

L'amant de Lassa

Alors qu'ils arpentent une route montagneuse les joueurs sont assaillis par des bourrasques de vent. Obligés de s'abriter dans un village perdu battu par la tempête ils partageront leur table avec un mystérieux mort.

Prisonniers du vent, ils seront amenés à participer à la destruction de l'entité qui le génère pour pouvoir partir. Parallèlement, une enquête sur fond de grincement de bois et de claquement de volet leur apportera peut-être des révélations sur l'identité du mort et sur les causes de son décès.

Ce scénario est prévu pour être inséré dans une campagne au cours d'un déplacement des personnages. L'action se déroule en Jharkor et suppose que les personnages doivent franchir un col montagneux. Il sera néanmoins facile de transposer l'histoire dans tout autre endroit permettant le huis clos. On pourra par exemple imaginer une île sur laquelle les joueurs auraient été échoués par une violente tempête, Alekan pourrait alors par exemple être un prélat des îles Pourpres

PRELUDE A LA TEMPETE

L'ami du vent

Alekan Marnoufian est né au village de Jhakoria, dans ces montagnes qui bordent le nord ouest du pays. Simple fils de pâtre il avait néanmoins le don naturel de converser avec le vent. Il fût conscient de cette différence dès l'âge de dix ans, et quitta le village natal à douze ans profitant du passage d'un voyageur. Arrivé à Dhakos il entra au service d'un mage qui, remarquant son potentiel, résolut d'en faire son élève. Particulièrement doué Alekan entra au service personnel d'un conseiller du roi à 16 ans et au service du roi lui-même à 19. La magie n'est certes pas bien vue en Jharkor, mais rares sont les nobles à se passer totalement de ses services.

Magicien émérite et puissant, il sut s'illustrer tant par son art que par ses prises de position dans la politique de son pays. Mais las de cette vie d'intrigues, fatigué par la constante course au pouvoir et les efforts à produire pour ne pas se laisser déborder par les événements et par les rivaux, il quitta en secret le faste de la capitale pour une retraite paisible dans ses montagnes natales quelques vingt années après les avoir quittées.

Son retour au village après une si grande absence et une destinée hors du commun ne fut pas sans poser de problèmes pour cette population de bergers.

La haute condition de l'individu, ses manières, sa culture, sa richesse et les pouvoirs magiques qu'on lui savait constituaient tout à la fois un frein à son insertion et un rempart naturel du type de celui qui existe entre un noble et ses serfs ou entre un patron et ses employés.

À son arrivée Alekan reprit la maison familiale à l'écart au-dessus du village, et se fit aider pour les rénovations. Entretenu par les villageois pour ce qui était des produits de première nécessité, il vivait en marge du village et de ses habitants. Il lui arrivait cependant de faire office de soigneur, usant souvent de magie pour ce faire. Si bien que les villageois dans leur ensemble en vinrent à le respecter tout en continuant de le craindre.

En dehors de ses rares occupations " sociales ", Alekan passait son temps entre de parcimonieuses visites (un ou deux amis intimes, conseillers à la cour ou magiciens, vinrent lui rendre visite dans sa retraite), de nombreuses lectures (bon nombre d'ouvrages lui furent apportés par son démon de désir) et essentiellement en conversations avec une vieille connaissance. En effet, dès le premier mois qu'il passa dans la montagne l'esprit de l'air avec lequel il discutait dans son enfance vint le contacter.

Les deux êtres devaient alors se vouer une grande amitié. De manière générale, Alekan était doux avec tout le monde.

Il n'y a guère que les humains qui ne lui avaient rendu cette douceur.

De fait le magicien entretenait de véritables liens d'amitié avec ses démons, ses élémentaires ou ses animaux, se gardant généralement des hommes dont il était las.

Qui sème le vent

Au fil du temps un mélange de jalousie et d'historiettes anciennes, souvent inventées, contribuèrent à désacraliser le mage, nul n'est prophète en son pays. C'est ainsi que le jeune berger Malek, jaloux de l'intérêt que portait sa promise, Myrnia, à Alekan vint le trouver et sous l'effet de la colère lui fracassa le crâne à l'aide de son bâton ferré de berger.

Effrayé par son geste le jeune homme s'en fût tout raconter à Beltram, son meilleur ami qui prit les choses en main. Beltram jeta le corps dans une ravine afin de maquiller le crime en accident et recommanda à Malek de se taire.

Quelques heures plus tard, le vieux Kalish découvrit le corps sans vie et avertit les villageois. Sous une brise persistante, ils remontèrent le corps de la ravine et le portèrent à l'auberge pour la veillée funèbre. Dans l'après-midi, sous un vent de tempête sans cesse croissant, les villageois allèrent fouiller et piller la maison du défunt.

DANS L'ŒIL DU CYCLONE

Le massif de la fatalité, tout au nord de la chaîne ouest de Jharkor est connu pour sa hauteur et la forme tourmentée de ses pics. À son extrême nord, il constitue une frontière naturelle entre Jharkor et Tarkesh que seuls quelques rares cols permettent de franchir. De tous ces cols, celui de Jhakoria est le plus utilisé. À 1 200 mètres d'altitude, il est facilement praticable près de quatre mois par an et impraticable seulement quatre autres mois.

Le hameau de Jhakoria situé quelques lieues sous le col en garde l'accès. Appuyé contre les contreforts rocheux, le village est constitué d'une trentaine de masures dont quelques-unes creusées pour partie dans la roche.

Il est bordé par une falaise d'un côté et par une petite plaine escarpée s'achevant par un à-pic vertigineux de l'autre. Tout autour le relief est très accidenté.

Le hameau est une étape obligée sur la route entre Sequaloris et les premières agglomérations de l'ouest Tarkeshi. Une route que les voyageurs et surtout les commerçants n'hésitent pas à prendre pour gagner du temps. C'est pourquoi on peut trouver une auberge à Jhakoria. Le passage de marchands explique aussi pourquoi des marchandises variées arrivent tout de même dans cet endroit reculé.

