









*La ville de Gamorine, où habite Scol'paladir.*

colonies ou au sujet de l'Oxélie. Les plus aventureux n'hésiteront pas à charmer les demoiselles présentes dont les silhouettes sont largement mises en valeur par de magnifiques robes à tournure.

Alors que la soirée bat son plein et que les discussions vont bon train... un hurlement retentit du côté des cuisines. Une femme à l'allure de servante ou d'aide de cuisine fait soudain irruption dans la salle de réception; l'assemblée s'interrompt, se demandant dans un premier temps ce qui a bien pu engendrer un tel comportement. Un frisson parcourt les convives quand ils s'aperçoivent que la femme est ensanglantée.

Un instant plus tard, trois créatures corrompues jaillissent sur les traces de la servante. Elles se jettent sur elle et la mettent en pièce face à une assemblée médusée. Si bon nombre de personnes ont déjà vu des représentations de créatures corrompues, peu se sont déjà retrouvées face à elles. La panique s'empare de la salle. C'est alors que le groupe, à proximité de la scène, entre en action pour tenter de maîtriser les créatures.

Selon la situation et leurs compétences ils peuvent s'occuper des corrompus par eux-mêmes ou alors se faire aider par d'autres membres aguerris de l'assemblée. Hector Scol'paladir n'hésitera pas à intervenir lui-même aux côtés du groupe.

A la fin du combat, la salle retrouve son calme. Si la plupart des invités ont quitté les lieux, choqués par la scène, ceux restant échafaudent toute une série de théories sur l'événement.

Ayant vu le groupe à l'œuvre face aux corrompus, Hector Scol'paladir sollicite leur aide, d'autant plus qu'il n'accorde que peu de crédit aux forces de police de Gamorine. Lorsque les joueurs décident à leur tour de partir, un domestique leur remet à cha-

cun une carte, les invitant à rendre visite à Monsieur Scol'paladir dans la journée du lendemain.

### LE BARON TAN'LAMULINE

Lorsque le groupe arrive chez Scol'paladir, il est accueilli par le majordome qui le guide vers un petit salon. Toutes les traces du combat de la veille semblent avoir disparu.

Scol'paladir les rejoint dans le salon peu après. Tandis qu'une domestique apporte du thé et un encas, il les remercie chaleureusement et les congratule pour leur gestion de la situation de la veille: sans eux, l'issue aurait pu être bien plus dramatique. Il leur expose ensuite son point de vue sur la situation. Il soupçonne que l'attaque soit le fait d'un de ses rivaux, le baron Tan'lamuline, un riche propriétaire terrien vivant dans le delta de l'Elgar.

Le baron est connu pour être le chef du parti autonomiste. Ces politiciens œuvrent en faveur de l'autonomie des comtés et de la décentralisation du pouvoir de Gamorine. Leurs opinions vont à l'encontre des idéaux politiques de la chancelière que Scol'paladir soutient activement. Au vu des derniers développements politiques et du camouflet qu'il lui a fait subir à l'assemblée récemment, il soupçonne le baron d'avoir voulu ternir sa réputation voire même de l'éliminer. Il est également de notoriété publique que l'individu détient des créatures corrompues chez lui!

Scol'paladir propose donc d'engager le groupe pour rencontrer son rival et lui apporter les preuves de sa culpabilité. Il lui laisse libre choix quant à la manière d'aborder le problème. Cependant il recommande de ne blesser ni tuer personne, l'affaire devant être résolue de manière subtile et civilisée.

Le baron Tan'lamuline habite à une centaine de kilomètres au nord de Gamorine dans les marais du delta de l'Elgar. Le voyage peut s'accomplir en une heure de trajet jusqu'à la ville de Morval depuis la gare centrale de Gamorine. A partir de Morval, on poursuit à cheval (environ 3 heures) ou en calèche (environ 6 heures). On traverse ensuite le village de Serice, dernier centre urbain avant le domaine de Tan'lamuline.

Le domaine<sup>2</sup> se situe entre deux bras de l'Elgar. Au milieu de champs et de petites forêts se discernent trois hameaux abritant au total 250 habi-

<sup>2</sup> <https://maps.oxelie.com/398>



*Le domaine Tan'lamuline*

tants. Les paysans travaillent dans les champs. Les joueurs sont accueillis de manière cordiale. Le manoir du baron se trouve dans le hameau le plus au nord.

