



Cymenne ou La malédiction de Maluk

Auteur : Eric Simon

Scénario publié dans le Chronique d'Outremonde n° 10



L'univers de Stormbringer, c'est comme la plainte des mourants sur le champ de bataille, c'est comme l'hydromel puant d'un bouge pour marins, c'est comme la vieille Adzza avec ses trente de rab : ça craint !

Mais qu'est-ce qu'on aime !

AVERTISSEMENT AU MENEUR DE JEU

L'aventure qui vous est proposée est plus particulièrement adaptée à des personnages ayant déjà une personnalité bien marquée et connue du MJ. La force des personnages n'est pas l'élément discriminatoire de ce scénario ; en effet, les périls affrontés seront à la mesure de l'expérience des aventuriers. Ainsi, l'accent est mis sur le talent des joueurs à tenir le rôle de leurs « héros favoris ». L'époque est laissée au choix du MJ. Le nombre de joueurs ne saurait être trop élevé, 4 ou 5 représentant le maximum. Ce scénario est idéal pour une partie avec un seul joueur.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES DANS L'AVENTURE

Les entrées des personnages peuvent être multiples. En voici quelques-unes permettant d'intégrer naturellement cette aventure dans leur saga (les PNJ présentés seront décrits plus loin).

- Ainsi, Aniell, le compagnon de Klao Naussius, peut être considéré comme le père de l'un des aventuriers. Aniell, effaré par la déchéance de son ami, fait appel à des personnes de confiance pouvant lui venir en aide.
- Si l'un des aventuriers est attaché à l'un des cultes de la Loi (prêtre, agent ou initié zélé envers sa divinité), la hiérarchie le mandera à Andlermaign pour tenter de résoudre le curieux problème créé par les deux filles de Klao Naussius. Cette mission demande toute la considération et le tact requis par le rang de Naussius dans le clergé de la Loi.
- Si l'un des personnages est proche d'Argimiliar, des proches le contacteront : une personne qui lui est chère a été victime des sortilèges lancés par l'une des filles de Naussius.
- Les aventuriers peuvent également être engagés par des notables d'Andlermaign, désireux de retrouver la sérénité perdue de leur cité.

Si aucun de ces préludes ne peut être adopté, libre à vous de créer votre propre introduction, conséquence logique des aventures passées des aventuriers.

ANLERMAIGN

Quelque soit le lieu de départ des aventuriers, leur route passera obligatoirement par Andlermaign, troisième cité en Argimiliar. Le logis de Klao Naussius se situe à un mille au sud de la cité.

Son isolement géographique a fait d'Andlermaign une ville arriérée au regard des provinces nord du royaume. Les caractères extraordinaires des 2 filles de Naussius ont donc immédiatement suscité la curiosité de tous dans cette cité à la vie monotone. Elles sont devenues, depuis plusieurs années, le sujet favori des ragots et des commérages de la cité entière. Cette attention continue ne leur laisse qu'une liberté restreinte, toutes leurs actions ou déclarations devant témoins étant immédiatement reprises par la rumeur publique.

Pourtant, depuis quelques mois, les deux sœurs siamoises, Syllia et Dyllia, ont adopté un comportement provocateur. Elles parcourent la cité (inséparables de par leur nature) et interpellent les passants : valets, marchands, gardes, nobles, peu y ont échappé. La rencontre semble obéir à un rituel, dont le sens serait seulement connu des 2 sœurs. L'une pose une question indiscreète sur la vie privée du passant et l'autre répond, justement le plus souvent et à la grande surprise du badaud. Ces intrusions dans l'intimité des habitants d'Andlermaign, l'omniscience des 2 sœurs, leur conduite faisant fi de la réserve imposée aux femmes dans la province sud du royaume, ont dressé tout le monde contre Syllia et Dyllia. Peu à peu, les commérages sont devenus calomnies, mille méfaits et pouvoirs démoniaques leur ont été imputés.

Le rang élevé de Naussius dans la hiérarchie de Goldar aurait suffi à limiter aux calomnies habituelles la réaction des citoyens de l'Andlermaign si certains événements récents n'avaient fait basculer la situation.

Un mois avant le commencement de cette aventure, Andlermaign résonnait aux échos de sa grande fête annuelle. Le combat des arènes fut le couronnement des festivités, combat certes violent mais non à mort, à double utilité. D'une part, la noblesse y vide ses querelles et maintient ainsi ses traditions belliqueuses, garantes de la survie d'Argimiliar face à son menaçant voisin, Pikarayd. D'autre part, les champions de Goldar et Mabelode, élus par les temples de la cité s'y affrontent. Le champion victorieux détermine le temple prédominant et la divinité tutélaire de la cité pour l'année à venir. La sagesse des habitants d'Andlermaign a ainsi déterminé une solution pacifiste à la lutte entre le Chaos et la Loi.

