

Déodands

Dans cette épopée riche en événements aventureux et épiques, les aigrefins qui forment votre humble auditoire vont se retrouver confrontés à des déodands, des imposteurs, des fantômes, des archimages, des démons et même à un culte impie. Mais gageons qu'ils seront en mesure de s'en sortir, dignes dilettantes opportunistes qu'ils sont.

~~~

## Lieux notables et dignes d'intérêt

### L'auberge de l'Arche éprouvée

Une large bâtisse aux tours âgées et rongées par les années et le lierre. Vue depuis le ciel, l'auberge dessine un H majuscule. L'aile ouest tombe en ruine et seul le rez-de-chaussée en est encore usité, principalement pour les montures et l'entretien de leurs fers. L'entrée, large et entretenue, se trouve au centre de la bâtisse. Sa porte, peinte en rouge vermillon et décorée de gravures représentant des faciès grimaçants, reste ouverte jusqu'à la tombée de la nuit. Les fenêtres, situées à ce niveau, sont soit trop petites pour y laisser passer un homme, soit protégées par de lourdes grilles d'acier. L'hôtellerie, agencée sur les trois étages de l'ouest, reste passablement bien préservée, malgré les souillures des volatiles nichés sous les tuiles et sur les gargouilles. Des vitraux colorés, des volets rouge sombre et de hautes cheminées minces et fragiles parent les étages supérieurs.

La grande salle, située au bout d'un sombre mais spacieux couloir d'entrée, est carrelée de noir et de blanc. Imprégnée de l'odeur des dernières cuissons riches en aulx, cette pièce est pourvue de plusieurs tables massives et d'un long comptoir de marbre blanc planté entre deux larges escaliers de pierre usés. Sous celui de droite, une porte débouche sur une arrière-cour faisant office de potager et d'enclos à volailles.

Si les personnages aspirent à passer la nuit à l'auberge, **Brugon** leur proposera de s'installer dans l'aile droite. Les chambres y sont pourvues en édredons confortables et de

larges baquets peuvent être remplis d'eau chaude et savonneuse. De plus, les **deux filles de l'aubergiste**, innocentes et ravissantes, ne jouent pas en défaveur de la réputation de l'auberge. Mais si plusieurs prétendants se pressent à leur porte, le père veille au grain. Seul **un archimage, Adeptibin le Persévérant**, habitué à faire étape à l'Arche, a retenu son attention, non sans quelques cadeaux bien pensés.

### **Brugon**, aubergiste

" Mon vin est aussi raffiné que son prix est modeste "

Rustre mais bonhomme, il aime écouter les histoires des voyageurs tout en gardant un oeil sur les malandrins décidés à dévergondner ses filles.

Persuasion (Direct) 6, Rebuffade (Obtus) 5, Attaque (Férocité) 3, Défense (Esquive) 5, Pédanterie 2, Jeu 3, Etiquette 3, Intendance 7, Artisanat 3, Dissimulation 3, Perception 3, Santé 6

### **Anice et Silbine**, sœurs jumelles et filles de l'aubergiste

" Quel ennui cette vie ! Amusez-nous un peu, charmant voyageur "

Autant l'aubergiste reste fidèle aux canons de son métier, autant ses filles sont avenantes. Pour l'instant elles servent les clients, mais plusieurs prétendants, dont l'archimage Adeptibin, ne sauraient tolérer que des voyageurs posent leurs mains crasseuses sur ces adorables créatures.

Persuasion (Charme) 4, Rebuffade (Candide) 4, Attaque (Astuce) 3, Défense (Aplomb) 3, Commérage 4, Séduction 5, Dissimulation 2, Furtivité 4, Perception 3, Santé 4

A l'extérieur de l'auberge, **une roulotte** décorée de couleurs vives, rehaussée de motifs dorés et surchargée de colifichets briguebalants est stationnée sur le côté de la route, à quelques pas de la grande porte de l'établissement. Les mermelants qui y sont attelés ne manqueront pas de se plaindre de leur condition et de l'inefficacité pathologique de leur maître, **Chamban**.

Sur la roulotte, une large pancarte annonce l'activité de ses

propriétaires **"Pourvoyeur en déodandes cruels et redoutables"**. En effet, plusieurs cages amassées à l'orée d'un petit bois d'épicéas témoignent des récentes prises de ces chasseurs. Plusieurs déodandes y sont enchaînés et leurs yeux de prédateur laissent présager leur férocité. Il est tout de même concevable qu'ils tentent d'influencer les voyageurs crédules en vue d'une éventuelle libération. Mais **Shezul, un colosse au visage de marbre** (littéralement) et armé d'une double hache, veille sur ces trophées. Aussi, celui-ci étant muet et totalement impassible, il ne faut pas espérer en apprendre beaucoup sur ses activités. Néanmoins, sur un panneau d'ardoise pendu à la porte de la roulotte, les voyageurs pourront lire l'annonce suivante : **"Offre récompense conséquente pour tout déodande vivant, le plus abominable et le plus effrayant possible. Se renseigner auprès de Chamban l'Amical"**.

De même, les personnages remarqueront dans la partie de délabrée qui abrite deux gros cochons, **un superbe étalon** à la robe grise et à la crinière de jais. Débarrassé de sa selle, il attend patiemment son cavalier mais ne semble pas attaché. (Il s'agit de la monture de **Lopunio**, un espion de la Légion Verte actuellement sur les traces d'adorateurs de démons qui auraient quitté Kaiin, voir plus loin).

