
A

J
e
d
r
z
e
j
e
w
s
k
a

La Morte et son fantôme



Elle devra alors résoudre un cruel dilemme : avertir ces étrangers au risque de rester éternellement prisonnière de cet entre-mondes, ou au contraire, perdre ces innocents importuns.

Dans tous les cas, en tant qu'esprit elle a la possibilité de posséder un individu à condition de réussir une attaque psychique POU contre POU par minute de possession.

Brûler ou détruire le corps de la momie libèrera l'âme de son entrave. Elle sera libre de se mouvoir à sa guise mais sans espoir de ne jamais réintégrer son corps et sera condamnée à une vie d'errance.

POU: 12

SHAÏLIABIAN

À deux jours au sud-est de l'île des Cités Pourpres, Shaïliabian est le berceau de la famille Giorgan. C'est sa forme, ainsi que la nature de ses rochers particulièrement rouges qui lui ont donné son nom. De petite taille, l'île est composée d'une barre rocheuse sur la côte ouest, descendant en pente douce vers une bande sablonneuse formant la côte est et la côte sud.

Large d'une cinquantaine de mètres au nord, Shaïliabian s'élargit graduellement vers le sud où le relief est agrémenté de trois collines aux formes harmonieuses. Une forêt dense recouvre la quasi-totalité de l'île. Au nord, la partie étriquée de « **la dent** » forme un promontoire, c'est là qu'a été bâtie la demeure des Giorgan. À environ quatre heures de marche au sud, deux villages de pêcheurs s'étalent à même la plage aux endroits les plus poissonneux. Ils sont séparés l'un de l'autre par deux petites heures de marche à travers la plage et une petite pinède.

Propriété des Giorgan depuis des temps immémoriaux, les plus pragmatiques insinueront qu'avant d'arriver sur l'île des Cités Pourpres, les Giorgan étaient de simples nobliaux de cet îlot, leur famille certainement issue d'un de ces villages. Quant aux autres, ils se perdront en conjectures sur les origines de la noblesse antique d'une telle famille. Certainement les reliquats d'une bâtardise entre esclaves humains et maîtres melnibonéens à une époque reculée.

◆ Mythes des origines

Une légende très ancienne prétend que Shaïliabian tient sa couleur rouge vif et sa forme en canine de fauve du seigneur des bêtes qui combattit **Strashaa** au côté de **Grôme** en cet endroit précis.

On dit aussi que bien avant le soulèvement de **Lormyr**, la trinité de la loi serait descendue sur les jeunes royaumes pour discuter de la marche à suivre afin de ravir ce monde aux forces du chaos. Dans les Îles Pourpres, on a coutume de dire que c'est Shaïliabian qui fût choisie comme siège du conciliabule des trois.

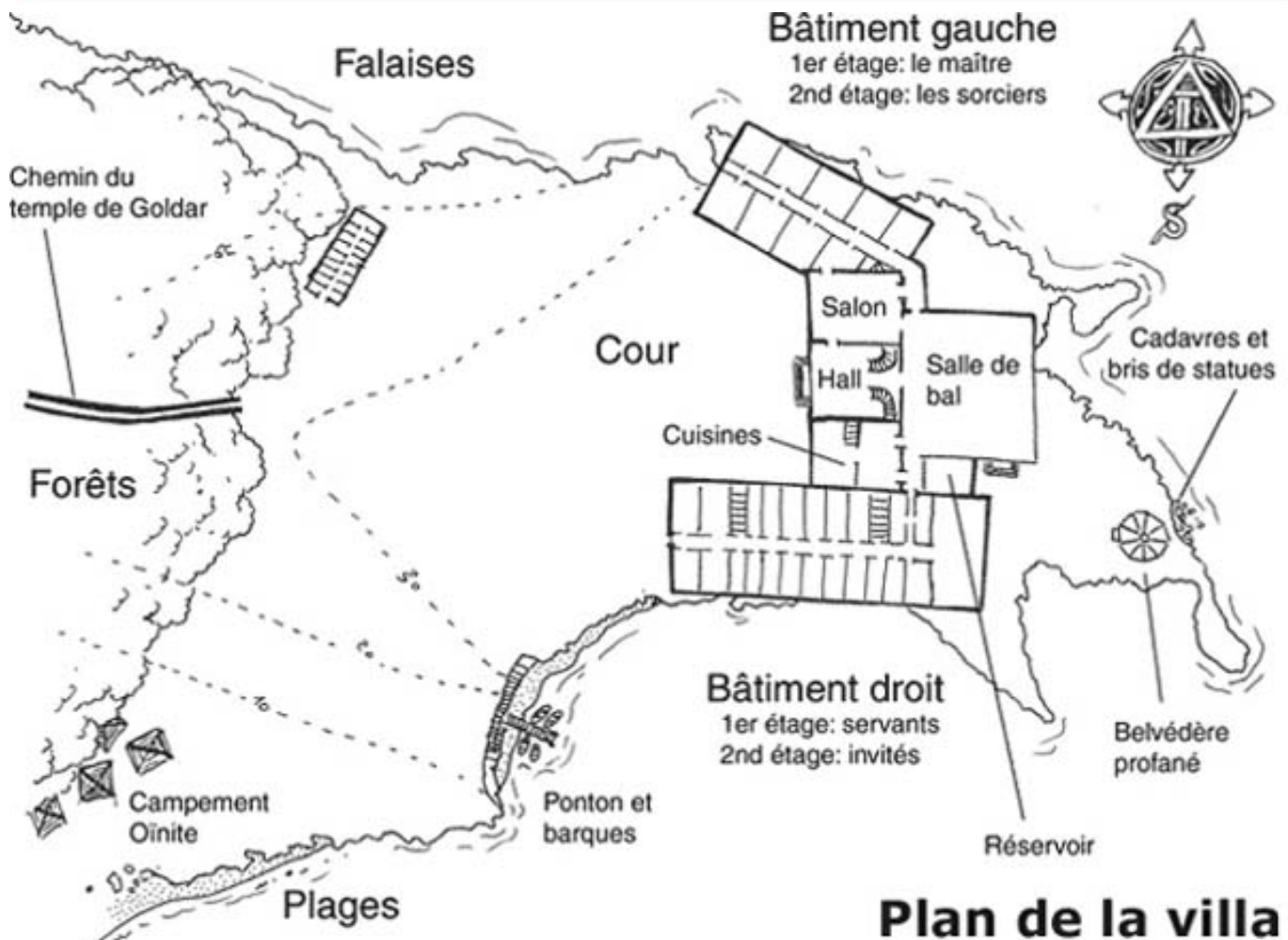
Les trois collines au sud de l'île témoignent encore de l'antique présence des trois déités. On dit encore que la présence de Goldar peut toujours être ressentie dans ces lieux, ce qui expliquerait la fortune des Giorgan.