Le village est peuplé de rudes montagnards. Presque tous les hommes sont bergers et vont faire paître leurs bêtes dans d'autres pâturages à la belle saison, ne rentrant que pour l'hiver.

Si bien que pendant la saison d'ouverture du col le village est peuplé principalement de femmes. Mais à l'arrivée des joueurs les hommes viennent pratiquement tous de rentrer.

Kalish

Âgé d'une cinquantaine d'année, Kalish est un ancien ami des parents d'Alekan. C'est vraisemblablement pour cette raison qu'il est, avec sa nièce Myrna, le seul villageois à avoir eu des relations amicales avec le mage. Au fil des jours il était même devenu l'intermédiaire entre Alekan et les craintifs villageois.

En dehors de ces attributions, Kalish venait aussi pour le pur plaisir de goûter la compagnie du mage trop érudit pour être bien compris des rudes bergers des montagnes. Les deux hommes s'asseyaient souvent le soir devant la mesure d'Alekan pour discuter ou jouer en fumant la pipe ou en buvant une liqueur précieuse offerte par le sorcier. Le vieil homme parlait alors des anciens jours, s'attardant sur la vie des parents et des grands-parents du magicien. Et le magicien racontait parcimonieusement son histoire, s'attardant plus facilement sur des détails géographiques ou sur ses voyages que sur ses pérégrinations politiques, son histoire personnelle ou la magie. En bon Jharkorien, le mage était un être secret.

Kalish est au courant du vol perpétré par les villageois et il le comprend sans l'approuver. Il est vrai que de son temps les gens savaient vivre et que ça ne se serait pas passé ainsi, mais dans le même temps les conditions de vie sont si dures, et il faut bien que ces richesses profitent aux vivants. En tout cas, lui, n'a pas participé au vol et n'en fera pourtant pas mention devant des étrangers, après tout mieux vaut que cet or profite au village.

Et puis s'il parlait qui sait de quoi seraient capables ces étrangers. Sans compter la réaction des autres villageois à son encontre.

Au village Kalish est le meilleur interlocuteur pour discuter d'Alekan. Il y a de forte chance pour que les joueurs le rencontrent à l'auberge en veillée funèbre à proximité du corps.

Myrna

À 17 ans Myrna présente un physique plutôt avenant pour qui sait faire abstraction des cales et de la crasse dûs aux rigueurs de son travail de bergère. Son grand-oncle Kalish avait obtenu qu'elle s'occupe des tâches ménagères du mage. Outre l'apport d'un salaire substantiel pour cette région éloignée, cela avait permis à Myrna de côtoyer le mage.

Elle l'avait rapidement apprécié, et ces derniers mois elle en était même venue à espérer obtenir son affection et pourquoi pas, à devenir sa femme. Les mauvaises langues diront que son grand-oncle n'en espérait pas moins et qu'en la plaçant là haut ses intentions n'étaient pas si innocentes que cela. Bien qu'ayant surpris une ou deux fois le mage en compagnie d'une mystérieuse femme à la beauté inégalable, elle ne désarma pas et en devint même plus provocante dans ses approches. Une tactique qui semblait porter ses fruits.

Bien entendu la situation n'était pas du goût de Malek, le jeune homme qui avait su séduire la jeune fille avant la venue du mage. Il était presque certain jusqu'à peu que les deux jeunes gens finiraient par convoler en juste noce, mais dès qu'elle fut entrée au service du mage Myrna commença à s'écarter de son ancien prétendant. D'autant plus depuis que celui-ci était parti en transhumance.

À son retour s'en suivirent quelques scènes qui pourraient permettre de convaincre facilement la jeune fille de la nature douteuse de l'accident. La fougue de la jeunesse étant propice à bien des erreurs, si elle en venait à concevoir le moindre doute Myrna pourrait provoquer un scandale et un grand déballeage.

Comme la majorité des villageois, elle a fait partie des pillards. Tout d'abord pour que les autres ne raflent pas tout, mais surtout prétendra-t-elle, pour conserver des souvenirs. Elle pourra en outre mettre naïvement la puce à l'oreille des joueurs au cours d'une conversation. Elle pourra par exemple révéler les gages que le mage lui versait ou les achats qu'il lui arrivait de faire lors de passage de marchands : fines étoffes, liqueurs, objets de luxe... Autant d'éléments que les joueurs pourront s'étonner de ne pas trouver dans la maison d'Alekan.

Malek

Jeune berger de 19 ans Malek est une force de la nature. D'un naturel plutôt serviable et sur lequel personne ne tarira d'éloge au village, il est atteint d'un complexe d'infériorité intellectuelle que la présence d'Alekan n'a pas arrangé. De fait ce paisible colosse est prêt à s'emporter et à devenir violent pour peu qu'on lui donne l'impression de se moquer de lui ou qu'on le mette à court d'argument... Ce qui est malheureusement arrivé à Alekan.

À son retour de transhumance huit jours auparavant Malek n'a pas mis longtemps à se rendre compte que la femme qu'il convoitait lui échappait. Comprenant que cette dernière était éprise du mage il résolut d'aller le voir pour lui enjoindre de lui céder la place. Amusé de cette singulière requête et peu habitué à cette candeur l'ancien homme de cour aurait eu un léger sourire mal interprété par le berger. Il n'en fallut pas plus à Malek pour frapper violemment celui qui se moquait de lui.

Partagé entre l'envie de se vanter d'avoir su se débarrasser si facilement d'un si puissant rival et la peur que lui inspire son geste le berger a jusqu'à présent résolu de se taire. Il en a d'ailleurs été convaincu par son meilleur ami à qui il s'est confié. Les récents événements (le vent surnaturel et les morts inexplicables des jours prochains) le dépassant complètement, contribuent à le maintenir dans cet état d'esprit, le rendant néanmoins de plus en plus faible moralement et à fleur de peau.

