

MAUVAISE MÉMOIRE



Scénario : Szass
Le Donjon du Dragon

Ce scénario de niveau 4/5 peut aussi être joué en solo avec un PJ magicien, ou avec un groupe de magiciens, mais convient tout autant à un groupe d'aventuriers classique. Le(s) magicien(s) est un élève de l'Académie Tolérée de Magie, en première ou deuxième année (si vous le préférez, il peut ne pas y être affilié). Les autres PJ l'accompagneront en tant que serviteurs ou suivants mais devront se faire passer pour des magiciens de préférence.

L'HISTOIRE

Xorack, Yednael et Zuldur sont en dernière année d'apprentissage à l'Académie Tolérée de Magie.

Ils sont de surcroît de très bons amis et les meilleurs élèves de leur promotion, ce que leur répète sans cesse leur vieux professeur Aldequin.

En fin d'année, tous les élèves s'attendent aux terribles concours éliminatoires où seul le meilleur sera récompensé. D'après les dires des professeurs, ce serait un grimoire de sorts très envié. Une aubaine pour chacun des candidats.

A mesure que l'année s'écoula, des tensions naturelles apparurent entre les élèves et cela n'épargna pas nos trois amis. Chacun eut tôt fait d'éviter les autres, soit pour étudier sans relâche ou alors pour comploter sur l'échec de leurs rivaux.

C'est Xorack qui, le premier, eut l'idée de parvenir à trouver un moyen d'effacer la mémoire de Yednael le jour des épreuves. Depuis toujours, c'est le seul qui arrive à égaler son niveau et il pense fortement l'éliminer grâce à un tel sort. Il se lança alors dans des expériences secrètes, en quête de cet enchantement. Ses recherches le menèrent à découvrir l'existence d'un végétal étonnant, l'obliviax, plus communément appelé la mousse mémoire, et qui se nourrit des pensées de sa victime. Il s'en procura rapidement et commença ses expériences en prenant certaines précautions de manipulation. Après de nombreuses tentatives, il parvint presque à trouver la solution. Cependant, la fatigue accumulée, il fit une erreur de concentration et l'obliviax lui déroba sa mémoire ainsi que les sorts qu'il avait appris le matin

même. La mousse s'en servit aussitôt pour l'attaquer et lança les sorts au hasard sur Xorack. Une boule de feu incontrôlée explosa dans le laboratoire, tuant le mage sur le coup et manquant de consumer l'obliviax dans les flammes. De nombreux livres et parchemins prirent également feu, ne laissant que peu de chance aux futurs enquêteurs de trouver un indice sur ses expériences.

Des collègues ont entendu le bruit provenant du laboratoire et une enquête fut ouverte le matin même, mais sans succès. Aucun élève n'a vu quoique ce soit et tout le monde s'échinait à dévoiler de fausses rumeurs, voyant en cette occasion, une manière de fomenter des complots à l'encontre de tout un chacun.

De son côté, Zuldur soupçonna un attentat de la part de Yednael et finit par l'accuser. Son manque de preuve le frustra et il se mit à en fabriquer de toute pièce afin d'incriminer son dernier rival. Si on apprenait la culpabilité de Yednael, il serait aussitôt renvoyé de l'académie ou mis en prison, et ne pourrait donc pas participer au concours. Ainsi, Zuldur serait à coup sûr le lauréat de l'épreuve. Mais si ses magouilles venaient à être découvertes, la situation pourrait bien se renverser, et aucun doute qu'il fera tout pour l'empêcher.

C'est dans ce climat tendu et parsemé d'accusations et de doute que notre magicien est convoqué pour résoudre au plus vite cette enquête.

