

# LES HÉRITIERS D'ALZUR

Auteur : Diwall le Korrigan / Email : diwall.korrigan@wanadoo.fr

## PRESENTATION

### LES ORIGINES



Alzur est un mage qui est passé à la postérité pour trois raisons. Tout d'abord, il est l'inventeur de nombreux sortilèges qui sont encore utilisés de nos jours par de nombreux mages. Il est aussi le créateur de plusieurs monstres horribles dont certains parcourent toujours les Royaumes du Nord. Mais sa plus grande réalisation est sans nul doute sa participation à l'élaboration des mutations qui ont permis de donner naissance aux sorciers. Il n'était pas le seul à avoir accompli cet exploit, son maître Cosimo Malaspina et son disciple Idarran d'Ulivo en sont les co-créateurs mais tout le monde s'accorde à dire que presque tout le mérite lui revient.

### LES HÉRITIERS

Les progrès fulgurants réalisés dans le domaine des mutations magiques par le trio se sont transmis de génération en génération au sein de l'ordre des mages. Si Alzur et Cosimo ont disparu dans les limbes du temps, Idarran est toujours en vie et un membre reconnu de l'ordre. Ses compétences dans le domaine des mutations magiques sont reconnues et il a attiré à lui de nombreux mages fascinés par cette discipline. Ils ont fini par former une cabale de mages spécialisés dans les mutations. Ils ont choisi de rendre hommage à Alzur en se désignant comme étant ses héritiers.

La cabale ne comporte qu'un nombre restreint de membres. Elle est presque complètement inconnue en-dehors de l'ordre des mages. Même au sein de l'ordre, les mages ignorent les véritables desseins de la cabale. Et cela convient parfaitement à ses membres qui préfèrent garder une partie de leurs activités secrètes. Leurs confrères sont persuadés que les Héritiers gaspillent leur temps libre à créer des monstres mutants pour se divertir.

### LES DEMIURGES

Mais les Héritiers d'Alzur ont un objectif secret qui est la véritable finalité de la cabale : ils veulent créer la vie ex-nihilo. Et pas n'importe quelle vie mais une nouvelle espèce qui sera supérieure en tout point à toutes celles qui peuplent actuellement les Royaumes du Nord. Une fois que les mutations destinées à engendrer cette nouvelle espèce auront été stabilisées et finalisées, elle pourra alors prendre la place de toutes les espèces inférieures et régner sur le monde sous la houlette bienveillante des mages.

Mais se prendre pour des demiurges, même quand on est des mages puissants, nécessite beaucoup de temps et d'énergie. La cabale existe depuis des décennies et elle a accompli de nombreuses avancées dans le domaine des mutations mais elle est encore loin d'avoir réussi un exploit digne d'un dieu.

### LES MOYENS

Les travaux et les objectifs de la cabale nécessitent une absence totale de morale et des moyens financiers importants : deux choses dont les mages de la cabale disposent à profusion. Ils ont laissé des monceaux de cadavres derrière eux suite à leurs innombrables expérimentations ratées. Il leur faut sans cesse plus de composants (sous la forme d'organes de monstres, d'animaux et mêmes d'espèces intelligentes) et de sujets d'expérience.

# LES MEMBRES

Voici quelques membres de la cabale plus ou moins importants que vos PJs auront l'occasion de croiser, en tant qu'employeurs ou bien en tant qu'antagonistes.

## *IDARRAN D'ULIVO*

*Humain H / Téméria / Mage*

Idarran est un très vieux mage, le dernier survivant du trio qui a mis au point les mutations destinées à créer les sorceleurs. Au fil des ans, il a réuni autour de lui des mages partageant sa vision démente du monde. Il a choisi des confrères et consœurs avec un certain niveau de maîtrise des mutations magiques et le désir de participer à un grand projet eugénique visant à créer une espèce parfaite. En hommage à son ancien maître, il a nommé le groupe ainsi créé les Héritiers d'Alzur. Idarran passe la moitié de son temps dans un laboratoire à réaliser des expériences et l'autre moitié à parcourir les royaumes du Nord à la recherche de composants rares afin de tester de nouvelles théories et hypothèses.

