"Amarange, le retour"

Depuis la Vallée des Songes, le voyage de 10 jours jusqu'à Piémont se déroule sans danger. Le village de La Rivière est déserté. Au fort de Sinroch, Ermann nous accueille et nous donne des nouvelles de son fils Alexis qui est devenu moine. Il nous remet une missive arrivée il y a 2 jours qui nous est adressée. Edwald, le Grand Chancelier de Piémont, nous prie de le rejoindre au plus vite à Piémont.

30 mai 315 PM

Nous arrivons aux portes de Piémont. Les gardes nous attendaient. Ils nous mènent à travers la ville - nous passons devant le Cirque (les arènes de Forthur) - jusqu'au hall de réception du Grand Chancelier. D'autres citoyens guindés attendent leur tour. Dès que le chambellan nous aperçoit, il nous fait entrer et annonce qu'il n'y aura plus de visites aujourd'hui.

Edwald nous annonce que le capitaine Angus de Gaive, le capitaine de la garde de Monastir, a disparu. Angus est arrivé il y a 15 jours pour témoigner contre le Questeur Gorman qui trempait dans l'affaire de fausse monnaie. Le Questeur Gorman a décidé de sauver sa peau en témoignant contre certains personnages haut placés de Piémont qui n'apparaissent pas dans les carnets d'Amarange en échange d'un allègement de sa condamnation.

Il y a 12 jours Angus a disparu sans laisser de traces, et depuis le Questeur Gorman est muet comme une tombe car seul le témoignage d'Angus peut l'inquiéter devant le tribunal. Edwald nous demande de retrouver Angus. Nous nous empressons d'accepter. Edwald nous écrit une lettre qui nous donne un semblant d'autorité pour enquêter.

Une fois de plus, notre ami Arberal de Linguse s'occupe de nous avec beaucoup de zèle et de panache. Il est très heureux de revoir Saturnin. Dame Souria de Gaive, l'épouse du Capitaine Angus (et l'ex-fiancée de Saturnin) nous rend visite, éplorée. Peu de temps après la disparition de son mari, Souria a reçu une lettre sous sa porte (ici au château) qui nous est adressée. Dans celle-ci, Amarange nous propose de nous livrer à lui en échange de la liberté d'Angus qu'il retient prisonnier. Amarange se réjouit d'avance de nous torturer longuement.

A mes chers héros,

Je suis au regret de vous annoncer que je détiens le dénommé Angus de Gaive et qu'il ne sera rendu à son épouse que si vous venez personnellement le chercher. Pour le prix à payer, inutile de vous dire que la liberté d'un homme vaut bien quelques tourments qu'il vous faudra endurer avec vaillance et abnégation! Mais que sont ces souffrances pour de véritables héros?

Votre ami qui ne vous veut pas de bien.

Amarange le Grand

La lettre paraît authentique, nous reconnaissons l'écriture des cahiers d'Amarange. Souria n'a montré la lettre à personne et a demandé à Edwald de nous faire venir rapidement à Piémont. Elle ne nous apprend pas grand-chose d'autre sur la disparition de son mari. Angus n'est plus capitaine car il a reçu une belle promotion. Souria est enceinte. Nous lui promettons de faire le maximum pour libérer notre ami Angus, quitte à nous sacrifier s'il le faut. La future maman s'en va un peu rassurée.

Nous discutons sur ce que nous allons faire. Si notre enquête ne donne rien, notre seul plan (un peu stupide) est de nous laisser emprisonner et, une fois Angus libéré, nous rebeller et démolir une fois pour toute Amarange. Nous surveillons la porte pour intercepter le porteur d'une future missive glissée sous notre porte. Nous décidons de garder la lettre d'Amarange secrète pour l'instant. Après enquête, personne n'a vu quelqu'un mettre de lettre sous la porte de Souria.

Aléana d'Arly-Piémont nous convie à un entretien privé. En nous questionnant adroitement, elle nous fait raconter tout ce que nous savons sur la disparition d'Angus, y compris la lettre. Nous lui avouons avoir réfléchi à accepter les exigences du ravisseur, en nous assurant qu'Angus soit bien vivant et au préalable relâché. Connaissant Amarange, nous estimons qu'il va nous charmer pour jouir pendant de long mois de notre détresse mentale et essayer de nous pousser vers la folie. Aléana va essayer de trouver une moyen de nous protéger contre les charmes d'Amarange.

