

CONAN

LA MALEDICTION DU TAUREAU

Synopsis

Forbos fut autrefois un amant disputé par les riches femmes nobles de la cité d'Arenjun. Bellâtre aux proportions généreuses, il acquit de haute lutte dans les couches les plus parfumées le surnom de « Forbos le Taureau ». Las, l'une de ses conquêtes refusait de le partager avec d'autres et, apprenant qu'il la trompait, lui jeta une épouvantable malédiction : le jour, Forbos aurait la partie inférieure de son corps, de la taille aux pieds, transformée en taureau (pattes puissantes et velues et sabots). La nuit, la transformation s'inverserait : de la taille à la tête, il serait l'autre moitié de la bête : un horrible minotaure. De jour comme de nuit, Forbos ne trouverait plus son répit que dans la fornication bestiale... Le jour, il déchirera ses victimes de son membre animal et de nuit, il se repaîtra de leurs chairs... La sorcière qui lui a lancé ce sort a depuis vogué vers d'autres lieux et Forbos, riche d'une vie plaisirs donnés et reçus, vivra reclus dans son manoir d'Arenjun, consommant des esclaves et des mendiants...

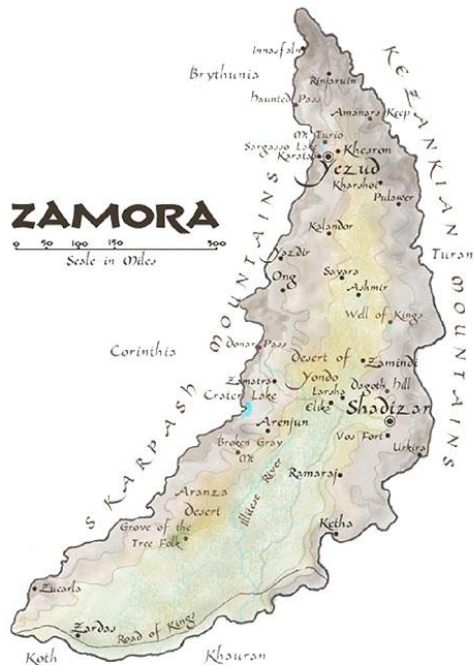
Ashala est une jeune beauté vivant dans le village de Semleth, aux portes d'Arenjun. Avec ses sœurs, elle fut kidnappée par des esclavagistes mais réussit à s'enfuir – seule – alors que les autres jeunes femmes étaient emmenées

de force dans la grande ville pour y être vendues comme esclaves et achetées par Forbos, qui leur réserve le funeste sort de bien des donzelles avant elles. Ashala s'est perdue dans les bois et tombe sur le campement des personnages. Elle les suppliera – une fois leurs bonnes intentions révélées – de l'aider à sauver ses sœurs des griffes des esclavagistes. Les personnages remonteront donc la piste de ces derniers en passant par Semleth et jusqu'au camp des vils brigands. Là, ils apprendront que les trois sœurs d'Ashala, Pelisha, Amalia et Eshina ont été vendues en ville, confiées au marchand d'esclave Irani Mookleï. Auprès de lui, ils peuvent acquérir l'information selon laquelle c'est le riche Forbos qui a acheté les trois sœurs - à vil prix.

Ils apprendront au passage la sombre réputation de Forbos le Taureau (bien que la malédiction qui l'afflige demeure secrète). Ils devront alors réussir à pénétrer dans son manoir pour y retrouver les sœurs d'Ashala et vaincre les gardes des lieux – ou faire preuve de discrétion. Les « femmes » de Forbos sont réparties dans trois salles séparées : le gynécée, le harem de jour et le harem de nuit. Dans le gynécée, les nouvelles arrivantes sont lavées, nourries et préparées par des femmes expertes et surveillées par des eunuques. Les plus belles sont alors envoyées au harem de jour, une à la fois. Les plus grasses au harem de nuit, toujours une à la fois. Dans les deux cas, un sort terrible les attend. Quel que soit le moment de la journée où ils arriveront, les PJs devront tenter de sauver l'une des sœurs d'Ashala des « griffes » de Forbos et ensuite sortir vivants du manoir. Après quoi, Ashala et

ses sœurs survivantes sauront récompenser les vaillants héros...

