

VALOMBREUSE



DANS LE SECRET DES AMBRETOILE



INTRIGUE DU SCÉNARIO : DANS LE SECRET DES AMBRETOILE

Dans les annales embrumées du destin, une question émerge comme un spectre sinistre :

Comment réagir lorsque les échos de l'avenir résonnent, révélant qu'un enfant à naître deviendra le catalyseur d'une tragédie déchirante, plongeant tout un continent dans le tumulte du chaos et du sang ? Eradiquer la menace encore au stade de l'innocence ou prendre le risque de laisser s'accomplir son funeste destin ?

Tel est le dilemme qui se dresse devant nos personnages, dans cette aventure se déroulant au cœur de la Grinardie, en l'an 10117 AD.

Dame Elora de Fondbrume, oracle douée quoique vieillissante, a consacré la dernière décennie à déchiffrer une prophétie ancestrale, dénichée fortuitement sur les étagères poussiéreuses de la bibliothèque du Duc Ettel d'Ambretoile, son gendre. À travers des recherches généalogiques et des tirages de tarot, Elora pressent avec certitude l'imminence de la réalisation de la prophétie au sein de sa propre famille. Ettel, septième fils du Duc Auguste d'Ambretoile, s'apprête à engendrer un septième fils, héritier désigné de cette prédiction mystique. Cependant, l'oracle n'est pas la seule à posséder cette connaissance, car une secte secrète, les Vipères Noires, œuvre depuis des générations, prête à sacrifier au Dieu Serpent le septième fils d'un septième fils. Cachés dans l'ombre, les membres du culte éliminent la menace qu'incarne Elora laissant croire à une maladie fortuite. Bien que le poison insidieux ait effacé sa voix avant qu'elle ne puisse révéler sa funeste découverte à l'abbé Barthélémy de Malicorne, dernier espoir de vérité, le voile de la mort ne dissipe pas son devoir : Elora transmet une ultime prophétie à travers les ombres, un message cryptique devant guider les âmes pures vers la lumière de la vérité.

L'enquête débute mais prend rapidement une tournure complexe alors que tout semblait désigner l'enfant attendu par Lysandra d'Ambretoile comme le porteur du destin funeste. Ecartant les voiles trompeurs qui masquent la vérité, les indices récoltés laissent entrevoir une piste alternative. Lysandra d'Ambretoile, portant le fardeau de la maternité, n'est que le leurre d'une prophétie ambiguë. Les fils de la généalogie se dénouent peu à peu, révélant une vérité inattendue : l'enfant attendu secrètement par la dame de compagnie de la duchesse pourrait bien être l'héritier véritable, le septième fils, portant en lui le venin ancestral.

Dans les coulisses du pouvoir, le Duc Ettel d'Ambretoile, conseillé par le perfide Arnaud de Maublanc, est l'outil inconscient d'une prophétie millénaire. L'ombre de la conspiration s'étend jusqu'à la belle Vivienne, courtisane tentatrice et pièce maîtresse du plan. Les Vipères Noires, détentrices d'une relique ancienne, manœuvrent pour faire couler dans les veines de l'enfant innocent, le sang noir du serpent, déclenchant ainsi le drame prédit.

Dans cet écheveau d'intrigues, de trahisons et de forces occultes, nos personnages devront déchiffrer les signes, déjouer les manipulations et affronter le destin inexorable qui s'annonce. La Grinardie, sur le fil du destin, attend sans le savoir l'avènement du septième fils d'un septième fils, porteur d'une prophétie qui pourrait sceller le sort de tout un monde.

A L'ATTENTION DU MAÎTRE DE JEU

10117 AD - Cépheus vit depuis trente-trois années sous l'ombre imposante du règne de l'Empereur Eddard III. Cependant, le destin se refuse obstinément à donner un héritier mâle au monarque vieillissant et c'est l'avenir de tout le continent qui s'en trouve incertain.

Pendant ce temps, à l'autre bout du monde, en Yllurie, le père Barthélémy,

abbé du monastère de Malicorne médite sur une lettre fraîchement déchiffrée. Son esprit se perd dans les souvenirs des jours passés, quand Dame Elora de Fondbrume déambulait encore dans les couloirs obscurs de Malicorne, son aura mystérieuse et excentrique fascinant tous ceux qui la croisaient. Dans ses mots, l'oracle révèle une maladie implacable, son âme flirtant déjà avec les rivages éthérés de l'au-delà. Pourtant, des secrets enfouis l'obligent à convoquer de toute urgence l'abbé, pour une affaire de la plus haute importance. Mais les chaînes de ses devoirs entraînent Barthélémy, et l'empêchent de se rendre en personne en Grinardie. Cependant touché par la détresse de la moribonde, il dépêche des émissaires pour recueillir les ultimes paroles de Dame Elora.

Nos personnages, au service de Malicorne, se voient ainsi confier cette mission en apparence protocolaire et ils entament sans délai leur périple vers Saulx, la capitale de Grinardie. Là-bas, ils seront reçus par le Duc Ettel d'Ambretoile, époux de dame Lysandra d'Ambretoile, fille unique de Dame Elora.

Malheureusement, arrivés trop tard, nos héros ne peuvent que participer aux funérailles de l'oracle. Les rites s'écoulent selon les traditions : la procession solennelle, les lamentations des proches, jusqu'à l'ultime moment où le cercueil est placé dans le caveau familial. Soudain, une lumière éblouissante perce l'obscurité du tombeau, aveuglant l'assemblée. Notre Oracle, plongé dans une vision aussi soudaine qu'inattendue distingue Dame Elora, le visage pâle comme la lune, qui lève un bras décharné vers sa fille enceinte et déclame d'une voix sinistre des paroles énigmatiques, déchirant le voile entre les mondes : « Il est à la fois le feu de l'aube et l'ombre de la nuit, l'enfant à naître porte en lui la lumière éteinte, il sera le pont entre les mondes, le souffle de la vie et la sentence de la mort » Puis hurlant d'une voix hystérique : « Ne le laissez pas me prendre ! Ne le laissez pas vous

prendre ! »

L'enquête va cependant s'avérer plus ardue et alors que tout semblait désigner l'enfant que porte Lysandra d'Ambretoile, les indices récoltés par les personnages devraient leur permettre d'écartier cette piste. En effet, les informations généalogiques ne collent pas. S'il est plutôt aisé de s'assurer qu'Ettel d'Ambretoile est bien le septième fils de son père, l'enfant attendu par Lysandra ne serait, s'il s'agit bien d'un garçon comme le prédisent les oracles consultés, que le sixième fils d'Ettel. Pourtant l'envoyé de Malicorne, dans sa vision, a bien vu Elora désigner du doigt sa fille enceinte, au premier rang de l'assistance pendant les obsèques. Mais attendez un peu : à mieux y regarder, une autre femme se tenait juste derrière Lysandra pendant la cérémonie funéraire : une jeune et magnifique jeune femme, dame de compagnie de Lysandra et... maîtresse du Duc ! Et elle aussi se trouve enceinte mais à un stade où la rondeur de son ventre ne trahit aucunement son état. Ajoutez à cela la vie quelque peu dissolue du Duc Ettel, et le bâtard qu'il a semé il y a quelques années dans un bordel de Fourgance et nous y sommes, le compte y est et l'enfant que porte Vivienne serait bien le septième fils du duc s'il s'avérait être un mâle ! Le septième fils d'un septième fils... Ne reste plus qu'à faire couler dans ses veines le sang noir du serpent.

Mais continuons donc à faire connaissance avec notre hôte, le Duc Ettel : fin diplomate et homme de confiance du roi de Grinardie, ce dernier fut en poste à Fourgance avant d'épouser Lysandra de Fondbrume, fille unique d'Elora. C'est là-bas qu'il a fait la rencontre d'un homme avisé et habile, rompu aux chemins tortueux de la diplomatie et dont il a fait son conseiller personnel : Arnaud de Maublanc. Ce dernier s'est rapidement rendu indispensable au Duc, qui l'a ramené avec lui une fois de retour en Grinardie. Un homme rusé que cet Arnaud de Maublanc, mais également perfide :



VALOMBREUSE



INTRODUCTION

agent haut placé d'une secte secrète, les Vipères Noires, il travaille activement à la réalisation d'une antique prophétie, et a vu en Ettel d'Ambretoile, l'homme idéal pour réaliser celle-ci. Suivant les directives de son mystérieux chef aux yeux vairons, il va donc s'arranger pour mettre en place toutes les conditions requises, jusqu'à faire venir auprès du Duc et de son épouse, «sa nièce» Vivienne. Une si jolie jeune femme (courtisane de surcroit), sous le nez du duc ne devrait pas tarder à produire le résultat escompté. D'autant plus que les Vipères Noires possèdent une ancienne relique trouvée par des mangeurs de cailloux de Fourgance : une magnifique broche en forme de tête de serpent et dont l'arrière contient un liquide à la noirceur incomparable : du sang divin du dieu sans nom !

Ainsi plongés dans un tourbillon de mystère, nos personnages se lancent dans une quête désespérée, traquant une prophétie insaisissable qui les mènera aux portes de la connaissance, mais aussi aux limites de leur propre destinée, les confrontant à des choix qui défieront leur âme même. Dans les brasiers d'une bibliothèque en flammes ou les labyrinthes d'un château oublié, ils feront face à l'indicible et n'en sortiront pas indemnes : et c'est au plus profond de leur cœur qu'ils devront trouver la réponse à l'impossible question : tuer ou laisser vivre ?





SCÈNE 1 : AU SERVICE DE MALICORNE

Introduction aux joueurs

10117 AD - Cepheus vit depuis trente-trois années sous l'ombre imposante du règne de l'Empereur Eddard III. Le destin se refuse obstinément à donner un héritier mâle au monarque vieillissant et c'est l'avenir du continent tout entier qui s'en trouve incertain. Chacun ourdit ses plans pour jouer un rôle déterminant dans la succession du vieil homme qui s'annonce. Pendant ce temps, vous, détenteurs du sang ancien, vous vous trouvez à l'autre bout du monde, en Yllurie, au service de Malicorne, le Monastère qui a fait de vous des êtres particuliers, aux pouvoirs exceptionnels.

La scène s'ouvre dans le silence paisible du monastère de Malicorne, où la lumière douce du soleil matinal baigne les murs de pierres séculaires. Vous pénétrez dans une salle sobre mais empreinte de solennité, ornée de reliques anciennes et de parchemins jaunis par le temps. Au centre de la pièce, une grande table de chêne poli vous accueille, tandis que le père Barthélémy, abbé du monastère, vous observe avec gravité depuis son siège d'honneur.