Le groupe n'a aucune peine à obtenir un rendez-vous avec Tan'lamuline. Celui-ci est dans les alentours, vaquant à ses occupations. Avant qu'il ne les rejoigne, les joueurs le voient discuter avec quelques personnes de façon amicale.

Dans les faits Tan'lamuline n'est pas coupable de l'agression de son rival. Les joueurs vont rapidement se rendre compte de son innocence. Selon l'approche du groupe, il peut se montrer très cordial avec eux. Il possède en effet plusieurs créatures corrompues chez lui. Il montre volontiers tous les papiers liés à leur acquisition : aucune irrégularité ne s'y trouve. Cette affaire le fait sourire, il souligne que Scol'paladir doit être particulièrement aux abois pour penser qu'un simple rival politique puisse s'en prendre à lui. Il avance que le passé militaire de Scol'paladir au Delgènor ne lui a pas valu que des amis.

Bref... le groupe fait chou blanc et n'a plus qu'à s'en retourner annoncer à Scol'paladir que Tan'lamuline n'a rien à voir dans cette affaire.

#### PRIS SUR LE FAIT

Les joueurs sont de retour à Gamorine le lendemain de leur entretien au domaine Tan'lamuline. Ils arrivent en ville en début de soirée, la mer est à son point culminant donnant à la ville une ambiance particulière. A la gare, un jeune garçon s'approche d'eux et les informe que Scol'paladir souhaite les voir sur-le-champ pour connaître les résultats de leur enquête.

Alors qu'ils se dirigent vers son manoir, ils assistent à un étrange spectacle. Dans la rue, des hommes sont en train de décharger de grandes caisses à l'angle de la propriété. Ceux-ci semblent

être aux aguets. En observant la scène plus en détail, les joueurs remarquent qu'ils parlent delgènorien et que les grandes caisses contiennent vraisemblablement quelque chose de vivant... et de bestial. A partir de ce point, plusieurs pistes sont possibles.

**IGNORANCE** — Le groupe décide de passer à côté de la scène et d'ignorer ce que font ces hommes. Peu après avoir rejoint la villa de Scol'paladir, une nouvelle attaque menée par quatre corrompus a lieu. Selon la situation elle peut être rapidement maîtrisée par les joueurs ou mal gérée, occasionnant alors des morts parmi le personnel ou la famille de Scol'paladir.

Par la suite, enquêtant sur le lieu où les hommes ont déchargé les caisses, ils apprennent que ceux-ci sont arrivés par bateau et ont accosté juste au bout de la rue. Grâce à la marée haute, ils n'ont pas eu de problèmes pour s'amarrer sans ponton.

A proximité des quais, ils trouvent une lettre égarée qui mentionne l'adresse où le contenu des caisses devait être libéré. Elle est signée d'un certain Alain Aurive.

**INTERCEPTION** — Le groupe décide de surprendre ces hommes louches dans leur activité. Ils s'approchent des hommes de main et sont brutalement priés de s'éloigner. Quelle que soit l'issue de la confrontation, ils vont rapidement tenter de fuir en rejoignant la petite embarcation amarrée au quai du bout de la rue. Si le groupe parvient à capturer un des individus, celui-ci leur expliquera qu'ils ont été mandatés par la famille Aurive pour lâcher ses créatures chez les Scol'paladir.

Si les hommes parviennent à s'enfuir, alors les joueurs trouveront une deuxième lettre signée de la main d'Alain Aurive qui explique en substance la mission : lâcher des créatures corrompues dans la propriété de Scol'paladir.

#### EN ROUTE POUR LE DELGÈNOR

Au cours de la discussion, Hector évoque une opération menée dans la ville de Malodime. Il se souvient des Aurive comme d'une famille illustre de la région. Sans trop donner de détails aux joueurs, il leur explique que sa mission consistait alors à prendre la ville pour couper la voie de ravitaillement entre le port de Haute-Rive et les lignes delgènoriennes. Si la ville de Malodime était relativement peu importante sur le plan économique sa position était toutefois hautement stratégique.

Après avoir exposé la situation aux joueurs, il

propose de les envoyer à Malodime pour rencontrer ce fameux Alain Aurive et régler la situation. Si les joueurs tentent d'en savoir plus sur la nature de l'opération militaire que Scol'paladir a mené, ce dernier se contente de répéter ce qu'il a dit : les détails de l'opération relèvent du secret militaire.

