



*S'*appel *Du*
*D*estin

Acte 12 :
Cœur de Géant

Auteur :
Cyril Richard

Mise en page :
Paul Saccard



L'Appel du Destin

Acte 12 : Cœur de Géant

Dans cet épisode nos aventuriers vont rencontrer Calh Caz pour la première fois. Ce dernier va leur confier une mission : trouver un ingrédient pour le rituel permettant de cacher l'enfant aux yeux de Mère. Pendant ce temps-là, Mère se remet peu à peu et prépare sa guerre. Elle sait que l'enfant est sur ses terres. Elle envoie ses éclaireurs parcourir le sud des terres des Principautés.

Argalis

Argalis est une très belle cité des Principautés Frontalières. Le prince Lamaurak, fier guerrier de l'empire, trahi par les siens pendant une bataille, s'est exilé en ces terres pour en devenir le monarque. Il s'est bâti une renommée en combattant les Orques à peau bleue et nettoyé la région de ces créatures. Les habitants louant ses louanges et son courage l'on proclamé protecteur d'Argalis à la mort de l'ancien souverain, Sixte de Quintus.

Depuis, de hautes murailles en pierres blanches ont été élevées, les quartiers rénovés, une université créée, donnant à la ville une certaine notoriété. Elle est vite devenu un lieu de passage important entre Tillée et les Principautés ; position géographique avantageuse dont le prince sait jouer.

Il est aussi un fervent défenseur des causes perdues et voue sa vie à Illuminas Dieu de la lumière. Il estime que c'est lui qui lui a permis de continuer à vivre malgré les événements. Cette déité lui a montré la lumière de ce monde. Un grand temple lui est dédié dans le centre de la cité. D'autres temples sont aussi présents aux quatre coins des rues.

Il a pour conseiller un homme puissant, un prêtre nommé Calh Caz. Lamaurak connaît le prêtre de Forsagh mais pas sa double identité. Calh Caz est un fin stratège doublé d'un politicien habile. Il a su tirer parti de son influence pour commander la construction par le prince du temple souterrain voué à Forsagh.





Le temple compte une vingtaine d'adeptes dorénavant et regroupent l'ancien peuple tzigane lors de leur passage en ces lieux. Il y a une certaine austérité entre le gardien de Morr et le culte de Forsagh en cette cité. Rappelons que Forsagh permet à ses prêtres d'utiliser des sorts de magie démoniaque et nécromantiques que seuls certains ordres de Morr peuvent utiliser.

Début de l'aventure

Nos aventuriers arrivent à Argalis. Ils doivent trouver leur grand prêtre et demander audience. Pour cela ils vont se rendre au palais du prince où officie le prêtre.

Une fois trouvé une auberge, les prêtres quittent le groupe. Improvisation par le Maître du Jeu de quelques scènes classiques : bagarres de bistrot, cartomancienne prédisant un avenir funeste et flou, troubadours irrévérencieux et commérages de quelques marchands de passage. Ils peuvent d'ailleurs entendre que dans les territoires de l'Est une guerre semble proche. La cité de Canaval a envahi Philany. L'enfant attire aussi l'attention par sa beauté et sa jeunesse. Un attroupement aurait lieu autour de lui, ce qui peut attirer l'attention sur les aventuriers.

Le soir venu un prêtre viendra les voir. Ils ont rendez-vous le lendemain au palais du prince. Ce dernier veut les rencontrer.

Le palais du prince Lamaurak

Le palais est tout en sobriété, les salles sont blanches et le tout ne présente que peu de décoration. Cela donne au lieu une magnificence dans cette retenue décorative? De grandes arches d'albatre soutiennent d'immenses coupole et sur les bas-côté, des chapelles lumineuses sont

éclairées par des vitraux constitués de grisailles en bichromie. Un symbole se trouve un peu partout, un cercle avec un point au-dedans : le symbole d'Illuminas.

À propos d'Illuminas

Illuminas est le frère de Solkan le Dieu de la vengeance, garant du respect de l'ordre et de la hiérarchie. Illuminas lui, est le dieu de la lumière, une source éternelle et constante d'une pure lumière dont on dit qu'elle immobilise tout ce qu'elle touche, le rendant immobile et immuable. Il est peut-être le moins populaire des dieux de l'ordre principalement parce que la somme des concepts impliqués par son adoration se situe bien au delà de la compréhension humaine. Illuminas est généralement représenté sous la forme d'un homme à la





tête rasée, nu et tenant un sablier vide dans ses mains et regardant vers les cieux. C'est le dieu de l'immobilisme.