La région d'Arenjun



Arenjun est bâtie en contrebas des monts Skarpash, à faible distance des rives de l'Illusee, à près de 120 miles à l'ouest de Shadizar, la capitale de Zamora. On l'appelle la Cité des Voleurs, car elle a la réputation d'abriter quelques-uns des individus les plus vils et les plus téméraires de la région. Cette réputation est surtout due à un quartier bien précis – la Maule – où sévissent brigands, voleurs, violeurs, meurtriers et contrebandiers. Le reste de la ville se divise en quartiers riches et pauvres, mais il ne faut pas oublier le très large quartier des temples. Car s'il est vrai que les Zamoriens ne sont pas gens fidèles, ils n'en vénèrent pas moins de nombreux dieux. A l'ouest de la ville s'élèvent les premiers contreforts des montagnes où des tribus d'éleveurs fournissent la viande avalée chaque jour par la population d'Arenjun. Dans toutes les autres directions, des

prairies grasses le disputent aux bois et aux forêts abritant de nombreux petits villages fermiers. Le fruit du labeur de leurs habitants est vendu chaque matin sur les étals des marchés de la cité.

Les personnages

Il y a plusieurs raisons pour que les personnages se trouvent dans cette région. Ils peuvent se rendre à Arenjun pour trouver un travail – surtout s'ils ne vouent pas un culte à la morale. Ils peuvent escorter des marchands ou des pèlerins vers la cité. Ils peuvent aussi fuir les guerres larvées entre Koth et le Khauran, qui voient un flot continu de réfugiés et de déserteurs (ou de recruteurs) débarquer dans les rues d'Arenjun. Ils peuvent tout aussi bien n'être que de passage, préférant éviter la Cité des Voleurs et sa sinistre réputation. Quoi qu'il en soit, ils camperont à quelques kilomètres à peine du village de Semleth.

Une beauté traquée



Alors qu'ils campent dans un bosquet isolé, les personnages entendent un bruit dans les fourrés. Ils trouvent sans mal une jeune femme échevelée, les vêtements déchirés, griffée par la végétation et visiblement épuisée. Ses pieds sont en sang à force d'avoir marché et sa peau est couverte de poussière et de boue séchée. Terrifiée à la vue des personnages, elle tentera de fuir, mais à bout de forces, elle ne sera pas difficile à rattraper. S'ils se montrent rassurants, les personnages apprendront d'elle qu'elle s'appelle Ashala. Elle vient du village de Semleth, à une demi-journée de marche. Elle a fui son village lorsque des soudards se sont présentés et ont tenté d'enlever des femmes. Son père, Drogan, lui a conseillé ainsi qu'à ses trois sœurs de courir le plus vite possible hors du village, mais elle craint qu'elles n'aient pas été aussi rapides qu'elle. En dehors de ses arguments naturels, elle n'a pas l'air riche. Mais elle promet de réunir tout l'or qu'elle pourra pour payer les services des personnages afin qu'ils l'aident à sauver ses sœurs – s'il est encore temps.



La route de Semleth

La nature n'est guère sauvage entre le campement des personnages et le village de Semleth. Outre les bosquets, il n'y a que des champs de maïs et une petite rivière à franchir. Le seul danger qui se dressera sur la route des personnages est constitué des patrouilleurs envoyés par Davalte, le chef des esclavagistes, pour récupérer la fille. Ils sont au nombre de trois.

Ashala (paysane zamorienne)

DV: 1D6+2 (7) Init. : +2 (Dex)

VD: 7,5 (5 cases) Esquive Dist : 12 (Dex)

Esquive CàC : 12 (Dex) Parade : 10 RD : 0

Attaque : couteau (+2 1D4)

JS = Ref +2, Vig 0, Vol 0

Compétences : Bluff +2, Déplacement silencieux +3, Détection +1, Discrétion +3, Escalade +1, Natation +2, Perception Auditive +2

Esclavagistes (pirates zamoriens)

DV: 2D8+2 (15) Init. : +2 (Dex)

VD: 7,5 (5 cases) Esquive Dist : 12 (Dex)

Esquive CàC : 12 (Dex) Parade : 10 RD : 4 (pourpoints de cuir)

Attaque : cimenterres (+4 1D8)

JS = Ref +2, Vig +1, Vol +1

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +3, Escalade +2, Natation +3, Perception Auditive +2

Le village de Semleth

C'est un hameau d'une quinzaine de huttes familiales habitée de cueilleurs, de

pêcheurs et de paysans. Il s'articule autour d'une hutte centrale où vit le chef de la petite communauté, Redane. Les habitants sont encore sous le choc de l'attaque et sont réunis dans et autour de cette hutte centrale : femmes âgées et enfants en pleurs, maris, fils et pères déconfis ou nerveux. Redane, un vieux guerrier appuyé sur une béquille rudimentaire, tente de calmer ses gens au moment où les personnages arrivent. Ashala filera droit chez elle mais n'y trouvera personne. Son père, Igwon, s'est rendu au centre du village. Les retrouvailles seront larmoyantes... Les trois sœurs d'Ashala ont été enlevées, ainsi qu'une demi-douzaine de filles et femmes de 14 à 30 ans. C'est un cinquième de la population qui a ainsi été emmené.