Cette année, le combat entre les champions des temples se déroula et se conclut d'une façon insensée. Lors des discours précédant le duel, les 2 héros modifièrent la proclamation rituelle : le défenseur de la Loi dédia sa lame à Dyllia et celui du Chaos à Syllia, au lieu de leurs divinités respectives. Les regards du public convergèrent vers les sœurs siamoises puis se fixèrent sur les champions s'affrontant déjà dans l'arène. Là, dans un même élan, l'un enfonça son épée dans le corps de son adversaire qui lui fendit le crâne de sa hache et tous deux s'écroulèrent en une seule masse. A l'arrivée des prêtres juges, ils étaient morts...

Ces événements extraordinaires – la mort des champions et l'absence de vainqueur – ont provoqué des réactions diverses. Les extrémistes des deux cultes y ont vu le signe d'un retour à la lutte sans merci entre le Chaos et la Loi. Depuis, ils prêchent à travers la cité, appelant à la guerre sacrée... La noblesse, profitant de l'échec du jugement des dieux, a condamné cette cérémonie et, à travers elle, le pouvoir des prêtres dans la cité qui freine leur propre puissance. Chacun y va donc de son couplet, alliant l'événement à des rancœurs personnelles. Mais tous sont d'accord sur le fait que les responsables sont évidemment Syllia et Dyllia.

Pour leur salut, les 2 sœurs ont disparu le jour même du jugement des dieux et les recherches effectuées depuis sont restées vaines. Tout Andlermaign est convaincu que Naussius abrite ses filles dans sa demeure, mais personne n'a encore osé s'y rendre. Sa réputation de puissance est telle que nul n'ose la vérifier à ses dépens mais, pour les habitants, il est évident qu'il cache ses filles et les défendra contre la cité entière s'il le faut tant il y est attaché. La crainte qu'il inspire n'empêche cependant pas la colère de monter. A l'admiration inspirée par la gloire qui fut celle de Naussius, l'émerveillement suscité par la beauté et l'exotisme de sa demeure, à la curiosité provoquée par l'origine étrangère de ses serviteurs, se substitue insidieusement une haine nourrie par les rancœurs, la jalousie et les frustrations du passé.

Lors de l'arrivée des aventuriers à Andlermaign, toutes les conversations tourneront autour de cet unique sujet, les sœurs siamoises et leur père, tous étant unanimes sur la nécessité de les mettre à mort. Les personnages obtiendront facilement la narration des derniers événements.

L'ARBRE CUIVRE

Les murailles de la cité franchies, la demeure de Naussius, perchée sur une élévation, sera immédiatement visible. Les aventuriers découvriront alors un arbre, d'une taille gigantesque, à la cime perdue à plus de 400 pieds de haut. Son origine est visiblement étrangère aux Jeunes Royaumes. Son tronc, d'une largeur inhabituelle, se ramifie en de multiples branches tissant un impénétrable et harmonieux réseau. Son ramage est orné de volumineuses excroissances oblongues dont émergent des racines arborescentes. Ses feuilles, aux doux reflets cuivrés, couvrent branches, tronc et racines, transformant l'arbre en une gigantesque statue de métal. Arrivés à son pied, les personnages remarqueront des orifices à la base du tronc, desquels s'exhale un souffle chaud en un rythme sourd.

Les premières personnes rencontrées près de cet arbre seront des serviteurs dont l'apparence attire automatiquement l'attention. Leurs visages et leurs corps semblent avoir taillés par un sculpteur ignorant les courbes : tout en eux est anguleux, cubique, droit, carré, plan, minéral, jusqu'à leur peau dorée, Naussius s'est attaché la fidélité de ces Kelmains, originaires de par-delà le bord du monde, qui l'ont suivi dans ses voyages et se sont établis avec lui en son lieu de retraite. Les Kelmains se comportent d'une façon très formelle avec les aventuriers. Ils les guideront jusqu'aux appartements de Naussius. Les Kelmains répondront avec politesse aux questions posées mais sans rien dévoiler sur leur maître et ses filles.

L'intérieur de l'arbre n'a rien à envier à sa splendeur extérieure. Un complexe réseau de conduits assez larges pour permettre le passage d'un homme, traversés par le souffle chaud au débit lent et rythmé, dessert les protubérances. Creuses elles aussi, elles constituent les pièces d'habitation de cette étrange demeure. Son ameublement et sa décoration reflètent le passé du maître de l'arbre cuivré et proviennent de toutes les contrées des Jeunes Royaumes, et même d'au-delà.