Beltram

Beltram a 19 ans comme Malek dont il est le meilleur ami. Moins bien doté physiquement que lui, il est par contre beaucoup plus solide moralement et doté d'un pragmatisme aiguisé. C'est lui qui s'est chargé de maquiller le crime, en profitant au passage pour être le premier à " visiter " la maison du mort. Par la suite, lorsque d'autres villageois eurent la même idée, il s'arrangea pour que cela s'ébruite, favorisant un pillage collectif, propre à rendre tous les villageois complices. De cette manière, il s'assurait que ses concitoyens resteraient muets dans le cas d'une enquête (à redouter, étant donné l'importance du mort confirmée par la nature de ses rares visites.). En outre,

n'ayant pas participé aux vols avec les villageois, Beltram et Malek n'en sont que plus au-delà de tout soupçon.

Asashash

Il s'agit d'un élémentaire très ancien qui habite le massif depuis des millénaires, régnant sur la moindre brise et le moindre sylphe qui en caresse les roches et les plaines. D'une certaine façon il a élu domicile aux alentours du col de Jhakoria où il s'amusait du spectacle que lui offrait l'activité des humains.

Stupéfait que l'un d'eux puisse comprendre son langage et reconnaître son existence Asashash fut très peiné de constater le départ de ce jeune interlocuteur privilégié. Aussi, fut-il joyeux de le voir revenir quelques années (quelques instants pour lui) plus tard. Au fil des jours et des conversations l'esprit du vent conçut une certaine forme d'amitié pour le mortel.

Asashash considère les humains de la même façon qu'un humain considère une fourmi : un organisme qui meurt après une existence aussi rapide qu'active et incohérente. À l'inverse, il considérerait Alekan à niveau d'intelligence égal.

Ayant découvert le corps sans vie de son ami et assisté au maquillage du crime par Beltram, Asashash a conçu une grande colère à l'égard de la communauté humaine dans son ensemble, ne faisant pas la distinction entre une fourmi et la colonie entière.

L'élémentaire ne comprend pas la notion de propriété, mais il considérerait la maison d'Alekan comme un lieu sacré où les autres humains ne se rendaient jamais à quelques exceptions près. De fait, la mise à sac de la maison est pour lui assimilé à un acte de désacralisation très grave.

Concrètement pour entendre l'esprit du vent les personnages auront droit à un jet de (POU -18) par jour, modulé par le nombre de jours passés dans le village et limité à 4 jours. Par exemple, un personnage à 16 en POU n'entendra rien que le vent les premiers jours. Il aura par contre $(16-18 + 3) \times 5 = 5\%$ de chances de l'entendre le troisième jour, et $(16-18+4) \times 5 = 10\%$ de chance tous les jours à partir du quatrième passé dans les montagnes.

Sur une réussite, le personnage a de temps en temps l'impression d'entendre des voix. Il comprendra rapidement que ces voix sont comme produites par les sifflements du vent. Une myriade de voix qu'on assimilerait volontiers à des âmes tourmentées réclamant vengeance. Des mots tels que " assassins ", " vengeance " ou " à mort " reviennent sans cesse. Plus attentif, et avec un second jet avec un bonus de 25 % le personnage sera à même d'entendre toutes les phrases et d'entrer en contact avec l'esprit du vent. On pourra considérer qu'un individu ayant des sylphes est déjà habitué au langage du vent et aura droit à un bonus supplémentaire de 25 % pour tous ses jets.

En outre, si un des personnages possède un sylphe, il pourra l'interroger et se faire une idée du problème. Il s'entendra certainement susurrer à l'oreille quelque chose du genre de " ma mère est triste et a de la peine ". Asashash est néanmoins un esprit du vent bien trop puissant pour s'entretenir avec un simple sylphe, et il ne sera pas possible d'établir un contact par sylphe interposé.

Asashash est si puissant qu'il pourra être pris pour Lassa elle-même par des magiciens ignorant l'existence d'aussi gros élémentaires. Une simple discussion avec l'élémentaire ou une bonne connaissance du domaine pourra dissiper le malentendu.

Tout au long de l'aventure des personnages particulièrement réceptifs auront la possibilité de comprendre que le vent est comme " habité ", voir même de converser avec Asashash (cf. encadré). Une des façons de réussir ce scénario est justement d'apaiser l'esprit du vent, et pour ce faire, il faut bien discuter avec lui.

L'élémentaire sera surpris qu'un autre être humain puisse converser avec lui, il sera alors facile d'apaiser son courroux pour peu qu'on lui montre suffisamment de déférence et qu'on se plie à ses doléances. Après tout, quel intérêt d'écraser la fourmilière ?

Les motivations d'Asashash sont assez simples : il souhaite que son ami soit traité avec les honneurs. En particulier son corps ne devra pas être mis en terre, domaine de Grom qui pourrit et dénature corps et esprit.

Il devra être brûlé dans sa maison, avec tous ses objets, y compris ceux qui lui ont été dérobés. L'esprit ne sait bien sûr pas exactement ce qui appartenait à son ami, si bien qu'il sera facile de le berner.

Il sera possible d'avoir des précisions sur divers événements, mais les informations sont toujours limitées. D'une part Asashash n'est pas omniprésent, d'autre part, il ne sait pas faire la distinction entre deux humains, pour lui ils se ressemblent tous.

Ses seuls éléments de comparaison concernent des critères tels que l'odeur, la façon dont leurs cheveux flottent ou encore la densité du corps ou sa prise au vent...

L'élémentaire n'a aucune raison de mentir et d'ailleurs c'est un artifice qu'il ne connaît pas. Il se bornera à répondre aux joueurs si cela lui agréé, et il les ignorera sinon.

