

« *Le Fléau Eternel* »

Adaptation pour Runequest du scénario ADD Casus Belli n° 73



Intrigue : Il y a de cela une dizaine d'années, un groupe d'aventuriers découvrit, dans une vieille ruine de la désolation, une petite pierre sculptée en forme de crâne. Ils ne découvrirent rien de magique ou de chaotique dans cette pierre et décidèrent de la garder. Malheureusement, l'ensemble du groupe finit par tomber malade. Il succombait les uns après les autres. Le dernier, un sorcier, dont la magie lui avait permis de tenir jusque là et ayant découvert l'origine de la maladie (voir annexe), emprisonna la pierre dans un cube de verre magique. Peu de temps après, il mourait dans d'atroces souffrances sans réussir à se débarrasser de la pierre. Selon ses dernières volontés, l'ensemble de ses biens furent légués aux temples de Chalana Arroy qui avait tout tenté pour le sauver lui et ses amis. La grande prêtresse, ne sachant que faire de la pierre, envoya un message au grand temple de Lankor Mhy de Boldhome. Ce dernier lui répondit qu'il était intéressé par la pierre et qu'il lui envoyait

quelqu'un pour la récupérer. Ce quelqu'un, un certain Osias, bien que travaillant pour le temple, possédait un double emploi. En effet, il profitait de son statut et de ses laissez-passer pour convoier des cargaisons plus ou moins légales pour le compte d'un groupe de voleurs aux ordres de Lognar, prêtre de Lambril.

Profitant de son voyage, il décida de ramener une cargaison de Brumia, dont la revente devait lui assurer de substantiels bénéfices. Cela devait être un plan sans accroc si Osias n'avait pas fendu le cube de verre. Il tomba malade au cours du voyage et du faire appel à une caravane marchande qui se rendait à Boldhome. Son voyage fut donc plus long que prévu causant un vent de suspicion chez ses amis voleurs. En arrivant dans la soirée à Boldhome et trop faible pour porter sa marchandise, il laissa la Brumia aux marchands en précisant que des amis viendraient prendre la cargaison sous peu. En se dirigeant vers le temple de Lankor Mhy, Osias fut reconnu par des membres du groupe de Lognar et intercepté dans une ruelle. Surgit alors une patrouille Lunar. Se croyant trahi les voleurs éliminèrent Osias avant de prendre la fuite avec la pierre qui était tombée au cours de la bagarre. Le croyant mort et surtout trop occupé à pourchasser les voleurs, les gardes Lunars laissèrent Osias seul. Ce dernier, agonisant, réussit à se traîner dans une rue voisine et voyant de la lumière essaya de demander de l'aide....

Chaque Ambiance : Les Pjs sont arrivés à Boldhome depuis peu. Profitant d'un moment de répit, ils ont décidé de prendre un peu de bon temps dans une auberge réputée du quartier des ambassades : L'auberge des Mille langues. Elle tire son nom du fait que le quartier est cosmopolite et que l'on peut y rencontrer des gens venus de contrées éloignées. En réalité, on y parle surtout le langage marchand afin que tous puissent se comprendre. Alors que Garatt, l'aubergiste, commence à débarrasser les tables, les pjs, ses derniers clients, finissent leurs verres avant que l'on annonce le couvre feu. Tout à coup, un bruit sourd, provenant de la fenêtre proche des pjs, les fait sursauter. Une main ensanglantée vient de frapper à la vitre avant de glisser en laissant une traînée rouge. Le tavernier, proche de la scène à ce moment, est le premier à sortir. Voyant l'homme blessé, il court afin de chercher de l'aide sans savoir que celui-ci vient de mourir. Si les pjs s'approchent du mort, ils constateront de profondes blessures et que l'homme était gravement malade comme l'indiquent les larges plaques rouges sur son corps. De plus ses cheveux semblent se décoller par plaques entières