LA RENCONTRE AVEC NAUSSIUS

Naussius recevra les aventuriers dans sa chambre. Bien qu'encore jeune, il n'est plus que l'ombre du puissant agent de Goldar qu'il a été : la face émaciée, le corps desséché, il paraît être aux portes de la mort. Il confirmera lui-même son état à ses visiteurs et leur dira savoir qu'il est atteint depuis des années par un mal incurable et que seule sa connaissance des plantes lui a permis repousser l'issue fatale. Mais la maladie s'est aggravée récemment et Naussius vit actuellement ses derniers jours.

Dans un lent discours, entrecoupé de soupirs et de silences, Naussius racontera l'histoire de ses filles. *« Lors d'un voyage par-delà les bords du monde, j'ai rencontré celle qui fut la femme de ma vie. Elle me donna son amour et deux enfants : Syllia et Dyllia... 3 ans après leur naissance, elle disparut mystérieusement laissant derrière elle un dernier message. Elle partait, obéissant à un appel impératif. Elle me laissait nos deux filles, vivant souvenir de notre amour... Je quittai alors les mondes étrangers pour revenir à Andlermaign. Ma femme m'avait également laissé une pierre, je suivis ses commandements à son sujet et d'elle jaillit cet arbre cuivré. Depuis, j'ai renoncé à ma charge au sein du clergé de Goldar, j'ai tout abandonné pour mieux me consacrer à mes filles.*

Contrairement aux autres enfants siamois, Syllia et Dyllia, dès leur plus jeune âge, ne se manifestèrent aucune sympathie, aucune complicité. Leurs relations empirèrent avec l'âge et, après des querelles d'enfants incessantes, ce furent des disputes sans fin et finalement une rancune renforcée doublée d'une haine insurmontable. Elles reçurent le même enseignement mais l'une s'est voué à la Loi et l'autre au Chaos. En toutes choses, elles agissent en opposition, ce qui est aimé de l'une étant maudit par l'autre. Depuis quelques mois, leur hostilité s'exprime à travers leurs actes. Ce fut d'abord ce concours stupide où, à l'aide d'un démon et d'une vertu de connaissance, chacune voulut prouver à sa rivale sa supériorité. Mais le jeu des énigmes à Andlermaign ne désigna aucun vainqueur. Elles envoûtèrent alors les héros des temples et en firent leurs champions personnels... Vous en connaissez les conséquences ! Depuis ce malheur, je les ai plongées dans un sommeil magique car je crois que leur haine a atteint une telle force qu'elles se donneraient la mort en un double crime.

Il reste cependant un espoir de sauver mes filles. L'ultime lettre de ma femme évoquait des problèmes qui pourraient affliger nos filles et elle m'a laissé un manuscrit de sorcellerie pouvant être utile dans ce cas. Aniell et moi l'avons compulsé depuis peu. Il explique la construction d'une porte de voyage vers un monde inconnu. Aniell a construit cette porte, elle vous attend... si vous voulez m'aider. Franchissez-la et sauvez mes filles... »

Après cette épuisant monologue, Naussius tombera dans un sommeil proche du coma. Aniell s'occupera alors des aventuriers et répondra à leurs questions. S'ils gagnent sa confiance en se montrant fermement résolu à franchir la porte, Aniell les mettra en garde contre d'éventuels périls. La femme de Naussius l'avait averti que quiconque franchissait cette porte serait confronté à des ennemis terribles. Aniell révèle également aux personnages la récompense qu'ils obtiendront à l'issue de cette quête : trois souhaits seront accordés à chacun ainsi qu'une forte somme en joyaux.

Dès le lendemain de leur arrivée à l'arbre cuivré, Aniell conduira les aventuriers dans une salle souterraine (les galeries se prolongent dans les racines). Ils y découvriront un étrange portique formé de minces plaques de bronze et d'or reliées par des baguettes d'ébène. Ni Naussius, ni Aniell ne peuvent affirmer qu'il permet un éventuel retour.

Le passage de ce portique provoquera aux aventuriers une perte momentanée de tous leurs sens. Ils récupéreront leurs facultés après quelques secondes passées dans l'isolement le plus complet.