Si les joueurs sont insultants il n'hésitera pas à défouler sa puissance sur eux (compter l'effet local d'une vingtaine de sylphes pour une petite colère).

Mais ne sera pas pour autant excessivement rancunier.

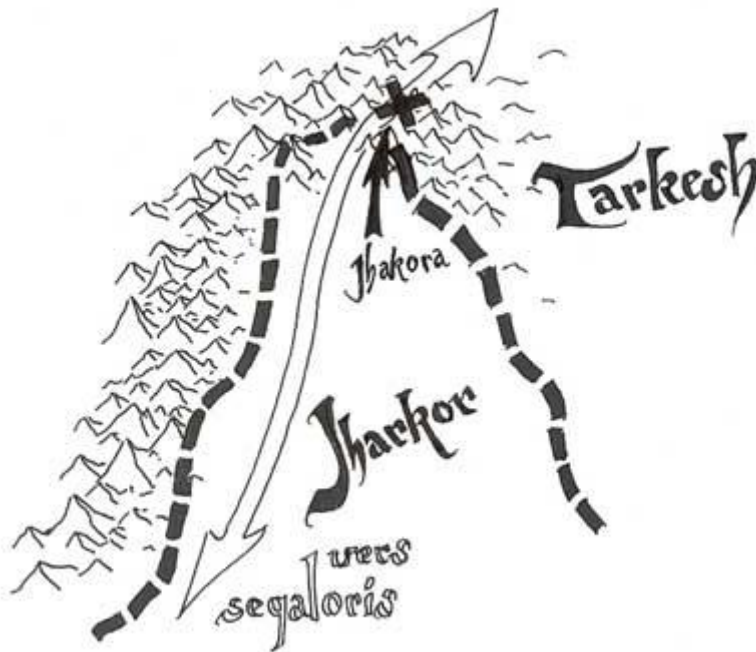
En particulier, il les oubliera rapidement après les avoir perdus de vue.

AU VENT MAUVAIS

En montagne les orages sont aussi violents que soudains et il convient de bien choisir sa période pour franchir les cols. Conscients de ces problèmes les personnages ont attendu que le temps soit clément pour entreprendre leur voyage, et on leur aura d'ailleurs garanti que les orages en cette saison étaient rares, bien que la belle saison touchât à sa fin. Pour la traversée, les PJs auront d'ailleurs pu s'adjoindre les services d'un guide.

Pour égayer la promenade montagnarde il est tout à fait possible que les joueurs rencontrent de ces pillards qui parcourent les montagnes aux environs de cette petite route pour en attaquer les marchands. Ils sont assez bien organisés mais pas très courageux. S'ils comprennent que les joueurs opposeront une résistance farouche et qu'en plus ils ne sont pas marchands ils préféreront la fuite à la blessure.

Marchant sous le vent



Depuis quelques jours qu'ils marchent, c'est le grand beau temps, et ce matin encore ils sont partis confiants. Ils savent que ce soir ils arriveront au village de Jhakoria, et leur bonne humeur n'en est que plus grande. Ce village est le premier qu'ils verront depuis deux jours, et le col à franchir se situe juste au-dessus. Lorsqu'ils reprendront la route le surlendemain se sera enfin en descente.

Mais en milieu d'après midi le vent se lève d'un coup. Asashash est énervé par la mort de son ami, et le ballet irrespectueux des villageois qui pillent sa demeure ; sa colère monte, et avec elle l'ouragan. En quelques instants les voyageurs doivent faire face à une véritable tempête. Dès lors un seul objectif, arriver au village avant la nuit.

Curieusement, malgré la fureur du vent, le ciel ne se couvre pas, si bien qu'alors que les joueurs arrivent en vue de Jhakoria la luminosité a à peine commencé de baisser. Quelques lumières sont visibles ça et là derrière fenêtres et volets, et le vent continue de souffler en rafales produisant des sifflements sinistres. Les joueurs ont froid et hâtent le pas dans la descente vers le village.

L'Auberge aux quatre vents

C'est certainement le premier bâtiment que visiteront les joueurs. L'auberge est construite sur deux étages. Le second étage s'enfonce de quelques mètres dans la roche et comprend quatre chambres au confort moyen. Au rez-de-chaussée se trouvent le cellier, et les cuisines, ainsi qu'une grande salle donnant sur l'extérieur et tenant lieu de salle commune. Les villageois s'y rassemblent en soirée pour jouer et boire, et lorsqu'il y a des voyageurs, en soirée on pousse les bancs à l'extrémité de la salle pour y étendre des paillasses.

À leur arrivée dans la salle commune, les joueurs pourront remarquer qu'un corps habillé d'une robe pourpre est étendu sur une table dans un coin de la salle. Il est bordé de quelques bougies et de quelques bouquets. Trois personnes, Kalish, Myrna et sa mère, sont là à veiller Alekan. Une dizaine d'hommes sont attablés devant des chopines, aussi loin du mort que l'exiguïté du lieu le leur permet.

À l'arrivée des étrangers tous se sont tus, mais au cours de la soirée il sera aisé de comprendre aux regards haineux qu'il n'est pas du goût de tout le monde de boire une bière en compagnie d'un mort. Avec une bonne ouïe et un peu d'indiscrétion on pourra en outre entendre quelques rumeurs concernant le mort. L'individu n'était clairement pas apprécié. Certains en parlent comme d'un étranger, d'autres comme un enfant du pays, mais un fils indigne.

Après un rapide examen du mort on saura que c'est certainement une blessure à la tempe qui est à l'origine du décès. Avec un examen plus approfondi on découvrira bon nombre d'autres contusions sur tout le corps, mais un médecin remarquera qu'elles ne sont pas aussi bleues et ensanglantées qu'elles le devraient...

