



le Scriptorium

présente :
un scénario pour
Fantasy Craft



RENCONTRE DU TROISIÈME TYPE



Image © Wizards of the Coast

UN SCÉNARIO POUR FANTASY CRAFT

Texte : Aegis

Image de couverture : Wayne Reynolds

Relecture : Merci à Thathane pour ses remarques sur le grand méchant™

Testeurs : Merci à Alex, Arnaud, Camille, Stéphane et Vincent d'avoir joué les cobayes

POUR PERSONNAGES DE TOUT NIVEAU

Avant-propos

Rencontre du troisième type est une aventure pour *Fantasy Craft* dans l'univers d'Éberron. Elle est destinée à des personnages de tout niveau, mais la dangerosité de l'intrigue et des rencontres pourrait causer des difficultés à des personnages et joueurs débutants.

Fantasy Craft est un jeu créé par [Crafty Games](#) et traduit et distribué en France par le 7^{ème} [Cercle](#). Pour plus de renseignements à ce sujet, consultez la section dédiée du [Scriptorium](#). Éberron est un univers médiéval-fantastique issu de l'esprit génial de Keith Baker. Pour plus de renseignements sur ce monde de campagne, consultez la section dédiée du [Scriptorium](#) ou le site officiel de [Wizards of the Coast](#).

Pour utiliser ce scénario, vous aurez besoin du livre de base de *Fantasy Craft*, du *Guide du Compagnon* et de l'aide de jeu *Eberron Conversion Guide* (sur le site du Scriptorium). Vous pouvez approfondir vos connaissances d'Éberron en lisant un des livres de base officiels ou le très bon supplément *Five Nations*.

Table des matières

Introduction.....	3	Situation.....	13	Action.....	24
Synopsis.....	3	Action.....	13	Indications.....	25
Opposition.....	3	Indications.....	15	Seconds rôles.....	25
DD proportionnels.....	3	Seconds rôles.....	15	Progression.....	27
Durée de la partie.....	4	Progression.....	16	Scène 7 : Un Pied Dans la Tombe	28
Dramatis personae.....	4	Scène 4 : À l'assaut !.....	17	Objectifs.....	28
Scène 1 : Un Accueil sanglant.....	5	Objectifs.....	17	Difficultés.....	28
Objectifs.....	5	Difficultés.....	17	Synopsis.....	28
Difficultés.....	5	Synopsis.....	17	Situation.....	28
Synopsis.....	5	Situation.....	17	Action.....	28
Situation.....	5	Action.....	17	Indications.....	30
Action.....	5	Indications.....	18	Seconds rôles.....	30
Indications.....	6	Seconds rôles.....	19	Progression.....	30
Seconds rôles.....	6	Progression.....	20	Scène 8 : Le Seigneur des Morts	31
Progression.....	8	Scène 5 : Chaos à Mantenuit.....	21	Objectifs.....	31
Scène 2 : Mission évasion.....	9	Objectifs.....	21	Difficultés.....	31
Objectifs.....	9	Difficultés.....	21	Synopsis.....	31
Difficultés.....	9	Synopsis.....	21	Situation.....	31
Synopsis.....	9	Situation.....	21	Action.....	31
Situation.....	9	Action.....	21	Indications.....	32
Action.....	9	Indications.....	22	Seconds rôles.....	33
Indications.....	11	Seconds rôles.....	23	Progression.....	33
Seconds rôles.....	11	Progression.....	23	Annexes.....	34
Progression.....	12	Scène 6 : Les Pics Cendrés.....	24	Expérience acquise.....	34
Scène 3 : Portés disparus.....	13	Objectifs.....	24	Récompenses.....	35
Objectifs.....	13	Difficultés.....	24	Ennemis jurés.....	35
Difficultés.....	13	Synopsis.....	24	Personnages prêts-à-jouer.....	35
Synopsis.....	13	Situation.....	24		



Introduction

Récemment, un tremblement de terre a secoué la ville d'Atur et toute la région autour des pics cendrés. Il a causé la destruction de la prison d'un ancien fiélon, enfermé sous un volcan par les dragons et les couatls qui le combattirent jadis. Son nom est Artael et n'a jamais été entendu d'oreille de mortel. Il est le seigneur de ceux-qui-vivent-par-delà-la-mort, bref, des morts-vivants. C'est à la fois un grand créateur et un esprit dérangé.

Frère pour un seigneur démon, Artael était jadis considéré par les siens comme un solitaire instable, sans envergure ni ambition. Solitaire par nature, il s'entoura uniquement de morts-vivants, ses créations chéries, jusqu'à posséder une armée suffisamment redoutable pour pouvoir défier le pouvoir des dragons. Il se joignit à la lutte millénaire entre ceux de sa race et les seigneurs écaillés et remporta quelques grandes victoires. Finalement, les dragons alliés aux couatls mirent au point un plan pour piéger le démon, comme ils l'avaient déjà fait pour plusieurs des siens. Ils l'enfermèrent au cœur d'un volcan, pensant le contenir ainsi à jamais.

Des siècles plus tard, Artael est de retour, et il espère bien repartir au plus tôt à l'assaut du Khorvaire. Ignorant tout des humains et du départ des dragons du continent, il attend et observe depuis les pics cendrés. Patiemment, il se construit une forteresse et une armée en prévision de sa grande guerre. Ses morts-vivants ont enlevé des humains des faubourgs d'Atur afin que leur maître les examine et en apprenne davantage sur cette nouvelle race qui semble avoir supplanté les grands vers de jadis.

Ces enlèvements à répétition commencent à se faire ressentir en ville et les différentes forces en puissance soupçonnent tous la responsabilité d'autrui : la maison Dénéith, gangrenée par l'influence néfaste des Inspirés ; le culte du Sang de Vol, très puissant à Atur et travaillant en sous-main avec la Griffes d'Émeraude pour le compte de l'archiliche ; et enfin le baron Victus, sinistre représentant de son cousin le roi Kaius III dans la région. Tous souhaiteraient voir ces disparitions cesser et s'en rejettent mutuellement la responsabilité, aveuglés par leur haine réciproque. La tension est tellement montée à Atur que des affrontements entre factions ennemies semblent désormais inévitables.

Les personnages vont tomber au milieu d'une altercation et seront forcés de choisir un camp. Leur investigation les conduira (à tort) sur les traces

d'une ou plusieurs malversations de ces mêmes factions, qu'ils pourront choisir de corriger. Mais la véritable menace ne sera révélée que lorsqu'ils réaliseront que toutes ces engeances machiavéliques ne sont pour rien dans les événements qui se trament. S'ils savent relier les indices entre eux, ils pourront faire le lien avec les pics cendrés et les créatures non-vivantes qui s'y terrent. Encore faudra-t-il mettre un terme aux agissements d'Artael avant qu'il n'ait les moyens de déclencher une guerre... et trouver un moyen d'enfermer à nouveau le fiélon.

Synopsis

Les personnages arrivent à Mantenuit, un faubourg d'Atur pris au milieu d'une guerre d'influence entre les trois factions : le Sang de Vol, la maison Dénéith et le Baron Victus. Ils assistent à un combat entre deux d'entre elles à Mantenuit et sont arrêtés, avant de s'échapper de prison grâce à l'aide d'une troisième. Les personnages entendent alors parler des disparitions et sont invités à mener l'enquête. De fausses pistes aidant, cette investigation se conclut par l'inculpation de l'une des deux autres factions et un assaut sur leur quartier-général, où des victimes innocentes sont secourues... Ceci constitue la première partie du scénario.

La seconde partie débute dès la nuit suivante, au cours de laquelle Mantenuit est victime de nouveaux enlèvements. Les personnages enquêtent, et trouvent cette fois des preuves fraîches, qui leur permettent de faire le lien avec les pics cendrés. Ils entreprennent alors l'escalade de la montagne pour en apprendre plus et y découvrent la forteresse en cours de construction d'Artael. Après l'avoir infiltrée, ils libèrent les prisonniers et sont guidés vers l'antre du seigneur démon par un envoyé de l'Assemblée, avant de confronter enfin leur ennemi.

Opposition

Rencontre du troisième type présente un Niveau d'Opposition de IV (Dangereuse). Vous pouvez bien entendu diminuer ou augmenter le NO, mais pensez alors à ajuster le nombre de scènes critiques.

DD proportionnels

Pour que cette aventure puisse être jouée à tout niveau, elle utilise des DD proportionnels (facile, moyen, délicat, difficile ou désespéré). La corres-



pondance pour un niveau donné est disponible page 417 du livre de base de *Fantasy Craft*.

Durée de la partie

Rencontre du troisième type est une aventure qui se jouera idéalement en deux sessions. De l'une à l'autre, les personnages auront l'occasion de souffler et, potentiellement, de monter de niveau. Aucun temps mort véritable n'est prévu, mais vous pouvez laisser un ou deux jours de répit aux PJ si vous le souhaitez, en particulier si vos joueurs ont des intentions bien précises sur les actions de leur personnage pendant cette période.

