La princesse nue

Un scénario pour des aventuriers de niveau 3 utilisant le D20 système. L'histoire se déroule à Escargae, la cité nordique, mais peut prendre place dans n'importe quel monde, de même les Pj et PNJ auxquels il est fait référence peuvent être renommés à loisir !

Synopsis

A la Fondation d'Escargae, Oslac emmena les gens sur cette rive du lac. Il avait traversé Brandelune et gagné l'amour de la princesse elfe Emmacintiel scellant l'amitié entre humains et elfes. Sur le bord du lac et grâce à la magie et aux charmes d'Emmacintiel il dompta l'Ondana qui laissa aux hommes cette rive et le droit de naviguer. Dés lors on fit une grande fête à l'Ondana chaque année.
Saeglin, au cœur jaloux était un autre elfe, issu du sombre royaume de Brandelune. Il n'avait jamais pu supporter l'amour qu'Emmacintiel avait donné à Oslac et l'avait toujours convoité. Il était également maître de la magie et de la pierre : C'est lui qui avait fait surgir l'île sur laquelle Escargae devrait être installée et pour cette prouesse Oslac lui avait promis de le récompenser avec ce qu'il lui demanderait, quoi que ce soit.
Lorsqu'Escargae fut construite, il réclama Emmacintiel à Oslac que le poids des années commençait à courber : un mortel ne pouvait épouser une immortelle, et leur mariage était nul. Escargae lui devait son île qui la protégeait des ennemis et il en réclamait la reine immortelle.
Il s'en suivit une dispute et une bataille sur la rive est du lac où le vieil Oslac perdit la vie, alors Emmacintiel appela l' Ondana qui surgit des eaux et engloutit Saeglin. Dans un dernier sortilège, Saeglin pétrifia Emmacintiel au bout de l'île.
Les dernières paroles magiques d'Emmacintiel se figèrent sur sa bouche...
Quelques générations d'hommes plus tard un descendant de Saeglin, Sinias le mage de mingol, vint à Escargae pour venger son aïeul. Il trouva la statue d'Emmacintiel, nue, car Saegin avait surpris le campement des amants en pleine nuit sur la rive est du lac, et l'emmena à Escargae pour qu'elle soit contemplée par tous. Une sorte d'humiliation posthume à ses yeux. Puis, toujours dans un esprit de vengeance et d'imitation, pour cette ville qui n'avait pas su reconnaître son vrai roi, il se mit à pétrifier des femmes d'Escargae. Il les séduisait, les emmenait dans sa tour et les pétrifiait dans des positions lascives et érotiques.
Certaines furent retrouvées, ce fut l'époque du mystère des statues, et d'autres restèrent à jamais, dans sa tour.
Il découvrit le secret du palais elfique d'Emmacintiel, depuis longtemps abandonné au cœur de Brandelune puis finit par mourir dans sa tour sur un îlot du lac des maladies issues de ses vices. Sa magie maintient encore son corps de mort-vivant ici-bas.
A l'occasion de cette affaire qui fit grand bruit, la fouine fut créée, et ce fut la première affaire qui lui fut confiée. Elle resta toujours non résolue...

La fête de l'Ondana.

La grande fête a lieu à Escargae, elle débute le jour de l'été et dure une semaine. C'est l'occasion de célébrer nombre de mariages et de faire des vœux à la grande fontaine de l'Ondana.
La fête a lieu principalement quai des arts, toutes les maisons sont décorées de fleurs en tissu et de guirlandes de florales. La musique va grand train. Une procession part de la place de l'Ondana et parcourt toute la ville derrière une grande effigie de l'Ondana, façon dragon chinois, qui parcourt toute la ville. La procession revient à la place de l'Ondana comme un serpent qui se mord la queue.

Ce peut-être l'occasion de célébrer le mariage d'un des PJ avec Aria, l'héritière de l'herboristerie. Mais si ce n'est pas le cas, ils peuvent peut-être assister au mariage d'un ami (toujours avec Aria !) et participer aux festivités.

> Ils avançaient l'un et l'autre, dans la procession des futurs mariés, au milieu de la grande rue de l'Ondana sur le quai des arts. La foule se pressait sur les bords, laissant avancer la file précédée du grand char de l'Ondana. Un char en forme de serpent marin aux nombreuses écailles colorées, poussé par les novices des temples. De temps en temps, on lui lançait des fleurs ou du pain, on s'attirait les bonnes grâces du protecteur de la ville. L'Ondana traverserait tous les quais de la ville au cours des fêtes, et les gens de tous les quartiers viendraient lui rendre honneur. Beaucoup caressaient ses écailles pour s'attirer la chance qu'elles étaient censées prodiguer.
>
> La princesse nue

A la fontaine de la Ondana, les amoureux se demandent en mariage le premier jour des festivités et ils jettent une pièce dans la fontaine (1/20 d'avoir un ✣2 lors d'une future action critique. Cette chance est multipliée par 10 si le couple est en danger.). Le septième et dernier jour, Arduilas, le vieux prêtre de la nature et des eaux, bénit les unions en mariant les nombreux couples. Le dernier jour finit en grand banquet, dans le hall de la cité s'il pleut ou sur les quais s'il fait beau et les restes du banquet sont jetés en offrande au lac.
Durant les festivités à l'Ondana, toutes les familles font une offrande qui est jetée au lac. (Paniers de fleurs, de fruits, objets ouvragés, gibier etc...).
Toutes ces offrandes sont bien sûr censées porter chance ! (1/20 d'avoir ✣2 lors de la prochaine action critique).

Une grande vague arrive jusqu'à Escargae.... Une manifestation de la Ondana ? C'est bien l' Ondana qui a créé cette grande vague qui vient s'abattre sur la ville.
Réflexe DC 16 ou emporté dans les eaux et 1-8 de dommages. La vague ne cause pas de dégâts majeurs et miracle, ne fait aucun mort. L'Ondana manifeste son approbation aux festivités !