Les clercs d'Illuminas portent un pendentif ou plus souvent un tatouage sur le front. Il est de forme simple puisqu'il représente un point fixe entouré d'un cercle fin. Les prêtres portent une toge blanche et de simples sandales quelque soit leur rang.

Le prince Lamaurak

Le prince a une quarantaine d'année, grand, fier, barbe grisonnante, brun, cheveux court. Il est vêtu simplement et porte des couleurs claires et du blanc.

Il est heureux de les rencontrer et d'être présenté à l'enfant. Un homme reste en arrière, secret et calme : Calh Caz. Il s'agit d'un homme fin, portant une toge noire et le tatouage de Morrslieb dans le cou. Le prince semble envoûté par le pouvoir de l'enfant. Il le regarde avec attention, ravi, séduit de sa présence. Il voit en l'enfant un signe de son dieu. La lumière se répandant sur le monde, un espoir pour les hommes.

Puis le conseiller approche et s'entretient avec les aventuriers. Il leur demande leurs origines, leur quête, leurs rêves. Il les remercie pour tout ce qu'ils ont fait. Les aventuriers sont récompensés par le prince. Ils reçoivent chacun un objet magique : une dague avec un bonus de 1 en dégât, un bâton de magie qui peut créer le sort luminescence, un anneau d'intelligence qui permet de relancer une fois par session un jet d'intelligence, un carquois de 10 flèches enchantées et un anneau de sociabilité qui permet d'inverser le premier jet de sociabilité réalisé (exemple 92 devient 29).

Le prince paie les frais d'auberge du groupe. Ce dernier est inquiet et veut tout

savoir sur Mère et ses hommes. Il a peur que la guerre ne vienne jusqu'à chez lui. Les aventuriers peuvent créer une alliance et essayer de le convaincre d'aider les autres principautés.

Pour le moment le prêtre les emmène dans ses appartements. Il va s'entretenir avec eux de la suite des événements.

Ce qu'il peut leur dire

Mère est en train de former une armée et va chercher à prendre le contrôle des Principautés menant à l'Empire. Ainsi elle aura le monopole des routes commerciales avec l'Empire et pourra étendre son influence politique sur la zone. Ce qui sous entends attaquer les Principautés par lesquelles nos aventuriers sont passés et ont formées des alliances voir entretenues des amitiés.

L'enfant va devenir rapidement une source de problème. Il semblerait que son aura incite les personnes l'entourant à la gentillesse et si Mère mets la main sur lui, alors elle pourra facilement imposer le règne de sa maîtresse par l'entremise de l'enfant.

L'enfant doit subir le rituel des suppliciés pour être caché à la vue de Mère.

Mère est une Cultiste d'Ecate. Une sorcière puissante qui marche sur ses terres depuis bien longtemps. Sa déesse lui a offert une vie longue et prospère en échange de ses précieux services. C'est elle qui a enfanté l'enfant en ayant volé les savoirs des prêtres de Forsagh. Elle décima ensuite tous les cultistes de Forsagh. Ces derniers réussirent à cacher l'enfant sur l'île. Une prophétie annonce depuis son retour grâce à des héros. Ce sont les joueurs ! Calh Caz va tout faire pour se rendre sympathique



vis-à-vis des aventuriers. Une fois que l'enfant sera caché des pouvoirs de Mère alors il consentira à mettre l'enfant en lieu sûr. Peut-être dans l'Empire.

Le rituel qu'il va accomplir aura lieu dans les sous-sols du temple, à l'abri de l'extérieur. C'est là que l'enfant sera en sécurité, en attendant que tous les ingrédients et préparatifs du rituel soit là

L'ingrédient manquant

Mais il lui manque un ingrédient pour parfaire le rituel : un cœur de géant. Pour cela il compte sur les aventuriers pour lui ramener ce précieux composant. Les hommes du prince ne peuvent quitter leur poste. Il semblerait que les Orques à peau bleue préparent un funeste projet. Effectivement à leur retour la ville subira un assaut d'une armée d'Orque bleue qui tentera de prendre la ville. À la vue de l'ingrédient tout pratiquant de sorcellerie sait qu'il s'agit d'un puissant rituel de sorcellerie. Calh Caz n'en dit pas plus, il tient cet enseignement d'une ancienne lignée de Forsagh qui se transmet de grand prêtre à grand prêtre. Personne d'autres ne peut y avoir accès, pour protéger le savoir de ce culte. En fait il n'en est rien, il s'agit là d'un puissant sort de magie démoniaque visant à rattacher l'âme d'un puissant démon à un être « humain » et ainsi en prendre possession pour s'incarner.

