

Préambule

Ce document est un scénario de Hychalque initialement publié sur le Site Labyrinthe's homepage. Il est distribué par le site de la **Chronique de Dame Kronale** dans un but de **sauvegarde** des ressources réseau et ce, **en accord avec l'auteur initial**. Quelques petites corrections ont été portées sur le document, en accord avec l'auteur, ce document porte donc la mention version 2.0.

Vous trouverez ci-dessous les **coordonnées de l'auteur** (nom ou pseudo / mail) ainsi que celles du site web où le dit document est également entreposé (v1.0). Il est possible que ces coordonnées ne soient un jour plus fonctionnelles, si vous souhaitez néanmoins joindre l'auteur, contacter moi, j'essaierai de faire suivre dans la mesure du possible.

Coordonnées

Auteur : Hychalque

Mail : hychalque_nospam_@hotmail.com (enlevez « _nospam_ » de l'adresse)

Web : <http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/9681/ELRIC.HTM>

Infos : Un Scénario initialement distribué sur le Site *Labyrinthe's homepage*.

Responsable Site : bozo_nospam_@nobodix.org (enlevez « _nospam_ » de l'adresse)

Chronique de Dame Kronale : <http://www.kronale.fr.st>

Responsable du site : kronale_nospam_@fr.st (enlevez « _nospam_ » de l'adresse)

© Les textes et illustrations contenus dans ce document sont la propriété exclusive de leurs auteurs respectifs et ne peuvent être utilisés sans leur accord.

Date de la Mise En Ligne

Lundi 24 Février 2003

Comte Down To Extinction...

Synopsis

Hilde, une jeune femme avec de la suite dans les idées, est envoyée au château de son oncle, le comte Gildran afin de parfaire ses talents d'herboriste auprès de l'inquiétant Melckisédeck. Toujours est-il qu'elle ne compte pas finir sa vie au fond d'un atelier, à se cantonner à d'ingrâtes tâches. Son idée n'était encore qu'à l'état embryonnaire quand elle découvre par hasard le journal de son oncle. Elle comprit au fil des pages qu'il avait décidé de lui léguer ses biens. Pour s'en emparer plus vite, c'est sans hésiter qu'elle commença à élaborer un poison (fait à base d'herbe de la forêt de Troos) qu'elle administra tous les soirs en petite quantité quand elle lui amène son infusion préférée. Ce poison inoculé à petite dose ne laisse aucune trace mais ôte la vie à sa victime en quelques mois.

Au bout de deux mois, le comte voyant la déchéance dans laquelle il sombre, sans en connaître l'origine, demande à Malron, son serviteur borgne, d'engager des tueurs pour l'aider à en finir avec la vie et pimenter ses derniers jours...

Storyboard

Tout commence un soir à Cadsandria alors qu'un soleil couchant dessine les ombres, de plus en plus longues, des maisons de craie. On entend au loin les sons monotones d'un luth venant de quelque jardin, les rues sont calmes, à peine perturbées de temps en temps par le passage de quelques étudiants. Alors que l'obscurité descend sur la ville, un petit homme vêtu de noir viendra bousculer de façon peu discrète un des PJs. Le personnage, qui a l'allure d'un voleur, les manières d'un voleur... et qui en est d'ailleurs un, ne compte pas dépouiller les PJs. Il souhaite simplement les attirer dans un endroit suffisamment discret. Il se présentera tout de suite comme un tiers, proposant une mission un peu spéciale à des hommes de sang froid (non, les PJs ne sont pas obligés d'abandonner tout de suite).

Il offrira ainsi la somme coquette de 3000 Bronzes pour que ceux-ci se débarrassent d'un traître, un félon... : le comte Gildran, soit disant un prêtre de la Loi, défrôqué. Un peu naïf, le voleur croit réellement que c'est un dignitaire de L'Eglise de Domblas (il était masqué, incognito oblige) qui lui a confié la mission.

C'est en fait Malron qui, afin de cacher son infirmité, s'était déguisé. Ayant accepté cette mission à contre cœur, le serviteur a précisé qu'il serait préférable que les tueurs ramènent des preuves de la trahison de Gildran, preuves inexistantes d'ailleurs. Le vieil homme veut ainsi préserver la vie de son maître sans lui désobéir.