Idarran ne s'intéresse à rien d'autre qu'à ses propres recherches. Il n'a aucune patience avec tous ceux qu'ils considèrent comme lui étant intellectuellement inférieurs (ce qui inclut la totalité des personnes n'ayant aucun don magique). Dans tous les autres cas, il ne daigne s'adresser à quelqu'un que s'il a vraiment besoin de ses services.



## *LUNVAL D'ANDEN*

*Humain F / Kaedwen / Mage*

Lunval est une mage expérimentée, âgée de plusieurs centaines d'années. Elle est la fille d'un membre de la petite noblesse du Kaedwen. Elle a servi plusieurs rois et reines au fil des années, démontrant un don pour la diplomatie et le compromis. Ces talents ainsi qu'une certaine maîtrise des mutations ont attiré l'attention des Héritiers d'Alzur. Lunval est donc devenue depuis de nombreuses années le visage et la voix de la cabale au sein des assemblées de mages. Elle assure ses confrères que les recherches et expériences des Héritiers n'ont d'autre but que l'amélioration des connaissances concernant l'art des mutations. Jusqu'à maintenant, elle a été très convaincante et les instances dirigeantes des mages ne soupçonnent rien d'anormal concernant les agissements de la cabale.

Lunval est une manipulatrice née qui n'a pas besoin de la magie pour amener ses interlocuteurs à faire ce qu'elle désire. Elle donne l'apparence de toujours contrôler son environnement et de savoir des choses que ses interlocuteurs ignorent.

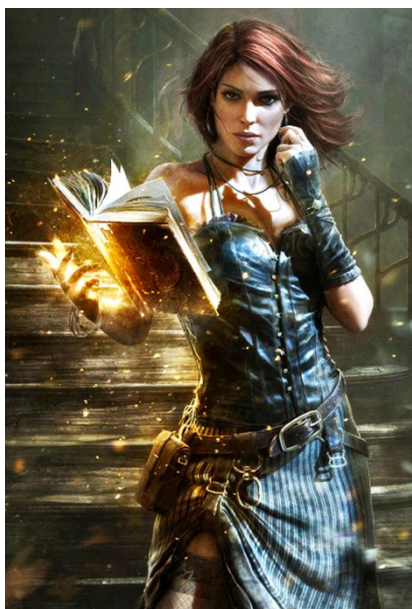


## HINSELM D'HOSHBERG

*Humain H / Aedirn / Mage*

Hinselm est l'enfant d'un couple de négociants en minerais d'Aedirn. Ce sont ses propres parents qui l'ont envoyé à Ban Ard quand son don pour la magie s'est manifesté. Il s'est montré plus concentré sur ses études que la majorité de ses camarades et a brillamment obtenu son diplôme. Quelques années plus tard, il est revenu à l'académie en tant que professeur. Sans surprise, une de ses spécialités était les mutations magiques. De nombreux membres de la cabale sont d'anciens élèves d'Hinselm et ont été détectés par ce dernier lors de ses cours. Depuis quelques années, il a quitté Ban Ard et est devenu le gardien du Manoir appartenant à la cabale où se déroulent les expérimentations les plus importantes.

Hinselm est un brillant orateur mais il a la mauvaise habitude de traiter ses interlocuteurs de manière condescendante, comme des élèves ignorants. Il est uniquement préoccupé par l'avancée des travaux de la cabale et préfère fermer les yeux sur les aspects les plus immoraux de ceux-ci.



## MARISKA

*Humain F / Rédania / Mage*

Mariska est l'une des plus jeunes membres de la cabale. Ses origines sont très modestes : ses parents étaient de simples fermiers du centre de la Rédania. Son don pour la magie est apparu au tout début de l'adolescence et elle a rapidement été envoyée à Aretuza. Elle a gravi toutes les étapes de la formation sans faire montre d'aucune pitié pour ses camarades. Elle a été l'une des plus jeunes mages à avoir jamais obtenu son diplôme de l'académie. Elle a été remarquée par les Héritiers d'Alzur pour son habilité à créer des hybrides en mélangeant plusieurs parties d'êtres vivants. Elle s'est alors vue proposer de rejoindre la cabale. Elle a accepté sans hésitation cette proposition afin de parfaire son art de l'hybridation.

