



le Scriptorium

présente :  
un scénario  
pour D&D 3.5



# UNE ODEUR DE POISSON PAS FRAIS

UNE ODEUR DE POISSON PAS FRAIS



Image © Wizards of the Coast

**UN SCÉNARIO POUR D&D 3.5, PAR THANATOS  
AVEC LA PARTICIPATION DE GUNGNIR, ILLIANNA,  
MÖRKHDULL (CARTES), NEMRA ET PHILOUSK**

**POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 6**

**Pour utiliser ce scénario, vous aurez besoin des manuels suivants : Cityscape, Codex Martial, Codex Profane**

**© Le Scriptorium, tous droits réservés**

# INTRODUCTION

## Synopsis

Les PJ, voyageant au bord d'une mer ou d'un lac, font halte dans une ville côtière. Ils sont alors recrutés par une guilde commerçante pour enquêter sur une affaire de poissons avariés. Ce scénario d'enquête est présenté de façon linéaire, pour faciliter la compréhension. Une série d'événements, dans laquelle le MJ peut piocher afin de briser la linéarité de l'histoire est incluse en annexe. Le scénario est prévu pour des personnages de niveau 6.

## Criquebrune

Les PJ cheminent sur une route côtière. Le jour commence à décliner. Au loin se dessine une importante bourgade, bâtie à flanc de colline, autour d'une crique. Criquebrune est un port de quelque 5 000 habitants. Ses hautes maisons à colombage s'élèvent depuis les jetées du port jusqu'au sommet des collines qui l'entoure. Une muraille de pierre ceinture la ville. Au centre de la crique qui a donné son nom à la cité, se dressent des récifs battus par la marée. Ils servent de fondations aux huttes sur pilotis de l'importante communauté d'hommes-lézards de la ville. Un enchevêtrement de passerelles et de pontons relie le port et la cité humaine au village lacustre de ces derniers. Les deux communautés vivent en symbiose. Les hommes-lézards se font pêcheurs et soldats, les humains commerçants et artisans. Une solide économie, basée sur la pêche, le transport maritime et la chasse aux trésors sous-marins, a ainsi vu le jour. Les navires de Criquebrune sont particulièrement efficaces, en raison de leurs marins hommes-lézards, qui font de redoutables combattants et dont les druides apaisent les tempêtes et convoquent des vents et courants favorables.



Criquebrune fut fondée plusieurs siècles auparavant, par des colons humains, fuyant une horde dévastatrice. Ils rencontrèrent une tribu d'hommes-lézards et conclurent avec eux un pacte. Les deux peuples se jurèrent amitié et se proposaient de vivre côte à côte, paisiblement. De nombreuses voix s'élevèrent, d'un côté comme de l'autre, pour s'opposer à cette alliance contre nature. Pour certains hommes-lézards, les humains n'étaient que des tueurs, qui s'étaient éloignés de la nature et la souillaient constamment. Pour de nombreux humains, les reptiliens étaient des monstres sanguinaires représentant un grave danger. Pourtant, grâce à des dirigeants et à des prêtres pacifistes, la coexistence se révéla fructueuse. La ville connut un intense développement économique, en partie à cause de sa position clé sur la côte. Elle profita d'une certaine façon des ravages de la horde, qui avait finalement été repoussée, pour s'enrichir. Elle livra en effet aux royaumes voisins d'importantes quantités de poissons et amassa une petite fortune. Criquebrune put ainsi faire construire sa muraille ainsi que plusieurs puissants navires de guerre pour sa protection.

À présent, le dynamisme économique de la ville est quelque peu retombé. En effet, un roi pirate a uni sous son égide tous les flibustiers de la côte et il menace le commerce maritime. De plus, Criquebrune est secouée par un conflit opposant les deux grandes guildes marchandes de la ville : les Hosner et les Belger. On raconte que ces deux familles étaient autrefois apparentées et qu'elles se détestaient encore plus cordialement qu'aujourd'hui. Les deux organisations font tout leur possible pour faire chuter leur concurrent, y compris par la violence, le mensonge et la trahison. On ne compte plus les marchandises volées, les proches menacés ou les commis assassinés. Les Hosner et les Belger occupent chacun deux sièges au conseil des édiles, le dernier étant réservé au patriarche des hommes-lézards. Ils continuent leur lutte au niveau politique.

Les PJ qui arrivent à Criquebrune ne se doutent pas encore du sac de nœuds dans lequel ils viennent de s'emmêler. En effet, Rudigas Belger, le dauphin du vieux patriarche malade Berfon, a mis au point un plan machiavélique pour porter un rude coup

aux Hosner. S'étant assuré le soutien de la garde d'un quartier pauvre de la ville, il a fait passer une caisse de poissons avariés pour une livraison de la Maison Hosner. Les poissons ont été vendus sur un marché par les revendeurs liés aux Hosner et ils ont causé la mort de deux personnes. Le préfet du quartier, corrompu, a saisi la justice de la ville, qui a intenté un procès aux Hosner. S'il aboutit, et il a toutes les chances de le faire au vu du nombre de preuves fournies par le préfet, la Maison Hosner pourrait devoir démissionner du conseil des édiles, l'éloignant de la sphère de décision pour quelques années. Les Hosner cherchent donc des enquêteurs officiels pour démêler l'écheveau et découvrir le commanditaire de ce complot.

## Le recrutement

Les PJ passent les portes de la ville alors que le soleil commence à teinter la mer de rouge. La nuit va bientôt tomber et les PJ devraient se mettre à la recherche d'une auberge. La grande rue qui va de la porte au port est bordée d'échoppes de toutes sortes. On y trouve également des relais offrant des chambres aux voyageurs. Les PJ ne devraient pas avoir de mal à dégouter des chambres pour la nuit. En effet, les menaces qui pèsent sur Criquebrune, en particulier les pirates, ont fait fuir de nombreux commerçants et les auberges sont presque vides. Alors qu'ils dînent, les PJ sont abordés par un homme portant un grand pardessus de feutre gris. Il porte une épée courte au côté et des vêtements simples de citadin. Celui-ci les invite à le suivre à la Maison Hosner. La guilde a une mission d'importance (et cela va sans dire, très bien rémunérée) à confier à des aventuriers de confiance. Les PJ, qui se sont fait connaître par leurs prouesses (ou bassesses) passées, ont attiré l'attention. S'ils acceptent, l'homme règle à leur place leur repas et la chambre d'auberge et les mène à la Maison Hosner.

Le Maison Hosner est un bâtiment trapu en pierre, au toit en ardoises aux reflets bleutés et aux fenêtres fortement grillagées. Une myriade de dépendances et d'entrepôts sont agglutinés autour du bâtiment principal, encerclés par un mur solide, dont le sommet est garni d'éclats de verre, et gardés par des vigiles hargneux et violents. La famille Hosner vit dans le bâtiment central, qui comprend également les bureaux de la guilde, avec une vingtaine de domes-

tiques. Le cellier est bien approvisionné et permettrait de résister à un siège d'un mois. Plus profondément encore sous le sol, se cachent les coffres de la guilde, où sont entreposés la fortune familiale et de nombreux documents secrets (dont certains pourraient être embarrassants s'ils étaient découverts). Les dépendances comprennent les écuries, les entrepôts à marchandises et les logements de certains collaborateurs de la guilde. Un quai protégé ouvre sur la mer. On y lâche une meute de chiens féroces la nuit tombée. C'est donc dans une véritable petite forteresse que les PJ pénètrent.

Ils sont menés, malgré l'heure tardive, dans le bureau de l'un des trois fils de la matriarche Vera Hosner. Méarmont est un jeune homme élégant, vêtu de brocards de soie et portant une fine moustache huilée et parfumée. Il invite les PJ à s'asseoir et demande à ce qu'on leur serve des pâtisseries au miel et du vin pétillant. Il leur expose ensuite la situation.

La Maison Hosner est actuellement accusée par le tribunal de Criquebrune d'homicide involontaire. Des caisses de poissons avariés, marquées du sceau de la guilde, ont en effet été vendues à deux marchands affiliés aux Hosner et officiant sur le grand marché. Pourtant, la guilde n'a, dans ses registres, aucune trace d'un ordre de livraison. Personne ne sait d'où viennent ces caisses. Elles risquent néanmoins de porter un rude coup à la Maison Hosner. En effet, si elle est déclarée coupable, ses deux représentants (les frères de Méarmont) devront démissionner du conseil des édiles, le laissant entre les mains des Belger, les ennemis jurés des Hosner. Méarmont et sa mère pensent que les Belger sont à l'origine de ce complot. Ils ont donc besoin d'enquêteurs indépendants, inconnus à Criquebrune, pour remonter la filière du poisson avarié et découvrir l'identité du véritable coupable. La récompense s'élève à 1000 pièces d'or, en petites pierres précieuses bleutées récoltées sur les fonds marins. Les PJ seraient de plus logés et nourris par la guilde. Si les PJ acceptent, Méarmont leur fait signer un contrat, qu'il range ensuite dans son bureau (un magicien peut découvrir que ce dernier est puissamment enchanté). Il les congédie ensuite et leur souhaite bonne chance dans leur enquête. Les PJ sont emmenés dans une grande chambre propre, pour y passer la nuit.