Pour accélérer l'opération, Scol'paladir décide de faire voyager le groupe en dirigeable. Un moyen de transport onéreux et habituellement réservé aux gens aisés mais qui est rapide et tout de même moins cher que le monorail.

Avant de partir les joueurs peuvent prendre du temps pour rassembler des informations sur l'opération militaire de Scol'paladir. Servez-vous du tableau ci-dessous pour déterminer les informations qu'ils récoltent.

| Type   | Résultat  |
|--|---|
| Articles publiés dans d'anciens journaux.  | Scol'paladir a pris le village de Malodime en occasionnant de lourdes pertes dans le camp adverse.  |
| Rumeurs des milieux spécialisés.   | Scol'paladir a utilisé des méthodes « non traditionnelles » pour prendre la ville. Presque aucun habitant, militaire ou civil, n'a survécu.   |
| Contact au sein de l'armée, rival dans la noblesse, journaliste d'investigation. | Scol'paladir a lâché des créatures corrompues sur la ville pour qu'elles fassent le sale boulot. Il n'a eu ensuite plus qu'à faire le ménage. |

Le voyage pour se rendre au Delgènor dure environ trois jours, avec des escales à Couvier, Krisgrade et Estava. La vie à bord du dirigeable est rythmée par les trois repas quotidiens. Durant le trajet, les joueurs peuvent profiter de la vue, une activité particulièrement en vogue : le dirigeable n'est pas en service depuis si longtemps et rares sont ceux qui ont déjà eu l'occasion de voyager avec ce moyen de transport. Ils peuvent aussi passer du temps dans le salon. Ils y auront l'occasion de jouer aux cartes ou de discuter avec des notables elgarodiens et delgènoriciens afin d'en apprendre plus sur le contexte politique ou de creuser l'histoire de Scol'paladir.

Les personnes du groupe qui n'ont pas l'habitude des mondanités et de la bonne société risquent très vite d'être prises de haut par les autres voyageurs. Ils auront alors plus de chance

de se mêler aux domestiques qui voyagent avec les familles riches.

A la fin du troisième jour de voyage, le dirigeable arrive en vue de Dingal<sup>3</sup>. Ils se posent au cœur de la capitale, à l'aérogare flambant neuve situé sur la rive droite du Gordulire non loin du palais royal.

Malodime se trouvant à environ 200 kilomètres à mi-chemin de la zone corrompue, le trajet se fait en train. Il faut compter quatre heures depuis Dingal pour y parvenir.



*La petite ville de Malodime*

#### MALODIME

Situé au bord de l'Ebro et à une cinquantaine de kilomètres de la mer, le village de Malodime<sup>4</sup> est niché au fond d'une partie étroite des gorges. La route qui relie la ville portuaire de Haute-Rive à la principale voie de communication est ouest du Delgènor passe au fond de cette vallée. La gare de chemin de fer surplombe le village. Au nord on distingue un important quartier militaire dont une partie des bâtiments semblent abandonnés.

Si le groupe a suivi les hommes de main d'Aurive, ils sont amenés directement au château. S'ils sont arrivés par leurs propres moyens, on les y accueille sans surprise. Ils sont conduits dans un petit salon en attendant une entrevue avec Alain. Ils ne sont bien sûr pas laissés seuls, un homme de main reste toujours avec eux. Malgré cette situation tendue, la famille Aurive ne semble pas dépourvue de bonnes manières : on leur propose de quoi se rafraîchir ou se restaurer et on répond volontiers à leurs questions, tant que celles-ci ne deviennent pas trop pointues.

<sup>3</sup> <https://maps.oxelie.com/x22>

<sup>4</sup> <https://maps.oxelie.com/413>

L'entrevue avec Alain Aurive est brève. Il sait parfaitement qui est derrière les recherches du groupe et avoue rapidement qu'en effet, il est l'auteur des attaques contre Scol'paladir. Il leur raconte en détail ce que ce dernier a commis durant la guerre et la manière dont il a été l'un des rares survivants. S'il reconnaît son échec et le manque de subtilité face à l'attaque menée contre son ennemi, il fait comprendre au groupe qu'il ne cessera que lorsqu'il aura vengé tous les morts de Malodime. Il prie le groupe de bien vouloir informer Scol'paladir de cet état de fait et les congédie.