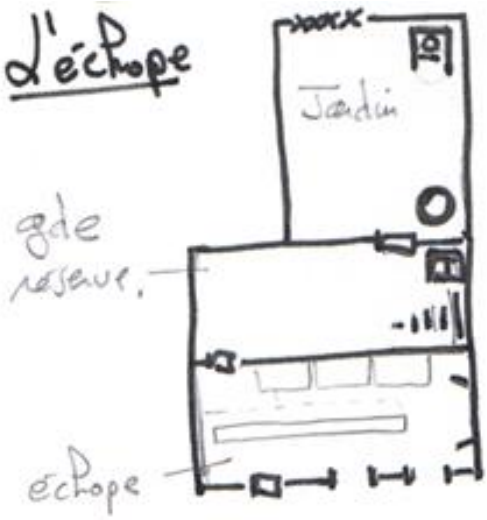
- La légende de l'Ondana est évoquée au cours des festivités. Des petites pièces de théâtre retracent la légende d'Oslac domptant l'Ondana. On évoque la princesse elfe Emmacintiel tout en minimisant largement son rôle.

- Les mingols approchent. C'est plus qu'une rumeur maintenant : Les villages autour de Londaross ont été brûlés.... Peut-être Burh Chep... Et Londaross est assiégée. C'est une question de temps avant qu'ils ne viennent assiéger Escargae. On commence à détruire le pont.

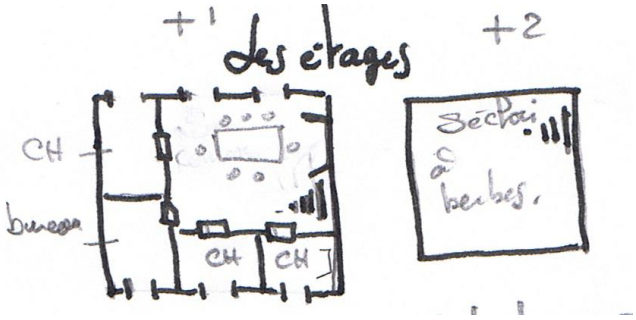
Lherboristerie.

Découverte de l'herboristerie d'Aria.

Bien sûr au cours de ces journées les Pj vont manger chez Aria ou y faire la fête, sans parler de la nuit de noces.... Et entendre les étranges bruits qui viennent de la cave...
A force d'entendre ces bruits étranges, les aventuriers vont bien se décider à explorer la cave ! C'est comme cela que l'aventure va débuter.



Léchoppe n'a plus servi depuis plusieurs mois. Les bocaux sont vides ou pleins d'herbes sèches et inutilisables.
Dans **la grande réserve** on peut encore trouver des herbes employables : 20% de trouver 1-4 doses de chacune des herbes de la table des herbes communes.
Dans **le jardin**, des herbes courantes ont été plantées mais il n'y a rien à récolter pour l'instant.



La **salle commune** est bien meublée et fournie, tout comme les **chambres**. Le **séchoir à herbes** est vide, à part pour toute une série de feuilles de tabac.

1. **La petite réserve** : Des tonneaux et des étagères pleines de bocaux, pour moitié d'herbes et pour moitié des conserves... le **passage secret est DC 15.**
2. **La cave** contient des tonneaux de vin, de vinaigre et de bière. On y entrepose aussi le garde-manger.
3. **Le laboratoire** à potions est plein de montages en verres sur des tables, cornues, chaudrons, tubes de verres, et fioles en tous genres sont ici. Des mortiers et des pilons également. Il semble que l'activité ait cessée alors que des potions étaient en cours d'élaboration d'où les liquides colorés que l'on voit un peu partout. **Trois potions** sont prêtes dans

trois fioles (Sang de dragon (explose pour 6d6, Philtre d'amour (il est éventé !), Passe flammes (résistance à 50 HP de feu)). La grande cheminée cache un passage secret. Il faut **appuyer sur les seins de la caryatide de femme nue** qui orne sont montant pour débloquer la plaque de fonte du fond. Une **statue de gargouille horrible fait office de deuxième montant** Il y a une **serrure au fond de sa gueule.** Celle-ci se referme sue la main du voleur qui essaye de la déverrouiller (il faut 20 HP sur de la pierre AC 10 résistance 8 pour casser la gueule) **Une énorme araignée** en profite pour descendre de la cheminée et attaquer !

Araignée géante : I +3 AC 15 HP 18 AT + 4 DG 1-6 + poison DC 16 (1-6 force) Toile.

Sur la cheminée on peut lire **d'étranges runes** à base de pentacles et d'oeils... « La magie est une maîtresse impitoyable, je suis impitoyable pour mes maîtresses. J'ai un cœur de pierre elles ont un cœur de pierre ».

4. **Le couloir secret** est **piégé !** fosse 3d6 avec 4 pieux (AT + 6 sur armure DG 1-8 +5). La porte du fond est en fer (dureté 10 HP 40). Elle est verrouillée par un verrou de sorcier (impossible à déverrouiller ! il faut enfoncer DC 28).
5. **La vieille salle de magie** est emplie de décombres. De nombreux ustensiles magiques sont là, écrasés sous les pierres du plafond qui ont cédées. Des restes de statues également...Les parchemins sont complètement moisis et le matériel inutilisables.
Connaissance des arcanes DC 20 : de la magie noire était effectuée ici.
Recherche DC 20 : Une étrange pierre est trouvée sorte de cylindre d'une quinzaine de centimètres calcaire sur l'extérieur et d'une pierre brillante et colorée quoique terne à l'intérieur (il s'agit d'une « coupe » pétrifiée d'un avant-bras).
10 gros rats sont là. Ils n'attaqueront que si on les attaque.

Gros rats : I +3 AC 16 HP 4 AT + 2 DG 1-3 + maladie DC 15 (10%).

Qu'un combat éclate et de grosses pierres tombent du plafond (1/6 d'en prendre une pour 2-18 !) et la vitrine de la salle 6 finit par céder !