et ses ongles sont complètement atrophiés. Il porte de long vêtement de qualité qui dissimulait sa maladie. L'homme dégage également une forte odeur de cuir alors qu'il n'en porte pas. En effet, c'est cette marchandise que transportait la caravane ayant emmené Osias et, ayant passé pratiquement tout le voyage dans les chariots, ces vêtements se sont imprégnés de l'odeur. Si malgré cette description, les pjs décident de le fouiller, ils trouveront une bourse bien remplie ainsi qu'un laissez-passer Lunar accordé à un certain Osias membre du temple de Lankor Mhy. Peu de temps après, une patrouille Lunar arrive sur les lieux, amenée par Garatt. Si les pjs fuient, ils seront alors les suspects numéro 1. S'il reste sur place, ils seront conduit au poste de garde le plus proche afin d'y être interrogé. Garatt sera aussi interrogé et pourra confirmer les dires des pjs. Afin de pimenter la chose, faite l'interrogatoire en séparant les pjs afin de confronter leurs versions, cela pourrait être drôle.

Le temple de Lankor Mhy : Tard dans la nuit, alors que les pjs sont libérés avec un sauf conduit pour rentrer à leur auberge, ils sont abordés par un acolyte portant les symboles de Lankor Mhy. Il



demandera aux pjs de l'accompagner au temple car le Sage Kerann désire les voir. L'acolyte fera passer le groupe par une porte sur le côté du temple. Ils seront alors accueillis, dans son bureau, par Kerann qui les fixera par-dessus ses lorgnons. Après s'être éclaircis la voix, il parlera ainsi aux pjs : « J'ai appris ce qui s'est passé cette nuit. Osias, la personne que vous avez trouvé morte, travaillait pour le temple et plus particulièrement pour moi. Il était parti en mission afin de me ramener un objet précieux, une pierre rare pour être précis. Il a du tomber dans une embuscade. Les autorités Lunars n'étant pas de toute confiance, j'aimerais que vous fassiez une enquête discrète afin de retrouver cette pierre et le meurtrier d'Osias. Cela risque d'être difficile surtout que les Lunars risquent d'y mettre leur nez. Si vous réussissiez, cela serait une grande victoire. Et pour les plus matérialistes d'entre vous, je pourrais y ajouter une bonne récompense..... ».

Les pjs risquent fort de poser des questions à Kerann. Voici donc ce qu'il sait :

- *La pierre* : elle fut trouvée, il y a 10 ans, et remise à un temple de Chalana Arroy aux frontières avec Prax.
- *Osias* : Il travaillait pour le temple depuis 5 ans sans ennuis connus. Kerann n'a aucune idée de la maladie d'Osias et ne voit pas à quoi elle peut être due. Bien entendu, il n'a aucune idée des activités malhonnêtes d'Osias. Osias

possédait une maison dans le quartier des ambassades, non loin du temple.

L'enquête : Les pjs ont maintenant de quoi faire voici donc les différentes pistes qu'ils peuvent suivre :