1er juin 315 PM

Angus se rendait aux arènes de Forthur avant qu'on perde toute trace de lui. Forthur (Dieu du Courage et des Exploits physiques). Nous décidons d'y commencer notre enquête. Nous payons un guide pour visiter cet immense bâtiment de forme ovale de 120m de long sur 90m de large et 30 m de hauteur. Le Cirque de Forthur peut accueillir 50.000 spectateurs. Au centre, une arène de 90m sur 60m recouverte de sable, dans laquelle des gladiateurs se battent à mains nues les jours de festivités.

Un jeune adolescent pas très propre prend contact avec nous. Nous reconnaissons Seret qui nous a servi de guide lors de notre précédente visite à Piémont. Un contact (il ne s'agit pas d'Amarange) lui a demandé de nous attendre ici et de nous conduire chez Kosrizer, l'organisateur des combats de gladiateurs. Après un peu d'intimidation fort bien réussie d'Erok, le gamin s'enfuit affolé.

Kosrizer nous annonce que nous nous sommes engagés dans un combat de gladiateurs quatre contre quatre prévu pour le 3 juin après-midi. Le combat a été arrangé et payé par courrier il y a une quinzaine de jours. Seret a servi de messager. Nous reconnaissons l'écriture d'Amarange qui a signé pour nous (nos noms sont inscrits). L'organisateur nous explique les règles du jeu: les deux équipes de 4 membres se combattent à main nue. Toute arme autre que les gantelets réglementaires est interdite. Toute armure non naturelle est interdite. L'utilisation de magie (sorts, potions, parchemins, objets magiques) entraîne la

disqualification du contrevenant s'il se fait prendre. Si une équipe se retrouve à 1 seul combattant contre 3 ou plus, elle peut abandonner le combat sans porter atteinte à son honneur ni à son prestige. L'équipe gagnante reçoit 40 PO. Si une équipe déclare forfait avant le combat, l'autre équipe gagne 8 PO. Les blessures graves et mortelles sont très rares pendant les combats. Nous pouvons recruter une 4ème personne et communiquer son nom à l'organisateur qui nous renseigne diverses écoles de gladiateurs.

Il nous présente nos adversaires et nous montre des affiches les représentants.

- Glucius (humain guerrier très agile, il a l'air le plus normal des 4)
- Brise Mâchoire (humain barbare, il a une réputation de sauvagerie extrême)
- Metallus (Golem de fer, il encaisse très bien (DR 5) mais n'est pas très agile)
- Choumak (1/2-orc barbare, il a un aspect inquiétant)

Nous visitons plusieurs écoles de gladiateurs. Ils nous confirment ce que Kosrizer nous a dit. En les voyant s'entraîner, nous constatons que nous n'aurons pas beaucoup de chance de vaincre.

Dans l'école Juvelia, nous rencontrons Glucius, notre futur adeversaire, qui est fort sympathique. Pour 10 PO, nous engageons Hernus, un de ses condisciple, pour compléter notre équipe. Le style d'Hernus est comparable à celui de Glucius. Ils veulent bien nous prêter des gantelets pour protéger nos mains lors du combat et ils nous donnent des conseils et leurs avis sur nos adversaires. Brise Mâchoire a une sinistre réputation et c'est de lui qu'il faut principalement se méfier.

Nous continuons notre enquête qui piétine. Nous préparons des plans en vue du combat, ne sachant pas vraiment si nous allons y participer ou non.

La lettre que Grand Chancelier Edwald nous a écrite est en fait un blanc-seing qui nous laisse toute liberté pour agir en son nom. Nous décidons de ne pas en abuser, et nous demandons l'aval des autorités, notamment à Yerlin, le capitaine des gardes royaux, avant de réquisitionner des hommes.

Nous nous préparons pour notre futur combat. Saturnin décide de ne pas combattre. Nous engageons Gobe Mouche (humain style barbare, école Juvelia) pour 10 PO. Nous prévenons l'organisateur des changements. Nous trouvons un nom pour notre équipe: les "Fast & Furious".

Nous recevons l'assistance de 8 moines (Ordre de Monastir) pour assurer notre extraction après le combat, pour éviter qu'Amarange ne profite de notre état de faiblesse pour nous enlever. Le Père Prieur des moines nous raconte qu'à l'origine, les combats dans l'arène de Forthur était des combats à mort réservés aux héros désireux de montrer leur bravoure et leurs prouesses.

Nous demandons aussi l'aide de 10 gardes qui connaissent Amarange pour surveiller les 14 entrées des arènes de Forthur avant les combats puis pour patrouiller dans les gradins pour repérer Amarange, puis surveiller les 14 sorties après notre combat.