Rencontre avec Redane

Voyant arriver des aventuriers à l'allure de héros, Redane demandera à parler aux personnages. En privé. Il connaît bien la bande des kidnappeurs. Elle est dirigée par un certain Davalte, ancien noble déshérité ayant trouvé son compte dans le brigandage et les rapines. Il a levé une petite armée de soudards prélevés parmi ceux qui n'avaient pas assez de discipline pour devenir soldats ou de courage pour devenir mercenaires. Davalte disparaît parfois pour plusieurs mois, lancé dans quelque aventure, puis revient dans la région, s'attaque à un village, et vole soit les récoltes et les produits d'artisanat, soit enlève les femmes pour les revendre comme esclaves sur le marché d'Arenjun. Il ne sert à rien d'armer la population car ce ne sont là que des paysans et s'ils levaient la main contre les hommes de Davalte, il en résulterait un massacre.

L'autorité à Arenjun n'a cure des déboires des villages alentours. Inutile de porter plainte de ce côté. Après tout, les hommes de Davalte font tourner le commerce de la cité au moins autant que les travailleurs de Semleth. S'il sent les aventuriers désireux d'aider, il peut cependant leur proposer le peu d'or qu'il possède pour qu'ils poussent les pillards à y réfléchir à deux fois avant de s'en prendre de nouveau à Semleth. Une négociation aisée peut amener l'ancien soldat à promettre jusqu'à 100 PO en tout (c'est un petit village sans richesses). Selon les villageois, Davalte et sa bande occuperaient une grotte en direction des montagnes. Le chemin en est connu. La bande compterait au plus une douzaine de membres (et les personnages en ont déjà tué trois).

Le voyage vers la grotte

Davalte a filé droit vers Arenjun avec ses prises et n'est pas repassé par ses grottes. Les personnages n'ont aucun moyen de le savoir en quittant Semleth (ils ont emprunté une route fréquentée et n'ont laissé aucune trace identifiable). Le chemin le plus direct coupe plusieurs routes et passe à travers bois. Selon les estimations des villageois, les soudards ont un peu plus d'une demi-journée d'avance. Il faut compter un jour de marche pour se rendre aux grottes. Vers les montagnes, la région est plus sauvage et il n'est pas à exclure qu'une meute de loups s'en prennent aux personnages s'ils se risquent dans les bois, à la nuit tombante.

Loups

DV: 2D8+4 (13) Init.: +5 VD: 15 (10 cases) Esquive: 13 RD: 2
--

Attaque : morsure (+3, id8+1)

JS = Ref +5, Vig +5, Vol +1

Compétences : Déplacement silencieux +4, Détection +4, Discrétion +3, Perception Auditive +6, Survie +1



La grotte

Plusieurs tests de Pistage seront nécessaires pour localiser l'entrée de la grotte. Trois tests de DD12 seront exigés mais avec des réussites de DD15 et plus, il sera aisé de constater que toutes les empreintes datent d'au moins trois jours (et qu'il n'y en a aucune de femme). L'entrée de la grotte est cachée par une grille de branchages que l'on peut aisément faire coulisser. A l'intérieur ne se trouve qu'un seul individu : J'ûkha. J'ûkha est un être difforme enlevé par Davalte des années plus tôt lors d'un raid sur une ferme. Indubitablement humain, il allie une force démesurée à une intelligence de gamin de cinq ans. Davalte ne s'en encombre pas en voyage et s'en sert comme gardien ou comme source de divertissement. Parfois, il lui fait combattre des prisonniers ou violer des femmes qui ne plaisent plus à ses hommes. J'ûkha est enchaîné à l'intérieur de la grotte, mais son rayon d'action lui

permet de se déplacer librement dans tout le hall d'accès.