Les montagnards sont peu loquaces, mais ils ne dédaigneront pas la conversation, pour peu qu'on n'entre pas trop dans le détail concernant le mort et qu'on paye son coup à boire. Les PJs pourront apprendre ici que le mort était un individu étrange qui habitait au-dessus du village, une sorte de guérisseur qui vivait en ermite. Au cours de la soirée, et plus certainement au cours du séjour des joueurs, les villageois deviendront moins méfiants et leurs confidences plus précises. Toutefois, superstition oblige, personne ne souhaitera parler en présence du mort et il faudra soit attendre l'enlèvement du mort le lendemain midi ou convaincre un de ces méfiants villageois de continuer la conversation dans un autre lieu.

On pourra apprendre en particulier que l'individu était issu du village mais avait eu un comportement étrange dès l'enfance, restant toujours seul, ne se mêlant pas aux autres enfants. Il avait disparu un beau jour il y a une vingtaine d'années, et reparut il y a de cela à peine deux ans. Il paraît qu'entre-temps il aurait fréquenté la cour à la capitale.

De manière générale, le commun des habitants s'attardera plus facilement sur la bizarrerie d'Alekan que sur ses points positifs. Les médisances iront bon train. Pour certain, Alekan est responsable de la mort de ses parents, pour d'autres c'était très certainement un agent du chaos, et puis s'il s'est enfui de la cour ce n'est pas pour rien ! Toujours est-il, que c'était une vraie menace pour le village... Quant à Malek il aura bien du mal à cacher sa colère envers le mage. Convenablement travaillé, il pourrait même faire part de ses griefs d'homme jaloux.

Tous les villageois qui auront pris part au pillage ou en auront entendu parler auront soin de masquer le fait. L'alcool aidant, certains, moins vifs que les autres pourraient néanmoins mettre la puce à l'oreille des joueurs en parlant des nombreuses acquisitions que le mage faisait fréquemment lors du passage de marchands " il achetait sans compter. Pour sûr, cet homme était riche. "

En dehors de Kalish et Myrna, peu de villageois auront des propos aimables, même les individus qu'Alekan avait soignés ne sauront se débarrasser complètement d'une certaine défiance envers cet être mystérieux.

Au cas où les joueurs penseraient à poser la question : Beltram et Malek sont les deux seuls à savoir que le vent a soufflé à partir du moment où le corps du mage a été jeté dans la ravine. Les autres auront simplement remarqué que la tempête s'est levée avant ou pendant qu'ils pillaient la maison du mage.

Portés par le vent

Cette première nuit comme les suivantes, les joueurs la passent sur fond de bourrasques violentes au dehors. Dans le silence de la nuit les bruits semblent amplifiés. Tout n'est que grincement de planches, fracas de volets sifflement du vent qui continue de sévir sans discontinuer.

Au petit matin on constate les dégâts, partout à l'extérieur ce n'est que tuiles cassées, volets arrachés pierres descellées. Et le vent souffle encore. Malgré l'ouragan il faut bien entreprendre des travaux de consolidation.

Mais au-delà des dégâts matériels on déplore aussi des pertes plus graves. Les joueurs en prendront connaissance en cours de matinée. Peut-être se sentiront-ils l'envie d'enquêter ou d'aider les villageois pour l'une ou l'autre battue. Ou peut-être que la violence du vent leur fera préférer rester enfermés à l'auberge en attendant que le vent tombe.

La bergerie de Matulan a été saccagée et ses bêtes ont disparues. On retrouvera d'ailleurs quelques-unes de ses bêtes dispersées dans les environs, la plupart blessées ou mortes au fond de ravines ou fracassés sur des saillies de rochers parfois surélevés.

Un jeune couple vient de perdre son premier enfant. La toiture des Takelan a été emportée par une bourrasque de vent au cours de la nuit, aussi, ce matin, Maléva et Rakelan étaient occupés à la consolider lorsqu'il entendirent Ninevan leur enfant de sept ans hurler. La mère plus proche de l'ouverture de la maison que l'était son homme, affirme avoir vu une tornade sortir de la maison emportant l'enfant. On ne retrouvera jamais le petit malgré les recherches qu'on devra rapidement écourter en raison du vent. Rendue obsessionnelle la mère continuera les recherches envers et contre tout, on retrouvera son corps dans une ravine quelques jours plus tard. Asashash pourra témoigner être à l'origine de ces deux morts et pourra désigner les endroits où trouver les corps.

Le corps sans vie de Limédia sera retrouvé dans une ravine à quelques mètres à peine de là où on avait trouvé celui d'Alekan. La transhumance est une longue période pendant laquelle les bergers quittent le village. C'est aussi le moment où le col est ouvert et où des commerçants traversent Jhakoria. Il n'est pas rare dans ces conditions qu'une villageoise trompe son mari soit par désœuvrement soit pour obtenir un article particulièrement précieux à ses yeux. Ce genre de pratiques est généralement discret, mais Tarkelan est un mari jaloux pour qui une simple dénonciation de la voisine est suffisante, alors lorsqu'en fouillant dans les affaires de son épouse il y trouva la bague qu'elle n'avait pas les moyens de s'offrir son sang ne fit qu'un tour et il la frappa... Un peu fort peut-être. Il n'eut d'autre recours par la suite que d'aller jeter le corps sans vie dans la ravine en pleine nuit pour égarer les soupçons. Il sera d'ailleurs possible de retrouver quelques éléments de son harnachement ainsi que sa capuche quelques mètres plus loin dans la même ravine... Mais après tout, quel intérêt les joueurs pourraient-ils avoir à interférer dans les affaires des villageois ?

Un personnage particulièrement observateur pourra remarquer que la végétation n'a pas souffert autant qu'elle aurait dû, étant donné la violence de la tempête. Certes, les arbres sont ballottés par le vent, mais à bien les observer, ils ne semblent pas aussi malmenés que ne le sont les endroits dégagés. Un peu comme si le vent essayait de les ménager. Et pour cause : Asashash n'a rien à reprocher aux arbres.