Ainsi que ce soit par appât du gain ou pour rendre justice en éliminant un traître, les PJs se retrouvent donc à chevaucher vers le château du comte qui se trouve à ½ journée de la ville.

Une Rencontre Avec La Cour Des Miracles



As trop le temps d'admirer le paysage vallonné et boisé : ils rencontrent sur leur chemin une troupe d'artistes itinérant se dirigeant eux aussi vers le château pour y proposer leur services. Parmi eux :

- **Tara**, une jeune femme aux traits disgracieux spécialiste du contorsionnisme, mais beaucoup moins agile en ce qui concerne l'art de l'humour. Ses plaisanteries sont d'une lourdeur inégalée.

- **Tarden**, un bossu s'exprimant uniquement par grognement nommé "le grand magicien", il n'arrive qu'à faire peur aux enfants.

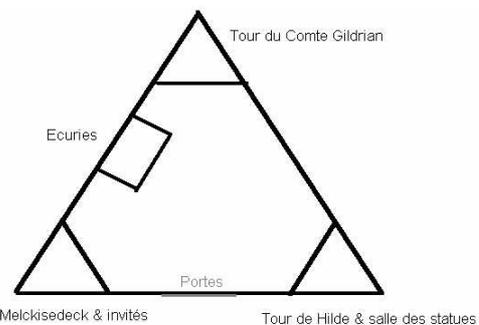
Régnant sur cette cour des miracles, **Gaümin**, un vieillard affable, narre à qui veut bien l'entendre, les histoires les plus abracadabrantes des jeunes royaumes.

* Le mieux serait que les PJs se joignent à eux et improvisent quelques numéros, sinon ils devront se débrouiller seuls pour pénétrer dans le château.

Caste My Sweet Castle

1^{er} Jour

Ils aborderont bientôt un château de taille imposante, aux formes rectilignes, construit il y a quelques siècles de cela avec la plus pure rigueur des géomètres de la Loi. La bâtisse est formée de trois tours rectangulaires crénelées, reliées par une épaisse muraille. De loin, on entend le son grave d'un gong. Puis 3 prêtres vêtus de toges blanches, grimés et arborant un air préoccupé de circonstance, sortent d'une tour. Ils sont suivis du comte et de sa nièce.



Pour peu que l'un des PJs soit noble, ils seront reçus avec égard par le comte : ses ennuis de santé ne l'empêcheront pas prouver l'hospitalité traditionnelle Argimillite.... Sinon ils devront se contenter de la terre battue de la cour ou de

Scénario – Comte Down To Extinction 01

l'écurie. Ils seront certainement conviés au repas ou à la veillée et pourront alors faire connaissance avec les habitants du château... S'ils le demandent, ils pourront même accéder à quelques pièces des tours : l'antichambre, la bibliothèque et l'atelier.

2^{ème} Jour

Préparant leur assassinat, les PJs n'auront pas le temps de mettre leur plan à exécution. Au petit matin, Malron sera retrouvé poignardé au milieu de l'écurie. Dans la soirée le pauvre homme était allé quérir Hilde dans sa tour, alors qu'elle sortait le poison de la cache du bureau. Elle ne pouvait pas se permettre de laisser Malron détenir une partie de son secret. A noter que Hilde a fait tomber un bouchon de flacon près du corps de Malron.

Le comte sera furieux du sort de son serviteur et confident. Tout le monde sera suspecté (sauf sa chère nièce, elle est si tendre...). Gildran fera fermer les portes du château et il convoquera les PJs dans son bureau. Il leur parlera clairement : ils sont les 1er suspects sauf s'ils prouvent leur innocence en découvrant le véritable meurtrier. Comme il ne voudrait pas être injuste envers des innocents, il leur laisse la possibilité de visiter le château de fond en comble et d'interroger tout le monde. Au cas où l'envie de filer en douce leur venait, il leur fait inscrire sur la peau une rune qui lui permettrait de les retrouver dans tous les jeunes royaumes. C'est maintenant au tour des PJs de jouer.

