

# Le coffre sculpté

Ce scénario conviendra à des joueurs et des personnages moyennement expérimentés, et à un MJ qui devra l'être un peu plus.



## Introduction

Menii, capitale de l'île des Cités Pourpres, en automne. Les PJ sont entre deux engagements, et l'argent commence à se faire rare. Un soir, ils reçoivent une lettre, leur demandant de se rendre, le lendemain matin, au siège de la maison Lyrian (l'une des principales familles marchandes de la cité). On leur propose un travail «difficile, mais bien payé». Bien entendu, cette introduction peut être modifiée à votre gré, en fonction du passé des PJ et de leur réputation...

La maison Lyrian occupe un imposant groupe de bâtiments, mi-banque, mi-entrepôt, sur le port. Il y règne une activité fébrile. Il suffit aux PJ de montrer leur convocation à l'un des employés pour être conduits à l'étage, dans le bureau de maître Lyrian en personne. C'est un gros homme chauve, très souriant et très courtois. Il accueille les personnages comme s'ils étaient de vieux amis, leur fait servir à boire, et commence à parler affaires. Sa jovialité apparente dissimule une certaine nervosité, les PJ qui réussiront un jet de Sagacité s'en rendront compte.

«Je suis, comme vous le savez sans doute, propriétaire d'une importante flotte marchande. Hélas, l'un de ses plus beaux fleurons, l'Herminia, a disparu en mer il y a quelques semaines. Enfin, en mer... En vue de la côte lormyrienne, plus exactement. Je voudrais que vous retrouviez l'épave et, si possible, que vous me rameniez ce que vous pourrez sauver de la cargaison. Pour ce qui est de la rémunération, j'offre 2 000 pièces de bronze par personne, plus une prime représentant 1% de ce que vous pourrez récupérer. Pour vous donner un ordre de grandeur, la cargaison dans son ensemble était estimée à 300 000 pièces de bronze. L'Ullna, mon navire le plus rapide, vous attend au port. Des questions?»

Il répondra de son mieux aux inévitables interrogations des PJ.

- Il sait que l'Herminia a coulé dans ces parages, car un autre de ses navires l'a croisé au moment où il doublait le cap Ténèbres, qui marque la frontière entre l'Argimilair et le Lormyr.

- Entre le cap Ténèbres et Trepasaz, la destination de l'Herminia, il n'y a que deux petites journées de navigation, presque toujours en vue de la côte.

- La cargaison se composait essentiellement de balles de laine, plus un peu de bois et divers paquets ou caisses destinés à des particuliers. Si les PJ en font la demande, il leur fournit la liste complète des marchandises. On y trouve, entre autres, un «coffre ancien et sculpté», qui leur donnera bientôt du fil à retordre, mais ce n'est pas la peine de le mettre en évidence pour le moment...

Les PJ n'ont plus qu'à rentrer chez eux, à faire leurs bagages et à se présenter au port. L'Ullna, un petit navire aux formes élancées, les attend.

## Le dessous des cartes

Comme tous les marchands des Cités Pourpres, maître Lyrian est incapable de résister à l'appât du gain. Lorsqu'un individu – qui ne s'est pas présenté – lui a offert 10 000 pièces d'argent pour acheminer, le plus rapidement et le plus discrètement possible, un gros coffre ancien jusqu'à Trepasaz, il n'a pas dit non. Il ignore tout de son contenu, et serait horrifié d'apprendre qu'il renferme un démon très ancien et très féroce (d'autant plus que la loi lormyrienne n'est pas tendre avec les adorateurs du Chaos et leurs complices). Pour la petite histoire, ce coffre a été retrouvé dans les ruines d'une villa melnibonéenne, près de la ville de Kariss. Il est destiné à Gerthun Aarn, un sorcier dharijorien installé à Lormyr. Ce dernier désire étudier la manière, fort peu orthodoxe, dont le démon est «lié» au coffre sans en faire vraiment partie (la sorcellerie melnibonéenne de l'antiquité est pleine de surprises de ce type).

Lorsque l'Herminia n'est pas arrivé à Trepasaz dans les délais prévus, Gerthun s'est embarqué pour Menii toutes affaires cessantes. Il a eu une brève conversation avec Lyrian, et l'a effrayé juste assez pour que le marchand décide d'embaucher quelques

personnes pour retrouver le navire.