UNE MATINÉE SUR LES CHAPEAUX DE ROUE

Cinq heures après la mort de Xorack, Aldequin convoque le magicien dans son bureau, en envoyant un de ses disciples le chercher à son domicile, lui et ses compagnons. D'un ton, on ne peut plus sérieux, il expliquera ce qu'il attend d'eux :

« Je suis content que tu aies pu venir si vite avec tes amis. Tu es sans doute au courant des derniers événements (il explique le décès de Xorack au cas où). Nous n'avons pu trouver d'indices assez importants pour prononcer notre verdict. Il y a quelque chose qui se trame ces derniers temps. L'examen éliminatoire des dernières années ne fait qu'amplifier les rumeurs d'un assassinat. J'ai fait appel à toi car ton esprit de déduction pourrait nous aider. Il nous faut, de plus, un membre peu connu pour résoudre cette affaire, de peur d'attirer l'attention. Mes supérieurs veulent conclure à un accident mais je n'y crois pas. J'aimais bien Xorack, c'était un élève doué, tout comme tu le seras plus tard si tu continues d'apprendre. J'ai donc décidé de poursuivre officiellement l'enquête et c'est pourquoi nous devons rester discrets. Si tu obtiens des renseignements, n'en réfère qu'à moi. Les appartements de Xorack ont été mis sous scellé et nul ne peut y pénétrer sans l'accord de mes supérieurs. Si toutefois c'était nécessaire, je pourrais t'y faire entrer à leur insu. Mais seulement si cela en vaut

la peine. Je risque tout de même ma place ici !
Tes amis se feront passer pour des magiciens nouvellement recrutés que tu guideras ici même. Essayez de glaner des informations auprès des étudiants. Démêlez les bonnes rumeurs des fausses et venez me faire votre rapport. Si vous vous faites surprendre, niez tout en bloc. Je compte sur vous et tâchez de faire vite. »
Le temps ayant une part importante sur l'appétit de l'oblivieux, veillez bien à en faire le décompte.

RUMEURS DANS LES COULOIRS

En menant ses petites investigations, le mage et ses compagnons apprendront de nombreuses rumeurs sur les événements de la matinée. Interprétez les PNJ décrits plus loin pour divulguer ces renseignements et jouez-les conspirateurs afin que vos joueurs ne négligent aucun individu. N'oubliez pas que le mage est d'un cercle inférieur aux élèves qu'il interrogera et que ceux-ci peuvent très bien l'envoyer balader. Quant aux autres PJ non magiciens, ils devront user de diplomatie et de ruse pour ne pas trahir leur couverture. Voici ce qu'il sera possible d'entendre au détour des conversations. Choisissez vous-même l'ordre des indices ou lancez 1d20 :

1. Xorack était un pauvre fou et s'adonnait aux puissances occultes (faux).
2. Xorack s'était querellé avec ses amis, Yednael et Zuldur (vrai).
3. Yednael et Zuldur se sont fortement disputés après le décès de Xorack (vrai).
4. Les professeurs ont scellé la porte car un mal terrible se trouve dans les appartements de Xorack (faux).
5. Xorack avait insulté le professeur Eldiniel et c'est lui qui l'a éliminé (faux).
6. Xorack s'intéressait aux végétaux rares ces derniers temps (vrai).
7. Cela faisait deux semaines qu'on ne le voyait qu'en cours (vrai).
8. Xorack aurait noué quelques liens avec Elias, un élève de dernier cercle (vrai, mais hors sujet).
9. Un fouineur a été engagé incognito pour résoudre ce mystère (vrai).
10. C'est encore un coup de l'Empereur-Démon (faux).
11. Xorack avait une dette de jeu dans un tripot de la Chaussée du Lac (faux, il joue mais n'a pas de dette).
12. La dernière fois qu'on l'a vu, il allait à la Foire aux Enchantements (vrai).
13. Xorack était sans conteste, avec Yednael, l'un des meilleurs élèves de sa formation (vrai).
14. Une autre personne est morte dans l'explosion mais les professeurs ont étouffé ce drame (faux).
15. À la fin d'un cours, Xorack a parlé au professeur

Belfontaine (vrai).

16. Le fantôme d'un ancien magicien vient hanter de temps en temps les élèves (vrai, mais hors sujet).
17. L'épreuve finale que préparent les professeurs nécessitait quelques sacrifices humains (faux).
18. Xorack était un espion envoyé par le Pic de l'Echec (faux).
19. Le professeur Mordicantus (mal aimé des élèves) est en fait une liche et le mal vient probablement de lui (faux).
20. Relancez deux fois le dé.