En fonction des errances des PJ, cette aventure peut durer de 6 à 12 heures, à décomposer donc de préférence en deux sessions. Si vous devez gagner du temps, ou au contraire temporiser, jouez sur les rencontres les moins fondamentales pour l'histoire, comme les gnolls des égouts, les geôliers de la forteresse, les animaux des montagnes, voire même l'avant-poste de la citadelle. À l'inverse, si vous avez tout le temps devant vous et que vos joueurs aiment ça, la forteresse ou la citadelle sont deux lieux parfaits pour glisser un bon vieux *dungeon crawl*.

Dramatis personae

ARTAEL

Ce seigneur démon à l'esprit dérangé est une force de la nature, un créateur d'un génie malsain et un monstre malheureusement immortel. Libéré de sa prison, il revient naturellement à ses premiers amours : la création de morts-vivants et l'éradication de tout ce qui vit. Il méprise les humains, qu'il a récemment découverts mais considère déjà comme une race faible. Ce monde totalement nouveau le déconcerte, mais Artael n'est pas adepte de l'inaction. Ses observations sur les humains l'ont convaincu que sa conquête du Khorvaire devrait se faire sans grand mal. La présence des PJ va toutefois bouleverser ses plans...

VICTUS IR' WYNARN

Ce sinistre personnage est le baron de la province de Septie, dont Atur est le chef-lieu. Il est le cousin de Kaius III, du moins le véritable. Kaius I^{er}, l'usurpateur, s'en est pourtant fait l'un de ses premiers

alliés, lui accordant des responsabilités dans toute la partie septentrionale du royaume et le "don" de la non-vie. Le piège, c'est que Victus est maintenant le rejeton de Kaius, qui peut exercer sur lui une domination mentale irrésistible dès que le besoin s'en fait sentir. Victus profite des moments où son sinistre maître est loin d'Atur pour régner en monarque despotique mais bienveillant en apparence. Il tente de garder ses exactions secrètes et préfère sélectionner de la chair étrangère que de se nourrir des siens. Il dispose d'une imposante armée de morts-vivants et de nécromanciens, mais sa puissance est régulièrement défiée par le culte du Sang de Vol et la déclinante maison Dénéith.

ANDREZJ D' DÉNÉITH

Chef de la cellule locale de la maison Dénéith, Andrezj est un puissant porteur du dracogramme de la Sentinelle. Il entretient une petite armée de mercenaires et son enclave est connue pour être l'un des camps d'entraînement les plus redoutables de la maison. En fait, Andrezj est un Inspiré, ou du moins l'est devenu depuis un lavage de cerveau minutieux lors d'un voyage à Sharn. Il a également converti une partie de ses plus proches lieutenants, mais l'essentiel des forces Dénéith est encore inconscient de l'infiltration des Inspirés. Dans son enclave, il n'entraîne pas seulement des troupes mercenaires pour le compte de ses supérieurs, mais lève une véritable petite armée, fer de lance de l'invasion prochaine du Khorvaire par les Inspirés.

TANIA YLLANDIR

Aussi belle que redoutable, cette demi-elfe aux cheveux d'ébène est une grande prêtresse du Sang de Vol. Son temple, aux allures de cathédrale, est l'un des plus grands dédiés au Sang de Vol dans tout le Khorvaire. Elle a acquis un renom sans précédent en convertissant la quasi-totalité de la Septie au culte, et est devenue l'une des favorites de Malévanor, le hiérophante du Monastère du Sang Pourpre. Tania est l'une des rares initiées à savoir que la Griffes d'émeraude collabore secrètement avec le culte, semant le chaos dans le Khorvaire pour que le peuple se tourne vers Vol et nul autre dieu. Contrairement à ce qu'on pourrait imaginer, Tania est une demi-elfe tout ce qu'il y a de plus normale. Cependant, c'est une redoutable nécromancienne et surtout une oratrice de talent.

SCÈNE 1 : UN ACCUEIL SANGLANT

Mantenuit, faubourgs d'Atur, début de journée

Objectifs

- Limiter les pertes humaines
- Éviter de se faire arrêter

Difficultés

- Les deux camps sont lourdement armés

Synopsis

Type de scène : normale

Résumé pour le MJ : Les personnages assistent à un affrontement entre les représentants de deux factions. Qu'ils choisissent un camp ou pas, ils sont pris à parti par les vainqueurs, à la fin du combat, qui leur demandent de les suivre à Atur.

Équipement : normal

Situation

Le combat a lieu sur la grande place de Mantenuit, juste devant l'auberge où la caravane devait faire halte. La place est suffisamment large pour permettre aux deux factions de combattre à leur aise et les toits des bâtiments sont trop bas pour qu'il soit utile d'y poster des tireurs. Le nombre de combattants tombés devrait toutefois rendre le terrain difficile.

Ambiance : Le ciel est encombré d'embruns et de cendres volcaniques malgré le petit matin (lumière douce) et l'atmosphère est oppressante.

Terrain : Intérieur/urbain

Intérêts applicables : Karrnath, maison Déneith, Sang de Vol

Action

Les personnages arrivent à proximité d'Atur par une caravane Orienne, à la demande d'une des trois factions ou de retour d'une aventure. Alors qu'ils traversent Mantenuit, un des faubourgs de la cité, ils assistent à une altercation entre ce qui ressemble à deux bandes rivales.

La caravane s'arrête bientôt, préférant rester à

bonne distance du règlement de compte, mais les personnages peuvent facilement percevoir (Détection/Perception DD facile) les emblèmes des factions impliquées et la conclusion des propos échangés.

— *Chiens ! Atur a suffisamment souffert vos ignominies. Partez, votre présence est indésirable, ici !*

— *Ignobles scélérats ! Vous osez ? Vous payerez cet affront dans le sang !*

— *Venez-y donc, cela sera vite réglé !*

Pas tout à fait... L'affrontement est violent et sanglant, les deux groupes étant relativement équilibrés. Seule l'intervention des PJ peut écourter les échanges. Si le MJ souhaite les forcer à prendre parti, la caravane pourrait être attaquée par des renforts de l'une des deux parties.

Une fois le combat terminé, les épées sont rengainées et les morts abandonnés dans le caniveau. Si les PJ sont venus aider les vainqueurs, leur chef vient leur parler.

« *Par les dieux, quel combat ! Merci du coup de main, étrangers. Comme vous le voyez, nous nous en tirions parfaitement bien tous seuls, mais votre implication est appréciée. Venez, suivez-moi à notre siège. On vous y offrira le gîte et le couvert, c'est le moins qu'on puisse faire !* »

Sinon, les vainqueurs prennent quelques instants pour essuyer le sang de leurs cuirasses et reprendre leur souffle, avant d'être rejoints par des renforts. Un petite groupe vient alors aborder la caravane et s'adresse à tous ceux qui veulent bien l'entendre.

« *Salutations. Navré de vous importuner ainsi, voyageurs, mais je vais devoir vous demander de nous suivre. Des événements fâcheux secouent Atur en ce moment et nous devons procéder à une vérification de routine avant de vous laisser reprendre votre voyage.* »



Le chef de la patrouille se montre aimable, mais obligeant. Si les personnages rechignent à le suivre, il n'hésitera pas à invoquer l'autorité de sa position. S'ils insistent, il aura volontiers recours à la manière forte mais tentera de les prendre vivants. Dans ce cas, la patrouille est composée d'un commandant et d'autant de soldats que de PJ, voire plus si ces derniers leurs sont venus en aide. Selon la faction victorieuse, il s'agira de :

- **Dénéith** : un Capitaine et ses Mercenaires
- **Sang de Vol** : un Nécromancien et ses Templiers
- **Baron Victus** : un Sergent de la Garde et ses Soldats Squelettiques

Indications

Voici quelques questions que pourraient se poser les joueurs et des réponses à leur donner.

Q : Où sommes-nous ?

R : À Atur, capitale de la baronnie de Septie. C'est une ville connue pour sa longue et excitante vie nocturne. En effet, Atur vit constamment sous un nuage de cendres craché par les volcans des monts cendrés et il n'y fait jour que quatre heures par jour.

Q : Qui commande, ici ?

R : Les choses sont compliquées. En théorie, le Baron Victus représente la couronne et est donc l'autorité légale. Mais le culte du Sang de Vol a une énorme influence dans la baronnie et la Sentinelle est également très présente et a toujours eu la réputation d'être juste. Avec le temps, chaque faction a dû apprendre à composer avec les deux autres.

Q : Que faisons-nous ici ?

R : Vous êtes en voyage, de retour des Bastions de Mror pour les terres "civilisées". Atur n'est censé être qu'une étape, une nuit de repos à mi-chemin d'une longue route.

Seconds rôles

CAPITAINE DÉNÉITH

« Laissez passer la Sentinelle ! »

Description : Le capitaine Dénéith est un homme de haute stature au port altier et à la charpente bien développée. Il porte une armure lourde

et clinquante, ainsi qu'une longue épée à son flanc et un bouclier en acier arborant les armoiries de sa maison. Comme si cela ne suffisait pas, un dracogramme superficiel de la Sentinelle, aux allures de balafre, lui transperce l'œil gauche.

Motivations : Le capitaine Dénéith est tombé par hasard sur les membres de l'autre faction mais n'a pas l'intention d'en rester là. Son comportement sanguin l'incite à engager le combat jusqu'à la mort. Il n'a rien contre les PJ mais les soupçonne de travailler pour l'une des autres parties et les amène donc à Andrezi pour interrogatoire.