Ils franchirent une très vieille porte de bois et débouchèrent dans une salle voutée, encombrée d'éboulis. Son plafond s'était à moitié effondré, de l'eau suintait sur les parois et un mince filet tombait du milieu de la voûte. L'eau s'accumulait dans une flaque emplie de grosses pierres de taille qui étaient tombées là. La lueur de la lanterne de Rodar révélait d'étranges objets qui parsemaient la pièce. Des morceaux de statues brisées sous les décombres. Un bras qui semblait sortir du sol, comme si quelqu'un cherchait désespérément à s'extirper de l'effondrement, une tête à moitié enfouie, des fragments de pierre cassés. Par endroits, les carreaux du sol d'origine transparaissaient, ils étaient couverts de signes cabalistiques, profondément gravés et de lignes qui devaient former quelque figure ésotérique maintenant enfouie sous les débris.

La princesse nue

6. Derrière la vielle porte de bois est une étrange salle : sur la gauche **une vitrine de verre** fin plombé et mal poli qui abrite deux grosses statues démoniaques de pierre noire un peu luisante. La vitrine est fissurée même si elle tient encore. Au fond du couloir une porte permet d'accéder à ces statues. La porte est de plomb (rechercher DC 20) et peut bloquer complètement le couloir si on l'ouvre. Que la vitrine cède ou qu'on ouvre la porte et les gargouilles noires s'animent !

Gargouilles noires : I +2 AC 18 HP 40 **Dureté 8** AT +6/+6/+4/+4 DG 1-4+2 *2 / 1-6+2 *2. Elles sont maléfiques Et peuvent être bloquées par le plomb ou un sortilège de protection contre le mal.

7. **La vielle salle d'invocation** est également effondrée et fissurée. Elle est vide mais il y a un risque d'effondrement comme dans la salle de magie. Un pentacle orné d'un œil est encore gravé sur le sol. 10 gemmes sont incrustées dans les murs, elles sont difficiles à extraire DC 25 avec une arme et DC 19 avec des outils de voleurs. Chacune vaut 1-10 gp. A chaque essai d'en retirer une 10% chance de provoquer un effondrement si une arme est employée et 5% si ce sont des outils de voleur.
8. **Le vieux bureau du magicien** est complètement moisi et mité. Ici aussi le plafond est effondré et le bureau est brisé. La plupart des parchemins sont moisis et illisibles mais On peut encore trouver un sceau à la cire « Sinias » dans un tiroir (rechercher DC 12) et **une clef** (celle du miroir !). Une autre étrange pierre comme tout à l'heure est trouvable ici : une enveloppe calcaire et un intérieur marron veiné et luisant (crâne décalotté pétrifié, partie supérieure). On peut également trouver des coquillages de la mer de violette dans un tiroir ainsi que des poignards à lames courbes (typique des tribus de mingoles connaissance histoire/ géographie DC 14). Le passage secret du coffre est DC 20.
9. **Le coffre** contient encore des pièces de cuivre (100) et des couronnes d'argent (60) ainsi que 8 couronnes d'or. Toutes ces pièces sont différentes de celles employées habituellement (Elles ont deux siècles !).

Une visite ... pas très courtoise.

Cet évènement n'est là que pour brouiller les pistes et faire suite à d'éventuels scénarios précédents. Il peut être supprimé s'il n'a pas d'intérêt.
Deux loup-garous (issus de l'ombre des loups) ont fini par retrouver la piste des PJ. Une nuit, ils décident de passer à l'attaque. Persuadés qu'ils sont d'être invulnérables, ils attaquent seuls. Ils sont là pour se venger du massacre de la secte noire.

Ragnar et Magar:
I: +3 AC 17 HP 35 AT +8/+6/+6 DG 1-6+4/1-4+2x2 Seules les armes en argent lui font de vrais dégâts, les autres lui font des dégâts momentanés qu'il régénère à 1/round. Sortilèges 15 PP : bouclier se Sauron (+2) 1, commandement 1, peur hurlée 1, ténèbres 2, paralysie 2, Force noire (+2 toucher et dégâts) 3.

La piste de Sinias

Chez le grand argentier.

C'est au château qu'on peut rencontrer le grand argentier, il est le meilleur expert en numismatique de tout Escargae. Il aidera sans problème un membre de la fouine. Il suffit juste de demander à le voir...
L'homme est bon vivant, plutôt gras et rougeaud toujours à placer des blagues et des jeux de mots lourds.
Les pièces trouvées sont vielles de plusieurs siècles : environ 200 ans.

Les archives de la fouine !

Les Pj pourront trouver des informations avec un jet de bibliothèque DC 24 (à +5 si on cherche des sujets en rapport avec des statues ou des pétrifications) et en recherchant dans les plus vielles archives de la fouine, qui a été créée il y a plus de deux siècles. Un jet de bibliothèque représente une 4 heures de recherches. On peut trouver un vieux dossier, le plus vieux des archives. Il contient les documents suivants :

- Rapport au sujet de l'affaire des femmes de pierres.
- PV de constat de pétrification.
- Liste de femmes disparues.
- Une allocution du maître de Lacville pour éviter la panique.
- Interrogatoire de Sinias. Le fait qu'il ait offert la statue d'Emmacintiel a attiré l'attention, de plus il était connu de plusieurs des victimes (amant...). Libéré faute de preuves et sur intervention d'un des conseillers du maître de Lac ville.

Les parchemins complets sont en annexe à la fin du scénario.

La bâtisse dominait toute la place du château, ce dernier se trouvant encore un peu plus haut sur l'île. C'était un ancien castel en pierres de tailles, entièrement remis à neuf, aux toitures d'ardoises bleutées, et flanqué de deux petites tours. La porte à voute cintrée était de bois clair, ferrée. On pouvait y lire la devise de la fouine « Qui y fouine y trouve » gravée sur le linteau.

La princesse nue

Archives du cadastre :

- Il n'existe pas de « rue d'Aubert ». Rechercher DC 20 ou Bibliothèque DC 15 ou diplo DC 15 avec quelqu'un...
- la maison de Sinias est indiquée dans le quartier de l'escargot : la grande maison de la goucherie qui est le nom de l'ancienne rue d'Aubert. rechercher DC 25 ou bibliothèque DC 20.

A la guilde des trouvères et ménestrels.

- La guilde est située grand rue du lac. Quai des arts.
- Où l'on trouve la légende d'Emmacintiel nue et de la naissance d'Escargae.