Le vieil homme, vêtu de sa robe monastique bleu-gris, semble plongé dans une profonde méditation, son regard empreint d'une sagesse ancienne. Son visage éclairé par la lueur des bougies vacillantes révèle les marques du temps et de l'expérience.

Lorsque vous entrez dans la salle, le silence se fait encore plus pesant, comme si l'atmosphère elle-même retenait son souffle devant la solennité de l'instant. Le père Barthélémy relève lentement les yeux, fixant chacun d'entre vous avec une intensité qui semble percer votre âme.

"Mes chers enfants," commence-t-il d'une voix grave et calme qui remplit le hall, "je suis confronté à une épreuve inattendue", commence-t-il d'une voix profonde.

"Dame Elora de Fondbrume, l'oracle dont la sagesse éclairait autrefois nos murs, est en proie à une maladie implacable", poursuit le père Barthélémy, son regard scrutant les visages tendus de ses interlocuteurs. "Son esprit, déjà en équilibre fragile entre ce monde et l'au-delà, a émis un dernier souhait : elle m'imploré de lui accorder une ultime audience et également d'apporter avec moi un vieux manuscrit de la bibliothèque du Monastère." Après un instant de silence, il reprend :

"Je suis malheureusement retenu par mes devoirs à Malicorne et je ne peux entreprendre un si long voyage en ce moment. J'ai décidé que vous me représenteriez et vous partirez sur l'heure pour Ambretoile, au Sud de la Grinardie, où réside la famille d'Elora", annonce-t-il enfin, sa voix empreinte d'une résolution inébranlable. "Là-bas, vous serez reçus par le Duc Ettel d'Ambretoile, époux de dame Lysandra, la fille unique d'Elora. Vous serez ma voix, mes yeux, et mes oreilles pour recueillir les ultimes paroles de Dame Elora avant que le voile de la mort ne les emporte."

Si les personnages interrogent plus avant le père Barthélémy il pourra leur donner quelques précisions supplémentaires :

La demande de Dame Elora lui a paru surprenante à plus d'un titre :

- Il n'avait plus de nouvelles de sa part depuis une vingtaine d'années et son départ de Malicorne.
- Elle s'est servie d'un code secret obsolète depuis bien longtemps pour rédiger sa lettre, comme si elle craignait que celle-ci puisse être lue par quelqu'un d'autre que lui-même.
- Le livre qu'elle a demandé à consulter est un obscur grimoire intitulé « Codex Divinorum » d'Armandus de Calt, un recueil de prophéties et visions écrit en 8504 AD.
- Il sait que la mourante réside chez l'époux de sa fille unique, le Duc Ettel d'Ambretoile, un riche propriétaire terrien



Abbé Barthélémy de Malicorne

du Sud de la Grinardie. L'homme est un proche du Roi et remplit également des missions diplomatiques pour le compte du monarque.

Le père abbé vous remet une lettre d'introduction à remettre à votre arrivée à Ambretoile, ainsi que le vieux manuscrit réclamé par Dame Elora.

Il insiste une nouvelle fois sur l'urgence de la mission, Dame Elora paraissant au plus mal. Vos préparatifs sont donc rapides et empreints de détermination. Dans les couloirs de Malicorne, vous vous affairez à rassembler votre équipement et à vérifier vos provisions. Une fois vos affaires rapidement chargées sur les chevaux dans la cour d'honneur du monastère, vous vous élancez, sous les dernières recommandations du père Barthélémy. Et moins d'une heure après la

convocation du vieil homme, vous sentez le souffle du vent, qui agite doucement les feuilles des arbres centenaires qui bordent l'allée menant à la porte monumentale du monastère.



SCÈNE 2 : ARRIVÉE EN GRINARDIE

Après avoir quitté Valombreuse, vous prenez la route vers le Nord du Royaume, à travers les vastes étendues de dunes qui s'étendent à perte de vue. Les sentiers sont rudes, surtout après avoir été enveloppé par la fraîcheur de la capitale. Les nuits glaciales succèdent aux jours étouffants du désert, et la monotonie imprègne bientôt les cœurs et les esprits. C'est avec un soupir de soulagement que vous atteignez enfin les abords de la ville de Pyrrhus, avec son port marchand prometteur, votre passerelle vers la Grinardie.

À bord de La Bonne Aventure, un navire au confort certain, vous prenez bientôt le large, voguant sur la Mer de la Souffrance en direction du nord, vers la Grinardie et la Baie d'Opale. Le capitaine évite soigneusement les Fintusiles, redoutant une rencontre malencontreuse avec les pirates qui écument ces eaux tumultueuses. Heureusement, la traversée se déroule sans encombre, et bientôt, la vigie annonce la terre et vous apercevez les contours familiers de la Grinardie qui se dessinent à l'horizon.

Vous débarquez finalement au port de Rochegrise, à peine à deux heures de cheval d'Ambretoile. Une fois les pieds posés sur la terre ferme, vous reprenez votre chevauchée en direction de votre destination finale, le fief du Duc Ettel d'Ambretoile, qui vous accueillera pour les jours à venir. Votre esprit est rempli de questions sur le mystère que vous êtes venu élucider et sur les paroles que vous échangerez avec Dame Elora.

Alors que vous vous engagez sur la route menant à Ambretoile, à peine une heure de chevauchée entamée, vous pénétrez un petit bois. Les arbres se dressent majestueusement, leurs branches s'entremêlant dans un ballet complexe sous le ciel azur d'un bleu sans nuage. Pourtant, malgré cette beauté sereine, un silence inhabituel règne. Les chants d'oiseaux se taisent, les murmures du vent dans les feuilles

s'éteignent, laissant place à un vide étrange, inquiétant.

Avançant plus profondément sous les frondaisons, un bruit de cavalcade rompt soudain ce silence pesant. Surgissant devant vous, un cerf gigantesque vous observe d'un œil perçant. Sa présence vous fige sur place. Puis, sans avertissement, l'animal prend son élan et charge... droit vers le chêne centenaire dressé devant lui. Vous assistez, médusé, à ce spectacle surréaliste : l'impact retentissant de ses bois contre l'écorce, sa tête chancelante, ensanglantée, sa tentative désespérée pour renverser l'invincible.

Une seconde charge, un deuxième choc déchirant, et vous entendez cette fois-ci distinctement le craquement du crâne brisé contre le bois dur. Vous demeurez muets, sidérés, devant cette scène incompréhensible qui défie toute logique, toute raison. La carcasse inerte du cerf repose dans une mare de sang, ses yeux éteints fixant le vide. Soudain, une nuée de corbeaux s'élance dans le ciel, remplissant l'air de leurs croassements stridents, comme des messagers de l'étrange.

Note au Maître de Jeu : si les personnages décident d'examiner la carcasse, ils ne trouveront rien d'anormal. L'animal ne semble ni blessé, ni malade.

Vous reprenez votre chemin en direction du village d'Ambretoile, mais un malaise persiste, flottant comme une ombre invisible dans l'atmosphère. Une inquiétude sourde s'installe dans vos cœurs, alimentée par le mystère inexplicable qui plane autour de cette scène macabre, et qui refuse de se dissiper malgré vos efforts pour l'ignorer.

Enfin, vous apercevez les premières fermes en périphérie, annonçant l'imminence de votre destination finale. Les hautes tours du château d'Ambretoile se dressent majestueusement à l'horizon, demeure imposante de votre hôte, le Duc Ettel. Votre impatience grandit à mesure que



Ambretoile – Sud de la Grinardie

vous vous rapprochez, la mission confiée par le père Barthélémy pesant sur vos épaules.

Moins d'une demi-heure plus tard, vous faites face à la puissante place forte du duc. La magnificence des lieux confirme l'importance du personnage. Cependant, ce qui capte immédiatement votre attention, ce sont les voiles noirs drapés à l'entrée du château. Après une brève présentation aux gardes en faction, vos doutes se dissipent rapidement : la région est effectivement plongée dans le deuil. Dame Elora de FondBrume a rendu son dernier souffle il y a deux jours à peine.

Vous êtes accueillis par Arnaud de Maublanc, un homme d'une cinquantaine d'années, grand et élancé qui se présente comme le conseiller du Duc Ettel. Il porte une longue cape sombre qui ondule gracieusement autour de lui. Son visage est marqué par les années et les épreuves, mais ses yeux, d'un bleu profond, brillent d'une intelligence vive et scrutatrice. Une fine cicatrice, témoignage muet de ses combats passés, court le long de sa

mâchoire, ajoutant à son apparence un air de résolution et de détermination.

Arnaud parle d'une voix calme mais autoritaire, chaque mot semble pesé et mesuré, reflétant sa maîtrise de soi et son assurance. Ses manières sont polies, mais il émane de lui une aura de pouvoir et d'influence, et vous comprenez qu'il est habitué à diriger les affaires du duché avec fermeté et diplomatie.

Ses vêtements, bien que sobres, sont de qualité exceptionnelle, soulignant son statut social et sa position au sein de la cour du duc. Une broche d'argent finement ciselée, ornée de l'emblème de la Grinardie (une tête de taureau), brille sur sa poitrine, signe de son allégeance et de son engagement envers sa patrie. Il vous observe attentivement, ses yeux perçants analysant chacun de vos gestes.

Il vous confirme la triste nouvelle du décès de Dame Elora. Il se montre cependant étonné de votre visite et vous demande la raison de votre présence entre ces murs.



Arnaud de Maublanc

Note au Maître de Jeu :

manifestement personne n'a prévenu le conseiller de l'arrivée des personnages. Qu'en est-il du Duc ? Nos personnages vont devoir fournir un motif à leur venue. S'ils disent la vérité à Arnaud de Maublanc, celui-ci sera immédiatement sur ses gardes et les considérera comme une menace à éliminer. S'ils arrivent à le convaincre que leur présence n'est que pur hasard, ils gagneront du temps et de Maublanc ne s'attaquera pas immédiatement à eux. S'ils se contentent de remettre la lettre d'introduction de l'abbé Barthélémy, celui-ci la lira attentivement avant de les inviter à le suivre. Dans tous les autres cas, il faudra que les personnages invoquent une raison valable pour accéder au château et au Duc.

Bien qu'il ne soit pas au courant de votre arrivée, Arnaud de Maublanc ne doute pas que le Duc Ettel vous recevra avec plaisir, malgré les circonstances. Il vous invite à le suivre alors que vos chevaux sont pris en charge, et vous pénétrez bientôt à l'intérieur de l'imposante

forteresse d'Ambretoile. Si les personnages lui ont montré la lettre d'introduction, il l'aura conservée pour la remettre au Duc.

