

## L'Affaire de l'Oiseau Noir

Ce scénario mettra les agents sur la piste d'un proche du tyran, grand chef d'une société secrète, en tirant sur la ficelle d'un trafic de poudrave tout ce qu'il y a de plus commun, si ce n'est qu'il s'attaque plus particulièrement aux sorcellants de l'Athamor. Il serait donc préférable – pour les besoins de l'enquête – qu'un des agents au moins soit lui-même un sorcellant.

### L'histoire

Mogdril Serduor est un cousin éloigné du tyran d'Astaris, Maréval Tonque. Sa famille ayant été décimée par une maladie vénérienne, il a été pris en charge par le tyran, bien que les liens entre eux soient plutôt ténus. A peine arrivé à Astaris, Mogdril s'est ennuyé ferme entre les dîners et les réceptions. Aussi a-t-il commencé à fréquenter ces gens peu recommandables qui traînent à la lisière de la belle société astarienne. En puisant dans sa coquette dotation, il a mis sur pied une société secrète répondant au nom d'Oiseau Noir. Son but – en plus de tromper l'ennui – est de convaincre assez de nobles et de grandes fortunes d'Astaris de paralyser la cité, de la rendre ingouvernable, pour mettre son cousin dans l'embarras (Mogdril ne supporte pas d'être redevable à cet homme qu'il déteste).

Pour arriver à ses fins, il a décidé de s'attaquer à l'un des talons d'Achille de la capitale des Quatre Royaumes : l'Athamor, véritable poudrière magique au cœur de la ville. Après quelques mois de recherches, quelques pots de vin et une expédition dans les terres de l'est, l'Oiseau Noir a mis la main sur une nouvelle espèce de poudrave, la « Mauve de Félonia ». Cette plante, correctement traitée, donne une poudre de couleur mauve aux effets identiques à la poudrave de Myrdia, à ceci près qu'elle a des effets secondaires indésirables chez tous les sorcellants (voir encadré : la Mauve de Félonia). Le but de l'Oiseau Noir est simple : si assez de sorcellants deviennent accros à sa poudrave, l'Athamor deviendra une véritable bombe qui mettra la ville à boule de feu et à sang...

#### **Mauve de Félonia**

**Effet :** chez tout le monde, baisse les Méninges à -2 (durée de trois heures). Provoque un état de débilité mentale mais également de bonheur béat. Chez les sorcellants, les yeux deviennent verts et légèrement phosphorescents et le sujet bave abondamment.

**Accoutumance :** au-delà de la deuxième dose, sur un jet Vitalité contre Virulence, le sujet devient accro à la Mauve. Un sevrage de plusieurs semaines est alors nécessaire. Chaque jour passé sans en consommer provoque de vives douleurs crâniennes et des hallucinations chez le sujet.

**Virulence :** 20.

### **Pas à pas**

#### *Implication*

Astaris est en effervescence. Depuis quelques semaines, des sorcellants commettent des actes étonnants, mettant en péril le statut d'autogestion de l'Athamor, le quartier des magiciens. Cambriolages, attaques à mains armées, usage prohibé de magie, nécromancie... Les agents n'ont pas encore été confrontés au phénomène directement, mais les missions au sein de l'Athamor sont momentanément suspendues et obtenir un laisser passer est encore plus difficile qu'avant.

Alors qu'ils patrouillent dans le quartier de la Main Rouge, en début de journée, ils assistent à une scène qui les poussera à intervenir. Sur un marché improvisé, à côté d'une échoppe d'herbes médicinales, un sorcellant pousse de hauts cris et se met à incanter. Avant que les agents aient pu faire quoi que ce soit, il invoque un élémentaire de feu qui se jette sur l'échoppe, brûlant toutes les pousses séchées et la toile du comptoir. La foule s'égayé rapidement et déjà, le marchand, un

profond du nom de Vindur, meurt des suites des coups portés par l'élémentaire.

Il revient aux personnages de maîtriser à la fois l'élémentaire et le sorcellant. S'ils s'approchent assez du sorcellant, ils réaliseront que ce dernier bave abondamment et a les yeux totalement verts. S'ils ont le dessous, faites intervenir deux gardes du corps du stand voisin, des gorgs virils. L'idée n'est pas de les tuer tout de suite.

Pendant le combat, demandez un test Eveil + Enquêteur aux agents (SR 15). En cas de succès, ils remarquent un homme encapuchonné qui les observe. Il fuit si on tente de l'attraper et ne peut être retrouvé. C'est l'un des revendeurs de Mauve au service de l'Oiseau Noir.