# ENQUÊTE AU GRAND MARCHÉ

## Les poissonniers

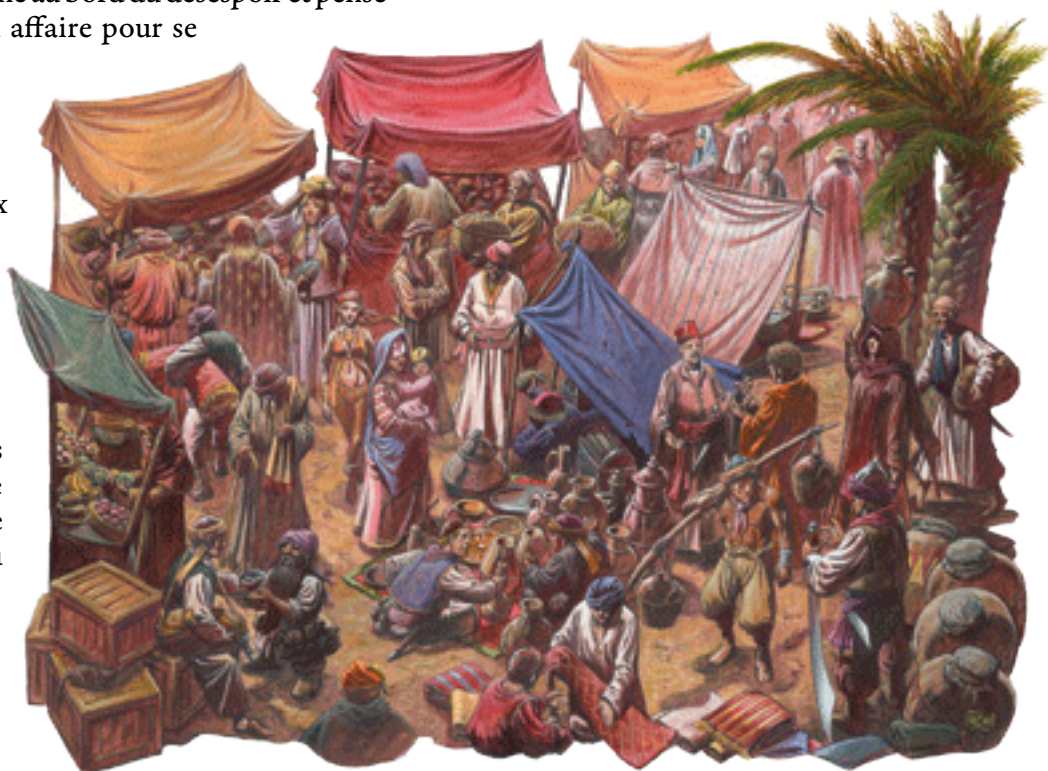
Les PJ commencent leur enquête au grand marché, situé près du port. Une centaine de commerçants s'y réunissent, tous les trois jours, pour y vendre d'innombrables produits, du poisson salé aux parchemins et aux potions magiques. Les deux marchands incriminés sont sire Ulin et sire Verfun, deux poissonniers affiliés à la maison Hosner.

Gert Ulin est un obèse d'une quarantaine d'années, au crâne dégarni. Il porte toujours des habits très simples en grosse toile ainsi qu'un gourdin pour dissuader les voleurs. Il possède un peu d'argent, mais la plupart de ses bénéfices payent les études de théologie de son fils unique. Il est très franc et jovial et n'hésite pas à prêter un peu d'argent aux clients dans le besoin ou à faire crédit aux plus pauvres. Il donne tous ses invendus aux mendiants du port, avec qui il a noué une solide amitié. Ulin a hérité son affaire de son père et la tradition l'a également amené à se ranger du côté des Hosner. Ce n'est pas un homme très intelligent, ni un habile commerçant, mais il est honnête. Il se sent coupable de ce qui est arrivé et a perdu bon nombre de sa clientèle habituelle. Il est donc au bord du désespoir et pense à abandonner son affaire pour se faire moine.

Siliar Verfun est un homme râblé, aux cheveux sombres. Il est toujours bien habillé et prend grand soin de sa personne. Ses vêtements sont faits de tissus rares et coûteux, il porte ostensiblement une chaîne en argent où est incrustée une magnifique perle. Verfun est le plus gros négociant du marché. La mai-

son Hosner, en récompense de ses loyaux services, l'a nommé échevin. Il est donc chargé de collecter les taxes dont s'acquittent les commerçants pour la location des étals. Il dispose ainsi d'une poignée d'hommes de main, des individus patibulaires, vêtus de cuir clouté et armés de gourdins ferrés. Ceux-ci « persuadent » les récalcitrants de payer leur dû à la guilde et protègent les marchands des voleurs. Verfun a commencé comme simple marchand de poisson. Il s'est ensuite spécialisé dans le commerce des huîtres qu'élèvent les hommes-lézards. Il est devenu alors fort riche et a pu acheter une bonne charge à la maison Hosner. Son premier commerce subsiste encore. Il est tenu par le cousin de Siliar, Fivion Verfun. Ce dernier lui ressemble en tout point, sauf qu'il est dénué de toute personnalité.

Les deux commerçants ont réceptionné le poisson ensemble. Il a été livré il y a trois jours, par un jeune homme de taille moyenne. Les deux marchands se sont méfiés. Ils n'avaient jamais vu ce commis avant. Il empestait un parfum capiteux, très musqué, comme ceux qui sont en vogue dans la jeunesse dorée de la cité et que l'on fabrique avec les glandes d'une espèce de poissons rares. Ils ont néanmoins réceptionné les caisses et payé le



commis. Toutefois, lorsqu'Ulin a ouvert la caisse, il a senti que la marchandise n'était pas fraîche. Il a donc dissuadé ses clients de l'acheter. Une irascible vieille femme n'en a fait qu'à sa tête et a acheté un filet avarié. Fivion Verfun, quant à lui, ne s'est douté de rien. Il tente de se justifier, si on l'accuse, en disant qu'il avait un rhume et qu'il n'a rien senti. En réalité, il a vu que le poisson était avarié, mais il l'a tout de même vendu, craignant la colère de Siliar s'il ne faisait aucun bénéfice durant le marché. Les PJ devraient donc se mettre à la recherche de l'homme qui a livré le poisson.

## Les victimes

Deux personnes ont succombé aux poissons avariés : une petite fille et une vieille femme. La première était la dernière née d'une famille de six enfants dont le père travaille sur un navire de pêche et la mère est couturière. Le père est parti en mer depuis deux mois et il n'a nulle connaissance de la mort de sa fille. La mère, la grand-mère et la fratrie de la victime sont effondrées. Ils occupent le rez-de-chaussée d'une maison du quartier du port, qu'ils partagent avec deux autres familles. Tout le quartier est en émoi et ne décolère pas contre la maison Hosner. En effet, la vieille femme qui a également succombé à la nourriture avariée était une guérisseuse renommée, malgré son mauvais caractère. Elle concoctait des potions ou des emplâtres qui soignaient les maladies bénignes. Sa mort est une grande perte pour le quartier. Des hommes excédés ont d'ailleurs jeté des pierres à un colporteur affilié aux Hosner et deux gardes de la maison en relâche ont été pris à partie dans la nuit, à la sortie d'une taverne, par un groupe de jeunes.

Des PJ qui iraient enquêter dans le quartier des victimes ne récolteraient pas d'informations utiles et risqueraient de s'aliéner les habitants s'ils révélaient leurs liens avec la guilde accusée d'empoisonnement...

## Une milice peu accueillante

Peu après leur arrivée au marché, les PJ sont abordés par une patrouille de cinq miliciens. Ces derniers les toisent puis les entourent, la main serrée autour de leur corsègue. Ils demandent aux PJ de

s'acquitter d'une amende de 5 pièces d'or pour port d'armes non déclarées. Le prétexte est fallacieux mais les miliciens restent inflexibles. Ils conseillent ensuite aux PJ de quitter le marché, pour éviter d'éventuels désagréments. La menace est à peine voilée.



Ensuite, alors que les PJ cherchent l'homme qui a livré les caisses aux poissonniers, la même patrouille les interpelle. Les miliciens intimement aux PJ l'ordre de les suivre jusqu'au poste de garde. Trois autres gardes leur barrent la route. S'ils tentent de s'enfuir, ils compromettent grandement leur mission, en se rendant *persona non grata* dans le grand marché. D'honnêtes citoyens n'hésiteront pas en effet pas à les dénoncer s'ils y retournent sans cacher leur identité... Si les PJ suivent les miliciens, ces derniers les encerclent, la pointe de leurs piques tournée dans leur direction. Ils les mènent jusque dans une ruelle sombre où les attendent deux énormes demi-orques, armés de haches. Les miliciens se placent ensuite au bout de la rue, la bloquant pour éloigner les témoins gênants, tandis que les tueurs font leur travail (cf. **Rencontre 1, en annexe**). Les demi-orques sont habitués à ne devoir que rosser les ennemis de leurs employeurs, les Belger. Mais ils sont ravis lorsqu'on leur permet de répandre le sang, aussi le font-ils avec zèle. S'ils sont vaincus, les miliciens s'enfuient aussi rapidement que possible. Si l'un d'entre eux est capturé, il avoue que le prévôt du quartier leur a donné l'ordre d'intimider les PJ et, si besoin, de se débarrasser d'eux. Les spadassins, quant à eux, sont bornés. Ils préfèrent mourir que parler...

Le prévôt, Garan, est totalement corrompu. Rudigas Belger lui a offert une jolie somme pour éviter que l'on enquête sur l'affaire des poissons avariés. Un espion des Belger lui a transmis le matin la description des PJ, ayant parfaitement deviné qu'ils étaient les enquêteurs missionnés par les Hosner.



Malheureusement, Garan n'est pas un homme à l'esprit fin et il a employé des moyens démesurés pour arrêter les PJ. Il compromet ainsi l'opération. Si les PJ demandent à le voir, au poste de garde, on leur annonce qu'il est malade et qu'il se repose chez lui. La maison du prévôt est située non loin de là, près d'un petit jardin public. Les fenêtres sont closes et la porte est verrouillée. L'homme n'est plus là. Les cendres dans l'âtre sont pourtant encore chaudes. En réalité, deux hommes de confiance de Rudigas Belger sont venus le chercher, le matin même, pour le mettre à l'abri, dans les souterrains de la maison Belger. Rudigas cherche à se débarrasser de lui. Il l'a donc enfermé dans les geôles familiales. Si la situation se calme, il sera relâché. En revanche, si les PJ remontent vers les Belger, il sera assassiné et jeté au fond de la baie...

## Le commis parfumé

Le commis qui a livré les caisses de poissons est un dénommé Enrik. C'est un barde, mi-escroc, mi-galant, qui officie dans la bourgeoisie de la cité. A la suite d'une débâcle amoureuse, accompagnée d'une faillite financière, il a échoué au Culmendant, un bouge infect situé dans le quartier populaire de la falaise ouest. Là, il a rencontré Sorg, un chef de bande. Ce dernier a loué les services du barde, pour qu'il livre à des marchands Hosner trois caisses de poissons, pas très frais à l'odeur qu'ils dégageaient. Enrik a donc utilisé ses dons pour le déguisement pour duper Verfun et Ulin. Trop sûr de lui, il a commis une erreur. Le sort Modification d'apparence ne couvre pas les odeurs. Or le barde se parfume copieusement d'un musc qu'il a acheté à prix d'or à Jerwelyn Arbredor, le célèbre parfumeur demi-elfe qui fournit les plus grandes sommités de Criquebrune...