Il est à souligner que la tête des aventuriers est toujours mise à prix dans les Principautés Frontalières. Le prince quant à lui a annulé toutes les primes sur son territoire, le tout sous les conseils de Calh Caz. Les aventuriers auront vent de la présence des Géants dans les monts Apuccini qui borde la principauté. On raconte qu'ils se font rares et vivent en ermite.

À noter que lors de leur voyage en ces monts, une troupe de chasseurs de prime s'est mis à leur poursuite. Ils sont 6 et travaillent pour Canaval avec pour ordre de ramener leurs têtes à la princesse Esméralda. Quatre d'entre-eux sont des guerriers dont leur chef Théodric Madra. Il y a un éclaireur du nom de Pepa Lilay ainsi qu'un mage prénommé Adela Casnath qui manipule la magie de bataille.

Faites-les intervenir quand bon vous semble. Ils possèdent arcs et flèches, épées, armures de cuir et cottes de mailles pour le chef. Ils sont discrets et suivent nos joueurs tels des chasseurs attendant le moment le plus propice pour les supprimer. Théodoric ne veut cependant pas les tuer par surprise car c'est un homme qui affronte fièrement ses adversaires.

Partir à la chasse au Géant leur demande de trouver un Chasseur de Géant ou en tout cas un guide expérimenté pour ces contrées. Le prince leur indique qu'il existe un homme vivant aux pieds des montagnes. Il connaît bien ces monts et peut guider les aventuriers vers leur destinée. Le prince offre une bourse de 200 pièces d'or à remettre au guide. Cet homme se nomme Nathan Dale.

Une carte présentant la route jusqu'à sa demeure leur est donnée. Si ils le demandent, ils reçoivent des chevaux pour leur périple correspondant à deux jours de chevauché jusqu'à destination.

Les joueurs improvisent le reste de leur préparation dans la ville mais n'auront pas l'occasion de visiter le temple de Forsagh. Le moment n'est pas venu. Forsagh les recevra le moment venu.



Le trajet pour Kivrist

Deux jours de chevauchés les mènent à Kivrist, un hameau situé aux bords des montagnes Apuccini. La région est boisée et accidentée. Elle est le territoire de chasse de grands loups qui se déplacent en meute. Les aventuriers peuvent trouver leurs traces sur le chemin. La meute comporte 6 loups. Ces derniers ont une technique simple de chasse, ils épuisent leur proie pour les mener où ils veulent afin de les tuer en les piégeant. Et c'est ce qu'ils feront. Trois grands loups les prennent en chasse, les attaquent et poursuivent leurs proies. Ils sont de grandes tailles et rapides. Les loups peuvent aussi attaquer de nuit en encerclant leur campement. Si les aventuriers s'arrêtent pour affronter les canidés, ces derniers entrent dans le combat en essayant d'esquiver au maximum les attaques jusqu'à la venue de leurs congénères, quatre rounds plus tard.

Combat

Nul doute que certains aventuriers seront blessés. Sur le chemin ils peuvent trouver des baies pour se nourrir ainsi que des plantes qui entreront dans la préparation d'un baume de soin.

Nathan Dale

Il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'années, cheveux dégarnis, brun, barbu, l'air renfrogné. Il a quitté la ville qui l'insupporte pour vivre au bas des montagnes. Il chasse, élève quelques bêtes, cultive un potager et possède un puits.

Il n'aime pas les étrangers et ne veut pas les aider à tuer un Géant. Il leur dit que plus on les laisse tranquille mieux on se porte. Les Géants sont certes des créatures bêtes et parfois colériques mais elles font

preuve d'intelligence. Suffisamment pour savoir que vivre près des hommes est dangereux. Cela fait bien longtemps que l'on en a pas observé dans ces contrées. Sur un jet psychologie réussi les aventuriers se rendront compte qu'il « ment ».

L'or ne l'intéresse pas. Il ne veut pas se mêler des affaires des hommes de la cité. Il leur offre cependant l'hospitalité pour la nuit et prépare un repas de viande et légumes qui hume bon dans sa chaumière. En ce lieu il fait bon vivre, le poêle est allumé et réchauffe les cœurs.

L'attaque des Orques

La nuit est pourtant l'occasion d'un combat contre une troupe d'Orque à la peau bleue. Un jet de Perception réussit (avec malus) permet de les entendre arriver. Dans le cas contraire, les orques attaquent et lance des torches sur la chaume du toit de la chaumière, pour les obliger à sortir. Les attaquants au nombre de 6, portent une marque sur la poitrine. Un jet de Perception permet de constater que cette dernière est récente. Le dessin représente un étrange X déformé. Un symbole de Khorne. La tribu des Orque bleus des Apuccini a été enrôlée de force par une horde d'Hommes-Bêtes de Khorne. Ces derniers préparent une attaque contre la cité et cherchent à supprimer les aventuriers ainsi que toutes personnes qui pourraient aider Argalis. C'est pour cela qu'ils rodent en ce lieu.