Après cet entretien, les joueurs peuvent soit retourner à Gamorine pour informer Scol'paladir de la situation comme le demande Aurive, soit trouver un moyen de résoudre le problème sans rentrer les mains vides. Plusieurs pistes s'offrent à eux.

#### ÉLIMINER AURIVE

La solution la plus élémentaire consiste purement et simplement à éliminer Aurive. Même s'il a quelques hommes de main qui lui semblent fidèles, peu seront enclins à poursuivre sa vengeance s'il disparaît.

**AVANTAGES** — Alain n'est pas un grand combattant, ni un dur-à-cuire. En plus il ne se cache pas dans son château, ses sorties sont fréquentes, il lui arrive souvent de se promener seul.

**DÉSAVANTAGES** — Outre le fait que cette solution est immorale, la présence militaire à Malodime et aux abords est forte. Une attaque frontale est exclue. De plus Aurive semble être apprécié dans son village; sa mort, même maquillée en accident, sera rapidement découverte et très vite les soupçons se porteront sur le groupe d'étrangers récemment vus en ville.

#### RAISONNER AURIVE

En enquêtant auprès de la famille et des amis d'Aurive, les joueurs peuvent essayer d'en savoir plus sur l'état d'esprit du personnage. S'ils racontent les faits à des amis proches ou aux membres de sa famille, ceux-ci sont choqués et désapprouvent son comportement. Peut-être seraient-ils capables de le convaincre qu'il fait fausse route.

**AVANTAGES** — Cette solution pacifique peut aboutir sur le repentir d'Aurive. S'il est pleinement convaincu, il écrira même une lettre à Scol'paladir pour mettre fin à cette querelle et enterrer définiti-

vement la hache de guerre.

**DÉSAVANTAGES** — Les amis et la famille d'Alain ne sont pas aisément accessibles. Les convaincre, alors qu'ils lui sont acquis et ont aussi subi la guerre du Delgènor, peut s'avérer compliqué.

#### LE FAIRE ARRÊTER

Une autre alternative consiste à révéler l'affaire aux autorités afin de faire arrêter Alain Aurive. Si au point de vue local nombreux sont ceux qui comprendraient voire soutiendraient sa démarche, ce genre d'affaire est très nuisible dans le contexte d'après-guerre et pour les bonnes relations politiques entre l'Elgarodie et du Delgènor. Les autorités devront être convaincues avec habileté mais, avec les bonnes preuves, elles seront prêtes à arrêter Aurive.

**AVANTAGES** — Voilà également une issue pacifique. Elle a l'avantage d'être totalement transparente du point de vue public et politique.

**DÉSAVANTAGES** — Les démarches peuvent s'avérer longues. Par ailleurs les autorités vont demander des preuves tangibles pour pouvoir inculper Alain. Dans l'intervalle, ce dernier aura peut-être le temps de mettre à exécution son plan ou prendre la fuite.

#### PRENDRE SON PARTI

Une option peut consister à prendre le parti d'Alain Aurive. Certes il cherche à se venger d'une manière qui semble être condamnable mais les actes de Scol'paladir ont été aussi largement immoraux et pourraient même être considérés comme crimes de guerre.

Les joueurs sont libres de décider que leur attachement à Scol'paladir ne justifie pas de soutenir ses actes. Ils peuvent se retourner contre leur commanditaire, soit en laissant Aurive accomplir sa vengeance ou pourquoi pas, en le soutenant dans sa démarche. Mais ce cas de figure serait l'objet d'un autre scénario...



## ANNEXES

Dans cette annexe, vous trouverez les caractéristiques et une brève description des différents protagonistes qui interviennent dans ce scénario.

*HECTOR SCOL'PALADIR*

Ancien colonel de l'armée elgarodienne, Hector est aujourd'hui à la retraite et coule une vie paisible à Gamorine. Il n'est pas noble mais sa carrière militaire en fait quelqu'un de très en vue dans la bonne société. Cet homme jovial âgé d'une septantaine d'années dégage une grande autorité.

*CRÉATURES CORROMPUES*

Ce sont des êtres humains qui ont été exposés à une corruption d'une telle intensité qu'ils ont perdu toute humanité. Elles se comportent comme des bêtes sauvages, prêtes à attaquer à vue. Leur appa-

rence dépend de leur niveau de corruption mais certaines n'ont plus grande chose d'humain.