Vous traversez d'abord un grand hall aux piliers massifs et aux voûtes élevées, orné de bannières aux armes du duc. Des tapisseries anciennes ornent les murs, racontant des récits de batailles glorieuses et de légendes oubliées. La lueur des torches danse sur les parois, projetant des ombres dansantes qui semblent murmurer des secrets anciens. Sur un test de vigilance réussi difficulté 5, vous apercevez par instant la silhouette fugace d'un jeune enfant qui semble vous suivre en déployant toute son habileté pour ne pas se faire remarquer. Il semble d'ailleurs plutôt doué, et utilise parfaitement les objets mis à sa disposition : vieille armure d'apparat, tenture, sculpture, vase géant, ombre etc. Le petit garçon semble jouer une intense partie de cache-cache avec vous.

Note au Maître de Jeu :

si les personnages signalent sa présence à de Maublanc, celui-ci leur indiquera qu'il s'agit d'Aeneas le plus jeune fils du Duc, et il demandera sévèrement à l'enfant d'arrêter son petit jeu, indigne d'un fils de Duc. **Auquel cas les personnages perdent un point de relation avec l'enfant. Si au contraire, l'un des personnages entre dans le jeu du petit, celui-ci sera enclin à aider les joueurs dans leur enquête (+1 de relation avec Aeneas).**

que vous trouverez l'hospitalité d'Ambretoile à votre goût ».

Le Duc Ettel vous invite à prendre place dans un salon cossu, avant de poursuivre :

« Eh bien, quel bon vent a guidé vos pas jusqu'en Grinardie ? ».

Note au Maître de Jeu :

Arnaud de Maublanc restera auprès du Duc pendant l'entrevue, sauf si les personnages demandent expressément au Duc de rester seuls avec lui. Une nouvelle fois, son attitude dépendra des informations délivrées par les personnages.

Si les personnages l'interrogent, le Duc confirmera lui aussi le décès de Dame Elora. Il pourra donner les informations suivantes :

- La pauvre femme était souffrante depuis quelques semaines mais sa fin a été pénible. Ses douleurs s'accompagnaient de délires. Malgré l'intervention de son apothicaire personnel, rien n'a pu être fait pour la sauver, et c'est à peine s'il a réussi à la soulager.
- Elle a été principalement veillée par sa sœur Marie d'Ambretoile.
- Les obsèques auront lieu demain et ils les invitent à y assister. L'inhumation aura lieu dans le caveau familial des d'Ambretoile, son épouse Lysandra ayant tellement insisté.

Après cet échange cordial, le Duc leur indique qu'il leur a fait préparer un appartement commun avec cinq chambres. Il les invite à prendre un peu de repos avant de les retrouver pour le dîner du soir.

« Soyez les bienvenus jeunes gens, même si vous arrivez à un triste moment, j'espère



MALOMBREUSE



SCÈNE 2 : ARRIVÉE EN GRINARDIE



Duc Ettel d'Ambretoile

SCÈNE 3 - UN DÎNER PRESQUE PARFAIT...

La grande salle du château d'Ambretoile est enveloppée d'une ambiance feutrée et chaleureuse en cette soirée estivale. Les convives sont réunis autour d'une table somptueusement dressée, où les mets exquis rivalisent de délicatesse. Le seigneur d'Ambretoile, revêtu de sa tenue de cérémonie, trône au bout de la table, aux côtés de son épouse, Dame Lysandra, dont la longue robe noire de deuil souligne le ventre arrondi.

Parmi les autres convives, on compte Arnaud de Maublanc, conseiller du duc, ainsi que les deux dames de compagnie de la Duchesse : Vivienne et Anastasie, et les deux plus jeunes enfants du Duc : Gabriel (17 ans) et Aeneas (9 ans). Il y a également Sebastian Thérapont l'apothicaire et Ambrosius le bibliothécaire ainsi que Marie d'Ambrétoile, la sœur du Duc.

Leurs costumes chatoyants reflètent la lueur des chandelles disposées avec soin sur la table. Des conversations animées emplissent la salle, mêlant rires étouffés et murmures respectueux en cette période de deuil.

Note au Maître de Jeu :

ce dîner est un moment privilégié pour les personnages pour commencer à nouer des liens avec les résidents du château et éventuellement remarquer quelques comportements qui pourront les aider plus tard. Quelques informations importantes peuvent être obtenues à ce stade de l'aventure.



Gabriel d'Ambretoile



Lysandra d'Ambretoile

En discutant avec les différents protagonistes, voici les informations qu'ils pourront recueillir :

- Auprès de Sebastian Thérapont l'apothicaire :**
La maladie d'Elora lui est inconnue. Elle a commencé par une période de fièvre et de fatigue avant de s'aggraver avec le temps. Elle vomissait souvent et la pauvre femme ne s'alimentait presque plus à la fin. C'est tout juste si elle acceptait de boire son vin rouge aux épices de Fourgance. C'est peut-être bien ça qui lui a donné l'énergie de tenir aussi longtemps. Elle avait des accès de délire. Il a fait son maximum pour



SCÈNE 3 : UN DÎNER PRESQUE PARFAIT...

la soulager mais même les autres apothicaires qu'il a pu interroger n'ont pu lui apporter de lumières sur le mal dont a souffert Dame Elora. Il espère juste que la duchesse et le duc lui maintiendront leur confiance, malgré l'issue fatale.



Aeneas d'Ambretoile

- Auprès de Marie d'Ambretoile :** C'est effectivement elle qui a veillé le plus la vieille femme malade. Ayant peur d'une éventuelle contagion, sa fille enceinte était tenue à distance. Elle a assisté à plusieurs épisodes de délires, dans lesquelles Dame Elora hurlait des choses incompréhensibles ou dénuées de sens.
- Auprès de Théodoric Ambrosius :** Le vieil homme parle avec beaucoup d'émotions d'Elora. Avant qu'elle ne tombe malade, elle passait beaucoup de temps à la bibliothèque du château, l'une des plus importantes de Grinardie. A ce stade de la discussion il refusera de donner plus de détails sur la nature des recherches d'Elora dont il était

secrètement amoureux. En revanche, si les personnages évoquent le Codex divinorum, Théodoric ne pourra pas cacher une expression d'étonnement mêlée de crainte sur le visage. Il ne dira rien de plus pour autant.

Ce n'est pas la seule histoire d'amour secrète au château et les personnages pourront peut-être remarquer les regards appuyés que Gabriel d'Ambretoile lance à Vivienne de Maublanc. Le jeune homme passe son temps à la dévorer du regard. Même si celle-ci ne semble pas lui accorder la moindre attention. Gabriel réagira très vite pour la protéger lors de l'incident avec les oiseaux pendant le dîner.

Alors que le festin bat son plein, un bruit étrange et soudain interrompt la quiétude de la soirée. Un fracas métallique se fait entendre, suivi d'un tintement cristallin, comme si quelque chose avait heurté violemment le vitrail du salon.

Tous les regards convergent



Marie d'Ambretoile



Anasthasie

instinctivement vers les grandes fenêtres donnant sur les jardins du château. Ce qui se déroule ensuite semble sortir tout droit d'un rêve ou plutôt d'un cauchemar.

Des oiseaux, ou plutôt une nuée d'entre eux, tournoient dans les airs, battant frénétiquement des ailes, désorientés, éperdus. De toutes tailles et de toutes couleurs, une multitude d'espèces confondues, comme si un enchantement les avait rassemblés pour un ballet aussi magnifique que chaotique.

Certains quittent la masse de leurs congénères pour piquer vers la fenêtre et se cogner contre les vitraux dans un bruit sourd. Soudain, vous voyez un immense corbeau s'élancer en piquet et venir à son tour percuter les vitraux avec une force inattendue, faisant voler des éclats de verre dans toute la pièce. Comme s'ils avaient attendu que le chemin se libère, les volatiles s'engouffrent en masse dans la pièce, planant au-dessus de la table, effleurant les mets et les verres et provoquant des exclamations horrifiées parmi les convives.

Le seigneur d'Ambretoile se lève d'un bond, une expression de surprise sur le

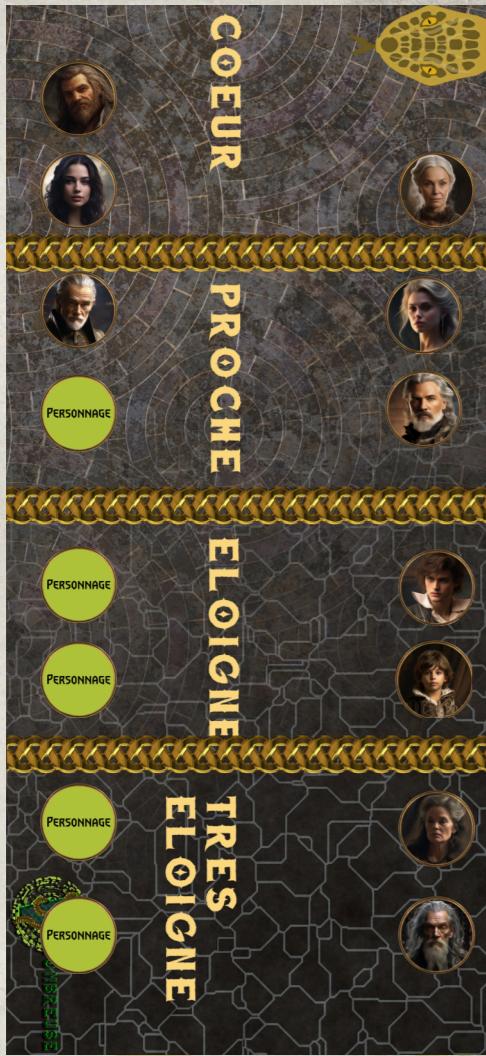
visage. Son épouse pose une main délicate sur son ventre, dans un élan de protection maternelle, ses yeux remplis de terreur. Vivienne, se jette en hurlant sous la table. Le petit Aeneas semble être le seul à apprécier ce spectacle aussi étrange qu'inattendu, qu'il salue d'exclamations enthousiastes. Alors que certains convives semblent paralysés par la situation, d'autres tentent de réagir en écartant les volatiles devenus fous. Gabriel se précipite pour protéger Vivienne. Que faites-vous ?

Vous allez devoir réagir vite afin de vous protéger ou de protéger d'autres convives (notamment Anastasie, qui sera blessée par un volatile si, les personnages ne réagissent pas assez vite).

Pendant ces quelques instants qui paraissent une éternité, le salon se transforme en un théâtre de folie, où les oiseaux semblent danser un ballet insensé, mêlant grâce et désarroi.