Saturnin et le Père Prieur seront dans les gradins pour repérer Amarange. Chacun des guetteurs se munira d'un miroir pour pouvoir communiquer par signe. Roquet (mon chien) reste avec le Père Prieur jusqu'après le combat.

Nous cherchons un moyen de repérer Amarange s'il se dissimule ou se déguise magiquement. Craignant qu'un haut fonctionnaire ou un membre de la famille royale soit charmé, nous cherchons également un moyen de détecter et libérer quelqu'un charmé par Amarange. Les temples et magiciens interrogés ne savent pas nous aider.

Même en ratissant large, notre enquête piétine toujours. Nous apprenons tout de même qu'Amarange a un maison dans la 3ème enceinte.

2 juin 315 PM

Aléana d'Arly-Piémont nous convoque en petit comité avec Arberal de Linguse. Elle n'est pas contente. Le grand prêtre de Forthur enquête pour savoir si elle n'est pas charmée. Nous n'avons pas été assez discret. Nous sommes assignés à résidence au palais tant qu'elle n'a pas débloqué la situation.

Arberal de Linguse nous raccompagne jusqu'à notre chambre. Saturnin se rend invisible et file Arberal jusqu'à ses appartements dans le palais. Saturnin ne peut le suivre dans son bureau sans se faire repérer. Quand il y rentre après quelques secondes, Arberal a disparu! Saturnin fouille les appartements, cherche des passages secrets mais ne trouve rien. Saturnin s'échappe avant la fin de la potion d'invisibilité. Le mystère reste entier. Nous essayons de trouver un moyen de surveiller étroitement Arberal, sans succès.

La reine Aléana nous convoque sans Arberal. Elle a réglé le problème avec le temple de Forthur. Elle nous donne trois amulettes de protection contre les charmes, dont le fonctionnement reste assez flou.

Nous décidons de mettre les choses au clair avec la reine. Nous lui expliquons précisément pourquoi nous nous méfions des fourberies et des charmes d'Amarange et ses sbires. Nous luis révélons que nous soupçonnons tout le monde d'être Amarange ou d'être charmé. Nous lui parlons de nos soupçons envers Arberal, qu'elle dissipe sans ambiguïté. Nous lui parlons de notre rencontre avec Jériseb Beaux Yeux qui était son ambassadrice à Syndoril. Aléana n'a jamais envoyé Jériseb. Après enquête rapide, Aléana nous annonce que Jériseb a réussi à se libérer en profitant de la faiblesse de quelqu'un et qu'elle a utilisé des faux documents pour se faire passer pour une ambassadrice du Piémont. Cette mise au point n'a pas fait progresser notre enquête mais nous sommes tous maintenant plus sereins.

Nous allons visiter la maison d'Amarange avec 3 gardes. Nestor, le vieil intendant, finit par nous laisser entrer. Comme promis, nous fouillons très respectueusement le petit manoir et sa grande propriété entourée d'un haut mur. La maison est belle et bien meublée. Il y a plusieurs chambres d'amis. Nous trouvons des habits et des affaires appartenant à Amarange, Jériseb et Anita. Rien à Sifmo. Le griffon d'Amarange est dans les écuries. Nestor est très bavard une fois mis en confiance. Il est très inquiet pour son maître Amarange qui est arrivé il y a 15 jours dans la propriété sur son griffon. Amarange ne s'est plus montré depuis 10 jours ce qui est anormal car il devait revenir, notamment pour nourrir le griffon.

Les gardes nous quittent une fois la fouille finie. Nestor n'a plus d'argent pour bien s'occuper de la propriété et acheter ce qu'il faut pour manger. Nous l'aidons financièrement et allons faire des courses pour lui. Il accepte évidemment de loger les amis d'Amarange que nous sommes. Il nous prépare un succulent repas. Tour de gardes pendant la nuit. Rien à signaler.

3 juin 315 PM

L'heure fatidique approche. Nous sommes très tendus. Nous nous rendons dans les arènes de Forthur. Tout le monde est au rendez-vous. Vu que nous sommes le clou du spectacle notre combat est programmé en dernier.

Nous sommes prêts à entrer en lice. Nos partenaires Hernus et Gobe Mouche, nous conseillent de surtout bien assurer le spectacle. En effet, il est fréquent que la foule demande de faire jeter dans la Fosse des débutants vaincu quand ils ont donné une piteuse performance. La Fosse est un gouffre au milieu de l'arène fermé par une grille. Personne n'est jamais remonté vivant de la Fosse. Nous entrons dans l'arène pas rassurés du tout.