*BARON TAN'LAMULINE*

Aluriel Tan'lamuline est un propriétaire terrien noble qui vit dans le delta de l'Elgar. Même s'il fait partie d'une famille de second rang, il a une certaine importance en politique en tant que chef du parti autonomiste. Ce groupe milite en faveur d'une autonomie maximale des comtés, exactement l'inverse de la politique menée par l'actuelle chancelière.

*ALAIN AURIVE*

Alain Aurive est l'héritier de famille dirigeante de Malodime. Il est l'un des rares survivants de l'attaque menée par Scol'paladir. Torturé par les souvenirs de cet événement, sa soif de vengeance est immense. Sans être un homme mauvais, il est prêt à tout pour régler son compte à ceux qui ont décimé sa famille.

Médaille d'Or Exp. Int<sup>e</sup> de Ph<sup>ie</sup> ienne 744



Récompense de 16,600 fr.—Médaille d'OR

**QUINA LAROCHE**  
ELIXIR VINEUX

Affections de l'Estomac, Anémie,  
Croissances difficiles,  
Fièvres et Suites de Fièvres, etc., etc.

**ALCOOL DE MENTHE DE RICOLES**

44 ANS DE SUCCÈS  
31 Récompenses, dont 12 MÉDAILLES D'OR  
Infaillible contre les Indigestions, Maux d'Estomac, de Nerfs, de Tête  
Préservatif contre les Epidémies  
Eaux de Toilette et Dentifrice très appréciées.  
Fabrique à LYON, 4, Cours d'Herbouville.—Dépôt, rue Richer, 41  
EXIGER LE NOM DE DE RICOLES

**Cataplasme Hamilton**  
INSTANTANÉ  
REMPLACÉ AVEC AVANTAGE LES CATAPLASMES ORDINAIRES  
2<sup>e</sup> la Boîte dans t<sup>me</sup> Ph<sup>ie</sup>. — Dépôt principal: Rue St-Antoine, 165

TALISMAN DE BEAUTÉ  
HOUBIGANT, 10, Faub. Saint-Honoré

**BALMORAL GLOSS**

Lustre élastique s'employant sans brosser, pour l'entretien des chaussures de Dames et d'Enfants. — Conserve et assouplit le cuir, ne tache pas les jupons.  
En vente dans t<sup>tes</sup> les bonnes Maisons

DEPOT CENTRAL:  
G<sup>ie</sup> NUBIAN, 23, r. d'Hauteville,  
Envoi d'un Flacon échantillon contre 30 cent. en timb.-poste  
Trois grands flacons franco en gare contre mandat de 3 francs

**CORSETS M<sup>ME</sup> BILLARD**  
4, rue Tronchet  
Brevetée de l'Académie de Médecine.

**HENRY A LA PENSÉE**  
5, Faubourg Saint-Honoré

Ouvrages de Dames  
TAPISSERIE DE STYLE | TRAVAUX DE GENRE  
Ornements d'Église

Mont-Dore-les-Bains

**NOUVEL HOTEL**  
ET  
Grand Hôtel de la Poste

Maisons de premier ordre  
situées en face des Etablissements.

GRANDS ET PETITS APPARTEMENTS  
pour familles, avec salons.  
SALONS, FUMOIR ET HALL  
CHALETs, VILLAS POUR FAMILLES  
TABLE D'HÔTE, RESTAURANT

G. BELLON, propriétaire

La G<sup>de</sup> DÉCOUVERTE du SIÈCLE L'Elixir Godineau guérit rapidement les maladies des reins, de la moelle épinière, de l'influenza, les anémiques; il donne un sang nouveau d'une force inouïe, d'une richesse incomparable; ne contenant aucune substance nuisible, il peut être pris à tous les âges, sans danger aucun. Le flacon 20 fr., par 8 flacons 50 fr.; demandes à l'Administration 7, r. St-Lazare à Paris, la brochure du D<sup>r</sup> Jules Lafage, lauréat de la Faculté de Médecine de Paris; elle sera envoyée gratuitement.

**GERMANDREE** **POUDRE DE BEAUTÉ**  
MIGNOT-BOUCHER  
PARIS, 19, Rue Vivienne; 19.