Le destin a voulu que l'Herminia soit victime d'une petite bande de naufrageurs, installés sur l'île de Valannasz. Ces bandits ont massacré l'équipage et récupéré la cargaison. Parmi les épaves rejetées sur la plage se trouvait le coffre, richement orné et fermé par plusieurs serrures compliquées. Espérant de l'or et des bijoux, les naufrageurs l'ont forcé sur place... libérant, du même coup, le démon qu'il contenait. Après avoir massacré quelques personnes, la créature s'est dirigée vers le centre de l'île. Elle n'a pas été poursuivie. D'ici à ce que les PJ la retrouvent, elle sera confortablement installée au château de Valannasz.

## Le voyage

L'Ullna a un équipage de six marins, commandé par le capitaine Fiorel, un petit homme barbu aux gestes vifs. Si les PJ ne sont pas marins, il se montrera très clair: il n'a pas envie de les avoir sans cesse dans les jambes. Il préfère, et de loin, qu'ils restent sagement dans leurs cabines. Si les personnages s'arrangent pour sympathiser avec lui, il deviendra petit à petit plus aimable (il suffit de se montrer respectueux, et de l'écouter raconter ses nombreuses et improbables aventures). Toute cette affaire intrigue beaucoup le capitaine, et il leur fera peut-être part de son étonnement: «C'est bien la première fois que je vois le patron s'exciter parce qu'il a perdu un navire. Ce n'est pas le premier, et pour sûr, ce ne sera pas le dernier. Mais bon, il est assuré. Et la côte de Lormyr est plutôt dangereuse. C'est plein de courants vicieux et de récifs, par là. Alors franchement, je ne sais pas ce qu'il a...»

Au bout d'une dizaine de jours de navigation sans histoire, l'Ullna arrive en vue du continent méridional. Le navire longe la côte argimilienne pendant un moment, puis franchit le fameux cap Ténèbres, et oblique au sud-ouest, le long de la côte de Lormyr. Du pont, les PJ peuvent voir des kilomètres et des kilomètres de falaises, avec de loin en loin une petite plage de galets et quelques villages de pêcheurs.

A partir de là, les PJ prennent le commandement des opérations (même si Fiorel n'est pas d'accord, il obéit aux ordres de son armateur). Ils peuvent s'entasser dans une chaloupe et s'approcher de la côte pour aller visiter les villages. Les pêcheurs sont misérables, taciturnes et facilement effrayés par tout ce qui vient de la mer (les esclavagistes pan tangien font régulièrement des raids dans la région). Personne n'a entendu parler d'un naufrage récent... En revanche, tout le monde se souvient qu'il y a eu une violente tempête, à peu près au moment où l'Herminia devait croiser dans les parages.

Le second jour, le temps se gâte. La houle prend de l'ampleur, et il commence à pleuvoir. Bientôt, le ciel est complètement noir. C'est le moment de demander aux personnages de faire un jet de CON x 2. S'il est manqué, ils sont à peine capables de rester dans leur cabine et vomissent tripes et boyaux. S'il est réussi, en revanche, ils ne sont pas trop affectés par le mauvais temps, et peuvent se risquer sur le pont. C'est un bon moment pour leur faire très peur, les vagues sont plus hautes que le grand mât de l'Ullna, l'obscurité est presque totale, tout juste trouée par des éclairs. Un marin passe par-dessus bord. Faites en sorte qu'ils se croient perdus... lorsque la vigie aperçoit un lumière à bâbord. Les hommes d'équipage poussent des hurrahs: c'est celle du phare de Trepasaz. Seul le capitaine est un peu perplexe. Il se croyait encore assez loin du port. Il ordonne quand même de mettre le cap dans cette direction.

Quelques minutes plus tard, le navire s'éventre sur des récifs. En fait de phare, ce n'était qu'un feu allumé par les naufrageurs

de Valannasz. La situation est idéale pour tester les réflexes des PJ en situation de crise. Résumons-nous: ils sont à bord d'un navire qui coule, au milieu d'une tempête. Ils ont le choix entre se noyer sur place ou se jeter à l'eau (et, sans doute, se fracasser le crâne contre un rocher). Que font-ils? Que prennent-ils avec eux? Essayent-ils de sauver des marins? Et, d'abord, savent-ils nager? Demandez trois jets de Natation et un jet de Chance par personne pour atteindre la côte. En cas d'échec, appliquez la procédure de noyade et ajoutez 1d6 points de dommages à cause des récifs. Laissez les PJ inventer leurs propres stratégies pour se sortir de ce mauvais pas. Certaines idées les mèneront sans doute à un désastre encore pire (par exemple, s'encorder garantit pratiquement que tout le monde boira la tasse). D'autres, comme une application judicieuse de certains sorts de magie mineure, peuvent leur sauver la vie.