Capitaine Dénéith (Humanoïde Marchant — 68 PX) : For 15, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé V ; Comp II ; CS : *Athlétisme V, Détermination V, Équitation V, Psychologie V, Tactiques III* ; Options : *don (Maîtrise de l'armure I, Maîtrise de la charge I), honorable, sans peur I, sort naturel (Armure de mage, Bouclier entropique), toujours prêt*

Armes : lance (dég 1d8+2 létaux ; crit 19–20 ; options : *PA 4, cavalerie, massive, allonge +1*), épée longue (dég 1d12+2 létaux ; crit 20), bouclier en métal (dég 1d4+2 non-létaux ; crit 20 ; options : *garde +2*)

Monture : destrier (Vit 10 cases au sol (Course 50 cases) ; Voyage 5 ; Tai/Déf G/IV)

Équipement : armure de plaques complète (armure de plaques intermédiaires avec accessoires lourds : RD 7 ; Résist contondant 2 ; MD -4 ; MAJ -4 ; Vit -2 ; Déguisement impossible)

Trésor : 1C

MERCENAIRE DÉNÉITH

« Fais pas le malin ! »

Description : Les mercenaires de la maison Dénéith ne sont pas tant de véritables soldats que des vauriens belliqueux. Toutefois, leur manque d'expérience est compensé par un entraînement à la dure et une unité de ces hommes est une sérieuse menace pour tout combattant. Ils portent un tabard de cuir rouge de la Sentinelle et une épée longue toute simple, mais entretenue.

Motivations : Les mercenaires obéissent à leur capitaine au doigt et à l'œil, tant que les choses semblent tourner à leur avantage. Toutefois, ils ne se battront pas jusqu'à la mort si la défaite est inévitable. Après tout, ils ne sont pas payés pour mourir.

Mercenaire Dénéith (Humanoïde Marchant — 39 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf V ; JS II ; Santé V ; Comp II ; CS : *Athlétisme III, Équitation III, Tactiques III* ; Options : *don (Combat en meute II), manœuvre (Coup bas), toujours prêt*

Armes : dague × 4 (dég 1d6 létaux ; crit 19–20 ; options : *hémorragique, lancer*), épée longue (dég 1d12 létaux ; crit 20)

Monture : cheval de monte (Vit 10 cases au sol (Course 50 cases) ; Voyage 7 ; Tai/Déf G/IV)

Équipement : armure partielle de cuir clouté (RD 2 ; MD –1 ; MAJ –0 ; Vit — ; Déguisement –0), jeu, spiritueux (1 dose)

Trésor : 2C



NÉCROMANCIEN DU SANG DE VOL

« Ne m'obligez pas à verser inutilement le sang ! »

Description : Dans son armure noire avec son sceptre, monté sur un destrier d'ébène, ce mystérieux clerc inspire plus la crainte que le respect. Sous sa coiffe sombre se cachent pourtant les traits d'un homme encore jeune, les yeux déterminés d'un bleu clair comme de l'eau.

Motivations : Contrairement à ce qu'on pourrait croire, le nécromancien du Sang de Vol n'est pas un tyran sanguinaire qui réveille les morts pour le plaisir. C'est avant tout un érudit de son Église et

un guide pour ses fidèles. Même si les ordres de ses supérieurs l'obligent parfois à recourir à la violence, il ne les approuve pas pour autant. En ce jour toutefois, il en découd volontiers avec la faction ennemie. Face aux PJ, il tente de les convaincre de sa bonne foi lorsqu'il propose de les emmener voir Tania.

Nécromancien du Sang de Vol (Humanoïde Marchant — 68 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 15, Sag 15, Cha 15 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att II ; Déf II ; JS III ; Santé II ; Comp IV ; CS : *Détermination V, Équitation III, Incantation VII, Intimidation V, Négociation V* ; Sorts : *Animation des morts IV, Détection du mensonge, Mise à mal, Perception de la mort, Prière, Scrutation III, Terreur II* ; Options : *attirant II, défense magique II, sans peur I, don (Maîtrise des incantations I), honorable, intérêt (Alignement : le Sang de Vol)*

Armes : masse (dég 1d8 létaux ; crit 20 ; options : PA 4)

Monture : destrier (Vit 10 cases au sol (Course 50 cases) ; Voyage 5 ; Tai/Déf G/IV)

Équipement : armure d'écailles partielle avec accessoires légers (RD 4 ; Résist tranchant 2 ; MD –2 ; MAJ –2 ; Vit –1 ; Déguisement –12)

Trésor : 1C

TEMPLIER DU SANG DE VOL

« Ça va saigner ! »

Description : Templiers est le nom que donne le Sang de Vol à la petite armée qu'il entretient, en particulier à Atur. Ces soldats de métier sont baignés dans un mélange de tradition militaire et religieuse. Ils arborent fièrement les couleurs cramoisies du Sang de Vol et de lourds maillets à pointes.

Motivations : Les templiers sont aussi disciplinés que des soldats fanatiques peuvent l'être. Ils obéissent à leur supérieur nécromancien au doigt et à l'œil et combattent jusqu'à la mort.

Templier du Sang de Vol (Humanoïde Marchant — 39 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf V ; JS II ; Santé V ; Comp II ; CS : *Athlétisme III, Intimidation V, Tactiques III* ; Options : *dévoué (Mort I), don (Attaque en puissance), intérêt (Alignement : Sang de Vol), sans peur I*

Armes : dague × 4 (dég 1d6 létaux ; crit 19–20 ; options : *hémorragique, lancer*), morgenstern (dég 1d8 létaux ; crit 19–20 ; options : *hémorragique*)



Monture : cheval de monte (Vit 10 cases au sol (Course 50 cases) ; Voyage 7 ; Tai/Déf G/IV)

Équipement : cotte de mailles partielle (RD 2, Résist tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vit -1 ; Désuagement -4), spiritueux (1 dose)

Trésor : 2C

SERGEANT DE LA GARDE

« Jetez vos armes et mettez vos mains bien en vue. »

Description : Le sergent de la garde est un officier militaire portant la tenue traditionnelle de l'armée karnathienne : une armure lourde couverte d'un tabard noir et or. Il tient une hallebarde rutilante et porte un casque à visière.

Motivations : Le sergent est un représentant local de la loi karnathienne, aux ordres du baron Victus. Il est très consciencieux mais, même si ça fait des années qu'il côtoie ses hommes d'armes mort-vivant, se sent toujours un peu mal à l'aise en leur présence. Ceci dit, au cœur du combat, il sait qu'il peut leur faire une confiance absolue.

Sergent de la Garde (Humanoïde Marchant — 68 PX) : For 15, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att VI ; Déf IV ; JS V ; Santé V ; Comp II ; CS : *Athlétisme V, Détermination V, Diplomatie IV, Équitation V, Tactiques III* ; Options : *aptitude de classe (Lancier: cavalier d'élite I), sans peur I, don (Maîtrise de l'armure I, Pointe de vitesse), honorable, manœuvre (Coup bas)*

Armes : hallebarde (dég 1d10+2 létaux ; crit 19-20 ; options : *PA 4, allonge +1* ; améliorations : *cavalerie*), épée courte (dég 1d8+2 létaux ; crit 19-20 ; options : *acérée 4*), bouclier en métal (dég 1d4+2 non-létaux ; crit 20 ; options : *garde +2*)

Monture : destrier (Vit 10 cases au sol (Course 50 cases) ; Voyage 5 ; Tai/Déf G/IV)

Équipement : armure de plaques complète (armure de plaques intermédiaires avec accessoires lourds : RD 7 ; Résist contondant 2 ; MD -4 ; MAJ -4 ; Vit -2 ; Désuagement impossible)

Trésor : 1C

SOLDAT SQUELETTIQUE

« Ssssshhhh... »

Description : Les soldats squelettiques formaient le fer de lance de l'armée karnathienne durant la Dernière Guerre. Maintenant que celle-ci est terminée, la plupart ont été relégués dans des caveaux souterrains, ou dans la garnison de Fort Zombie. À Atur, il n'est toutefois pas rare de croiser des patrouilles de gardes presque exclusivement composées de morts-vivants. Ils portent les armoiries du Karnath et des corsèques qui leur permettent d'arrêter les contrevenants sans (trop) les blesser.

Motivations : Absolument aucune. Ils obéissent aux ordres de leur sergent au doigt et à l'œil.

Soldat squelettique (Mort-vivant Marchant — 39 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf V ; JS II ; Santé V ; Comp II ; CS : *Athlétisme III, Tactiques III* ; Options : *manœuvre (Coup bas), sans peur II*

Armes : dague × 4 (dég 1d6 létaux ; crit 19-20 ; options : *hémorragique, lancer*), épée longue (dég 1d12 létaux ; crit 20)

Monture : cheval de monte squelettique (Vit 10 cases au sol (Course 50 cases) ; Voyage 7 ; Tai/Déf G/IV)

Équipement : armure d'écailles partielle (RD 3, Résist tranchant 2 ; MD -2 ; MAJ -1 ; Vit -1 ; Désuagement -8)

Trésor : 2C

Progression

À moins qu'un des PJ fasse partie de la faction victorieuse et ne parvienne à justifier la présence du groupe (Diplomatie DD difficile), la Scène 2 risque d'être la suite logique. Les personnages peuvent aussi tenter de résister. S'ils l'emportent, Viktor Dolmar (voir Scène 2) surgit alors des ombres et les invite à le suivre, avant que n'arrivent des renforts. Il les mène alors à l'abri dans sa faction. Dans les deux cas, le groupe passe directement à la Scène 3, mais ne bénéficie bien évidemment pas de la récompense pour avoir sauvé Viktor Dolmar des geôles.