CYMENNE

Un étrange spectacle s'offre à la vue des aventuriers. Ils sont réunis sur un point culminant d'où ils découvrent un paysage uniforme : une plaine de cendres s'étendant à perte de vue. Pas la moindre forêt, rivière ou colline ne vient rompre la monotonie de ce drap funèbre. 2 armées se livrent combat sur cette scène macabre, l'une manœuvre dans le plus grand ordre, ses guerriers aux armures d'or agissent en parfaits automates, la seconde rassemble des hordes de créatures difformes à l'aspect changeant, explorant les combinaisons offertes par toutes les morphologies humaines et animales. La lutte de ces armées est animée par une fureur de destruction bestiale. Le point d'observation des personnages se révèle être une muraille, visiblement construite pour repousser tout assiégeant, fut-il divin. Ses murs sont aussi élevés que la tour des Empereurs de Melniboné et un dragon pourrait trouver refuge sur son sommet. La muraille affecte une forme circulaire, et aussi loin que le regard puisse porter, aucune ouverture ou porte n'affaiblit sa puissance. Ces murs n'abritent nulle cité mais une forêt composée exclusivement d'arbres cuivrés. Parmi le moutonnement des feuillages, les personnages pourront distinguer des clochetons de couleurs vives perçants avec peine le centre de la forêt. Des volées de marches au flanc de la muraille permettent d'en descendre mais il est également possible de passer directement dans les arbres grâce à leurs branches toucher le chemin de ronde.

Cependant, avant que les aventuriers ne quittent la muraille, l'aventure viendra à eux. Des clochetons aux vives couleurs s'envoleront les gardiennes de Cymenne, la cité des arbres cuivrés, la cité aux murailles closes. Ces gardiennes se présentent comme des statues de bronze poli, toutes moulées à la même image, celle d'une femme ailée revêtue d'une délicate armure et armée de javelots. Elles se dirigeront avec célérité vers les aventuriers et engageront immédiatement le combat en hurlant des cris stridents issus de leurs gorges métalliques.

LES GARDIENNES DE CYMENNE

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
19	16	12	05	12	10	14
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+ 1D4		14		12		1D10+5
Compétences						
Javelot lancé 40%, Javelot 60%.						
Toute personne entendant le cri des gardiennes de Cymenne doit confronter son POU à celui des gardiennes sur la table de résistance. En cas d'échec du personnage, celui-ci, éprouvé par le hurlement, voit ses compétences réduites de moitié pendant 10 minutes. Ces statues ont l'intelligence limitée des automates : elles réagissent à la présence de tout intrus dans Cymenne, s'envolent à sa rencontre pour l'engager dans un combat à mort. Elles obéissent à leur seul créateur : la caste des uniques.						
Le nombre des gardiennes lors de ce premier combat sera égal à celui des aventuriers.						

Lorsque le combat aura pris fin, ou auparavant s'il risque d'être fatal aux aventuriers, les habitants de Cymenne se manifesteront.

Avant de continuer cette histoire, mieux vaut évoquer le passé de la cité et de son monde.

Le monde étranger dans le quel les aventuriers ont pénétré par la porte magique a été détruit par l'affrontement de la Loi et du Chaos. Comme sur la plupart des plans d'existence, les 2 forces étaient présentes et avaient divisé les hommes de cette terre. Au cours des siècles, la lutte s'amplifia, mais nul ne faiblit devant son adversaire. Bientôt, cette guerre embrasa tous les royaumes et les nations qui s'y jetèrent à corps perdu. Cette guerre devint l'unique souci des hommes : les pays, les cités, la vie furent détruits dans ce maelström. Les combattants eux-mêmes perdirent leur nature pour devenir des automates à la perfection cristalline, servant la Loi, ou des créatures informes, adeptes du Chaos. C'est à l'une de ces éternelles et incessantes batailles qu'assistent les aventuriers lors de leur arrivée sur Cymenne.

Dans ce monde en ruines subsistait un havre de paix, une cité, Cymenne, qui avait refusé de se lier à l'un ou l'autre des deux partis. Nombreux furent ceux qui vinrent y trouver refuge, fuyant Loi et Chaos. L'existence de cette autre Tanelorn devint insupportable aux ducs du Chaos et l'un d'entre eux, Maluk, promit à ses pairs la destruction de la cité. De la matière bouillonnante du chaos, Maluk créa alors une légion de titans, terribles créatures de pierre aux armes d'acier.