Pour les villageois il ne fait aucun doute que c'est le vent qui est à l'origine de ces malheurs. Mais un pareil vent qui ne s'arrête jamais, et qui de plus n'amène ni les nuages ni la pluie, cela ne s'est jamais vu. Il n'en faudra pas plus pour que tout le monde s'accorde à penser que des forces surnaturelles sont à l'œuvre.

Pour les joueurs une chose est néanmoins certaine : ils sont prisonniers du village. Tant que l'ouragan soufflera, ils ne pourront reprendre la route sans risquer leur vie. Et malheureusement ça n'a toujours pas l'air de vouloir s'arrêter.

La maison aux quatre vents

Les joueurs auront certainement la curiosité de visiter la maison du mage. Pour s'y rendre, il faudra braver les assauts du vent et monter un sentier escarpé dans la rocaille.

Comme partout, le vent souffle avec furie tout autour de la mesure, mais curieusement la maison elle-même semble épargnée par la tempête. Elle semble prise dans une gangue de tranquillité, comme si le vent ne faisait que l'entourer sans jamais la toucher. Ainsi par exemple, les volets et la porte pourtant grands ouverts ne claquent-ils pas.

La quinzaine de villageois qui ont visité la maison ne se sont pas donnés la peine de masquer leur passage et l'intérieur est sens dessus-dessous. Le sol est jonché de draps et de tissus déchirés, de mobiliers renversés et de papiers épars. Avec un peu d'abnégation il sera d'ailleurs possible de rassembler des feuillets sur le sol pour reconstituer des ouvrages de magie extrêmement rares. Dans une pièce qui devait servir de laboratoire il conviendra de faire attention en marchant pour ne pas déraiser sur les liquides divers qui recouvrent le sol et

pour ne pas se faire mal en tombant ou en marchant sur les débris de verre et les tessons de bocaux.

Les découvertes que pourront faire les personnages ici sont assez rares, la moindre pièce d'or a déjà été trouvée, et seuls restent les objets qui n'ont pas trouvé preneur. Quelques statues raffinées trouvées trop laides ou pas assez dorées par les villageois rustres ou quelques vêtements peu utiles et pas assez ostensiblement riches. Mais outre les richesses commerciales, les joueurs auront l'opportunité de découvrir un trésor inestimable (cf. encadré). L'absence d'objets de valeur contrairement à ce qu'on pouvait attendre des récits des villageois sur le train de vie du magicien pourront intriguer les joueurs.

Les PJ's remarqueront-ils cet étrange gant à huit doigts qui traîne sur le sol du laboratoire ? Un signe incontestable de lien au chaos, mais certainement un objet bien utilitaire. Peut-être les villageois ne l'auraient-ils pas dédaigné s'ils avaient su les avantages de ce gant auquel Alekan a adjoint un Dhzutine (cf. p.155 des règles). Afin de se permettre de porter son gant n'importe où sans risquer d'effrayer quiconque, Alekan a rendu At'Kal'Laab invisible.

Lié éternellement à l'objet, le démon ne tient ni à rester dans ces montagnes perdues ni à être brûlé avec son maître. Il attendra quelques temps pour étudier les visiteurs.

S'il lui semble qu'ils sont dignes de confiance (suffisamment ouverts d'esprit) il n'hésitera pas à se manifester à eux par la voix et en agitant les trois doigts du gant auquel il est attaché. Les joueurs pourront s'adjoindre les services de l'objet démon s'ils parviennent à l'amadouer.

Sachant que ce dernier a pour besoin de caresser le sein nu d'une femme chaque jour pendant une dizaine de minutes.

VENT DE REVOLTE

Les joueurs pourraient décider de fouiller les maisons du village. Ils y trouveront facilement ce qu'ils y cherchent : de l'or mais aussi de nombreux objets ayant indubitablement appartenus à Alekan.

Il est à noter néanmoins que par ce mauvais temps, les gens sont rarement en dehors de leur habitation. Il va donc falloir jouer serré ou s'imposer pour pénétrer dans leurs masures.

Les villageois savent qu'ils ne font pas le poids contre des gens armés, et seul un jeune bravache continuera à tenir tête à un spadassin, les autres fléchiront rapidement devant une force ostensible. Ils prendront alors un air mauvais mais résigné, attendant d'être en groupe suffisamment nombreux pour régler leur compte à ces envahisseurs.

Ce que le vent nous amène

Dans l'après-midi (n'hésitez pas à reculer ce moment si cela vous arrange), trois hommes arrivent péniblement au village, harassés par une trop longue marche sous la tempête.

Visiblement, il s'agit d'un individu de haut rang escorté par deux hommes d'arme.

Matatian est un ami de vingt ans d'Alekan. L'ayant remplacé auprès du roi après son départ il est venu chercher conseil auprès de son ami concernant une affaire d'État délicate. Partis de Sequaloris après les joueurs, Matatian et ses gardes du corps ont eux aussi été surpris par la tempête. Ils y ont même perdu leurs chevaux ainsi que deux hommes. Après une nuit atroce, serrés les uns contre les autres dans une anfractuosité et une matinée de marche forcée, les survivants sont enfin arrivés au village où ils trouveront refuge à l'auberge et apprendront la mort du mage. Celui-ci devait d'ailleurs être enterré dans l'heure de midi, mais les autres événements ont eu priorité. Quoique défraîchi, le visiteur est richement vêtu.

Certains reconnaîtront Matatian pour être déjà venus deux fois voir le mage. De fait, il sera consciencieusement évité par la plupart des villageois. L'aubergiste par contre sera ravi de pouvoir faire un substantiel bénéfice en cette fin de saison.