~~~

Les voyageurs de l'auberge

Agunate

" Je ne suis pas ici pour bavarder "

Ce bûcheron est tout à fait capable de s'investir dans la chasse aux déodandes, pour peu qu'on parvienne à le motiver. Bourru, renfrogné et doté d'une pilosité quasi simiesque, Agunate est peu loquace tant qu'il n'a pas eu son comptant de bière.

Persuasion (Direct) 6, Rebuffade (Obtus) 8, Attaque (Force) 12, Défense (Parade) 6, Athlétisme 8, Artisanat 3, Perception 3, Survie 8, Pistage 4, Sang Froid 8, Santé 10

Simponin le Charmeur

" Regroupez-vous et permettez-moi d'interpréter ma plus récente composition "

Ce joueur de luth courtisan et chapardeur pourrait s'intéresser de près aux biens précieux des voyageurs. Chaussé de ses hautes bottes de velours orange et drapé dans sa somptueuse cape gris argent, ce jeune bellâtre, quelque peu maigrichon, sait s'accaparer l'attention d'autrui.

Persuasion (Charmeur) 10, Rebuffade (Vétilleux) 8,

Attaque (Astuce) 6, Défense (Esquive) 8, Athlétisme 2, Jeu 6, Pédanterie 4, Furtivité 5, Doigts Agiles 8, Séduction 10, Perception 3, Survie 5, Santé 6

Cabenian l'Insondable

" Ne me forcez pas, je ne peux parler !!! "

Il s'agit d'un **adepte démonologue qui apparaîtra déguisé en pèlerin de l'Omniscience Muette**, des érudits dont le savoir est si grand qu'ils ne peuvent se permettre de parler de peur de laisser s'échapper de leur bouche des secrets irrévélables. Il porte, comme l'impose l'ordre auquel il feint appartenir, une lourde robe pourpre et une grande écharpe sombre, brodée de lettres plus sombres encore, qu'il enroule jusqu'à son nez. **Les aventuriers surprendront peut-être ses conversations avec Chamban.**

Persuasion (Comminatoire) 10 / (Abstrus) 3, Rebuffade (Contrariant) 9, Attaque (Cautèle) 5, Défense (Vexation) 8, Athlétisme 2, Pédanterie 5, Imposture 7, Furtivité 4, Dissimulation 5, Perception 3, Survie 1, Santé 5, Magie (Retors) 3

Chamban

" Livrez-moi vos prises vivantes et je doublerai votre récompense "

Chamban est un homme grand, le visage anguleux et plaqué de longs cheveux sombres peu soignés. Il porte des habits qui furent sans nul doute riches et élégants, garnis de flots et de lacets dorés. Un large chapeau aux plumes brisées ballote mollement au rythme de ses pas.

Persuasion (Direct) 14, Rebuffade (Sagace) 10, Attaque (Astuce) 4, Défense (Vexation) 6, Athlétisme 2, Intendance 3, Perception 3, Pistage 4, Sang Froid 8, Santé 5, Magie 12

Quelques sorts :

L'Affaiblissement de la Volition de Javane DE p102

Le Charme de Dissolution DE p103

L'Illusion des Vils Arthropodes DE p105

Appel de Frit DDE p30 (généralement stocké dans un crâne)

La Malédiction de Lox DDE p30

Shezul

Shezul étant muet, il usera probablement de sa hache et de son impressionnante stature pour imposer ses décisions.

Persuasion (Comminatoire) 8, Rebuffade (Obtus) 8,

DE et DDE : Les maîtres de jeu avertis auront reconnu les anagrammes respectifs de Dying Earth, la vieille terre (DE) et Démons of the Dying Earth (DDE), livres ô combien indispensables pour appréhender dans toute sa splendeur la qualité aventureuse de cet épisode de niveau Cugel.