Au fond, peu importe. Au terme d'une lutte épuisante, ils parviennent à prendre pied sur la plage. Ils ont peut-être sauvé leurs armes, mais certainement pas leurs armures. Et, justement, les naufrageurs leur ont organisé un comité d'accueil. Une demi-douzaine d'hommes et de femmes plus ou moins déguenillés s'approchent d'eux. Ils sont armés de bâtons et de filets, et bien résolu à les achever (ce sera le sort des malheureux marins qui ont réussi à rejoindre la plage). La bagarre ne devrait pas durer très longtemps. Même blessés, les PJ sont normalement de taille à venir à bout d'une bande de paysans... d'autant plus qu'au premier blessé grave, ils s'enfuient sans demander leur reste.

## L'île de Valannasz

Plus ou moins ovale, et mesurant cinq kilomètres sur trois, cette île se trouve à une demi-journée de mer de Lormyr. Elle est entourée par des courants violents. La côte nord est relativement basse. Partout ailleurs, elle est entourée de falaises mesurant par endroits une cinquantaine de mètres de haut. Les PJ peuvent s'y promener à loisir. Voici une brève description des lieux les plus importants.

- Le village. Tant qu'il fait beau, c'est un sympathique village de pêcheurs et d'éleveurs, peuplé de braves gens qui travaillent dur. Lors des tempêtes, toutefois, il prend son véritable visage: un repaire de naufrageurs. Les maisons, très pauvres en apparence, sont meublées avec un luxe surprenant. Beaucoup d'entre elles ont été construites avec des morceaux d'épaves.
- Le château. Une petite forteresse carrée, en pierre blanche, avec un gros donjon. Le pont-levis est baissé, et les gardes n'ont pas l'air très vigilants.
- Le port secret. A moins que les PJ ne disposent d'une embarcation, ils ont peu de chances de repérer cette grotte dans la falaise. Elle abrite une petite nef extrêmement rapide.
- Les prairies. Très verdoyantes, et parsemées d'abris en pierre sèche où les bergers se réfugient lorsque le temps se gâte. Quand il fait beau, on peut y voir des troupeaux de moutons.
- Le temple. Une petite chapelle en mauvais état, qui porte la flèche de la Loi à son fronton. On y trouve une épaisse couche de poussière, une statue de Tovik l'Implacable et, dissimulé dans la crypte, le cadavre à demi décomposé du prêtre, tué par le démon au lendemain de son arrivée.
- Les grottes. Ces quelques salles à demi inondées ont servi, il y a quelques siècles, de temple des Élémentaires. Depuis, elles ont été reconverties en abri pour contrebandiers, puis abandonnées. Sarvean, le survivant du naufrage de l'Herminia, y passe l'essentiel de ses journées.

### Petite note météorologique

Pendant le séjour des PJ sur l'île, il pleut tout le temps. N'oubliez pas ce détail lorsque vous leur décrirez le décor. Tantôt c'est un petit crachin, tantôt un rideau de pluie si épais qu'on y voit pas à dix mètres. L'humidité s'insinue partout, et il fait froid. La pluie influe sur le moral des habitants, mais aussi sur la visibilité, sur l'état du sol (si les PJ explorent l'île, ils vont passer un temps infini à patauger dans la boue) et sur l'usage des armes (les arcs, notamment, n'aiment pas l'humidité. Vous pouvez imposer un malus de 20% aux archers).

## Naufragés!

Quelques heures plus tard, le jour se lève. Les PJ se trouvent à la pointe nord de l'île, sur une plage jonchée de débris (fragments de l'Ullna, tonneaux, ballots, caisses)... A une centaine de mètres de là, la carcasse de leur navire achève de se disloquer. Beaucoup plus loin sur la plage s'élève une colonne de fumée désignant un village. Vers l'intérieur de l'île, le terrain monte rapidement. C'est le moment de poser la traditionnelle question: Que faites-vous? Chez les pêcheurs, on leur jette des pierres et on tente, une fois de plus, de les tuer. Les bergers sont à peine plus coopératifs. Ils les laissent se réchauffer près du feu, mais n'ont rien à leur donner, ni vêtements secs, ni nourriture. De plus, ils parlent un patois lormyrien à peine compréhensible. Logiquement, tôt ou tard, les PJ devraient se rendre au château.

