



François Eich  
présente  
Un scénario pour Elric

L'aventure se situe dans la ville et aux alentours de Kalisperia, ville Ilmiorienne située au centre du pays, en limite de la forêt de Troos, sur la route commerciale reliant Karlaak à Ilmar. Ici, viennent aussi commercer des nomades du désert des soupirs, et quelquefois voit-on des pèlerins ayant l'espoir fou de rejoindre la mythique cité de Tanelorn.

La ville est située sur une petite colline entourée de champs cultivés. De nombreuses forêts sont présentes aux alentours, à la joie des chasseurs. Une forêt plus importante (il s'agit de la forêt de Troos) s'étend au sud de la cité, à environs une dizaine de km. A l'intérieur de la forêt, se trouvent, d'une part un petit village d'orgiens (petits, trapus, pas beaux, etc....), d'autre part, Surish Kagh, ermite qui vit dans une grotte avec ses 3 ours.

La ville est gouvernée par un «sénat» de 8 membres. En cas d'égalité, la voix de Dan Ellad (gouverneur de la cité, nommé par le sénat d'Ilmar) est prépondérante. Celui-ci est un noble pédant qui en veut toujours au sénat d'Ilmar de l'avoir envoyé dans ce pays de barbares, pour se débarrasser de lui. Il sait que l'on va l'oublier « dans ce placard » et qu'un retour à Ilmar est plus qu'improbable....sauf en cas d'un coup d'éclat, contre ses êtres difformes d'orgiens. Et comme les événements le lui proposent, il va chercher à en profiter.

Les autres membres, sont Trajan Feryth (l'orfèvre), Hoir Kilmeg (le drapier), Derv Moag (herboriste), Plahk Baled (aubergiste), Kalmu Teghn (grand fermier), Pohktur Armath (forgeron), Elomer Tedrith (ébéniste).

Un courrier officiel est arrivé au sénat d'Ilmar de la part de Dan Ellad et demandant des renforts suite à des raids orgiens sur la région. Ces raids ont fait de nombreuses victimes, en particulier parmi les paysans. Mais aussi parmi des marchands, et il est nécessaire d'intervenir rapidement. Le sénat prend la décision rapide d'envoyer une cinquantaine d'hommes en renfort, dirigés par Gordan Brafan, un jeune fanatique (Capitaine Starck, en plus jeune !!!). (cf lettre 1)

La nuit même, un courrier émanant du vénérable Kalmu Teghn fait état d'une terreur sans nom, d'une ombre qui rôde sur la région (cf lettre 2). Il n'est pas aussi sûr que les massacres soient du fait des orgiens.

Et il a raison.... il s'agit en fait d'un démon qui a été invoqué par Derv Moag. Celui-ci a eu un enfant tardivement. Hélas, celui-ci présentait des signes de déficience mentale. Pour essayer de réparer cela, l'herboriste fit des recherches en sorcellerie, crut trouver, se trompa, et YYYYLLGHU arriva. Il prit l'apparence et mangea l'âme du fils de l'herboriste et tua sa femme pour dédommagement. Puis regarda autour de lui et décida de s'amuser. L'herboriste parvint à passer un pacte avec ce démon. Il lui fournissait de la nourriture (YYYYLLGHU est carnivore), et celui-ci lui promettait que lorsqu'il repartirait, il rendrait l'enfant plus intelligent (c'est faux, l'âme a été boulotée, mais cela, notre ami Derv Moag l'ignore). Donc, certains soirs, lorsqu'il a encore faim, et que Derv Moag ne peut assouvir sa faim, notre ami démon va manger dehors (il s'amuse même à demander à Derv qui doit être mangé).



Ce second courrier fait réagir le sénat (ou son représentant) d'Ilmar en demandant aux aventuriers d'accompagner les renforts et de mener une petite enquête sur ce qui se passe. Gordan Brafan ne voit pas cela d'un bon œil.

Et Dan Ellad, encore moins !!!!