Les PJ peuvent enquêter sur l'étrange parfum du commis. Les parfumeurs classiques ne fabriquent pas le musc, à l'odeur si particulière, du poisson-pêche (nommé ainsi en raison de l'aspect de ses glandes odorantes). En revanche, tous indiquent que Jerwelyn Arbredor, fameux parfumeur demi-elfe, est le seul à en procurer. Interroger l'artisan est difficile. Il pratique une politique de confidentialité, que même l'or ne peut acheter. Il ne reste plus aux PJ qu'à observer les allées et venues pour découvrir l'identité des acheteurs. Les clients sont peu nom-

breux. On compte parmi eux des dignitaires des guildes ennemies, les épouses de riches marchands, peu de bons coupables en perspective. L'attention des PJ est soudain attirée par une bande hétéroclite de jeunes gens, richement habillés et maquillés. Ils entourent un jeune homme aux longs cheveux noirs bouclés et aux moustaches en pointe. Ce dernier déclame des poèmes, deux jeunes femmes en pamoison aux bras. Lorsqu'il passe devant les PJ, ils sont assaillis par l'odeur de musc de poisson-pêche dont l'homme s'est aspergé copieusement.

L'approcher n'est pas difficile. Ses compagnons préfèrent s'éclipser devant l'arrivée d'hommes en arme. L'homme se présente, il se nomme Enrik. Il nie toute implication dans l'affaire des poissons avariés, si on l'accuse. Un test de Psychologie opposé à son test de Bluff peut prouver le contraire. S'il est menacé, il use de ses sorts de barde pour s'enfuir. En revanche, si les PJ percent ses mensonges, mais restent amicaux, il leur propose de monnayer son témoignage. Contre 100 pièces d'or (il descend jusqu'à 50), il leur raconte qu'il logeait dans un bouge de la falaise ouest, le Culmendant. Il y a été abordé par un demi-orque, nommé Sorg. Ce dernier lui a offert 200 pièces d'or pour conduire un attelage du Culmendant jusqu'au grand marché et y vendre sa cargaison, trois caisses de poisson, à deux poissonniers. Il a accepté et a respecté sa part du contrat. Il a été payé rubis sur l'ongle puis a préféré quitter le Culmendant, pour éviter d'éventuels désagréments futurs. Les PJ doivent donc désormais chercher du côté du Culmendant, pour trouver le dénommé Sorg.

## La pègre

Un PJ ayant des relations avec le monde du crime peut apprendre une information intéressante (à condition d'y mettre le prix). Peu après l'affaire des poissons avariés, une petite bande de la falaise ouest a subitement mis sur le marché une drogue rare. Elle n'était pourtant connue que pour du racket et du proxénétisme sur le port. Elle en a tiré de fructueux bénéfices et s'est rapidement enrichie. Elle a attisé la jalousie des autres bandes mais on raconte qu'elle dispose d'un allié puissant parmi les guildes. Cela a empêché les vendettas jusqu'à ce jour...

En creusant un peu cette piste, les PJ peuvent arriver au Culmendant.



## DANS LES BAS QUARTIERS

Le MJ peut générer un ou plusieurs évènement(s) aléatoire(s) (**cf. annexe**), lorsque les PJ se promènent dans les bas quartiers de la falaise ouest. Il peut ainsi briser la linéarité de l'enquête.

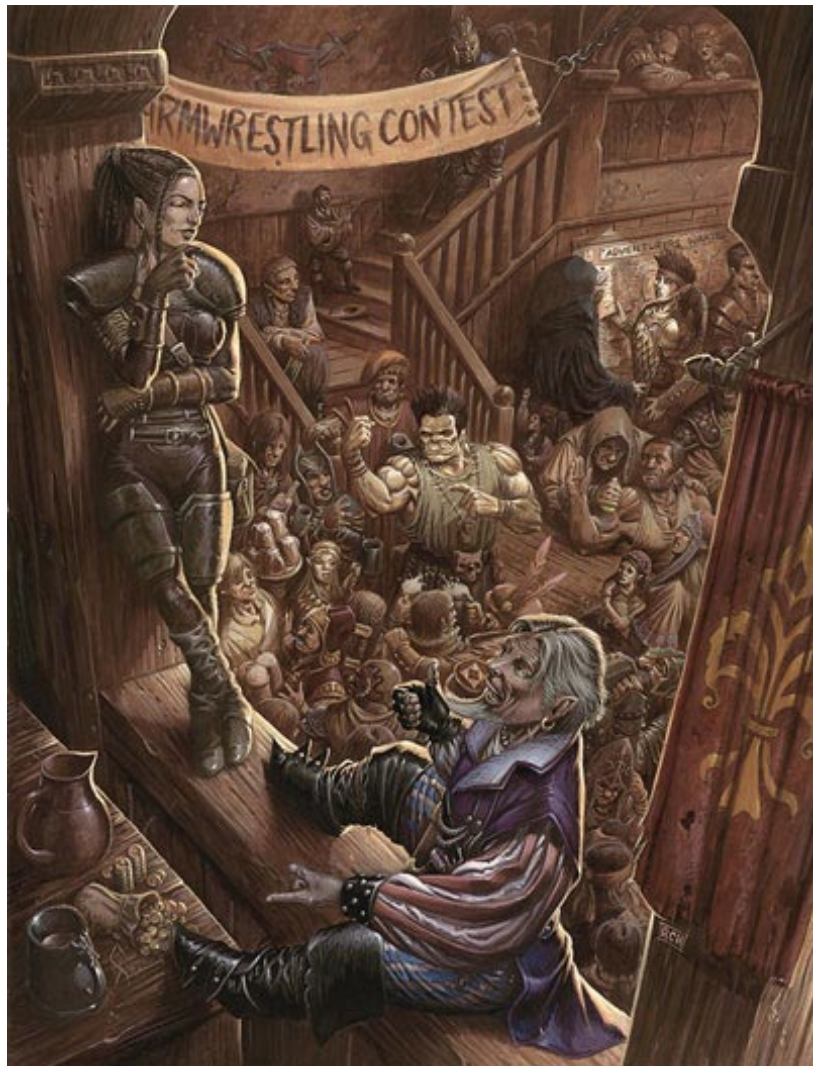
### Le Culmendant

Le Culmendant est un petit bâtiment sale, d'un étage, à la façade noircie. Il est situé en bordure de la baie et l'eau, qui clapote contre le mur donnant sur la mer, apporte des odeurs de vase et de putréfaction. La salle se situe sous le sol, en dessous du niveau de la mer. Elle est emplie de fumée et chichement éclairée par quelques chandelles. Une odeur fétide de sueur, de tabac et de mauvaise bière assaille les narines des PJ lorsqu'ils entrent. Le patron est un ancien flibustier, alcoolique et grossier. Il n'est pas très accueillant avec les étrangers, et pour cause. Le Culmendant est le repaire d'une bande de malandrins qui volent ou rackettent sur les quais. Ces derniers le payent grassement pour qu'il écarte les curieux. Les PJ risquent donc de ne pas être bien reçus. Il affectera d'abord de ne pas les avoir vus puis leur demandera de commander ou de dégager le plancher. Il mettra ensuite autant de temps que possible pour les servir.

Une quinzaine de personnes s'agglutinent dans la salle : prostituées, mendiants, spadassins ou tire-laines. Tout ce que Criquebrune compte de plus malhonnête semble s'être rassemblé dans la cave puante. Un petit groupe est assis autour d'un demi orque massif à la peau verdâtre, à la mâchoire carrée et proéminente et aux dents saillantes. Deux catins caressent sa poitrine musculeuse tandis que trois larrons rient avec lui et comptent des pièces. L'homme au centre de cette attention est le dénommé Sorg. Il est le chef de la bande qui a fait du Culmendant son repaire. Il

est également connu pour sa cruauté et sa violence. Des clients, contre quelques piécettes pourraient en apprendre plus aux PJ sur le demi-orque. Ce dernier est un ancien pirate, dit-on. À moins qu'il ne fût mercenaire ou souverain d'un royaume orque. En réalité, Sorg est un ancien flibustier, qui a préféré retourner à terre en raison d'un « différend » avec son capitaine. Il est alors devenu un redoutable chef de bande.

Les habitués de la taverne forment une sorte de cour du brigand. Ils lui doivent souvent la vie ou une amélioration de leur condition. Ils défendent donc leur suzerain s'il est menacé. Ils sont sans scrupule et n'hésiteront pas à tuer les gêneurs. Le tavernier est également un ancien pirate, comme les trois lieutenants de Sorg. Ce sont des combattants aguerris qui pourraient mettre les PJ en déroute. Sorg est lui-



même un dangereux bretteur, très habile à manier la large épée accrochée dans son dos. Des PJ qui choisissent d'intimider Sorg risquent donc d'être confrontés à forte partie (**cf. Rencontre 2, en annexe**) En revanche, le demi-orque est facile à abuser par la magie ou à corrompre. Il révélera ainsi aux PJ qu'un nain a pris contact avec lui, par l'intermédiaire d'un mendiant de la rue Ravanelle. Le nain lui a donné l'adresse d'un entrepôt où il trouverait trois caisses à livrer au grand marché, à deux commerçants de la Maison Hosner.

Ce commanditaire l'avait déjà contacté plusieurs fois. Il avait acheté ses services afin qu'il vole ou intimide des marchands ou des capitaines concurrents (tous affiliés à la Maison Hosner, mais Sorg ne le sait pas). Comme le nain l'a toujours grassement rémunéré, Sorg n'a jamais cherché à le trahir ni à connaître son identité. Le demi-orque a accompli le travail demandé, passant par l'intermédiaire d'Enrik pour vendre la marchandise des caisses aux poissonniers Hosner. Ses propres hommes auraient en effet trop suscité de méfiance chez les marchands. Il a été récompensé d'une cassette de drogue rare, qui lui a assuré, une fois revendue, un bon profit. Sorg ne se souvient plus de l'emplacement de l'entrepôt (c'était l'un des innombrables bâtiments identiques qui jalonnent les quais).