Attaque (Férocité) 14, Défense (Aplomb) 10, Athlétisme 5, Perception 5, Pistage 4, Conduite 4, Sang Froid 8, Santé 12, Magie 3 (Résistance seulement)

Lopunio l'Opulent

“L’usage de la magie n’est pas affaire sans conséquences, méfiez-vous et préservez votre énergie à des fins moins hasardeuses !”

Cet excentrique voyageur aux habits raffinés porte à la ceinture une admirable rapière à la garde délicate. Malgré ses grands airs, il reste particulièrement modeste et peu enclin à festoyer sans limites. **Espion de Vadaran le Juste**, Lopunio sait que les finances de la Légion Verte ne peuvent être dilapidées dans les excès. **Ceci pourrait trahir sa véritable identité auprès de personnages observateurs.**

Persuasion (Direct) 12 / (Charmeur) 4, Rebuffade (Circonspect) 8, Attaque (Force) 12 / (Finesse) 5, Défense (Parade) 10, Athlétisme 6, Pédanterie 4, Imposture 5, Etiquette 3, Furtivité 4, Perception 3, Pistage 4, Survie 4, Sang Froid 3, Santé 6, Magie (Vigoureux) 7

Sorts connus :

La Lame Vertueuse de Motholam, DDE p37

Le Manteau Equitable de Simbilis, DDE p36

L'Enchantement de la Figure d'Autrui, DE p104

~~~

## La chasse aux déodandes

### Les Piliers aux déodandes

Un large domaine au cœur de la forêt est réputé hanté et infesté de déodandes sanguinaires, même si les bûcherons admettent volontiers que ces légendes sont surtout faites pour effrayer les enfants. Néanmoins, ces terres furent témoin d'une grande civilisation car de hauts et massifs piliers de marbre blanc émergent aujourd'hui encore des ronces et des fougères qui tapissent le sol. **Plusieurs de ces buissons épineux, à l'ombre des gigantesques colonnes, hébergent quelque vile créature la journée.** Sous les rayons du soleil, les chasseurs ont toutes les chances de réussir pour peu qu'ils soient suffisamment discrets et évitent de réveiller les autres habitants des piliers. Mais quelques **Hommes Twk habitent dans ces ruines** et profiteront peut-être de l'opportunité pour marchander leur aide ou un droit de passage.

## L'esprit voyageur de Shabaz Zalum

Il y a de cela quelques centaines d'années, Shabaz Zalum était un filou qui s'amusait à dérober les honnêtes marchands de la région. Malheureusement pour lui, l'archimage qu'il prit pour un revendeur d'objets précieux n'apprécia ni sa méprise ni sa tentative d'alléger sa collection d'artefacts. Il offrit au brigand une vie éternelle sous la forme d'un fantôme phosphorescent dont les yeux sans pupille distordraient la réalité afin qu'il **confonde toute personne pour un négociateur fortuné** ou un transporteur de trésors.

Shabaz Zalum devrait rencontrer les personnages. Plutôt amical, **il les saluera comme de nobles négociants**, s'enquérant des marchandises qu'ils transportent et n'omettra pas de préciser que le grand marché se trouve plus au nord, à l'ancien temple et que les étalages y sont particulièrement somptueux et peu gardés. Victime de sa malédiction, Shabaz ne peut appréhender la réalité et voir qu'une assemblée démoniaque s'apprête à célébrer son orgie.

### Shabaz Zalum

" Permettez-moi d'être cavalier... Quelles sont ces marchandises que vous charroyez si fièrement ? "

Persuasion (Charmeur) 8, Rebuffade (Vétilleux) 5, Attaque (Astuce) 4, Défense (Intuition) 5, Pédanterie 6, Etiquette 3, Furtivité 4, Perception 3, Santé 6\*

\*réduit à l'état d'ectoplasme vaporeux, Shabaz ne peut être blessé que par une arme teintée de magie.

## L'ancien temple du Cornu

Au cœur de la forêt située le long de la route qui croise la rivière Scaum, se dressent **les vestiges d'un ancien temple** dédié à quelques divinités plus anciennes encore. Les toitures, depuis longtemps effondrées, ont laissé la place à quelques branches basses mais la plupart des ruines s'étendent à ciel ouvert. Les fondations de ce qui était jadis un temple renommé dessinent une large étoile à huit branches, chacune d'elles se terminant par un cercle de plusieurs mètres de diamètre. Récemment, plusieurs individus se sont chargés de défricher cette esplanade et d'y peindre de grands signes abstraits sur ces pierres d'un autre temps. De hauts braseros sont prêts à être allumés et de nombreux monticules ont été créés comme autant de totems capables de concentrer les énergies démoniaques.

Si les personnages arrivent jusqu'à ces ruines grâce aux indications de Shabaz Zalum, **ils seront pourchassés**

jusqu'à être suffisamment éloignés ou capturés pour un inopportun mais fort probable sacrifice.

Lorsque (ou si) les PJ retournent à l'auberge, la roulotte aura disparue et un archimage plutôt acariâtre risque de les attendre... (voir plus bas)

## Démons Mineurs et adeptes du culte de la Sorcière

Deux Dassara, des humanoïdes à tête de chèvre, DDE p18, se joindront à la messe noire. Pour les humains, l'incantation devrait regrouper une petite dizaine de danseurs frénétiques.

## Adeptes du culte de la Sorcière

" Vous n'êtes pas les bienvenus en ces lieux "

Comme l'impose le rituel d'incantation, toge et capuche noire formeront le costume d'apparat de ces serviteurs zélés.

Persuasion (Comminatoire) 8, Rebuffade (Obtus) 5, Attaque (Férocité) 5, Défense (Esquive) 5, Pédanterie 6, Etiquette 3, Dissimulation 3, Furtivité 4, Perception 3, Santé 4