L'entrée est jonchée de débris : feuilles amenées des bois par le vent, brindilles, excréments de J'ûkha ainsi qu'un grand bol de restes alimentaires rongés par les vers et les insectes. La brute est enchaînée au mur opposé. Rendue nerveuse par la faim, elle sera éveillée lorsque les personnages pointeront le bout de leur nez. J'ûkha sait que Davalte doit toujours entrer le premier. Si ce n'est pas lui, il doit attaquer quiconque entre dans la grotte. Le combat semble inévitable mais avec un peu de jugeote, il sera facile de comprendre qu'il est enchaîné et peut donc être frappé à distance par des projectiles. Ceci dit, si c'est la tactique employée par les personnages, J'ûkha tentera à chaque tour de rompre ses liens pour se ruer sur les intrus. Il a besoin d'un DD20 à réaliser avec son +5 en FOR (un 15 ou +, donc, sur iD20). Un test en Diplomatie (DD25) peut aussi être envisagé pour calmer J'ûkha, mais cela ne fonctionne que si aucune violence n'a été perpétrée à son égard.



J'ûkha (humain difforme)

DV: 3D8+2 (21) Init. : 0 (Dex)

VD: 9 (6 cases) Esquive : 12

Attaque : hachette (+6, 1D6+5)

JS = Ref +1, Vig +5, Vol +3

Compétences : Déplacement silencieux +2, Détection +3, Discrétion +1, Escalade +2, Natation +2, Perception Auditive +3

Les autres salles sont aménagées en espaces de séjour ou en dortoirs. Davalte s'est approprié la partie droite de la dernière caverne, séparée du reste du complexe par un rideau de peaux de bêtes. Quelques bibelots de valeur s'y trouvent (pour un total de 150 PO) mais le principal se trouve dans la salle émergée (voir plus loin). Les personnages qui fouillent cet endroit (DD15) peuvent trouver le journal de Davalte : des parchemins recouverts d'une écriture nerveuse et fine trahissant l'origine noble du scélérat. Les dernières lignes disent ceci : « Nous partirons à l'aube. Il me tarde de lire à nouveau la peur dans le regard de ces

paysans décérébrés et d'entendre les lamentations de leurs filles lorsque nous leur mettrons la main dessus. J'espère trouver six jeunes beautés à vendre à Irani Mooklei sur le marché d'Arenjun. J'ai entendu dire que Forbos le Taureau en avait une forte consommation. Il paiera bien les charmes nubiles des villageoises ! ». Les personnages peuvent alors comprendre que la bande s'est dirigée tout de suite vers Arenjun et qu'ils ont perdu un temps précieux. Ceci dit, il y a des compensations...

La salle émergée

Un test en Perception (DD20) à l'approche du point d'eau dans la caverne de droite permet de voir une faible clarté au fond de l'eau. Un test en Natation (DD15) sera nécessaire pour plonger et remonter à la surface de l'autre côté du rideau de pierre, dans celle que Davalte appelle la « salle émergée ». C'est là qu'il entrepose son butin. La salle est naturellement éclairée par un étrange cristal bleu (non magique) et par des mousses phosphorescentes. Une dizaine de sacs de toile sont éparpillés sur le sol. Leur contenu : babioles de fortune, bijoux, pièces d'or et d'argent et quelques pierres précieuses. Il y a là un joli butin. Comptez 300 PO en tout. Un nouveau test en Natation (mais de DD10 seulement une fois le chemin connu) sera nécessaire pour repasser de l'autre côté.

La route d'Arenjun

Arenjun est un une journée de marche des grottes de Davalte. Il suffit de reprendre l'une des voies traversées pour y arriver et de suivre les chariots qui ne manquent pas de rallier la Cité des Voleurs. Des renseignements peuvent être pris auprès des gens qui se rendent à

Arenjun. Voici quelques questions et leurs réponses...

- Qui dirige ? Un groupe de nobles et de marchands. Chacun sait que tous sont corrompus et se livrent une lutte acharnée pour prendre le pouvoir. L'équilibre est plus le fruit du hasard que d'une réelle volonté. Le pouvoir pourrait basculer à tout moment.
- Qui est Forbos le Taureau ? C'est un noble au visage d'une grande beauté, de haute stature. On dit qu'il fut autrefois un amant très demandé mais une précédente conquête, jalouse, l'a gravement mutilé. Depuis, il vit reclus dans son manoir et ne sort que pour s'acheter des esclaves dont il a – paraît-il – un grand appétit.
- De quoi doit-on se méfier à Arenjun ? De tout et de tout le monde... Mais surtout si on se rend dans la Maule, le quartier des voleurs et des coupe-jarrets. Les rares honnêtes gens de la cité évitent ces ruelles sombres et étroites comme la peste.
- Quels sont les dernières nouvelles ? Il y a quelques mois, la Tour de l'Eléphant, une étrange tour ayant appartenu à un sorcier du nom de Yaga s'est écroulée dans le quartier des temples, qu'elle dominait de toute sa hauteur. Les rumeurs les plus folles ont couru à propos de ce qui a causé cet effondrement, à tel point que personne n'a osé déblayer l'endroit. Le quartier des temples est donc encore défiguré par les fondations et les murs