## Le château

Après une brève conversation avec des gardes obtus à souhait, les PJ obtiennent une audience auprès du baron Thorvald. Celui-ci semble navré d'apprendre leur situation et leur promet qu'il les aidera à rejoindre le continent. «Nous avons assez régulièrement des visites. D'ici... oh!, une semaine ou deux, un bateau devrait passer. Bien entendu, en attendant, vous êtes mes hôtes.» Les PJ sont installés dans des appartements qui sentent légèrement le moisi, munis de vêtements propres (mais pas d'armes!), et invités à un banquet pour le soir même. Ce sera une bonne occasion de faire plus ample connaissance avec leurs hôtes.

• **Thorvald, baron de Valannsaz.** Un gros homme à la barbe et aux sourcils broussailleux, défiguré par une cicatrice qui va du menton à son oreille droite. Il est colérique, brutal, fourbe et aigri. Son plus grand plaisir est de terroriser son entourage, et ce n'est pas la présence des PJ qui va le pousser à réfréner ses mauvais instincts. Il traite le problème des naufrageurs très à la légère, et prétend «que ce sont des pirates venus d'une île voisine. Malheureusement, nous ne pouvons pas y faire grand-chose». En fait, il touche un coquet pourcentage sur leurs activités.

• **Hermengarde,** sa femme. Mince, blonde, encore belle malgré les traces des nombreux coups qu'elle reçoit de son mari. Elle vient de losaz, l'une des plus grandes villes du continent sud, et est absolument ravie d'avoir des nouvelles du monde extérieur. Bien entendu, si elle s'approche trop des PJ, son mari risque de piquer une crise de jalousie meurtrière...

• **Rachilde,** leur fille. Une gamine de dix ans, très intelligente, très observatrice et très solitaire. Elle passe beaucoup de temps à jouer dans un coin de la grande salle, écoutant les conversations sans en avoir l'air. Ses poupées l'intéressent nettement plus que les PJ, mais si ces derniers se montrent gentils et patients, ils pourront peut-être avoir une conversation intéressante

avec elle. Elle trouve le père Hagen «bizarre» depuis quelque temps.

• **Wayaria,** la maîtresse du baron. Fille et petite-fille de naufrageurs. Très jolie, très ambitieuse, pas très maligne, et bien résolue à ne pas «moisir ici éternellement». Sous l'influence du démon, ses plans mûrissent à grands pas. Elle rêve de provoquer un «accident» qui serait fatal à la baronne et à sa fille. Après quoi, elle épousera le baron, peu avant que celui-ci ne fasse une chute mortelle dans un escalier. Ces formalités accomplies, à elle la grande vie! Elle tentera sans doute d'assassiner discrètement Rachilde et Hermengarde un jour ou deux après l'arrivée des PJ.

• **Damian,** l'intendant. Ce petit quadragénaire, d'une laideur peu commune, est l'âme damnée du baron. Il est lubrique, cruel, menteur, mais très vif d'esprit. Depuis des années, il cherche un moyen de mettre la main sur la baronne. Sur les conseils discrets du père Hagen, il en arrive à envisager de l'enlever et de l'amener dans un coin perdu de l'île pour profiter d'elle à loisir. Après, évidemment, il faudra la tuer. Dommage...

• **Le père Hagen,** «chapelain». En surface, un grand jeune homme un peu gauche, toujours souriant. Le baron le méprise, et il a l'air complètement débordé par les excès de ses ouailles. En réalité, c'est le démon fraîchement évadé. Après avoir tué le véritable prêtre et pris son apparence il s'est rendu au château où il maîtrise pleinement la situation... Il fera bonne figure aux PJ, mais il se méfiera d'eux d'emblée, surtout s'il y a un sorcier dans l'équipe. Il n'est pas très bon comédien, et sans ses pouvoirs de domination mentale, les habitants du château l'auraient démasqué depuis longtemps. Jouez-le gentil, empressé, mais faites de temps en temps des bourdes. Sa lacune la plus flagrante est son ignorance totale du culte de la Loi, en dehors de vagues généralités. Le baron et son entourage n'étant pas particulièrement croyants, personne n'a rien remarqué pour l'instant.