◆ La demeure des Giorgan

La bâtisse est construite sur la pointe de l'île, à même un promontoire s'élevant à une trentaine de mètres au-dessus des flots grondants. Bâtie en forme de U, elle se compose de trois ailes.

L'aile centrale à laquelle on accède par un perron donnant sur la porte principale comporte un grand hall bordé de deux imposants escaliers. Sur la droite une porte mène dans un coquet salon, alors que dans le fond du hall une gigantesque porte à doubles battants donne sur une salle de bal dont les nombreuses fenêtres s'ouvrent sur l'océan. Cette aile abrite aussi les cuisines, saloirs et offices attenants. Le sous-sol comporte quelques caves et réserves pleines de victuailles.

À l'origine l'aile droite était une écurie. Elle a été aménagée depuis trois siècles et propose une série de chambres coquettes au second étage. Le rez-de-chaussée comprend un grand nombre de chambrettes originellement destinées à la domesticité et, en d'autres temps, aux militaires. Actuellement, les rares serviteurs restés fidèles à leur maître y ont encore leurs quartiers. C'est à cet endroit que seront logés les suivants des invités.



Plan de la villa

L'aile gauche appartient au maître et à ses illustres amis. Agnusflawn habite au premier étage, à quelques pas du salon. La pièce opposée, dont les fenêtres donnant dans la cour sont constamment voilées par de lourdes tentures, est aussi une chambre à coucher. C'est la chambre de Donia Labiliana. On pourra d'ailleurs y voir le corps momifié de la cantatrice au milieu des riches draperies. Cet étage comporte aussi trois autres chambres, une bibliothèque et un bureau. Toutes ces pièces sont plus somptueuses les unes que les autres et contiennent chacune suffisamment de richesses pour vivre tranquillement pendant quelques années dans la ville de son choix. Mais est-ce une bonne idée que de dévaliser un hôte si puissant ?

Le second étage comporte quelques chambres, mais seules quatre d'entre elles sont utilisées. La bibliothèque est maintenant enrichie de quelques ouvrages de magie apportés là par le sorcier pan-tangien ou offerts par le Dolge à son "protégé".

Il y règne une atmosphère malsaine certainement due aux odeurs d'encens qui imprègnent les murs, aux ustensiles hétéroclites qu'on peut y trouver ainsi qu'au fait que le ménage n'y a pas été fait depuis six mois.

La chambre du sorcier contient quelques richesses, essentiellement sous la forme de pierreries. On y trouve aussi quelques ouvrages ouvertement chaotiques qu'un personnage versé dans les arts magiques pourrait exploiter pour apprendre à invoquer Chardros ou Balaan (10% par livre lu, la bibliothèque en comptant six concernant chacun des deux dieux).

Une odeur organique désagréable imprègne l'atmosphère de la chambre, et on pourra remarquer des petits tas suintants le long du mur de droite. La zone est effectivement gardée par un démon sentinelle invisible et lié aux tapisseries de ce mur-là.

Crowlin Fleyn s'est adjoint deux chambres mitoyennes tout au bout du couloir.

S'ils essaient de pénétrer dans la première les personnages auront la surprise de tomber sur quatre démons domestiques attendant les ordres de leur maîtresse. Peu belliqueuses, les quatre créatures maigres aux yeux globuleux resteront à glousser assises sur le lit bras croisés tant que les personnages ne seront pas hostiles. Dans le cas contraire, elles se mettront à piailler bruyamment et tenteront de prendre la fuite dans la maisonnée

Le hall contenait une énorme statue de chacun des trois dieux, mais elles ont été profanées par Rouan't Bell'haab dès son arrivée. Si les joueurs s'inquiètent de ces trois niches vides, on leur répondra que les statues sont en réfection, elles ont été emmenées à la dorure à Menii.

En outre, depuis qu'il l'a renié, Agnusflawn a fait retirer toutes les effigies de Goldar de sa demeure.

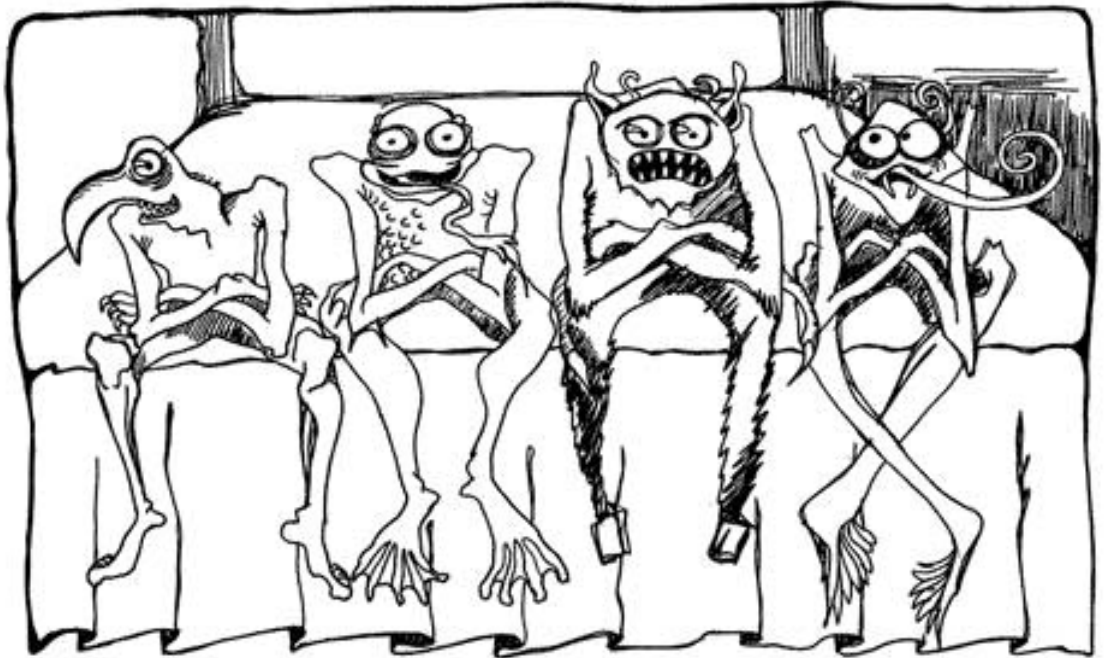
Les démons domestiques de Fleyn

Démons domestiques

Ces créatures excellent dans les tâches ménagères et font globalement de bonnes aides pour toutes les actions de leur maîtresse. Toute tentative de communication sera certainement vouée à l'échec car elles ne comprennent que le melnibonéen (60%).

Toutes leurs caractéristiques sont à 4 excepté l'intelligence qui est de 8

Morsure 25%,
dégât 1D8
Déplacement silencieux 50%



© Justyna Jedrzejewska

La chambre de Crowlin Fleyn ne comporte que peu de richesses, principalement sous la forme d'objets manufacturés melnibonéen. Indépendante jusqu'envers les dieux, la Melnibonéenne a conservé la belle statue de Domblas qui orne le centre de sa chambre. Un fabuleux pied de nez envers le dieu loyal comme envers les chaotiques tutélaires de son île. Et un bon moyen de se jouer du sorcier pantangien.