écroulés de l'édifice et les gens font un détour pour éviter de passer à l'endroit où s'étendait son ombre, aux heures ensoleillées de la journée... Ceci n'a aucun rapport avec l'histoire, mais laissez vos joueurs le croire s'ils le veulent...

Arenjun, Cité des Voleurs



Dans Arenjun, les personnages vont essayer de retrouver les trois sœurs d'Ashala. Pour ce faire, ils peuvent remonter la piste de Davalte, s'intéresser au marché aux esclaves ou directement tenter de trouver Forbos le Taureau. Arenjun a l'habitude des étrangers. Un groupe de gens en armes, bigarrés et posant des questions n'attire pas particulièrement l'attention. Par contre, la milice patrouille et les méfaits commis ouvertement comme les bagarres ou les flagrants délits sont sévèrement punis. Au moins d'une plus ou moins courte peine d'emprisonnement (on a tendance à oublier les prisonniers dans les cachots).

La piste de Davalte



Les personnages savent que Davalte et sa bande se sont rendus à Arenjun pour négocier la vente de leurs esclaves et ils savent aussi que le chef des brigands espère les vendre à un certain Forbos le Taureau. Mais comment faire pour trouver Davalte dans une ville comme Arenjun ? On peut imaginer qu'ils ont reçu son signalement de la part des habitants de Semleth. Ashala elle-même l'a vu avant de prendre la fuite. Et puis, son crochet à la main gauche ne passe pas inaperçu. Depuis son arrivée, il a réservé son auberge habituelle, le Vol du Faucon, située entre le quartier des caravanes et les bazars sud. Il s'est ensuite rendu avec ses prises au marché des esclaves pour y rencontrer Irani Mookleï, le marchand de viande humaine. Il a confié sa marchandise à cet homme et il est ensuite retourné à l'auberge pour y célébrer ses futurs gains. Là, accompagné de ses six meilleurs hommes, il profitera des plaisirs de la cité mais il restera sur ses gardes – il connaît Arenjun. Davalte a le don de se vanter de ses exploits, aussi, il est connu d'un certain milieu. Dans la plupart des quartiers, son nom ne dira rien aux gens. Mais dans le quartier des caravanes, la porte d'entrée sud de la ville, il y a de fortes chances pour que quelqu'un indique son auberge ou affirme l'avoir vu passer avec de « beaux

morceaux de viande » récemment. Demandez un test en Renseignements (DD15). Quoi qu'il en soit, Davalte ne détient plus les sœurs d'Ashala et si les personnages le trouvent, ce sera seulement pour venger l'enlèvement des jeunes femmes, pas pour libérer quiconque. A eux de voir si le jeu en vaut la chandelle.

Davalte (Zamorien pirate)

DV: 3D8+2 (24) Init. : +6 (Dex)

VD: 9 (6 cases) Esquive : 18

Attaque : cimeterres (+6, 1D8), crochet (+4, 1D6)

JS = Ref +4, Vig +2, Vol +3

Compétences : Déplacement silencieux +3, Détection +3, Discrétion +3, Escalade +1, Natation +1, Perception Auditive +2

Le marché aux esclaves

Situé au pied de la muraille, à l'ombre d'une des tours du rempart, le marché aux esclaves consiste en une estrade de pierre sur laquelle défile la marchandise. Les marchands d'esclaves la louent à l'heure et se la partagent donc en fonction de leurs arrivages. Irani Mookleï est l'un des esclavagistes les mieux fournis d'Arenjun et la loue parfois plusieurs fois par jour. En règle générale, il officie de 10h à 11h, de 13h à 14h et de 15h à 17h. Parfois, les ventes sont rapides et l'estrade reste vide jusqu'au prochain négociant. Mookleï tient un bureau où sa marchandise est enfermée (et relativement bien traitée) entre le quartier des caravanes et les bazars sud. Il dispose d'un service de sécurité rudimentaire mais efficace. Aucun