L'Issue Finale

- **Les PJs tuent Gildran et s'enfuient** : ils ont assassiné un innocent qui se faisait empoisonner et laisse une meurtrière en liberté. Gain = -4 points Balance +2 Chaos +3 000 Bronzes.

- **Les PJs s'enfuient** : Gildran et des membres influent de l'église de la Loi poursuivront les PJs pour leur crime. +2 Balance +2 Chaos.

- **Les PJs montrent la culpabilité d'Hilde**. Le comte sera attristé par la nouvelle mais les remerciera. En 2 semaines, il sera complètement rétabli. Gain : 5 000 Bronzes +4 Balance +1 Loi

Ils pourront obtenir une lettre de recommandation de Gildran auprès des fiers adorateurs des Seigneurs Blancs.

Les Lieux Du Crime

La tour nord



Le comte a ses appartements aménagés dans la tour Nord, une vieille bâtisse aux murs perclus de lierre.

L'Antichambre du Comte

Une lourde porte feronnée donne sur une antichambre richement décorée. Cette pièce relativement sombre dégage une impression angoissante. Des meubles massifs de bois et d'onyx centenaires encerclent tel des sarcophages 2 ou 3 banquettes.

La pièce ne contient rien de notable si ce n'est que toutes les étagères du buffet sont renversées et que l'argenterie gît pêle-mêle en son fond. Gildran a tout renversé la nuit dernière dans un accès d'angoisse.

La Chambre

La pièce au dessus est tapissée d'une maquette bleu nuit. Un immense lit à baldaquin aux montants sculptés de formes draconique s'impose au centre de la pièce. Les volets restent constamment fermés... Le Comte s'enferme de très longues heures dans cette antre. A noter que la commode contient un nombre impressionnant de potion laxatives et autres herbes, placés près du testament de Gildran.

Au dernier étage se trouve le bureau du Comte. Une bonne partie du mur est tapissée de livres poussiéreux, éclairés par la faible lumière des vitraux pastels. Un large bureau d'ébène présente un amoncellement de parchemins (depuis plusieurs semaines, Gildran classe les affaires du château). Dans un tiroir, on pourra trouver son journal de bord. Il y parle de son futur leg. Apparemment, il apprécie beaucoup Hilde et sa gentillesse 'naturelle'. Depuis 2 mois, il écrit de plus en plus rarement, son style est décousu, sa main semble mal assurée. Sa dernière note remonte à plus d'une semaine ; il y parle d'une menace indicible. Il dit avoir demandé à Malron un service terrible mais nécessaire. Cependant, il apparaît au fil des pages que Gildran n'était ni un prêtre de la loi, ni un traître fomentant quelques complots. Il semble même généreux et indulgent avec les gens dont il parle.

Le sommet de la tour à ciel ouvert donne une vue imprenable sur toute la campagne alentour. Gildran y a placé des dizaines de plantes vertes aux feuilles rabougries qui ne sont plus depuis longtemps que des pousses végétant sous le ciel d'Argimiliar.

La tour Est



est dans cette tour récemment rénovée que le Comte a installé sa bibliothèque en même temps que sa nièce... A

savoir que contrairement à la frêle jeune femme, les parchemins sont inoffensifs !

La Salle Des Statues

Cette pièce est appelée à juste titre la salle des statues. Des rayonnages de livres semblent soutenus par 3 statues aux traits féminins et rieurs. Leurs corps de marbre laiteux sont couverts d'un tissu bleu-lune sur lequel se reflète la lumière pâle de quelques lucarnes. Ces êtres, aux formes angéliques, sont des élémentaires d'air qui ont été emprisonnés dans leur gangue de pierre à la construction du château. Ils jouissent d'un pouvoir modéré sur la pièce. Si une personne les étonne par sa cruauté, sa gentillesse, sa beauté, ceux-ci essaieront d'attirer son attention en murmurant, sifflant à son oreille... Allant jusqu'à faire claquer la porte, envoler les livres en poussant des cris déchirants.

