

Le crime de l'orient express

L'accueil au Domaine des La Riva n'est pas aussi joyeux qu'espéré : Serigno le père de [Felipe](#), est mort il y a quelques jours, emporté alors que quelques semaines avant il partait encore à la chasse avec [Owardo](#). Ainsi la mort du père vient assombrir le retour du fils.

Après un deuil de quelques jours, il est décidé d'organiser malgré tout les fêtes d'automne, en particulier la chasse au sanglier qui fait, avec le vin, la réputation du Domaine.

La veille au soir, les quatre aventuriers dînent avec [Felipe](#), plongée dans la mélancolie, [Elizete](#), contente de les revoir et maintenant mère d'un petit Marcus, [Hans Grüber](#) le régent du domaine d'un certain âge, [Cryphius](#) un prêtre de Mitra invité par Serigno et [Verdadera Destreza](#) capitaine des quelques gardes du domaine. La discussion porte sur les nouvelles des contrées éloignées, des troubles politiques en Turan en rapport avec la réalisation d'une prophétie, l'apparition d'un nouveau culte en Shem vénérant un tigre, Kiki, trahi par quatre malandrins, qui s'est volontairement sacrifié pour le bien de l'humanité. Sur le domaine lui-même, la situation n'est pas idéale. Les seigneurs voisins lorgnent sur les terres ancestrales des La Riva ; la mort de Serigno, après une période de respect, les poussera probablement à agir. Les circonstances de sa disparition sont éludées.

La porte du manoir et de la salle de repas s'ouvrent avec fracas, un [grand Stygien](#) réclame la tête de [Elizete](#) et ce qui pend à son cou, "la main du serpent". [Aram Khalsoum](#) grand prêtre de Set paralyse [Elizete](#) d'un geste de la main, et ses sbires mettent hors d'état de nuire [Verdadera](#) d'un trait d'arbalète. [Daruk](#) se précipite entre les agresseurs et [Elizete](#), pendant qu'[Altaïr](#) saute sur la table et renverse du sanglier en sauce partout. [Diogo](#) ajuste sa visée et lance une dague dans l'omoplate de [Altaïr](#) qui grogne sur le coup mais ne va pas chercher plus loin la cause de son inconfort soudain. [Ergen](#) qui a laissé son gourdin magique dans la chambre fait apparaître un cimetière enflammé. Le combat se termine rapidement, [Aram](#) s'écroule sous les coups d'[Altaïr](#), [Diogo](#) récupère sa dague dans le dos du [barbare](#) sans que personne ne se rende compte de l'affaire, [Ergen](#) blesse cruellement un des sombres individus accompagnant le prêtre et cautérise de suite la plaie. Libérée de l'emprise du setite, [Elizete](#) confirme avoir volé la "Main du Serpent" lors du dernier cambriolage de sa vie d'aventurière. Son amant de l'époque, Nasser, y a laissé sa vie et elle tient à garder le pendentif en souvenir. Son associée Amandine a disparu afin de rendre leur recherche plus difficile. L'ensemble date tout de même d'il y a 4 ans, il est étonnant qu'[Aram](#) l'ait trouvée après tout ce temps. Il n'y est pas arrivé seul : un courrier, signé du serviteur de [Mercer](#), a indiqué au [Stygien](#) la cachette d'[Elizete](#). Personne ne sait qui est ce [Mercer](#), ni qui est ce

serviteur, ni pour quelle raison il souhaite se débarrasser de l'ancienne voleuse. Quant à la mort de Serigno, elle est arrivée au bout de quelques semaines de grande fatigue, de saignements de nez vers la fin, de crachats sanguinolents, alors que la lecture d'un document acheté à [Sharran](#), vendeur ambulant Turanien passant dans le domaine une fois par mois environ, l'absorbait.

