

RECHERCHES SUR LA DOMOTIQUE MAGIQUE

Scénario JDR Naheulbeuk par Licoy – temps prévu : de 7 à 18 H de jeu

2^{ÈME} PARTIE : LE MÉDAILLON DES ORIGINES

RÉSUMÉ DE LA PREMIÈRE PARTIE

Dans la précédente partie du scénario, les aventuriers avaient accepté de mener une quête pour le compte d'un étrange personnage nommé Syajek. Celui-ci leur avait alors expliqué ce qu'était la Domotique Magique, ou *Faineantus Magicae*, et s'était lancé dans une présentation du célèbre archimage Psaltérion. Puis il les avait envoyé chercher un rapport perdu dans la Tour de Minas t'Irrite, désormais aménagée en donjon par sa nouvelle propriétaire, la jeune Kyla. Après avoir déjoué les pièges de la tour et vaincu D'zill, l'assassin mandaté par le culte de Khornettoh dans le but de détruire le rapport de Psaltérion et éliminer tous les témoins, les aventuriers avaient finalement remis le précieux document à leur employeur dans les ruines du village de Birték. Mais Syajek les trahis alors, révélant qu'il compte ressusciter l'incarnation du Dieu Tzinntch grâce aux secrets de la Domotique Magique. Les laissant impuissants à réagir, il disparut sans laisser aucune trace, ni la moindre petite partie de la récompense promise. L'affaire aurait pu s'arrêter là, mais il n'en est rien. Car les choses ne se passent jamais comme on le souhaiterait en Terre de Fangh, comme tout le monde le sait...

SYNOPSIS ET DÉTAILS DU SCÉNARIO — RÉSERVÉ AU MJ

Après leur accrochage avec leur ancien employeur, les aventuriers furent récupérés puis soignés par Saroulemale Surlepériphie, et se reposent désormais dans la tour de Minas t'Irrite depuis près d'une semaine (au grand mécontentement de sa propriétaire). Saroulemale s'est mis à rechercher dans les moindres recoins de la tour le plus d'information possible sur Psaltérion. Zetv, entretemps revenu de son congé, donne un coup de main à Saroulemale ; quant à Kyla, elle s'est plongée dans la paperasserie administrative afin de ne pas trop avoir à croiser cette bande d'aventuriers qui l'exaspèrent déjà. Mais la situation a évolué depuis lors : les oracles ont répandu des rumeurs concernant la résurrection imminente de Tzinntch, et de nombreuses compagnies sèment le chaos à travers la Terre de Fangh en tentant de retrouver Syajek. Certaines d'entre elles se sont installées près de Mlinej et commencent même à assiéger Minas t'Irrite, point de départ de toute cette histoire.

Afin de rétablir la situation, les aventuriers vont devoir travailler en collaboration avec les dirigeants de la tour domotique. Les voilà maintenant chargés de rattraper leur erreur et de donner la chasse à Syajek. Grâce à la lecture du rapport, il apparaît clairement que le prochain objectif de Syajek est le livre d'études de Psaltérion. Ce dernier serait caché dans l'ancienne résidence secondaire de l'archimage, située quelque part dans les bois à l'Est de la baie de Waldorg. Par chance, Saroulemale possède ses connaissances propres sur l'inventeur de la *Faineantus Magicae* : il aurait autrefois créé un artefact pour contrecarrer spécifiquement les effets de la Domotique Magique si jamais ceux-ci devaient s'avérer néfastes : le médaillon des origines. Et selon toute vraisemblance, il se trouverait dans un lieu appelé « le tombeau inoccupé de Psaltérion », localisé près d'un village en amont de la rivière Kraouk. Tandis que Saroulemale et Zetv iront à la poursuite de Syajek, les aventuriers devront se diriger vers le tombeau pour récupérer le fameux artefact afin de pouvoir combattre Syajek sur un pied d'égalité. En ce qui concerne Kyla, elle reste à Minas t'Irrite pour assurer les défenses de la tour contre tous ceux qui tentent de la prendre d'assaut en attendant que l'affaire soit finalement réglée. Saroulemale notera l'emplacement du tombeau sur une carte.