## Rue Ravanelle

La rue Ravanelle est l'une des principales artères des quartiers populaires de la falaise ouest. On y trouve de nombreuses échoppes, tenues par des artisans proposant des prix plutôt bas. Elle est également infestée de voleurs et de mendiants. Il est inutile de chercher le mendiant qui a servi d'intermédiaire, il est impossible à retrouver (sans doute est-il mort ou a-t-il disparu). Les PJ doivent donc se mettre en quête d'un nain. La tâche n'est pas non plus aisée, car une petite communauté naine s'est installée dans les cavernes qui percent la falaise, derrière la rue Ravanelle. Ils ont établi des boutiques vendant des produits de bonne qualité, à des prix modiques. On sait peu de choses de ces nains, mais on raconte qu'ils appartiennent à un clan de parias, réfugiés à Criquebrune pour fuir une vendetta. Les nains possèdent cinq échoppes sur la rue : trois forges, une tonnellerie et une boulangerie. Les forges et la tonnellerie sont des ateliers nains typiques,

dépourvus de tout ornement. Personne n'y connaît Sorg et les langues ne se délient pas. La boulangerie en revanche est opulente. Une enseigne de bonne taille, représentant une énorme miche de pain, oscille dans le vent marin et un grand écriteau affiche « Le Fourneau de Norim ». Elle semble fermée. Les riverains diront que la boutique était ouverte hier. Les apprentis y sont d'ailleurs entrés tôt le matin, mais ils n'en sont pas ressortis et n'ont pas ouvert boutique...

Ce mystère devrait alerter les PJ. Pénétrer dans le bâtiment n'est pas difficile. L'arrière-cour, qui donne sur une venelle sale, n'en est séparée que par un mur d'à peine deux mètres. La boutique est déserte. Les portes sont verrouillées de l'intérieur. Le rez-de-chaussée est consacré à la boulangerie. On y trouve le fournil, la salle, les latrines et une dépendance où s'entassent de vieux meubles et du matériel usagé. Un apprenti peut également y dormir. Au premier étage se trouvent les appartements de Norim et de sa femme. Ils sont assez spacieux. Le mobilier est robuste et sans fioriture. Contre le mur nord repose un imposant coffre de bois renforcé d'acier. Il est solidement cadenassé (Crochetage DD25 pour l'ouvrir). À l'intérieur sont enfermés les livres de compte de l'échoppe, 300 pièces d'or, une hachette de maître joliment ouvragée et la correspondance de Norim. On peut y apprendre qu'il occupe un poste d'archiviste à la Maison Belger et que « R. Belger » l'a convoqué pour une affaire de la plus grande importance.

Dans le fournil, une trappe mène à la cave où sont stockés le bois et la farine. Celle-ci est barricadée de l'intérieur et il n'est possible de l'ouvrir qu'en la fracassant (le bruit pourrait bien alerter les voisins qui appelleraient alors la garde). Quatre nains y sont solidement attachés et bâillonnés : les trois apprentis et l'épouse de Norim. Contre la promesse de ne rien révéler à quiconque, les nains racontent qu'un groupe d'hommes encagoulés a surgi des égouts et a maîtrisé les occupants de la boulangerie. Ils sont repartis avec Norim et ont abandonné les autres à leur sort.

La grille qui donne sur les égouts est verrouillée de l'intérieur par un cadenas oxydé. Un roublard habile n'a aucun mal à le faire sauter. Une échelle d'acier, couverte de vase, descend vers les profondeurs nauséabondes.



# A LA POURSUITE DE NORIM

## Les égouts

Les PJ s'enfoncent dans les égouts à la poursuite des kidnappeurs. La piste est plutôt facile à suivre. En effet, la boue qui couvre les margelles longeant le canal conserve les traces de pas et les hommes qui ont enlevé Norim n'ont pas pris le soin de les effacer. Le DD du test de Pistage est de 10, si les PJ disposent d'une source de lumière.

La puanteur qui règne dans les égouts a des chances de rendre les PJ malades et risque de les affaiblir. Lorsqu'ils pénètrent dans les égouts, ils

doivent réussir un test de Vigueur (DD10) ou être fiévreux jusqu'à ce qu'ils en sortent ou soient soignés (par un sort de *Neutralisation du poison* ou de *Ralentissement du poison*, ce dernier annulant les effets temporairement).

Lorsque le MJ le souhaite, il peut générer des événements sur le tableau ci-dessous.

Un monstre terrifiant habite les égouts, une monstruosité issue des cauchemars des habitants de la ville et qui a pris forme par un étrange coup du sort. Il a été convoqué, il y a plusieurs années

### d10 Evénements

- 1 Une poche de gaz, issu de matières en décomposition, s'est formée dans le tunnel. Les PJ peuvent la percevoir sur un test de Détection (DD20) réussi (bonus de +2 aux nains ou aux PJ possédant Connaissance [souterrains]). Si la flamme d'une torche ou d'une lanterne entre en contact avec la poche de gaz, elle provoque une explosion infligeant 5d6 dégâts de feu (/2 sur un test de réflexe DD12 réussi) à tous les personnages situés dans la zone. L'explosion détruit les torches ou les lanternes des PJ et risque de causer un éboulement ou une inondation...
- 2 Un mimique tend une embuscade aux PJ...
- 3 Dans un petit tunnel perpendiculaire, trois nains travaillent à étayer un tunnel. Ils aménagent une échappatoire à leur clan, qui vit dans les cavernes près de la Rue Ravanelle, au cas où leurs ennemis viendraient à les retrouver. Ils sont belliqueux, dégainant leurs haches dès qu'ils aperçoivent les PJ. Suivant la réaction du groupe, ils tentent de les intimider ou d'acheter leur silence. Si les PJ restent inflexibles, ils les attaquent féroce (cf. **Rencontre 3, en annexe**). Si les nains sont tués, leurs meurtriers seront recherchés par le clan, qui vient de perdre ses meilleurs guerriers...
- 4 La margelle est inondée. Les PJ doivent patauger dans l'eau fangeuse et puante. Les kidnappeurs ont semé des chausse-trappes dans la zone, pour gêner toute tentative de poursuite. Un test Détection (DD25) est nécessaire pour les remarquer. Sinon, elles infligent 1d6 dégâts au PJ qui ouvre la marche. Ce dernier risque également de contracter la fièvre des marais (Vig DD14, perte temporaire 1d3 Dex et 1d3 Con), en raison des bactéries qui infectent l'eau du canal.
- 5 Le tunnel où marchent les PJ est situé sous le domicile d'un magicien. De l'eau ou des débris « teintés » de magie ont été déversés dans le canal. Des résidus magiques imprègnent donc l'endroit. Lancer 1d6 : de 1 à 3, les PJ sont victimes du sort *Idiotie* ; de 4 à 6, ils sont victime d'une *Image imparfaite* (le cadavre d'un homme, pendu au plafond). Les deux ont un niveau de lanceur de sort de 5.
- 6 Les PJ débouchent sur un collecteur, où se rejoignent quatre canaux. Un tunnel plus large part vers le nord, pour se jeter dans la baie. Une bande de gobelins a élu domicile dans les balcons qui surplombent le collecteur. Ils sont une trentaine à avoir installé leurs tentes à l'abri des lâchés d'eau. Ils sont peureux et s'enfuient à la moindre agression. Les PJ peuvent alors piller le campement. Ils découvrent dans les possessions crasseuses des gobelins une rapière et une dague de maître, ainsi que deux potions de soins légers. Si, en revanche, les PJ se montrent amicaux, les gobelins les avertissent des dangers qui rôdent dans les égouts, en particulier sur le Ripper [éventreur] (cf. plus bas).
- 7 La margelle est subitement rendue glissante par la couche de boue qui la recouvre. Le PJ qui ouvre la marche doit réussir un test d'équilibre (DD14) ou chuter dans le canal. Il s'en tire sans aucune égratignure, si ce n'est une horrible odeur de déjections...
- 8 Une grille bloque le passage. Les kidnappeurs n'ont donc pas dû passer par là. Les PJ peuvent rebrousser chemin jusqu'au dernier embranchement ou tenter de passer en force. L'acier est oxydé et un test de Force (DD20) avec coopération possible peut la desceller. Cet événement est plus intéressant si le Ripper est déjà aux trousses des PJ.
- 9 Les PJ rencontrent deux parias hommes-lézards (CN, rôdeur n.3). Contre de la nourriture ou des armes, ils guident les PJ jusqu'à la sortie, remontant avec aisance les traces laissées par les kidnappeurs. Ils s'enfuient s'ils s'aperçoivent de la présence du Ripper.
- 10 Les PJ découvrent, pendu à un crochet dans le mur du tunnel, un sac de toile cirée. Ce dernier contient le butin de quelques voleurs, qui l'ont caché dans les égouts avant de le partager. Le sac contient environ 500po en argenterie et bijoux.



de cela, par un magicien ambitieux. Ce dernier pensait être le premier à étudier une créature de ce type, née dans les plans les plus lointains du multivers. La convocation a amené sur le Plan Matériel un Ripper [éventreur] (cf. *Cityscape*), qui s'est empressé de s'attaquer au magicien pour se repaître de ses souffrances. L'abomination s'est ensuite cachée dans les égouts. Elle reste discrète, ne se nourrissant que de personnes isolées (mendiants, ivrognes ou prostituées). Le Ripper a senti les puissantes émotions dégagées par les PJ lorsqu'ils sont descendus dans les égouts. Il s'est donc mis en chasse, afin de se délecter de la douleur de ces intrus. Le MJ fait intervenir cette rencontre (cf. **Rencontre 4, en annexe**) à un moment qu'il juge opportun.

## Une extraction difficile

Les égouts se jettent à l'embouchure de la baie, où les courants emmènent les déchets vers la haute mer. Les PJ émergent au crépuscule (ou durant la nuit, s'ils ont trop traîné dans les égouts), sur des rochers rendus glissant par les boues de Criquebrune et par l'eau de mer qui rince quotidiennement la falaise. Les quatre kidnappeurs ont amené Norim dans cet endroit, en attendant l'arrivée de leur complice, à la barre d'un petit voilier. L'arrivée des PJ coïncide avec le transport du nain par les sbires de Belger sur le navire. Rudigas Belger souhaite exiler ce témoin gênant (il rechigne quelque peu à le tuer, en raison de tout ce que Norim a accompli pour la guilde) à l'autre bout du pays. Les PJ doivent donc trouver un moyen de rejoindre le petit bateau de pêche...