La guilde des trouvères et ménestrels était aussi celle des artistes en tous genres. Située sur le quai des arts, comme on pouvait s'y attendre, elle faisait l'angle entre la grande rue du lac et celle de Brandelune. C'était une belle bâtisse de bois, dans le style nordique, au toit pointu. Laeta ne prit pas le temps d'admirer la façade que des générations d'artistes avaient dû reprendre et retoucher successivement. Elle était abondamment décorée de fioritures diverses, trop sans doute. Elle frisait le désordre, voire le brouillon, avec ses sculptures de têtes de dragons, ses harpies, son serpent géant et toute une foule d'instruments musicaux. Le hall de la guilde était à l'image de la façade quoique plus en harmonie. Il y avait beaucoup de monde ici, des baladins, des musiciens, des acteurs, toutes sortes d'artistes désargentés qui vivaient ici. C'était une des vocations de cette guilde, offrir le gite à tous ses membres, et même aux ménestrels itinérants.

La princesse nue

La statue d'Emmacintiel nue.

La statue d'Emmacintiel nue. Les paroles figées dans la pierre.
Il faut grimper sur le piédestal de la petite place et lire sur les lèvres en tengwar : lokfeanen et-kelen dagore feasarn.

Traduction : Serpent esprit d'eau sors de l'eau combattre l'esprit de pierre.

Une belle statue de pierre blanche, montée sur un piédestal de plusieurs mètres, brillait au clair de lune. Elle était blottie dans un coin, presque en bas-relief, entre deux bâtiments. Elle représentait une jolie jeune femme elfe, presque nue, la toge ou le drap qu'elle tenait encore en main était tombé et ne lui couvrait plus guère que le bas d'une de ses jambes. Souriait-elle ? Parlait-elle ? C'était la première fois que Laeta faisait attention à cette statue. A la lumière lunaire, son expression était énigmatique. Mais la princesse nue, si elle dévoilait ses charmes, avait toujours gardé son secret...

La princesse nue

Des ombres dans la nuit.

Des ombres dans la nuit : Des ombres (morts-vivants) attaquent les PJ la nuit. Où qu'ils soient. Elles sont les envoyées de Sinias qui sent qu'on est sur ses traces et a vu les PJ grâce à une boule de cristal. Les ombres peuvent chercher à enlever Aria et une PJ.

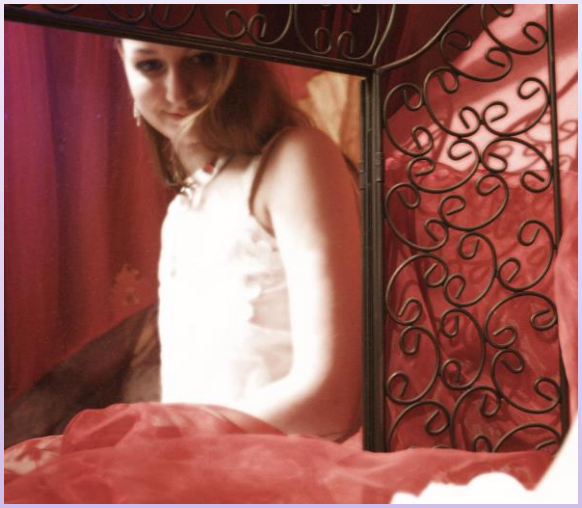
3 Grandes ombres : I: +3 AC 15 (50% d'échec : incorporel) HP 33 AT +6 (ignore les armures) DG 1-6 points de force. Il s'agit d'ombres volantes. MM p 161. La lumière leur fait 1-6/lvl.

Le siège d'Escargae.

Les Mingol mettent le siège sur la rive. Escargae sur rive est pillé et incendié en partie (50%). Le pont est détruit. Les Mingol commencent à construire de grosses machines de guerres...
Les jeunesses nordiques montent des opérations commandos pour détruire les machines (voir l'ombre des loups) ... Les PJ peuvent être sollicités pour participer à des raids.
Des attaques ont parfois lieu, mais la ville est bien protégée par le lac. Seule la famine ou la destruction par les trébuchets sont de vrais risques.

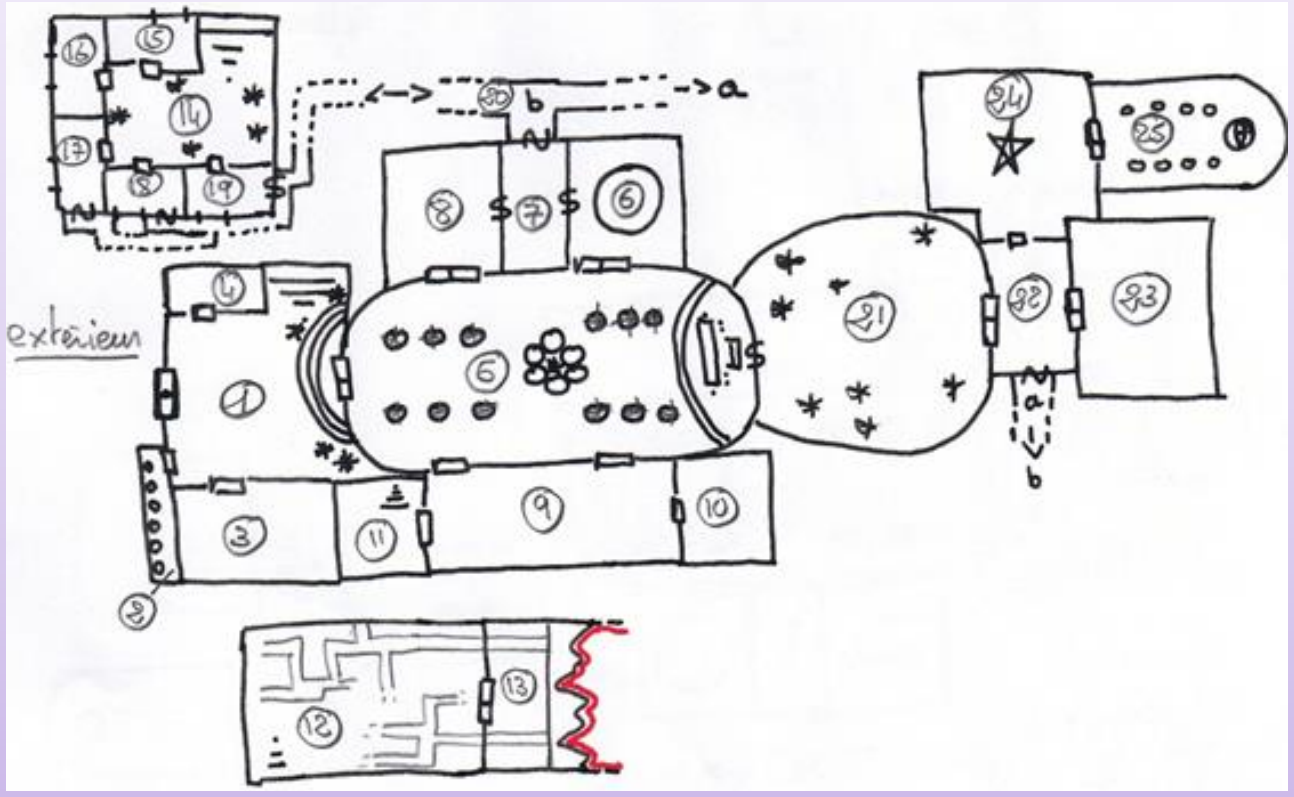
La porte de Sinias.

