

La Tempête des Possibles

Ce scénario conviendra à un groupe d'aventuriers moyennement expérimentés. Il va demander aux PJ de résoudre un meurtre, dans une atmosphère de huis clos...

La situation.

La citadelle de Bergnâm se situe à l'entrée d'un écrin de petite taille, les Marches d'Obsidienne, isolé dans une vallée de montagne. Cette cité bâtie de pierre noire appartenait auparavant à une civilisation Urbis assez développée, civilisation qui a apparemment disparu sans que les nombreux chercheurs qui se sont penché sur ce cas aient pu comprendre pourquoi et comment. Elle surplombe la seule route permettant d'accéder à la vallée, dont les richesses intéressent au plus haut point de nombreuses Guildes.

La vallée est habitée par un peuple de transients. Eux même ne se donnant pas de noms, les Guildiens les ont appelé Obsidiens, en raison de leur peau noire et brillante comme la pierre dont sont fait leurs montagnes. Pour des raisons inconnues, les Obsidiens considèrent la Citadelle comme sacrée, et ne l'occupent qu'une fois chaque année, lorsque se lève une étrange tempête chargée de loom noir.

En effet, à la même période chaque an, au cœur de l'hiver, se lèvent des vents furieux qui coupent la citadelle du monde extérieur et arpentent sans relâche durant quelques jours la vallée glaciaire. Tempête magique, si fortement imprégnée de loom noir que les transients l'appelle Tempête des Possibles. Durant tout le temps où la tempête fait rage, des choses inimaginables peuvent arriver. Les transients se réfugient alors dans la Citadelle, seul refuge possible. Les fous qui ont voulu affronter la tempête sont parfois revenus : mais ils n'étaient plus que des monstres hébétés.

Cela n'empêche pas la Citadelle d'être prise elle aussi au milieu de la tourmente. Ses

épais murs noirs tremblent sous l'effet des vents furieux. Il est alors de coutume que tous les accès vers l'extérieur soient occultés. Malgré cela, la Citadelle ressent les effets de la Tempête : des pièces qui n'existaient pas l'instant d'avant s'ouvrent au bout d'un couloir qui jusque là se terminait en cul de sac, des imprudents disparaissent à tout jamais, des spectres hantent les coursives, des créatures loomiques étranges s'entretiennent avec des étudiants en Arts Etranges...

Depuis l'ouverture d'une route qui a découvert la Citadelle, une vingtaine d'années avant cette aventure, les choses ont changé. L'aventurier Gerrden, qui avait créé sa propre guilde et menait une forte expédition, s'est en effet installé dans la Citadelle, s'en proclamant gouverneur, après avoir épousé une jeune noble obsidienne. La légende dit que cet homme droit et honnête avait succombé à l'incroyable beauté de la jeune femme. Gerrden a alors dissous sa Guilde pour vivre sa vie en sa compagnie. Les tribus transientes n'ont jamais refusé l'autorité de Gerrden sur la cité, et certains d'entre eux ont même commencé à vivre en permanence dans la Citadelle, en contradiction avec leurs habitudes. La femme de Gerrden est morte il y a 5 ans, et le Gehemdal a alors reporté tout son amour sur leur fille, l'étrange et superbe Mai rea.

Depuis la prise de pouvoir de Gerrden, les ambassades guildiennes ont été nombreuses et permanentes, dans le but évident d'assurer des liens commerciaux avec les Obsidiens, qui n'y sont pas hostiles. Mais Gerrden a toujours refusé que les Guildes s'introduisent dans les territoires des Transients, et les a cantonné à Bergnâm. Cela a bien sûr entraîné la colère de certaines Guildes, bien que plusieurs d'entre elles aient pu installer des comptoirs permanents. Les tensions sont donc assez nombreuses, car chaque Guilde aimerait pouvoir prendre un ascendant déterminant. Rituellement, la cité se transforme en une énorme cour des miracles à chaque approche

de la Tempête des Possibles : transients, voyageurs, marchands....

C'est ici, et juste avant le lever des vents de loom, qu'arrivent les personnages à la Citadelle de Bergnâm. Les tensions vont éclater lorsque la fille de Berrgen va être assassinée...

Les Transients Obsidiens :

Ce sont des transients des montagnes, de haute stature, la peau noire et brillante comme la pierre dont sont faites leurs cimes. Selon les critères humains, ils sont beaux, avec des visages fins et réguliers. Ils n'ont pas de cheveux.