Durant la nuit [Diogo](#) & [Daruk](#) fouillent la crypte familiale, qui s'étend derrière le chai, ouvrent le tombeau de Serigno et trouvent le livre qui l'a faciné lors des dernières semaines de sa vie. Le cadavre est déjà bien abîmé comme si la vie l'avait quitté il y a déjà plusieurs mois. En quittant la crypte, une présence se fait sentir dans leur dos, mais une fouille appliquée ne trouvera rien ni personne. Le livre a ceci de particulier que le coin de ses pages sont mauves. [Ergen](#) reconnaît là le Poignard d'Illias, un poison tiré des racines des Larmes Galantes, fleur qui pousse en quantité un peu partout, mais particulièrement dans les environs. Ce poison est lent, rend sa victime dépendante. Les orientaux l'utilisent sur un objet qui va prendre une place prépondérante dans la vie de la cible, et la tuer au bout de quelques semaines d'hémorragies massives. La description de l'effet de ce poison correspond bien à ce qui arrivé à Serigno, qui a délaissé [Verda](#), son amante, comme l'interrogatoire des gens du domaine et la lecture de lettres dans sa chambre le confirmera.

Le lendemain matin tout le monde se retrouve sous une tente dressée en haut d'une coline surplombant la forêt des La Riva. La chasse au sanglier est codifiée, celui qui rapportera la bête la plus imposante recevra les faveurs du seigneur local, et des jeunes du village. [Altaïr](#) reste sous la tente, observant [Elizete](#), suspecte, [Cryphius](#) toujours à la recherche d'une amphore du vin du domaine, mais suspect lui aussi, [Verda](#) dont le coeur brisé la rend également suspecte, bref, [Altaïr](#) surveille. C'est [Ergen](#) qui voit passer une bête énorme, de plus de 200Kg, et la prend en charge. Il arrive dans mal à la rattraper à la la tuer, mais sortent de l'ombre deux cousins Kadars. L'arrivée de [Diogo](#), qui a entendu ses cris de détresse, le sauve d'une situation compliquée. Le voleur saute de son cheval sans tomber et se débarrasse rapidement d'un arbalétrier, tandis que [Ergen](#) fracasse le crâne de l'autre. Dans leurs effets personnels à nouveau un courrier du serviteur de [Mercer](#), pour le Très Grand Kadar, l'informe de la présence du groupe dans le domaine. [Ergen](#) se remet de ses blessures dans un bon bain accompagné par deux rouquines locales dont les joues pleines de tâches de rousseurs se coloreront de rouge grâce à son gourdin magique.

Pendant que les gens s'amuse le groupe fouille les chambres à la recherche d'indice permettant de découvrir qui est le serviteur de ce mystérieux [Mercer](#). [Daruk](#) & [Ergen](#) trouvent dans la chambre de [Hans](#) une fiole cachée derrière un livre d'agriculture. Elle est étrangement chaude, mais moins que les deux paysannes d'[Ergen](#), dégage une odeur métallique, [Ergen](#) identifie du sang, bizarrement non coagulé. Le bureau par contre est fermé à clef, même [Diogo](#) arrivé in extremis après avoir fouillé la chambre de [Cryphius](#) n'arrive pas à forcer la serrure. [Altaïr](#) et [Diogo](#) découvrent que [Cryphius](#) s'appelait en fait Haraf, garde de Valadelad recherché pour le massacre de toute une famille sous le coup de la colère. Il a refait sa vie, se consacre à Mitra, aide son

prochain. Leur silence est acheté grâce à quelques potions de soin et de la magie leur permettant de se remettre rapidement des coups reçus.

La nuit de nouvelle lune se passe plutôt calmement. Levés avant l'aube les quatre aventuriers replacent le livre dans le tombeau de Serigno, et [Daruk](#) constate que l'organisation des tombeaux, les plus récents les plus près de l'entrée de la crypte, n'est pas optimale. Ce n'est pas idiot. Ils remarquent que des amphores de vin ont disparu. Des traces montent jusque Iago Mescalito le maître de chai, qui avoue avoir une dette de jeu envers [Aro de Balla](#), dette qu'il éponge avec le vin du domaine. Serigno a été mis au courant, et a réglé le problème. [Ricardo](#) et deux contrebandiers sont venus chercher le dernier chargement, et lui ont dit avoir été attaqués par des gens bizarres dans la forêt, à l'Est.