Mariska est toujours souriante et pleine d'entrain. Mais sous ses dehors insouciant, c'est un être cruel et pervers qui ne trouve de plaisir que dans les hurlements de douleur des victimes de ses expériences.

# LE MANOIR



La localisation exacte du quartier général des Héritiers d'Alzur est laissée à votre entière appréciation. Il peut se situer indifféremment dans n'importe quel Royaume du Nord.

## *EXTERIEUR*

Les Héritiers d'Alzur ont acheté un gigantesque manoir pour y installer leur quartier général et leurs principaux laboratoires. Il est situé dans un coin isolé, loin des routes principales et des grands centres urbains. Il a été construit au sommet d'une colline située au milieu d'une zone boisée difficile d'accès. Un épais mur d'enceinte enserme le sommet de la colline. Hinselm d'Hoshberg règne en maître absolu sur le manoir et la dizaine de serviteurs qui veillent aux besoins des mages.

## *INTERIEUR*

Le manoir permet d'accueillir de manière très confortable plus d'une vingtaine de personnes avec tout le confort que l'on peut attendre d'une noble demeure. On y trouve une grande bibliothèque et plusieurs bureaux. Les laboratoires d'études et de recherches sur les mutations sont installés dans le sous-sol. La colline où se trouve le manoir a été choisie à cause du réseau de grottes naturelles qui s'y trouve. Elles ont été partiellement aménagées avec des geôles destinés à emprisonner les sujets des expériences des Héritiers. Dans la partie la plus profonde des grottes se trouve en endroit que les Héritiers ont surnommé la Fosse. C'est là qu'ils jettent toutes leurs expériences ratées. Les créatures que les mutations n'ont pas tuées s'y entretuent, se dévorent entre elles ou finissent par y mourir de faim.

# INTRIGUES

Voici quelques intrigues et idées de scénarios pour mettre en œuvre la cabale dans vos parties. N'importe quel type de groupes de PJs peut se retrouver confronter d'une manière ou d'une autre aux plans des mages de la cabale.

## MATER DIXIT

### INTRODUCTION

Mariska est probablement la plus « dérangée » de tous les membres de la cabale. Son passe-temps favori est de créer de nouveaux hybrides à partir d'êtres humains, la plupart du temps d'hommes qu'elle a séduits avant de les droguer pour leur ajouter des mutations créatives et divertissantes. Elle ne contente pas simplement de mutations physiques mais altère leur esprit pour que ses « jouets » en viennent à la considérer comme leur propre mère. Et quand elle a fini par se lasser de sa dernière création, elle l'abandonne derrière elle avant de quitter la région.

### DES MONSTRES SANS QUEUE NI TÊTE

Les PJs se retrouvent confrontés à une série de monstres dont les caractéristiques ne correspondent à aucune des créatures du bestiaire habituelle des Royaumes du Nord. Chacun de ces monstres semble avoir clairement une origine humaine. A chaque fois, avant de mourir, ils ont tous pleuré en appelant leur « mère » à l'aide. Les PJs vont rapidement se rendre compte que tous ces monstres sont des mutants créés sur mesure par un esprit dément.

Mariska a laissé une traînée de mutants sur son passage. Quand elle comprend que les PJs sont sur ses traces pour l'arrêter, elle panique et fonce trouver refuge auprès des Héritiers d'Alzur en accusant les PJs de tous les maux de la terre. La cabale va alors lâcher sur eux tous les mutants à sa disposition pour les faire disparaître



## MATRICES MANQUANTES

### INTRODUCTION

Les Héritiers d'Alzur ont besoin de femmes jeunes et en bonne santé pour y implanter des embryons mutants, fruits d'expériences de laboratoire et destinés à donner naissance la nouvelle espèce supérieure. Ces femmes ne vivent malheureusement pas très longtemps et ne quittent jamais les geôles du Manoir où elles sont enfermées en attendant de donner naissance à leur horrible progéniture mutante. La cabale doit donc renouveler régulièrement son cheptel de mères porteuses en faisant appel à des intermédiaires peu recommandables.