Le Cabinet d'Hilde

Cette pièce ne possède aucune fenêtre, elle est simplement éclairée par des chandeliers agonisant sur les vieilles boiseries. Cette pièce avait été murée à la suite du suicide de la femme d'un des ancêtres de Gildran. Dans un coin, l'une des boiseries est entachée de marques sombres rappelant le drame de ses lieux. Cette plaque semble mal fixée peut aisément être déplacée, révélant l'inscription suivante " toi mon amour qui t'en ai allé, vogue dans les limbes, je te rejoindrai. Tel ton âme vers les sphères du bonheur, Ici toujours ton corps demeure ". C'est dans ces sinistres lieux qu'Hilde tient son cabinet. Les petits meubles de bois y sont d'une sobriété sans pareille. Sur le coté de la pièce, les dalles du sol forment un casse tête. Si les PJs arrivent à reconstituer la bonne figure, ils s'aperçoivent que la flèche semble indiquer une des boiseries. Il suffira que l'un d'eux la touche pour qu'elle pivote, révélant une cache contenant un petit flacon : c'est le poison dont Hilde se sert tous les soirs. Sur l'étiquette on peut lire : "A VOTRE SANTE, AU NOM DES SEIGNEURS BLANCS ET DE GOLDAR LE PROFITEUR"

La Chambre d'Hilde

Cette pièce est autant imprégnée de clarté lumineuse et de pureté que la précédente ne l'était de noirs complots. Les murs d'une blancheur immaculée, le lit à baldaquin recouvert de soierie rose, les fleurs embaumant la pièce font de la chambre d'Hilde un avant goût du paradis... Seul le poignard caché sous le matelas dénote un peu...

La tour Ouest



cette tour est certainement la plus délabrée de toutes, un éclair a récemment abattu les créneaux.

Logement Des Invités

3 prêtres de Loi logent actuellement ici. Ils poursuivent la plupart du temps de longs débats théologiques à l'église, débats auxquels les PJs pourront être conviés. A noter la propreté et le rangement méticuleux de la pièce.

L'Atelier de Melckisédeck

Comment décrire cet amas de plantes grimpantes qui s'entrelacent autour des tables, des bocaux et de toute la verroterie opératoire de Melckisédeck baignent dans une atmosphère moite, la salle donne une impression d'indescriptible de fouilli : les parchemins, les plumes et les instruments de métal s'entassent pêle-mêle sur les établis... Il n'y a là rien de très intéressant pour les néophytes... Si ce n'est une vingtaine de flacons depuis longtemps oubliés par le vieux mage au fond d'un placard et contenant les drogues les plus recherchées des jeunes royaumes

La Chambre de Melckisédeck

De larges dessins kabbalistiques semblent entourer l'escalier. Cette ancienne rune de garde est maintenant tout à fait inopérante. Le vieil herboriste a peint une fresque couvrant tout le mur. Elle représente des scènes dans lesquelles élémentaires démons et melnibonéens se donnent la réplique. Le bureau contient en particulier le testament du mage : il a décidé de léguer ses biens à Arkyn de la Loi naturelle pour réparer l'accident de sa fille dont il se juge entièrement responsable.

Rencontres Aléatoires

Une petite touche folklo-Elic



Si le MJ le décide, il pourra ponctuer le scénario de diverses rencontres avec des PNJ's intéressants ou loufoques.

- Un Prêtre de Theril (Des Mains Secourables)

C'est un jeune homme efféminé qui regardera amoureusement tous les PJs un tant soit peu virils. Il expliquera volontiers qu'il n'a cure des réunions théologiques se tenant à l'église et qu'il n'y comprend d'ailleurs pas grand chose... L'Eglise de la Loi ? Il a signé, juré, craché, surtout après avoir vu les beaux éphèbes musclés sortant du temple de SALIK le viril...

- Un Prêtre de Donblas, le Justicier

Se promenant tel un charognard, le vieil homme aux sourcils froncés est un maniaque fini. Trouvant les PJs suspects, il ne cessera de faire des remarques déplacées d'une voix on ne peut plus déplaisante ; s'immisçant tel une tique dans les entretiens les plus privées

- Un Demi-Melnibonéen

Un sang-mêlé melnibonéen est devenu un esclave d'élite à Imrryr - homme de confiance, il est devenu quérir auprès de Melckisédeck une drogue très spéciale pour son maître inhumain. Lui même dépendant d'un narcotique, il mourra dans d'atroces souffrances s'il ne rapporte pas à temps le précieux breuvage. Il est prêt à tout pour forcer le vieux mage à s'exécuter.