## Huis clos

Les PJ vont sans doute rester un jour ou deux au château avant de comprendre que l'inertie n'est pas une solution. Vous pouvez occuper cette période par une ou plusieurs crises de votre choix. La petite Rachilde pourrait «avoir un accident» (grave mais pas mortel), la baronne pourrait être empoisonnée par Wayaria, ou être enlevée par Damian. Le père Hagen lui-même pourrait venir leur demander conseil, et en profiter pour sonder leurs points faibles... et jouer dessus. Bien entendu, ils peuvent insister pour faire l'inventaire de ce qui reste de la cargaison de l'Herminia, et la récupérer. Le baron semble tout disposé à les aider. Il va même jusqu'à leur prêter deux gardes pour assurer leur protection au village des naufrageurs... gardes qui, au moment où les PJ se méfieront le moins, les frapperont dans le dos. Pas question de laisser des gêneurs interférer avec son petit commerce!

## Sarvean

Hirsute et à moitié fou, c'est le seul survivant de l'équipage de l'Herminia. Il s'est installé dans les grottes, et survit en tuant des moutons égarés et des mouettes (les bergers parleront peut-être aux PJ de «ce diable hirsute» qui égorge leurs bêtes). Il fuit d'ausi loin qu'il aperçoit un être humain, mais en même temps, espère toujours que «des secours vont arriver». Reste aux personnages à le convaincre qu'ils sont les secours. Ce ne sera pas facile! Notez que le démon est parfaitement au courant de sa présence, et qu'il attend sa prochaine petite chasse hebdomadaire pour aller



le massacrer. S'ils tardent trop, les PJ pourraient le trouver couvert de morsures et lacérés de coups de griffes, agonisant dans les grottes. Même dans ce cas, il aura le temps de leur raconter son histoire: «C'était juste après le naufrage... Sur la plage. Ils ont tué tous les potes... J'étais à moitié inconscient, couché sous le cadavre du second maître... Juste à côté de moi, y avait un gros coffre, tout couvert de sculptures, avec des sortes de lézards... On l'avait mis dans la cache, sous la cale, pour pas que les douaniers le trouvent... C'était un truc important... Les assassins, ils ont cru qu'il était plein d'or, et ils l'ont forcé... Ça s'est ouvert, et y a une sorte de gros crapaud tout noir qu'en est sorti... En deux temps trois mouvements, il en a tué cinq ou six, et il est parti. Moi, j'ai tourné de l'œil juste après. Quand je me suis réveillé, j'étais tout seul. J'ai erré un moment, avant de trouver les grottes.» Pressé de questions, il se souvient aussi que «à propos du coffre... Le capitaine, il avait une grosse enveloppe, qu'allait avec, que maître Lyrian lui avait donnée le jour du départ. Il la portait sur lui» (le rituel pour remettre le démon dans son objet de lien).

Et si... les PJ ne trouvent pas Sarvean?

Les villageois finiront par apprendre que les PJ sont là pour récupérer la cargaison de l'Herminia. L'un d'eux finira sûrement par leur parler du démon... En revanche, ils ne savent rien de l'enveloppe. Et sans elle, il sera beaucoup plus difficile de se débarrasser du démon (mais pas impossible. Au lieu de le remettre dans sa caisse, il faudra le tuer).

## Les faits et gestes du démon

Pour l'instant, la situation convient parfaitement au soi-disant Hagen. Il passe ses journées à orchestrer les divers petits drames qui courent au château, et ses nuits au temple, à tenir de grandes conversations avec le cadavre mutilé du prêtre. De temps en temps, en moyenne une fois par semaine, il sort chasser sous sa véritable forme. Il prend grand soin de ne s'attaquer qu'aux isolés, que ce soit des bergers, des pêcheurs qui se sont attardés sur la grève ou un PJ en promenade. Il ne laisse jamais de témoins...

S'il estime que les PJ représentent une menace sérieuse, il commencera à réorienter les ambitions de certains de ses pions. Il pourrait, par exemple, suggérer à Hermengarde que ces nobles étrangers sont son seul espoir de quitter cette île maudite. Elle est toute disposée à le croire... après quoi, il ira souffler à l'oreille du baron que sa femme s'intéresse beaucoup à ces séduisants étrangers, et il ira s'installer dans un coin tranquille, avec vue sur la catastrophe.

Si les PJ, naïfs et confiants, viennent lui parler de démon en fuite, il prendra l'air très préoccupé, et promettra de faire l'impossible pour les aider. Ensuite, il fera de son mieux pour les aiguiller sur des fausses pistes, du genre «Rachilde est étrange

depuis quelques semaines. Je me demande... bien sûr, c'est ridicule mais... et si elle était possédée?». Si les PJ gobent ses mensonges, il fera de son mieux pour organiser un «exorcisme» impressionnant, auquel Rachilde ne survivra certainement pas. S'il se sent vraiment compromis, il passera à l'attaque sous sa vraie forme.