A la tête de son œuvre, Maluk marcha sur Cymenne. Dans son orgueil sans borne, il proposa aux habitants de se soumettre à sa personne afin d'être épargnés. Ceux-ci feignirent d'accepter et l'invitèrent dans la cité. Maluk, confiant, pénétra sous les voûtes des arbres cuivrés puis dans le palais aux clochetons. Un piège l'y attendait, que les prêtres et sorciers réfugiés à Cymenne lui avaient tendus. Lorsque le duc du Chaos fut au centre de la grande salle, les prêtres et sorciers l'entourant prononcèrent une incantation fatale. Le sortilège fit pleinement son effet, la forme de l'avatar se dissipa, sa matière retourna à l'état d'argile informe, parcelle du Chaos. A travers l'avatar, le sortilège atteignit Maluk, il oublia qui il était et sa conscience se dissipa dans le néant. La « destruction » de Maluk se propagea à ses créatures : les titans perdirent leur forme. Les sorciers de Cymenne modelèrent cette matière à nouveau vierge en puissantes murailles, celles qui protègent aujourd'hui la cité. De par sa nature divine, Maluk ne pouvait être détruit par la sorcellerie des hommes. Son essence a survécu, prisonnière à jamais de l'argile qui constituait l'avatar, essence piégée par son propre Chaos, qui recherche en vain son nom afin de retrouver sa forme. Ainsi, si le nom de Maluk est prononcé dans la grande salle où est gardée l'argile, celui-ci retrouva sa forme, son être et les murailles de Cymenne s'effondreront pour redevenir titans.

Dans le bref instant qui précéda sa disparition, Maluk maudit les habitants de Cymenne : leurs enfants vivraient dorénavant dans leur chair la lutte entre la Loi et le chaos à laquelle leurs parents échappaient à jamais. Depuis, tous les enfants des habitants sont siamois et la malédiction s'exprime à travers leurs personnalités diamétralement opposées, l'un étant lié à la Loi et l'autre au Chaos. La haine survient inmanquablement, le meurtre ou le suicide achevant souvent tragiquement leurs misérables vies.

Mais il existe une échappatoire : si les 2 siamois surmontent leur hostilité réciproque, s'ils dépassent la lutte factieuse qui les oppose, ils échappent à la malédiction de Maluk. A ce moment, les deux corps perdent leurs formes et se fondent en un nouveau corps, leurs âmes fusionnent en un nouvel être unique, libéré de la Loi et du Chaos.

Il en est ainsi pour Syllia et Dyllia, la malédiction les a frappées à travers leur mère, Anaëlle, originaire de Cymenne. La seule solution pour les filles de Naussius est leur venue en Cymenne où elles pourront se libérer de la malédiction. Pour cela, les aventuriers devront convaincre Anaëlle et les habitants de Cymenne de leur sincérité, et de triompher d'un problème personnel...

Le combat contre les gardiennes terminé, les personnages feront face aux habitants de la cité, les siamois et les uniques – ceux qui ont surmonté leur dualité. Ces derniers, entourés des gardiennes, interrogeront les aventuriers. Si les uniques en concluent qu'ils sont des agents du Chaos ou de la Loi infiltrés dans Cymenne, ils lâcheront sur eux toutes les gardiennes de la cité et les personnages perdront alors la vie... Par contre, s'ils réussissent à les convaincre de leurs intentions amicales, ils seront accueillis chaleureusement. Les uniques encadreront les personnages, écartant d'eux les siamois. Ils répondront cependant de manière elliptique aux questions posées sur Cymenne et les siamois.

Le soir de leur arrivée, une cérémonie sera organisée en leur honneur. Pour la clôturer, les uniques entameront un long discours, chacun d'eux énoncera un fraction de l'histoire de Cymenne et de ses enfants. Mot après mot, les personnages se sentiront envahis par un profond sommeil ; le dernier mot prononcé, ils sombreront dans l'inconscience.

Ils se réveilleront après plusieurs jours d'un sommeil comateux empli de cauchemars. Tous se retrouvent à un individu au physique identique au leur. Ce frère ou sœur siamois partagera un bras de l'aventurier dont il est le négatif. En effet, la malédiction de Maluk frappe aussi bien les enfants de Cymenne que leurs visiteurs. Les uniques n'ont pas mis en garde les aventuriers car, selon leurs principes, ce dédoublement est bénéfique. Leurs armes, vêtements et objets personnels ont disparu.

Cette épreuve représente le centre d'intérêt du scénario, aucun système n'est proposé pour résoudre l'antagonisme entre un personnage et son double, ce dernier incarnant tout ce qui est haï, détesté ou méprisé par l'autre... dans la relation entre les siamois, le loueur incarne son personnage et le MJ son double (raison pour laquelle un nombre de joueurs restreint est souhaitable). Il est vivement conseillé de faire s'éterniser cette situation afin que le problème semble insurmontable aux joueurs : chacun verra son personnage lié à son pire ennemi pour le reste de sa vie... Il n'existe aucun moyen pour tuer son double, la mort de l'un provoquant immédiatement celle de l'autre.