Vivienne de Maublanc



RÉSULTAT	ÉVÈNEMENT
3	Les corbeaux attaquent le Duc
4	Les corbeaux attaquent le Lysandra
5	Les corbeaux attaquent Aeneas
6	Les corbeaux attaquent Gabriel
7	Les corbeaux attaquent un joueur
8	Les corbeaux attaquent Marie
9	Les corbeaux attaquent un joueur
10	Les corbeaux attaquent Anasthasie
11	Les corbeaux attaquent un joueur
12	Les corbeaux attaquent un joueur
13	Les corbeaux attaquent Sébastien
14	Les corbeaux attaquent Théodoric
15	Les corbeaux attaquent un joueur
16	Les corbeaux attaquent Maublanc

- Ils peuvent attaquer les corbeaux, il y a 3 bandes de corbeaux. A chaque fois qu'une bande est éliminée, on réduit le nombre de jet sur la table des événements de 1.



Sébastien Thérapont

Les corbeaux n'attaqueront pas Vivienne, si un personnage observe la scène volontairement, un test d'Intuition Difficulté 6 permet de le remarquer.

Lorsque les corbeaux attaquent un protagoniste autre que les joueurs, ils prennent une blessure.

Puis au bout de 5 tours, aussi soudainement qu'ils sont apparus, les oiseaux ressortent par le vitrail brisé et s'élèvent dans le ciel nocturne, disparaissant dans l'obscurité telle une énigme volante.

Un silence étrange enveloppe la salle, interrompu seulement par le souffle léger du vent qui s'infiltra à travers les vitraux brisés. Les convives échangent des regards empreints de perplexité, se demandant ce que cet étrange phénomène présage pour les jours à venir dans le château d'Ambretoile.

Les domestiques ont tôt fait de remettre un peu d'ordre sur la table du dîner et



Théodoric Ambrosius

calfeutrent comme ils le peuvent la fenêtre laissée en ruine par les volatiles. Lysandra, profondément choquée par la scène, annonce qu'elle se retire dans sa chambre, suivie par ses deux dames de compagnie. Les personnages peuvent finir le repas en compagnie du Duc et de son conseiller.

Ces derniers n'auront pas grand-chose à dire. De Maublanc s'intéressera une nouvelle fois à l'objet de leur visite tandis que le Duc pourra les renseigner sur la journée du lendemain et le déroulé des obsèques de dame Elora : suivant les dernières volontés de l'oracle, aucune cérémonie officielle n'aura lieu et le corps sera directement amené dans le caveau familial après un bref moment de recueillement. Le Duc confirme qu'ils seront les bienvenus en tant que représentants de Malicorne.



SCÈNE 4 : PAR-DELÀ LES BRUMES DE LA MORT

Au lever du jour, après avoir savouré un petit déjeuner généreux servi en chambre, vous vous apprêtez à rejoindre les invités aux funérailles de Dame Elora. Arrivés dans le grand hall d'entrée, vous gagnez le perron où attendent déjà le Duc et sa famille. À l'horizon, une journée ensoleillée typique de Grinardie se dessine. Des nuages cotonneux flottent dans l'azur, offrant un spectacle familier.

Pourtant, au-dessus du château, une transformation s'opère sous vos yeux. Le ciel semble se tordre comme s'il était façonné par les coups de pinceau d'un artiste dément. Des nuages sombres, lourds d'une énergie menaçante, virevoltent et voilent le soleil, amorçant une danse étrange qui jette des ombres sinistres sur les murailles ancestrales du château.

Le vent, habituellement doux et apaisant à cette heure matinale, hurle maintenant avec une intensité frénétique, agitant les branches des arbres comme des âmes tourmentées. Ses soupirs semblent porter un avertissement sinistre à travers le domaine.

C'est dans cette atmosphère angoissante que la procession funéraire s'ébranle solennellement depuis les portes massives du château, enveloppée dans un silence lourd de chagrin. Les serviteurs, vêtus de noir, portent le cercueil avec respect, tandis que les nobles et les proches suivent en une procession lente, leurs visages marqués par la tristesse.

Au premier rang, la fille unique Isadora s'appuie au bras du Duc Ettel, et tient le jeune Aeneas de l'autre main. Au deuxième rang, vous voyez les dames de compagnie de la Duchesse ainsi que Gabriel. Au troisième rang, figure Arnaud de Maublanc, Ambrosius et Marie d'Ambretoile, la sœur du Duc. Les personnages prennent ensuite place, alors que la procession avance avec une

dignité solennelle à travers la cour centrale, où les fontaines murmurent doucement. Les bannières aux armoiries de la famille ont été mises en berne, témoins muets du deuil qui a frappé le domaine.

La procession se dirige lentement vers les jardins, où repose le tombeau familial. À proximité de l'entrée du parc, un petit bâtiment se dresse sur votre gauche : le chenil. Les chiens, habituellement paisibles, semblent agités, leurs aboiements résonnant dans la cour du château. Une tension palpable envahit l'air, les domestiques s'efforçant en vain de calmer les bêtes surexcitées.

Soudain, un molosse massif, les yeux étincelants d'une lueur sauvage, surgit de son enclos. Sa silhouette imposante se profile tel un spectre menaçant au milieu du chemin emprunté par le cortège funèbre. Ses crocs acérés luisent dans la lumière tamisée et un grondement sourd émane de sa gorge alors qu'il semble prêt à bondir.

Des cris de surprise et de terreur retentissent parmi les participants, tandis que les serviteurs tentent désespérément de contenir la bête. Mais le molosse, animé par une force primitive, avance inexorablement vers la tête du cortège, sa silhouette sombre tranchant avec le calme solennel de la procession.

Tous se figent dans l'horreur, incapables de détourner le regard de cette menace imminente. Le temps semble suspendu dans un silence oppressant, tandis que le molosse avance d'un pas déterminé, ses muscles puissants tendus comme des cordes d'arc.

Note au Maître de Jeu

Si les personnages ne prennent pas d'initiative, le molosse se précipite vers Isadora mais s'abstiendra d'attaquer in extremis. Au contraire, une fois à proximité de la tête du cortège, il gémit en se couchant sur le dos, exposant sa gorge en signe de soumission. En réalité, c'est vers Vivienne qu'il se prosterne, mais comme la

dame de compagnie est très proche de la duchesse, les protagonistes seront trompés par le comportement de l'animal. Rapidement, des domestiques parviennent à placer une chaîne métallique autour du molosse pour le maîtriser. Au contraire, si les personnages tentent de s'interposer, le molosse les attaquera instantanément.

murmures d'étonnement parcourent l'assemblée, lorsque Dem est soudain saisi par une vision sauvage.

Note au Maître de Jeu

Remettre à l'oracle la vision « par-delà les brumes de la mort »

Alors que les torches s'éteignent, plongeant la salle dans une obscurité oppressante, une lueur spectrale commence à entourer peu à peu le cercueil. Une silhouette émerge de cette lumière : une vieille femme, enveloppée d'une aura éthérée, son visage livide figé dans une expression de douleur intense.

Elle te fixe de ses yeux perdus et s'adresse à toi d'une voix à peine audible : « Il arrive, tu dois l'arrêter. Le feu de l'aube, l'ombre de la nuit. »

Sa voix s'affaiblit encore, comme si elle luttait pour parler. Le spectre pointe alors un doigt accusateur en direction de sa fille et de son ventre rebondi et dans un ultime effort, elle poursuit : « Il porte en lui la lumière éteinte, il sera le pont entre les mondes, la sentence de mort. » Puis, dans un cri hysterique : « Ne le laisse pas me prendre ! Ne le laissez pas vous prendre ! » L'apparition se dissipe alors dans un hurlement strident.

Pendant que les domestiques s'activent pour rallumer les torches, la lumière revient progressivement dans la salle. Personne ne semble avoir été témoin de cette étrange manifestation et le moment de recueillement prendra fin. Alors que les serviteurs procèdent à la mise au tombeau, l'assistance est invitée par le Duc à regagner le château pour y prendre une collation.

Après cet incident malheureux, la procession reprend son cours, sous le regard courroucé du Duc envers ses domestiques.

Enfin, la procession arrive au petit cimetière des Ducs d'Ambretoile, où se dresse majestueusement le caveau familial. L'entrée de la crypte est ornée de sculptures en pierre représentant deux taureaux magnifiques, en hommage à l'animal tutélaire du royaume. Les portes massives, façonnées dans du chêne ancien et finement sculptées, arborent des symboles ancestraux gravés, magnifiant la grandeur de la lignée d'Ambretoile.

À l'intérieur, les couloirs sont éclairés par des torches projetant des ombres dansantes sur les murs de pierre. Des fresques ornent les parois, dépeignant les exploits et les hauts faits des ancêtres d'Ambretoile. Les tombes des membres de la famille sont alignées le long des murs, chaque sépulture étant marquée par une stèle de pierre gravée des noms et des dates de naissance et de décès du défunt. Les sarcophages sont richement décorés et sculptés avec minutie.

Au cœur du caveau, une vaste salle de recueillement baigne dans la lumière qui filtre à travers de petites fenêtres en vitrail. C'est là que les serviteurs déposent le cercueil de Dame Elora, sur une table de marbre. Les invités se rassemblent pour un moment de recueillement, rendant un ultime hommage à la défunte.

Soudain, un vent glacial s'engouffre dans la salle, faisant vaciller les torches avant de les éteindre une à une. Des



MALOMBREUSE



SCÈNE 5 : MYSTÈRES ET PETITS FOURLS :

LES DÉBUTS DE L'ENQUÊTE

SCÈNE 5 – MYSTÈRES ET PETITS-FOURS : LES DÉBUTS DE L'ENQUÊTE

Le Duc rassemble l'assistance dans la cour du château, où une atmosphère de lourde tristesse plane encore. Les larmes séchées et les regards embrumés, les invités se rassemblent autour du Duc qui se tient debout sur les marches du grand hall, vêtu sobrement de noir, mais néanmoins imposant dans sa stature. Vous regagnez rapidement la salle du dîner d'hier, qui porte encore les stigmates de l'épisode des oiseaux fous.

Les servants du château s'affairent à disposer des tables basses chargées de mets délicats : des fruits frais et des plateaux de fromages locaux, des pâtisseries finement décorées, ainsi que des carafes de vin rouge et blanc étincelantes à la lumière des candélabres.