SCÈNE 2 : MISSION

ÉVASION

Atur, siège d'une des trois factions, puis les geôles et enfin les égoûts

Objectifs

- S'évader des geôles
- Sortir des égoûts et rejoindre le siège de la faction de Viktor Delmar
- Le ramener en vie

Difficultés

- Les geôles semblent sans issue
- Des gnolls infestent les égoûts d'Atur

Synopsis

Type de scène : normale

Résumé pour le MJ : Les personnages sont mis aux fers sur un simple soupçon et vont faire la rencontre de Viktor Dolmar, un autre prisonnier qui prétend connaître un moyen de s'évader. Leur tentative va les mener dans les égoûts de la ville et jusqu'au siège de la faction de ce dernier.

Équipement : aucun

Situation

Les égoûts sont d'énormes artères de pierre taillée qui serpentent partout sous la cité d'Atur. Ils relient tous les bâtiments *intra muros*, y compris les enceintes des trois factions principales. Chaque boyau fait environ six mètres de diamètre, au fond duquel une eau charriant ordures et excréments s'écoule lentement. Les geôles sont encore moins spacieuses et à peine moins malodorantes. Les combats risquent donc de se dérouler dans des espaces confinés, ce qui permettra au moins aux personnages les plus robustes de protéger les autres.

Ambiance : Une puissante odeur imprègne tant les égoûts que les cachots, et la lumière est quasiment inexistante par endroits (faible).

Terrain : Intérieur/urbain

Intérêts applicables : —

Action

Les personnages sont amenés devant le dirigeant de la faction, soit seuls soit par groupe de voyageurs si toute la caravane a été interpellée. Les gardes sont nombreux et la sécurité resserrée. De toute évidence, la diplomatie est de rigueur.

Mais la discussion va rapidement tourner court dès que le chef de faction sera mis au courant par ses hommes des armes, objets de pouvoir et autres équipements incongrus que transportent les PJ. Par mesure de sûreté, il confisque leurs papiers et décide de les mettre aux fers.

« Croyez bien que j'en suis désolé, voyageurs, mais je dois vous mettre aux arrêts. Nous allons vérifier votre version et l'origine de vos armes, qui vous seront restituées si aucune charge n'est retenue contre vous. D'ici là, j'ai le devoir de vous considérer comme prisonniers. Mais si vous ne faites pas de difficulté, aucun mal ne vous sera fait. »

Si les PJ résistent ou protestent, les accusations se font plus claires et plus sifflantes.

« Espions ! Je ne sais pas pour qui vous travaillez mais votre résistance est la preuve évidente de votre implication. Arrêtez-les ! »

Si les hostilités sont déclenchées, la réponse est sans appel. Les gardes forment un mur autour des suspects et une rune gravée au sol se met à dégager une intense lueur rougeâtre. Lorsqu'elle devient presque aveuglante, la lumière frappe la psyché des PJ qui doivent réussir un jet de Vigueur (DD 20) sous peine de s'endormir. En cas de réussite, ils ne sont que *fatigués* et les gardent achèvent de les mettre aux arrêts. Les lanceurs de sorts sont par ailleurs siphonnés de leurs pouvoirs par la rune, quoi qu'il advienne (points de sorts et autres usages).

Les personnages se réveillent dans les geôles, un peu groggy, en guenilles et dépourvus de tout équipement, mais en bonne santé. Les lanceurs de sorts n'ont toujours pas récupéré leur magie et ils ne la récupéreront pas tant qu'ils resteront en prison. Le cachot est une sorte de grotte plus qu'une véritable prison, un trou dans lequel sont jetés ceux qu'on ne souhaite jamais vraiment revoir ni interroger. Bref, il ne fait rapidement aucun doute que la révision de leur "procès" ne se fera pas de sitôt.



Une douzaine de malheureux sont enfermés avec les personnages, la plupart depuis suffisamment longtemps pour être devenus à moitié fous et rachitiques. Ils se nourrissent de rats et boivent l'eau calcaire qui s'écoule des stalactites. Un des prisonniers semble toutefois en meilleure forme que les autres. Il s'agit de Viktor Dolmar, un jeune Karnathien qui prétend avoir été emprisonné par erreur. Toutefois, il n'est guère besoin de le cuisiner longtemps pour apprendre qu'il s'agit en fait d'un espion au service d'une des deux autres factions, pris la main dans le sac alors qu'il écoutait aux portes.

Dolmar n'est pas un mauvais bougre, mais un espion de seconde zone et un incompetent en matière de combat. Il annonce aux PJ qu'il connaît un moyen de s'évader de prison, mais qu'il est trop dangereux pour un homme seul. Il ne le leur révélera que s'ils promettent de l'emmener avec eux et de le protéger. Apparemment, ils n'ont pas vraiment le choix... Ils peuvent toutefois passer sur l'offre et explorer les cavernes eux-mêmes, auxquels cas un jet de Survie (DD désespéré) permet de repérer des traces menant au fameux passage.

« Ces grottes serpentent loin, loin sous terre, vous savez. Je ne suis pas le plus ancien locataire, mais j'ai eu le temps de les arpenter depuis un moment et j'ai découvert, par hasard il faut bien l'admettre, un passage vers... En fait, je ne sais pas où il mène, pas exactement, mais hors d'ici je suppose. La dernière fois que j'ai tenté de le suivre, j'ai entendu des cris monstrueux qui... se rapprochaient dangereusement. J'ai finalement fait demi-tour. Mais vous avez l'air de solides gaillards. Avec moi comme guide et vous comme gardes du corps, on ne peut que s'en tirer ! »



Viktor les mène donc jusqu'au passage, rien d'autre qu'un trou dans un renforcement de roche. Après une chute de quelques mètres, les personnages tombent droit dans un collecteur de détrit. Ils sont dans les égoûts ! Force est d'admettre dès le premier regard que le collecteur a été "colonisé". Des détrit ont été récupérés et arrangés pour ressembler à une parodie de salle du trône, avec sièges, piques et draperies. Un jet de Savoir (DD facile) permet d'identifier l'odeur de gnolls.

Par chance, les gnolls sont en maraude dans les égoûts à cette heure-ci. Mais la présence des PJ ne passera pas longtemps inaperçue. Malgré les odeurs fortes de pourriture, les gnolls ne tarderont pas à sentir la chair fraîche. Alors qu'ils se pressent de quitter le collecteur en remontant par le déversoir, ils peuvent déjà entendre les ricanements bestiaux des gnolls.

La rencontre n'est pas inévitable. Les gnolls sont aux aguets, mais les ténèbres et la puanteur ambiante jouent en faveur des personnages qui peuvent espérer leur filer entre les doigts (des jets de Discrétion opposés en seront juges).

Au final, après avoir vaincu ou évité les gnolls, les personnages arrivent dans la partie supérieure des égoûts et, enfin, à la surface. Viktor propose alors aux personnages de le suivre jusqu'au siège de sa propre faction, où ils seront récompensés pour leur bravoure. S'ils se méfient, il se présente comme un proche cousin du chef de sa faction et explique que lui seul leur permettra de remettre la main sur leurs possessions. Un jet de Psychologie/Détection du mensonge (DD moyen) permet au besoin de s'assurer de sa sincérité.

Indications

Voici quelques questions que pourraient se poser les joueurs et des réponses à leur donner.

Q : Qu'est-ce que c'était que cette rune ?

R : C'est apparemment un ancien piège incrusté de dracoliches de Khyber, recyclé par les actuels propriétaires, capable d'assommer et de siphonner la magie.

Q : Pourquoi mages et prêtres n'ont pas accès à leur magie dans cette prison ?

R : La présence d'autres dracoliches, manifestement, empêche la magie de se régénérer et coupe toute liaison entre Eberon et d'autres plans.

Q : Quelles bêtes rôdent dans les égouts ?

R : Toutes sortes de créatures pouvant y survivre et causant suffisamment peu de soucis pour ne pas attirer l'attention des autorités en surface. On trouve régulièrement des communautés de gobelins, de gnolls, de merrows et de rats sanguinaires dans les égouts des cités du Karnath.

Seconds rôles

VIKTOR DOLMAR

« Hé, psst ! Par ici ! »

Description : Ce jeune homme aux allures de jeune premier a les cheveux blonds, cas assez rare au Karnath, et une barbe taillée à la dernière mode, ce qui indique au premier coup d'œil son statut social. Il parle bien, mais n'est pas très adroit, encore moins avec une lame entre les mains.

Motivations : Viktor Dolmar, et ce n'est probablement pas son vrai nom, est un espion à la solde d'une des trois factions. Il a été chargé d'infiltrer une faction ennemie qui l'aura finalement repéré et jeté en prison pour y pourrir. Avec l'aide des personnages, il espère bien pouvoir s'enfuir des geôles par la petite porte et mettre cette triste mésaventure derrière lui.