C'est donc vers l'Est que partent les Daduniens. La route est étrangement parfaite, lisse comme le cortex d'un cousin Kadar. Ceux qui l'entretiennent sont les gens bizarres dans la forêt dont a parlé [Ricardo](#). Leur camp est le lieu d'une activité industrielle. Des pierres sont concassées pour boucher des trous, des arbres découpés, des ornières entretenues et régularisées. Ces hommes étranges sont petits, malingres, en robe de bure, et pas forcément amicaux. Il y a de la magie dans l'air également. Pendant que les trois autres discutent et calment le jeu, [Diogo](#) s'est caché et fouille les tentes. Repéré, il court se mettre à l'abri, tuant d'une flèche l'un de ces mystérieux individus. Une route est préparée, probablement pour l'arrivée de [Mercer](#), voilà ce que l'on apprend.

[Sharran Al Guhla](#), marchand Turanien, arrive au domaine. Le repas est plutôt court, et tourne à la bataille lorsque les héros l'accusent d'avoir vendu le livre empoisonné à Serigno, et de fournir une étrange potion "l'elixir de jeunesse vigoureuse de [Mercer](#)", à [Hans](#), mis en face de ses contradictions. Quatre des gens bizarres de la forêt entrent dans le manoir et épaulent Sharran. Durant le combat Ergen utilise un sort propulsant une onde de choc sur les intrus, mais l'effet n'est pas aussi percutant que souhaité. Sharran sort des griffes monstrueuses et blesse sévèrement le druide, tentant de lui voler de la vie ; puis d'une main il tire le tapis sur lequel se tenait [Altaïr](#) et [Daruk](#). [Daruk](#) tombe, mais [Altaïr](#) grâce à ses réflexes de barbare reste debout. Pendant que [Diogo](#) court d'un dos à l'autre pour planter ses dagues à des endroits sensibles se débarrassant ainsi des esclaves de [Mercer](#), [Altaïr](#) aidé de [Daruk](#) tue [Sharran](#). Le [Turanien](#) laisse fuir une quantité de sang proprement prodigieuse, comme ne le feraient pas cinq hommes. [Hans](#) tente de s'enfuir après un saut de plus de 6m en arrière, mais est stoppé à l'embrasure d'une fenêtre par un couteau à viande lancé par [Verda](#). Le sang qu'il perd est là encore sans rapport avec ce que l'on pourrait attendre d'un humain. Sur lui une clef permet d'ouvrir son bureau et lire son journal. Il explique la vieillesse, la peur de la mort, la soif de vivre d'autres printemps. Il relate sa rencontre avec [Sharran](#) lors d'une visite à Valadelad avec Serigno et [Verda](#), le livre que [Sharran](#) a trouvé pour Serigno, le piège qui se referme, et l'invitation faite à [Mercer](#) de se rendre sur le domaine des La Riva. Le cadavre de [Sharran](#) est difforme, plus tout à fait humain, et il porte sur lui une lettre d'un certain Igor. Il y annonce l'arrivée de [Mercer](#) qui ne bénéficie plus de la protection de notables Turaniens

qui lui étaient acquis, sa vulnérabilité, l'accroissement de sa puissance à mesure qu'il se rapproche du domaine où [Sharran](#) réalise un rituel une fois par mois afin de préparer la venue de son maître. [Diogo](#) réalise alors que [Mercer](#) est probablement un vampire. Il se rappelle les histoires de sa grand-mère, la vulnérabilité de ceux de sa race à l'eau courante, au soleil, au pieu dans le coeur. Il est donc décidé de tendre une embuscade au convoi amenant le vampire le plus loin possible du domaine, à proximité d'une rivière.