Se lancer directement à la poursuite des ravisseurs (en usant de la magie ou en nageant) est plutôt irréflecti. Ces derniers sont sur le qui-vive et prêts à user de leurs armes. De plus, s'ils sont acculés, ils n'hésitent pas à exécuter Norim, signant ainsi l'échec de l'enquête des PJ. Enfin, Veranian est un redoutable combattant dans l'obscurité en raison de son ascendance elfique. Des PJ ne disposant ni de Vision nocturne, ni de Vision dans le noir risquent donc de se heurter à fort parti.

Un moyen plus rapide de rattraper les ravisseurs est de retourner à Criquebrune en longeant la fa-

laise, à la faveur de la marée basse. Là, les PJ peuvent acheter les services d'un capitaine marchand, pour prendre en chasse le petit navire de pêche des kidnappeurs. Hernan, capitaine de l'*Irascible*, une goélette de Criquebrune, vend ses services au plus offrant. On peut le contacter dans un bouge du port (Connaissance [folklore local] ou savoir bardique DD15). Contre une bonne rétribution (de 100 à 500po selon l'attitude des PJ), Hernan rassemble son équipage, six marins humains, car les hommes-lézards sont en congé dans leurs familles, et apprête son navire. Le départ est donné une heure plus tard.

La course poursuite est laissée à l'appréciation du MJ. Il peut faire intervenir, par exemple, un navire pirate qui prend en chasse l'*Irascible*, une tempête ou un monstre marin. Les PJ finissent par rattraper le navire de pêche des ravisseurs, grâce aux talents du capitaine Hernan. Lorsque l'*Irascible* s'approche à moins de 60m du navire des ravisseurs, les deux roublards sur le château arrière tirent des volées de flèches vers leurs poursuivants (avec un malus de -2). Un des marins est tué net par un trait, les autres se replient dans la cale. Ils n'ont pas été engagés pour combattre... Ils donnent néanmoins des grappins aux PJ pour l'abordage.

Lorsque la jonction est faite, les PJ passent à l'abordage. Trois sicaires se trouvent à la poupe, un à la barre, les deux autres tenant fermement des arcs. Ils font pleuvoir des traits sur les PJ qui ne se protègent pas assez. Un autre homme de main surveille Norim, dans la cale. Le dernier, le chef de l'expédition, est un étrange guerrier demi-elfe. Il arpente nerveusement le pont et scrute sans cesse l'horizon. Veranian, un tourmenteur, commande depuis plusieurs années les sbires qui effectuent les opérations clandestines de la Maison Belger. C'est un combattant expérimenté, doublé d'un pratiquant des arcanes assez talentueux. C'est également un adversaire très dangereux, qui ne fait pas de quartier et ne se rend pas. Les ravisseurs se battent contre des intrus, tout en tentant de se dégager pour s'enfuir avec leur précieuse cargaison (cf. **Rencontre 5, en annexe**). Si la situation semble perdue, ils ont pour ordre de tuer Norim pour éviter qu'il ne parle...

## LE PROCÈS

Les PJ ramènent Norim à Criquebrune. Le nain n'apprécie pas les PJ mais il a une dette envers eux. Il a en outre perdu sa confiance en Rudigas Belger. Norim apprend aux PJ que le prétendant de la Maison Belger est l'instigateur de cette machination. Il n'en connaît pas les détails mais seulement les grandes lignes. Il les livre aux PJ, contre l'assurance d'une protection. Ces derniers devraient le conduire dans l'enceinte de la Maison Hosner, où le précieux témoin est en sécurité. Méarmont félicite les PJ mais exige d'eux qu'ils assurent la sécurité du nain jusqu'au procès. Ils ne seront rémunérés qu'une fois les Belger condamnés. Le procès a lieu trois jours après la course-poursuite nautique. Dans la ville se répandent des rumeurs. Les Hosner, accusés par les Belger, auraient réussi à retourner les charges portées contre eux. Le MJ devrait laisser les PJ dans l'expectative, leur faire craindre à de nombreuses tentatives d'attentat contre le nain (empoisonnement, trahison d'un serviteur, magie).

Rudigas Belger enrage de voir sa machination mise à mal par une bande d'aventuriers inconnus. Il décide donc de jouer son dernier atout, un coup qui doit remporter la partie, sous peine d'être confondu. Il organise une attaque contre le fourgon blindé qui transporte Norim vers le tribunal. Les Hosner ont placé deux hommes de confiance à la tête du chariot d'acier, mais la promesse d'un millier de pièces d'or les a fait changer de camp. Alors que le véhicule traverse une petite place de la ville haute, les deux hommes détachent les chevaux. Ils sautent du véhicule immobilisé tout en lançant des pierres tonnerre sur les badauds qui s'égayent en tous sens. Ainsi, ils profitent du chaos pour s'enfuir avec la foule. Un trio d'assassins, recruté à prix d'or entre alors en scène (**cf. Rencontre 6, en annexe**)...



Si Norim survit, il est choqué mais d'autant plus déterminé à témoigner contre Rudigas Belger. Les PJ doivent marcher jusqu'au tribunal avec leur protégé. Le tribunal est un austère bâtiment en pierre de taille, gardé par une dizaine de miliciens. Les deux guildes ont amassé à proximité des partisans, cachant à peine leurs lames. L'ambiance est lourde, on n'entend aucun bruit. La salle du tribunal a été vidée de ses occupants, à l'exception du juge, de ses collaborateurs et des chefs des Maisons Hosner et Belger. Rudigas est présent, livide mais prêt à se défendre jusqu'au bout. Malgré le témoignage de Norim, corroboré par un certain nombre de témoins, l'ambitieux prétendant accuse les PJ et les Hosner d'avoir inventé le témoignage de Norim. Ses arguments ne font pas mouche. Le juge rend son verdict. La Maison Belger est reconnue coupable de complot et d'homicide volontaire. Elle est

condamnée à abandonner ses deux sièges au conseil des édiles. Les complices de Rudigas, dont le prévôt Garan, sont condamnés à mort (la justice n'a pas besoin de s'en charger, les sbires des Belger font taire le fonctionnaire à jamais...). Rudigas, quant à lui, est condamné à l'exil. Les PJ se sont fait en sa personne un redoutable ennemi.

Les PJ reçoivent, au terme de leur enquête, la somme promise, ainsi que la gratitude de la Maison Hosner. Norim en revanche ne reçoit rien de tel. Si les PJ ne s'assurent pas de lui faire quitter la ville ou de le protéger, il disparaît mystérieusement. Sa boutique est détruite dans un incendie, qui emporte également son épouse et ses apprentis. Une semaine plus tard, le corps en décomposition d'un nain est retrouvé dans un chenal va-seux par des pêcheurs...





## ANNEXE

### Rencontre 1 : Le traquenard

Les miliciens tiennent les PJ en respect. Ils les conduisent à une venelle sombre et leur ordonnent de passer leur chemin. Ils se déploient ensuite, corsèques en avant, afin de bloquer toute charge. Les deux sbires demi-orques attendent les PJ un peu plus loin. Lorsqu'ils entendent les gardes arriver, ils boivent une potion d'*héroïsme* (+2 à l'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence). Lorsque les PJ sont en vue, ils entrent en rage. Ils utilisent le don Rage intimidante pour démoraliser les adversaires qui leur semblent les plus coriaces. L'un d'entre eux bouscule ses adversaires pour attaquer au contact les tireurs ou les lanceurs de sort. Son compagnon quant à lui se charge des combattants. Les sbires frappent fort mais sont faiblement protégés contre les coups et les sorts. Ils cherchent donc à éliminer leurs adversaires rapidement, avant que leur rage ne cesse (soit 6 rounds après qu'ils aient engagé les hostilités).

Une pile de caisses et de tonneaux (dont le contenu est laissé à la discrétion du MJ) peut octroyer aux combattants une position surélevée. De là, on peut atteindre les toits. Les PJ pourraient tenter de s'y mettre à l'abri de la fureur bestiale des demi-orques.

#### MILICIEN (HOMME D'ARMES 2)

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 2d8+4 (12pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+1 Dex +5 armure), contact 11, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +2/+4

**Attaque :** Corsèque (+5 corps à corps 2d4+3), épée courte (+4 corps à corps 1d6+3), arbalète légère (+3 distance 1d8)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/3 m

**Jets de sauvegarde :** Réf +1, Vig +6, Vol +1

**Caractéristiques :** For 14, Dex 12, Con 14, Int 10, Sag 12, Cha 10

**Compétences :** Détection +2, Escalade -3, Intimidation +2, Natation -8, Perception auditive +2, Saut -4

**Dons :** Arme de prédilection (corsèque), Science de l'initiative

**Langues :** Commun

**Équipement :** corsèque, épée courte, arbalète légère et 20 carreaux, cotte de mailles, sifflet, 10po

**Alignement :** Neutre Strict

#### SBIRE BELGER (BARBARE 6)

**Humanoïde (demi-orque) de taille M**

**Dés de vie :** 6d12+18 (54pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+3 Dex +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +6/+11

**Attaque :** Epée à deux mains +1 (+12 corps à corps, 2d6+8), Javeline (+9 distance 1d6+5)

**Attaque à outrance :** Epée à deux mains +1 (+12/+7 corps à corps, 2d6+8)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** Vision dans le noir (18m), sang orque, rage (2/jour), illettrisme, déplacement accéléré, sens des pièges (+2), esquive instinctive, esquive instinctive supérieure

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +8, Vol +1

**Caractéristiques :** For 20, Dex 16, Con 16, Int 6, Sag 8, Cha 10

**Compétences :** Escalade +10, Intimidation +9, Saut +9

**Dons :** Attaque en puissance, Longue rage<sup>CM</sup>, Rage intimidante<sup>CM</sup>

**Langues :** Commun et orque

**Équipement :** Epée à deux mains +1, 5 javelines, chemise de mailles +1, gantelets d'ogre (+2), potion d'*héroïsme*, potion de *soins modérés*, 50pp

**Alignement :** Chaotique Mauvais

#### Profil en rage

**Dés de vie :** 6d12+30 (66pv)

**Classe d'armure :** 16 (+3 Dex +5 armure -2 Rage), contact 11, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +6/+13

**Attaque :** Epée à deux mains +1 (+14 corps à corps, 2d6+11), Javeline (+9 distance 1d6+7)

**Attaque à outrance :** Epée à deux mains +1 (+14/+9 corps à corps, 2d6+11), Javeline (+9 distance 1d6+7)

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +8, Vol +3

## Rencontre 2 : Au Culmendant

La bande de Sorg est clairement inamicale envers les PJ mais elle ne cherche pas le combat s'il peut être évité. Si les PJ semblent hostiles, toute l'assemblée prend les armes contre eux. Les habitués attaquent les premiers, comptant sur leur nombre pour submerger les PJ. Ils les prennent en tenaille et leur infligent des attaques sournoises. Pendant ce temps, les spadassins enduisent leurs rapiers d'une huile d'*arme magique* (action simple). Ils avalent ensuite une potion. A et B prennent une potion de *grâce féline* (+4 en Dextérité, soit +2 à l'initiative, à la CA et à l'attaque) puis attaquent les PJ combattants. C et D absorbent une potion de *pattes d'araignée*. Ils sautent ensuite sur une table puis au plafond et entreprennent de contourner les combattants pour assaillir des tireurs ou des lanceurs de sort isolés.