Viktor Dolmar (Humanoïde Marchant — 45 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 8, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS II ; Santé III ; Comp IV ; CS : *Bluff V, Déguisement V, Diplomatie V* ; Options : *aptitude de classe (Cambrioleur : "c'est pas moi c'est lui !")*, *don (Charmant, Élégant)*

Armes : mains nues (dég 1d4 non-létaux ; crit 20)
Trésor : —

CHEF DE HORDE GNOLL

« Humains... Snrf ! Proches... Viande ! »

Description : Le chef de la horde qui infeste cette partie des égouts est un gnoll particulièrement hideux. Une de ses oreilles a été arrachée et sa longue crête noire lui tombe jusqu'au-dessus des yeux. Ses dents aiguës sont tâchées de sang séché et il porte une sorte de long gourdin ébréché... un barreau en acier arraché à mains nues ?

Motivations : Le chef de la horde ne la tient en respect que parce qu'il en est le plus fort. Il cherche à apaiser les pulsions sanguinaires de ses séides en s'en prenant à toutes les créatures vivantes qui osent mettre les pieds dans les égouts. Il fait aussi office de chaman pour sa petite tribu.

Chef de horde gnoll (Humanoïde Marchant — 45 PX) : For 14, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 12, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf II ; JS II ; Santé IV ; Comp I ; CS : *Détection II, Médecine II, Survie II, Tactiques II* ; Options : *aptitude de classe (Prêtre : bénédiction), dévoué (Destruction III)*, *don (Combat à deux armes I), nocturne, manœuvre (Attaques incessantes), sens aiguë (odorat), vision dans le noir I*

Armes : bâton de guerre (dég 1d8+2 létaux ; crit 19–20 ; options : *double, renversante*)

Équipement : armure intermédiaire de cuir clouté avec accessoires légers (RD 4 ; Résist — ; MD –1 ; MAJ –1 ; Vit –1 ; Déguisement –6)

Trésor : 1C, 1L, 1G



MARAUDEUR GNOLL

« *Hurk, hurk, hurk !* »

Description : Ces gnolls sont aussi repoussants que leurs congénères, mais dégagent également une odeur pestilentielle due à leur séjour prolongé dans les égouts. Ils sont aussi particulièrement maigres et n'ont l'air que d'autant plus féroces.

Motivations : Ces maraudeurs n'ont que deux motivations dans la vie : tuer et manger. Quand ils n'ont pas de proies fraîches, ils se nourrissent des détritiques de la cité. Mais le goût de la chair humaine est sans pareil.

Maraudeur gnoll (Humanoïde Marchant — 26 PX) : For 12, Dex 10, Con 10, Int 8, Sag 10, Cha 8 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init II ; Att IV ; Déf II ; JS I ; Santé III ; Comp I ; CS : *Détection II, Survie II* ; Options : *don (Instinct du guerrier, Rage de berserker I), manœuvre (Attaques incessantes), nocturne, sens aiguisé (odorat), vision dans le noir I*

Armes : hache (dég 1d10+1 létaux ; crit 20 ; options : *PA 4*), écu de peau (dég 1d3+1 non-létaux ; crit 20 ; options : *garde +2*), bola × 3 (dég 1d6+1 non-létaux ; crit 19–20 ; portée 4 cases × 3 ; options : *cavalerie, renversante*)

Équipement : armure partielle de cuir clouté (RD 2 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vit — ; Déguisement -0), jeu spiritueux (1 dose)

Trésor : 2C

Progression

Si les PJ acceptent l'invitation de Viktor, ils embrayent avec la Scène 3. Bien entendu, ils peuvent continuer à se méfier et refuser. Dans ce cas, ils sont libres de vaquer à leurs occupations dans Atur. Toutefois, ils ne tardent pas à se faire arrêter (en guenilles et sentant le crottin) par une patrouille de la faction de Viktor. Mis aux arrêts, sachant qu'ils sont toujours sans arme ni magie, ils sont secourus par Viktor qui les amène jusqu'à son "proche cousin". Bref, éventuellement précédée d'un court interlude, la Scène 3 est inévitable.



SCÈNE 3 : PORTÉS

DISPARUS

Atur, siège de la faction alliée, puis les faubourgs

Objectifs

- Accepter l'offre du chef de maison
- Obtenir suffisamment de preuves pour pouvoir inculper une faction
- Découvrir les véritables responsables

Difficultés

- Les tensions ambiantes, de multiples fausses pistes, et le fait qu'ils ont envie de récupérer leurs biens devraient orienter les personnages vers les mauvais coupables

Synopsis

Type de scène : normale

Résumé pour le MJ : Les personnages mènent l'enquête dans les faubourgs d'Atur concernant les enlèvements de ces dernières semaines. Dès qu'ils rendent un verdict plus ou moins étayé, les événements se précipitent alors.

Équipement : aucun, du moins en début de scène

Situation

Les faubourgs d'Atur sont tout aussi plongés dans les ténèbres que la ville elle-même. Entre dix et quinze heures, quelques instants de lumière viennent éclairer la scène, mais en-dehors de ça, la recherche d'indices et de traces est handicapée par le manque de luminosité. En plus de Mantenuit, deux autres villages des faubourgs ont également été victimes de disparitions : Noirivage et Sombrebourg.



Ambiance : Entre onze et quinze heures, la luminosité est suffisante pour être considérée comme normale. Le reste de la journée, elle est douce et, la nuit, les torchères ne suffisent qu'à dispenser une faible luminosité.

Terrain : Intérieur/urbain

Intérêts applicables : Karnath, maison Dénéith, Sang de Vol, morts-vivants

Action

Les personnages sont amenés devant le dirigeant de la faction de Viktor, en compagnie de ce dernier. Lorsque les deux "cousins" se retrouvent, ils se saluent froidement d'un hochement de tête puis Viktor ploie le genou et se retire. Son supérieur se tourne alors vers les personnages avec un sourire difficile à cerner.

« *Merci, étrangers, d'avoir aidé un membre de ma maison dans le besoin. Je pensais Viktor mort depuis des semaines. Le voir en vie me... rassure. Il n'est pas dit que vous ne serez pas récompensés pour cet acte désintéressé. Mais je ne me suis pas présenté...* »

Après une courte discussion, le dirigeant de la faction offre aux PJ le gîte, le couvert, une récompense s'élevant à 50 × le Niveau d'Opposition en pièces d'argent et une Faveur valant 20 points de Réputation. Voyant qu'ils ont été dépouillés de leur équipement, il leur promet de faire de son possible pour les aider à retrouver leurs biens. Puis il les invite à se changer les idées avec un bon bain et un festin.

Au cours du repas, le dirigeant explique aux PJ le problème qui est actuellement le sien. La disparition de gens, essentiellement dans les faubourgs,



a mis la cité en émoi. En particulier, certains de sa maison ont disparu et ne sont jamais revenus. Il soupçonne l'une des deux autres factions, avec plus ou moins d'*a priori*, mais sans savoir laquelle avec certitude, et admet que personne parmi ses proches n'est assez objectif pour mener les investigations. C'est pourquoi il propose aux PJ, en attendant de retrouver leurs biens, d'enquêter sur la question en échange d'une récompense. S'ils acceptent, il peut d'ores et déjà répondre à certaines questions. Mais pour l'essentiel, les personnages devront attendre le lendemain afin de démarrer leur enquête.

Le lendemain matin, à la première heure, le chef de faction annonce aux personnages que son espion personnel est parvenu à repérer et détourner un convoi transportant leurs effets personnels. Il les leur rend sans rien exiger en retour. Une fois rééquipés, les PJ se sentiront sans doute redevables. Ils peuvent alors se rendre à Mantenuit ou dans l'un des autres faubourgs pour tenter d'enquêter. Malheureusement, les preuves sont minces et effacées par le temps. Sur les différentes scènes de crime, un jet de Fouille/Perception révèle les indications suivantes :

- **DD délicat** : Le sang a peu coulé, ce qui semble indiquer que les agresseurs ne cherchaient pas à faire un massacre.
- **DD difficile** : La pluie a effacé les empreintes, mais on distingue parfois des traces de pieds inhumaines.
- **DD désespéré** : Les traces de pas sont celles de squelettes humanoïdes.

Ces indices pourront difficilement être interprétés autrement que comme une preuve ciblant soit le culte du Sang de Vol, soit la baronnie. En effet, ces deux organisations sont connues pour fricoter de très près avec la nécromancie. Toute tentative pour remonter la piste laissée par les ravisseurs nécessite une réussite critique à un jet de Pistage/Survie. Et quand bien même, cette piste ne mène qu'hors du village, en direction des Pics Cendrés.

De même, si les PJ cherchent des témoins, un jet d'Investigation/Renseignements permet d'appréhender les informations suivantes :

- **DD délicat** : « *Tout s'est passé très vite. Un instant Bjorg était dehors pour pisser, puis j'ai entendu un bruit, je suis sorti voir, et il avait disparu !* »
- **DD difficile** : « *Ils se déplaçaient très vite. J'ai vu des grands maigres filer dans la nuit en transportant un corps sur leurs épaules.* »

- **DD désespéré** : « *Maman dit que j'ai fait un cauchemar, mais je sais que j'étais réveillé ! J'ai vu un monstre horrible à la fenêtre. On aurait dit un squelette, comme ceux qu'a dans les cages à la porte des brigands !* »

Sur une réussite critique, un témoin parvient à indiquer aux PJ la direction prise par les ravisseurs – vers les Pics Cendrés. Les empreintes n'en sont toutefois pas moins difficiles à suivre.