La maison est habitée par la famille Gouduchou dont la dame officie comme préceptrice des sciences pour les fils de bonne famille. Son mari est un des chevaliers du château.
Il n'y a rien à noter dans cette maison.
Dans la salle à manger est un grand miroir derrière deux portillons de moucharabiehs d'or fermés. On n'a jamais pu les ouvrir (ce qui n'est guère utile et serait encombrant) car la petite serrure est grippée et qu'il faudrait scier, donc abîmer ce bel objet pour ouvrir les portillons. Qu'on y glisse la clef trouvée dans le laboratoire de magie et qu'on ouvre le miroir et il « aspire » tous ceux qui sont en face en refermant les portillons.
Discuter avec dame Gouduchou peut permettre de parler du miroir (scellé dans le mur).
Le miroir téléporte directement dans la tour de Sinias.



La tour de Sinias

bronze et portent des cimeterres et des boucliers. En fouillant dans cette salle, on peut trouver 22 anciennes couronnes d'argent.



1. **Le grand hall** (salle d'arrivée). Tout de marbre blanc quoiqu'un peu fissuré il s'ouvre sur un grand escalier circulaire bordé de 4 statues de femmes nues dans des positions plutôt osées. Une grande double porte de bronze est derrière. Un autre escalier permet d'accéder à l'étage. Deux gardes en armures lourdes squelettes de part et d'autre de la porte d'entrée qui a servi de portail magique s'animent soudain.

Gardes squelettes (Lvl 2): I +3 AC 20 HP 25 AT +6 DG 1-8+4 (demi dégâts des armes tranchantes).

Si on ouvre la porte d'entrée, grâce à la clef de la chambre de Sinias, on accède à l'extérieur : le palais est construit sur une petite île au milieu du long lac.

2. **Les latrines.** Elles sont inusitées depuis fort longtemps ! Seules les araignées les occupent.
3. **La salle des gardes.** Les gardes, morts depuis longtemps, ont été nécro animés. **6 gardes squelettes** sont ici. Les gardes sont en armures lourdes de
4. **Le vestiaire.** On y trouve encore nombre de vielles robes et manteaux passés de mode : ils ont plus de deux siècles. En cherchant bien, on peut trouver un manteau d'elfe qui donne +5 au camouflage. Sinon, quelques manteaux sont vendables pour 25 SP.
5. **La grande salle des orgies.**
   Cette salle est immense, toute de marbre blanc veiné de rouge et abondamment fournie de tapis d'orient moelleux. 13 statues de femmes nues prenant des poses suggestives sont sur des piédestaux de 2.5 m. Tune d'elles est au sommet de ce qui semble être une fontaine à vin, au milieu de la pièce. A l'autre bout de la pièce sur une estrade de pierre à demi circulaire est la table du maître des orgies avec son trône. Tatmosphère est ici très chaude, il fait peut-être 30°C. Des portes de bois noir rehaussées d'or permettent d'accéder à d'autres salles. Un groupe de musiciennes officie au pied de l'estrade, des espèces de femmes oiseaux qui chantent et jouent une litanie lancinante. Une femme, extrêmement pulpeuse et belle est assise à côté du trône vide à la table d'honneur. Elle est vêtue de nombreux bijoux

clinquants ainsi que d'une robe de cuir rouge très moulante.

5 Harpies : I +2 AC 15 HP 31 AT +7/+2 DG 1-4+1. Chant DC 15.

Xaria la succube : I +2 AC 20 HP 33 AT +7/+7 DG 1-4+1 (dague +1) ou fouet. DR 20/+2
SR 12. Energie drain. Sorts (charme, suggestion, ESP, clairvoyance, obscurité, invocation d'ogre, téléport...) MM p44. Seconde femme de Sinias.

Le but de Xaria est de jouer avec les PJ, de les faire participer à une des sulfureuses festivités auxquelles elle s'adonne avec les harpies ainsi que des ogres qu'elle peut invoquer, elle ne cherche pas à les tuer, bien que dévorer leurs âmes lentement (énergie drain) ne soit pas pour lui déplaire. Elle doit prévenir son maître de leur arrivée mais ne le fera pas immédiatement : elle compte sur eux pour la libérer de son emprise en brûlant le pacte démoniaque dans la salle de magie. Elle ne peut pas les aider et ne peut que suggérer cela. Il y a bien longtemps que ce palais des vices vide ne l'amuse plus et qu'elle souhaite quitter les lieux. Elle aidera les PJ s'ils la libèrent afin de se venger de Sinias.

6. **La salle de la piscine**. Une superbe piscine chaude à fortes bulles décorée de mosaïques érotiques est ici. De même les murs sont ornés de mosaïques. 4 statues de femmes nues agenouillées sont aux quatre coins de la pièce. Il fait très chaud.
Ce qui agite l'eau est un élémentaire d'eau, qui s'attaquera à quiconque entre dans la piscine, s'il n'est un invité du maître ou d'une de ses femmes.