Sorg temporise dans un premier temps. Il jauge ses adversaires et leur tactique. Il se déplace ensuite de façon à prendre en tenaille un PJ et lui inflige une attaque sournoise, modifiée par le don Coupe-jarret. Il limite donc les déplacements de ce PJ puis en attaque un autre. S'il perd la moitié de ses pv, il entre en rage et attaque le PJ le plus proche. Si la situation lui paraît dangereuse, il tente de déguerpier, laissant les PJ aux prises avec ses hommes.

Le Culmendant est un environnement défavorable, tant pour les PJ que pour la bande de Sorg. Un sort ou une capacité avec des effets de zone pourrait fissurer le mur suintant qui donne sur la mer. Après 1d6 rounds, le mur cède, libérant un torrent d'eau saumâtre dans la cave. Les personnages présents subissent 2d6 dégâts et doivent quitter l'endroit qui est rapidement inondé (1d6 rounds après la rupture du mur). Ceux qui ne le font pas risquent la noyade... Les PJ peuvent également utiliser leurs nombreux adversaires qui se gênent comme boucliers humains. Sur un test de lutte réussi, le PJ agrippe son adversaire. Une fois par round, il peut se servir de son bouclier humain pour encaisser un coup à sa place (sur un test de lutte réussi).

### HABITUÉ (ROUBLARD 1)

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 1d6+1 (7pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 16 (+3 Dex +1 Don [Esquive] +2 armure), contact 14, pris au dépourvu 12

**Attaque de base/lutte :** +0/+1

**Attaque :** Epée courte (+3 corps à corps, 1d6+1, 19-20), arbalète légère (+3 distance, 1d6+1, 19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** Attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges

**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +1, Vol +0

**Caractéristiques :** For 12, Dex 16, Con 12, Int 12, Sag 10, Cha 10

**Compétences :** Acrobaties +7, Bluff +4, Crochetage +5, Déguisement +2, Détection +4, Diplomatie +2, Discrétion +7, Escalade +3, Escamotage +7, Évasion +7, Fouille +2, Natation +3, Psychologie +2, Saut +4

**Dons :** Attaque en finesse, Esquive

**Langues :** Commun et draconien

**Équipement :** Epée courte, armure de cuir, arbalète légère, 20 carreaux, 5po

**Alignement :** Neutre Mauvais

### SPADASSIN (SPADASSIN 3)

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 3d10+6 (21pv)

**Initiative :** +3

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 17 (+3 Dex +1 Don [Esquive] +3 armure), contact 13, pris au dépourvu 13

**Attaque de base/lutte :** +3/+4

**Attaque :** Rapière (+7 corps à corps, 1d6+3, 18-20) ; épée courte (+6 corps à corps, 1d6+3, 19-20)

**Attaque à outrance :** Rapière (+7 corps à corps, 1d6+3, 18-20) ou rapière (+5 corps à corps, 1d6+3, 18-20) et épée courte (+4 corps à corps, 1d6+3, 19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** Style (+1), Frappe instinctive (+2)

**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +3, Vol +1

**Caractéristiques :** For 12, Dex 16, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 12

**Compétences :** Acrobaties +8, Bluff +5, Diplomatie +3, Équilibre +8, Escalade +4, Évasion +8, Fouille +2, Intimidation +3, Natation +3, Psychologie +3, Saut +6

**Dons :** Attaque en finesse, Combat à deux armes, Esquive, Expertise du combat

**Langues :** Commun, draconien et orque

**Équipement :** Armure de cuir cloutée, rapière



de maître, épée courte, potion d'*arme magique*, 100po

A et B : potions de *grâce féline* ; C et D : potions de *pattes d'araignée*

**Alignement** : Neutre Mauvais

### SORG (BARBARE/ROUBLARD N.1/5)

**Humanoïde (demi-orque) de taille M**

**Dés de vie** : 1d12 +5d6 +18 (39 pv)

**Initiative** : +5

**Vitesse de déplacement** : 12 m (8 cases)

**Classe d'armure** : 17 (+1 Dex, +6 armure), contact 11, pris au dépourvu 16

**Attaque de base/lutte** : +4/+9

**Attaque** : épée à deux mains (+9 corps à corps, 2d6+7, 17-20) arbalète légère (+5 distance, 1d8, 19-20)

**Attaque à outrance** : épée à deux mains (+9 corps à corps, 2d6+7, 17-20) arbalète légère (+5 distance, 1d8, 19-20)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Particularités** : Déplacement accéléré, illettrisme, rage (1/jour), attaque sournoise (+3d6), recherche des pièges, esquive total, esquive instinctive, sens des pièges (+1). Vision dans le noir (18m), sang orque

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +8, Vol +2

**Caractéristiques** : For 20, Dex 12, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 12

**Compétences** : Acrobaties +7, Bluff +7, Détection +4, Discrétion +5, Escalade +7, Estimation +2, Intimidation +8, Natation +6, Perception auditive +4, Psychologie +3, Renseignements +3, Saut +5

**Dons** : Attaque en puissance, Coupe-jarret <sup>CM</sup>, Science de l'initiative

**Langues** : Commun et orque

**Équipement** : Épée à deux mains acérée, arbalète légère et 20 carreaux, chemise de mailles +2, gantelets d'ogre (+2), 2 potions de *soins modérés*, 150po

**Alignement** : Neutre Mauvais

#### Profil en rage

**Dés de vie** : 1d12+5d6+30 (51 pv)

**Classe d'Armure** : 15 (+1 Dex, +6 armure-2 Rage), contact 9, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/Lutte** : +4/+11

**Attaque** : épée à deux mains (+11 corps à corps, 2d6+11, 17-20) arbalète légère (+5 distance, 1d8, 19-20)

**Attaque à outrance** : épée à deux mains (+11

corps à corps, 2d6+11, 17-20) arbalète légère (+5 distance, 1d8, 19-20)

**Jets de sauvegarde** : Réf +6, Vig +8, Vol +4

## Rencontre 3 : Des nains peu amènes

En cas de combat, les guerriers nains s'emparent de leurs pavois et de leurs haches et forment un mur inébranlable. Le don Combat en phalange leur octroie une CA de 26 et un JS Réflexe +3. Leur compagnon arbalétrier décoche des carreaux enflammés sur les PJ et ne se saisit de sa hache que si le mur de boucliers vient à céder.

### GUERRIER NAIN (GUERRIER 4)

**Humanoïde (nain) de taille M**

**Dés de vie** : 4d10+16 (31 pv)

**Initiative** : +1

**Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases)

**Classe d'armure** : 23 (+1 Dex, +9 armure, bouclier +3), contact 11, pris au dépourvu 22

**Attaque de base/lutte** : +4/+7

**Attaque** : Hache (+8 corps à corps, 1d8+3, x3)

**Attaque à outrance** : Hache (+8 corps à corps, 1d8+3, x3) ou hache (+4 corps à corps, 1d8+3, x3) et écu à pointes (+3 corps à corps, 1d6+3)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Particularités** : Vision dans le noir, connaissance de la pierre, armes familières (Urgrosh nain et hache de guerre naine), stabilité, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques, bonus de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant, bonus racial de +2 aux tests d'estimation liés aux objets métalliques ou en pierre, bonus de +2 aux tests d'artisanat liés à la pierre ou aux métaux

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +8, Vol +2

**Caractéristiques** : For 17, Dex 12, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Dons** : Attaque en puissance, Combat en phalange <sup>CM</sup>, Endurance, Dur à cuire, Science du coup de bouclier

**Langues** : Commun et nain

**Équipement** : Hache de maître, harnois +1, écu en bois à pointes, potion de *soins légers*, 150 po

**Alignement** : Loyal Mauvais



**ARBALÉTRIER NAIN (GUERRIER 4)****Humanoïde (nain) de taille M****Dés de vie :** 4d10+16 (31 pv)**Initiative :** +3**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)**Classe d'armure :** 18 (+3 Dex, +5 armure), contact 13, pris au dépourvu 15**Attaque de base/lutte :** +4/+7**Attaque :** arbalète lourde (+8 distance, 1d10+1d6, 19-20), hache de guerre (+6 corps à corps, 1d10+2, x3)**Attaque à outrance :** arbalète lourde (+8 distance, 1d10+1d6, 19-20), hache de guerre (+6 corps à corps, 1d10+2, x3)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Particularités :** Vision dans le noir, connaissance de la pierre, armes familières (Urgrosh nain et hache de guerre naine), stabilité, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques, bonus de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant, bonus racial de +2 aux tests d'estimation liés aux objets métalliques ou en pierre, bonus de +2 aux tests d'artisanat liés à la pierre ou aux métaux**Jets de sauvegarde :** Réf

+4, Vig +8, Vol +2

**Caractéristiques :**

For 14, Dex 16, Con 18, Int 10, Sag 12, Cha 8

**Dons :** Endurance,

Dur à cuire,

Rechargement

rapide, Tir à bout

portant, Tir de

précision

**Langues :**

Commun et nain

**Équipement :**

Arbalète lourde de

feu, hache, cui-

rasse, 2 potions

de *soins modé-**rés*, 150 po**Alignement :**

Loyal Mauvais

**Rencontre 4 : Jack l'éventreur**

Le Ripper n'est pas un bon combattant. Sa carapace est assez solide mais pas assez pour le protéger des coups violents d'un guerrier aguerri. Il doit donc compter sur sa ruse. Le Ripper approche les PJ par le plafond. Il se déplace le long de la voûte, utilisant ses dons pour l'escalade et la discrétion. Ses proies sont alors affectées par son aura débilitante. Le monstre lance alors un [pheromone burst] (Vigueur DD18 en raison du don Attaque spéciale renforcée) avec l'effet Colère [wrath]. Certains PJ pourraient attaquer leurs compagnons, facilitant la tâche du Ripper. Il attaque ensuite les plus affaiblis ou les plus isolés au corps à corps. S'il est trop menacé, il utilise son [pheromone burst] avec l'effet Sommeil pour tenter d'endormir ses assaillants et s'enfuir.