Lorsque les aventuriers arrivent à Kalisperia entourée de ces palissades en bois, ils verront que l'ambiance est au plus sombre. Les massacres se font de plus en plus fréquents. Même des soldats ont été tués. La garnison se monte encore à 20 hommes de troupe (8 – une patrouille complète est morte, et individuellement, 12 autres soldats ont été portés disparus ou sont morts). Dan Ellad & son adjoint sont présents en sus.

Les rues, le soir, sont vides. Personne ne sort.. On a peur !!!

Les aventuriers seront accueillis par Dan Ellad, qui leur apprend que dans 3 jours, il organisera l'attaque scellant ses raids intempestifs d'orgiens. Il les conviera à se mettre à ses ordres. En fonction des réponses, soit il les traitera (tout au moins le noble) avec respect, soit il les mettra en garde contre toute tentative de déstabilisation, et les enverra à l'auberge. En bref, c'est lui le chef !!!!

La soirée se passera à l'auberge... bien calme. Seul l'aubergiste, et sa femme sont là. Aucun autre client. L'aubergiste les servira, morose. Il racontera volontiers toutes les rumeurs qu'il a entendues : Raids d'orgiens menés par un démon, malédiction de l'ermite Surish Kagh,...

Il précisera une dizaine de noms de famille qui ont disparu, la patrouille, des caravanes, etc....Si on lui demande, il précisera que la première victime était la femme de Derv Moag.

On l'a trouvé un matin, à moitié dévoré dans l'échoppe. Derv Moag était parti avec son fils chercher des plantes en forêt. Il possède une demeure en bordure de la forêt de Troos qu'il utilisait lorsqu'il allait chercher des plantes, et dans laquelle il vit maintenant avec son fils. Il ne peut plus vivre dans sa maison maudite. En fait, il n'a pas le choix.... Il récupère la majeure partie des animaux des familles décimées par le démon, et les cache dans cette demeure, pour essayer de nourrir YYYLLGHU.

Le lendemain, une famille de fermier a été retrouvée dans un triste état. Si les aventuriers se rendent sur place, ils se rendront compte que la ferme contenait peu d'animaux eu égard à la place disponible. Ils pourront relever des traces du démon, et qu'une partie des animaux a été dirigée vers la forêt de Troos.

Une réunion aura lieu sur la place publique : la foule réclamera la tête de Surish Kagh (Celui-ci, avec ses 3 ours a mis en fuite une dizaine de chasseurs), arguant que c'est lui le criminel. Dan Ellad, après réunion du sénat annoncera l'action de répression du pays d'Org. Il chargera les aventuriers d'aller interroger Surish Kagh.

Celui-ci fera un relatif bon accueil aux aventuriers, mais refusera de les accompagner (Ses ours sauront se faire menaçant le cas échéant – la rencontre avec Surish devra se faire d'ailleurs par l'entremise d'un de ses ours). Il leur révélera qu'il n'y est pour rien, et que l'affaire des hommes n'est pas ses affaires. Le pays d'Org est certainement innocent (ce fut



jadis, un grand empire) de ce drame. Si les aventuriers sont sympas, il leur proposera de revenir le lendemain (celui ci est un peu sorcier et peut voir certaines choses).

Si les aventuriers se rendent chez l'herboriste (en ville), ils verront son fils (semblant avoir 4 à 5 ans).

Dans la nuit, YYYLLGHU fait la peau de Surish Kagh, et de deux des trois ours (mais ceux-ci l'auront blessé.... De sorte que l'enfant ne sera pas visible le jour suivant). (La vacerne recèle pas mal de secrets (à discrétion du MJ), mais le troisième ours peut, ne pas être d'accord).

L'herboriste ne sera pas en ville ce jour là. Si les aventuriers se rendent dans sa maison/ferme, il fera en sorte que son enfant demeure invisible. Les aventuriers pourront toutefois se rendre compte que la ferme contient quelques animaux.