Comme vous pouvez le constater, les élèves n'hésitent pas à dénoncer les professeurs qu'ils n'apprécient pas. Les nombreuses fausses pistes risquent d'égarer les PJ mais ne leur faites surtout pas ressentir qu'ils s'éloignent de l'objectif de la mission. Faites semblant de jeter des coups d'œil au scénario et entrez dans leur jeu en improvisant chaque événement. Quant aux éléments véridiques, référez-vous aux chapitres ci-dessous.

UNE FOUINE DANS LES BASQUES

Un fouineur, Londuval, a bien été engagé, deux heures après le drame. Se sentant menacé, Yednael a fait appel à ses services en se faisant passer pour le professeur Hilfonsor. Le fouineur n'y a vu que du feu et c'est avec joie qu'il exécute sa tâche. Yednael lui a demandé d'être discret et de n'en référer qu'à lui. Il espère que Londuval démantèlera les magouilles de Zuldur et son implication dans le meurtre de Xorack. Londuval risque d'être confronté aux PJ lors de leurs investigations. Cet elfe à l'allure sournoise (de son vrai nom Illanthil) se mettra de nombreuses fois en travers de leur route. Il découvrira sans doute leur activité cachée et ne les lâchera plus d'une semelle, se rendant discrètement à chaque lieu visité. Suivant le déroulement de l'enquête, il en réfèrera à Yednael et ce dernier ne manquera pas d'en savoir plus sur les PJ. Heureusement, ils recherchent également un coupable et il y a fort à parier pour qu'ils partagent leurs trouvailles. Si cela vous semble trop facile, jouez-le différemment. Londuval pourrait tout aussi bien mettre des bâtons dans les roues des PJ et leur récupérer leurs indices lâchement. Il doit préserver sa couverture mais une fois sa mission finie, il peut très bien leur causer des ennuis, appuyé par la milice. Et n'oubliez pas non plus que si les PJ s'allient à Yednael, Zuldur ne laissera pas passer les occasions de les éliminer. Heureusement pour nos enquêteurs, Londuval n'y connaît pas grand-chose en magie, voir presque rien du tout. Yednael a fait appel à lui pour ses talents de fin limier et de spécialiste des affaires mystérieuses. Il a la couverture d'une nouvelle recrue mais s'il est provoqué

en duel magique, il sera très certainement démasqué.

UNE QUERELLE FUTILE

La dispute des trois meilleurs amis du collège n'est pas passée inaperçue des autres élèves. Les ragots et quolibets ont fusé de toutes parts. C'était au mois de Findefroid lorsqu'ils décidèrent de ne plus se fréquenter. Etant les meilleurs élèves de troisième année, ils refusèrent de se partager leur savoir mutuel et chacun se replia longuement pour mener à bien ses études ou ses complots.

Trois mois plus tard, le matin du meurtre, une violente dispute a éclaté entre Zuldur et Yednael, au huitième sous-sols. Un des élèves les a surpris et pourra dévoiler au PJ ce qu'il sait :

« Cela faisait longtemps qu'on ne les avait pas vu ensemble ces deux-là. Ils étaient très en colère l'un l'autre. J'ai cru entendre que Zuldur accusait le demi-elfe du meurtre de Xorack. Mais il réfuta ses accusations, prétextant qu'il n'avait pas de preuves à lui mettre sous le nez. Alors Zuldur est parti de son côté et s'est enfermé dans ses appartements. Quant à Yednael, je ne l'ai pas revu. C'est tout ce que je sais. »

L'AMPHITHÉÂTRE

En interrogeant les professeurs, les PJ confirmeront la rumeur que Xorack s'est entretenu avec le professeur Belfontaine à la fin des cours. C'était il y a trois semaines environ. Belfontaine a écouté ses questions, qui concernaient toutes le domaine des plantes tropicales, et lui a répondu du mieux qu'il a pu. Il lui a conseillé d'emprunter un ouvrage particulier : « C'est, si je ne me trompe pas, l'excellent recueil de plantes rares d'Umberto Caplonne, "Moustiques, canicule et les plantes qui l'enc...". Oui, c'est bien celui-là. Tout de même, l'auteur aurait pu choisir un titre plus élégant. »

Le professeur ne sait rien des obliviaux, ni que Xorack recherchait des renseignements sur cette créature en particulier.