De manière générale, la bâtisse comporte de nombreux rappels aux divinités tutélaires de la région. On reconnaîtra essentiellement des références à Strashaa seigneur des mers, et Lassa impératrice des vents. Quelques effigies de Domblas et Arkyn peuvent encore être observées dans les lieux que le Pan-Tangien ne visite pas. Comme les salles du bas ou l'aile droite du bâtiment.

Ce sont donc les seules représentations qu'on ne trouvera ici, si on excepte celles au bas des falaises que surplombe le belvédère.

♦ Aux alentours

Derrière la demeure, pratiquement au bout de la corne de roche un belvédère à neuf côtés regarde l'océan depuis l'emplacement le plus élevé. Un chemin rocailleux mène à la salle de bal à travers un petit jardin de pins aux formes torturées par le vent. Construit il y a cinq siècles par un dévot de la loi, l'intérieur du belvédère a été récemment profané par le Pantangien. Les statues et les bas-reliefs ont été brisés ou couverts d'immondices. Rouan't Beel'haab a éprouvé beaucoup de plaisir à forcer certaines servantes dévotes dans cet endroit ou encore à les obliger à déféquer sur les effigies de leurs dieux avant de les mutiler et de jeter leur cadavre à la mer.



Un passe-temps que la Melnibonéenne goûte d'autant moins que cela a rendu le lieu impraticable. Quant à Agnusflawn, il n'est pas au courant de ces faits. S'il venait à les découvrir, il se montrera choqué et fera nettoyer et réparer la place, puis fera mener une rapide enquête parmi les suivants des invités.

À quelques cinq cents mètres plus loin sur la côte ouest on devine les écuries, un long bâtiment construit à l'entrée de la forêt. Seules quatre des soixante stèles sont encore occupées, elles contiennent deux chevaux de selle et deux chevaux de trait. Les deux premiers servent essentiellement à l'amusement des deux sorciers, quant aux deux seconds on avait coutume de les atteler pour se rendre aux villages de l'autre côté de l'île.

Dans le fond de l'écurie, un chenil a été aménagé pour accueillir **Fhnaric** et **Fhnurr**, les deux chiens de chasse Dharzis invoqués par Crowlin Fleyn pour ses loisirs.

Chien de chasse Dharzi

For: 17 Con: 17 Tai: 13 Int: 4 Pou: 13 Dex: 17 Dep: course-13 PV:14

Armure: 1

Modif aux dégâts moyens: +1D8

Morsure 50% dégât 1D4+4

Serres 50%, dégâts 1D8+MD

Déplacements silencieux 25%, esquive 35%, grimper 30%, pister 45%, sauter 40%, sentir, goûter 75%

La côte est descend rapidement pour former une plage de sable fin à près d'un kilomètre et demi de la cour de la maison. Les trente serviteurs oiniens ont construit leurs baraquements insalubres sur cette plage et ont tendu des filets dans l'eau.

◆ Shaïliab et Shaïlian

Depuis la nuit des temps les habitants de cette île avaient l'habitude de vivre tranquillement à l'écart de la demeure des Giogan. En fait, les relations entre les deux côtés de l'île se limitaient à quelques échanges commerciaux. Certains des villageois venaient aussi parfois servir au château, et les rares cas de gros litiges étaient traités par le maître de l'île. Mais globalement l'influence des Giogan se faisait assez discrète.

Avec la venue de Crowlin Fleyn, tout a changé de manière radicale. Habitée à être obéie au doigt et à l'œil par les esclaves de son domaine, elle avait peu apprécié la mauvaise volonté des autochtones et entrepris de les dresser.

De leur côté, les habitants de Shaïliab goûtèrent assez peu de voir certains des leurs servir d'exemple.

Il y a un mois et demi, les villageois de Shaïliab excédés par les mauvais traitements avaient décidé de se rebeller. Comme à son habitude l'étrangère était venue à cheval, seule avec ses quatre chiens monstrueux. Devant l'attitude hostile d'un des villageois elle avait demandé à ce que ce dernier soit attaché et torturé. Devant un refus massif de l'ensemble des villageois elle avait lâché ses chiens. Mais les hommes avaient prévu des filets et massacrèrent rapidement deux des chiens. Crowlin Fleyn eut à peine le temps de s'élever dans les airs hors d'atteinte des révoltés qui n'auraient pas hésité à la mettre en charpie. C'est depuis les hauteurs qu'elle extermina méthodiquement une quinzaine d'entre eux à l'aide de son arc. Les villageois ayant finalement fui dans la forêt, elle buta le feu à leurs cabanes et rentra se soigner au manoir.

Prévenus de ce qui venait de se produire par leurs voisins, les habitants de Shaïlian n'attirent pas la venue de la sorcière pour rejoindre les fuyards dans la forêt.

À l'heure actuelle, dans un village comme dans l'autre les personnages ne verront plus que des maisons et des embarcations brûlées. Les habitants ont totalement déserté les lieux, revenus une fois uniquement pour brûler leurs morts. Au centre de Shaïliab on remarquera en outre la présence hétéroclite d'un poteau de torture. Il sera aussi possible de trouver une ou deux flèches plantées dans le sol ou dans les premiers arbres de la forêt. Ces flèches semblent avoir été tirées depuis les hauteurs, il s'agit certainement d'un tir en cloche, donc à grande distance, vraisemblablement depuis la mer. Mais on pourrait aussi en reconnaître l'empennage caractéristique.

En bordure du village on observera encore ce qu'il reste du bûcher funéraire après un mois et demi.

◆ Dans le ventre de l'île

La légende contient une part de vérité, il y a de cela sept siècles cette île a bien été un des premiers bastions de la loi dans les Jeunes Royaumes. Trois familles s'y rencontrèrent en secret, et chacune s'accorda à un dieu. Pour louer ces trois divinités et entériner le pacte, on érigea un petit temple sur chacune des trois collines.



Actuellement, seul le temple dédié à Goldar, déité tutélaire des Giorgan, est encore visible et en parfait état. Les deux autres sont depuis longtemps à l'état de ruines et recouvertes par la végétation.

Ce que tout le monde a oublié par contre, c'est que cette première tentative de la loi a lamentablement échoué et que les trois agents humains furent sévèrement châtiés pour leur rébellion envers l'empire melnibonéen. Le corps de Filmiorgan, le champion de Domblas fut néanmoins soustrait aux forces chaotiques et enterré en secret sous le temple de son dieu, ici même sur Shaïliabian. Les dieux ont la mémoire plus longue que les hommes...