Le surlendemain, attaque d'un village orgien (décrivez la forêt sombre, enchevêtrée, etc...) et massacrer des vieux, des femmes et des enfants. Les aventuriers, si ils en sont, ne pourront pas empêcher ce massacre. Le retour sera moins aisé, les chasseurs orgiens tiendront maintes petites embuscades...les tambours de guerre résonneront....

Et ne s'arrêteront plus de résonner. De nuit, les orgiens (quelques milliers) chercheront à se venger en lançant un raid sur Kalispéria. Seule la fuite peut-être un salut. L'herboriste leur confiera son enfant, un javelot orgien dans le poitrail.

Galop, galop, pour mettre quelques lieues entre ce massacre et eux.

Les aventuriers voudront se reposer. C'est à ce moment qu'YYYLLGHU se métamorphosera pour les attaquer (le dernier ours de Surish Kagh peut être un renfort inattendu, mais bien utile.

Ours bruns (PV 17- Morsure 45% D10 – Griffes 45% 3D6 -Armure D4)

Grand ours brun (PV 28 Morsure 75% D10+D6- Griffes 80% 4D6 – Armure D6+2)

Orgiens (PV 12 – Javelot 40 % D6+1, Fronde 60% D8, Gourdin 40% D6, Armure D4)

YYYLLGHU (PV 45 – Griffes 90% 2D6 – Esquive 120 % - Morsure 60% D10 ou 2D10 si l'aventurier qui a été attrapé par les griffes (réussite empale) et qui a échoué à un jet résistance contre la force du démon (For 21), Armure D8+2). En outre de sa capacité de métamorphose, le démon possède la capacité paralysie ( la Con utilisée par le démon pour la paralysie est égale à 16).

La maison en ville de l'herboriste comprend 3 niveaux : Le sous sol, l'accès se fait par un mécanisme secret se trouvant au rez de chaussée (jet en chercher ) où se trouve les grimoires et autres ingrédients nécessaires à la sorcellerie, le rez de chaussée où se trouve l'échoppe et les différentes préparations, et l'étage, ancien lieux de vie (une pièce commune, et deux chambres). On peut trouver des poils de démon en cherchant bien dans la chambre de l'enfant. (Nota : l'herboriste, pendant certaines nuit, revient dans cette maison pour étudier...).



La maison de campagne, où, tout les soirs, l'herboriste rentre avec son gamin (démon) se situe non loin de la forêt. Elle n'a rien de particulier (l'enfant ne se transforme pas ici), mais vous pouvez trouver, en entrant dans la forêt, une clairière où se trouvent quelques animaux de ferme, et un charnier avec les restes d'autres animaux/humains.



*Cher ami,*

*Une terreur sans nom s'est abattue sur nous. Je ne sais que penser. Le gouverneur incrimine les habitants de la forêt de Troos. Pourtant, depuis que notre famille est dans cette cité, jamais nous n'avions entendu de tels agissements de leur part, même si, rarement nous parvenions à faire des affaires avec eux.*

*Cela a commencé par la massacre de l'épouse de Derv Moag. On l'a retrouvé un matin, dans l'herboristerie, dans une mare de sang. Puis cela a continué par d'autres : des familles entières ont disparues. Même les soldats ne sont pas en sécurité. Certains ont été retrouvés à moitié dévorés. La cité a peur. Le commerce s'est arrêté.*

*Je prie, et je prie encore, mais je crois que nous avons besoin d'aide.*

*Votre dévoué Kalmu Teghn*



Au sénat d'Ilmar

Messieurs les Sénateurs,

Les barbares qui peuplent la forêt de Troos ont commencé à nous harceler.

Certains de nos soldats ont péri, lâchement assassinés, mais également des marchands, des paysans.

Afin de remédier rapidement à ces incursions, je vous prierai de me faire parvenir dans les plus brefs délais des renforts conséquents.

Votre dévoué,

Dan Ellad

Gouverneur de Kalispéria