Une fois que tous les invités sont entrés, le Duc prend la parole d'une voix grave mais empreinte de solennité. Il remercie chaleureusement chacun d'avoir rendu hommage à la mémoire de Dame Elora, et invite tous les convives à se joindre à lui pour une collation en son honneur. Dans la salle, l'ambiance oscille entre la tristesse et le soulagement, les conversations murmurées se mêlant au tintement des verres. Les invités se regroupent en petits cercles, partageant des anecdotes sur Dame Elora et se remémorant ses moments les plus joyeux. La Duchesse Lysandra fidèlement accompagnée de ses deux dames de compagnie Anastasie et Vivienne semble éprouvée autant par le chagrin que par l'avancement de sa grossesse. Elle est assise et ne restera que peu de temps. Un deuxième groupe est constitué par Sebastian Thérapont l'apothicaire et Marie d'Ambretoile, tandis que le bibliothécaire Theodoric Ambrosius se trouve seul face à une fenêtre du salon, le regard perdu vers l'horizon. Gabriel semble surveiller son jeune frère Aeneas et l'empêcher de se gaver de pâtisseries tout en gardant un

œil sur Vivienne. Enfin, le Duc Ettel discute avec Arnaud de Maublanc, un verre de vin à la main.

Note au Maître de jeu :

c'est le moment pour les personnages de commencer leur enquête en se mêlant aux conversations des différents groupes. Ils pourront ainsi obtenir des informations et améliorer ou pas leurs relations avec les différents protagonistes.

A ce stade, l'information la plus importante à obtenir viendra du bibliothécaire. Si l'Oracle lui fait part de sa vision, Theodoric paraîtra intrigué il dira que cela lui dit vaguement quelque chose. Il proposera aux personnages de le rejoindre d'ici une heure à la bibliothèque du château. Si les personnages mentionnent le Codex Divinorum, il les enjoindra une nouvelle fois à le rejoindre d'ici une heure à la bibliothèque, sans donner plus de détails.

Les personnages pourront également discuter avec l'apothicaire et Marie d'Ambretoile, sœur aînée du Duc. L'indice à récolter est ici relatif aux derniers jours de Dame Elora. En effet, les Vipères noires ont continué jour après jour d'empoisonner la vieille oracle avec du sang de Nécro-salis, une araignée extrêmement venimeuse de Fourgance. Le poison était ajouté dans le vin aux épices servi à la vieille femme. Cette dernière continuait donc de s'empoisonnait avec son péché mignon... Et comme le répète à l'envie l'apothicaire, c'est la dernière chose qu'arrivait encore à avaler Dame Elora à la fin... Cela devrait mettre la puce à l'oreille des joueurs. Aveline, la femme de chambre qui servait systématiquement le vin ajoutait elle-même la dose de poison dans la boisson. Dès que les personnages s'intéresseront à Aveline, celle-ci sera retrouvée morte, le cou rompu par une mauvaise chute dans l'escalier menant aux cuisines (et en réalité poussée par Bertrand). Une fouille des cuisines

permettra de trouver un flacon étrange contenant le sang de Nécro-salis dans le placard aux épices.

S'entretenir avec la Duchesse, permet d'apprendre que son accouchement est imminent et devrait intervenir dans les trois prochains jours au plus tard. Les personnages pourront également apprendre que Vivienne a été engagée le temps de la grossesse de Lysandra et devrait repartir pour Fourgance peu de temps après l'accouchement.

Enfin, les personnages pourront également parler un peu plus avec Gabriel et Aeneas. Gabriel se montrera gêné dès qu'il sera interrogé sur Vivienne et rougira sans s'étendre sur ses sentiments. Aeneas par contre n'hésitera pas à se moquer de son grand frère et répétera à plusieurs reprises une phrase étonnante pour un enfant de cet âge «comme un taureau en rut, comme un taureau en rut». Il n'a aucune idée de la signification exacte de ces mots et ne donnera aucune autre explication pour le moment.

Récapitulatif des indices à collecter pendant la collation :

1. Qui ?
Theodoric
Comment ?
Raconter la vision du caveau et/ou citer les paroles de Dame Elora et / ou parler du Codex Divinarum
Quoi ?
Ouvre la scène « Une Bibliothèque bien tranquille »
2. Qui ?
Thérapont et Marie d'Ambretoile
Comment ?
Les interroger sur les derniers moments ou la maladie de Dame Elora
Quoi ?
La boisson aux épices de Fourgance et le rôle d'Aveline.
Ouvre la scène de « Cauchemar en cuisine ».
3. Qui ?

Lysandra
Comment ?
Bavardages
Quoi ?
Accouchement dans les 3 jours

4. Qui ?
Gabriel et Aeneas
Comment ?
parler de Vivienne
Quoi ?
Ouvre la scène « un espion en herbe »

De manière plus générale, parler de la vision de Dem aura des conséquences sur chaque interlocuteur.

Groupe Lysandra :

La Duchesse se montrera effrayée et se mettra à pleurer avant de regagner précipitamment sa chambre en compagnie de Vivienne et Anastasie. Par contre, Vivienne préviendra De Maublanc qui considérera maintenant les personnages comme un danger.

Groupe Thérapont & Marie d'Ambretoile :

L'apothicaire sourira d'un air condescendant et expliquera qu'il n'est pas rare que sous le coup de l'émotion et dans des endroits impressionnantes comme le caveau familial on puisse être sujet à des hallucinations.

Theodoric Ambrosius :

Il prendra au sérieux les personnages et leur donnera rdv à la bibliothèque.

Gabriel et Aeneas :

Le jeune enfant écoutera effrayé cette histoire incroyable et promettra qu'il n'ira plus se cacher dans le caveau pour jouer. Gabriel restera froid, et écoutera d'un air distant, l'esprit préoccupé par ses amours contrariés.

SCÈNE 5 : MYSTÈRES ET PETITS FOIRS :

LES DÉBUT DE L'ENQUÊTE

Le Duc Ettel :

Attention, si les personnages parlent devant Arnaud de Maublanc, celui-ci donnera le change en faisant ostensiblement confiance aux personnages mais les traitera dorénavant comme un danger et commencera à faire « le ménage » sur les preuves du complot. Si les personnages s'entretiennent seuls avec le Duc, ils pourront convaincre ce dernier de les laisser mener une enquête sur la mort de Dame Elora.



SCÈNE 6 – UNE BIBLIOTHÈQUE BIEN TRANQUILLE

Environ une heure après l'invitation de Théodoric, les personnages se rendent à la bibliothèque pour s'entretenir avec le vieil homme.



La bibliothèque d'Ambretoile

La bibliothèque du château d'Ambretoile est un véritable dédale de savoir, où les murs tapissés d'étagères croulent sous le poids de milliers d'ouvrages. Dès que vous y pénétrez, une atmosphère énigmatique et enveloppante s'empare des lieux. La lumière, tamisée et chiche, filtre à travers de hautes fenêtres étroites, laissant dans l'ombre de nombreux coins et recoins.

Les rayonnages s'étendent à perte de vue, sur plusieurs étages, formant des allées étroites qui semblent se croiser et se perdre dans l'obscurité. Les livres, vieux et poussiéreux pour la plupart, confèrent à la pièce une aura de mystère et d'antiquité. Certains semblent avoir

été oubliés là depuis des siècles, leurs reliures craquelées et leurs pages jaunies témoignant du passage du temps.

L'angoisse que peut inspirer ce labyrinthe de connaissances, est renforcée par le silence solennel qui règne ici, seulement interrompu par le craquement occasionnel du parquet sous vos pas.

Alors que vos regards se perdent dans l'enchevêtrement d'escaliers qui mènent aux étages supérieurs vous entendez la voix de votre hôte résonner soudainement un peu plus haut.

Ah, voilà je l'ai trouvé.

Aussitôt le visage familier de Théodoric apparaît à un petit balcon et ce dernier brandit fièrement un vieux ouvrage entre ses mains tremblantes.

« Notre exemplaire du Codex Divinorum ! ».

Quelques instants plus tard, le bibliothécaire vous a rejoint et pose lourdement l'ouvrage sur un guéridon devant vous.

Il commence à feuilleter les pages jaunies avec précaution comme si le manuscrit pouvait tomber en poussière à chaque instant.

« Dame Elora, l'avait longuement consulté il y a quelques mois. Je ne sais pas ce qu'elle y cherchait mais je pense qu'elle l'avait trouvé, puisqu'elle m'avait rendu le livre avec un grand sourire de satisfaction. Voyons voir, dans l'index... Oui je crois que c'est ça.

Si les personnages, ont cité les paroles d'Elora prononcées pendant son ultime apparition, Théodoric ajoutera : « et je suis certain d'avoir déjà lu ça quelque part... et Voilà !

Au même moment vous voyez apparaître sur le visage du vieil homme une grimace horrifiée :



« Sacré bon sang, la page a été déchirée ! Regardez, il manque la page ! »

Effectivement les personnages peuvent constater que l'ouvrage passe de la page 113 à la page 115. Il manque effectivement la page 114.

Si les personnages ont conservé leur propre exemplaire du Codex Divinorum, ils pourront y consulter cette fameuse page 114 et la prophétie qui s'y trouve :

O peuple, prête l'oreille à la voix des astres et des ombres,

Crains la nuit brumeuse où s'éveille la prophétie sombre.

Dans les cieux en tourbillon, les corbeaux prennent leur essor,

Leur cri strident résonne, dans un ciel devenu mort.

Et partout où les bêtes sentent son arrivée,

Frénésie et hurlements, annoncent sa destinée

Septième fils d'un septième fils, il porte en lui le venin ancestral,

Car dans ses veines coule le feu ardent, la Flamme Primordiale.

Son sang obscur sera le flambeau qui illuminera la voie,

À la fois Feu de l'aube et Ombre de la nuit, il fera loi.

Il sera le pont entre les mondes, le souffle de votre mort,

Car l'enfant à naître porte en lui la Lumière éteinte, tel est son sort.

Yehawah

Note au Maître de jeu :

A partir de cet instant, les personnages disposent de la prophétie et un élément doit pouvoir orienter leur enquête : « Septième fils d'un septième fils ».

Nous sommes le Jour 2 de leur arrivée en Grinardie et Lysandra accouchera le jour 4.

Si Démétrius demande spontanément à faire un tirage remettez au joueur la vision « compte ma fille, compte ! ». Cette vision peut également être déclenchée automatiquement par le biais d'une vision sauvage à la discréption du MJ si les personnages semblent perdus.

Les personnages vont pouvoir commencer leur enquête et devraient en toute logique s'intéresser à la généalogie des seigneurs d'Ambretoile. S'ils demandent à Théodoric de consulter les archives familiales, celui-ci répondra qu'il a besoin de temps pour réunir les documents et invitera les personnages à revenir le lendemain. Soit les personnages mettent ce temps à profit pour poursuivre leur enquête (et s'intéresser aux cuisines par exemple) soit ils peuvent se rendre dans le caveau familial pour reconstituer la généalogie du Duc Ettel et reconstituer la première partie du puzzle.