### **Premières questions**

Une fois le problème réglé, il faudra tenter de comprendre ce qui a poussé le sorcellant à s'en prendre ainsi au marchand. Les fouineurs s'occuperont du corps et le ramèneront au Donjon, bien que les personnages sachent de quoi il est mort. Peu de gens sur le marché peuvent dire quoi que ce soit, mais le tenancier du stand voisin de celui du mort a entendu la conversation entre l'herboriste et le magicien avant le carnage. « *Le sorcellant semblait perdu et il se tenait souvent la tête comme s'il avait mal au crâne. Il bavait beaucoup et ses yeux étaient bizarres. Il a demandé à Guilbert (le mort) s'il vendait de la « mauve ». Je ne sais pas ce que c'est. Guilbert a dit qu'il n'en vendait pas, puis le magicien a lancé son sort.* »

### **Premières pistes**

Dans les **vêtements du sorcellant**, les agents peuvent trouver sa carte d'étudiant. Il suit des cours à l'Académie Barbare. Il s'appelle Criavnor et est sans famille. Sa bourse comptait une centaine de gazuls. Son adresse mène à **un appartement sis rue des Cinq Chats dans la Main Rouge**. Sur place, rien de spécial, mais on constate un certain désordre et un manque d'hygiène. Cela sent mauvais, c'est sale, mais malgré tout cela transpire l'argent. On trouve des sous un peu partout.

Les agents ne savent encore rien sur **la Mauve**. Un test en Méninges + Paysan ou Méninges + Cambrioleur (SR 20) peut leur apprendre que c'est le nom d'une nouvelle drogue en ville. Ils en ont juste entendu parler, mais ils ne savent plus où. Peut-être dans le Grand Hall du Donjon. Ils savent cependant que le sorcellant en cherchait chez un herboriste. **Ils peuvent donc aller voir un autre herboriste**. Rappelez-vous que les missions dans l'Athanor sont momentanément et jusqu'à nouvel ordre suspendues. Chez un herboriste, ils apprendront que la Mauve de Félonia est un dérivé de la Poudrave de Myrdia. Elle existe depuis assez longtemps, mais on en avait arrêté la production, car elle était extrêmement coûteuse. C'est une drogue débiliteuse qui aurait, selon la légende, des effets particuliers chez les utilisateurs de magie.

**A l'Académie Barbare**, le nom de Criavnor parlera à quelques élèves ou professeurs. Les gens qui le connaissent parlent d'un bon élève, plein de promesses, et d'un sacré fêtard. Mais tous diront qu'il ne s'est plus présenté aux cours depuis un gros mois, alors que des examens importants avaient lieu. Il n'avait pas d'amis proches, mais un certain nombre de fréquentations à qui il payait souvent à boire. On le savait fortuné. Si un agent y pense, il peut demander si **d'autres étudiants sont portés manquants**. On les dirigera alors vers le vieux Raistlinus, le doyen de la faculté de magie. Voir plus loin.

### **Contretemps**

Le vendeur de Mauve qui a surpris les agents dans la Main Rouge a prévenu sa hiérarchie. Celle-ci entend bien mettre des bâtons dans les roues des agents. Jouez de ce fait pour compliquer la tâche

des personnages. Des voyous peuvent s'en prendre à eux physiquement lors d'une rixe de taverne provoquée, les retarder lors d'une poursuite, les attirer dans un traquenard... **Si l'un des agents est ostensiblement sorcellant**, il jouira d'une attention particulière. Lors d'un moment de repos, une magnifique créature de la même race que lui (et de l'autre sexe, au besoin) lui fera du rentre-dedans de façon éhontée. Le but est de l'attirer dans un coin douillet et de lui faire prendre de la Mauve (quitte à lui offrir du sexe pour le convaincre). Jouez cette rencontre dans un climat serein, pour ne pas lui mettre la puce à l'oreille, et veillez bien à ne pas parler de Mauve, seulement d'évoquer un « petit remontant pour être plus performant ou pour décompresser un peu ». Si au cours de l'aventure, l'un des agents devient accro à la Mauve, laissez-le souffrir un jour complet avant qu'un sorcellant du Donjon ne teste sur lui une potion de désintoxication (effets secondaires aléatoires, à tirer sur la table des potions de guérison).

**Attention !** Dans chaque groupe s'en prenant aux agents, l'un des membres (le chef, celui qui essaiera de prendre la fuite) portera en pendentif une petite plume noire. Un test en Méninges + Sauvage (ou un tour chez un spécialiste) révélera que c'est une plume de piak (livre de base p.186).

