

LES PIERRES LEVÉES

Mise en place :

Ce scénario mise sur le déchirement potentiel de la caravane lorsque tous rêvent de gloire et de richesse, tandis que les personnages ne sont nullement affectés par ces visions. Plus le temps avancera, plus les personnages sentiront les personnes de leur entourage s'écarter du chemin de la réalité...

Sur les contreforts des Monts Brumeux.

Les personnages, arrivant sur les abords des monts Brumeux, verront au coucher du soleil, cinq grandes ombres se projeter sur leur campement. Au sommet d'une colline avoisinante figure la haute stature de cinq immenses pierres levées.

À la noirceur tombante, les personnages fouillant les lieux reviendront bredouilles, mais au lever du jour, ils auront quelques heures à dépenser avant le départ de la caravane pour examiner de fond en combe les lieux.

Lors de l'exploration du lendemain (de toute façon, la caravane passe à deux pas de l'endroit, ce qui pousse quelque peu les personnages à jeter un œil), les personnages trouveront sur les lieux une petite construction entourée de pierres levées, dont l'entrée est ensevelie sous la neige ; il sera par contre facile de la dégager. A l'intérieur, on se croirait dans un château de glace, l'humidité ambiante ayant gelé sur les murs de pierre grossière.

Dans le fond de la salle, un tombeau dont la dalle qui le couvrait est renversée et fissurée. Si les personnages jettent un coup d'œil, ils trouveront un corps à demi conservé et desséché. Ses doigts sont pour la plupart cassés et, pour un très bon observateur, il sera évident que le tombeau à été pillé voilà de cela quelques temps. Sur les murs, on peut voir à quelques endroits, au travers de la glace, des fresques représentant des combats épiques à la gloire du défunt.

Si les personnages déglacent les murs (ce qui n'est pas une tâche rapide ni évidente), la dernière image est celle d'un homme immense, couvert de richesses et entouré d'épaisses fumées, des formes corrompues sont pliées à ses genoux. La représentation est de toute évidence celle de l'homme embaumé ayant conclu, avant sa mort, un pacte noir.

Histoire :

Ce tertre funèbre est celui d'un seigneur qui tomba sous la domination du Roi Sorcier à son arrivée. Depuis bien des années, il gît dans son tombeau, rarement dérangé par les voyageurs car les pierres levées mettent ceux-ci en garde contre la nature du lieu. Par contre, l'hiver, les symboles sont couverts de neige et sont quasiment invisibles...

Les parures du corps ont été pillées par Obergon (voir : Les Souvenirs de Fennas Drunin) depuis environ un an. Ce voleur de tombe est maintenant tourmenté par

l'âme en peine du défunt qui ne peut aspirer au repos tant que ses possessions ne sont pas éparpillées au gré des chemins ou encore détruites.

Dans la suite du scénario, les personnages rencontreront Obergon, qui se fera passer pour Brahir, le seigneur immortel. Mettre à jour la cause de son dérangement ne sera pas vraiment une mince affaire, d'autant que l'esprit sèmera la confusion chez les caravaniers durant son passage...

Obergon, serviteur de l'Esprit du tertre :

Celui-ci revient toujours en son point de départ (le tertre funéraire), au moins une fois tous les quinze jours. Il y est guidé contre sa volonté, il ne pense qu'à retourner en ces lieux, sans toutefois réaliser pourquoi.

Lorsqu'il verra, toujours allant vers le tertre, la caravane de huit chariots progresser lentement dans les neiges, pendant quelques instants, ses idées redeviendront claires et il changera de destination. Obergon désire maintenant, après un long exil, regagner la civilisation. Il ira donc vers les chariots, descendant à flanc de montagnes. Quand il arrivera devant le premier chariot, les chevaux commenceront à hennir, sentant l'esprit du tertre rattaché au pauvre homme maintenant à portée de vue.

Les conducteurs de la caravane calmeront tant bien que mal les chevaux, tandis qu'ils commanderont aux personnages de s'occuper de cet homme. Il est habillé de lambeaux qui n'offrent aucune protection contre le froid, c'est impensable qu'il soit encore en vie. Sur sa tête, une lourde couronne de fer, partout il arbore fièrement des bracelets, colliers, pendentifs, chaînettes et bagues. Si on lui demande son nom, après un moment il répondra "Brahir, Brahir le Seigneur Immortel".

Les événements par la suite :

Le reste du scénario s'effectue sur une ligne du temps : plus la présence de l'homme est soutenue longtemps, plus l'esprit de Brahir corrompra les caravaniers jusqu'à ce qu'il arrive à ses fins - retourner au tertre.