Les trois temples étaient bâtis sur le même plan à neuf côtés qui a inspiré le belvédère de la demeure des Giorgan. Une statue de taille humaine représentant le dieu y était installée. C'est toujours le cas dans le temple de Goldar.

Dans le temple de Domblas la mousse s'est particulièrement attardée sur les contours de la dalle centrale, trahissant la présence d'une cache. On y trouvera le corps momifié et noirci par le temps de l'agent de Domblas. Malgré son aspect inquiétant, sa peau tirée et son visage grimaçant, il en émane un formidable sentiment de force et de paix. Son armure dorée et scintillante a été déformée sous la force d'un grand nombre d'impacts d'une puissance inouïe, le bouclier a été fendu en deux. En fait, seuls le diadème et l'épée sont utilisables pour qui se sent l'âme d'un profanateur.

Ces deux objets ne peuvent être touchés par un être possédant plus de points de chaos que de points de loi. Toute tentative sera soldée par des brûlures occasionnant 1d4 points de dégât par dizaine de points de chaos supérieurs aux points de loi.

Diadème de Filmiorgan

Il s'agit d'une sorte de bandeau de métal doré s'élargissant en forme de pointe sur le front. À cet endroit, une flèche pointant vers le ciel a été gravée. Ce diadème contient une Vertu de Protection.

Épée de Filmiorgan

Fine épée à deux mains, elle est si légère qu'elle peut être maniée à une seule main. Elle contient une Vertu de Combat.

Les forêts de l'île sont denses et sauvages. Les chemins forestiers y sont rares. Mis à part quelques sentiers bûcherons autour des endroits peuplés, il n'y a guère que le sentier menant à la colline de Goldar qui soit bien praticable.

On pourrait aussi noter à certains endroits quelques tronçons de l'antique triangle pavé reliant les trois temples des trois collines. Il n'en reste guère que quelques dalles couvertes de mousses. Depuis bien longtemps la nature a repris ses droits.

Depuis la venue de Crowlin Fleyn sur cette île l'activité en forêt a considérablement augmenté. Tout d'abord, la jeune dame entreprit d'y chasser les oiseaux et les animaux sauvages (sangliers, lynx...), puis les villageois qui s'y sont récemment réfugiés. De fait, un grand nombre de petits sentiers ont fait leur apparition. Crowlin Fleyn a fait déboiser des axes afin de favoriser ses déplacements à cheval, mais la tâche est longue et il n'y a guère que deux chemins qui soient exploitables en déplacements rapides. Autour des campements improvisés par les villageois par contre, on observera un grand nombre de petits sentiers discrets, mais très localisés et praticables uniquement par l'homme. Ces campements sont toujours situés autour des collines, là où la forêt est la plus dense et où on peut trouver un peu d'eau.

Un des grands dangers de ces bois réside justement dans ces quelques survivants des deux villages. Depuis un mois et demi qu'ils se terrent, la maladie, la vermine, le manque de nourriture et les traques sporadiques de Crowlin Fleyn n'ont cessé de réduire leur nombre. Quatre groupes ont été anéantis, on peut d'ailleurs facilement les repérer à l'odeur. Le spectacle peut s'y avérer intéressant : certains corps semblent calcinés comme par une combustion spontanée, preuve de l'utilisation d'une salamandre.

Le dernier groupe quant à lui a dû changer d'endroit plusieurs fois pour échapper à l'archère. Ils ont à chaque fois laissé derrière eux des cabanes improvisées et les prémices d'un radeau que la Melnibonéenne prenait beaucoup de plaisir à réduire en cendres.

Les personnages auront peut-être l'opportunité de rencontrer ces paranoïaques habitants des bois. Il leur faudra beaucoup de persuasion pour convaincre de leurs bonnes intentions ces quinze vagabonds hirsutes, sales et au regard fou. Malgré leur état de délabrement, les villageois s'entêtent dans la construction d'un radeau.



Sans outils, il leur est impossible de couper un arbre, sans quoi ils seraient certainement déjà partis depuis longtemps, tentant leur chance, accrochés à un tronc. Ils essaient donc de confectionner un radeau à l'aide de branchages et de lianes.

Un radeau qu'ils jetteront du haut des proches falaises de la côte ouest. Ils rêvent de fuir et de dénoncer les exactions de leur maître qui cautionne les actions de sa machiavélique protégée.

L'INVITATION

Les invités du Dolge ne sont généralement pas les acteurs les plus influents du royaume (quoi que cela puisse arriver), mais des personnes d'une certaine importance, le but étant de favoriser l'émergence de nouveaux acteurs de la vie des Îles Pourpres. De fait, si la majorité des convives ne sont pas invités plus d'une fois, ils continuent généralement leurs tractations dès leur retour sur l'île mère.

Ils ne tardent alors pas à prendre de l'importance. Mais cette année, le Dolge vise spécialement bas. Il lui faut bien sûr les habituels hauts placés, qui rentreront sains et saufs chez eux, mais il lui faut aussi de la chair à pâtée pour les plaisirs douteusement raffinés de ses amis sorciers.

Si les personnages ont un quelconque poids politique, commercial ou artistique dans les Îles Pourpres, il est tout à fait possible que l'un ou l'autre d'entre eux ait reçu nommément l'invitation. L'invitation portant sur un individu et sa suite, le joueur choisira alors de venir accompagné des autres personnages.

Il est aussi probable qu'ils soient des amis, des employés ou des gardes du corps d'un invité occasionnel ou habituel du Dolge. Peut-être auront-ils simplement été embauchés pour l'occasion par un jeune et sympathique commerçant peu habitué à ce genre d'événements. Le fait est qu'ils vont s'embarquer incessamment pour l'île de la Dent Pourpre au côté d'un notable des Îles Pourpres.

La traversée se fera à bord du *Gloire de Strashaa*, un trois mats propriété de la famille Giorgan et vestige d'une époque plus faste. Trois autres navires ont déjà fait route vers l'île de la Dent Pourpre au cours de la semaine précédente, et le *Gloire de Strashaa* est le dernier à partir. Les personnages ont à peine le temps de s'informer sur leur hôte ou sur leur destination.

♦ Voyage

C'est à l'aube que le *Gloire de Strashaa* appareille. Pas moins d'une trentaine de marins sont nécessaires à la manœuvre. Les rivages orangés ne tardent pas à s'estomper derrière la brume matinale, et bientôt l'embarcation se trouve au large pour quatre jours de pleine mer.

Au cours de la traversée il sera possible d'engager la conversation avec les robustes marins typiques des Îles Pourpres. Pour la plupart, ce n'est pas la première fois qu'ils naviguent pour le compte d'Agnusflawn Giorgan, le travail est globalement un peu mieux payé qu'avec les autres armateurs, même si les capitaines sont souvent plus stricts. Certains des marins ont transporté les invités étrangers dont il est beaucoup question en ce moment, d'autres connaissent vaguement la topographie de l'île ou encore les vieilles légendes qui lui sont attenantes.