### *Fuite des cerveaux*

Les agents comprendront facilement qu'il doit y avoir un lien entre la Mauve de Félonia et le comportement agressif des sorcellants. Comme l'Athador leur est fermé pour le moment, il leur reste l'Académie Barbare, dans le quartier Noctule. Renseignements pris sur les événements récents, les agents apprennent que quelques-uns parmi les meilleurs étudiants de l'Académie ont raté la récente session d'examens. Tous de futurs sorcellants. Les professeurs ont rapporté au doyen Raistlinus **la liste des absents**, que voici.

- Criavnor (mort au marché), humain
- Tazgun (sorcellant de pierre), humain
- Abogune (sorcellante d'eau), elfe
- Sernoge (sorcellante d'enchantement), humaine
- Kelanote (sorcellante légaux), profonde
- Maalbek (sorcellant de feu), humain

Le doyen peut indiquer que ces étudiants étaient brillants et fréquentaient de bons professeurs dans l'Athador. A part Maalbek et Criavnor, qui avaient pour professeur le vieux sage Mazzu (humain), les autres avaient opté pour des tuteurs différents. Ce ne sont pas les professeurs qui manquent dans l'Athador. **S'intéresser aux professeurs ne mènera à rien.**

S'ils se rendent auprès des familles, les agents apprendront la disparition des étudiants à leurs parents. **A l'exception d'Abogune**, qui vivait encore avec ses géniteurs, les autres avaient un kot en ville ou à l'Académie. Leur disparition n'avait donc pas été remarquée. **Chez les parents d'Abogune**, les agents apprendront que le comportement de la jeune elfe avait changé ces dernières semaines. Elle était devenue grossière, vulgaire et distante. Ses parents n'avaient pas signalé sa disparition (survenue il y a une semaine), pensant qu'elle s'était réfugiée chez une amie, une autre elfe du nom de Sonilla (dont ils peuvent donner l'adresse). Abogune avait en effet l'habitude d'aller dormir chez elle, son domicile étant voisin de l'Académie. **S'ils fouillent les chambres des étudiants**, ils ne remarqueront rien d'anormal, sauf un certain désordre et de la saleté. Un test en Eveil + Enquêteur (SR 16) leur permettra cependant de trouver de petites quantités de Mauve de Félonia.

**Chez Sonilla, l'amie d'Abogune**, les agents pourront discuter avec la fille et ses parents. Un test en Eveil et Beau-parleur (SR12) indiquera que parents comme étudiante ne disent pas toute la vérité. En fait, Sonilla est sous la coupe de son oncle Albéric, membre de la société de l'Oiseau Noir. Ses parents savent qu'Abogune a passé une nuit chez eux avant de disparaître, mais ils ne veulent pas en

parler pour ne pas attirer d'ennuis à leur fille. Sonilla effraie ses parents avec des tours de magie. Un test en Eveil + Enquêteur permet de remarquer un pendentif fin sous le corset de l'étudiante. Il sera indélicat de lui demander d'ouvrir son corset, mais dessous se cache une plume de piak offerte par Albéric. Albéric est l'un des nombreux adjoints du chambellan de la cité, le baron de Nyon. Il est au palais et donc impossible pour les agents de le rencontrer.

**Ce que sait Sonilla :** son oncle fait partie d'un groupe d'influence qui se fait appeler l'Oiseau Noir et dont le signe de reconnaissance est une plume de piak en pendentif. Ce groupe a pour but de nuire au Tyran pour le plus grand bien d'Astaris, qui a besoin d'un autre chef. Albéric a convaincu Sonilla de « recruter » des adhérents. Elle en a donc parlé à sa meilleure amie, mais Abogune apprécie sincèrement Maréval Tonque, le tyran actuel. Elle a donc décliné l'offre. Dans la discussion qui a suivi, elle a accepté de prendre une « nouvelle substance hallucinogène et inoffensive », en réalité de la Mauve. C'est Albéric qui a fourni la drogue à Sonilla, en lui recommandant de ne pas en prendre elle-même, mais de s'en servir pour recruter des membres. Sonilla réalisera alors que par sa faute, il est peut-être arrivé malheur à sa meilleure amie. Elle sera inconsolable (elle simule).

### *Un tour au palais ?*

Les agents barbares ne sont pas les bienvenus au palais. Pour pouvoir y entrer, il faut une autorisation du Maréchal Artaxès, et lui-même ne peut la délivrer qu'avec l'accord du tyran. Il faudra donc un dossier en béton pour recevoir l'autorisation de se rendre dans les appartements d'Albéric. Mais comme Albéric sera au courant de la demande (il travaille au plus près du chambellan qui signe la plupart des documents au nom du tyran, dont la demande de laisser-passer le concernant), il sera introuvable. Les agents n'ont pas autorisation de déambuler dans le palais pour fouiller partout. C'est donc une voie sans issue pour eux.