Si les PJ parviennent à mettre en évidence le fait que des squelettes sont à l'origine des disparitions, mais émettent des doutes quant à la culpabilité des factions incriminées, ils peuvent organiser des interrogatoires pour poursuivre l'enquête. Les représentants des deux parties sont sincères lorsqu'ils prétendent ne rien savoir des enlèvements, mais des enquêteurs astucieux pourront malgré tout se rendre compte qu'ils ont quelque chose à cacher.

Dès qu'un nouvel indice sérieux se présente, le chef de la faction des PJ se jette sur l'occasion et propose d'organiser une alliance avec l'autre faction, puis de lancer un assaut sur la troisième pour faire éclater la vérité au grand jour ! Les personnages auront du mal à réfréner ses ardeurs. Un jet de Psychologie/Détection du mensonge opposé lors d'une entrevue permet d'avoir l'intuition que le dirigeant se satisferait de n'importe quelle excuse si celle-ci lui permettait d'attaquer son vieil ennemi.

Si les PJ ont besoin d'un peu plus de "motivation", l'espion personnel du chef de faction abonde dans le sens de leurs soupçons et prétend lui aussi avoir des indices corroborant leur hypothèse. Il s'agit d'affabulation, mais l'homme ne ment pas par sournoiserie : il veut juste en découdre et que les disparitions cessent, car un des siens fait partie des disparus.

Une fois la culpabilité d'une faction officiellement déclarée, le dirigeant remet aux PJ 100 × NO pa, à ajuster par un jet de Négociation/Marchandage opposé. Il doit aussi aux personnages une Faveur valant 30 points de Réputation et leur demande un dernier service :

« *Si nous attaquons de front, je crains le pire pour les prisonniers. Nos ennemis ont été suffisamment cruels pour les enlever sans pitié, je crains qu'ils n'hésiteront pas à les tuer. Je vous demande de vous infiltrer au sein de leur forteresse et de vous faufiler jusqu'à la prison, où vous pourrez mettre les innocents en sécurité. Si vous acceptez, une troisième bourse encore plus conséquente que celle-ci vous sera remise.* »

Indications

Voici quelques questions que pourraient se poser les joueurs et des réponses à leur donner.

Q : Combien de disparitions dénombre-t-on ?

R : Au moins deux douzaines. Il est difficile d'obtenir un chiffre exact car certaines disparitions ont pu ne pas être reportées.

Q : Quand ont eu lieu les enlèvements ?

R : Régulièrement au cours du dernier mois. Toutes ont eu lieu de nuit ou lorsque la luminosité était très faible.

Q : Où ?

R : Dans les faubourgs. Pas une seule disparition vraisemblablement imputable aux mêmes criminels n'est déplorée à Atur durant cette période. Les faubourgs les plus touchés sont Mantenuit, Noirivage et Sombrebourg.

Q : Y a-t-il des témoins ?

R : Des tas ! Mais de valeur très inégale. La plupart des gens prétendent avoir vu ou entendu n'importe quoi et tentent de monnayer leur témoignage. Ne vous faites pas avoir !

Q : Qui est en charge de l'enquête ?

R : Officiellement, le capitaine Stark de la garde royale. Mais en pratique, la maison Dénéith, qui n'a exceptionnellement pas été conviée, et le Sang de Vol mènent également leur propre enquête.

Q : D'où peuvent provenir les morts-vivants ?

R : La Baronnie et le Sang de Vol entretiennent de véritables armées de morts-vivants. Les dieux seuls savent ce qu'ils complotent en secret !

Seconds rôles

ANDREZJ D' DÉNÉITH

« *Le savoir, c'est le pouvoir.* »

Description : Le représentant local de la maison Dénéith est un homme robuste et sournois, mais tout dans son apparence semble indiquer un hôte amical et sympathique. Même lorsqu'il n'est pas de service, il porte toujours une armure lourde de la maison Dénéith et une épée courte dont on peut aisément constater qu'elle a souvent servi. Sa voix

grave et posée donne l'impression d'un homme sage et sincère, mais le problème, c'est qu'il ne s'agit justement pas de la voix d'un homme...

Motivations : Andrezj d' Dénéith abrite l'esprit d'un quorien Hashalaq, un voleur de rêve. Ce gardien du savoir et juge parmi les quorien est un redoutable comploteur, dont les manigances peuvent s'étendre sur plusieurs siècles. Actuellement, il a pour mission de lever une armée de mercenaires qui combattront pour les Inspirés lorsque le moment de déclarer la guerre aux armées du Khorvaire sera venu. Il est intrigué par les personnages et les voit bien servir d'hôtes à d'autres esprits quoriens.

Andrezj d' Dénéith (Humanoïde Marchant — 120 PX) : For 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 14, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IX ; Att VII ; Déf V ; JS VI ; Santé VI ; Comp IV ; CS : *Athlétisme V, Détermination V, Psychologie VII, Tactiques V* ; Options : *attaque en charge, don (Maîtrise de l'armure III, Réflexes surhumains), impressionnant, prudent I, sans peur II, sort naturel (Armure de mage, Bouclier entropique, Grâce lumineuse, Héroïsme I, Immunité aux sorts I, Sphère d'isolement I), sournois, toujours prêt, vivacité critique*

Armes : épée courte (dég 1d8+3 létaux ; crit 19–20 ; options : *acérée 4*), bouclier en métal (dég 1d4+3 non-létaux ; crit 20 ; options : *garde +2*)

Équipement : harnois plein (harnois avec accessoires lourds : RD 7 ; Résist Contondant 2 ; MD –3 ; MAJ –3 ; Vit –2 ; Déguisement impossible ; options : *rembourré, renforcé*)

Trésor : 1C

BARON VICTUS IR' WYNARN

« *Au nom du roi !* »

Description : Victus présente de nombreuses similitudes avec le roi Kaius. Comme lui, il possède une haute stature et des traits durs qui ne sont pas sans rappeler ceux de Galifar lui-même. Ses cheveux sont gris, presque blancs, et ses yeux verts semblent trop brillants pour être tout à fait humains. Il porte une armure d'apparat écarlate et une cape brodée aux armes du Karrnath, ainsi qu'une longue lame de cour incrustée d'un rubis.

Motivations : Victus ir' Wynarn est un souverain avide de pouvoir et sans scrupule, mais il n'est pas non plus inutilement cruel. Sa situation de vampire le rend encore plus prédateur qu'il l'était auparavant, mais il sait que sa puissance passe par celle



de sa baronnie, la Septie. Il a donc grand souci du bien-être de son peuple, ne serait-ce que pour alimenter sa propre puissance. Il se méfie de la maison Dénéith à qui il n'accorde qu'une confiance limitée, mais s'oppose encore plus ouvertement au Sang de Vol, dont Kaius lui répète souvent de se méfier.

Baron Victus (Humanoïde Mort-vivant Marchant — 120 PX) : For 18, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att VI ; Déf VI ; JS VII ; Santé VII ; Comp II ; CS : *Acrobaties V, Athlétisme V, Détermination V, Intimidation VII* ; Options : *don (Fou dangereux), endurance aux dégâts (froid), fascinant, grand grimpeur II, guérison accélérée, métamorphe I, nocturne, réduction des dégâts 3, rejets d'outre-tombe, sans peur II, sensibilité à la lumière, sort naturel (Malédiction), sournois, talon d'Achille (aveuglants, divins, feu), terrifiant, vision dans le noir II*

Armes/attaques : morsure I (dég 1d10+4 létaux ; crit 19–20), absorption de sang (attaque absorbant la vie II : Vigueur DD 15 ou 1 point de dégâts létaux par NO, Victus se soignant d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle (morsure)*), espadon (dég 1d12+4 ; crit 19–20 ; options : *garde +1, massive*)

Équipement : armure d'apparat (armure intermédiaire de cuir bouilli : RD 4, Résist feu 5 ; MD –1 ; MAJ –1 ; Vit –1 ; Déguisement –4 ; améliorations : *ajustée, bénie, de cérémonie, ignifugée*)

Trésor : 1C

TANIA YLLANDIR

« *Le sang, c'est la vie !* »

Description : La grande prêtresse du Monastère du Sang Pourpre est une splendide demi-elfe à la chevelure d'ébène et aux yeux d'un bleu glacier. Sa voix cristalline et son regard enjôleur en font une redoutable interlocutrice, capable de réduire à néant toute forme de suspicion.

Motivations : Tania Yllandir n'a qu'une ambition, s'élever au sein du clergé du Sang de Vol. Ses exploits en terme de conversion dans la région de

Septie lui ont déjà permis d'atteindre le statut de grande prêtresse, mais elle jalouse le pouvoir et la position de Malévanor, qui jouit des faveurs personnelles de la déesse-liche Vol. Pour atteindre ses objectifs, elle sait qu'elle doit contenter le peuple pour l'amener à suivre docilement et massivement le culte. Ce n'est qu'ainsi qu'elle parviendra à impressionner Vol et, peut-être, se voir inviter au célèbre château de Malmoëlle.