Glaner des informations auprès des professeurs ne sera pas chose aisée. Toute question mal amenée risque de provoquer des soupçons. Le mieux serait de se faire passer pour un membre de la famille de Xorack, fraîchement débarqué suite à la triste nouvelle. User de magie pour tromper un professeur est très risqué. C'est au mage d'agir en finesse et de savoir cela mieux que quiconque. Un maquillage naturel peut très bien faire l'affaire. En espérant qu'il changera d'habits également car la robe de l'école est très distinctive.

Le Marché des Merveilles

Si les joueurs se rendent à la Foire aux Enchantements pour s'enquérir d'informations utiles, il leur faudra au moins une bonne heure avant de trouver le revendeur

de Xorack. C'est Feenyii, un gnome sympathique qui tient un stand de composantes et de multitudes d'objets étranges. Cet agréable personnage les informera que Xorack recherchait de la mousse mémoire pour ses expériences scolaires. Il ne sait pas à quoi ça sert mais a pu le renseigner sur la personne qui pouvait en posséder. C'est un vieil herboriste qui se fait appeler Schroumf le Grand. Il est reconnaissable à son bonnet rouge qu'il porte sur son crâne dégarni.

Schroumf est à quelques stands de celui de Feenyii. Le trouver ne sera pas difficile. La description du personnage est pittoresque : un vieux fou au bonnet rouge, entouré de trois disciples aux bonnets blancs et vêtus de bleu.

Une multitude de personnes s'agroupent autour de son étalage contenant moult merveilles fabuleuses. Des composantes rares, les derniers sorts à la mode de Nimrod de Nump, des animaux exotiques et très rares...

Il faudra faire la queue un moment pour pouvoir l'interroger. Et si c'est un disciple qui les reçoit, ils n'apprendront pas grand-chose. Seul le Grand Schroumf pourra les renseigner. Néanmoins, l'affluence des clients ne lui laissera pas le temps de répondre et il demandera de repasser plus tard. Trois heures après, si les PJ s'accrochent à cette piste, ils apprendront que Xorack lui a bien acheté de la mousse mémoire, deux semaines auparavant. Il peut éventuellement, si l'un des joueurs en fait la demande, donner le nom scientifique. C'est un obliviaux, moussus debilitus memorum. Cela simplifiera sans aucun doute les recherches à la bibliothèque.

A LA BIBLIOTHÈQUE

Qu'ils sachent ou non ce que Xorack recherchait, les PJ peuvent tout de même se renseigner auprès d'un des bibliothécaires de l'Académie pour savoir quel bouquin il a emprunté ces derniers temps. Après avoir consulté les registres, le vieil Albert, archiviste de l'Académie, indiquera que le dernier emprunt de Xorack était le livre d'Umberto Caplonne (vous pouvez corser les recherches en rajoutant d'autres livres de botanique et d'herboristerie) :

« C'est au rayon Botanique. Normalement, on l'a en deux exemplaires. Si vous avez de la chance, l'un d'eux sera encore sur les rayons. »

En allant consulter, aucun des deux livres n'est présent. Celui qu'a emprunté Xorack n'a pas été rendu et a brûlé lors de l'explosion. L'autre a été emprunté par une élève nommée Glatietia. Albert peut dévoiler son nom mais il ne le fera pas gratuitement, ou pas du tout. Dans ce dernier cas, il faudra parvenir à le divertir et lui dérober le renseignement à son insu. Ce peut être amusant car en cas d'échec, Albert, vieux grincheux de nature, les réprimandera devant tout le monde, et les moqueries des élèves les accableront de honte. Les faits n'étant pas bien grave, il ne dérangera pas les su-

périeurs pour si peu et chassera les PJ avec un bon coup de pied aux fesses ou en leur refilant des tâches ingrates à effectuer (ménage, courses...).

UNE VISITE DE COURTOISIE

En raison des examens de fin d'année, Glatietia ne cédera pas le recueil de plantes facilement.

Les joueurs devront trouver un moyen de le récupérer. Ce peut être un cambriolage à l'heure des cours ou des repas, quand elle n'est plus dans sa chambre. Elle enferme ses affaires dans une malle sous le lit, protégée par un glyphe et/ou un sort d'alarme qui la fera rappliquer au cas où. Etant plus expérimentée que les PJ, elle n'aura aucune difficulté à leur jeter un sort d'immobilisation ou de charme.