Ce sont des gens taciturnes, avec qui le contact est assez difficile à établir. Ils vivent en clans, dirigés par une noblesse de sang. Les Obsidiens ne se donnent pas de noms, et s'appellent leurs congénères par leurs caractères les plus marquants (Celui-qui-oublie-tout, ou Celui-qui-n'hésite-pas-devant-le-danger). Leur spiritualité, dirigée par des prêtres, est très complexe, tout comme leur art et leur culture. Ils réussissent à littéralement sculpter l'Obsidienne pour en faire des oeuvres d'art superbes, tout autant que des armes ou des outils.

Prologue

Selon votre campagne, vous avez plusieurs moyens pour lancer les Aventuriers dans ce scénario. De la même façon, situez l'écrin des Marches d'Obsidienne où cela vous arrange en fonction du Contient que vous avez développé.

Si les personnages possèdent leur propre Guilde, ils peuvent arriver à la Citadelle dans l'espoir de faire affaire, ou tout simplement au hasard d'une exploration. S'ils appartiennent à une Guilde sans en être les propriétaires, celle-ci les aura envoyés à Bergnâm pour s'informer de toute possibilité éventuelle de développement d'une route ou d'un comptoir. Quoi qu'il en soit, les PJ pourront apprendre (pourquoi pas dans une taverne de Port Mc Kaer, ou par leur employeur ?) que des «choses se préparent à

Bergnâm et que tout va changer...». S'ils veulent en être, on leur indiquera de rencontrer un certain Malkerr Berrin, un jeune Gehemdal.

Au Coeur de l'hiver

Les personnages vont arriver à la Citadelle en empruntant la route guildienne tracée dans le massif d'obsidienne. Ces montagnes sont très impressionnantes, d'un noir de jais mis en évidence par la blancheur de la neige. La route est assez fréquentée : les personnages pourront y apprendre que tous les habitants de la région se dirigent vers Bergnâm pour s'y réfugier durant la Tempête. Le temps est détestable, la neige tombe sans discontinuer, et le vent forme des congères qui bouche parfois le chemin.

Après plusieurs heures de marche sur une pente de plus en plus raide, les aventuriers voient se profiler la silhouette, pesante et élancée à la fois, de la Citadelle, bâtie sur un éperon rocheux. Construite de la même pierre que la montagne, elle se fond à elle, avant que l'on découvre qu'au delà de la solide muraille, des tours immenses s'élèvent, magnifiquement ciselées. A l'entrée de la Citadelle, des hommes d'armes font entrer les voyageurs dans la succession de cours et de murs d'enceinte permettant d'accéder au cœur de la cité elle-même. Dans la cour principale, décrivez aux joueurs une véritable cour des miracles : des dizaines de tentes aux couleurs bariolées s'amassent l'une contre l'autre. On semble pouvoir trouver de tout ici. Les transients obsidiens sont très nombreux, venus se réfugier ici en tribus entières. Vous pouvez laisser les joueurs découvrir ce monde chamarré. Les gardes les avertiront toutefois que tous les représentants de Guildes doivent se présenter au gouverneur Gerden, et qu'ils sont traditionnellement logés dans les tours principales. Mais rien ne les oblige à se présenter immédiatement.

La Citadelle

Efforcez-vous de faire en sorte que les PJ considèrent la cité comme un véritable dédale. La partie habitée est bourrée de monde, mais le reste est entièrement vide, des zones entières n'ayant pas encore été explorées. De

nombreux couloirs sont de plus décorés en trompe-l'œil, rendant bien difficile toute tentative d'orientation. Mais ne vous inquiétez pas, les aventuriers auront bien l'occasion de se perdre dans ce dédale, devant la suite des événements. La cité fut conçue par une civilisation Urbis, ce qui explique son raffinement : un système de tuyaux procurent de l'eau courante dans toute la Citadelle. Des conduits charrient la vapeur produite par d'énormes brasiers dans les planchers et les plafonds, permettant ainsi de lutter contre le froid glacial qui envahit la Citadelle de pierre.

Seuls quatre Guildes (qu'on appelle de ce fait le Quartet) ont été autorisées à installer un comptoir ici. Les autres ne désespèrent pas et Gerrden a beaucoup à faire avec les différents émissaires.