Il sera possible pour les aventuriers de prendre plusieurs chemins jusqu'au tombeau. Ils peuvent très bien parcourir la distance à pieds ou grâce à leurs montures personnelles, louées ou achetées. Ce ne sont pas les chemins qui manquent : en coupant par la forêt de Schlipak, ou encore en suivant le fleuve Elibed par les villages de la Vallée Loaime. Dans chaque ville bordant le fleuve, des armateurs affrètent à tous moments des bateaux qui cheminent vers Glargh pour diverses raisons allant du transport de marchandises aux croisières de plaisance. Et toutes embauchent des groupes d'aventuriers afin d'assurer une escorte fiable pour leur commerce contre quelques centaines de pièces d'or. Une fois le tombeau atteint, les aventuriers pourront ouvrir l'accès à l'étage inférieur grâce à la clé récupérée sur D'zill, l'assassin rencontré à Minas t'Irrite. Ils trouveront le médaillon des origines dans la chambre mortuaire, avant d'être pris pour cible par un autre groupe d'assaut du culte de Khornettoh qui suivait visiblement leur piste depuis un certain temps pour achever la mission de D'zill.

Les aventuriers iront ensuite retrouver Saroulemale et Zet afin de mettre leurs informations en commun et de se préparer au combat contre Syajek. Pour ce faire, il doivent rallier Waldorg en traversant les Plaines de Kwzprtt. Mais une fois les portes de la ville franchies, Zet leur apprend qu'ils n'ont pas réussi à empêcher Syajek de s'emparer du livre d'études, et ce dernier est revenu à Waldorg pour mettre à exécution ses sombres projets. La situation en ville est chaotique car la présence de Syajek n'est pas passée inaperçue, et les adeptes du culte de Tzinntch entendent bien créer autant de pagaille que possible pour détourner l'attention de ceux qui voudraient interférer avec la renaissance de leur Dieu. Les aventuriers devront trouver l'emplacement de Syajek, et se rendre au Port Chiredric de la zone Sud-Est afin de l'abattre définitivement.

SITUATION DE DÉPART — À DONNER AUX JOUEURS

Les aventuriers commencent dans le salon de Kyla, au niveau 1 de la tour. Ceux-ci tiennent conseil avec Saroulemale, Zet et Kyla. Tous discutent de la marche à suivre pour retrouver Syajek lorsque Saroulemale décide que la séance a assez duré. Dans un mouvement théâtral, il tend une carte de la Terre de Fangh avec l'emplacement du « tombeau inoccupé de Psaltérion » indiqué dessus. Il leur révèle les informations qu'il possède sur cet endroit et sur le médaillon des origines, puis leur demande d'aller y chercher le précieux artefact qui sera déterminant dans leur confrontation future avec Syajek. De son côté, Saroulemale ira avec Zet à sa poursuite. C'est donc vers l'ancienne résidence secondaire de l'archimage, à l'est de Waldorg, qu'ils se dirigeront. Les deux groupes se donnent rendez-vous aux portes de Waldorg dans huit jours, quoi qu'il arrive. Avant de sortir, Zet met le groupe en garde contre les compagnies d'aventuriers qui ratissent les alentours de Minas t'Irrite : bien qu'ils cherchent principalement des traces de Syajek, certaines n'auront aucun scrupules à attaquer quiconque possède des informations sur ce traître. Une fois ses deux compères partis, rien n'empêche Kyla de les « conduire » (bien que « houspiller » soit un terme plus juste) jusqu'à un souterrain secret de la tour. Elle referme le passage avec un « bon vent » après leur avoir confiés une torche, et laisse les aventuriers se débrouiller seuls. Ils se trouvent dans un couloir taillé dans la roche, dont le sol descend abruptement. Après une bonne vingtaine de minutes de pente raide, ils atteignent la sortie. Celle-ci n'est autre qu'une caverne dissimulée dont l'entrée est une crevasse, située à la base de la falaise. En face d'eux se dressent les ruines de Birtek...