Le combat débute après présentation des équipes. Brise Machoire, Choumak et Gobe Mouche sont de vrais bêtes de combats très dangereuses. Nos adversaires prennent l'avantage dès le début du combat et nous font souffrir pendant les premières secondes. Nous nous reprenons vite et nos adversaires ont par la suite moins de réussite. Hernus et Glucius mordent la poussière. Puis Metallus est terrassé. Reste les deux plus dangereux adversaires. Nous nous concentrons sur Brise Machoire (ou Choumak), qui ne résiste pas longtemps à nos efforts combinés. Le quatrième abandonne. Contre toute attente, nous avons gagnés!

La foule hystérique nous acclame. Nous nous laissons emportés par la liesse générale et savourons notre victoire. Mais, Amarange n'a pas été repéré! Nous coinçons Seret. Après l'avoir soudoyé, il parle. Amarange avait prévu notre mort par plongeon dans la Fosse après notre défaite. Le contact de Seret est un certain Tembur, client régulier du "Choux qui pue".

Nous partageons la prime en 4 comme convenu avec Hernius et Gobe Mouche.

Nous dormons dans la maison d'Amarange. Rien à signaler.

4 juin 315 PM

Nous demandons au capitaine Yerlin de faire surveiller la Maison d'Amarange par des archers pour éviter qu'il ne s'enfuie avec son griffon. Le capitaine est étonné. Tous les biens d'Amarange, dont la maison, ont été confisqués et mis sous scellé. Il va enquêter à ce sujet.

Nous nous rendons au "Choux qui pue" pour questionner Tembur. Nous le rencontrons en début de soirée. Après quelques bières spéciales et quelques PO, il est très coopératif. Avec l'aide de 4 mercenaires, Amarange a capturé et drogué Angus aux arènes de Forthur. Puis Tembur les a guidés dans les égouts à quelques mètres de la Fosse des arènes de Forthur, en bordure du royaume du Roi des Rats. Le fond de la Fosse est rempli de la Brume des Visions Idylliques, un gaz qui enlève toute volonté et fini par faire mourir les victimes dans la béatitude. Tembur n'a plus vu et entendu parler d'Amarange ou de ses mercenaires depuis.

Nous embauchons Tembur comme guide pour une visite des égouts. Entrée par les caves d'une maison surveillée par la pègre. Nous pataugeons dans l'eau putride parfois jusqu'aux épaules pour le plus petit. Après 20 minutes de marche dans un dédale de canalisations, nous arrivons à destination: à gauche la Fosse, à droite le Roi des Rats. C'est à partir d'ici que Saturnin décide de laisser des marques sur les murs.

Après 10 minutes nous arrivons en vue d'une vase salle avec de nombreux accès. C'est la frontière du royaume du Roi des Rats. Tembur ne va pas plus loin et nous quitte après nous avoir indiqué le couloir à emprunter. Nous traversons la grande salle en partie remplie d'eau. Nous apercevons un enfant d'une dizaine d'année qui nous épiait lorsqu'il tombe dans l'eau et commence à se noyer. Nous courons pour le sauver. Délaissant le gamin, un otyugh nous attaque. Nous tuons cette abomination. L'enfant se hisse hors de l'eau et est prostré un peu plus loin. Nous parvenons à le réconforter, le soigner et le nourrir. C'est un garçon humain sous-alimenté. Il présente de légères mutations de rat, surtout au niveau du visage et de ses ongles griffus. Sa bouche est déformée et il ne sait pas parler, seulement couiner (iiik-iiik). Il nous comprend cependant fort bien. Nous surnommons ce petit homme rat fort sympathique du nom de "Iiik". Il nous guide vers la demeure du Roi des Rats. Nous croisons de nombreux rats, de taille normale jusqu'aux rats sanguinaires de la taille de Roquet (mon chien). Iiik les empêche de nous approcher.

Après 10 minutes, nous arrivons dans une grande salle en pente douce. Les rats y convergent. Il y a un vingtaine hommes rats à divers stades de transformation. Les plus avancés ne sont plus du tout humains à part leur posture bipède, ils ressemblent à des rats-garous et ils ont perdu toute humanité, ce sont des animaux sauvages. Iiik les tient à distance. Le Roi des Rats descend de son trône de pierre. Il a muté plus ou moins comme Iiik mais sait toujours parler, il a la peau blanche recouverte d'un fin duvet de poils courts. Il n'est pas agressif mais très méfiant. Il accepte de nous parler avant de peut-être nous manger. Les hommes-rats sont victime d'une maladie ou d'une malédiction qui se transmet par morsure ou griffure. La maladie est retardée si le malade a un bon fond et continue à faire de bonnes actions. Il a été mordu il y a 50 ans et est vite devenu le roi de la

communauté car c'est le seul qui a gardé son intelligence. La maladie retarde le vieillissement.