### DISPARITIONS INQUIÉTANTES

Lunval s'est installée temporairement dans une cité afin de mettre ses talents au service du dirigeant local. Mais sa véritable mission est d'enlever le plus de femmes fertiles possibles pour les ramener discrètement au Manoir. Quelques semaines avant son départ, elle s'est offert les services d'une bande locale de malfrats qu'elle a grassement payés pour enlever trente femmes et les convoier au Manoir.



Pendant que l'enquête du guet local sur les enlèvements piétine, Lunval utilise son influence sur la cité pour envoyer tout le monde sur des fausses pistes. Un officier du guet dépassé par la situation décide d'embaucher des étrangers de passage (en désaccord complet avec sa hiérarchie : Lunval ne veut aucune interférence extérieure) afin d'enquêter. Les PJs découvrent que toutes les femmes enlevées avaient en commun d'avoir toutes moins de 25 ans et de toutes avoir déjà eu au moins un enfant. A chaque fois, elles ont été enlevées la nuit dans leur domicile et leur

famille, profondément endormie (grâce à un objet magique en possession des malfrats, petite cadeau de la part de Lunval), ne s'est rendue compte de rien.

Il est possible de rendre la situation encore plus compliquée pour les PJs. Les habitants de la cité, excédés par les disparitions de leurs femmes et l'incurie du guet, accusent les elfes d'être responsables de ceux-ci et déclenchent un pogrom dans le ghetto elfique. Pendant ce temps, Lunval a été informée que les PJs étaient sur les traces des disparues et peut être même sur le point de remonter jusqu'à elle. Elle glisse quelques mots dans l'oreille du dirigeant de la cité pour accuser les PJs d'être les véritables responsables des enlèvements avant de fuir avec les femmes dont elle dispose déjà.

## COMPOSANTES DANGEREUSES

### INTRODUCTION

Idarran est toujours à la recherche de composantes rares et exotiques pour mettre au point de nouvelles expériences. Et les composantes dont il a besoin se trouvent la plupart sur du temps dans les corps de montres tous plus dangereux les uns que les autres. Les PJs, surtout si leur groupe contient un ou plusieurs sorciers, peuvent être engagés par Idarran pour chasser un monstre particulièrement dangereux en échange d'une prime particulièrement généreuse. En échange, ils doivent s'engager à ramener le cadavre complet du monstre dans le meilleur état possible. Cette dernière consigne est parfois difficile à appliquer si l'on désire sortir en vie d'une confrontation avec les montres les plus dangereux.

### LE MONSTRE TRANQUILLE

Une cockatrix est installée de longue date dans un coin de campagne isolé. Il y a quelques mois, les paysans du village le plus proche ont voulu étendre leurs champs dans la mauvaise direction, empiétant sans le savoir sur le territoire de la cockatrix. Après qu'elle ait tué quelques paysans, les habitants du village ont cherché à embaucher un sorcier pour la tuer mais la somme promise en récompense était tellement dérisoire que personne ne s'est présenté. Les villageois ont fini par abandonner leurs nouveaux champs et laissé la cockatrix tranquille.

L'existence de la cockatrix est parvenue aux oreilles d'Idarran et il se trouve qu'il a justement besoin de certains organes d'une telle créature. Il engage donc les PJs pour la tuer et lui ramener son corps. Mais les paysans du coin ne sont plus attaqués par la cockatrix depuis qu'ils ont cessé de s'aventurer sur son territoire. Ils ne voient pas d'un bon œil l'arrivée des PJs qui risquent de provoquer sa colère et des représailles sur leur village.