RENCONTRES

Ces rencontres apparaissent dans l'ordre chronologique du scénario. L'accomplissement de certaines d'entre elles est nécessaire à la poursuite du scénario. Vous pouvez trouver les caractéristiques et les détails des ennemis dans la *Table des Rencontres*, ainsi que dans les différents *Bestiaires de la Terre de Fangh* téléchargeables sur le site du JDR, rubrique *Baston*.

- **Entours de Birtek** : alors que les aventuriers s'éloignent de Minas t'Irrite, un groupe de quatre individus, prétendants s'appeler « la Compagnie d'Acier », se dresse devant eux. Ils posent quelques questions aux aventuriers, comme « Vous aussi vous cherchez celui qui veut ressusciter Tzinntch ? » ou « Vous revenez de Minas t'Irrite vous aussi ? », lorsque l'un d'entre eux reconnaît les aventuriers. « Eh, vous trouvez pas qu'ils ressemblent à la description des types qui bossaient pour ce Syajek ? ». Tous dégainent alors leurs armes. « Mais si, j crois bien qu't'as raison. Occupons-nous en tout de suite, ça fera toujours quelques renégats en moins en ce monde. » Ils se jettent alors sur les aventuriers. Une fois ce groupe vaincu, ils peuvent continuer plus loin dans la région. Tant qu'ils restent dans l'influence des émanations de vapeurs toxiques qui s'échappent de Birtek, les chances de rencontres avec des monstres sont nulles.
- **Région du Nord** : quand les aventuriers chemineront par la terre ou par la forêt, les tables de *Rencontres en territoire sauvage* — V.I.O et de *Rencontres en forêt* — V.I.O seront utilisées. S'ils décident de passer par la région du Château de Gzor, pour une raison ou pour une autre, vous pouvez utiliser la table des *Rencontres aux alentours du Château de Gzor* — V.I.O. Les voyages en bateau par le fleuve sont relativement tranquilles, ce qui ne les empêche pas d'être parfois attaqués par des brigands qui ont décidé de se reconverter dans les attaques de cargaisons fluviales. Ces rencontres figurent dans le *Tableaux de référence des créatures et rencontres* — V.2.3
- **Région de l'Est** : les bestiaires requis sont les mêmes que ceux utilisés pour la région du Nord. Pour peu que vous ne vous risquiez pas dans les grandes villes, seules les chances de faire une rencontre musclée avec des ivrognes dans un village augmentent légèrement (que voulez-vous, ces paysans se vexent pour un rien !). Ces rencontres figurent dans le *Tableaux de référence des créatures et rencontres* — V.2.3