Les problèmes seront permanents, le premier étant celui du déplacement puisque 2 volontés opposées se partageront un seul corps... En terme de jeu, le double possède les mêmes caractéristiques, classe et compétences que l'original, seuls changent les cultes qui, à l'image des doubles, sont diamétralement opposés.

Cette expérience devrait permettre aux joueurs d'affiner, selon le principe de l'opposition, l'identité de leurs personnages. Cependant, la réussite ou l'échec de l'expérience repose sur le MJ qui doit avoir une vision nette de la mentalité des personnages pour jouer des doubles crédibles, vrais, profonds, réellement insupportables...

Lorsque les joueurs atteindront le fond du désespoir, d'autres solutions peuvent leur être proposées. Il existe, parmi les siamois, un complot qui vise à libérer Maluk, car nombreux sont ceux qui ont renoncé à surmonter leur dualité. Ces conspirateurs hésitaient à attaquer le palais aux clochetons, défendu par les gardiennes et les uniques, mais l'arrivée des personnages les a décidés. Ils leur demanderont de les guider à l'assaut du palais et les aventuriers pourront, par leur intermédiaire, récupérer leurs armes et possessions. Ils espèrent tous que la libération de Maluk dissipera sa malédiction et séparera les siamois. Que les aventuriers acceptent ou non leur offre, les rebelles attaqueront le palais et le camp vainqueur sera celui des personnages.

Si Maluk est libéré, Cymenne et ses habitants seront détruits par les titans et leur maître. Ces sort funeste sera partagé par les aventuriers, à moins que certains ne puissent négocier avec les puissances du Chaos. Dans ce cas, ils seront à jamais débarrassés de leurs doubles au moment de la libération du duc, les siamois de Cymenne seront tous séparés et les doubles des personnages seront dissipés. Les aventuriers auront la vie sauve, si Maluk la leur accorde, vraisemblablement en échange d'un pacte qui les liera au duc du Chaos. Le MJ peut développer la bataille dans le palais, en faire un parcours du combattant pour ses joueurs. La place manque ici pour détailler le palais, les gardiens démoniaques, les pièges qui protègent la grande salle où est détenu Maluk.

Quelques jours avant l'attaque du palais, Anaëlle contactera les personnages. S'ils lui apportent la preuve du péril qui menace ses filles, Anaëlle leur proposera une autre solution à leur problème contre l'aide qu'ils pourront lui apporter dans les Jeunes Royaumes. Il existe un rituel proscrit par les uniques, qui permet de séparer 2 siamois en des êtres indépendants, aux corps intègres. Elle est prête à l'accomplir sur les aventuriers si ceux-ci acceptent.

Elle disparaîtra alors 3 semaines afin de rechercher les ingrédients nécessaires, laissant les personnages confrontés à la bataille du palais.

LES SIAMOIS

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
11	13	12	11	12	10	11
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
-		13		12		-
Compétences						
Gourdin 50% (2 attaques par round)						

LES UNIQUES

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
11	10	12	12	14	13	12
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
-		11		14		-
Compétences						
Bâton de combat 50%						

Dès son retour, Anaëlle pratiquera le rituel. A leur réveil, les personnages se retrouveront avec elle près d'Andlermaign, au pied de la colline de l'arbre cuivré.

Elle leur annoncera alors que les doubles sont en vie, quelque part dans les Jeunes Royaumes ? Désormais, chaque personnage a un ennemi personnel et proche, avec lequel il partage la même mémoire, aucun n'ignorant les forces et les faiblesses de l'être haï plus que tout au monde. Après quelques mois, la recherche de l'alter ego et sa destruction seront pour les personnages, comme pour leurs doubles, une obsession qui ne disparaîtra qu'à la mort de l'un d'eux ; cette compulsion est une conséquence du rituel.

LE RETOUR A ANDLERMAIGN OU LA FIN DE L'AVENTURE

De retour à la cité, une catastrophe attend les aventuriers. L'arbre cuivré a été brûlé, il n'en reste qu'un tronc noirci et fumant, entouré des cadavres des Kelmain. Les nobles et les prêtres des cultes rivaux ont décidé du sort des filles de Naussius. Elles furent réclamées à leur père, qui refusa de les livrer. Les gardes de la cité donnèrent alors l'assaut à l'arbre cuivré, les Kelmain furent rapidement terrassés, les sœurs enlevées et, dans la confusion du combat, une lanterne renversée transforma l'arbre superbe en un gigantesque brasier dans lequel périt Naussius.

Si les personnages s'approchent de l'arbre cuivré, ils seront rejoints par une petite troupe embusquée dans les taillis proches. Elle est composée d'Aniell, qui a fui le massacre sur les prières de Naussius, et de 4 Kelmain. Dorénavant, le seul but d'Aniell est la libération des 2 sœurs, détenues dans la tour de la justice, avant leur exécution imminente – quelques jours maximum – en place publique.

