

Les gemmes de Sécrène

Un scénario pour Agone

LES BETISES DE SAJILLYN	3
LES PLANS DE SECRENE	3
C'EST BIEN BEAU, MAIS.....	3
PIEGER L'INCRUSTEUR	3
ENTREE EN SCENE	4
LORGOL, RUE DU LUTIN SAUTILLANT.....	4
LA TOUR PHALENE	4
SAJILLYN	4
CONTACTER SECRENE	4
GOELINE.....	5
L'ATTENTE.....	5
COURSE POURSUITE.....	5
CONCLUSION	5
P N J.....	6
<i>Sécrène.....</i>	6
<i>Les brutes de Secrène.....</i>	6

Les bêtises de Sajillyn

Sajillyn de Nemabar est un mage de bonne réputation. Eclipsiste, il donne certains cours à l'Étincelle, l'académie de Lorgol. Sajillyn est également amoureux des Mille Tours, et aime s'y promener, de jour comme de nuit.

Or il y a quatre semaines, Sajillyn, alors en pleine promenade nocturne, a surpris deux hommes et un farfadet qui tuaient un mage. Ils ont ensuite capturé les deux danseurs de leur victime et ont extrait la gemme incrustée dans son front. Sajillyn a ensuite été repéré, pris en chasse, et capturé.

Il fut amené devant Sécrène, un important prince-voleur des bas quartiers de Lorgol. Ce dernier, un Farfadet, lui a laissé un seul choix: mourir, ou l'aider dans ses plans. Sajillyn ne désirant pas mourir, il a accepté, sans demander ce qui l'attendait.

Les plans de Sécrène

Le prince-voleur a eu vent du naufrage d'un navire Modéhen qui croisait au large de Rochronde. Ce navire transportait un important trésor, et a coulé corps et biens. Sécrène veut ce trésor, à tous prix, c'est sa dernière obsession. Il a étudié les différentes possibilités, et a retrouvé dans des documents dérobés il y a des années à un Censeur du Cryptogramme-Magicien une information qui lui tira un grand rire de bonheur. Ce document expliquait dans le détail comment quatre mages s'étaient fait incruster une gemme spéciale. Ces gemmes étaient des cerveaux de danseurs aquatiques. Dans son rapport, le censeur expliquait que ces quatre mages avaient grâce à la gemme obtenus le pouvoir de marcher sur l'eau, d'y plonger sans subir les effets de la pression, et de pouvoir y respirer.

Sécrène sut alors que ces gemmes étaient son salut. Le document contenait également les noms des quatre mages. Sécrène les a pourchassés et assassinés, volant leurs danseurs pour la contrebande, mais surtout leur gemme. Sajillyn a été

témoin du dernier meurtre dans les Mille Tours.

Sécrène ayant capturé Sajillyn, il s'est dit qu'il était très intéressant de posséder un pion à l'intérieur de l'académie Eclipsiste. En effet, incruster une gemme n'est pas une opération facile, ni sans risque. Sécrène possédait bien un ancien apprenti de l'académie, mais il préfère avoir quelqu'un d'expérimenté. Il va donc demander à Sajillyn d'attirer l'incrusteur de l'académie dans un piège afin de le capturer.

C'est bien beau, mais...

Les meurtres des quatre mages ne sont pas passés inaperçus. Le Cryptogramme-Magicien a donc envoyé un Censeur Eclipsiste pour enquêter. Goéline est à Lorgol depuis quelques jours quand les PJ arrivent. Elle va d'abord enquêter sur les meurtres, puis suivre l'investigation des PJ, découvrir l'implication de Sajillyn et tenter de le confondre également. Goéline est sans pitié, intelligente et douée. Elle devrait mettre une pression supplémentaire sur des PJ déjà fort occupés.

Piéger l'incrusteur

Quelques jours plus tard, Sajillyn parvient à convaincre l'incrusteur de l'académie, le lutin Fralli, de le rejoindre pour un cour ex-cathedra dans une des tours. Le rendez-vous doit avoir lieu dans dix jours, et Sajillyn commence à nourrir des remords...

Entrée en scene

Les PJ vaquent à leurs occupations dans leur domaine Urguemand. Il y a différentes façons de les impliquer dans l'histoire. Tout commence par une lettre de Sajillyn à l'un d'entre eux. Peut-être un des Inspirés est-il un ami, ou un ancien de l'académie de Lorgol. Il est évident que le Domaine des Inspirés doit se trouver en Urguemand. Dans le cas contraire, il leur faut être de passage dans la région pour pouvoir recevoir l'appel à l'aide.

Lorgol, rue du lutin sautillant

Les PJ arrivent à Lorgol le jour du rendez-vous fixé par Sajillyn à Fralli. Les hommes de Sécrène attendent tapis dans l'ombre, prêts à bondir sur le lutin.

A leur arrivée chez Sajillyn, vers dix heures du matin, le mage n'est pas là. Etrangement, la porte est entrouverte. Poussés par la curiosité, les PJ devraient entrer. La petite maison a visiblement été fouillée récemment. Tout a été retourné. Un indice à trouver, un morceau d'étoffe rouge, sans doute arraché d'un vêtement par un clou dépassant de la table. C'est cette étoffe qui pourra prouver aux PJ que c'est Goéline qui a fouillé la maison.

En fouillant un peu, les PJ pourront trouver, dans la poubelle de Sajillyn, un papier buvard qui a visiblement servi à éponger une lettre. Ils pourront ainsi imaginer que Sajillyn est à ce rendez-vous dans les Mille Tours, qui doit avoir lieu incésemment sous peu.