Mais les joueurs préféreront peut-être lier amitié avec les autres passagers. Une quarantaine de personnes partagent en effet cette traversée. Une vingtaine de musiciens embauchés pour les festivités ponctuent la traversée de leurs touches musicales, conférant une atmosphère surréaliste au pont du navire. Au milieu de ces concertos improvisés, en dehors de celui des joueurs, trois petits groupes d'invités font passer le temps avec plus ou moins de bonheur.

Tout d'abord, il y a **Omian** et **Salesian Salsiskaran**, deux jeunes frères de petite noblesse et de robuste constitution, arborant une moustache fournie, des cheveux accrochés dans le dos et une vêtue d'étoffes aux couleurs pourpres. Désargentés, ils ne réfrènt pas pour autant leurs appétits de loisirs coûteux. Leurs frasques leur valent d'avoir été déshérités par une moitié de leur famille et sur la sellette en ce qui concerne l'autre moitié.



Ce sont néanmoins des interlocuteurs privilégiés pour ce qui concerne une certaine frange de la jeune noblesse turbulente des Îles Pourpres. Ils sont ici avec deux de leurs amis de moindre extraction. Les quatre compères ne manqueront pas de tenter leur chance avec toutes les demoiselles du bord.

La présence **d'Amslamian**, usurier de sinistre réputation, est par contre beaucoup plus étrange. Ses pratiques outrageusement agressives et sa manière de dépouiller les faibles lui ont valu bien des réprimandes. À moins que ce ne soit ses origines tarkeshii qui dérangent. On a prétendu qu'il aurait des relations avec la pègre des Îles Pourpres ou encore qu'il vénèrait la huitaine tentaculaire, mais rien n'a jamais été prouvé. Normal, il est innocent. Cela dit, avec une réputation aussi sulfureuse Amslamian n'a pu faire autrement que de s'entourer des meilleurs gardes du corps. C'est d'ailleurs accompagné de Fierdan le Lormyrien et de **Shalya l'Ilmorienne** qu'il se rend à l'invitation du Dolge. L'occasion pour lui de tenter de s'acheter une réputation plus honorable, ce qu'il tentera maladroitement de faire dès son arrivée à bord du *Gloire de Strashaa*. Mais rares sont ceux qui supportent longtemps l'adipeux personnage à la voix fluette.

La réputation de **Fierdan le Lormyrien** n'est plus à faire. Connue tant pour sa taille impressionnante que pour ses faits d'armes, il n'en a pas pour autant pris la grosse tête. Géant placide et rigolard, il peut devenir orageux si on discute un peu trop longtemps son point de vue. Il ne reconnaît d'ailleurs ce droit qu'à ceux qu'il considère comme ses égaux ou ses supérieurs, c'est-à-dire, son employeur, les gens de noblesse, les officiers ou toute personne qui aura démontré une aptitude égale à la sienne aux armes. Bretteur hors pairs, il a connu bien des batailles, mais ce n'est pas pour autant un tueur sanguinaire. S'il y a moyen de limiter les dégâts il préférera toujours immobiliser un adversaire plutôt que de le blesser gravement. Une attitude que son patron actuel encourage fortement à conserver. Fidèle serviteur de la loi, il a prêté allégeance à Domblas dès ses dix ans, comme c'est la tradition dans sa famille.

Autant Fierdan pourrait symboliser le jour, autant **Shalya** pourrait symboliser la nuit.

Plus à l'aise dans les ombres, elle sait toutefois se montrer redoutable en pleine lumière lorsqu'on l'y oblige. Guerrière implacable, contrairement à Fierdan elle n'hésite pas à tuer. Cela a même longtemps été son gagne pain. Pragmatique et efficace, elle ne prend pas plaisir dans la mort, mais simplement dans la conscience du travail bien fait. Avant de trouver refuge dans l'île des Cités Pourpres, en une vingtaine d'années elle s'était fait un beau palmarès de tueuse. Vieillissante, elle n'en est pas moins efficace, mais seul Amslamian était prêt à payer le prix fort pour cette tueuse ayant passé la quarantaine.

Ses yeux dépigmentés, presque blancs, au milieu d'une face livide cerclée de cheveux courts, noirs de jais, lui confèrent un regard envoûtant. Indépendante jusqu'au bout, contrairement à la plupart des assassins elle ne vénère aucun dieu. Elle ne cache d'ailleurs pas son mépris pour ceux qui les servent. À part ses deux gardes du corps, Amslamian est entouré de deux concubines et d'un valet.

Plus discrète, **Nashilaa**, la troisième invitée est une jeune chanteuse d'origine vilmirienne habitant les Îles Pourpres depuis une dizaine d'années. Diva montante des Jeunes Royaumes, on comprendra qu'elle ait été invitée aux festivités. Constamment pomponnée, elle ajoute la beauté à sa maestria. Considérant l'art comme la chose la plus importante au monde, après la gloire et la renommée s'entend, elle a appris à ménager son image pour captiver les gens. Ainsi, même lorsqu'elle parle avec une personne pour qui elle n'a que peu d'intérêt, elle le fera courtoisement, arborant son éternel sourire enjôleur.

◆ La demeure sur la colline

Ayant plutôt bien navigué, c'est à la fin du second après-midi que les personnages apercevront les contreforts de l'île de la Dent Pourpre. Sur ce profil, Shaïliabian se montre sous la forme d'une barre rocheuse d'une quinzaine de mètres de haut. À la base de ces falaises d'un pourpre profond, une mer saphir se couvre d'écume, comme déchiquetée par les myriades d'écueils semblables à de petites dents rouges. Chapotant ce paysage, une forêt émeraude semble aussi profonde qu'impénétrable.



En navigant vers le nord, la forêt s'estompe, la falaise se relève encore un peu formant un promontoire au-dessus duquel se détache nettement la silhouette d'une grande demeure. On distingue alors l'autre côte de l'île et, dans une crique en contrebas de la demeure, un ponton duquel une dizaine de barques se sont détachées et voguent en direction du navire. Les passagers ne tardent pas à être invités à descendre dans les barques, laissant le trois mats continuer sa route. C'est un autre navire qui viendra chercher les invités dans une semaine.

Sur le ponton, une dizaine de personnes attendent les voyageurs. À l'arrivée des barques, un vieil homme poudré, aux cheveux roux et aux vêtements richement ornés se présente comme le chambellan des Giorgan. Il accueille officiellement les nouveaux venus sur l'île de la Dent Pourpre et les invite à le suivre dans un escalier escarpé taillé à même le roc pour se joindre aux festivités. Les autres personnes présentes sur le ponton s'affairent alors autour des bagages. On remarquera que ces porteurs n'ont visiblement pas le type physique des Îles Pourpres. Et pour cause, ils sont originaires d'Oïn, comme la plupart des serviteurs du Dolge depuis peu.