Elémentaire d'eau : I +1 AC 19 HP 30 AT +7 DG 1-8+5. Peut créer un tourbillon qui bloque 1 PJ au fond de la piscine (noyade en quelques minutes et 1-6 / round. Reflexe DC 15).

7. **La salle des sévices**. Cette salle éclairée par des torches est remplie d'instruments de « tortures raffinées » (au MJ de voir quel genre de tortures, il veut infliger à ces pauvres prisonnières...) . C'est là que sont enchaînées ***les femmes des PJ***, si elles sont ici. Elles sont soumises aux supplices infligés par un gros ogre en armure de cuir complète qui a juste été invoqué par Xaria. Fort heureusement, lorsque les Pj arrivent ici, il s'apprêtait seulement à débuter sa besogne !

Ogre : I +2 AC 19 HP 40 AT +9/+4 DG 1-6+6.

8. **Le sauna**. La salle du sauna est vide mais peut être employée au cours de l'orgie. Il y fait extrêmement chaud. Des Méphits de vapeur sont là pour créer la vapeur.

4 Méphit : I +5 AC 16 HP 13 AT +4/+4 DG 1-3+2. Souffle de vapeur 1-4 (et -4AC et -2 AT pour 3 rounds) DC 12. Pluie bouillante 2-12 DC 15 (1/J).

9. **les cuisines.** Grandes et abandonnées, on n'y trouve plus que des carcasses et des restes tombés en poussière...
10. **La réserve.** Les restes sont également complètement décomposés, mais des bocaux d'yeux ou de langues sont encore fermés et trouvables !
11. **La seconde réserve.** C'est ici qu'étaient rangés les ustensiles divers, balais, seaux, linges, nappes etc...
12. **La chaufferie.** D'énormes tuyaux bouillants de cuivre parcourent tout le sous-sol du palais (1-6 de feu pour qui en touche 1). C'est le système de chaufferie du palais. La température, ici, avoisine les 50 °C (fortitude DC 12 ou incapacité voire évanouissement). Les tuyaux sont plein d'eau bouillante sous forte pression.
13. **La salle du magma.** C'est ici qu'est l'origine de la chaleur du palais. Une espèce de mare de magma est là, en contrebas de 2m, et les énormes tuyaux de cuivre passent juste au-dessus. Deux magmen sont dans la lave pour assurer le bon fonctionnement de l'ensemble, rajouter de l'eau dans la citerne et réparer les tuyaux défaillants. Ils contrôlent également la température du magma !

2 Magmen : I +2 AC 17 HP 24 AT +7 DG 1-8+2-16. DR 20/+1. Fusion des armes qui les touchent DC 15 (sauvegarde à +1/+ et +4 pour le mithril). Enflamment ce qu'ils touchent.

14. **le palier aux statues.** En haut de ce palier sont 5 statues de femmes couchées sur le ventre ou le dos.
15. **Chambre.** Toutes les chambres se ressemblent, elles sont richement décorées mais poussiéreuses. De nombreux jouets érotiques sont dans les tiroirs des commodes ou des armoires. O peut trouver pour 1-20 GP de chandeliers, vases ou bibelots ouvragés de cuivre ou de pierre.
16. Chambre.
17. Chambre.
18. Chambre.
19. Chambre.
20. **Les passages secrets du palais.** Ils sont sombres et obscurs. Toutes les portes secrètes sont DC 20 à trouver et à ouvrir. Il n'y a rien de spécial à noter.
21. **Le jardin de pierre.** C'est le jardin de la seconde femme de Sinias : Médusa. Il est à ciel ouvert et on peut réussir à grimper à l'extérieur par les murs naturels (sortes de falaises de 15m). rempli de végétation et d'arbres, il est étrangement statique. De nombreuses statues de femmes sont ici, toutes nues et dans des positions allant d'érotiques à dégradantes. Médusa vit ici, elle est horriblement laide et pétrifie d'un regard ! elle adore faire venir les invités à elle, car nul n'est autorisé à venir ici... Elle est particulièrement jalouse de toute autre femme et de Xiara en particulier (Les PJ pourront éventuellement utiliser de trait à leur profit. Complètement mégalomane, Médusa adore discuter avec ses proies, sans se montrer, c'est comme cela qu'elle pourra révéler ses travers et faiblesses...)

Médusa : I +2 AC 15 HP 33 AT +6/+1/+3 DG 1-4+poison (DC 14 force 1-6/2-12) regard pétrifiant DC 15. Elle détient la clef de la porte du fond.

22. **Le hall noir.** Il est plongé dans une obscurité permanente. Il y a cependant un peu de mobilier et de bibelots, ce qui fait qu'on risque fort de se cogner et de faire du bruit (mouvement silencieux DC 23). Au milieu du hall est un guéridon sur lequel est fixé **une boule de cristal noire.** Il y a également un miroir au mur, similaire à celui qui a permis d'entrer ici. Il faut réussir à le contrôler (maîtrise des sortilèges DC30) pour pouvoir sortir par celui de la maison rue de la Goucherie. On peut aussi employer la clef de Sinias ou l'aide de Xiara.
23. **La chambre de Sinias.** C'est ici qu'est la somptueuse chambre du mage noir. Un grand lit à baldaquins noir, de petits secrétaires en bois précieux, deux fauteuils une table basse en forme de femme à quatre pattes présentant sa poitrine vers le haut et 3 grands coffres. Tout est fort bien décoré et orné de statues de femmes nues à genoux semblant implorer ou d'une autre debout et fort belle qui sert de porte manteau.
Dans le secrétaire est un tiroir piégé (éclair de foudre 6d6 DC 18) est **la clef** de la maison, qui permet d'accéder à l'extérieur depuis le hall d'entrée. On peut également trouver **la carte indiquant le palais** de la princesse Emmacintiel dans Brandelune (ouverture vers un autre scénario).

Dans le premier coffre, on peut trouver 80 pièces de platines de Glénor (1 PP = 5 GP d'Escargae) ainsi que 35 couronnes d'or et 100 couronnes d'argent.
Dans le second coffre sont de nombreux vêtements masculins et dans le dernier, des vêtements féminins.