- **Tombeau de Psaltérion** : le tombeau est composé d'un rez-de-chaussée en forme de pyramide inversée qui dépasse du sol. À l'intérieur, une trappe au sol permet d'accéder à l'étage inférieur une fois déverrouillée avec la clé de D'zill. Le médaillon des origines se trouve dans la chambre mortuaire au fond, à l'intérieur du sarcophage inoccupé. Dès que les aventuriers ressortent après avoir récupéré l'artefact, quatre hommes vêtus de noir et de rouge se présentent à eux. Il s'agit de *Lestan*, Paladin de *Khornettoh*, accompagné par trois soldats du culte. Ces derniers ont suivi la piste des aventuriers et veulent eux aussi le médaillon des origines, ainsi que venger la mort de leur ancien compagnon. Et bien que leur but soit aussi de stopper Syajek, ça n'en fait pas des alliés pour autant... « *D'zill avait passé des mois à enquêter avant de récupérer la clé du tombeau. L'artefact nous revient de droit !* » lance le chef du détachement en dégainant sa lance. Une fois les représentants du culte de *Khornettoh* morts, le groupe récupère sur eux une carte de *Waldorg* ainsi qu'un ordre de mission stipulant l'assassinat des aventuriers, avec leurs descriptions sommaires.
- **Plaines de Kwzprtt** : tant que les aventuriers se gardent d'aller énerver les barbares dans leurs campements nomades, ça devrait aller. Vous aurez surtout besoin pour cette partie de la table des *Rencontres en territoire sauvage* — V.I.O.
- **Waldorg** : lors de leur arrivée à Waldorg, Zev vient à la rencontre des aventuriers peu après avoir passé les portes. Ce dernier leur apprend que la situation est devenue compliquée. Syajek est de retour en ville avec le livre d'études sans que Saroulemale et lui aient pu l'empêcher de s'en emparer. Le culte de Tzinntch a dépêché plusieurs binômes de mages dans les différents quartiers de la ville pour semer la confusion et laisser Syajek mener sa sombre office. L'un des groupes sait forcément où il se trouve. Avant de se séparer, Zev explique qu'il compte retrouver Saroulemale pour chercher de leur côté l'emplacement de Syajek ainsi qu'achever certains préparatifs, et il note sur la carte des aventuriers les emplacements où les cultistes de Tzinntch ont été aperçus dans chaque quartier (voir carte de Waldorg pour le MJ). À vous de déterminer combien les aventuriers devront affronter de binômes. L'un des groupes de mages défaits révélera que Syajek a commencé l'invocation de l'avatar de Tzinntch au Port Chiredric, sur l'embarcadère.
- **Port Chiredric** : lorsque les aventuriers arrivent enfin au Port Chiredric, l'ambiance paraît extrêmement calme par rapport au chaos qui règne en ville. Les alentours de l'embarcadère sont jonchés de cadavres, et Syajek se tient debout au milieu d'un pentacle tracé dans le sang. Le déploiement d'énergie autour de lui est considérable, et rien ne semble pouvoir troubler son incantation. Les aventuriers comprennent, en le voyant avec un livre ouvert en main (sans aucun doute celui de Psaltérion), que l'invocation a déjà commencé. Celui qui possède le médaillon des origines le sent vibrer et s'illuminer, et ressent l'envie irrésistible de le brandir. L'artefact absorbe alors les décharges énergétiques qui émanent de Syajek, et se brise en deux sous l'effet du contre-coup. Syajek lâche alors le livre d'études et titube de quelques pas en arrière, visiblement affecté par l'interruption de son rituel. Une expression incrédule se peint sur ses traits alors qu'il aperçoit les aventuriers, rapidement remplacé par un sourire empreint de cruauté résolue. « *Vous ne savez jamais quand abandonner, vous autres...* » dit-il en sortant son épée en dents-de-scie de son dos. Levant l'autre main, il incante un mur de feu qui coupe toute retraite aux aventuriers. Le combat tant attendu commence alors.

Lorsque l'EV de Syajek atteint 2 ou moins, le combat prend fin...

FIN DE LA SECONDE PARTIE

Épuisé par le combat, Syajek tombe à genoux. Une grimace de souffrance a remplacé le sourire cruel qui était affiché sur son visage. Lui-même semble avoir du mal à comprendre comment ses anciens employés, qu'il avait pourtant si facilement manipulés, ont pu le battre. Derrière les aventuriers, privé de l'énergie magique de son créateur, le mur de feu s'évanouit dans le néant. Tant bien que mal, Syajek se relève et fait face aux aventuriers. « *Vous vous croyez malins, peut-être ? Vous pensez que tout cela est terminé ? Détrompez-vous, ça ne fait que commencer ! Et lorsque je reviendrai, vous me supplierez de vous accorder une mort rapide !* ». Au fur et à mesure que Syajek reprend de l'assurance, sa colère se déverse sur les aventuriers. « *Depuis le début, rien de tout cela n'avait à voir avec le culte de Tzinntch. Ces imbéciles étaient juste contents que quelqu'un ait dans l'idée de ressusciter leur Dieu. Quant au culte de Khornettoh, ils paieront pour avoir tenté de nous gêner.* » Si Syajek semble en avoir fini avec son discours, la flamme dans ses yeux dément cette impression. « *Et vous...* » dit-il avec une douceur bien plus dangereuse que ses accès de colère, « *Vous ne vous rendez pas compte à qui vous vous êtes attaqués. Vous allez bientôt le découvrir — et le regretter, croyez-moi.* ». Mais ces paroles emplies de haine seront les dernières à franchir ses lèvres.