Atmantek Elislamian, le vieux chambellan

Fidèle parmi les fidèles, Atmantek a été au service de trois générations de Giorgan. Simple valet de pied de Smargian, il devint intendant de Shaïliabian sous les ordres d'Alsbian et fut même nommé percepteur du jeune Agnusflawn. À trente ans, c'est lui qui eût la lourde charge de prévenir son jeune élève et maître de la disparition de tous les siens. Présent dans tous les événements marquants de la vie de son maître, Armantek voit encore Agnusflawn avec les yeux du cœur et est prêt à lui passer les pires des infamies. Ou bien faut-il y voir la légendaire fidélité des serviteurs à l'ancienne mode ?

Les dernières marches franchies, les nouveaux arrivants découvrent le vaste promontoire orné de sa lourde bâtisse en pierre de taille du même rouge que les falaises qui l'entourent. Construite en U, la demeure délimite une grande cour dans laquelle quelques torches sont déjà allumées. Quelques groupes de musiciens égayent l'air du soir et sont vite rejoints par leurs collègues ayant voyagé avec les personnages. Des tables ont été disposées dans la cour et les abords de la demeure, certains y reçoivent déjà une collation en devisant sur des sujets divers.

Les nouveaux arrivés ne tardent pas à croiser des connaissances, échangent des saluts rapides, des promesses de se retrouver une fois les chambres prises. En passant dans la cour, il sera possible de remarquer une personne observant la scène en contrebas derrière un rideau de l'aile gauche.

Le chambellan mènera les nouveaux arrivés à leurs chambres en leur faisant une visite rapide des lieux, pénétrant dans la bâtisse par la porte principale au centre du bâtiment.

Les chambres du premier étage permettent à deux personnes de dormir confortablement dans des lits séparés, l'idéal par exemple pour un invité et son garde du corps. Quant aux chambres du rez-de-chaussée, elles sont réservées à la domesticité des invités. Les plus chanceux se retrouveront seuls, les autres devront partager.

Une fois les chambres prises, les personnages pourront rejoindre le gros des convives pour discuter ou prendre une collation.

◆ Mondanités

La nuit est maintenant bien tombée, et la cour resplendit des lueurs des centaines de torches réparties sur les murs de la propriété. Partout des petits groupes se sont formés et discutent en mangeant les mets que leur apportent des serviteurs empressés. Les plus observateurs remarqueront que quelques-uns de ces valets sont vraisemblablement originaires des Îles Pourpres, ils sont assez clairement plus doués que ces Oiniens qu'ils sont obligés d'encadrer.

En tout et pour tout, vingt personnes ont été invitées à cette fête. En comptant leur suite, cela porte à une petite centaine le nombre de personnes déambulant autour des tables couvertes de victuailles. Les gens de qualité se retrouvent tous devant l'entrée principale, parfois accompagnés d'une ou deux personnes de leur suite. Les autres, de moindre importance déambulent entre elles, plus loin dans la cour. On pourra s'étonner du peu de qualité de la majorité des invités de cette année, la moitié d'entre eux n'aurait pas eu leur place ici les années passées. Parmi leur suite par contre, il y a quelques pointures. Outre ceux déjà cités à bord du bateau, on remarquera la présence d'**Ashal** un assassin reconverti en garde du corps ou encore d'**Eomblas**, un chasseur de renom.



Quelques temps après l'arrivée des personnages, le Dolge fera son apparition sur le perron principal de la bâtisse. Comme à son habitude, il se lancera dans un discours pour rendre grâce aux ancêtres, glorifiant ses ascendants et rappelant les origines de cette fête. Ensuite, il annoncera l'organisation de joutes le lendemain après le repas de midi.

Des joutes de toute nature, artistiques, physiques, intellectuelles. Elles débiteront dans l'après-midi par un tournoi d'échecs pourpres, se poursuivront par une épreuve de joute au bâton, et finiront par une épreuve artistique. Les vingt convives sont invités dès ce soir à former des équipes de trois personnes. Il y aura pour prix, outre la satisfaction d'avoir prouvé sa valeur et une bonne façon de faire connaissance, une larme saphir par vainqueur.

On pourra s'étonner que les serviteurs des invités soient conviés à se mêler à leurs maîtres pour ce tournoi. C'est là une bonne façon pour le Dolge et son amie de jauger le potentiel des individus et ainsi, de mieux choisir le gibier.

Après ce discours un peu plus court que les années précédentes le Dolge exhortera tout le monde à s'amuser et circulera parmi les invités. Agnusflawn participera lui-même au tournoi et fera équipe avec ses deux amis. Quant à Amslamian, il réussira certainement à convaincre Nashilaa de se joindre à lui et ses deux gardes du corps. Au total, une dizaine d'équipes seront formées.

Crowlin Fleyn fera, elle aussi, son apparition un peu plus tard dans la soirée. Cette grande et belle dame aux gestes pleins d'élégance ne passera pas inaperçue. Son teint blafard contraste avec la noirceur de ses cheveux, de ses yeux et de ses vêtements. Affable, elle papillonne de groupe en groupe, appréciant les mondanités, et jugeant par avance la résistance physique ou morale de chacun dans l'expectative de son plaisir prochain.

Un intérêt que certains, comme Omian et Salesian, interpréteront de travers. Il y a d'ailleurs de fortes chances qu'ayant papillonné assez longtemps elle s'éclipse en fin de soirée avec Omian. Les prédateurs aiment bien jouer avec leurs proies.

Rouan't Beel'haab, lui, ne fera qu'une apparition aussi discrète que rapide. Les invités ne l'intéressent que peu, ils sont surtout là pour contenter son amie. En outre, au cours de la soirée il apercevra une silhouette bien connue dans ses appartements. La mine soucieuse, il n'aura alors de cesse que de venir à la rencontre de son dieu.

Après deux mois de mutisme, Chardros est en effet venu annoncer son prix : l'appropriation de l'îlot, et la construction de chapelles chaotiques sur les trois collines. Un prix que le Pan-Tangien se gardera bien de communiquer à qui que ce soit.

Les tractations seront longues, et l'on pourra observer de la lumière dans la chambre du sorcier jusque tôt le lendemain. De fait, Rouan't Beel'haab ne sera pas réveillé avant deux heures de l'après-midi et encore, c'est avec les yeux cernés qu'il participera au tournoi.

La fête durera jusqu'à une heure avancée de la nuit, agrémentée par de nombreux plaisirs, des feux d'artifices aux danseuses de charme. Certains soudards embauchés comme gardes du corps par des invités auront un peu de mal à comprendre qu'il est temps de se coucher et traîneront leur éthylisme et les inévitables rixes d'ivrognes jusqu'aux premières lueurs de l'aurore. L'occasion de remarquer le discret mais efficace service d'ordre du Dolge. Une dizaine de mercenaires oiniens se relaient en effet pour assurer le bon déroulement des événements.