Si les personnages l'interrogent, il ajoutera également que Dame Elora avait également fait des recherches généalogiques de son côté. Elle l'avait également interrogé sur des registres comptables, mais ceux-ci n'étaient pas entreposés à la bibliothèque mais plutôt dans le cabinet de travail du Duc ou de De Maublanc. Si les personnages ne l'interrogent pas à ce sujet, le Maître du Jeu pourra dévoiler à sa convenance l'aide jeu Vision de Dem « le Compte est bon »

SCÈNE 7 – CAUCHEMAR EN CUISINE

Les cuisines du château d'Ambretoile sont un tourbillon d'activité constante, un véritable cœur palpitant où se préparent les repas de la famille ducale. Situées dans les entrailles de la forteresse, elles dégagent une chaleur réconfortante et un mélange enivrant d'arômes qui embaument l'air.



La cuisine d'Ambretoile

À l'entrée de cette vaste pièce se dresse un long plan de travail en bois massif, usé par le temps et les nombreux repas préparés. Des marmites bouillonnent sur des feux vifs, des fours crachent des flammes dansantes et des rôtissoires tournent lentement, remplissant l'espace de délicieuses senteurs de viandes grillées et de pains frais.

Au centre de la cuisine, trône un imposant meuble à épices, sculpté dans un bois sombre et richement orné. Ses nombreux tiroirs et compartiments

abritent une incroyable variété de condiments, d'herbes et d'épices exotiques, soigneusement rangés et étiquetés avec précision. Des pots en céramique aux couvercles scellés conservent des mélanges secrets transmis de génération en génération, apportant une touche de saveur unique à chaque plat préparé dans ces cuisines. Les épices semblent être rangées par provenance, et une large part du meuble est consacrée à Fourgance. Un examen minutieux permettra de découvrir une petite fiole, placée derrière les autres qui ne portent aucune étiquette. Il s'agit du sang de Nécro-solis (**Test de Vigilance Difficulté 6**).

Pour identifier le poison, test de **Connaissance générale Difficulté 7**. L'odeur est très amère et doit impérativement être masquée pour ne pas être décelée dans un breuvage... avec des épices de Fourgance par exemple.

Autour du meuble à épices, les cuisiniers s'activent, mélangeant, hachant et assaisonnant avec habileté, tandis que des commis s'affairent à transporter des plateaux de victuailles fraîches et des corbeilles de légumes croquants. Malgré l'agitation, règne une certaine harmonie dans cet environnement, chaque geste étant exécuté avec une précision millimétrée dans le but de satisfaire les palais exigeants de la Famille d'Ambretoile.

Dans un coin de la cuisine, un petit escalier en colimaçon mène à une cave voûtée où sont entreposés les ingrédients les plus précieux : des tonneaux de vin finement vieilli, des roues de fromage affiné et des sacs de grains de haute qualité. C'est ici que les trésors culinaires du château sont conservés, attendant d'être révélés et appréciés lors des grandes occasions.

Si les personnages commencent à s'intéresser à Aveline, ils seront soudainement interrompus par un cri de femme provenant de la cave : une domestique remonte les marches, livide



en hurlant elle est morte, elle est morte ! Un interrogatoire rapide du personnel présent permettra de déterminer qu'il s'agit du corps d'Aveline. Elle semble avoir fait une chute fatale dans l'escalier. Un examen plus minutieux permettra de déceler de légères traces de sang vers le haut de l'escalier, comme si la tête de la pauvre servante avait d'abord été fracassée sur le mur avant d'être poussée au bas des marches (**test de Vigilance Difficulté 6**).

Si les personnages se renseignent, ils pourront apprendre qu'Aveline venait de Fourgance et qu'elle travaillait au service du Duc depuis un an environ. Elle avait été recommandée à Arnaud de Maublanc par une connaissance de Sumbaelith et avait fourni de solides références. Aveline a été vu par les autres domestiques pour la mise en place de la collation. La conclusion sera qu'elle a dû trébucher en haut de l'étroit escalier et faire une chute fatale. Bertrand, l'intendant ajoutera qu'il n'est pas étonné car il avait à plusieurs reprises alerté sur la dangerosité de cette escalier... Personne ne semblera cependant en mesure d'identifier la fiole sans étiquette. Cela mettre un terme à l'enquête de la cuisine.

INTERLUDE - DÎNER DU DEUXIÈME SOIR

Le repas sera servi dans la même salle que la veille, mais cette fois-ci en petit comité. Les personnages dîneront en compagnie du Duc, de ses deux fils et de sa sœur. Il s'agira d'un dîner rapide où les personnages ne devraient pas découvrir grand-chose, à part peut-être l'atmosphère très froide entre Gabriel et son père.

Le jeune homme quittera rapidement la table, et si les personnages interrogent le duc, celui-ci ne pourra que confesser son incompréhension face à l'attitude de son fils. Il ignore ce qui préoccupe son fils, mais il semblerait que celui-ci ait soudainement changé d'attitude envers lui il y a environ trois mois. Peut-être est-il jaloux de l'arrivée d'un nouvel héritier ?

De retour dans leur chambre, les personnages découvriront une note de Theodoric les invitant à le rejoindre à la bibliothèque.





SCÈNE 7 – BIBLIOTHÈQUE EN FLAMMES

Les personnages pénètrent dans une bibliothèque plongée dans une obscurité encore plus profonde que d'ordinaire. Alors qu'ils scrutent la pièce à la recherche de Théodoric, un jet de vigilance réussi leur permet de percevoir les sons naissants des incendies provenant du premier étage. Effectivement, s'ils se précipitent, ils apercevront le corps inerte du bibliothécaire gisant au sol, tenant fermement un parchemin entre ses mains. Autour de lui, les flammes commencent à dévorer les livres. Pendant ce temps, une silhouette semble s'échapper en direction des étages supérieurs.

Note au Maître de Jeu :

Les personnages vont devoir faire vite pour sauver Théodoric, récupérer le parchemin qu'il tient et arrêter le suspect qui tente de prendre de la fuite tout en arrêtant l'incendie.

Si les personnages arrivent à récupérer intact le parchemin, leur remettre l'aide de jeu « généalogie des Ambretoile »

L'individu en fuite est un agent des Vipères Noires. Il tente d'atteindre un passage secret au dernier étage de la bibliothèque afin de s'échapper. C'est un fanatique déterminé qui préférera se jeter du haut de la bibliothèque plutôt que d'être capturé vivant. Personne au château ne pourra le reconnaître.

Si Théodoric est sauvé, il n'aura aucun souvenir de l'incident, à l'exception d'une brève douleur soudaine à la tête.

Mécanisme de la scène

La carte étendue des zones représentent la bibliothèque en flamme.

Les personnages démarrent dans la zone "Très Eloigné" d'une extrémité qui représente le bas de la bibliothèque.

Théodoric gît inconscient dans la zone "Coeur" ainsi que le parchemin et

l'assassin des Vipères Noires.

La zone "Coeur" comporte aussi trois tokens Enflammé représentant les flammes de cette zone. Chaque tour, on ajoute un token Enflammé dans la zone où il y en a. Lorsqu'il y a 4 tokens Enflammé dans une zone, on ajoute un token Enflammé dans les zones adjacentes pour simuler la propagation.

Un personnage dans une zone Enflammé doit faire un test d'Acrobatie Difficulté (Nombre de Token Enflammé) pour éviter de s'enflammer lui-même.

S'il ne fait pas ce test, il prend automatiquement un état Enflammé à la fin du tour.

Cela veut dire que Théodoric et le parchemin vont commencer à prendre un Etat Enflammé à partir de la fin du premier tour de jeu.

Théodoric meurt au bout de 4 Etats Enflammé et le parchemin est détruit au bout de 2.

L'assassin va essayer de s'enfuir par la zone "Très Eloigné" opposée représentant le passage secret en haut de la Bibliothèque.

Pour progresser d'une zone à partir du "Coeur" vers la zone "Très Eloigné" représentant le passage secret, un jet d'Acrobatie ou d'Athlétisme est nécessaire :

- Difficulté 5 pour passer de "Coeur" à "Proche"
- Difficulté 6 pour passer de "Proche" à "Eloigné"
- Difficulté 7 pour passer de "Eloigné" à "Très Eloigné"

On ne peut progresser que d'une seule zone par tour.

Il n'y a que 2 manières de sortir de la bibliothèque par une des 2 zones "Très Eloigné".



VALOMBREUSE

Soldat ORDRE **Leo VIA**

AEMON GARARHT

NOM DU PNJ

COMPÉTENCES

- Acrobatie
- Arme à distance
- Art
- Artisanat
- Athlétisme
- Bagarre
- Bricolage
- Charme
- Commerce
- Conduite d'engins
- Connaissance Génèse ()
- Connaissance Monde (Tubéreuse)
- Connaissance générale ()
- Discrétion
- Equitation
- Escamotage
- Intimidation
- Intuition
- Mêlée
- Persuasion
- Résistance
- Sang Froid
- Soins
- Supercherie
- Survie ()
- Vigilance

POUVOIRS DE LIGNEE

FORME ANIMALE 1

- 1 - Animal totem

PROTECTION DU ROYAUME 2

- 1 - Aura de Résistance
- 2 - Rempart Imprenable

APTITUDES

SEUIL DE BLESSURES 9

BLESSURES MAX 4

ENERGIE MAX 8

SYSTÈME DE VITALITÉ

LANCEMENT : ACTIF

COÛT : 2

DURÉE : 1 Action Pouvoir de Sang pour se détransformer

PORTÉE : Personnelle

En utilisant une action de Pouvoir de Sang, vous pouvez vous transformer en votre Animal Totem. Vous prenez toutes les caractéristiques de votre animal, vous gardez votre conscience mais vous ne pouvez plus utiliser aucune de vos aptitudes ou de vos pouvoirs. Sous forme d'animal, vous pouvez communiquer avec vos congénères et vous êtes considérés comme tel par eux.

Si vous êtes blessé avant, pendant ou après la transformation, vous conservez vos blessures.

ANIMAL TOTEM

LANCEMENT : ACTIF

COÛT : 2

DURÉE : Spécial

PORTÉE : Spécial

Le Via Leo peut donner une résistance à un type de dégâts à ses alliés par Rang en Protection du Royaume ainsi qu'un bonus de +1 à sa protection. De plus, il peut affecter un nombre d'alliés et une durée dépendants aussi du Rang en Protection du Royaume :

RANG 2 :

- 5 Alliés
- 6 Tours

MAÎTRISE CORPORELLE

5

UIGEUR

2

CONCENTRATION

3

INTELLIGENCE

3

EUEIL

2

CHARISME

2

POINTS DE SANG ANCIEN

9

ACTUELS

9

MAXIMUM

30

ARMES

NOM

Epée Cac 7

EQUIPEMENT

Epée (Vigueur +2)
Cuirasse (SB +3)
Bouclier (SB+1)

AURA DE RÉSISTANCE

LANCEMENT : ACTIF

COÛT : 2

DURÉE : Spécial

PORTÉE : Spécial

REMPART IMPRENABLE

LANCEMENT : ACTIF

COÛT : 4

DURÉE : 6 Tours

PORTÉE : Zone du Via Leo

Le Via Leo touche le sol en déposant une action et érige un Rempart Imprenable de force protectrice pour défendre ses alliés. Un mur de pierre sépare les zones adjacentes à la zone du Via Leo. Les protagonistes dans la zone gagnent + 4 à leur défense contre les attaques venant d'autres zones. De plus, franchir le mur de pierre demande un test d'Athlétisme 4 +Rang en Protection du Royaume.