esclave ne s'est jamais échappé de ses geôles. Irani a l'habitude de travailler avec Davalte et sait qu'il n'a pas intérêt à perdre les esclaves qu'il lui confie. Le commerce des esclaves est parfaitement légal dans une bonne partie du monde hyborien et le marché d'Arenjun est connu dans la région. Des gens des villes, domaines et fermes voisines viennent s'y approvisionner. On y trouve de solides travailleurs pour travailler dans les mines et dans les champs, des érudits pour devenir précepteurs, des femmes pour le plaisir ou le service... Le rebut est souvent vendu en gros pour les arènes ou les temples. La grande beauté des sœurs d'Ashala ne laisse planer aucun doute sur la nature des services qu'elles auront à rendre... Le prix d'un esclave oscille entre 5 pa et 150 po en fonction des origines, de l'état de santé, du sexe et de la beauté. Bien entendu, ce ne sont là que des mises à prix. Certaines jeunes femmes ou certains costauds peuvent se vendre à plus de 500 PO.

Au moment où les personnages s'intéresseront à Irani Mookleï, il aura déjà vendu deux des sœurs d'Ashala. Il a décidé de ne pas les vendre ensemble, afin de maximiser son profit (de telles beautés sont rares et mieux vaut ne pas diluer leur attrait en les exposant en groupe). Forbos a déjà acheté les deux premières. Reste Eshina, qui sera proposée à la vente à la prochaine occasion (en fonction de l'heure). Autour de l'estrade, tout le monde connaît Irani Mookleï et Forbos le Taureau. Forbos ne l'achètera pas : il est déjà retourné chez lui avec ses nouvelles esclaves. Pour récupérer Eshina, les personnages peuvent procéder de différentes façons : la libérer dans les geôles (difficile) ou lors

du transfert vers l'estrade (plus facile, mais quid des suites ?), l'acheter (voir la description des ventes) ou la libérer une fois vendue (sans doute le plus facile).

Les bureaux de Mookleï

L'esclavagiste possède une grande maison sous laquelle des cellules permettent d'entreposer les esclaves. Des soupiriaux alimentent les caves en air frais. Les esclaves y sont bien traités (car personne n'achète des esclaves malades ou blessés) – bien que sans ménagement. Les gardes sont évidemment sévères mais s'ils sont pris à maltraiter la « viande » ou à violer des femmes, ils sont renvoyés sur-le-champ. Mookleï compte dix gardes qui fonctionnent par services de 12 heures en se relayant cinq par cinq. Lors du transfert vers l'estrade, tous les esclaves sont enchaînés ensemble par le cou et ont les pieds enchaînés individuellement. Seul un des gardes possède les clés (Munir, le chef des gardes). Les transferts ne sont font jamais de nuit (le marché est fermé). Il n'est pas rare que la foule s'amasse le long du parcours afin d'insulter les esclaves ou de siffler les femelles et se rincer l'œil (elles sont souvent peu vêtues). Quatre gardes assurent la sécurité du convoi et de l'estrade. Cela en laisse un au bureau. Etudiez les plans des personnages avec attention et demandez la dépense d'un Point d'Héroïsme pour que les événements se conforment à leurs souhaits (Eshina ne se présentant que dans le convoi qu'ils visent, etc.). Mais attention ! S'attaquer à un convoi d'esclaves va attirer l'attention et la milice ne plaisante pas avec ça !

La vente d'Eshina



Comment se déroule une vente d'esclaves ? Le vendeur harangue la foule et vante les qualités de sa marchandise en la présentant sous toutes les coutures. Les esclaves arrivent légèrement vêtus sur l'estrade, toujours enchaînés aux pieds, un par un. Si le vendeur l'estime nécessaire, il ne se prive pas de les dénuder totalement (c'est toujours le cas avec les femmes). Le public en raffole. Le vendeur propose alors une mise à prix. Pour Eshina, elle sera de 50 PO. Mais rapidement, les enchères monteront jusqu'à 80 PO sans que les personnages puissent réellement intervenir. A partir de là, il faudra jouer serré s'ils veulent l'acheter. Voici les trois acheteurs intéressés. Ils interviendront dans l'ordre croissant de leur DD. Les personnages devront réussir un test en Intimidation ou en Marchandage (selon leur méthode) pour convaincre les enchérisseurs de se retirer. Ils n'agiront que un par un (les derniers enchérisseurs étant les plus difficiles à convaincre).