Matatian est un quadragénaire grisonnant au faux air de doux. Il a l'habitude de prendre des décisions et d'être obéi, son ton courtois mais ferme ne laisse aucun doute sur son autorité. Il porte une vêtue pourpre de bonne étoffe et arbore les attributs du pouvoir local. Il se fera d'ailleurs présenter comme premier conseiller du roi. C'est un interlocuteur privilégié pour se faire une idée du passé d'Alekan... Pour peu qu'on ait l'air suffisamment éduqué ; car pour Matatian l'origine sociale a moins d'importance que l'éducation, lui-même étant fils de boulanger.

Malgré la fatigue il prendra les choses en main dès son arrivée et de par son autorité naturelle il sera obéi. En homme avisé, il sait aussi écouter les gens pour prendre ses décisions. La

position particulière des joueurs, ni juge ni partie en fera des éléments privilégiés. Matatian pourrait souhaiter leur collaboration pour mener des enquêtes discrètes.

En apprenant la mort de son ami, Matatian commencera par interroger isolément tous les villageois, ainsi que les voyageurs. Une bonne occasion pour les engager discrètement.

S'il découvre le pillage dont la maison de son ami a été l'objet, Matatian pensera immédiatement à un crime crapuleux et ordonnera une enquête. En cas de conflit ouvert, il évaluera la situation, certain de son bon droit, Matatian n'hésitera pas à faire montre de force en faisant exécuter l'un ou l'autre des villageois.

La mise en terre mise en l'air

Pour raison d'hygiène et par respect pour le défunt Matatian souhaitera qu'on n'attende pas pour enterrer le cadavre, et ce malgré la tempête. Cela donnera certainement lieu à une scène tragi-comique où les villageois tenteront de se tenir dignement autour du trou malgré leur peu d'intérêt pour le mort qu'ils ont pillé et les bourrasques qui semblent encore redoubler de force et leur projette la terre au visage.

De fait, Asashash ne laissera pas mettre son ami en terre et déploiera toute sa puissance pour enlever le corps au milieu d'une immense tornade. Un excellent moment pour entendre les voix du vent s'élever en plaintes et en protestations.

Celui qui fait taire le vent

Mais les visites ne sont pas terminées. Un autre individu, venant rendre visite à Alekan a été retardé par le vent. Le grand sorcier Kaar'Mendart venait en effet mesurer l'étendue de son pouvoir avec celui de ce célèbre rival. En arrivant depuis le sud Tarkeshi il a été piégé par le vent bien avant le col de Jhakoria. Il a tout de suite pensé qu'il s'agissait d'une défense d'Alekan. Protégé par une trentaine de gnomes il a néanmoins continué son chemin péniblement mais sans trop de soucis ou de danger.

Les villageois auront la surprise de voir débarquer en fanfare cet étrange personnage planté au centre du village et vociférant " C'est tout ce dont tu es capable Alekan ? J'ai fait tout ce chemin pour te vaincre, ne me déçois pas. Sors de ta tanière que je te montre ma puissance ! " Sur son passage la terre semble comme vivante, et parfois on observe un mur de terre se dresser puis retomber à quelques pas de lui.

Ses gnomes veillent à contrer les sylphes excitées par Asashash depuis plusieurs jours maintenant.

Kaar'Mendart est un sorcier très puissant. Vantard et fanfaron de nature, il a tendance à l'exagération, au spectaculaire et à l'extraversion. Mais ses capacités extraordinaires effacent ses travers aux yeux du simple mortel qui n'y voit qu'une marque de puissance et boit avidement ses paroles. Kaar'Mendart est un joyeux drille au rire facile. Lunatique il peut rapidement passer à la colère s'il est contrarié.

Il faudra quelques temps avant de convaincre Kaar'Mendart de la mort d'Alekan. Ce qui le décevra beaucoup. Après tout, il vient de faire un long chemin depuis l'Ilmiora pour cet affrontement. Cependant il comprendra rapidement qu'il y a ici un autre moyen de gagner en renommée en terrassant ce vent que tous ici ont appris à craindre. Sans la présence d'un émissaire royal en ces lieux le combat n'aurait pas valu d'être mené car l'histoire en aurait été mal relayée. Mais avec Matatian ici c'est la gloire assurée.

Élémentaliste confirmé il est conscient que derrière ce vent constant se cache un élémentaire particulièrement puissant. Pour lui il est évident que ces malheurs que les villageois lui racontent sont le fait de cet élémentaire et il se vante de pouvoir les en débarrasser. Il fera monter les enchères de tous les côtés avant d'accepter de se mettre à la tâche, sachant qu'il a de toute façon l'intention de mener le combat pour sa renommée.

Afin que son combat prenne une aura encore plus spectaculaire il affirme que c'est Lassa elle-même qui est à l'origine de ces turbulences, et peut-être finit-il par y croire vraiment. Partant en croisade contre le vent il demandera l'assistance de quelques personnes qui joueront le rôle d'appâts. Adjointes d'un gnome chacune, ces personnes devront parcourir la lande balayée par la tempête pour attirer les sylphes. Un gnome n'est souvent pas suffisant pour contrer les attaques des sylphes, aussi le travail est-il fatigant et périlleux.

Soudain, un tourbillon se forme. Asashash dérangé par la présence des gnomes vient voir lui-même de quoi il en retourne. Le malheureux appât a bien du mal à résister aux assauts répétés des sylphes et d'Asashash lui-même.

Il se sent levé de terre et ressent distinctement la présence d'une entité malveillante à ses côtés. C'est à ce moment que Kaar'Mendart, qui s'est adjoint les services de Grome pour un prix exorbitant, intervient et terrasse l'élémentaire de vent. À cheval sur un immense taureau de pierre il arrive rapidement sur les lieux où il éructe des incantations. Des murs de terre et de pierre se dressent partout autour de la colonne de vent qui tente de s'enfuir en dispersant les roches. Mais Grome est trop puissant pour Asashash et bientôt le tourbillon est enfermé dans une prison de pierre qui se referme et s'enfouit dans le sol. Le calme revient alors sur la plaine.