- *La demeure d'Osias* : Comme l'a indiqué Kerann, elle se situe à deux pas du temple dans une rue calme et un peu à l'écart. Il s'agit d'une maison cossue à deux étages qui semblent loin des revenus qu'Osias pouvait avoir comme homme du temple. Si le groupe s'y rend de suite après l'entrevue (n'oubliez pas le couvre feu), ils trouveront la porte grande ouverte et trois hommes en train de fouiller la demeure. Si les pjs interviennent ou se font repérer, les hommes sortent des épées courtes et chargent les pjs. Un bref ordre venu d'un homme descendant de l'étage stoppe net l'assaut. Il s'agit de Lincius, un lunar faisant parti des forces d'occupation et chargé de l'enquête sur le meurtre d'Osias. Les pjs vont devoir jouer serré. Pour éviter les ennuis, les pjs ont tout intérêt à dire toute la vérité. En évoquant Kerann, Lincius les oblige à le suivre jusqu'au temple de Lankor Mhy. Après une demi-heure d'entretien houleux dans le bureau de Kerann, Lincius ressort furieux et lance aux pjs « Que je ne vous revois plus ou cela ira mal pour vous ». Kerann fera entrer les pjs et leur expliquera qu'il a fait jouer ses relations et surtout un parchemin signé de Chiros de Tarsh, un dignitaire Lunar de la ville qui lui devait un service. Il donnera aussi aux pjs un sauf conduit du temple qui devrait leur éviter des ennuis s'ils sortent encore pendant le couvre feu. Si les pjs retournent chez Osias, la demeure a été fouillée de fond en comble et plus rien d'intéressant ne sera trouvé.
- *Le marché* : Si les pjs s'en souviennent, Osias sentait le cuir alors qu'il n'en portait pas. Les seuls endroits où on peut trouver ce cuir en quantité suffisante pour imprégner des vêtements sont le quartier des artisans ou le marché. Le quartier des artisans ne donnant aucun résultat, les pjs vont se retourner vers le marché. Après quelques questions bien posées, ils apprendront qu'une grosse quantité de cuir est arrivée la veille au soir par la caravane de Solmyr, un marchand de Pavis. Ce dernier est présent sur le marché. Solmyr pourra raconter aux pjs comment Osias l'a payé cher pour le ramener à Boldhome bien qu'il fût très malade. Il se souviendra qu'il portait d'amples vêtements pour cacher son état. Si les pjs se sont fait passer pour des amis d'Osias alors Solmyr leur dira qu'il lui avait confié une caisse pour eux. Attention à ne pas trop malmené Solmyr, il pourrait crier et attirer la milice puis Lincius....
Si les pjs arrivent à avoir la caisse, le contenu devrait les surprendre puisqu'elle ne contient pas moins de 20 sacs de Brumia séchée.
- *Le trajet* : Une autre pourrait de refaire le chemin d'Osias. On peut deviner qu'il venait en direction du temple. En interrogant habilement les habitants autour du temple, on pourra découvrir qu'un homme habillé de vêtements amples est passé la veille au soir et que des bruits de lutte ont été entendus dans une ruelle voisine. Une fouille rapide de cette ruelle révèle des traces de lutte et de sang. Un jet de chercher permet de trouver des bouts de verre. Le verre qui servait à protéger la pierre. Personne, bien sur, n'aura vu les agresseurs.

L'affaire se complique : Il semble clair qu'Osias se livrait à un trafic juteux et qu'il n'était pas seul. Ses affaires ont du lui attirer des ennuis et la pierre a été volée. Les assassins doivent se terrorer, il est peu probable que l'on retrouve la pierre. Voilà à quoi devrait arriver les pjs après leur enquête. Kerann sera de leur avis et les remerciera pour leur travail. Alors qu'il allait toucher leur récompense, un acolyte vient glisser un mot à l'oreille de Kerann. Il annonce aux pjs que l'on vient de retrouver deux hommes qui semblent avoir les mêmes symptômes qu'Osias et qu'il semble qu'ils appartiennent à un groupe de voleurs de la ville. Kerann sera fort inquiet de la tournure des événements et invitera les pjs à essayer de glaner un peu plus d'informations sur ces voleurs. Pendant ce temps, il tentera de trouver des infos sur cette pierre et la maladie qui en découle.

Les pjs ne pourront malheureusement pas avoir beaucoup d'informations sur ces voleurs. En effet, ils ne font pas partie d'un organisme officiel et l'accès aux prisonniers, leur sera refusé. La présence de Lincius dans les parages devrait aussi les en dissuader. Par contre, ils pourront discuter avec les prêtresses de Chalana Arroy qui s'occupent des voleurs. Il semble qu'ils soient atteints d'un mal incurable que les soins les plus puissants ne savent guérir. Les prisonniers sont atteints de fièvre et dans leur délire il parle d'une pierre qu'il ne faut pas toucher. Rien de bien rassurant qui devrait amener les pjs à la conclusion que la pierre est la cause de la maladie et qu'il vaudrait mieux la retrouver vite.