Tout le long de la progression du temps, la tension entre les caravaniers augmentera, à savoir quand partiront les premiers pour retourner au tertre. Il se peut qu'il y ait des escarmouches entre certains, surtout envers les personnages si ceux-ci se montrent agressifs et désagréables dans leurs actions.

Tout le long du scénario, l'idée de retour au tertre funéraire s'accroîtra parmi ceux qu'a choisi l'Esprit...

Jour 1. Dans la nuit, quelques personnes font un étrange rêve. Ils revoient les pierres levées en plein jour, d'énormes richesses les entourant. Ils n'en disent mot à personne pendant la journée.

Jour 2. Pendant le jour, quelques personnes posent des questions aux personnages sur les pierres levées, qu'ont-ils vu à l'intérieur ... ?

Jour 3. Encore un rêve collectif, cette fois de presque tout le campement. Celui-ci est encore plus prometteur que le premier, toutes les personnes qui en rêvent sont couvertes de parures, richesses et règnent sur une cité aux nombreuses tours...

Jour 4. Le rêve s'amplifie encore, il est dans les têtes de chacun, peu importe le moment de leur sommeil (car certains de veille la nuit dorment le jour). Un regroupement de personnes qui proposent de retourner au tertre se forme.

Jour 5. Quelques personnes commencent à parler ouvertement de revenir sur leurs pas, la tension monte entre les membres de la caravane. Quelques-uns parlent en mal des personnages entre eux.

Jour 6. Un groupe peu nombreux se détache de la caravane pour continuer, cette fois à une centaine de mètres plus en arrière. Les personnages sont exclus, la plupart de ceux qui composent la troupe étant jaloux de ces derniers car ils sont les seuls à avoir exploré l'intérieur du tertre.

Jour 7. Les personnes du groupement parlent ouvertement contre les personnages, ceux-ci sont considérés par la plupart comme étant des traîtres qui ne dévoilent pas les secrets du tertre par pur égoïsme, pour n'avoir les richesses que pour eux.

Jour 8. A ce moment, si les personnages n'ont rien fait, la caravane se divise. Les hommes des chariots qui se sont détachés de la caravane deviennent peu à peu zombis, distants et absents. Peu à peu, ils rebrousseront chemin pour retourner aux pierres levées. Le dernier chariot à partir sera celui d'Obergon, dans la même journée.

Si les personnages ainsi que près de la moitié des caravaniers ne sont que peu affectés par tous ces faux espoirs, c'est que l'esprit de Brahir est rusé et sait comment tirer parti des déchirements d'un groupe. Alors, en montant un petit groupe contre le retour au tertre, il lui sera plus facile d'en créer un désirant y aller.

Le groupe ne reviendra pas non plus, par le simple fait que quelques autres ne les suivent pas, ils croiront alors avoir les richesses de leurs rêves à eux seuls, sans savoir qu'ils se donnent tous en servitude...

Que faire ?

Il faudra que les personnages comprennent vite la source du problème, Brahir est un esprit et non le nouveau venu à l'intérieur de la caravane. Une possibilité aussi de découvrir que Brahir est en fait Obergon existe, il possède l'autre moitié du tableau d'Alamis (voir Les souvenirs de Fennas Drunin). Obergon n'est en fait que la marionnette de l'esprit du tertre. La seule solution d'arrêter ce fléau est de séparer les richesses provenant du tombeau ; aussitôt cela fait, la situation se calmera peu à peu car l'esprit divisé ne pourra plus agir.

Obergon, plus les jours avanceront, sera vu par les hommes du détachement comme étant le chef de leur troupe et celui qui les conduira à la gloire. Plus tard encore, celui-ci sera perpétuellement chéri et surveillé par ses suivants. Cette adoration ne prendra fin que si l'existence de l'Esprit du tertre est dissipée.

Tuer Obergon peut régler le problème dans la mesure où ses richesses ne sont plus transportées dans la caravane ou encore portées par un de ses membres. Le problème ne sera enrayé pour toujours que si les richesses sont dispersées et non réunissables.

Dernièrement, Obergon ne peut se séparer de ses richesses de son propre gré, il est totalement dépendant et contrôlé par l'esprit du tertre qui a corrompu son âme au plus au point. Il se battra comme un démon si l'on tente de lui soutirer que ce soit la moindre bague, car l'esprit veut garder son "porteur mobile" le plus longtemps possible.

Une fois débarrassé de ses richesses, si les personnages y parviennent, Obergon reprendra une nouvelle forme d'âme, sans toutefois oublier sa condition passée, il pourra agir de plus en plus librement, sans l'influence de l'esprit qui contrôlait autrefois ses gestes et pensées.

L'arrivée de Calemil.