**LE RIPPER [ÉVENTREUR]****Aberration de taille M****Dés de vie :** 8d8+24 (56pv)**Initiative :** +7**Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases), escalade 6 m**Classe d'armure :** 20 (+3 Dex +7 naturelle), contact 13, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +6/+8**Attaque :** griffe (+9 corps à corps, 1d6+2 plus sédatif [1d6 non léthal])**Attaque à outrance :** 2 griffes (+9 corps à corps, 1d6+2 plus sédatif [1d6 non léthal])**Attaque spéciale :** pheromone burst**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Particularités :** Chameleon, Disorienting Aura, Immunité au poison, RD5/magie, Sensibilité à la lumière, Vision dans le noir (18 m)**Jets de sauvegarde :** Réf +5, Vig +5, Vol +9**Caractéristiques :** For 14, Dex 16, Con 16, Int 12, Sag 16, Cha 15**Compétences :** Détection +10, Déguisement +6, Discrétion +16, Escalade +19, Perception auditive +5, Saut +7**Dons :** Attaque en finesse, Attaque spéciale renforcée, Science de l'initiative**Langues :** Comprend le Commun**Alignement :** Neutre Mauvais

## Rencontre 5 : A l'abordage !

Lorsque leur navire est abordé, deux des trois roublards postés sur le château arrière lâchent leurs arcs et dégainent leurs armes de corps à corps. Le dernier reste en couverture avec son arc (il essaie de tirer sur un adversaire pris au dépourvu). Veranian lance Force du taureau sur lui-même lorsque les grappins sont lancés depuis l'*Irascible*. Au round suivant, il boit sa potion de *rapidité*. Il lance ensuite un Tourment (action libre) sur le PJ qui lui semble le plus compétent puis passe à l'attaque (charge, action complexe). Les roublards prennent en tenaille un même adversaire, pour le larder d'attaques sournoises. Si les PJ ne faiblissent pas, Veranian se replie légèrement puis lance Tourment (action libre) et Menace imaginaire (action complexe) sur un PJ, afin que le roublard encore posté sur le château arrière puisse lui infliger une attaque sournoise en lui sautant dessus (test de saut nécessaire). Lorsque Veranian est réduit au quart de ses PV, il saute à l'eau et active sa cape de raie manta (il place son familier dans une outre remplie d'air, dans laquelle Argys peut respirer 5 minutes). Il contourne alors les navires pour prendre les PJ à revers, ou attend son heure, se cachant sous la coque du navire des PJ. Le roublard gardant Norim se place contre la coque, le nain devant lui. Il le menace de ses deux armes. Les PJ vont devoir être particulièrement habiles ou diplomates pour lui faire relâcher sa prise.

### ROUBLARD BELGER (ROUBLARD N.5)

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 5d6+10 (25pv)

**Initiative :** +8

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 19 (+4 Dex +1 Don [Esquive] +4 armure), contact 14, pris au dépourvu 14

**Attaque de base/lutte :** +3/+5

**Attaque :** Rapière +1 (+8 corps à corps, 1d6+3), Épée courte de maître (+8 corps à corps, 1d6+2), Arc court composite [For +2] +1 (+8 distance 1d6+3)

**Attaque à outrance :** Rapière +1 (+6 corps à corps, 1d6+3) et épée courte de maître (+6 corps à corps 1d6+2), Arc court composite [For +2] +1 (+8 distance 1d6+3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** attaque sournoise (+3d6), recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+1),

esquive instinctive

**Jets de sauvegarde :** Réf +9, Vig +4, Vol +2

**Caractéristiques :** For 14, Dex 18, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 9

**Compétences :** Acrobaties +10, Bluff +7, Détection +7, Discrétion +11, Équilibre +10, Escalade +8, Intimidation +5, Natation +8, Perception auditive +7, Profession (marin) +5, Psychologie +3, Saut +5, Utilisation d'objets magiques +3

**Dons :** Attaque en finesse, Combat à deux armes, Esquive, Science de l'initiative

**Langues :** Commun, draconien

**Équipement :** Rapière +1, épée courte de maître, arc court composite [For +2] +1, chemise de mailles en mithral, cape de résistance (+1), potion de *vision dans le noir*, potion de *soins modérés*, 30pp

**Alignement :** Loyal Mauvais

### VERANIAN (TOURMENTEUR 8)

**Humanoïde (demi-elfe) de taille M**

**Dés de vie :** 8d10+8 (48 pv)

**Initiative :** +6

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 18 (+2 Dex, +5 armure, +1 parade), 12 contact, 15 pris au dépourvu

**Attaque de base/lutte :** +8/+10

**Attaque :** cimeterre à deux mains (+14 corps à corps, 2d4+6, 15-20) ; arc long composite (+11 distance, 1d8+3+1d6, x3)

**Attaque à outrance :** cimeterre à deux mains (+14/+9 corps à corps, 2d4+6, 15-20); arc long composite (+11/+6 distance, 1d8+3+1d6, x3)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** Immunité contre les sorts et effets magiques de type sommeil, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de l'école des enchantements, Vision nocturne, Sang elfique. Tourment supérieur (-4) (2/jour), Résistance profane (+3 svg contre sorts et pouvoir magique), Ardeur

**Jets de sauvegarde :** Réf +4, Vig +5, Vol +7

**Caractéristiques :** For 16, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 12, Cha 16

**Compétences :** Art de la magie +4, Bluff +7, Concentration +5, Connaissances (mystères) +3, Détection +3, Diplomatie +6, Intimidation +7, Perception auditive +3

**Dons :** Attaque en puissance, Attaques réflexes, Contre charge, Science de l'initiative

**Langues :** Commun et elfe

**Équipement :** Cimeterre à deux mains acéré +2, Arc long composite (Force +3) de feu, chemise de mailles en mithral (malus aux tests -1) +1, bracelets d'armure (+1), cape de raie manta, 2 potions de *soins importants*, 1 potion de *rapidité*, 20 flèches, 500 po, outre vide

**Alignement :** Loyal Mauvais

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (2/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 1<sup>er</sup> – *Amélioration de familier* <sup>CM</sup>, *Charme personne*, *Frayeur*, *Menace imaginaire* <sup>CM</sup> ; 2<sup>e</sup> – *Invisibilité* ; *Force du taureau*.

**Familier :** Argys, un rat albinos et obèse

## Rencontre 6 : Les assassins

Lorsque les cochers immobilisent le fiacre, les assassins se préparent. Bretel et Udo absorbent un élixir de souffle enflammé et une potion de *grâce féline* (+2 à l'initiative, la CA et l'attaque). Lana boit sa potion de *bouclier de la foi*, faisant monter sa CA à 24. Lorsque les PJ émergent du fiacre, Bretel et Udo décochent sur deux d'entre eux (ceux qui paraissent les plus puissants) un carreau empoisonné au venin de ver pourpre (bénéficiant des dégâts d'attaque surnoise). Lana lance une décharge fantastique (avec *lance* et *chaîne fantastiques*). Les deux égorgeurs lâchent ensuite leurs arbalètes et dégainent leurs épées enduites de venin d'araignée géante. Ils lancent des attaques éclairs contre les PJ. Lana se rend invisible grâce à *marche invisible*, se place puis lance des décharges fantastiques. Si les PJ disposent d'une forte aide magique, elle utilise ses parchemins de *dissipation de la magie* (dissipation ciblée, test d'Utilisation d'objet magique DD25 nécessaire). Elle soutient ses camarades, en les soignant grâce à sa baguette. Si elle est engagée au corps à corps, elle riposte jusqu'à ce qu'une possibilité de dégagement s'offre à elle. Bretel et Udo utilisent leur souffle enflammé pour blesser des lanceurs de sorts proches tout en combattant à l'épée. Si le danger pour leur vie est trop important, ils avalent une potion d'invisibilité pour s'enfuir (suivi par Lana, qui active son invocation mineure). Les assassins préfèrent éliminer les PJ avant d'en finir avec Norim, à moins que le nain ne soit une cible facile.

### BRETEL ET UDO, ÉGORGEURS (ROUBLARD 5/ASSASSIN 2)

**Humanoïde (humain) de taille M**

**Dés de vie :** 7d6+14 (35 pv)

**Initiative :** +5

**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)

**Classe d'armure :** 22 (+5 Dex, +6 armure, +1 parade), contact 14, pris au dépourvu 15

**Attaque de base/lutte :** +4/+6

**Attaque :** Epée courte (+11 corps à corps, 1d6+3, 17-20), arbalète légère (+10 corps à corps, 1d8, 19-20)

**Attaque à outrance :** Epée courte (+11 corps à corps, 1d6+3, 17-20), arbalète légère (+10 corps à corps, 1d8, 19-20)

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m

**Particularités :** Attaque sournoise (+4d6), recherche des pièges, esquive total, esquive instinctive supérieure, sens des pièges (+1), attaque mortelle, utilisation du poison

**Jets de sauvegarde :** Réf +12, Vig +4 (+5 contre le poison), Vol +2

**Caractéristiques :** For 14, Dex 20, Con 14, Int 12, Sag 10, Cha 10

**Compétences :** Acrobatie +11, Artisanat (préparation du poison) +9, Bluff +8, Contrefaçon +5, Crochetage +7, Déguisement +6, Désamorçage/sabotage +9, Détection +6, Discrétion +15, Équilibre +9, Escalade +6, Escamotage +7, Évasion +7, Fouille +2, Intimidation +2, Natation +4, Perception auditive +4, Psychologie +4, Renseignement +2, Saut +4, Utilisation des objets magiques +6

**Dons :** Attaque en finesse, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair

**Langues :** Commun et draconien

**Équipement :** Epée courte acérée +1, arbalète légère de maître et 20 carreaux, chemise de mailles en mithral +2, gants de dextérité (+2), bracelets d'armure (+1), cape de protection (+1), élixir de souffle enflammé, 2 doses de venin de vipère à tête noire\*, 1 dose de venin de ver pourpre\*\*, potion de *grâce féline*, potion d'*invisibilité*, 100 po

**Alignement :** Neutre Mauvais

\* Blessure (DD11), initial 1d6 Con, secondaire 1d6 Con, DD de préparation 15.