A ce moment, il ne reste plus aux pjs qu'à aller voir si les recherches de Kerann ont avancé. Mais en cour de route, les pjs seront pris à partie par un groupe d'assassins du groupe de Lognar (en fonction de la force de vos pjs). En effet, ce dernier a posté des hommes près du poste lunar pour surveiller d'éventuels mouvements de troupe. Il a peur que ses hommes prisonniers ne parlent trop. Les pjs ont été repéré alors qu'il parlait avec les prêtresses ou alors qu'il rodait près du poste. Les pjs peuvent bien sur repère un homme les surveillant mais ce dernier les conduira dans une embuscade s'ils le suivent. Voir fiches pnjs pour le groupe d'assaillants.

Les pjs auront peut être la présence d'esprit d'essayer de faire un prisonnier. Ce ne sera pas difficile si les assassins sont vite mis en déroute. Un prisonnier avouera qu'il appartient bien au groupe de Lognar mais qu'il ne le connaît pas. En effet, il prend ses ordres auprès d'un certain Enshar travaillant à l'ambassade du Pharaon. Celui-ci leur fixe rendez-vous tous les soirs dans la ville basse, à l'auberge de Géo, juste après avoir pris ses ordres de Lognar. Il est possible à ce moment de faire intervenir Lincius qui arrêtera tout le monde mais sera obligé de libérer les pjs au bout de quelques heures. Des témoins confirmeront la version des pjs, c'est à dire qu'ils ont été attaqués. Sinon, laissez aux pjs le temps de fuir avant l'arrivée des lunars....

Si les pjs veulent retrouver Lognar, ils n'ont qu'une solution qui est de filer Enshar. Une petite enquête rapide confirmera qu'il travaille bien pour l'ambassade de Pharaon mais qu'il est originaire de Boldhome. Il faudra donc attendre le soir pour pouvoir le suivre.

Des informations importantes : Les pjs auront peut être le temps, s'il y pense, de retourner voir Kerann qui aura des informations sur la pierre. Il a, en effet, retrouvé un livre traitant d'un cas similaire. Selon les écritures, la « maladie » viendrait de la nature de la pierre elle-même et non d'un esprit ou d'un quelconque maléfice. Il mettra donc en garde les pjs car les effets de la pierre semble très rapide. Il mettra à la disposition des pjs, un sac, qui dit-il, pourra les protéger un certain des effets de la pierre.

Filature nocturne : Enshar quittera son poste à l'ambassade un peu avant la tombée de la nuit. Il se rendra à son domicile non loin de là et y restera une heure avant de sortir. Les lieux de rendez vous changent chaque jour et sont fixés longtemps à l'avance. Comme à son habitude, il fera un tour du pâté de maison pour voir s'il n'est pas suivi. Si Enshar se sent suivi, il retournera chez lui pour ne pas en bouger de la soirée. Lognar, ne le voyant pas venir sera prévenu qu'il y a un problème. Il enverra un homme à lui, sous couvert d'une livraison de nourriture pour prendre des nouvelles. Peu de temps après un groupe d'assassins interviendra pour déloger les gêneurs éventuels.

Les pjs ont donc tout intérêt à être discret. Si tout se passe comme prévu, Enshar prend la direction du marché puis se dirige sur le barrage. Il s'arrête alors faisant mine d'admirer le paysage. Peu de temps après un homme encapuchonné se place non loin de lui. Il faut vraiment bien observer pour s'apercevoir que ces deux hommes discutent. La discussion ne dure jamais très longtemps afin d'éviter tout repérage. Le barrage semble le meilleur moyen de coincer Lognar. En effet, si on bloque les deux côtés il est alors impossible de se sauver à moins de plonger soit dans l'eau du bassin de rétention ou dans les jardins en contrebas. Cela annonce donc un grand final en perspective. Enshar malgré son allure, se révélera être un excellent combattant. Lognar n'est d'ailleurs pas en reste mais s'il voit que la situation tourne à son désavantage, il plongera dans le bassin et il y disparaîtra. A ce moment, si Enshar est encore valide, il se rendra aux pjs. Il ne niera pas son