Enchérisseur	DD
Jon Marshil (vieux noble)	10
Liena Askell (maquerelle)	15
Milan A'shalad (riche marchand)	20

A chaque échec, l'enchère augmente de 10 PO. A chaque succès, un enchérisseur se

retire et l'offre augmente aussi de 10 PO (les personnages fixent le nouveau prix). Attention : s'ils ne peuvent pas payer, Irani Mookleï refusera de céder l'esclave et menacera de dénoncer les personnages pour fausse enchère (un crime mineur à Arenjun mais qui vaut tout de même trois jours de prison). Maintenant, les personnages peuvent se montrer imaginatifs (en envoyant l'un d'eux, une dague à la main, convaincre les enchérisseurs de se retirer discrètement). Si Eshina est libérée, elle retrouvera Ashala avec émotion et les personnages auront alors deux donzelles sur les bras. Elle racontera qu'elle ne sait pas ce que ses deux autres sœurs sont devenues : elles étaient ensemble à leur arrivée en ville et elles ont été enfermées toutes les trois chez Irani Mookleï. Après quoi, les deux autres ont été emmenées au marché et sans aucun doute vendues, mais elle ne sait pas à qui. Dans les geôles, elle a entendu les autres femmes parler de Forbos, disant qu'il aimait s'entourer de belles esclaves mais qu'il était plutôt bestial au lit – d'où son surnom.

Si les personnages perdent l'enchère, c'est Milan A'shalad qui l'emportera (pour 10 PO de plus qu'eux ou pour 110 PO s'ils n'ont pas participé). Il rentrera aussitôt chez lui, dans le quartier du palais, entouré de ses deux gardes du corps et tirant lui-même Eshina par sa chaîne (ses pieds seront détachés afin qu'elle marche plus vite). A priori, il évitera les ruelles sombres et étroites (il connaît sa ville).

Forbos le Taureau

Forbos vit dans une riche demeure construite en lisière du quartier des temples. Sa propriété est entourée d'un

haut mur d'enceinte et par-delà, d'un labyrinthe végétal. Deux gardes bien équipés sont de faction devant la seule entrée du mur, de jour comme de nuit. Lorsqu'il quitte sa demeure, Forbos est accompagné de huit gardes. Sa garnison personnelle compte 12 hommes entraînés. Forbos ne sort guère que pour choisir ses esclaves. En se renseignant sur le marché aux esclaves ou autour de sa demeure, les personnages peuvent apprendre qu'il achète en moyenne deux esclaves par semaine depuis trois ans. Bien entendu, même si la propriété est grande, il ne peut abriter autant de gens sous son toit ! Que fait-il donc de ces beautés ? La rumeur veut qu'il les viole jusqu'à ce qu'elles rendent l'âme, car il est doté d'un membre viril démesuré (d'où son surnom). La nuit, on entend parfois des cris d'agonie en provenance de ses jardins. La réalité est encore plus cruelle comme vous l'avez lu dans le synopsis. Il est important de savoir à quel moment de la journée les personnages tenteront de pénétrer dans le manoir de Forbos, pour savoir s'ils auront à faire au Forbos à jambes de taureau ou au minotaure. Rappelons que le meurtre d'esclaves n'est pas un crime à Arenjun (sauf si on ne s'attaque pas à ses propres esclaves).

Deux des sœurs d'Ashala se trouvent dans le manoir. Pelisha et Amalia. Pelisha est plus ronde et donc plus appétissante pour le minotaure. Elle sera livrée à la bête la nuit venue. Amalia, plus fine, servira les appétits démesurés de Forbos en journée. Si les personnages attaquent de nuit, Pelisha sera dans les jardins et Amalia dormira dans le gynécée. S'ils attaquent de jour, Amalia sera dans le harem de jour et Pelisha

profitera de mets luxueux dans le harem de nuit.

Lorsqu'il se déplace en journée, Forbos porte une longue robe qui traîne par terre, afin de cacher ses jambes velues et ses sabots, ainsi que sa queue terminée par un plumeau (celle de derrière). Il s'appuie sur un bâton et boitille un peu (sa démarche est malhabile). Cela étaye la rumeur selon laquelle il aurait été mutilé par une amante jalouse. Ses traits sont fins bien que son visage soit triste et son regard vide. Il parle de façon monocorde et n'éprouve aucune satisfaction en public – même lorsqu'il remporte une enchère.