Le sorcier sera bien entendu acclamé, remercié, et rémunéré. On lui proposera certainement de venir à la cour recevoir les honneurs (peut-être est-ce là un habile subterfuge pour contrôler, voire assassiner ce qui semble s'avérer un dangereux chaotique ; en témoigne son fantasque comportement). Le sorcier acceptera tout avec force vantardise et se fera appeler "Celui qui fait taire le vent" ou encore "Le tueur de Lassa". Les joueurs pourraient bien encore entendre parler de lui de loin en loin pendant quelques temps jusqu'au jour où Lassa fatiguée de ces rodomontades aura décidé d'y mettre un terme au cours d'une mise à mort aussi rapide que spectaculaire.

Kaar'Mendart a en outre la possibilité de savoir qui a tué Alekan, un gnome ayant effectivement assisté à la scène. Mais quelle importance ? Il ne s'en ouvrira aux joueurs que s'il les a en estime et qu'il les sent intéressés. Ou plus certainement s'il y trouve encore un moyen de se vanter de ses capacités.

Comme une bougie dans le vent

Imr'An'At'Taal, le démon de désir d'Alekan a été lié à une bague ornée d'une pierre de lune. Tout comme At'Kaal'Laab elle a préféré jouer profil bas dans cette situation de crise, attendant de voir ce qui se passait avant de se manifester.

La bague démon a été volée lors du sac de la maison d'Alekan. Elle a été offerte par un homme du village à sa jeune épouse. Peut-être le démon sera-t-il apparu au jeune couple effrayé ? Ou bien aura-t-il attendu leur endormissement pour s'enfuir et contacter d'autres personnes plus à même de l'intéresser. Les joueurs ou Kaar'Mendart semblent des cibles privilégiées. À l'issue d'une discussion où elle aura testé l'ouverture d'esprit des joueurs elle pourrait bien leur révéler sa nature démoniaque et leur proposer un marché, leur indiquant par là même le lieu où trouver la bague.

Imr'An'At'Taal se présente sous la forme d'une femme d'une grande beauté et parée d'habits luxueux mettant parfaitement ses formes en valeur. Particulièrement indépendante et égoïste elle a pour désir de se promener seule et en toute liberté sur ce plan durant toute une journée qu'elle choisira elle-même une fois par an. Naturellement, elle ne révélera pas ses penchants pervers qui la forcent à commettre nombre d'exactions pendant cette journée de liberté. Un personnage normalement constitué serait choqué d'apprendre que son démon profite de ses instants de liberté pour séduire nombre d'hommes, de femmes, et d'enfants dans toutes les couches de la société, les torturer, en manger des morceaux et les abandonner généralement encore vivants. Rien de tel pour ternir la réputation d'un joueur.

Alekan qui décidément n'était pas si altruiste que cela avait négocié avec la belle deux journées par an en échange de quoi elle s'engageait à ne jamais commettre d'exactions dans un certain nombre de villes qu'il choisirait.

Certaines personnes dans le village seront à même de reconnaître cette belle femme comme étant la mystérieuse amie d'Alekan. La jeune dame semblait en effet accorder beaucoup d'attention au mage. Et pour cause, elle lui servait à la fois de garçon de course et de compagne.

BON VENT (RECOMMANDATIONS ET RECOMPENSES)

Le présent scénario a été écrit dans l'intention de produire une atmosphère de huis clos particulièrement sombre et pesante. Il convient pour bien rendre cette ambiance de bien insister sur le bruit constant du vent à l'extérieur, le froid que cela implique, le sentiment de relative sécurité que toute maison ou tout abris produit, la difficulté d'agir à terrain découvert

ainsi que sur le climat de tension entre les divers protagonistes; tension sans cesse grimpante à l'arrivée de tout nouveau visiteur.

L'histoire peut se dérouler de bien des manières suivant les actions des joueurs. Ils peuvent bien sûr prendre le pire parti, celui d'attendre que le vent tombe de lui-même. En spectateurs des événements ils n'auront alors que la relative satisfaction de voir les autres s'activer et d'en avoir des échos. Les joueurs auraient néanmoins tout intérêt à prendre part aux événements, car paradoxalement, bien qu'ils soient perdus loin de toute civilisation, les récompenses sont ici fort nombreuses.

Les joueurs pourraient ainsi se sentir proches des villageois et gagner tant sur le point humain que pécuniairement.

Après tout, après leur larcin les villageois sont riches et peuvent payer des mercenaires pour les débarrasser de gêneurs. Il est aussi possible que l'un ou l'autre des villageois décide d'accompagner les joueurs à la fin de l'aventure.

En aidant convenablement l'esprit du vent, un joueur s'attirera son amitié et pourra se voir adjoindre quelques sylphes en cours d'aventure. Des aides qui lui seront peut-être confiées à vie à la fin de l'histoire. Le fait d'aider un conseiller royal, outre une richesse pécuniaire envisageable, donnera de sérieux appuis pour la suite, et certainement des pistes pour de futures aventures.

En aidant Kaar'Mendart, les joueurs pourront peut-être associer leur nom à celui de l'illustre sorcier dans cette grande victoire contre Lassa. Ils pourront aussi peut-être prétendre à escorter l'individu en profitant tant de sa gloire que de ses futures aventures, voire même y gagner un gnome ou deux si vraiment ils ont su s'illustrer aux yeux du fantasque sorcier. Ils pourraient bien aussi s'être attirés les inimitiés de Lassa...

En dehors de tout cela il ne faut pas oublier les quelques objets magiques qu'il sera possible de glaner de-ci de-là.