Si les aventuriers désirent achever la quête, 2 possibilités s'offrent à eux : l'attaque de la tour de justice ou la libération des prisonnières au moment de l'exécution. Aniell, les Kelmain et Anaëlle – si elle est présente – les accompagneront.

La tour de justice est l'une de celles qui renforcent les murailles de la cité. Une seule porte permet d'y accéder, située dans la ruelle de Dernier Chemin qui mène à la place où sont exécutés les condamnés. De rares et étroites meurtrières garnis de barreaux représentent les seules autres ouvertures de la tour, couronnée par un toit d'ardoises abritant la cloche des morts. Elle doit son nom au fait qu'elle retentit à chaque exécution. La porte d'entrée (constitution : 28) donne sur la salle de

garde occupant tout le rez-de-chaussée. Un escalier central mène aux sous-sols et aux étages. 6 gardes se tiennent dans cette salle en permanence et n'ouvrent que si le mot de passe convenu est prononcé. Si la porte est forcée, 5 d'entre eux feront face aux assaillants alors que le dernier montera prévenir le prêtre bourreau d'Arkyn qui fera alors sonner la cloche des morts. Le guet, fort de ses 18 gardes, arrivera à la tour 2D6+3 minutes plus tard. Les gardes de la tour comme ceux du guet ne montreront qu'une ardeur relative au combat. Si plus du tiers d'entre eux sont gravement blessés ou morts alors que les aventuriers et leurs amis continuent le combat, ils prendront la fuite.

LES GARDES DE LA TOUR ET DU GUET

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
12	14	13	11	10	11	10
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+1D4		14		10		1D8-1
Compétences						
Hache de bataille 75%, Ecu 60%.						
Chacun des deux groupes est commandé par un sergent qui a les mêmes caractéristiques et compétences que les gardes.						

La première cave se divise en 12 cellules, vides ou non au gré du MJ. L'escalier prend fin au second et dernier sous-sol, occupé par « la salle des questions » et ses annexes. Elle est meublée de divers appareils destinés à provoquer les aveux.

La tour compte 2 étages supérieurs, le premier comportant 4 cellules, dont l'une abrite les sœurs siamoises. La porte de cette cellule est en acier (constitution : 30 – résistance identique à celle d'entrée de la tour : 7) et le prêtre bourreau en détient les clés. Il demeure au dernier étage, avec 3 acolytes.

Toute discussion avec eux s'avérera inutile et ils combattront fanatiquement tout intrus, n'implorant ni n'accordant aucun quartier. Lors du combat, Asien de losaz, le prêtre, lancera de sa voix puissante imprécations et malédictions contre ces impies qui troublent l'ordre et la justice.

ASIEN DE IOSAZ, Prêtre d'Arkyn, 31 ans, Lormyrien

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
14	16	20	13	15	11	16
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+1D6		18		15		2D6-1
Compétences						
Hache Lormyrienne 80%, Dague 60%.						
Asien est un colosse barbu dépassant les deux mètres et pesant plus de 300 livres ; la hache lormyrienne semble un jouet entre ses mains puissantes. Depuis sa prêtrise, Asien officie comme bourreau à travers les cités du sud, mais sa véritable occupation est de traquer les hors-la-loi recherchés par le culte d'Arkyn. Trois lormyriens l'assistent dans cette tâche. Sa légende affirme qu'aucun gibier ne lui a échappé...						

LES ACOLYTES : KEREM, DRELL ET KASIEN

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
13	12	14	08	12	13	09
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+1D4		13		12		1D6-1
Compétences						
Hache de bataille 75%, Ecu 75%.						
Si Asien survit à la victoire des aventuriers, il deviendra un PNJ de grande valeur, la honte de sa première défaite deviendra une obsession et il n'aura de cesse de retrouver les personnages. En cas de défaite face aux personnages, il est conseillé au MJ de le sauver par un artifice quelconque : sa valeur sera grande lorsqu'il réapparaîtra ultérieurement.						

Si les personnages décident d'intervenir au moment de l'exécution, les événements seront les suivants. Sorties de la tour, les 2 sœurs, escortées par Asien, ses acolytes et 30 gardes, se dirigeront vers la place. Une foule nombreuse et vindicative se bouscule de la ruelle du Dernier Chemin à la place. L'intervention des aventuriers et de leurs amis sèmera évidemment le plus grand désordre. La foule, explosant de colère, dispersera les gardes par ses mouvements incohérents et tentera de lyncher les condamnées. Les aventuriers n'auront donc pas à combattre qu'Asien et ses acolytes. Ceux-ci terrassés, il leur restera à fuir la foule, avec les deux sœurs, sous une pluie de pierres. Trois personnes au moins devront lutter contre cette foule pour la retenir, 6 rounds de combat seront nécessaires pour se dégager. En terme de jeu, la foule sera considérée comme un « monstre » unique (Attaque x3 100%, dégâts 1D4+1).