### *Interroger des étudiants*

S'ils pensent à interroger d'autres étudiants, lancez 3D6 pour le groupe pour chaque demi-journée. S'il y a au moins un 6, les agents tombent sur un étudiant à mauvaise mine. Ses yeux sont un peu verts et il salive beaucoup et crache partout. C'est Zygluth, un profond. Il avouera facilement prendre de la Mauve. Il s'est fait aborder dans une taverne de Noctule par un type étrange portant une plume noire en pendentif. Comme les examens approchaient, Zygluth a été réceptif aux arguments du type selon lesquels la Mauve allait le rendre plus intelligent et faire de lui un bien meilleur sorcier. Le profond peut décrire le revendeur et indiquer dans quelle taverne il sévit. **C'est l'étape-clé de l'enquête**, mais si vos agents la foirent, ce n'est que partie remise : ils peuvent faire parler n'importe quel voyou avec une plume noire pour obtenir les mêmes informations, mais ne les leur donnez pas trop tôt. Un voyou peut avoir été engagé par « *un inconnu dans une taverne* ».

### *Bras Amical, le repaire de Houst*

Le revendeur de Mauve s'appelle Houst. C'est lui qui a repéré les agents dans la première scène. C'est un sanglianthrope qui a le nez pour les affaires qui rapportent. Il dirige une équipe de revendeurs moins doués et reçoit ses ordres directement de Mogdril Serduor. Houst a une chambre au Bras Amical, une taverne fréquentée par les héros en visite à Astaris. On y rencontre de puissants guerriers, des barbares du nord, des elfettes pulpeuses, des nains bougons et autres clichés ambulants. Houst tente d'y attirer des étudiants en magie afin de leur revendre sa drogue. Il cache sa réserve dans un tonneau personnel, dans la cave de l'établissement. **Comme Houst a déjà vu les agents, il tentera de se dissimuler dans la taverne à leur entrée**, puis de s'éclipser par les toits en passant par sa chambre. **En fonction de la manière dont les agents entreront dans la taverne**, poseront des questions, etc, faites réagir les clients de la manière qui vous convient. Ce sont des héros, ils sont donc plutôt portés sur la défense du bien, mais ils aiment aussi jouer et n'aiment pas

être commandés... Un groupe de héros peut s'en prendre aux agents parce que cela les amuse (ils n'iront pas jusqu'à les blesser). **Le tavernier peut apprendre aux agents que Houst détient un tonneau dans la cave, ainsi qu'une chambre à l'étage.** Le tonneau contient encore 120 doses de Mauve. La chambre les noms de quelques revendeurs et les quantités achetées et revendues sur un petit papier caché (SR14).

Houst doit être interpellé si vous voulez qu'il révèle ses informations. A vous de voir combien de temps cela peut prendre. Il peut être arrêté facilement dans la taverne ou difficilement, au bout d'une course-poursuite sur les toits d'Astaris, avec divers rebondissements. Une fois capturé, il faudra le faire parler (divers tests possibles, SR 17). Voici ce qu'il sait : son patron et le chef des Oiseaux Noirs est Mogdril Serduor, un proche du tyran. Il vit au palais. Mogdril veut abrutir les sorcellants d'Astaris pour qu'ils deviennent des dangers publics et mettent à mal la politique du tyran, car il veut prendre sa place (c'est faux, il veut seulement le déstabiliser). C'est Mogdril qui lui fournit la drogue. Il le contacte par joyau et le lieu de rendez-vous est l'entrée secrète d'un mausolée dans un cimetière de Colline Noire, la Dernière Demeure.

**Les agents doivent alors réfléchir à ce qu'ils vont faire.** Colline Noire est un quartier fermé. Il faut montrer patte blanche pour y entrer. Idéalement, ils doivent donc obtenir un laissez-passer de leur hiérarchie. Comme le lieu et la personne à rencontrer doivent figurer sur le laissez-passer, ils devront ruser (une visite au cimetière doit être dûment expliquée). Ils peuvent aussi faire le mur et s'infiltrer dans le quartier en douce. Laissez-les échafauder des plans mais donnez-leur une chance réelle d'y arriver, sans quoi ils seront coincés. **S'ils demandent directement à voir Mogdril Serduor,** donc à entrer au palais, ils seront convoqués par le Maréchal Artaxès. Celui-ci leur expliquera qu'il ne peut leur délivrer l'autorisation d'aller interroger le cousin et l'invité du tyran – et que même s'il essaie de négocier cette entrevue avec la géante ministre de tutelle, il n'aboutira pas. Par contre, **il peut recommander aux agents d'agir discrètement,** mais il niera évidemment toute enquête officielle s'ils se font prendre. L'Agence ne peut rien contre le tyran et le palais.