L'ordre dans la cité est maintenu par des hommes d'armes, restés fidèles à Gerrden, épaulés par une compagnie de mercenaires, dirigée par l'Ashragor Kraznack. Des guerriers transients sont également présents, surtout aux alentours des appartements de Gerrden et de sa fille. Le gouverneur vit dans le plus massif des bâtiments, appelé le Donjon, qui se termine en six tours magnifiquement ouvragées, qui laissent passer le vent à travers des milliers d'ouvertures, faisant entendre une étrange mélodie les jours de grand vent. C'est ici que sont logés les PJ, dans d'énormes appartements richement décorés. Ils prendront leurs repas avec le reste des personnages «importants», dans la grande salle d'apparat. Pour le reste, le donjon se compose de grandes suites, de nombreuses bibliothèques, de cuisines et de salons privés... et de couloirs, de couloirs, de couloirs...

La première soirée

Lorsqu'ils l'estimeront nécessaire, les PJ pourront demander à voir Gerrden. Celui-ci les recevra très simplement, dans son bureau. C'est un homme direct, qui déteste les ambages aux PJ ce qui les amène. Laissez les joueurs expliquer ce qu'ils veulent. Gerrden sait que des choses se trament dans la Citadelle, et que de nombreuses guildes aimeraient bien passer au dessus de son autorité. Quoique lui racontent les PJ, il les

considérera par défaut comme des ennemis potentiels... Si vous jouez bien Gerrden, vos personnages devraient le trouver accueillant, ouvert et sympathique, mais absolument intransigeant sur certains points.

Après l'entrevue, les PJ seront conviés à un grand repas. Tous les personnages importants de ce scénario y seront et les discussions vont bon train, dans une saine ambiance de conspiration. N'hésitez pas à y mêler les PJ, et à présenter tous ces gens (voir plus bas). Gerrden, et sa fille, semblent bien isolés. Au milieu du repas, Malker Berrin, le jeune Gehemdal arrogant, fait une entrée remarquée. Il ne sera pas difficile pour les PJ de s'approcher de lui. Il leur demandera de lui indiquer leurs appartements, promettant de leur rendre visite au cours de la nuit. Il prend avec un plaisir évident des airs de conspirateur.

Alors que le repas touche à sa fin, et que des petits groupes se forment et se retirent dans des salons privés, une étrange mélodie se fait entendre. Le vent des Possibles vient de se lever. Beaucoup de gens se dirigent vers les balcons : pour l'instant, la Tempête n'en est qu'à ses prémices, et n'est pas encore dangereuse. Toutefois, toute la Citadelle semble déjà vibrer, comme prenant vie. Le Vent semble charrier des voix lointaines et s'engouffre partout, semblant se jouer des lois de la physique. Dans la cour principale, en contrebas, les transients commencent des cérémonies religieuses, qui ne cesseront pas de toute la durée de la Tempête.

Les principaux protagonistes

Il y a plusieurs factions dans la Citadelle. En gros, on peut les rassembler en trois catégories : les pros-Gerrden, les anti-Gerrden, et les neutres. Les PJ devront décider eux-même de leur orientation.

Gerrden

C'est un solide Gehemdal d'une cinquantaine d'années, à la voix puissante et rocailleuse. Gerrden est un homme profondément droit. Il s'est pris de passion pour les Obsidiens, et refusent que les Guildes les exploitent, quitte à passer pour un despote

régnant sans partage sur la Citadelle. Il voue un amour sans borne à sans fille.

Traits principaux : Art Guerrier 5, épée 2 mains 6.

Maï rea

Le mélange Obsidien-Gehemdal a donné une jeune femme à la beauté impressionnante. Maï rea est curieuse de tout, enjouée et sympathique. Elle questionnera longuement les PJ, et s'attachera à eux s'ils ne sont pas hostiles envers son père.

Traits principaux : compétences de lettrés et d'artiste.

Karim Kabel, chef des gardes

Ce fier et laconique Felsin est un compagnon de la première heure de Gerrden, et lui est d'une fidélité absolue. Autant dire qu'il sera un précieux allié pour les PJ si ceux ci prennent le parti de Gerrden, et un ennemi farouche dans le cas contraire.

Traits principaux : Art guerrier 6.

Kraznak, chef mercenaire

Sombre et cruel Ashragor, il est fidèle à qui le paie. Malheureusement pour Gerrden, Malker Berrin a d'importants fonds et fait des promesses alléchantes. Kraznak hésite encore à trahir le maître de Bergnâm, mais il est de plus en plus attiré par les propositions de Berrin. C'est de plus un démoniste efficace.