24. **La salle de magie.** La salle est noire et sombre, éclairée seulement par un pentacle rougeoyant au milieu de la pièce et dans lequel un oeil de feu apparaît. Nombre d'étagères et de bocaux sont là ainsi qu'un établi couvert d'ustensiles cabalistiques. Il y a également une petite bibliothèque. Une grande gargouille noire est également fichée dans le mur en train de soutenir le plafond. Elle s'anime et défend la pièce.

Gargouille noire : I +2 AC 18 HP 40 **Dureté 8** AT +6/+6/+4/+4 DG 1-4+2 *2 / 1-6+2 *2.

Parmi les parchemins, de la petite bibliothèque on peut trouver **un rouleau** avec 3 sorts de dépétrification (et un à moitié écrit qui a 30% de chances de fonctionner). Un **pot de poussière** contient encore deux doses de poussière pétrifiante DC 15. Enfin il est possible de trouver des livres permettant d'accéder à une liste de maléfices (magie noire) et une liste de sortilèges de la terre (magie noire également dans cette adaptation). Il y a également un collier féminin magique qui est ici, il donne un désir important de sexualité DC 18 et si le mot « salope » est prononcé il change celle qui le porte en pierre DC 23. Il ne lui reste qu'une charge.

25. **Le temple de l'œil.** Derrière la grandiose double porte noire et or est un petit temple à l'œil avec en guise d'autel une vasque d'or dans lequel est un perpétuel brasier émettant une fumée noire qui couvre le plafond mais n'envahis pas la pièce. Le brasier est sur un piédestal dans lequel est un compartiment secret DC 20 contenant le parchemin démoniaque liant Xiara (qui peut être brûlé afin de la libérer) une dague sacrificielle +3 maléfique et une coupe rituelle pour recueillir le sang des vierges qui maintiennent en vie Sinias (15 couronnes d'or). Si les PJ restent plus de 10 rounds ici, il y a 1/6 chaque round qu'ils soient repérés par l'œil et qu'un démon d'ombre apparaisse.

Shadow démon : I +6 AC 21 HP 45 AT +8/+8/+4/ DG 1-8+4 *2 / 1-6+2. Sorts : Peur DC 15 (zone) obscurité permanente, Dominate person 1/semaine DC 19 auquel cas le démon passe dans la cible. La lumière lui fait 1-6/Lvl.

Sinias : I +4 AC 25 HP 70 AT +10 DG 1-6+1-6(froid) +5. Il est sorcier 14 et connaît nombre de sortilèges, notamment ceux qui pétrifient, mais il préfère séduire les femmes puis les amener à ne plus pouvoir contrôler leur désir pour enfin les pétrifier nues. C'est un tueur en série qui est maintenant mort-vivant. Il peut apparaître dans les salles 5, 7, 14, 23, 24, 25 dès qu'il sait que les PJ sont là (Xiara le prévient avec 30 minutes de retard). Et il s'amusera avec eux, à plusieurs reprises, comme un chat avec sa souris. Il veut absolument que les PJ voient son œuvre. À eux de réussir à l'attirer dehors, l'Ondana est leur seule vraie chance face à lui. Il porte sur lui la clef du miroir de retour.

Le miracle de l'Ondana

Le miracle de l'Ondana. Si on a lu ce qui s'est figé sur les lèvres d'Emmacintiel, on peut appeler l'Ondana seule capable de vaincre le mort-vivant. Elle sort de l'eau et le gobe, comme elle fit jadis avec Saeglin feasarn. Auquel cas certains vêtements du mort-vivant se déchirent et retombent dont la clef de retour...

Epilogue.

Emmacintiel revient à la vie et sauve à nouveau Escargae des mingols avec l'aide de l'Ondana. Elle sauve également les PJ qui sont tombés au cours de l'aventure. Puis, elle quitte Escargae pour le royaume féérique de Brandelune... Une nouvelle statue lui est faite par les citadins d'Escargae, à moins que les Pj insistent pour que son piédestal reste vide...

Le palais de la princesse Emmacintiel reste encore à explorer.

Parchemins et annexes

L'affaire des femmes pétrifiées.

Rapport de la fouine
Norui 1238
Premier Fouineur Ostreic

Pour la quatrième fois en ce mois de Norui une femme pétrifiée a été retrouvée devant chez elle. Les Dames, Gwendy, Fredegonde, Ostrasie et Hélanore, toutes de noble ou de bonnes familles ont successivement été frappées de cette étrange malédiction.
Les noms complets de ces dames respectables, et de jeune âge, sont annexés avec la liste des victimes.
A chaque reprise, les corps pétrifiés ont été retrouvés le matin, fort tôt, entièrement dénudés et dans des positions que la morale réprouve, juste devant leurs maisons. Les gens de maisons se sont toujours occupés de rentrer les statues avant que la populace d'Escargae ne sorte dans les rues, si bien que la fouine ou la garde, dont elle a pris la succession sur cette affaire pour laquelle elle a été créée, n'a jamais pu voir les statues en l'état.
C'est en faisant détruire les statues qu'à chaque fois l'horrible réalité a été révélée : les morceaux de pierres montraient bien des veines, des organes et autres viscères pétrifiés : il ne s'agissait donc en rien de statues ordinaires.
Il advient fort clair que cette malédiction ne touche que des femmes et que leur nombre pourrait être beaucoup plus grand que celui officiellement établis par la fouine. Dans le quartier des contrebandiers ou celui de la mercande nombre de badauds parlent de statues identiques et de disparitions de filles de peu de vertu. Certaines ont effectivement été retrouvées au fond des eaux du lac sous ces quartiers. D'autres ont fait l'objet d'un commerce non autorisée par la ville ou la guilde.
Il semble que les dames respectables par leur rang ou celles de petites vertus qui ont été prises dans cette étrange malédiction aient un point commun : Elles revenaient, peu ou prou, de rendez-vous galants ou bien vendaient leurs charmes ou encore avaient pris quelque amant. Ce point commun semble clairement établi.
Les positions dégradantes des statues et leur exposition aux regards, dans la rue, sorte de mise en scène humiliante pour les familles, plaide pour un acte délibéré et réfléchi.
L'absence de témoignages ou de pistes tangibles laisse la fouine dans l'embarras, mais les hypothèses suivantes sont étudiées :
Quelque sorcier animé de sentiments de vengeance à l'égard des femmes ou à l'égard de la déliquescence des mœurs se serait mis à l'œuvre. Une requête est donc demandée pour avoir un entretien avec le haut mage du maître d'Escargae et l'accès aux noms des pratiquants de l'Art.
Quelque créature maléfique animée du même genre de motivations, ou quelque créature bénéfique envoyée pour punir la ville, œuvre dans nos murs. Mais à ce jour, personne ne l'a vue.