### *Le Mausolée de la famille Piakson*

Ironie du sort, Mogdril Serduor a appris l'existence d'un tunnel reliant l'une des caves du palais à un cimetière de Colline Noire via un mausolée appartenant à la famille Piakson (des nains). C'est peut-être ce nom qui lui a donné l'idée d'appeler sa société secrète l'Oiseau Noir. Ou pas. Houst peut indiquer le chemin vers le mausolée ou même accompagner les agents. La porte de la sépulture n'est pas verrouillée et mène dans une petite chambre funéraire contenant six caveaux. Dans l'un des caveaux, dont le contenu a disparu, se trouve de la Mauve en abondance. Pour éloigner les curieux, Mogdril a fait appel à un nécromant pour réanimer l'un des corps, celui de Fendur Piakson, le plus jeune défunt. Il défend la tombe en l'absence de Mogdril (voir Morts-vigiles, livre de base p. 184). Si vos agents ont la bagarre dans le sang, d'autres morts peuvent se relever.

Si les agents passent le mort-vigile et trouvent leur chemin dans les tunnels (compliquez-leur la tâche si vous le voulez), ils se retrouveront dans l'une des caves du palais du tyran, en bien fâcheuse posture. S'ils sont pris par la patrouille, ils seront abandonné par leur hiérarchie en leur sort dépendra du bon vouloir du tyran. Ils risquent un séjour à Grisemuraille. Et ils ont toutes les chances d'être pris s'ils se mettent à fouiller les moindres recoins du palais en quête de Mogdril. Le truc, c'est qu'ils doivent s'arranger pour que Mogdril les retrouve. Ils devront mettre au point un traquenard avec ou sans l'aide de Houst (qui peut appeler Mogdril avec son joyau) ou attirer le cousin du tyran hors du palais pour une raison ou une autre. Dans les deux cas, leur prétexte doit être en béton. Mogdril n'est pas né de la dernière pluie et est un comploteur-né. Quelques pistes :

Avec Houst :

- Houst a vendu un plein tonneau de Mauve à une école privée dans l'Athanor. Il doit être

- ravitailé.
- Houst doit présenter de nouveaux membres à Mogdril, car ils savent quelque chose d'important.

Sans Houst (mais avec son joyau ou un autre moyen d'entrer en contact avec Mogdril) :

- Houst a perdu le marché des œuvres d'une bande rivale. Un de ses revendeurs tente de récupérer le marché avec l'aide de Mogdril. Ou la bande rivale jouée par les agents veut négocier de nouvelles conditions avec le chef du réseau.
- Les agents sont au courant de tout, mais ils veulent vendre leur silence à Mogdril. Cela peut marcher s'ils se montrent convaincants. Mogdril a compris que l'Agence ne peut rien contre lui tant qu'il reste au Palais.

### ***Rencontre avec l'Oiseau Noir***

En fonction de la façon dont les agents ont procédé, la rencontre avec Mogdril Serduor peut être assez différente. S'il soupçonne quelque chose, il enverra un disciple à sa place dans les caves du palais, se faisant passer pour lui. Il peut aussi venir en personne avec des gardes du palais pour arrêter les intrus. C'est aux agents qu'il revient de bien conditionner la rencontre à leur avantage. S'ils tentent de l'arrêter *manu militari*, le cousin tyrannique ne se laissera pas faire. Il n'est pas spécialement bon combattant, mais il sait crier au secours et peut être accompagné de rudes soudards. Il faudra en tout cas l'extraire du palais (si c'est là qu'a lieu la rencontre) et l'amener le plus discrètement possible au Donjon (surtout s'ils passent par Colline Noire).

### ***Conclusion***

Si Mogdril tué, il faudra noyer l'affaire et présenter une version des faits plausible à Artaxès, qui devra rendre des comptes au tyran. S'il est malmené, les agents doivent avoir des arguments solides pour prouver qu'il est à la tête d'un complot. Le tout sera de convaincre le tyran (qui n'y voit que du feu et doit préserver les apparences) de la véracité des faits reprochés à son cousin. S'il ne peut nier l'évidence, il félicitera discrètement les agents en leur offrant des babioles de valeur et fera enfermer son cousin sous un faux nom à Grisemuraille, ou le renverra chez lui sous bonne garde. Il est donc préférable que les agents laissent des témoins vivants : Houst en priorité et quelques revendeurs, peut-être. A vous de voir s'ils méritent des acclamations ou des blâmes...