Beaucoup De Bruits Pour Rien



Quelques rumeurs colportées par les serviteurs du château, les voyageurs...

Vrai # Gildran est nerveux ces derniers temps et délaisse les affaires du château.

Faux # Melckisédeck le sombre a tué sa fille avec une puissante drogue.

Vrai # On aurait vu Hilde en pleine crise de nerfs insulter des serviteurs.

Vrai # La nièce du comte lui est toute dévouée. L'adorable jeune femme lui apporte tous les soirs une infusion préparée de ses "blanches mains".

Vrai # Des sons rauques et de sinistres craquements provenant de la tour nord ont été entendu la nuit dernière.

Faux # Des vols ont été commis dans l'atelier de Melckisédeck.

Il ne reste plus qu'à vous souhaiter bonne chance ainsi qu'aux joueurs afin qu'ils arrivent à démêler ce sac de noeud.

Hychalque

Quand les masques tombent

'Corridor des portraits ou galerie des horreurs ?'

Le Comte



Le comte Gildran était un homme jovial, bon vivant, heureux de la compagnie de ses amis et comme il se doit, fervent adorateur de Domblas. N'ayant jamais eu d'enfant, il a pu se consacrer pleinement à la gestion de son domaine. Mais depuis deux mois le comte se sent dépérir, il a l'impression que la vie s'échappe lentement de son être. Il se réveille en sursaut la nuit ; la sueur perle sur son front, l'enfermant dans d'interminables accès d'angoisse. Comment en finir avec la vie ... Il est trop lâche pour se trancher la jugulaire, trop attaché à sa réputation pour se jeter du haut des tours du château, trop consciencieux pour demander à quelqu'un d'achever le travail...

Bref, c'est maintenant un homme perdu à la limite de la schizophrénie. Essayant de se donner une apparence décontractée, il craquera au bout de quelques minutes, s'épongeant le front, desserrant sa chemise.

Après le retour de Malron, il se sait traqué et n'aura de cesse d'être méfiant avec les PJs, il ne veut pas donner ce qui lui reste de vie aussi facilement.

FOR : 8 (13) CON : 7 (14) TAI : 13 INT : 17 POU : 14 DEX : 15 APP : 17 - PdV : 10 (14)

Md : -D4 (+D4) **Armure** : D6+1 Cuir et Anneaux
ARMES : Rapière 78% D6+1 ; Arc de chasse 57% D6+1
COMPÉTENCE : Art (chanter) 45% ; Chercher 60% ; Sens du jeu 85% ; Ecouter 55% ; Equitation 60% ; Esquive 80% ; Sagacité 75% ; Angoisser 99%

CHAOS 9 BALANCE 18 LOI 26

Melckisédeck

Cet homme est certainement l'un des plus grand herboriste des jeunes royaumes. Voilà quelques années, c'était de ses ateliers que provenaient les drogues les plus en vogue à Imrryr, la cité qui rêve. Mais il connut une expérience plus que tragique : il vit sa fille mourir devant ses yeux, se convulsant de douleur, après la prise d'un de ses propres narcotique.

Il connut alors un dégoût marqué au fer rouge du chagrin pour sa profession. Se consacrer à la préparation de substances médicinales est devenu le seul moyen de noyer sa culpabilité.

Le vieux mage présente une silhouette décharnée ; les traits anguleux de son visage sont à couper au couteau ; Son regard perçant semble accuser la conscience de tout un chacun, et récuser toute protestation.

Vêtu d'une longue toge noire et tachetée d'argent, il est on ne peut plus impressionnant... Mais c'est au demeurant un

homme de parole : serviable mais exigeant envers lui-même, comme envers les autres.