La tour Phalène

Les PJ foncent sans doute vers la tour Phalène afin de retrouver Sajillyn. Lorsqu'ils arrivent là-bas, personne n'est visible. En fait, Sajillyn, Fralli, Sécrène et ses hommes sont à l'intérieur. Quand ils arrivent, ils ont juste le temps de voir une cape rouge disparaître à l'intérieur. Les PJ

devraient donc suivre (enfin, on peut le supposer).

A l'intérieur, des bruits de lutte se font entendre. En montant l'escalier, les PJ croisent les brutes de Sécrène, qui font demi-tour prestement. Ils portent un sac qui semble fort animé (il contient Fralli). Les hommes repassent dans la pièce où l'embuscade a eut lieu. Sajillyn est écroulé dans un coin, le visage en sang. Goéline, elle, est invisible - littéralement - et suit les PJ.

Les brutes montent sur le toit de la tour. Et tandis que certaines d'entre elles ralentissent les PJ, celle qui porte le sac bondit sur la tour d'à côté, s'y engouffre et disparaît. La poursuite peut continuer, mais les PJ ne retrouveront pas leur cible...

Les autres brutes se laissent capturer sans opposer trop de résistance. Après une bonne séance de baffes, ils avoueront pour qui ils travaillent, et où le trouver.

Sajillyn

Le mage est blessé, gravement. Il a perdu beaucoup de sang. Si les PJ ne sont pas en mesure de le soigner immédiatement, il va mourir dans les cinq minutes. Mais pas avant d'avoir dit aux PJ qui il est, et leur avoir raconté toute l'histoire. Il termine en implorant les PJ de retrouver Fralli, qui sera sans doute tué après l'incrustation des gemmes.

Notez que pendant que les brutes de Sécrène et Sajillyn parlent, Goéline est présente, invisible, mais attentive.

Contacter Sécrène

Les PJ peuvent se rendre à la cour des miracles qui sert de quartier général au prince-voleur. Tout le monde a le droit d'y entrer, même si certains n'en sortent jamais.

Sécrène écouterait les PJ, ne nierait pas avoir enlevé Frilla et tué (ou tenté de tuer)

Sajillyn. Mais il ne se pliera pas aux exigences des PJ, ne leur dira pas son but ultime (le trésor), et les jettera dehors. Attention, si les PJ se battent, ils se font sévèrement malmener tant les hommes de Secrène sont nombreux.

C'est quand les PJ sont dehors que Goéline prendra contact avec eux.

Goéline

La censeur leur expliquera qu'elle a été envoyée par le Cryptogramme-Magicien pour enquêter sur les meurtres de quatre mages. Grâce aux PJ, elle a découvert qui est le responsable: Secrène. Elle propose donc d'allier ses forces à celle des PJ pour coincer le farfadet et récupérer les gemmes.

Elle propose de surveiller la cour des miracles et de suivre Secrène dans tous ses déplacements. Les PJ et elles pourront se relayer de jour et de nuit.

L'attente

Pendant quatre jours, rien ne se passe. Au point que Goéline commence à s'inquiéter. Elle décide alors de se rendre à l'intérieur, invisible, pour voir ce qui s'y déroule. Elle ressort quelques minutes plus tard, énervée "j'aurais du y penser. Il y a une sortie secrète. Ils sont partis, il y a une heure, vers la mer. On fonce!".

Course poursuite

Goéline, s'il le faut, achète des chevaux pour les PJ. La poursuite s'engage. Pendant plusieurs heures, les PJ chevauchent. Enfin, ils aperçoivent un nuage de poussière laissé par le carosse de Secrène.

Quand les PJ sont proches, ils voient Secrène et des hommes emarquer sur un navire. Fralli est avec eux, captif.

C'est la dernière occasion qu'ont les PJ d'intervenir. Secrène est entouré de six de ses hommes. Lui et trois sbires portent une gemme au front. Le combat doit avoir lieu sur le quai et sur le navire. N'oubliez pas que ceux qui portent la gemme peuvent marcher sur l'eau, plonger, etc.

Si le combat tourne mal, Secrène peut par exemple projeter Fralli à l'eau, pour ajouter de la tension.

Le combat est violent, mais devrait se conclure sur la victoire des PJ.

Conclusion

Goéline remercie les PJ. Elle récupère les gemmes, et dira que son rapport sera éloquent sur l'aide que les PJ lui ont apportée.

Fralli se verra retirer la charge d'incrusteur pour avoir trahis.

Aux PJ de rentre chez eux attendre de nouvelles aventures.

P N J

Sécrène

Nom: Sécrène

Peuple: Farfadet

TAI: -1

AGIlité: 12, **FOR**ce: 6, **PER**ception: 8,

RESistance: 5

INTelligence: 8, **VOL**onté: 9

CHArisme: 7, **CRE**ativité: 4

MELee: 10

TIR: 10

BD: -1

Vie: 37 / 13 / 18

Armes (dague): 8

Athlétisme: 6

Escalade: 6

Esquive: 8

Acrobatie: 9

Les brutes de Sécrène

Nom: Adalbert, Sigis, Torta, etc.

Peuple: Humain

TAI: 0

AGIlité: 7, **FOR**ce: 7, **PER**ception: 6,

RESistance: 7

INTelligence: 4, **VOL**onté: 3

CHArisme: 4, **CRE**ativité: 4

MELee: 7

TIR: 6

BD: +1

Vie: 50 / 16 / 25

Attaque: base de 13