## Que faire?

Pour neutraliser le démon, les PJ ont besoin de trois choses:

- Le coffre. Il est, pour l'instant, dans la cave du château, au milieu d'une centaine d'autres objets plus ou moins démantibulés. Hagen monte une garde vigilante autour de cette salle. S'il repère les PJ rôdant aux alentours, il prendra des mesures pour les occuper.
- L'enveloppe et son contenu. Hagen n'est pas au courant de son existence, mais les PJ risquent d'avoir beaucoup plus de mal à la trouver. Les villageois ne sont pas communicatifs du tout... Un mensonge judicieusement dosé ou un coup de force peuvent être payants. Le capitaine de l'Herminia a été tué sur la plage, lors du naufrage, et jeté dans une fosse commune avec les autres marins. La fosse n'est pas très difficile à trouver. Reste à récupérer l'enveloppe, qui se trouve quelque part dans un magma immonde, mi-boue, mi-cadavres. Les PJ vont devoir payer de leur personne... L'enveloppe, en toile cirée, n'a pas trop souffert de son séjour souterrain, et son contenu est intact. Il s'agit d'un parchemin couvert de caractères melnibonéens, accompagnés d'une transcription phonétique en langue commune. Si l'un des PJ maîtrise le Haut Idiome, il comprendra que c'est un ordre, adressé à un démon nommé Iorgga, qui l'enjoint de regagner l'objet de son lien.
- Le démon. Il y a de fortes chances pour que les PJ battent la campagne à la recherche d'un crapaud géant, sans songer une seconde que la créature est polymorphe. Hagen finira certainement par leur devenir suspect... Son ignorance du dogme de la Loi, sa présence très opportune à chaque fois qu'une crise se déclenche, sans oublier le cadavre du véritable Hagen dans la cave du temple, devraient être des indices suffisants...

## Conclusion et conséquences

Il suffit de lire le rituel devant Hagen (ou plutôt Iorgga) pour qu'il reprenne sa véritable forme, puis devienne brumeux et se fonde dans la caisse. Cela fait, il faudra songer à rentrer.

Contrairement à ce qu'a annoncé le baron, l'île reçoit rarement de la visite, et le seul navire capable d'affronter la haute mer est celui du port secret. Reste à le voler et à rentrer aux Cités Pourpres. Sarvean, qui est marin, sera d'une aide précieuse.

- Que deviennent les PNJ? La nef du port secret peut abriter une dizaine de personnes, marins compris. Si les PJ sont obligés d'embarquer, disons, la baronne et sa fille, ils vont vite être encombrés.
- Que vont-ils faire du coffre? S'ils le jettent à la mer, Lyrian et Gerthun ne seront pas contents. Lyrian n'est pas très difficile à calmer. Il est tellement horrifié de découvrir ce qu'il contenait qu'il verse la somme convenue aux PJ, même s'ils n'ont rien ramené. En revanche, Gerthun est un tout autre problème. Est-ce un adorateur du Chaos? Ou simplement un expérimentateur imprudent? Travaille-t-il seul? A-t-il des associés? Et dans ce cas, qui? En tant que Dharijorien, son employeur le plus probable reste le Théocrate de Pan Tang, mais ce n'est pas le seul candidat possible, loin s'en faut.

## PNJ

### Nafrageurs

Comme le paysan, p.198 des règles d'Elric.

### Les gardes, le baron et son intendant

Comme le garde municipal, p.196 des règles d'Elric.

### Iorgga, démon

FOR 14 CON 13 TAI 12 INT 16 POU 15 DEX 15

APP 13 (0 sous sa vraie forme) PdV 13

Armes (sous sa vraie forme): Griffes 55%, 1d8 + 1d6; Crocs 60%, 2d6.

Compétences: Sagacité 70%.

Facultés: une version modifiée de Changement de forme, qui lui permet de ressembler à un individu précis; Manipulation mentale (lui permet, si un jet POU/POU est réussi au cours d'une conversation, d'avoir une idée assez nette des désirs et des points faibles de ses interlocuteurs. Un seconde lutte de POU/POU lui permet d'insinuer des idées dans la tête d'une personne qu'il a déjà sondée).

Besoin: théoriquement, son propriétaire doit lui sacrifier un être humain par semaine. Mais il s'amuse assez dans l'île pour accomplir lui-même les sacrifices...

*Tristan Lhomme*

*illustration: Rolland Barthélémy*

*plan: Cyrille Daujean*