~~~

Actions et destins des multiples protagonistes.

Lorsque les PJ arrivent à l'auberge, après plusieurs jours d'un voyage exténuant, les différents individus décrits plus haut sont déjà installés, sauf pour Cabenian l'Insondable, qui pourrait arriver quelques heures après les personnages.

Le faux adepte de l'Omniscience Muette devrait rapidement rencontrer Chamban, le propriétaire de la roulotte. Ces deux individus peu recommandables sont ici pour de sombres desseins. Adeptes du **culte de la Sorcière** (DDE p49) et fervents défenseurs de la secte de Changa, ils s'apprêtent, avec d'autres serviteurs démonologistes, à **invoker un démon dévoreur de mages, l'effrayant Tevratash** de la page 103 de DDE. Leur but est simple et ne cherche qu'à amener effroi et dévastation. Mais pour le mener à bien et garder le contrôle de la créature qu'ils cherchent à faire apparaître sur la Vieille Terre, ils ont besoin d'êtres vivants à sacrifier. Aussi, dans un premier temps et à défaut d'autre chose, de robustes déodandes devraient convenir. Mais lorsqu'ils vont rencontrer les exquises filles de l'aubergiste, **ils vont décider d'en enlever au moins une et de faire porter le chapeau aux personnages** qui n'auront sans nul doute pas

pu s'empêcher de tenter de les courtiser vigoureusement. Entre-temps, les aventuriers seront peut-être partis à la chasse aux déodandes où ils rencontreront Shabaz Zalum, qui les poussera probablement jusqu'au temple du Cornu. Ce qui risque d'arriver une fois tout cela accompli, ce n'est rien d'autre que la visite de l'archimage Adeptibin le Persévérant qui tentera tout pour retrouver ses muses et accusera les personnages de les avoir enlevées. Adeptibin a lié un Sandestin, Wolodin, une sorte de crapaud rose de la taille d'une chèvre, campé sur deux longues jambes. Après avoir sommé celui-ci de suivre les personnages jusqu'à ce qu'ils rattrapent les deux filles, il apparaîtra enfin lorsque le Sandestin lui aura précisé où celles-ci se trouvent. Tout cela alors que se déroule devant les yeux ébahis des protagonistes la messe noire des adeptes du culte de la Sorcière.

~~~

## Conclure !

S'ensuit sans nul doute l'invocation du démon Tevratash qui devrait s'en prendre à l'archimage Adeptibin et l'arrivée tonitruante de l'espion de la Légion Verte (vêtu pour cette apparition de son costume "d'inquisiteur"), permettant peut-être aux valeureux héros de cette aventure de s'enfuir sans plus d'explication.

## Adeptibin le Persévérant

" Je corrigerai sévèrement ceux qui n'adhéreront pas à mes convictions "

Persuasion (Volubile) 12, Rebuffade (Vétilleux) 10, Attaque (Cautèle) 6, Défense (Vexation) 9, Athlétisme 3, Intendance 5, Commérage 5, Dissimulation 3, Doigts Agiles 2, Etiquette 5, Evaluation 4, Perception 3, Jeu 4, Sang Froid 3, Pédanterie 6, Séduction 8, Santé 5, Magie (Audacieux) 18

Sorts connus

La Libération de la Distorsion DE p105

L'Entre-temps Interminable DE p105

Le Sort de l'Alimentation Inlassable DE p107

La Sphère Omnipotente DE p107

L'Enchantement de la Jeunesse Renouvelé DE p109

Relocalisation DE p109

Sandestin : Wolodin, 6 points d'intendure