Les joueurs doivent gérer l'attaque et empêcher que l'habitation brûle. Nathan se jette dans la bataille avec les guerriers du groupe et envoie les autres éteindre le feu. Si les aventuriers sauvent la maison il est redevable et décide de les accompagner dans la quête du Géant mais affirme qu'il ne participera pas au combat. Après l'échauffourée, Il montre la piste du Géant.



Dans le cas où la chaumière brûle, ils reste beaucoup d'argent à lui offrir pour la reconstruction. En fait Nathan suivra nos aventuriers même si l'attaque de nuit n'empêche pas les pyromanes de détruire la chaumière...

La piste du Géant

Le groupe va s'aventurer dans les monts Apuccini pour y rechercher la trace d'un Géant. Nathan ne semble pas très emballé. Il demande souvent pourquoi tuer ce genre d'être qui ne font rien aux Humains et essaie de les convaincre de renoncer à leur funeste mission.

Trouver la piste du Géant demande deux jours qui permettent d'improviser à la convenance du Maître du Jeu : des loups qui hurlent la nuit venue et s'approchent du campement, des Gobelins qui les attaquent,



Bolgazh

découvertes d'herbes médicinales rares, de baies comestibles revigorantes, etc.

Au bout de deux jours, Nathan désigne la cime d'une montagne ainsi que des pas immenses dans le sol glaiseux d'un cours d'eau. Aucun doute, c'est la trace d'un Géant. Quelques heures d'ascension plus tard, il pointe l'entrée une grotte du doigt cachée derrière une pinède et leur dit que dans ces entrailles ils peuvent trouver un Géant. L'air assez triste, Nathan leur souhaite bien du courage et repart chez lui. Il ne donne aucune indication sur comment tuer un Géant.

Nos aventuriers peuvent donc se préparer à affronter une créature immense. Le Géant est agressif à partir du moment où ils est attaqué. La créature vit retirée dans ces contrées et vit paisiblement depuis des décennies. Ce géant se nomme Bolgazh et a un fils Bolgazh junior. Son fils est parti en cueillette et chasse depuis deux jours. Il ne fera son retour que lors du décès de son père. Le Géant chantonne dans sa caverne. Il sort chasser et travaille sur son gourdin immense, orné de piques, et de pierres de rivière enchâssées. Le sol menant à la caverne est recouvert d'ossement d'animaux de grandes tailles et parfois un rare crâne humain peut être aperçu.

Le géant porte une fourrure en guise de culotte, un collier réalisé avec un lien de cuir passé dans de vertèbres de gibiers et sur sa peau plusieurs cicatrices et balafres annonce clairement la couleur.

Note au M.J.

Rendez le géant très humain. Il peut leur parler et essayer de comprendre pourquoi ils font cela. Vos aventuriers n'ont d'autres choix que de le tuer s'ils veulent arriver à leur fin et réussir le rituel.



Bolgazh junior

Une fois Bolgazh mort, ils perçoivent des bruits de pas derrière eux. Un jeune géant arrive sur les lieux, lâche son panier de cueillettes et quelques kilos de pommes tombent à terre. Il parle aux aventuriers et leur supplie pourquoi ils ont oté la vie de son père qu'il appelle Papounet. La scène est dramatique. Le jeune géant est en colère et se sert des pierres environnantes pour essayer de lapider les aventuriers. Soit, ils l'affrontent, soit, ils le tuent.

S'ils n'ont pas tué l'enfant du géant, il devient un pnj qui cherchera à assouvir sa vengeance sur les aventuriers. Il partira en chasse sur les pas de ces derniers dans les Principautés.

Le but est de créer un malaise chez nos aventuriers. Ils viennent de tuer un être qui ne demandait qu'à vivre et ont rendu orphelin un fils.

Le retour vers la cité a lieu sans encombre. Nathan peut à nouveau les héberger même s'ils n'apprécient pas ce qu'ils ont fait. Un lourd silence accompagne leur court séjour.

En reprenant la route pour Argalis, ils peuvent voir au loin des fumées s'élever et entendre quelques tambours battre une oraison guerrière lorsqu'ils stationnent à mi-chemin dans le hameau de Kivrist.

Le prochain chapitre les mettra aux prises avec une armée d'Orque et d'Hommes-Bêtes voulant assaillir la ville d'Argalis et empêcher la préparation du rituel.



Orque à la peau bleue

Argalis