Le labyrinthe qui entoure le manoir est aussi haut que le mur d'enceinte (deux mètres trente). Les haies en sont bien entretenues. Le parcours est chaotique et seul Forbos le connaît par cœur. Inutile donc d'en dresser un plan. L'entrée du mur et la propriété sont toutefois reliés par une allée directe. L'entrée du labyrinthe donne sur une porte latérale du manoir (sous le harem de nuit). Il n'y a pas de sortie.

Le quartier est plutôt calme en temps normal, mais il semble que l'un des temples connaisse un net regain d'activité ces jours-ci. Il s'agit d'une fête de trois jours célébrée dans le temple de Mitra. De nombreux pèlerins ont fait le voyage vers Arenjun à cette occasion. Les rues autour du quartier des temples grouillent donc de monde. Des tests en Discrétion (DD15) seront nécessaires au préalable de tout test d'Escalade (DD10) pour franchir le mur.

Affronter le Taureau

Forbos vous est fourni avec deux profils distincts, selon qu'il soit rencontré de jour (le haut d'un homme, le bas d'un taureau) ou de nuit (le haut d'un taureau, le bas d'un homme). De jour, Forbos est moins dangereux : il se déplace lentement, s'appuyant sur un bâton, et n'est pas un bon escrimeur. La différence est qu'il est souvent entouré de ses gardes. La nuit, il n'accepte aucun garde dans les jardins car il aurait peur d'en tuer un par mégarde sous sa forme de minotaure (il a du mal à contrôler ses pulsions) et provoquer ainsi une mutinerie. Sous sa forme de minotaure, il est cependant plus coriace. Pour rappel, de jour, il se trouvera dans son harem de jour avec Amalia : après quelques jeux innocents et quelques plaisirs pour les sens (repas, musique douce...), Forbos allongera la belle dans sa couche et lui dévoilera sa malédiction. Hurlante, elle sera prise par le membre démesuré et finira par mourir de ses blessures. Le corps sera jeté dans une fosse dans les caves du manoir (fosse où pourrissent déjà de nombreux corps, recouverts de chaux vive pour éviter les odeurs). De nuit, les gardes amèneront Pelisha dans le labyrinthe puis se retireront dans une aile du palais qui leur est réservée. Ils savent que leur maître est bizarre et s'adonne à une étrange traque mortelle, mais ils ne l'ont jamais vu sous sa forme bestiale. Forbos attendra quelques minutes, puis se lancera à son tour dans le labyrinthe. Lorsqu'il tombera sur sa victime, il la violera sauvagement (son membre est alors normal) avant de la dévorer vivante. Il ne reste alors souvent que quelques ossements sanguinolents qui rejoignent également la fosse commune dans la cave...



Forbos (forme diurne)

DV: 2D10+3 (19) Init. : +4

VD: 7,5 (5 cases) Esquive : 14

Attaque : canne-épée (+6, 1D6+2)

JS = Ref +3, Vig +5, Vol +3

Compétences : Déplacement silencieux +1, Détection +3, Discrétion +1, Escalade +1, Natation +1, Perception Auditive +3

Forbos (minotaure)

DV: 3D10+2 (29) Init. : +6

VD: 9 (6 cases) Esquive : 16

Attaque : cornes (+6, 2D6+4), poings (+4, 1D3+4)

JS = Ref +6, Vig +6, Vol +3

Compétences : Déplacement silencieux +2, Détection +5, Discrétion +1, Escalade +3, Natation +3, Perception Auditive +3

Conclusion

Les personnages peuvent réussir cette mission de bien des façons : tuer Davalte est un bonus qui leur vaudra une belle renommée dans les villages autour d'Arenjun, mais c'est finalement un objectif secondaire. L'essentiel réside dans la libération des trois sœurs d'Ashala. Comme l'une d'elles est encore aux mains du marchand d'esclaves et que les deux autres sont déjà chez Forbos, ils devront de toute façon suivre les deux pistes. Tuer Forbos semble inévitable. La manière dont les choses seront réglées à Arenjun déterminera les éventuelles poursuites de la milice... Ce qui peut aussi attirer l'attention d'une organisation criminelle qui pourrait vouloir recruter les personnages. Quoi qu'il en soit, si les trois sœurs sont ramenées en bon état au village de Semleth, la récompense promise sera remise aux personnages, avec en prime la possibilité de se marier avec l'une des quatre filles de Drogan.