\*\* Blessure (DD24), initial 1d6 For, secondaire 1d6 For, DD de préparation 20.

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 2. *Sorts préparés* (2 ; DD de sauvegarde égal à 11 + niveau du sort). 1<sup>er</sup> – *Brume de dissimulation*, *coup au but*.





**LANA (SORCIÈRE 7)****Humanoïde (halfelin) de taille P****Dés de vie :** 7d6+21 (42pv)**Initiative :** +9**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)**Classe d'armure :** 22 (+5 Dex +1 taille +5 armure +1 parade), contact 16, pris au dépourvu 17**Attaque de base/lutte :** +5/+0**Attaque :** Masse d'arme légère (+12 corps à corps, 1d4-1 plus décharge fantastique [4d6])**Attaque spéciale :** Décharge fantastique (+11 distance, 4d6)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Particularités :** *Détection de la magie*, RD2/fer froid, Objet leurré, Invocation (inférieure et mineure)**Jets de sauvegarde :** Réf +7, Vig +6, Vol +5**Caractéristiques :** For 8, Dex 20, Con 16, Int 10, Sag 8, Cha 16**Compétences :** Bluff +5, Concentration +8, Discrétion +16, Escalade +1, Perception auditive +1, Saut +1, Utilisation d'objet magique +10**Dons :** Attaque en finesse, Science de l'initiative, Tir à bout portant, Tir de précision**Langues :** Commun et halfelin**Équipement :** Masse d'arme légère de maître, armure de cuir cloutée +2, gants de dextérité (+2), cape d'elfe, veste de résistance (+1), anneau de protection (+1), baguette de *soins légers* (40 charges), 2 parchemins de *dissipation de la magie*, potion de *bouclier de la foi* (+2), potion de *soins modérés*, 100 pp**Alignement :** Neutre Mauvais**Invocations.** Inférieures – *Coup hideux*, *Détection de l'indiscernable*, *Lance fantastique* ; Mineures – *Chaîne fantastique*, *Marche invisible*.**Dramatis Personae**

S'il est agressé, Enrik fait tout ce qui est en son pouvoir pour s'enfuir. Il avale une potion de *rapetissement*, qu'il fait jaillir de son manchon (test d'escamotage). Il se faufile alors entre les jambes de ses agresseurs et lance *Repli expéditif* sur lui-même. Il s'élance alors au dehors et tente de perdre ses poursuivants dans le marché. En dernier recours, il utilise sa potion d'*invisibilité* ou le sort *Modification d'apparence*.

Norim tente d'échapper à tout combat. Si les PJ ne l'ont pas muni d'une armure ou de potions, il risque fort d'être une cible facile pour les assassins. Il ne sait en effet ni attaquer, ni se défendre et ne compte que sur sa solide constitution naine pour survivre aux mauvais coups.

**ENRIK (BARDE 4)****Humanoïde (humain) de taille M****Dés de vie :** 4d6 (12pv)**Initiative :** +6**Vitesse de déplacement :** 9 m (6 cases)**Classe d'armure :** 15 (+2 Dex +1 Don [Esquive] +2 armure), contact 12, pris au dépourvu 13**Attaque de base/lutte :** +3/+3**Attaque :** Épée courte (+3 corps à corps 1d6)**Espace occupé/allonge :** 1,50 m/1,50 m**Particularités :** Contre-chant, Fascination, Inspiration vaillante (+1), Inspiration talentueuse, Musique de barde, Savoir bardique**Jets de sauvegarde :** Réf +6, Vig +3, Vol +5**Caractéristiques :** For 10, Dex 14, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 16**Compétences :** Acrobaties +5, Art de la magie +2, Bluff +10, Concentration +5, Déguisement +8, Diplomatie +8, Discrétion +6, Escamotage +5, Estimation +6, Evasion +2, Perception auditive +2, Psychologie +3, Renseignements +6, Représentation (déclamation) +10, Utilisation d'objet magique +4**Dons :** Esquive, Science de l'initiative, Vigueur surhumaine**Langues :** Commun, draconien**Équipement :** Épée courte, armure de cuir, baguette de soins légers (50 charges), potion d'*invisibilité*, potion de *rapetissement*, 400po**Alignement :** Chaotique Neutre

**Sorts.** Niveau de lanceur de sorts 4. *Sorts par jour* (3/3/1 ; DD de sauvegarde égal à 13 + niveau du sort). 0 – *Détection de la magie*, *Lumière*, *Manipulation à distance*, *Prestidigitation*, *Réparation*, *Son imaginaire* ; 1<sup>er</sup> – *Charme personne*, *Graisse*, *Repli expéditif* ; 2<sup>e</sup> – *Discours captivant*, *Modification d'apparence*.

**NORIM (EXPERT 8)****Humanoïde (nain) de taille M****Dés de vie :** 8d6+16 (40pv)**Initiative :** +1**Vitesse de déplacement :** 6 m (4 cases)**Classe d'armure :** 11 (+1 Dex), contact 11, pris au

dépourvu 10.

**Attaque de base/lutte** : +6/+7

**Attaque** : mains nues (+7 corps à corps, 1d3+1)

**Attaque à outrance** : mains nues (+7/+2 corps à corps, 1d3+1)

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m/1,50 m

**Particularités** : Vision dans le noir, connaissance de la pierre, armes familières (Urgrosh nain et hache de guerre naine), stabilité, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts et pouvoirs magiques, bonus de +1 aux jets d'attaque contre les orques et les gobelinoïdes, bonus d'esquive de +4 contre les créatures appartenant au type géant, bonus racial de +2 aux tests d'estimation liés aux objets métalliques ou en pierre, bonus de +2 aux tests d'artisanat liés à la pierre ou aux métaux

**Jets de sauvegarde** : Réf +3, Vig +4, Vol +7

**Caractéristiques** : For 12, Dex 12, Con 14, Int 14, Sag 12, Cha 10

**Compétences** : Connaissance (folklore local) +10, contrefaçon +7, profession (boulangier) +12, profession (commerçant) +9, profession (archiviste) +6, diplomatie +13, détection +6, estimation +11, perception auditive +6, psychologie +14, renseignement +10

**Dons** : Négociation, Endurance, Dur à cuire

**Langues** : Commun, nain, gnome, draconien

**Alignement** : Loyal Neutre

## Évènements

- Alors que les PJ déambulent dans les quartiers populaires, ils sont témoins d'une bataille de rue. Des jeunes humains armés de gourdins et de pierres s'opposent à des hommes-lézards qui ripostent avec leurs griffes et leurs crocs. La menace des pirates et le ralentissement de l'économie que leurs raids produisent ont exacerbé les tensions raciales. Un docker a formé une milice pour éliminer des prétendus traîtres parmi les hommes-lézards. Ils sont à l'origine de plusieurs lynchages et d'incendies dans le quartier lacustre. Les hommes-lézards ont riposté, formant à leur tour une milice, menée par un druide traditionaliste. De nombreux humains ont été estropiés ou tués lors d'affrontement. Le combat auquel assistent les PJ tourne à l'avantage des hommes-lézards. Trois humains sont déjà morts, déchirés par les crocs des reptiles...
- Un navire pirate entre dans la rade de Criquebrune. Son attaque a pris de court les défenseurs du port. Des feux grégeois lancés par ses balistes enflamment des embarcations à quai (navire de pêche ou de commerce). La panique se répand sur les quais. Trois chaloupes sont mises à l'eau. Les pirates débarquent pour ramener du butin à bord. Les PJ se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment. Une bande de forbans se dresse devant eux, l'arme au clair. Ils ont la ferme intention de leur dérober leurs richesses... Pour les profils des pirates, le MD peut utiliser ceux des spadassins du Culmendant (cf. Rencontre 2), menés par un roublard Belger (cf. Rencontre 5).
- Les PJ ont vent de rumeur parlant d'une goule qui rôde dans les bas quartiers. On aurait retrouvé des corps dévorés dans des ruelles. Une ombre aurait même été aperçue, se jetant dans une bouche d'égout. Au détour d'une ruelle, alors que les PJ se rendent au Culmendant, ils découvrent le cadavre d'une petite fille, gisant dans une mare de sang. La malheureuse a été à moitié dévorée, comme par une bête féroce. Une ombre s'éloigne rapidement dans une venelle perpendiculaire. Si les PJ la prennent en chasse, ils ne peuvent la rattraper. Alors qu'ils pensaient avoir rejoint la créature, celle-ci, d'apparence humanoïde, disparaît dans une bouche d'égout. La capturer est alors impossible. Il s'agit du Ripper, que les PJ auront à affronter plus tard.
- Les PJ sont attirés par des cris et des bruits de verre brisé. L'échoppe d'un cordonnier est attaquée par une bande de malfrats encagoulés. L'artisan est attaché et bâillonné. Il a été roué de coups. Sa femme et ses deux fils sont tenus en respect par un brigand qui les menace de sa lame. Deux autres sont affairés à démolir consciencieusement la boutique. Un dernier surveille les alentours. On entend parfois des insultes contre les Belger et leurs partisans. Les malfrats sont des hommes de main de la Maison Hosner, qui inflige une correction à un partisan des Belger trop insolent à leur goût. Les employés des PJ ne valent pas forcément mieux que leurs ennemis...





culmendant  
1 carré = 1,5 m