Tania Yllandir (Humanoïde Marchant — 105 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 14, Cha 18 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init III ; Att II ; Déf IV ; JS V ; Santé V ; Comp IV ; CS : *Bluff VII, Détermination V, Diplomatie VII, Incantation V, Négociation V, Psychologie VII* ; Sorts : *Animation des morts II, Apaisement des émotions, Bagou, Injonction I, Prière* ; Options : *aptitude de classe (Assassin : mensonge éhonté, Prêtre : bénédiction, sauvé ! II), attirante III, dévouée (Secrets V), don (Science de la répartition II), intérêt (Alignement : le Sang de Vol), sans peur I*

Armes : serpe (dég 1d6 létaux ; crit 20 ; options : *PA 2, renversante*)

Équipement : robe de cérémonie (+1 App), châle d'iriseline (+1 App)

Trésor : 1C

Progression

Si les PJ parviennent à résoudre l'enquête, ils passent directement à la seconde session mais ne bénéficient pas d'un réel soutien du chef de faction, en l'occurrence des deux récompenses promises dans les Scènes 3 et 4, du moins pour le moment. S'ils parviennent même à remonter directement les traces des agresseurs, ils passent à la Scène 2 de la seconde session. Dans ce cas, les joueurs vont gagner beaucoup de temps et vous pouvez sérieusement envisager de jouer l'aventure en une seule session.

Si en revanche ils désignent un mauvais coupable ou se laissent convaincre par le chef de faction de participer à l'assaut contre un de ses ennemis, ils reçoivent leur récompense et attaquent la Scène 4.

SCÈNE 4 : À L'ASSAUT !

Atur, siège de la faction ennemie

Objectifs

- Infiltrer la forteresse ennemie
- Libérer et conduire les prisonniers en sécurité
- Découvrir la pièce secrète

Difficultés

- Les entrées de la forteresse et les geôles sont activement gardées
- Un adversaire redoutable se trouve justement dans la prison secrète
- Entre mener les prisonniers en sécurité et s'occuper du fond du problème, il va sans doute falloir faire un choix ou se séparer

Synopsis

Type de scène : dramatique

Résumé pour le MJ : Les personnages sont chargés de sécuriser les prisonniers avant que l'assaut principal ne soit déclenché. L'infiltration de la forteresse ennemie les mènera jusqu'à une zone secrète où de sombres expériences sont pratiquées.

Équipement : normal, plus les récompenses accumulées au cours de la scène précédente

Situation

La forteresse ennemie est un véritable labyrinthe dans lequel les personnages se perdront rapidement s'ils ne possèdent pas une idée précise de la localisation des geôles. Les couloirs sont étroits et ne dépassent que rarement les trois mètres de large, à part pour les plus grand halls. La pièce secrète est une large salle de 30 mètres de diamètre et haute de presque 10 mètres en son sommet.

Ambiance : En raison des torchères qui éclairent l'intérieur, la luminosité est douce la plupart du temps, mais dans les geôles, elle peut facilement descendre à faible. À cause de la fête qui bat son plein, l'ambiance sonore est relativement bruyante, ce qui peut arranger les PJ.

Terrain : Intérieur/urbain

Intérêts applicables : la faction concernée

Action

Après que les PJ ont accepté son offre, le chef de maison leur demande comment ils comptent s'infiltrer. En fonction de la méthode choisie, il leur donne plus ou moins de temps pour trouver les geôles et mettre les prisonniers en sécurité. Après, l'assaut sera donné.

S'il s'agit de la même forteresse que celle dont ils viennent de s'échapper, les PJ devraient penser à y retourner comme ils s'en sont enfuis : par les égoûts. Sinon, ils ont la possibilité de s'infiltrer comme personnel (Négociation DD très difficile) ou invités (Invitation – Élite) pour un évènement en soirée, ou d'escalader tout simplement les murailles (Ath-



létisme/Escalade DD difficile). Par la suite, faire preuve de discrétion demandera des jets de Camouflage ou de Discrétion opposés à plusieurs reprises.

Comme ils ont un peu de temps devant eux, les personnages peuvent s'équiper pour l'opération, notamment à l'aide de vêtements en iriseline (bonus d'équipement de +1 en Apparence) ou en ombreline (bonus d'équipement de +2 en Camouflage) qu'ils pourront trouver facilement à Atur. Ils peuvent également mettre la main sur une carte des bâtiments en passant par le marché noir (Négociation (Sag) DD difficile, même prix et effets qu'une carte normale en plus de localiser les geôles).

Quelle que soit la méthode employée, ils pénètrent dans la forteresse ennemie et doivent se frayer un chemin jusqu'aux geôles, le plus discrètement possible. Les choses se compliquent justement à l'étage des geôles, où il ne sera quasiment plus possible de progresser furtivement, à moins que les personnages soient très futés. En effet, contrairement aux étages supérieurs, aucune présence n'est tolérée à part celles des gardiens, et les endroits où se cacher sont rares. Les geôliers ne sont pas des combattants redoutables, mais si les PJ n'y prennent pas garde, ils pourraient sonner l'alerte prématurément.

Après s'être occupés des gardes, les personnages devraient sans peine arriver aux prisons individuelles, où sont enfermés de nombreux détenus. Toutefois, aucun d'entre eux n'a été enlevé dans les circonstances supposées... S'ils sont interrogés, les prisonniers prétendent que certains d'entre eux ont été emmenés par les gardes et ne sont jamais revenus. Or, la direction qu'ils indiquent mène dans un cul-de-sac. Heureusement, un détenu emprisonné depuis longtemps peut leur montrer une porte secrète (Investigation/Renseignements DD moyen), si les PJ ne la trouvent pas d'eux-mêmes (Fouille/Perception DD difficile). Même s'ils ne la trouvent pas du premier coup, les cris d'un supplicié (Détection/Vigilance DD délicat) devrait les inciter à continuer à chercher.

Sachant que n'importe quelle faction cache quelque sinistre habitude (vampirisme pour la baronnie, lavage de cerveau pour les Dénéith, mortification pour le Sang de Vol), les PJ auront mille et une explications possibles quant au devenir des disparus. Un petit couloir les mène jusqu'à une salle de garde où des agents d'élite de la faction incriminée surveillent l'entrée du repaire de leur maître. Dès que le combat tourne à leur désavantage, ils tentent de l'avertir.

Au bout d'un second couloir étroit, une porte bardée de fer mène droit à une chambre de torture ou de rituel, où justement un redoutable ennemi (Andrezj d'Dénéith, le Baron Victus ou Malévanor) est en train de s'offrir un petit en-cas avant de se rendre à la soirée, le cas échéant. À cause des cris du supplicié et s'il n'a pas été prévenu par ses subalternes, le bourreau n'a pas entendu les personnages arriver. Mais dès qu'il les aperçoit, un combat à mort s'engage.

Après la bataille, les PJ peuvent libérer la malheureuse victime et compter les hélas nombreux cadavres. Cependant, interroger la victime ou identifier les corps donnera le même résultat qu'auprès des prisonniers : aucun d'entre eux ne fait partie des disparus des faubourgs !



Indications

Q : Comment entrer dans la forteresse ?

R : Il y a plusieurs moyens, mais la manière forte est à proscrire. Si vous salir ne vous fait pas peur, il doit exister un accès par "en-dessous". À l'inverse, si vous vous débrouillez avec une corde, il doit être possible d'escalader les remparts ouest sans se faire voir. Sachez aussi que cette faction organise une réception ce soir. Si vous parvenez à vous y infiltrer d'une façon ou d'une autre, vous aurez peut-être l'occasion de vous éclipser.

Q : Peut-on assister à cette réception ?

R : Ce ne sera pas facile. Vu le climat, les gens de ma maison et la plupart des étrangers ne sont pas les bienvenus. Si vous avez des relations en ville, peut-être parviendrez-vous à obtenir une invitation.

Q : Comment trouver les geôles ?

R : Elles sont généralement situées en sous-sol. Trouvez les escaliers de service et lorsque vous entendrez des râles et des plaintes, vous ne serez plus très loin. Il paraît qu'on peut monnayer des cartes, même de ces forteresses, auprès de certaines personnes peu recommandables...

Q : Qu'est-ce que cette chambre secrète ?

R (Baron) : Il s'agit de la garçonnière du Baron où celui-ci doit inviter de jeunes vierges pour prendre un peu de bon temps avant de les vider de leur sang.

R (Dénéith) : On dirait une sorte de chambre d'incubation, pleine de cocons. Les Inspirés doivent déposer des hôtes humains dans ces cocons, qui ressortent possédés par des esprits quoriens.

R (Sang de Vol) : C'est le repère de Malévanor où celui-ci conduit des rituels impies en l'honneur de la déesse Vol. Ceux qui lui sont amenés sont sans aucun doute sacrifiés sur cet autel sanglant.

Seconds rôles

En plus de geôliers très classiques, les personnages devraient affronter des gardes d'élite de la faction concernée ainsi que son chef, décrit dans la Scène 3. S'il s'agit du Sang de Vol, le vilain en question n'est pas Tania, mais Malévanor lui-même.