Une bonne façon de l'approcher sans danger serait de la séduire. Glatietia est très belle et se fait constamment courtiser par les élèves. Elle n'aura que faire des poèmes ou des sérénades des aventuriers. Par contre, en interrogeant un(e) de ses camarades sur ses goûts et ses passions, ils finiront par cerner sa personnalité. C'est Golizus, qui la connaît le mieux. Il sait qu'elle affectionne très particulièrement les mandragores mais son apparence juvénile ne lui permet pas de la séduire malgré tout. Jaloux de ses rivaux, il garde son secret pour lui seul et n'en informera les PJ que sous certaines conditions déontologiques. Tout d'abord, il s'assurera qu'ils ne représentent pas de nouveaux adversaires pour sa promise. Si l'un des PJ est beau et possède un fort charisme (> 15), il ne marchandera pas son renseignement. Si cela le convainc, il proposera un échange de bons procédés. Il lui remet son information contre l'obtention d'un rendez-vous galant entre lui et Glatietia. Laissez vos joueurs préparer cette étape romanesque comme ils l'entendent et laissez-leur une chance d'y parvenir. Golizus n'est pas pour autant un pleutre ni un faible. S'il est agressé ou même torturé, il ne se laissera pas faire et déploiera toute sa ruse pour mettre fin au gêneur.

Nantis d'une mandragore (au prix très coûteux et qu'on ne trouve officiellement qu'à la Mandragore Plaintive dans le quartier Basse-Eau), l'un des PJ pourra aborder plus sereinement la douce Glatietia. S'il s'y prend bien, elle lui remettra le livre et pourrait même tomber amoureuse. Pourquoi pas ?

Dans tous les cas, si le PJ ordonne à Glatietia de réquisitionner le livre, en prétendant que c'est pour le bien de l'enquête, ça pourrait nuire à sa couverture sans pour autant l'inciter à le céder.

Si votre joueur patauge et semble trop s'éloigner de la trame principale, vous pouvez simplement lui proposer un petit défit magique contre Glatietia. Bonne joueuse, elle lui laissera une chance en utilisant uniquement que des sorts du même niveau que le PJ, en espérant que ce soit le mage qui ait tenté la parade amoureuse. Et si

malgré tout elle venait à perdre, elle lui remettrait le livre en prétendant qu'elle ne le lisait plus depuis un bon bout de temps.

Le bouquin parle de plantes comme on pouvait s'y attendre, et il y en a tellement de répertoriées que sans les informations recueillies à la Foire aux Enchantements, il leur sera impossible de deviner ce que cherchait Xorack dans ce livre.

MESQUINERIES

Durant leur enquête, plusieurs événements fâcheux pourront se produire.

Zuldur, croyant dur comme fer à la culpabilité de Yednael, fera tout pour qu'on remonte jusqu'à lui et sèmera de nombreuses fausses preuves pour l'incriminer.

Il finira tôt ou tard par démasquer le fouineur Londuval et conjurera peu après un esprit mineur afin de l'éliminer. Y parviendra-t-il ?

Si oui, Yednael soupçonnera immédiatement Zuldur et les tensions risquent de se faire fortement ressentir dans les locaux de l'académie : attentat, conjuration de tueurs divers, glyphes cachés qui explosent inopinément...

Les PNJ suspects doivent également être nombreux. N'hésitez pas à en détailler plusieurs d'entre eux avant de faire jouer ce scénario.

LES APPARTEMENTS DE XORACK

Les grands professeurs ont interdit l'accès par des glyphes de protection de très haut niveau. Les PJ ne pourront y entrer que s'ils obtiennent des renseignements importants (tous ceux des chapitres précédents par exemple, et si les joueurs ont déjà leur petite idée des faits). Le professeur Aldequin leur « déverrouillera » alors l'accès pendant quelques minutes. La fouille devra être rapide et concise. Aldequin ne tient pas à se faire prendre en train d'enquêter sur cette affaire censée être classée.

A l'intérieur des appartements du défunt, tout semble avoir été carbonisé. La boule de feu, en explosant dans cet espace exigü, a quasiment tout brûlé.