L'embuscade s'organise à une plus d'une demi journée de cheval, le long de cette route d'empereur, à l'endroit où elle passe au dessus d'un torrent rapide. Tout le monde se cache pour bénéficier d'un effet de surprise, pratique en cas d'embuscade, sauf [Altair](#) à qui les subtilités de l'effet de surprise échappent. Le convoi comprend 6 cavaliers, esclaves de [Mercer](#), et un chariot à l'aspect lugubre, noir, probablement enduit d'une substance qui ressemble au goudron (mais n'en est pas car non inflammable et particulièrement glissante), plat, tiré par quatre énormes destriers de guerre. Un colosse en tient les rênes, deux brutes l'entourent. [Ergen](#) déchaîne à nouveau une onde de choc qui tue sur place un des esclaves et fait trébucher un des énormes destrier, ce qui ralentit le convoi et l'empêche de prendre le large. [Diogo](#) saute sans encombre sur le chariot et surprend un des deux aides, plongeant ses dagues profondément dans son dos. La victime se retourne. [Daruk](#) laisse tomber ses flèches dans le torrent, et en tentant de les rammasser se met de la boue plein les chausses. [Altair](#) n'a tristement pas le temps d'utiliser son arc dont la corde est cassée de toute façon, il s'en rendra probablement compte la prochaine fois qu'il essaie de l'utiliser. La suite est plus confuse. Elle restera dans la mémoire collective comme l'épisode du chariot glissant de la mort (the slippery wagon of doom). Plusieurs personnes tentent de monter et descendre du chariot en mouvement, ce qui n'est pas simple. [Diogo](#) tombe, et reçoit de la part du titanesque Igor deux grands coups de hache qui le laissent moribond dans un flaque de sang. Il profite à la fois de son aspect plus mort que vivant et de sa capacité à distancer ses poursuivants pour se cacher dans la forêt proche, reprendre des forces, et tirer des flèches à une distance raisonnable de ses cibles. [Daruk](#) glisse, tombe, se relève, déstabilisé, perd à nouveau l'équilibre mais arrive tout de même à blesser son adversaire. [Ergen](#) fait apparaître une sphère enflammée afin que les cochers abandonnent les rênes et stoppent le chariot, ce qui fonctionne. Le combat qui suit est confus, on peut à nouveau descendre et monter du chariot sans encombre mais l'histoire retiendra les nombreuses chutes et un profond sentiment d'injustice. Est fait allusion à un sport assez peu connu de ce côté-ci du monde, bloodbowl, où un sort injuste vient doucher les espoirs de certains et couronner d'autres, sans rime ni raison. [Ergen](#) en situation désespérée se transforme en tigre, ce qui lui sauve la mise et lui permet de se débarrasser de plusieurs adversaires. Tout le convoi s'effondre à mesure, [Daruk](#) achève un Igor prodigieux, qui se retourne et lui donne une estafilade sérieuse, manquant de peu de l'entraîner avec lui dans l'au-delà.

Le chariot révèle comme prévu un cercueil, quelques richesses. Il n'est pas donné aux combattants exténués le temps de compter l'or, le couvercle du cercueil saute, et [Mercer](#) se lève, levant avec lui deux morts-vivants. Chaque tout de ce combat voit le [Vampire](#) gagner en puissance. [Daruk](#) arrive à se libérer de l'étreinte de [Mercer](#) grâce à un prodigieux exploit physique, mais le paie

immédiatement, un coup de griffe manque de libérer ses tripes sur le sol. Malgré la puissance du mort-vivant, il doit s'effondrer, sous les coups de [Diogo](#), une fois de plus dans le dos, touchant un organe vital par chance. [Daruk](#) a la présence d'esprit de planter un pieu dans le coeur de la bête au moment où elle essaie de s'enfuir sous la forme d'une brume. Son corps sera dissout dans l'eau de la rivière proche.

Au retour au domaine ils seront bien traités, soignés, payés pour avoir sauvé [Felipe](#). Ils repartiront vers Valadelad sur le dos des énormes chevaux turaniens de [Mercer](#), avec deux belles amphores de vins La Riva sur le dos de Bernardo la mule de [Diogo](#).

Revision #8

Created 2022-03-02 12:15:24 UTC by Fred

Updated 2023-01-20 18:35:30 UTC by Fred