Le clair de lune permettra peut-être aussi de remarquer un filet de fumée qui s'élève des proximités de la colline le plus à l'est de l'île.

Serviteurs pourpres (4 personnes)
 FOR: 12 CON:12 TAI:10 INT:12 POU:9 DEX:12 APP:12
 Vie: 10
 Massue: 30%, Esquive: 30%
 Ils ont en outre l'avantage de bien connaître l'île et pourront passer facilement au service des joueurs pour peu que cela soit bien présenté.

Serviteurs oiniens (20 personnes)
 FOR:14 CON:13 TAI:16 INT:7 POU:8 DEX:10 APP:8
 Vie: 14 Modificateur aux dégâts: +1D4
 Massue: 40%, Esquive: 30%, Pister 40%

Mercenaires oiniens (10 personnes)
 FOR:15 CON:14 TAI:16 INT:7 POU:7 DEX:13 APP:7
 Vie: 16 Modificateur aux dégâts: +1D4
 Epée longue: 75%, Massue: 60%, Esquive: 50%, Pister 60%

AMERES REJOISSANCES

Si les personnages ont été trop sages, ils se réveilleront bien avant le tournoi. Après une collation dispensée dans la cour par les éternels serviteurs, désœuvrés ils voudront peut être discuter avec les quelques rares autres invités matinaux ou bien préféreront-ils faire un peu de tourisme. Il sera néanmoins impossible d'aller bien loin si on veut être à l'heure pour le tournoi.

◆ Avant l'épreuve

Pour certaines personnes la nuit a été plus agitée. Pendant que le Pan-Tangien commerçait âprement avec son dieu, Crowlin Fleyrn s'offrait un peu de bon temps avec Osmian Salsiskaran. Lorsqu'il lui sembla qu'elle ne tirerait plus rien de bon de cet individu, elle résolut de changer de distraction. Attaché et bâillonné le jeune noble ne put se défendre et agonisa longtemps sous les caresses expertes de sa conquête d'un soir. Ce n'est qu'aux premières lueurs du matin que, définitivement inutile il fut porté au dehors par les démons domestiques et jeté en contrebas du belvédère. Depuis, il sert de repas aux crabes sur les débris de statues jusqu'au soir où la marée haute viendra l'emporter.

N'ayant pas revu son frère depuis hier soir, Salesian commence à nourrir quelque inquiétude. C'est que c'est justement Osmian qui avait à charge cette première épreuve du tournoi. Les joueurs pourront certainement apprendre ces faits avant ou au cours du repas de midi. Ils voudront peut-être aider les trois jeunes nobles à chercher leur comparse qu'ils pensent ivre mort dans un coin.

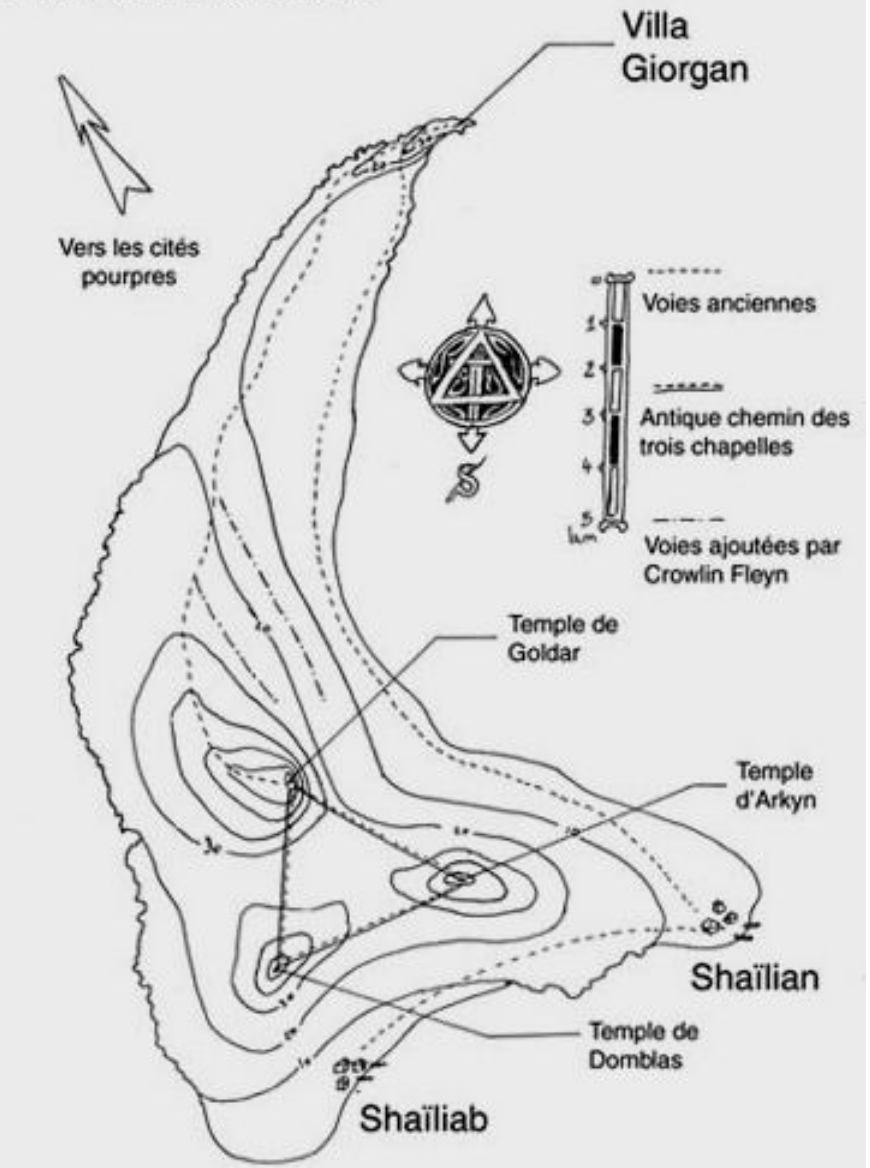
Tant que la météo est clémente les repas sont servis dans la cour. La nourriture est riche et abondante, et les invités comme leur suite sont choyés par un personnel un peu en deçà des habitudes de la maison.

◆ Première épreuve

Si les dégradations du belvédère ont été constatées, une enquête sera ordonnée et on trouvera des coupables. Si le corps d'Osmian, tombé de la falaise alors qu'il était ivre (version officielle) a été découvert, Agnusflawn se bornera à exprimer ses condoléances et rappellera que l'île est dangereuse et qu'il vaut mieux ne pas quitter le sain refuge de la villa.

Bref, quels que soient les événements, rien ne saurait empêcher le tournoi de débiter.