Traits principaux : Art Guerrier 5, Art étrange 5. Maîtrise de sortilèges de phyllums démoniaques.

Malker Berrin

Berrin est un jeune noble Gehemdal, arrogant et sur de lui. Il a fondé sa propre Guilde, et caresse l'espoir de renverser Gerrden. Il s'est allié à plusieurs autres représentants de Guildes, et trame son complot. Sa pièce maîtresse : convaincre Kraznak de retourner ses hommes contre Gerrden.

Traits principaux : Art Guildien 5, Discours 5.

Lucchino Creoli.

Creoli représente la guilde de la Goutte Translucide, l'une des 4 appartenant au Quartet. Il a reçu l'ordre de rester fidèle à

Gerrden : les dirigeants de la goutte Translucide n'étant guère porté vers la nouveauté. Creoli, petit homme gras et suintant, trafique toutefois de son côté, espérant trouver mieux... C'est une planche pourrie qui prendra partie pour le plus fort.

Traits principaux : Art Guildien 6, Négocio 5.

Kalek

Ce Kheyza revanchard voue une haine sans borne à Gerrden, à la suite d'un contentieux au terme duquel le Gehemdal l'a ridiculisé. Il représente la Guilde des Mille Aurores du Quartet, hostile à Gerrden, et fait le coupable idéal. Il est pourtant trop lâche pour tuer.

Traits principaux : Art guerrier 4.

Nadjara

Cette Ashragor d'une quarantaine d'années est l'envoyée de la troisième Guilde du Quartet : la Guilde des Horizons. Cette Guilde est la première à avoir travaillé avec Gerrden, et lui restera fidèle. De plus Nadjara et Gerrden semblent se connaître de longue date, même si la diplomate semble très froide avec le Gehemdal...

Traits principaux : Art Guildien 5.

Xortl et Kaljam

Ces deux Ulmèques possèdent la quatrième Guilde du Quartet, la Guilde d'outre-esprit. Leur situation envers Gerrden n'est pas claire : les deux hommes ont trop à faire en se déchirant eux même pour des questions de suprématie. Kaljam profitera de l'agitation de l'attentat contre Maï rea pour tuer son associé. Traits principaux : compétences de marchands et malandrins.

Tassir Tabash

Ce désagréable Felsin onctueux et obséquieux utilise le couvert de sa guilde toute neuve pour cacher un trafic repoussant, celui de jeunes femmes obsidiennes, organisé secrètement par lui dans les Marches. Il n'a aucun intérêt contre Gerrden, mais entretiendra perfidement les tensions : tant qu'on ne s'occupe pas de lui, il a tout à y gagner...

Traits principaux : Poisons 5, Dague 6.

Celui-qui-est-Vieux-et-Pense

Cet Obsidien sans âge est un des prêtres transients. Il est farouchement hostile à la réoccupation constante de la Citadelle. Pour lui, elle doit rester un sanctuaire, n'ouvrant ses portes que lors de la Tempête. Il dirige un petit groupe d'Obsidiens fidèles à sa cause. Là encore, ce traditionaliste acharné fera un suspect idéal pour le meurtre, mais en est innocent.

Traits principaux : Art Etrange 6.

Celui-qui-ne-craint-pas-la-fin

Ce jeune Obsidien croit fermement dans le rapprochement entre natifs et Obsidiens. Il a une grande admiration pour Gerrden. Sa rage sera terrible après l'attentat contre Maï rea. Il aidera les PJ s'ils enquêtent, mais sa fougue peut être gênante.

Traits principaux : Art Guerrier 5, Lance 5.

Cortimo Grascante

Cet érudit dirige une ambassade Venn'dys qui travaille dans la Citadelle, sur invitation de Gerrden. En effet, certains pensent que la civilisation Urbis a peut-être été victime d'une variante de la torpeur, se laissant dépérir jusqu'à extinction. Grascante n'est qu'un chercheur, et ne participe pas aux intrigues.

Traits principaux : compétences de lettrés.

Ajoutez à cela secrétaires, gardes du corps, serviteurs, et laissez les personnages évoluer dans ce nid de vipères. Toutes les tensions sont là pour alimenter le scénario et l'enquête des PJ.

Une proposition alléchante ?

Au milieu de la nuit, alors que la Tempête gagne en puissance et que les serviteurs calfeutrent toutes les ouvertures, on gratte à la porte indiquée au Gehemdal par les PJ. Derrière, Berrin, drapée dans une cape noire.