Ami de longue date du comte, il se désespère de ne pouvoir le guérir par ses talents d'herboriste et de magicien... Soupçonnant le caractère subversif d'Hilde, il n'est pas loin de croire qu'elle a une responsabilité dans la maladie du comte. Il pourra même confier ses soupçons à des PJs suffisamment attentifs.

FOR : 9 CON : 11 TAI : 15 INT : 18 POU : 16 DEX : 17 APP : 11 - PdV : 13

Md : 0 **Armure** : /

SORTS : Brasero du pouvoir (4), Convoquer un élémentaire (1), Membrane de la loi (3), Souplesse de xiombourg (1-3), Oeil de rat (1)

ARMES : Bâton 55% D8 ; Scalpel 85% D4

COMPÉTENCES : Art (préparation de drogue) 115% ; Potions 80% ; Déplacement silencieux 55% ; Eloquence 60% ; Jeunes Royaumes 45% ; Sagacité 85% ; Sentir/Goutter 90% ; Avoir des remords 43%

CHAOS 37 BALANCE 25 LOI 6

Hilde

Cette jeune femme blonde arbore toujours un sourire angélique ; ses traits réguliers donnent à son visage inexpressif une froide beauté.

Elle a été envoyée par son père, un prêtre d'Amran, auprès de Gildran afin de parfaire ses talents d'herboristes auprès de Melckisédeck.

Décidée et capricieuse, Hilde n'est pas à proprement parler malsaine ou vicieuse. Ce n'est après tout pas de sa faute si elle n'a pas tout ce qu'elle désire. Il faut bien remédier à cet état de fait. La voie vers ses idéaux est simplement ponctuée de petites corvées (le meurtre par exemple) ; mais juste de quoi mettre en valeur son ingéniosité ! Elle n'allait tout de même pas rester toute sa vie enfermée dans un atelier ! Quand elle découvrit le futur leg de son oncle, ses rêves de gloire devinrent obsessionnels.

Et pourquoi attendre que le vieux se décide à rejoindre les limbes de sa niaiserie, surtout quand on connaît aussi bien les poisons que les plantes curatives.

Soupçonneuse vis à vis des PJs, elle essaiera de paraître d'une gentillesse inégalée, frisant la bêtise. Néanmoins, quelques petites réflexions piquantes au milieu de cet amas de bons sentiments devraient mettre les PJs sur la piste de son double jeu.

FOR : 12 CON : 14 TAI : 13 INT : 17 POU : 14 DEX : 15 APP : 17 - PdV : 14

Md : +D4 **Armure** : /
ARMES : Poignard 68% 2D4+2

Scénario – Comte Down To Extinction 05

COMPETENCE : Art (déclamer des vers) 55% ; Baratin 70% ; Déplacement silencieux 56% ; Ecouter aux portes 80% ; Evaluer 70% ; Jeunes Royaumes 40% ; Potions 60% ; C. monde naturel 55% ; Perfidie 89%

CHAOS 33 **BALANCE** 11 **LOI** 14

Malron

Le vieil homme, serviteur personnel de Gildran appartient depuis ses premiers jours à la famille du comte : on l'a retrouvé emmitoufflé dans une layette aux portes du château. La vie ne l'a pas épargné : ce borgne clopinant, parlant d'un voix rauque, est au demeurant un homme honorable et dévoué, qui sera aux petits soins avec tout le monde, s'estimant l'être le plus ignoble et difforme de tout les jeunes royaumes.

Au moment de l'histoire, les PNJs sont à un tournant de leurs vies - phase terminale pour certains. Une espèce de tension, plus ou moins saine, émane d'eux et se répercute sur l'ambiance du château.

FOR : 15 **CON** : 11 **TAI** : 13 **INT** : 12 **POU** : 8 **DEX** : 12 **APP** : 6
- **PdV** : 12

Md : +D4

Armure : /

ARMES : Epée courte 45% D6+D4+1 ; Hache courte 55% D8+2+D4

COMPETENCE : Chercher 60% ; Equitation 65% ; Esquive 58% ; Monde naturel 40% ; Se cacher 40% ; Sagacité 5% ; Orientation 70%

CHAOS 10 **BALANCE** 47 **LOI** 9