En inspectant bien les locaux et en rassemblant les morceaux calcinés de parchemins çà et là, les PJ, en reconstituant le puzzle, devineront quelque peu les derniers travaux de Xorack. Ce dernier travaillait sur la conception d'un sort visant à effacer la mémoire du récipiendaire.

Les notes ne sont pas complètes et la plupart seront incompréhensibles pour le groupe, même pour le mage. Elles requièrent un niveau d'aptitude bien plus élevé et seul Aldequin pourra leur en expliquer la teneur.

L'obliviax se terre sous une des tables de la salle, bien dissimulé, après avoir été propulsé par le souffle de l'explosion. Il dérobera la mémoire du premier imprudent qui pénétrera dans les appartements. Toutefois, s'il ne s'est pas encore passé 24h depuis la mort de Xorack, il sera rassasié et ne se nourrira pas.

Dans un scénario solo, le personnage perdra ainsi tous les indices de son enquête (si le jet de sauvegarde est raté) et devra la recommencer depuis le début, sauf s'il mange l'obliviax, s'il fait régulièrement son rapport à Aldequin, ou s'il écrit des notes sur l'avancée de son enquête.

L'obliviax a l'apparence d'un simple morceau de mousse collé au bas d'un mur. Rien de surprenant, donc, que les professeurs ne l'aient pas remarqué ou fait le lien avec les expériences.

Si un PJ mange la mousse, il apprendra, sous forme de flash, le complot de Xorack et pourquoi il voulait créer un tel sort pour nuire à Yednael lors des examens. C'est le seul et unique moyen de connaître la vérité.

Par ailleurs, l'ingestion de la mousse lui procurera également un ou deux sorts puissants (que l'obliviax n'a pas eu le temps de lancer) qui l'aideront à affronter Zuldur et Yednael par la suite. Seul le PJ pourra le défier car Aldequin s'y refuse catégoriquement, ne voulant toujours pas s'impliquer ouvertement dans cette affaire.

SUS AUX COMPOSITEURS

On l'a bien compris, le véritable coupable de cette tragique histoire est déjà mort, tué par ses propres expériences. Toutefois, Yednael et Zuldur ne sont pas à blanchir aussi vite.

Zuldur n'a cessé de semer de fausses pistes à l'encontre de Yednael et ses menaces mises à exécution ont causés quelques ravages dans les locaux de l'académie. Spécialiste en conjuration, le gredin a invoqué une foultitude de serpents venimeux près des appartements de Yednael. Ces mêmes serpents ont tués de nombreux innocents au passage. Zuldur, craignant qu'on ne remonte jusqu'à lui, s'est alors barricadé dans sa chambre et fait mine d'étudier sagement pour l'examen.

Le demi-elfe quant à lui compte bien savoir ce qu'il s'est réellement passé et démasquera la couverture des PJ vers la fin du scénario.

S'il en venait à apprendre le sujet d'étude du défunt Xorack, il fera tout pour récupérer ses notes, désormais en possession des PJ (ou d'Aldequin), quitte à leur tendre une embuscade bien ficelée, où les faire assassiner discrètement. De façon plus subtile, il pourrait les leur dérober à leur insu et les étudier jusqu'à les parfaire pour l'examen qui aura lieu dans deux jours.

Bref, les deux derniers survivants du trio de choc ne sont pas des crèmes et ne se laisseront pas faire face aux personnages.

Si la situation devient critique, Aldequin interviendra alors et fera bannir les deux magiciens après délibération du conseil. Aidés d'Aldequin ou pas, les deux crapules qui ne connaissent plus l'amitié seront mises à pied promptement.

Si leurs actions se sont avérées plus cruelles, la peine de mort ou l'exil à l'asile du Pic de l'Echec les attendra très certainement.

L'affaire étant résolue, les PJ seront chaleureusement remerciés par le vieux professeur qui leur remettra un livre de sorts en guise de récompense, ainsi qu'un anneau des arcanes (au choix). Pour les non magiciens, ils auront déjà sa gratitude, et c'est bien suffisant.

ANNEXE

Yednael : Mage niveau 9

Zuldur : Conjurateur niveau 9

Glatietia : Mage niveau 7