Berrin ne prend pas de pincettes, et exprime directement aux PJ que de nombreux représentants de Guildes sont prêts à «s'occuper de Gerrden».

«La tempête est le moment idéal. Lorsque la Citadelle rouvrira ses portes, la ville sera à nous ! Beaucoup de gens nous suivent et ceux qui ne le font pas seront évincés lorsque viendra le temps de se partager les richesses de cet écrin. Nous ne craignons rien : la main mise de Gerrden sur Bergnâm n'a jamais été entériné par le Sénat de la Constellation. C'est une ville à prendre : nous la prendrons.»

Le jeune intrigant Gehemdal s'est déjà assuré la participation de plusieurs personnalités (voir les protagonistes), et expliquera aux PJ que leur aide serait la bienvenue. En échange de leur soutien, et de leur prise de position pour la conjuration, leur Guilde (ou celle qu'ils représentent), se verra assurée des débouchés commerciaux dans la nouvelle organisation.

Menez les tractations selon les réactions des PJ (intéressés, outrés, indifférents...). Berrin est sûr de lui, arrogant, persuadé de sa victoire. Si les PJ refusent de participer, il les menacera... Mais comme il refuse obstinément de dire qui le soutient déjà, il est possible que les PJ ne le prennent absolument pas au sérieux...

Alors que l'entretien continue, un grand bruit et un grand vacarme retentit dans les couloirs. On court, on se précipite... Des serviteurs affolés expliqueront aux PJ que des ouvertures scellées se sont ouvertes et que le vent s'engouffre dans la Citadelle... Un début de panique s'est déclenché. Si les PJ le désirent, ils peuvent aider au calfeutrage. Quoi qu'il décide, il est important qu'ils se rendent compte que Berrin est resté avec eux...

Meurtre !

Alors que la situation semble se calmer, un nouveau cri retentit, venant apparemment de l'étage où la jeune Maï rea a ses appartements. C'est une jeune dame de compagnie qui hurle, avant de s'évanouir devant la porte de la chambre de sa maîtresse... Si les joueurs se précipitent, ils découvriront le corps inanimé de la jeune femme, allongée sur des draps souillés de son sang.

Un rapide examen (observateur + chirurgie, difficulté normale) révélera que la jeune femme a été poignardée à plusieurs reprises, dans le dos, dans son sommeil par une lame large. Elle semble toutefois respirer encore, alors que ses blessures sont mortelles. Un jet en Arts Etranges + Sens (difficile) révélera que le corps de Mai rea semble respirer au rythme de la Tempête. Une aura de loom noir (inrécoltable) enveloppe la jeune femme... (phénomène étrange due à la Tempête : elle n'est pas morte, mais plongée dans une sorte de transe, de coma profond, jusqu'à la fin de la Tempête de loom noir. Qu'elle survive ensuite ou pas est entièrement entre vos mains. Médicalement, il n'y a rien à faire.)

Quelques instants plus tard, Gerrden fait irruption dans la chambre, bouleversé. Il exigera que tout le monde sorte, à l'exception des soigneurs (si un PJ a quelque talent de ce genre, il sera autorisé à rester). Gerrden est partagé entre l'anéantissement et une rage destructrice... Quand il ressort de la pièce, après avoir entendu l'avis des médecins, il annonce que le coupable devra être démasqué avant la fin de la Tempête. Durant ce laps de temps, il ne pourra en effet s'échapper. Brisé par la douleur, il promet à tous que si le tueur n'est pas démasqué, il fera exécuter toutes les personnes présentes cette nuit. Il réintégrera alors la chambre de sa fille, désormais protégée par les meilleurs guerriers transients, non sans avoir ordonné que l'on fouille toutes les chambres...

Premières constatations :

Il est clair que le tueur a profité de la panique liée à l'ouverture des scellés pour commettre son forfait. Toutefois, la porte de la jeune fille n'a pas été forcée (une interrogation efficace des domestiques pourra même révéler que la porte était fermée de l'intérieur...). Lorsque les PJ sont arrivés, elle était pourtant bien ouverte !

L'examen des ouvertures dévoilées (une dizaine) n'apprendra pas grand chose, si ce n'est qu'il aurait été impossible à un seul homme de briser les fermetures en bois comme cela a été fait. Cela suppose de nombreux complices... ou une force surhumaine...