Si Anaëlle est présente, dès le premier moment de répit, elle remerciera les personnages et s'éloignera avec ses filles. Leurs images paraîtront se déformer, flotter dans les airs, puis disparaîtront : elles sont retournées à Cymenne... Sinon, quoi que tentent Aniell et les aventuriers, Syllia et Dyllia, prises d'un accès de rage quelques mois plus tard, se donneront la mort en un double suicide.

Après la libération des captives, les personnages devront rapidement fuir Andlermaign. Selon leur comportement, le MJ décidera si Aniell a réussi ou non à sauver de l'incendie les ingrédients nécessaires à la conjuration du démon de désir et l'or promis par Naussius.

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES DE L'AVENTURE

Naussius

Agé de 50 ans au moment de l'aventure, l'ancien prêtre et agent de Goldar est aux portes de la mort. Toute action, quelle qu'elle soit, lui est impossible, toute attaque mentale ou physique, lui est fatale. Il n'est donc pas nécessaire de fournir ses caractéristiques.

Aniell, sorcier

Agé de 46 ans, il a été le compagnon de Naussius lors de nombreuses quêtes. Les années ont lié les 2 hommes à jamais. Aniell sera fidèle à son vieil ami jusqu'à la dernière extrémité. Prêtre de Goldar mais aussi versé dans la sorcellerie, il a progressé également dans les voies de la Loi et du Chaos. Cette double connaissance a fait de lui un être cynique ayant perdu foi en tous les dieux. C'est pour cette raison qu'il a suivi Naussius dans sa retraite. Ayant renoncé à la pratique de la sorcellerie, aucun démon ne lui est lié.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
09	11	10	19	20	12	14
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
-		11		20		-
Compétences						
Dague 85%, Arc du désert 65%, Commun 100%, Bas Melnibonéen 80%, Haut Idiome 68%, Médecine 78%, Potions 67%.						
Sorcellerie						
Tous les sorts utiles dont convocation d'élémentaires et de démons.						

Les Kelmain

Ils sont 16 au service de Naussius, d'une fidélité dans faille.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
12	17	14	11	12	10	08
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
+1D4		16		12		1D8-1
Compétences						
Epée large 85%, Fronde 46%						

Syllia et Dyllia, 22ans

Syllia et Dyllia apparaissent comme 2 personnes insupportables, toute leur énergie semblant être dirigée dans un seul but : la destruction de l'autre. Ainsi, en dépit de leur père étranger, elles sont victimes de la malédiction de Maluk contre les habitants de Cymenne. Il y a grand danger à les fréquenter car, pour elles, leur entourage a la valeur d'un échiquier, les individus représentant les pièces qu'elles tentent de manipuler. Seule Anaelle réussira à maîtriser leur instinct de destruction.

Syllia, Prêtresse du culte de Goldar – Dyllia, Sorcière du culte de Mabelode

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
10	12	11	18	18	09	15
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
-		12		18		-
Compétences						
Dague 60%, Commun 95%, Bas Melnibonéen 59%, Haut Idiome 47%, Eloquence 48%, Potions 47%, Art (Chant) 32%.						
Sorcellerie						
Dyllia possède quelques sorts dont convocation de démons.						

Anaëlle, 49 ans

Dans cette aventure, le comportement d'Anaëlle sera dicté par 2 considérations majeures : sauver Cymenne et sauver ses deux filles. Tant que ces deux désirs ne seront pas contradiction, la sorcière de Cymenne aura un comportement logique. Par contre, si les deux se heurtent, seul le MJ décidera de son attitude.

Si les aventuriers la trompent, sa nature vindicative la poussera à accomplir sa vengeance ; dans le cas contraire, elle les aidera au mieux de ces compétences.

FOR	CON	TAI	INT	POU	DEX	APP
09	13	14	17	25	12	16
Modif. aux Dégâts		Points de vie		Points de magie		Armure
-		14		25		-
Compétences						
Dague 105%, Eloquence 67%, Se cacher 65%, Marchander 72%, Chercher 74%, Médecine 89%.						
Sorcellerie						
Anaëlle est une sorcière accomplie possédant de nombreux et puissants enchantements (à la discrétion du MJ).						