ART DE LA PROTECTION

LANCEMENT : PASSIF

COÛT : 0

DURÉE : Permanent

PORTÉE : Personnelle

Le protagoniste peut manier le bouclier sans Malus ainsi que porter des armures de tout type.

COMBAT À 2 ARMES

LANCEMENT : PASSIF

COÛT : 0

DURÉE : Permanent

PORTÉE : Personnelle

Le protagoniste peut combattre à deux armes et utiliser les deux lors d'une action d'attaque. Il subit un malus de 3 - son Rang en combat à deux armes à chacune de ses attaques.

31



VALOMBREUSE

GARDE DE
LÖWENBURG

NOM DE LA BANDE

SYSTÈME DE VITALITÉ	
TAILLE INITIALE DE LA BANDE	5
SEUIL DE BLESSURES	8
BLESSURES	1
BLESSURES MAX	5
TAILLE DE LA BANDE	5
INITIATIVE	2
DÉGÂTS	4
MORAL DE LA BANDE	4
POTENTIEL DÉFENSIF	2
ENERGIE MAX	0
RÉSISTANCE DE LA BANDE	4
POTENTIEL OFFENSIF	2
POTENTIEL OFFENSIF DE LA BANDE	1



APTITUDES

DESCRIPTION

Les gardes du château de Löwenburg, vêtus d'armures lourdes martelées de plaques d'acier, portent fièrement le symbole du Lion, emblème de leur souverain. Leurs silhouettes imposantes se dressent comme des remparts vivants, défiant quiconque oserait menacer la sécurité de leur forteresse. Leurs heaumes semblent briller d'une lueur indomptable, tandis que leurs yeux scrutent l'obscurité avec une vigilance inflexible.

Chacun de leurs pas résonne comme le grondement d'un prédateur prêt à bondir, et leurs mains puissantes serrent fermement les hampes de leurs lances, prêtes à repousser toute menace qui oserait s'approcher des murailles de Löwenburg. Ces gardes, fidèles gardiens du royaume, incarnent la force et la loyauté, prêts à sacrifier leur vie pour protéger leur seigneur et leur foyer.

EQUIPEMENT

- Armure Lourde
- Epée
- Lance

MERCENAIRE DE
RHYS

NOM DE LA BANDE

SYSTÈME DE VITALITÉ	
TAILLE INITIALE DE LA BANDE	5
SEUIL DE BLESSURES	6
BLESSURES	1
BLESSURES MAX	5
TAILLE DE LA BANDE	5
INITIATIVE	2
DÉGÂTS	4
MORAL DE LA BANDE	4
POTENTIEL DÉFENSIF	2
ENERGIE MAX	0
RÉSISTANCE DE LA BANDE	4
POTENTIEL OFFENSIF	2
POTENTIEL OFFENSIF DE LA BANDE	1



APTITUDES

DESCRIPTION

Les mercenaires qui accompagnent Rhys dans sa mission pour le roi Abraxar forment une bande hétéroclite de guerriers aguerris, chacun portant sur son visage et dans ses gestes les marques de nombreuses batailles. Habillés de cuir robuste et de mailles usées, ils se tiennent debout autour du campement forestier tel un rempart contre les menaces environnantes. Leurs armes, des lames émoussées mais redoutables, reposent à portée de main, prêtes à être dégainées à la moindre menace. Certains arborent des cicatrices qui témoignent de leur passé tumultueux, tandis que d'autres portent des trophées de guerre symbolisant leur bravoure. Leurs yeux scrutent constamment l'horizon, prêts à affronter tout danger qui pourrait surgir des ténèbres de la forêt. Bien que leur loyauté soit à vendre au plus offrant, ils n'en forment pas moins une unité disciplinée et redoutable, prête à accomplir sa mission avec efficacité, quel qu'en soit le prix.



IDÉAUX



LIENS



TRAITS DE PERSONNALITÉ



DÉFAUTS



FORGERON





APTITUDES D'ORDRE

ART DE LA PROTECTION

Lancement : Passif

Coût : Aucun

Durée : Permanente

Portée : Personnelle

Le forgeron peut ignorer Rang malus lié à l'utilisation de Bouclier ou d'armure lourde.

RANG 2



FORGE ÉLÉMENTAIRE

RANG 1

Lancement : Actif

Coût : Aucun

Durée : Rituel de 10 min à 1 Heure

Portée : 1 objet

Le forgeron invoque le pouvoir de la forge élémentaire pour créer un objet qui est fait au deux tiers de métal. Il a besoin d'avoir accès à un feu pour cela, le temps de réalisation va de 10 minutes pour un objet de la taille d'une clé à 1 heure pour une épée à deux mains.
L'objet est complètement fonctionnel et se désagrégera au bout d'un jour.

Un forgeron peut créer Rang Objets par jour.

INFUSION ÉLÉMENTAIRE

RANG 1

Lancement : Actif

Coût : Aucun

Durée : Rituel d'une heure par objet

Portée : 1 objet

Le Forgeron peut infuser maintenant dans un objet en métal le pouvoir d'une magie de sang ancien de niveau 1 ou 2.

Un donneur volontaire possédant le pouvoir doit sacrifier les points de Sang Ancien. Ces points ne sont pas regagnés tant que le pouvoir n'est pas utilisé.

Pour utiliser le pouvoir, l'utilisation d'un mot de commande donné au moment de l'infusion est nécessaire. Le pouvoir se déclenche comme si le porteur possédait le pouvoir mais comme si le donneur l'avait déclenché en tant qu'effet.

Une fois déclenché, l'objet perd son pouvoir et les points de Sang Ancien peuvent être regagnés.

Le Forgeron peut infuser Rang Objets par jour.
L'objet est complètement fonctionnel et se désagrégera au bout d'un jour.

Un forgeron peut créer Rang Objets par jour.

RANG 2

VIGUEUR

MAÎTRISE CORPORELLE

CONCENTRATION

INTELLIGENCE

EVEIL

CHARISME

POINTS DE SANG ANCien

ACTuels

MAXIMUM

CAPACITÉ MAXIMALE

NOM DU PERSONNAGE

COMPÉTENCES

Acrobatie

Arme à distance

Art

Artisanat (Forge)

Athlétisme

Bagarre

Bricolage

Charme

Commerce

Conduite d'engins

Connaissance Génèse (Arrhod)

Connaissance Monde (Marais Pourpres)

Connaissance générale

Discrétion

Equitation

Escamotage

Intimidation

Intuition

Mêlée

Persuasion

Résistance

Sang Froid

Soins

Supercherie

Survie (Marais)

Vigilance (Obscurité, Gaz toxique)

0

0

0

1

1

1

0

1

1

0

0

0

0

0

0

0

0

1

0

1

0

1

0

0

0

0

1

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

0

AIDE DE JEU : MARQUEUR D'ÉTAT

VALOMBREUSE

LION

NOM DE LA CRÉATURE

COMPÉTENCES

- Acrobatie 2
- Athlétisme 2
- Bagarre 2
- Discrétion 2
- Intimidation 1
- Survie 1
- Vigilance (ouïe et odorat) 3

ARMES NATURELLES

NOM	Cac	Dégâts	Effet
Morsure	Cac	4	Vigueur +1
Griffes	Cac	4	Vigueur +1

APTIUTDES

- Rapide
- Renversement

RAPIDE

- Lancement** : passif
- Coût** : 0
- Durée** : permanente
- Portée** : zone de la créature

Lorsque le lion frappe une cible, celle-ci doit faire un test d'athlétisme ou d'acrobatie opposé au résultat des dégâts de l'attaque. Si le test est manqué, la cible finit à terre.

SYSTÈME DE VITALITÉ

SEUIL DE BLESSURES	4
BLESSURES MAX	4
ENERGIE MAX	4

RENVERSEMENT

- Lancement** : passif
- Coût** : 0
- Durée** : permanente
- Portée** : zone de la créature

La créature est rapide ce qui lui permet de se déplacer de 2 zones lorsqu'elle fait un déplacement.

AIDE DE JEU : MARQUEUR D'ÉTAT



MALOMBREUSE



ANNEXE : TAROT DE PYTHIA

NUIT D'ORAGE À LÖWENBURG



0 - LE FOU



I - LE MAGICIEN



II - LA GRANDE PRÊTRESSE



III - L'IMPÉRATRICE



XVI - LA TOUR



XVII - L'ÉTOILE



XVIII - LA LUNE



XIX - LE SOLEIL



IV - L'EMPEREUR



V - LE GRAND PRÊTRE



VI - LES AMOUREUX



VII - LE CHARIOT



XX - LE JUGEMENT



XXI - LE MONDE



VIII - LA FORCE



IX - L'ERMITE



X - LA ROUE DE LA FORTUNE



XI - LA JUSTICE



XII - LA TISSEUSE



XIII - LA MORT



XIV - LA TEMPÉRANCE



XV - LE SERPENT



VALOMBREUSE



ANNEXE : TAROT DE PYTHIA

COMMENT UTILISER LE TAROT DE PYTHIA ?

Pour utiliser le tarot de Pythia, il y a 2 méthodes :

- Imprimer les pages du tarot, les découper et les coller de préférence sur une carton un peu rigide pour constituer le paquet. Mélanger le paquet, en n'oubliant pas de changer le sens des cartes afin que le tirage se fasse à l'endroit ou à l'envers.
- Numéroter des petits papiers de 0 à 21 et les placer dans un petit pochon pour simuler le tirage des cartes.

La version complète de Valombreuse comporte le Taroticum.