Bien sur, de nombreux coupables sont possibles. On aurait pu vouloir frapper ainsi Gerrden dans l'espoir de l'anéantir. Ou au contraire pour provoquer sa colère envers les Guildes... Les différents protagonistes ont tous une éventuelle raison. Les joueurs vont sans doute commencer à cogiter dur.

Coupable

Alors que les PJ ressassent tout cela, et commencent sans doute leurs investigations (sinon, changez de joueurs), un nouvel événement se produit. Berrin est arrêté : on a trouvé l'arme du crime chez lui.

Bien sur, l'arme, très riche, est typiquement de facture Gehemdal, (Savant + Joaillerie, normale) et elle est couverte de sang, mais il est évident que l'assassin ne l'aurait pas gardé chez lui... et surtout, Berrin n'a pas quitté les PJ. Dans sa rage, Gerrden ne voudra rien entendre, et demande la tête du jeune homme. Personne n'élèvera la voix pour protéger le jeune Gehemdal. A moins bien sur que les PJ ne révèlent qu'il était en leur compagnie, ce qui aura pour eux le désavantage que tout le monde sache de quel côté ils se placent (même s'ils n'ont conclu aucun accord). Dans ce cas, Berrin restera tout de même emprisonné, et Gerrden réitérera sa menace....

Ambiance

Il est bien sur dans l'intérêt des PJ de résoudre cette affaire, ne serait ce que par ce qu'ils figurent sur la liste des futurs condamnés de Gerrden. D'heure en heure, alors qu'avance la tempête, faites monter la tension. Coupables ou pas, personne n'a envie de se laisser exécuter par le maître des lieux. Les couteaux sont tirés, et chacun va même profiter du désordre pour régler quelques comptes. Les PJ risquent, au terme de la Tempête, de se retrouver dans une Citadelle transformée en champ de bataille ou en charnier...

Faites donc progressivement sentir cette tension à vos joueurs durant les 4 jours que dure la Tempête. Chacun se méfie de tout de le monde. Et dire que ça ressemblait déjà avant à un nid de vipères.... De plus, n'oubliez

pas de mettre en scène les étranges effets de la Tempête, qui rajouteront une atmosphère mystique à la tension. Voici quelques idées :

- La Citadelle semble jouer avec les PJ. Des passages s'ouvrent et se referment, des couloirs apparaissent, semblant vouloir les guider vers un endroit bien précis... ou tout simplement les perdre.
- Des statues prennent soudainement vie et traînent leur lourde masse en direction des PJ. Agressives ou pas ?
- Attirés par un bruit de foule, les personnages entrent dans un salon paré pour une fête, et plein de monde. Mais tous ces gens aux atours magnifiques sont immatériels : c'est là une vision surgie du passé... ou de l'avenir.
- Les personnages sont suivis par une créature étrange au visage parcheminé, qui s'exprime d'une manière particulièrement obscure. Elle apparaît et disparaît sans avertissement. Mais certaines de ses paroles peuvent peut être venir en aide aux PJ ?
- Les PJ doivent aider à rechercher un groupe de serviteurs, qui semblent avoir été littéralement absorbés par les murs.
- Le bruit taraudant du vent et les chants étranges qui y résonnent peuvent aisément rendre fou. Faites tirer un jet de Résistant facile. Chaque personnage qui le rate deviendra, au choix, fasciné ou terrifié par ces bruits. Chaque nouveau jet (toutes les 4 heures) se fera au niveau de difficulté supérieur en cas d'échec du précédent. Si c'est encore un échec, l'amplitude du mal progressera, pouvant aller jusqu'à la prostration contemplative ou la folie furieuse (pensez à Shining !).

La vérité

Le meurtre n'a rien à voir avec les luttes de pouvoir entre Guildes. Il est le fruit d'une ancienne et tragique histoire d'amour. La jeune aventurière Ashragor Nadjara et Gerrden vivaient un amour passionné. La jeune femme s'était engagé dans la Guilde du fier Gehemdal et participait à l'expédition qui découvrit Bergnâm.

Lorsque Gerrden tomba fou amoureux d'une jeune noble obsidienne, il oublia complètement la jeune Ashragor. Celle ci ne l'accepta jamais, et la haine la plus profonde se mêla à son amour. Lorsqu'elle revint à la Citadelle, des années plus tard, pour le compte d'une Guilde, sa haine fut découlé par la présence de la fille de Gerrden, symbole pour elle de l'abandon qu'elle a subi. Dévorée par la colère, Nadjara n'avait pourtant rien d'une meurtrière : pas assez de courage pour passer à l'acte...