Plan de Shailiabian





Comme indiqué la veille, la première épreuve est un tournoi d'échecs pourpres, un jeu simulant une bataille navale sur un principe proche du jeu d'échecs. Les règles sont peu nombreuses, mais complexes dans leurs implications. Ceux qui ne les connaissent pas se les verront expliquer. Pour résoudre chaque partie on pourra faire un jet INT contre INT avec un bonus pour ceux qui connaissent le jeu. À titre indicatif, bonus compris, Agnusflawn arrive à un score de 20.

◆ **Seconde épreuve**

La deuxième disparition fera certainement plus de bruit que la première. C'est en effet Fierdan le Lormyrien qui a disparu cette fois. Amslamian prend ce tournoi très au sérieux. Ayant réussi à se placer correctement au cours de la première épreuve il goûte d'autant moins la désertion de son coéquipier et employé. Sa petite colère passée, il n'aura d'autre choix que de désigner Shalya pour l'épreuve du bâton. Une épreuve dans laquelle elle brillera certainement au-delà de toute espérance, battant vraisemblablement le Pan-Tangien.

Pour résoudre cette épreuve, on pourra par exemple considérer le score d'épée à une main et demander trois touches pour remporter un combat. Les bâtons et les participants étant matelassés, il ne devrait pas y avoir d'accidents graves... À moins que vous ne souhaitiez reporter l'attention et la tension des joueurs pour ne pas accélérer leurs suspicions. Le Dolge se montrera alors authentiquement peiné que les choses ne se passent pas aussi bien que prévu. Surtout si le blessé est un homme d'importance.

Pendant ce temps, loin de se reposer, Fierdan se dirige vers les ruines de la chapelle de Domblas. Guidé par le dieu lui-même, il se dirige sans aucun problème, coupant à travers bois bien que cela le retarde considérablement. Depuis que les deux sorciers sont sur l'île, l'influence de la loi a beaucoup baissée.

Pour cette raison et surtout à cause du principe premier de non-ingérence, Domblas ne peut se manifester librement ailleurs qu'aux endroits qui lui sont consacrés. La présence de Fierdan sur l'île est une véritable aubaine, la possibilité de reprendre de l'influence mais surtout le moyen d'empêcher Chardros d'arriver à ses fins.

Le dieu est donc apparu à son agent pendant la partie d'échecs. Fierdan a naturellement accepté de se laisser guider à la chapelle pour y trouver les artefacts du champion et revenir bouter l'engeance chaotique hors de Shailliabian.

◆ **Troisième épreuve**

Passé l'intelligence et la force, c'est au tour de la sensibilité de s'exprimer. Pour cette épreuve d'art chaque équipe peut produire simultanément autant de candidats qu'elle veut. C'est le Dolge qui fera office de juge et désignera le vainqueur de cette épreuve.

Nashilaa fera une prestation remarquable et tentera d'influencer le juge en reprenant un morceau du répertoire de sa défunte épouse. Acclamée par tous, le Dolge ne pourra faire autrement que de la noter correctement, il faut bien sauvegarder les apparences, il lui tiendra néanmoins intérieurement rigueur de cette incursion dans sa vie privée et de cette outreucidante comparaison.

De son côté, Crowlin Fleyn ne sera pas en reste. Sous les derniers rayons d'un soleil déclinant, elle entonnera une vibrante mélodie melnibonéenne et, s'accompagnant d'une lyre étrangement ouvragée tirera des larmes d'émotion de toute l'assemblée. Elle remportera très certainement l'épreuve devant une Nashilaa au sourire jaune.

Le résultat final de ce tournoi importe bien peu en définitive, surtout aux vues de ce qui se trame dans le même temps.

◆ **Partie de chasse**

Le tournoi terminé, le Dolge fera un petit discours et remettra les prix. Les personnages pourront apercevoir Rouan't Bell'haab se précipiter vers Crowlin Fleyn et lui chuchoter quelque chose à l'oreille. Le Pan-Tangien a été averti par Chardros du plan de Domblas et en informe la Melnibonéenne.

À partir de cet instant, les deux sorciers ne seront plus visibles de la soirée. Pendant que les convives s'attablent pour une nouvelle nuit de fête dans la cour, deux cavaliers accompagnés de deux étranges chiens donnent la chasse à Fierdan, éclairés par d'improbables lueurs volantes. Ils rattrapent de justesse le Lormyrien au pied de la chapelle de Domblas et stoppent sa course d'une flèche dans le cou.

Les habitants des forêts, dont le campement est très proche du lieu de l'action se sont bien gardés d'intervenir, et un vent favorable a couvert leur odeur au nez des chiens Dharzis. Ce n'est qu'au beau milieu de la nuit que les sorciers rentreront au manoir.

Les personnages auront peut-être quitté depuis longtemps le chemin de ce scénario, ils auront alors peut-être modifié le cours des éléments proposés dans la partie précédente. Sinon, c'est à eux d'écrire la fin de ce récit.

LA FIN DE L'HISTOIRE

Le maître du jeu voudra peut-être ménager ses joueurs en les protégeant des exactions des sorciers jusqu'au retour du bateau quelques jours plus tard. Ils pourront aussi commencer à comptabiliser un plus grand nombre de disparitions aux fils des jours et des chasses de la Melnibonéenne ou encore découvrir les reliefs de ses amusements nocturnes dans la maison même. Ils pourraient encore être amenés à choisir le camp de l'un ou l'autre des protagonistes. Lieront-ils amitié avec le fantôme de la cantatrice ? Dénonceront-ils le plan du Pan-Tangien à ses collègues ? Salesian Salsiskaran réussira-t-il à les convaincre de s'enfuir en barque vers une île voisine après avoir fait une provision de butin dans la maison ? Et qu'advient-il de Nashilaa, la cantatrice ambitieuse ? Servira-t-elle de réceptacle à l'âme de la diva défunte, sera-t-elle simplement assassinée ?

Dans tous les cas, il est très probable que les choses dégénèrent et que l'histoire finisse par une battue dans la forêt. Les personnages et

peut-être même l'ensemble des invités serviront de gibier à Crowlin Fleyne et quelques mercenaires oiniens.

Pour prolonger son amusement, la Melnibonéenne leur laissera suffisamment d'avance avant de lancer ses rabatteurs oiniens et de se mettre elle-même en chasse. Dans leur fuite, les personnages auront alors la possibilité de découvrir les villages abandonnés, les quatre charniers des campements de villageois dans la forêt, quelques campements abandonnés eux aussi, et peut-être les habitants apeurés des bois occupés à la recherche de nourriture ou à la construction de leur troisième radeau.

S'ils ont la bonne idée de se déplacer vers les ruines du temple de Domblas ils trouveront en outre le corps de Fierdan. Dans les ruines du temple ils rencontreront le dieu lui-même. À court d'atouts, Domblas pourrait les charger de la mission qu'il avait confiée à Fierdan. Aux joueurs de bien comprendre la situation et d'en tirer le meilleur parti. Sous pression, le dieu pourrait bien accepter un marché peu équitable en d'autres circonstances...



© Ghislain THIERY