Baissant la tête, ses yeux se portent sur la lame qui dépasse désormais de son ventre. Les aventuriers avisent derrière lui une femme à la chevelure blonde, habillée d'une armure complète et tenant dans sa main l'épée qu'elle vient de planter au travers du corps du mage-guerrier. « *Tu parles trop, dit-elle, comme d'habitude. L'échec n'était pas une option. Les Cavaliers de l'Apocalypse n'ont plus besoin de toi à présent, Syajek. Avec ta mort, je deviens la n°3. Adieu !* ». Affichant une expression choquée de surprise totale, le corps de Syajek bascule en avant. Tandis que le sang commence à maculer les parois de l'embarcadere, la femme blonde se penche pour ramasser le livre d'études de Psaltérion et adresse un sourire aux aventuriers.

« *Il n'avait pas tout à fait tort, vous savez ?* lance-t-elle aux aventuriers. *Tout cela ne fait que commencer. Vous avez peut-être empêché la résurrection de Tzinntch, mais ce n'est qu'un inconvénient mineur. La prochaine fois, nous ne vous laisserons pas interférer avec nos plans. N'espérez pas que nous soyons aussi faibles que Syajek !* ». Sur ces mots, elle disparaît en utilisant ce qui semble être un sort de téléportation. Saroulemale Surlepériphe surgit à ce moment aux côtés des aventuriers, encore interdits par ce dont ils viennent d'être témoins. « *Nous n'avons pas beaucoup de temps avant que les gens osent à nouveau s'aventurer par ici, et nous serions bien en peine d'avoir à répondre à toutes leurs questions. Suivez-moi vite, nous parlerons après !* ». Saroulemale conduit les aventuriers jusqu'à un esquif de taille respectable préparé par Zev, et le groupe réuni largue les amarres pour faire route vers le Sud. Alors que le bateau s'éloigne du port, les aventuriers peuvent apercevoir une foule envahir les quais. Et tandis qu'ils se demandent ce que les gens penseront du carnage commis par Syajek, une autre question leur traverse l'esprit. Pourront-ils jamais revenir en ces lieux, malgré l'avenir sombre qui leur semble promis... ?

EXPÉRIENCE

Si les aventuriers arrivent à mener à bien la seconde partie du scénario, je vous propose de les récompenser entre 400 et 450 points d'XP. Mais libre à vous d'augmenter ou diminuer cette récompense. Dans cette aventure, le bonus d'XP est modulable suivant le temps que les aventuriers ont mis pour rallier Waldorg. Moins le voyage dure, plus le bonus est conséquent.

DESCRIPTION DES LIEUX

- **Tombeau de Psaltérion** : une curiosité architecturale de la région. Situé près d'un petit village en amont de la rivière Kraouk entre les Plaines de Kwezprtt et les Collines d'Altrouille, le tombeau ressemble à une pyramide inversée qui s'enfoncerait dans le sol. Les habitants superstitieux du village voisin évitent de s'en approcher, considérant l'endroit comme maudit. L'archimage Psaltérion aurait supervisé la construction de son propre tombeau, bien qu'il n'ait jamais eu l'occasion d'y reposer. On ignore quels aménagements il a bien pu y réaliser, mais des doutes raisonnables existent quant au fait qu'un puissant artefact y aurait été caché.
- **Plaines de Kwezprtt** : aussi nommées les *Terres Sauvages de Kwezprtt*. Entourées par la Mer d'Embarh au Sud et les Collines d'Altrouille au Nord, elles servent de foyer aux différentes tribus nomades qui descendent des Barbares Cardiacs. En outre, elles sont aussi empruntées pour rallier Waldorg depuis Glargh, bien que les voyageurs préfèrent longer la côte en faisant étape par la ville de Kjanionf.
- **Waldorg** : On pense que la cité fut fondée bien avant la chute de l'Empire Menzzorien, Premier Empire humain de l'Est. La fondation de Waldorg est attribuée à un chef de guerre Menzzorien du nom de Chiredric le Gaucher. Il créa une colonie portuaire nommée alors Portus Insalubris. En effet, plutôt que d'édifier la ville sur la grande colline qui domine la rade, les colons s'installèrent dans la vallée insalubre de la rivière Syé, située à côté, sans qu'on sache trop pourquoi. Sans doute Dzul avait-il maudit les Menzzoriens, qui n'eurent pas le courage de monter si haut. D'ordinaire, la ville compte 60,000 habitants. Enfin cela dépend des épidémies qui sévissent de manière plus ou moins erratique, des raids des Pirates Mauves et des incursions des Barbares de l'Est. Mais Waldorg est quand même une des principales cités de la Terre de Fangh, et une de celles qui compte le plus de tavernes et donc d'aventuriers minables qu'un mage peut toujours engager pour une quête stupide.