... Jusqu'à ce que la Tempête change cela. Sous l'effet du vent des Possibles, la haine profonde de Nadjara s'est cristallisée, pour donner naissance à une créature de loom noir étrange et maléfique, portant les traits de la femme et accomplissant ses plus sombres desseins. Elle apparaît lorsque les pulsions de Nadjara deviennent incontrôlables et rôdent alors dans la citadelle. L'Ashragor, en transe quand la créature apparaît, la dirige dans ses actes. C'est donc bien elle qui a tué Maï rea, de sa propre volonté, mais pas de sa propre main. La créature apparaîtra plusieurs fois durant la Tempête, à votre guise. Lancez les joueurs à sa poursuite.

Il y a plusieurs moyens pour confondre Nadjara. Si les personnages enquêtent et recourent tous les témoignages, ils apprendront, en procédant logiquement, que personne n'a vu Nadjara lors de la panique précédant le meurtre. Vous pouvez ajouter n'importe quel autre suspect (qui sera en fait simplement resté dans sa chambre pour ne pas s'exposer au vent). Ensuite, les serviteurs pourront leur apprendre que Nadjara est souffrante et a demandé des décoctions de plantes. En fait, elle souffre d'abominables maux de tête après les moments où elle contrôle la créature. De la même façon, il est facile de se rendre compte que Nadjara n'est jamais présente lors des apparitions de la créature...

Dans ses appartements, si les PJ les fouillent, il trouveront, bien cachés, d'autres indices. De longs poèmes Ashragors décrivant un amour perdu conduisant le héros du récit à la folie. Elle ne s'en sépare pas, cette oeuvre classique (identifiable sur un jet difficile de Histoires et Légendes) lui rappelant sa propre vie. Elle garde précieusement des objets datant

de l'époque où elle partageait la vie de Gerrden, notamment les carnets tenus par l'aventurier avant qu'il ne s'installe à Bergnâm. Interrogé, Gerrden refusera de penser que sa vieille amie puisse avoir tenté de tuer sa fille. Il admettra toutefois, s'il est bien questionné, qu'il a vécu une grande histoire d'amour avec elle, avant qu'elle ne soit éclipsée par la jeune obsidienne. Il s'en est toujours voulu, mais Nadjara n'a jamais montré (extérieurement) de rancœur à son égard.

Enfin, si vous le désirez, la créature tentera à nouveau de tuer Maï rea, étant donné que la Tempête a maintenu celle-ci en vie. Une poursuite peut alors s'engager, à l'issue de laquelle les PJ peuvent combattre la créature et se rendre compte qu'elle porte les traits de l'Ashragor...

La Créature

Son corps à la géométrie changeante est un compris entre une longue cape noire et une chauve souris à la peau rugueuse et froide comme de la glace. Elle semble flotter au-dessus du sol. Seul le visage, recouvert d'un capuchon, reste inchangé : c'est celui de Nadjara, déformé par la haine et la colère. Elle emploie des armes humaines, et ne peut être détruite en combat que si les armes employées sont magiques... La mort de Nadjara la fera automatiquement disparaître, ainsi que la fin de la tempête.

Agile 8 / Fort 6 / Observateur 4 / Résistant 6 / Rusé 5. Vie : 35.

Compétences : Arme courte 6, discrétion 6.

Une fois tuée on peut récolter sur la créature 7 points de loom noir.

Conclusion.

Nadjara finira par craquer et avouer, surtout si les PJ ont détruit la créature. Avec elle, c'est une partie de la haine de l'Ashragor qui disparaît, et elle se rendra compte de son acte. Gerrden, fou de rage mais néanmoins toujours attaché à elle, hésite à la faire exécuter. Si les PJ ont résolu l'affaire, il leur demandera conseil. A eux de décider quelle peine mérite Nadjara.

Que Maï rea sorte ou non de son coma loomique dépend entièrement de vous. De la même façon, à vous de décider comment vont se terminer toutes les intrigues autour de la Citadelle. Les partisans de Berrin vont-ils remporter la partie, ou Gerrden restera-t-il maître de sa cité ?

Si les personnages ne résolvaient pas l'affaire, sachez que de toute façon, la créature disparaîtrait à la fin de la Tempête des Possibles....

Emmanuel Gharbi