Lenquête continue et la fouine assure engager tous les efforts afin de faire éclater la vérité.

Pour le Maître D'Escargae.

Premier fouineur Ostreic.

Procés verbal de la garde
Vingtième jour de ninui de l'année 1238

Dame Gertrude de la batellerie a esté restrouvée toute de pierre formée à 6 pas de l'enstrée de sa maison. La servante mariaude qui sortait quérir le pain l'a restrouvée ainsi et croyant à quelque facécie d'un sculpteur a alertée la maisonnée qui a enstrée la statue dedans la maison.
La statue estoie nue en position fort lascive à moistié allongée et d'une main instroduisant un ustensile de bois en son con. Le visage semblait exprimer quelqu'éspouvante. Maistre Arnaud de la batellerie ordonna à ses gens de maison de destruire la statue afin que sa femme ne la visse point.
Or la dame n'estoit point là, sortie qu'elle estoit depuis la veille au soir. Elle avoit eu grands maux avec son mari et estoit parti en compagnie dousteuse d'un fort séduisant godelureau dit « six seins ».
En destruisant la statue il a semblé fort éstrange d'y retrouver dedant nombre de viscères pestrifiés. Lorsqu'on trouva la pointe de flèche que dame Gertrude avoit depuis toute enfançon fichée dans l'os supérieur du bras la vérité éclata et la garde fut appelée.
La statue estoi restrouvée complètement desmembrée.

Sergent Torgnol

Rapport de la fouine
Girithron 1238
Fouineur Pitivias

La liste des dames disparues ou retrouvées pétrifiées s'allonge. Elle est inscrite de façon exhaustive au dos de ce document.
Comme le premier rapport, celui d'ouverture d'enquête, le précisait, il ne s'agit que de la liste des femmes disparues ou pétrifiées qui ont fait l'objet d'une demande d'enquête auprès de la garde ou de la fouine.
On peut supposer que nombre d'autres femmes, dont les métiers et les mœurs font qu'elles craignent la garde, ont également disparues et que leur entourage n'a rien signalé.
A ce jour, le nombre de femmes retrouvées pétrifiées de manière avérée est de 23.
A ce jour le nombre de femmes disparues est de 18.
Comme indiqué lors du rapport oral au maître d'Escargae par le premier fouineur, les deux affaires, dites des femmes de pierre et des femmes perdues ont été rapprochées tant il y a de similitudes dans les circonstances des faits.

Liste des mages officiants à Escargae.
Liste officielle donnée par sa grandeur le haut mage du maître d'Escargae.

Premier mage d'Escargae : Sa grandeur Artapin le sage.
Mages renommés et reconnus :
Thiaube des monts brumeux, Houstar le demi elfe.
Sorciers et autres astrologues de peu de crédits :
Farfapin l'escroc, Pluchon le lucide, Bergazine la voyante, Mamad de khand, broutemiaou et verlu le fou de mingol.
Il existe sûrement des mages noirs, et forts mauvais points répertoriés ici.

Pour sa grandeur le haut mage d'Escargae Artapin le sage.

Sinias le mingol apprenti de sa grandeur.

Interrogatoire de la fouine
Suspect

Après vérification il semblerait que le suspect corresponde au signalement du tesmoignage oral de la rue des forts. Jeune et fort bien mis aux cheveux noirs et a petite moustache fine. Le dit conaissoit personnellement plusieurs des victimes et avoit été resCue chez elles aux dires des bon bourgeois et autres nobliau de laCville. De fort bonnes manières et éloquence avec le charme de l'étranger il estoit grand séducteur des dames et beau parleur.
Est connu du maitre de laCville et des bonnes gens pour sa générosité et son cadeau à la ville la belle statue d'Emma nue cise maintenant en place d'Emma nue.

Questions et responses
Etes vous mêlés à ces affaires de disparitions et de petrifications ? Non.

Votre Art permet il de pétrifier ? Que je sache l'Art ne permet point ce genre de chose chez les hommes éclairés qui ne se sont point tournés du mauvais coté.

Avez-vous offert à la ville la statue d'Emma nue au retour de vostre expédition en rive sauvage en l'été 1236? Oui et pour le bien de la ville d'Escargae afin qu'elle soit fière de ses origines. Il n'y a point de mal à cela ? Et cette question ne concerne en rien votre affaire.

Connaissiez vous personnellement dame Gwendy et les autres dames citées ? Je ne vois là aucun mal nombre d'hommes pourraient en dire autant. Les malheurs de ces pauvres dames ne sont point de mon fait.

Avez-vous eu des relations de proximité renforcée avec dame Gwendy et l'avez-vous amenée à la taverne du cheval fougueux la nuit du onzième jour de gwirith ? Je refuse de repondre à une question qui met mon honneur en doute.

Par la suite le présvenu ci-joint n'a point respondu aux questions de le fouine.
La perquisition menée par la fouine à la maison du presvenu en rue Dabert dans la maison dite « grande » n'a rien donnée.
Aucun élément n'a été saisi, ni preuve de la pratique de l'Art hors autorisation ou statue ou quoi que ce soit.
Libéré sur ordre supérieur.

fouineur bleudeprus.

On le tenait ! Et ils l'ont laissé filer ! Pas de preuves... pas de laboratoire...

Ce qui est sur les lèvres d'Emma nue. A faire recopier rapidement !

La princesse nue

Un scénario jdr de Stéphane Tarrade d'après le roman « La princesse nue », du même auteur, paru aux éditions Sharon Kena.

http://www.stephanetarradeauteur.sindarick.fr/