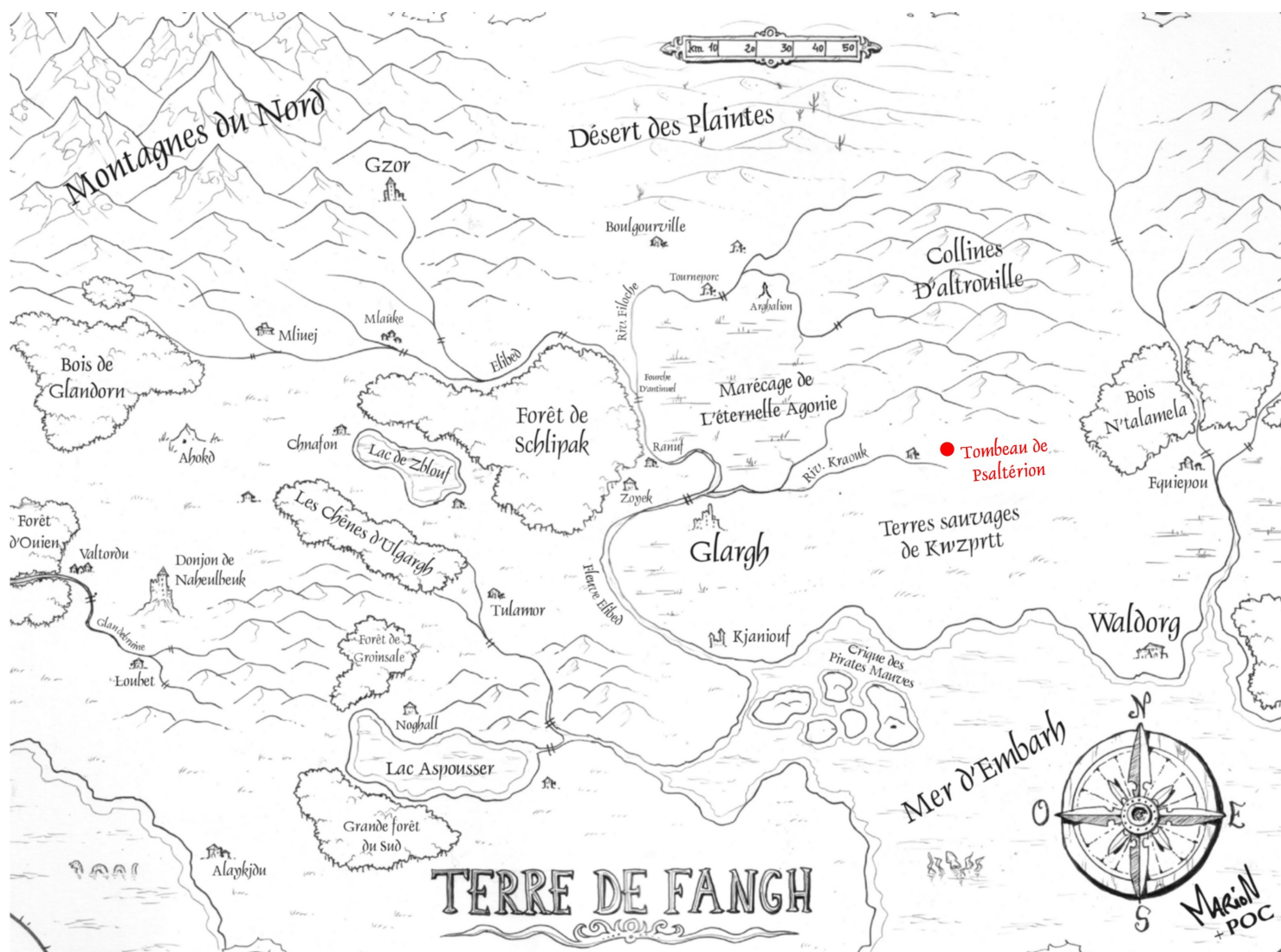
Suite de la description de la ville sur l'Encyclonebeuk, par **Cham von Schrapwitz**
- voir PLANS sur <http://www.naheulbeuk.com/>