appartenance au groupe de Lognar et sa connaissance des événements récents. Il indiquera aux pjs où se trouve la pierre. En effet, Lognar ne voulant plus risquer la vie de ses hommes et la sienne a décidé de cacher la pierre dans une tombe du cimetière au nord de la ville. Les pjs devront faire vite, car un combat sur le barrage ne manquera pas d'attirer les soldats lunars postés non loin du temple des sept mères. Lincius finira bien sûr par arriver et sera heureux de mettre la main sur les pjs s'ils sont encore présents. Il faudra alors toutes les relations de Kerann pour les faire sortir. Malheureusement pour les pjs, la pierre aura alors disparue. Elle sera tombée entre les mains des lunars.

Epilogue : Kerann sera fort satisfait du travail des pjs, surtout si ceux-ci réussissent à lui ramener la pierre. Comme promis, il leur remettra une récompense (au choix du MJ). Lincius serait vert de rage si la pierre lui passe sous le nez et fera suivre les pjs pendant quelques jours au cas où. Quant à Lognar, il tiendra rigueur aux pjs à la fois de la perte de sa marchandise et de l'arrestation d'Enshar qui d'ailleurs mourra empoisonné dans sa cellule. Lognar tentera plus tard de se venger des pjs. Une belle aventure en perspective....

Annexes

- Les effets de la pierre :** Ils sont en réalité très proches de la radioactivité sauf qu'ils sont bien plus rapides et plus dangereux. En terme de jeu, un personnage en contact direct, c'est à dire à moins d'un mètre de la pierre devra faire un jet de Con opposé à la « force » de la pierre qui est de 20. Ce jet doit être fait par tranche de 15 minutes passée près de la pierre ou à chaque nouveau contact. Si ce jet est raté, le personnage perd alors [20-CON] points de constitution par jour. Un personnage frêle risque de mourir vite. Les effets sont si puissants que même un « Restaurer Santé » ne permettent de restaurer qu'1/4 des points de magie investies. Un « restaurer santé » de 12 pts ne redonnerait que 4 pts de Con. Autrement dit qu'il en faudrait beaucoup. Seul une résurrection ou une intervention divine pourrait sauver quelqu'un de touché par les effets de la pierre.



- Les Pnjs :**

Kerann : Agé de 52 ans, ce sage possède déjà une crinière et une barbe bien blanche. Il a une voix calme et posé mais qui sait imposer le respect. Comme tout bon Orlanthe, il déteste les lunars mais préfère s'amuser à les contrer sur le terrain politique ou intellectuel. D'ailleurs, il possède pour ce, un réseau important de relation « haut placée ».



Lincius : ce jeune capitaine lunar est très ambitieux. Boldhome est son premier poste vraiment important et il fera tout pour réussir sans pour cela aller au-delà de la légalité. Formé aux arts de la guerre, il est un excellent combattant mais manque encore d'expérience dans son rôle de meneur d'homme et d'enquêteur.

Les soldats lunars : il s'agit de soldats classiques de l'armée impériale.

Enshar : Originaire de Boldhome, et issue d'une famille pauvre, Enshar a réussi à entrer aux services de l'ambassade de pharaon grâce à l'appui de Lognar qui avait décidé d'en faire son contact privilégié en ville. Depuis, Enshar a bien changé et s'habille de façon élégante et riche. Par

contre, derrière cette apparence, se cache un espion hors pair, capable de faire des faux, de se faufiler discrètement ou de tuer sur commande. Il est sans conteste le meilleur homme du groupe de Lognar.

Lognar : Personnage mystérieux que ce Lognar. Son identité réelle est secrète et sera dévoilée plus tard. Pour les besoins du scénario donnez-lui des valeurs de compétences variant de 75 à 100% en fonction de vos besoins. Lognar n'est pas un petit joueur.....

Les assassins de Lognar : Il s'agit de voleurs et de brigands recrutés par Enshar pour le compte de Lognar. Ils sont fidèles à l'organisation car ils savent ce qu'ils risquent en trahissant Lognar.