Il y a un temple de Malkoer (Dieu de la Maladie et des Épidémies) tout près (3 minutes). Le roi y est déjà allé une fois, il y a rencontré Malkoer en personne qui lui a dit que la maladie n'était pas de son fait mais qu'il ne ferait rien pour les soigner car il savoure leurs tourments. Iiik a été mordu il y a quelques mois mais résiste bien. Le roi a un accord avec Amarange: il doit garder un prisonnier contre paiement. Amarange est venu il y a une quinzaine de jours avec Angus et 4 mercenaires. Angus a été mis au cachot où il se trouve toujours, bien vivant. Amarange a essayé de flouer le roi en le charmant. Le charme ne fonctionnant pas, les rats ont attaqué. Amarange a réussi à fuir vers le temple de Malkoer. Les mercenaires ont été dévorés. Il y a un seul accès au temple que les rats évitent. Personne n'y est entré ou en est sorti depuis 50 ans, à part une fois le roi et Amarange qui doit toujours y être.

Nous demandons au roi de s'allier avec nous. Pendant que le roi délibère, on nous emprisonne avec Angus. Angus a été mordu est victime de la malédiction et a le moral au plus bas. Les stigmates sont encore peu visibles. Nous soignons ses blessures, lui donnons de la nourriture dont il a bien besoin. Pour enrayer la progression de la maladie, nous le réconfortons et lui redonnons du courage.

Le roi accepte de notre proposition d'alliance. Nous lui donnons les 50 PO promises par Amarange. Nous devons nourrir la communauté pendant 3 mois (50 personnes), en déposant de la nourriture dans la Fosse (les rats sont immunisés à la Brume des Visions Idylliques). Nous promettons de délivrer tous les hommes-rats (y compris Angus) de leur malédiction.

Nous partons pour le temple de Malkoer. Angus reste avec les hommes-rats. Après quelques prières à nos dieux, nous entrons dans le temple. C'est une grande pièce carrée bien éclairés. Il y a quatre vasques remplies de sang avec au milieu une horrible statue d'où jaillit une petite fontaine de sang.

Les statues tournent la tête pour nous suivre des yeux. Il y a également quatre serviteurs, des écorchés de Malkoer (des genre de zombies) qui chantonnent des hymnes à leur maître. Au fond, une grande statue de Malkoer. Nous ressentons tout à coup une présence encore plus maléfique que le reste. Devant la statue, une grande sphère de lumière apparait, avec au milieu Malkoer en personne. De derrière la statue sort un homme-rat qui s’exclame : "Tuez les maître, ce sont les héros dont je vous ai parlé". Nous reconnaissons immédiatement la voix d'Amarange. À regret, nous nous courbons devant Malkoer et le supplions de nous laisser partir, de libérer les hommes-rats de leur malédiction et de nous remettre Amarange afin qu'il soit jugé pour ses crimes.

Malkoer n'est pas à l'origine de la maladie des hommes-rats, il ne veut pas les soigner. Il nous dit qu'ils sont atteint de lèpre Ratuline. Il insiste pour garder Amarange auprès de lui jusqu'à la fin des temps, car il aime écouter ses chansons. Il accepte de nous laisser partir la

vie sauve si nous lui rapportons la tête de Maëdra (Déesse de l'Obéissance et des Insectes) que nous croiserons au cours de nos futures aventures. Nous acceptons le marché. Après un adieu sarcastique à Amarange, nous déguerpissons du temple, remerciant les dieux d'être encore en vie.

Le Roi des rats est plus que satisfait du sort d'Amarange. Nous récupérons Angus et regagnons la surface. Iiik nous montre un autre chemin plus court. Nous débouchons dans les caves d'une maison habitée par un couple de personnes âgées Georges et Bobette qui s'occupent de Iiik avec beaucoup d'affection. Nous leur apportons notre soutien financier.

Retour au palais. Rapport à la reine Aléana, à Arberal de Linguse et au capitaine Yerlin. Angus n'a vraiment pas le moral. Nous annonçons à Nestor qu'Amarange ne reviendra malheureusement plus. Nous remplissons partiellement nos engagements : la reine s'occupe de nourrir les hommes-rats. Comme récompense, la reine nous donne toutes les propriétés qu'Amarange avait en ville: son manoir et quelques maisons plus modestes habitées par des locataires. Les loyers devraient suffire pour couvrir les frais du manoir et engager d'autres domestiques.