RECHERCHES SUR LA DOMOTIQUE MAGIQUE

APERÇU DE LA TROISIÈME PARTIE : LES DEUX TOURS ET DEMIE

LA RÉSURRECTION DE TZINNITCH N'ÉTAIT EN RÉALITÉ QU'UNE ÉTAPE DU PLAN DE SYAJEK. MAIS SI SA MORT A REPOUSSÉ TEMPORAIREMENT LA CATASTROPHE QUI MENAÇAIT LA TERRE DE FANGH, TOUT DANGER N'EST PAS ÉCARTÉ POUR AUTANT. LE LIVRE D'ÉTUDES DE PSALTÉRION EST TOUJOURS ENTRE LES MAINS DE L'ENNEMI, ET IL EST INCONCEVABLE DE LAISSER SE REPRODUIRE UNE SECONDE VAGUE DE PANIQUE SUR LE CONTINENT. LES AVENTURIERS COMMENCENT TOUT JUSTE À ENTREVOIR CE QU'IMPLIQUE RÉELLEMENT LA QUÊTE QU'ILS SE SONT FIXÉS. ELLE NE CONCERNE PLUS SEULEMENT LA FIERTÉ OU L'HONNEUR D'UN GROUPE, MAIS BEL ET BIEN LE DESTIN D'UN MONDE. ET LORSQU'ILS SE RETROUVENT SUR UN BATEAU EN PARTANCE POUR L'ÎLE DE LA RÉGION, SANS RETOUR EN ARRIÈRE POSSIBLE, LES QUESTIONS S'ENCHAÎNENT LÉGITIMEMENT. QUI SONT LES « CAVALIERS DE L'APOCALYPSE », CE GROUPE DONT SYAJEK FAISAIT PARTIE ? SES COMPAGNONS SONT-ILS AUSSI PUISSANTS QUE LE MAGE-GUERRIER L'ÉTAIT ? QUEL SONT LEURS VÉRITABLES OBJECTIFS, AINSI QUE LA MYSTÉRIEUSE ORGANISATION QUI SE CACHE DERRIÈRE CETTE FAÇADE ? AU-DELÀ DES LIMITES CONNUES DE LA TERRE DE FANGH, AU SEIN MÊME DE LA FORTERESSE DE L'ENNEMI, LEUR VÉRITABLE ADVERSAIRE SE RÉVÈLERA À EUX... ET S'AVÈRERA BIEN PLUS PUISSANT QU'ILS NE L'IMAGINAIENT. AVEC UN MONDE POUR ENJEU, LA BATAILLE FINALE COMMENCE...

... CAR C'EST AU COEUR DES TÉNÉBRES QU'ILS TROUVERONT LEURS RÉPONSES.



Le scénario a également lieu à Waldorg. Récupérez dans le site le plan "Waldorg +" et "Waldorg".

Merci d'envoyer vos questions ou autres à licoy_jdr-naheulbeuk@hotmail.fr