CARTE	A L'ENDROIT	A L'ENVERS
0 - Le Fou	Vision de Rhys et d'Amara s'envolant du château vers la forêt ce qui emmènera à la Scène 7 : La Fuite.	Même chose qu'à l'endroit mais avec un sentiment de danger (étant donné qu'Amara se dirige vers un piège)
I - Le Magicien	Vision de Rhys faisant la cour à Amara lors de leur rencontre dans les bois.	Vision de lady Amara donnant un baiser à Rhys et l'entraînant dans les souterrains du château.
II - la Grande Prêtrise	Pythia a une vision d'Aemon marchant dans un souterrain en compagnie d'un homme aux cheveux gris et richement vêtu. (Efron Tyras)	Pythia a une vision d'Aemon en train d'armer son arbalète et de viser mais elle ne voit pas la cible. La Scène se passe sur les remparts du château. En fait, Pythia voit un bout de la scène du Pont-Levis
III - L'Impératrice	Pythia a une vision de la femme d'Aemon enceinte. Elle est dans la forêt et elle semble fuir quelque chose (les soldats de Déréis)	Pythia a une vision de la femme d'Aemon, morte, d'Aemon enceinte. Elle est dans la forêt, gisant dans son sang avec une épée comportant le symbole du soleil sur la garde en travers du corps.
IV - L'Empereur	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.	Pythia voit la scène d'Amara qui se dispute avec son père (à propos de Rhys). A la fin de la scène, Aldric fait enfermer une Amara en pleurs dans sa chambre.
V - Le Grand Prêtre	Pythia voit la scène d'Amara qui se dispute avec son père (à propos de Rhys). A la fin de la scène, Aldric fait enfermer une Amara en pleurs dans sa chambre.	Pythia revoit la scène de la pendaison et du suicide d'Amara mais vu par les yeux d'Amara. La Scène se termine avec Amara qui saute.
VI - Les Amoureux	Vision de Rhys faisant la cour à Amara lors de leur rencontre dans les bois. Si Pythia a déjà vu cette Scène, elle voit Amara entraîner Rhys dans le château via les souterrains.	Vision de Pythia voyant Rhys et Amara se disputer dans une forêt. A la fin de la vision, Rhys empoigne Amara. Cette scène se situe avant celle du Pont-levis.
VII - Le Chariot	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.	Vision de Rhys quittant la chambre d'Amara et se faufilant dans les couloirs secrets pour explorer le château.
VIII - La Force	Vision de Rhys faisant la cour à Amara lors de leur rencontre dans les bois.	Pythia revoit la scène de la pendaison et du suicide d'Amara mais vu par les yeux d'Amara. La Scène se termine avec Amara qui saute.
IX - L'Ermite	Pythia a une vision d'Aemon marchant dans un souterrain en compagnie d'un homme aux cheveux gris et richement vêtu. (Efron Tyras)	Pythia a une vision d'Aemon en train d'armer son arbalète et de viser mais elle ne voit pas la cible. La Scène se passe sur les remparts du château. En fait, Pythia voit un bout de la scène du Pont-Levis
X - La Roue de la Fortune	Pythia voit la femme d'Aemon lui annonçant qu'elle est enceinte. Aemon est souriant et heureux. Il passe sa main amoureusement sur le ventre de sa femme.	Pythia a une vision d'Aemon découvrant sa femme morte. Il se met à genoux et hurle au ciel en la tenant dans ses bras. Des larmes roulent sur ses joues.

CARTE	A L'ENDROIT	A L'ENVERS
XI - La Justice	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.	Pythia voit la scène de la torture de Rhys par Aemon. Par rapport à la vision sauvage, elle voit que Rhys n'a pas le temps de parler et de se justifier, qu'Aemon a le visage déformé par la haine et qu'il ne laisse aucune chance à Rhys de s'expliquer.
XII - La Tisseuse	Pythia voit Aldric plusieurs jours durant monter sur les remparts surplombant le pont-levis pour scruter l'horizon. Il semble attendre quelque chose ou quelqu'un.	Pythia voit une scène en forêt avec des hommes en tenue de mercenaires saisissant Amara et lui liant les mains avec une corde. Elle semble paniquée.
XIII - La Mort	Vision du corps d'un homme aux cheveux gris, richement vêtu, gisant au fond d'un gouffre profond et obscur au milieu d'ossements. Son corps semble inanimé et brisé.	Vision de Pythia voyant Aemon sortant sa dague et marchant derrière un homme aux cheveux gris et richement vêtu. La scène se passe dans un souterrain sombre de roche noire.
XIV - La Tempérance	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.	Pythia voit la scène d'Aldric et d'Efron mais depuis les yeux d'Aemon. A la fin de la scène, Aemon part dans la salle d'armurerie voisine, sort son épée et décharge sa colère sur un des mannequins d'entraînement.
XV - Le Serpent	Pythia voit la scène d'Aldric et d'Efron mais depuis les yeux d'Aemon. A la fin de la scène, Aemon part dans la salle d'armurerie voisine, sort son épée et un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.	Pythia voit Aldric en discussion avec un homme aux cheveux gris, richement vêtu (Efron Tyras). A la fin de la scène, Aldric donne un document scellé à Efron et les deux hommes se serrent la main.
XVI - La Tour	Vision de Pythia représentant une scène de bataille entre des soldats arborant le symbole du Lion et d'autres arborant le symbole du Soleil.	Vision d'un parchemin dont le texte semble être un traité de paix, le parchemin est signé par Aldric Wirtonage au nom du royaume de Tubéreuse sur la gauche et sur la droite, il y a la place pour une autre signature. Le parchemin est taché de sang.
XVII - L'Étoile	Pythia voit Amara avec les personnages dans le couloir des cellules et arrivant devant celle de Rhys. Elle porte un tressoir de clef à la main.	Pythia revoit la scène de la pendaison et du suicide d'Amara mais vu par les yeux d'Amara. La scène se termine avec Amara qui saute.
XVIII - La Lune	Vision de Rhys dans un château s'entraînant à la danse, à la musique ou tenant un recueil de ce qui semblerait être des poèmes. Plusieurs scènes se succèdent montrant Rhys à des âges différents. (indication que Rhys est un courtisan)	Vision d'Aemon entrant dans sa chambre, sortant un parchemin de sous sa tunique et enfermant le parchemin dans un compartiment secret de son bureau.
XIX - Le Soleil	Pythia voit Amara avec les personnages dans le couloir des cellules et arrivant devant celle de Rhys. Elle porte un tressoir de clef à la main.	Vision d'Aldric tenant sa fille morte dans les bras. La scène a lieu sur un pont-levis et Amara semble avoir été mortellement blessée à la poitrine par un carreau d'arbalète.
XX - Le Jugement	Vision de Pythia montrant Rhys chevauchant vers le château de Löwenburg. Il tient Amara devant lui sur son cheval. Le pont-levis est en vue. La scène est vue depuis le dos de Rhys qui semble être suivi par une troupe d'hommes en armes.	Vision d'Aemon entrant dans sa chambre, sortant un parchemin de sous sa tunique et enfermant le parchemin dans un compartiment secret de son bureau.
XXI. - Le Monde	Vision de Rhys et d'Amara s'envolant du château vers la forêt ce qui déclenchera la Scène 7 : la fuite.	Pythia voit Aldric plusieurs jours durant monter sur les remparts surplombant le pont-levis pour scruter l'horizon. Il semble attendre quelque chose ou quelqu'un.



UNE ÉTRANGE INCONNUE

Tandis que tu patientais avec tes compagnons dans la semi obscurité du vestibule, tu ressens soudainement un frisson glacé parcourir ton corps.

Les flammes des grandes bougies qui vous entourent, vacillent sous l'effet d'un courant d'air glacial. Au même moment, tu aperçois face à toi, une femme d'une grande beauté, à la chevelure rousse flamboyante. Elle porte une longue robe blanche qui met en valeur son ventre arrondi de femme enceinte. Elle semble traverser la pièce sans faire attention à la présence de quiconque, perdue dans ses pensées. Son visage exprime une mélancolie profonde, et ses yeux remplis de tristesse, se posent finalement sur toi.

Elle ouvre les lèvres et s'adresse à toi d'une voix à peine perceptible : "trop de souffrances.. trop de sang... Dites-lui qu'il doit nous laisser partir... maintenant...".

Tu te sens assailli par une vague de chagrin incontrôlable et tu sens les larmes te monter aux yeux. Tu chancelles sous la violence de ces émotions, et quand tu retrouves difficilement ton équilibre, la jeune femme a disparu, aussi vite qu'elle était arrivée.

UN FUTUR FUNESTE

Alors, tout se trouble autour de toi, et bientôt une image se forme. Celle du futur le plus probable au moment de ton tirage. Tu distingues nettement la silhouette du Seigneur Aldric, qui se tient debout dans la Cour. A ses pieds, le corps ensanglé de Lady Amara, sa fille. Le visage du père est figé dans un mélange de colère et de désespoir, ses yeux sont embués et soudain il tombe à genoux, serrant contre lui le corps sans vie de la frêle jeune fille. Il te semble également entendre des cris tout autour, mais déjà la vision s'estompe et tu te retrouves dans la salle. Tous te fixent en silence, dans l'attente fébrile de ta vision.

UN INDIVIDU DÉTESTABLE

Les contours de la chambre se troublent autour de toi, et tu te retrouves soudainement dans ce qui semble être une chambre du château. Un domestique vient de pénétrer dans la pièce et se dirige vers le lit où se repose une silhouette encore endormie, Aemon Gararht. En arrière-plan, tu peux voir par une fenêtre les premières lueurs du jour. L'image se brouille et tu observes maintenant, une pièce plongée dans une demi-obscurité. Tu es frappée par la forte odeur d'humidité qui règne dans la pièce, dont la porte vient de s'ouvrir pour laisser apparaître un homme : Aemon Gararht, encore. Il affiche un sourire mauvais sur son visage et s'adresse à l'homme attaché devant lui qui n'est autre que le jeune Rhys : "Nous savons tous les deux que tu vas parler, c'est un fait, mais surtout ne parle pas trop vite. Tu ne voudrais pas gâcher mon plaisir!"

Tu frémis en ressentant intensément la terreur absolue qui s'est emparée du jeune homme.

UN INTERROGATOIRE MUSCLÉ

Alors que tu sens venir une nouvelle vision, tu es frappée par une intense douleur. Tu es de retour dans la cellule humide et tu ressens dans ta chair, le calvaire que subit le jeune prisonnier tandis que son tortionnaire poursuit implacablement son œuvre. Tu comprends que Rhys ne tiendra pas longtemps à ce rythme et avouera bientôt n'importe quel crime pour mettre un terme à ses souffrances...

Alors que la vision commence à s'estomper et que tu vas revenir à toi, tu entends les derniers mots prononcés nonchalamment par Gararht :

"Parfait, rien de tel que des aveux complets juste avant le petit-déjeuner. Tout ça m'a ouvert l'appétit, mais cela ne va pas plaire du tout à Aldric".

Tu frémis en ressentant intensément la terreur absolue qui s'est emparée du jeune homme.





COEUR

PROCHE

ELOIGNE

TRES
ELOIGNE



© MERCIER
PARIS