GEÔLIERS

« Viens prendre ta raclée ! »

Description : Ces mâtons sont aussi robustes que retords. De taille moyenne, ils ont une charpente épaisse et des yeux porcins qui trahissent une cruauté sans borne.

Motivation : Les geôliers sont payés pour garder les prisonniers et les torturer à l'occasion. Ils y prennent un malin plaisir mais ne rechignent pas non plus à l'idée d'une vraie bagarre... jusqu'à ce que le sang se mette à couler de leur côté.

Geôlier (Humanoïde Marchant — 38 PX) : For 14, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att

IV ; Déf III ; JS II ; Santé IV ; Comp I ; CS : *Athlétisme III, Détection III, Intimidation III, Tactiques III* ; Options : *aptitude de classe (Soldat : armes solides), don (Attaque en puissance)*

Armes : hache (dég 1d10+3 létaux ; crit 20 ; options : PA 4 ; améliorations : *perforante*)

Équipement : armure partielle de cuir (RD 1, Resist feu 3 ; MD -1 ; MAJ -0 ; Vit — ; Déguisement -0), jeu, spiritueux (1 dose)

Trésor : 1C

ASSASSIN DE LA GRIFFE D'ÉMERAUDE

« Vol me donne la force ! »

Description : Ces guerriers aux allures de vétérans portent des armures teintées de vert et marquées de la redoutée griffe d'émeraude. Ils ont tous au moins une quarantaine d'années mais l'âge ne semble pas avoir émoussé leur vigueur.

Motivation : Les membres de l'ordre de la Griffes d'émeraude sont des fanatiques. Fidèles du Sang de Vol, ils servent Vol et ses plus proches lieutenants. Ils combattront jusqu'à la mort pour permettre à leur maîtresse de conquérir le monde.

Assassin de la Griffes d'émeraude (Humanoïde Marchant — 65 PX) : For 14, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init VI ; Att VI ; Déf IV ; JS III ; Santé IV ; Comp IV ; CS : *Acrobaties V, Athlétisme V, Détection V, Détermination V, Intimidation V, Tactiques V* ; Options : *aptitude de classe (Éclairneur : attaque sournoise, Soldat : armes solides), don (Attaque en puissance, Combat en meute III), intérêt (Alignement : le Sang de Vol), sans peur I*

Armes : couteau de qualité (dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20 ; options : *acérée 4, allonge +1*), écu en acier (dég 1d4+2 non-létaux ; crit 20 ; options : *garde +2*), épée courte de qualité (dég 1d8+3 létaux ; crit 19-20 ; options : *acérée 4*)

Équipement : cote de mailles intermédiaire avec accessoires légers (RD 4, Resist tranchant 3 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vit -1 ; Déguisement -10)

Trésor : 1C

VAMPIRIEN

« Du sang frais ! »

Description : Ces vampires dégénérés n'ont presque plus rien d'humain. Leurs crocs acérés et leurs yeux voraces achèvent de vous convaincre qu'il ne s'agit que de prédateurs assoiffés de sang.



Motivations : Ces vampiriens sont totalement sous la coupe de Victus qui les utilise comme chiens de garde, domestiques et assassins.

Vampirien (Humanoïde Mort-vivant Marchant — 65 PX) : For 14, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init IV ; Att V ; Déf V ; JS IV ; Santé V ; Comp II ; CS : *Athlétisme V, Détermination III, Intimidation III* ; Options : *endurance aux dégâts (froid), grand grimpeur II, guérison accélérée, nocturne, réduction des dégâts 3, sans peur I, sensibilité à la lumière, talon d'Achille (aveuglants, divins, feu), vision dans le noir II*

Armes/attaques : morsure I (dég 1d10+4 létaux ; crit 19–20), absorption de sang (attaque absorbant la vie II : Vigueur DD 15 ou 1 point de dégâts létaux par NO, le Vampirien se soignant d'autant ; améliorations : *attaque surnaturelle (morsure)*)

Équipement : armure intermédiaire de cuir (RD 2, Résist feu 5 ; MD –1 ; MAJ –0 ; Vit –1 ; Déguisement +0)

Trésor : 1C

DOMINATRICE INSPIRÉE

« Vos esprits me sont ouverts... »

Description : Cette très belle femme aux cheveux noirs aux reflets mauves vous toise d'un regard dénué de pupilles... et de pitié.

Motivations : Cette dominatrice inspirée est le garde du corps personnel d'Andrezj, ou plutôt de son hôte. Elle utilise ses pouvoirs psioniques pour affaiblir ses ennemis et le maintenir en sécurité.

Dominatrice inspirée (Humanoïde Marchant — 65 PX) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 14, Sag 10, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 6 cases au sol ; Init II ; Att II ; Déf I ; JS III ; Santé VII ; Comp V ; CS : *Détermination VII, Incantation VII, Investigation VII* ; Sorts : *Blessure III de groupe, Démence II, Injonction II, Porte dimensionnelle, Terreur II, Vague de force I, Vol I* ; Options : *aptitude de classe (Mage : fontaine de pouvoir I), défense magique II, don (Incantation double, Incantation silencieuse, Maîtrise des incantations I), expertise (Détermination)*

Armes : bâton (dég 1d8 non-létaux ; crit 20 ; options : *double, renversante*)

Équipement : 4 potions de mana, sacoche à composantes

Trésor : 2M, 1L

MALÉVANOR

« Pitoyables mortels ! »

Description : Ce grand prêtre est vêtu d'une large cape noire qui dissimule ses traits. Mais lorsqu'il rabat son capuchon, on peut distinguer les bandes-lettres d'une momie en parfait état de conservation. La netteté des contours indique que Malévanor n'est pas aussi ancien qu'il aimerait qu'on le croie. Sa voix rauque et caverneuse, en revanche, évoque un grognement de cauchemar.

Motivations : Malévanor est un mort-vivant ambitieux et sans pitié. Il est au service de Vol parce que cela sert ses plans actuels, mais il compte bien doubler sa maîtresse dès qu'une occasion se présentera. Grâce à Tania, il dispose d'une influence forte non seulement en Septie, mais dans tout le Karnath. Avec l'armée de fidèles qu'il pourra sans doute bientôt lever, il espère être en mesure de renverser Vol et peut-être de prendre sa place.

Malévanor (Mort-vivant Marchant — 120 PX) : For 18, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 4 cases au sol ; Init II ; Att V ; Déf V ; JS VI ; Santé VI ; Comp III ; CS : *Athlétisme IV, Détection IV* ; Options : *dévoué (Mal V, Mort II), endurance aux dégâts (arcs), intérêt (Alignement : le Sang de Vol), poids des âges, réduction des dégâts 4, robuste I, sans peur II, talon d'Achille (feu), terrifiant, vétérans I*

Attaques : putréfaction de momie (coup III : dég 2d6+4 létaux + *virus dévoreur de chair* (–4 Con, Inc 1d6 jours) ; crit 19–20 ; améliorations : *infectieuse*), malédiction du pharaon (attaque affaiblissante III : regard de 12 cases ; Vig DD 20 ou affaiblissement de 1 point de Charisme), nuée de scarabées (attaque ralentissante III : cône de 6 cases ; Vol DD 20 ou *ralenti* pour 2d6 rounds)

Trésor : 3L

Progression

Les disparus n'ont toujours pas été retrouvés, mais cette conclusion n'est pas forcément évidente pour les PJ, d'autant que le chef de faction est convaincu du contraire et que ceux qui manquent à l'appel ont dû périr d'une manière ou d'une autre. Quoi qu'il en soit, la première session se termine sur une apparente victoire qu'il convient de fêter dignement.

TEMPS MORT !

Si vous devez faire une pause, l'idéal est avant le début de la Scène 5. Retardez alors les nouveaux enlèvements de Mantenuit (voir plus loin) et laissez aux personnages l'occasion monter de niveau si l'expérience accumulée le leur permet. De plus et sans attendre, leurs aptitudes par session, y compris leurs dés d'action, sont bien entendu réinitialisées. S'ils disposent de quelques jours, ils peuvent également entreprendre quelques activités, mais ne les laissez pas quitter la ville !

SCÈNE 5 : CHAOS À MANTENUIT

Atur, ruines du siège ennemi, puis siège de la faction alliée et enfin Mantenuit

Objectifs

- Reprendre l'enquête
- Découvrir les responsables des enlèvements

Difficultés

- Les conditions ne sont pas idéales pour mener une enquête
- Des morghs sont embusqués dans les ruines de Mantenuit

Synopsis

Type de scène : normale

Résumé pour le MJ : Les personnages fêtent leur victoire mais apprennent rapidement que de nouveaux enlèvements ont eu lieu en masse à Mantenuit. Leur enquête sur place les confronte à un morgh et ses rejets restés en embuscade... un mort-vivant plutôt inhabituel dans le coin.

Équipement : normal plus les récompenses

Situation

Mantenuit est un grand faubourg, mais le quartier sinistré fait environ un hectare. Il est situé non loin de la lisière des collines, après quoi le terrain devient plus accidenté vers les Pics Cendrés.

Ambiance : Au cœur de la nuit, la luminosité est faible, même avec des torches. Mener l'enquête visuellement sera difficile. Quant aux témoins, ils sont encore sous le choc et peu coopératifs.

Terrain : Intérieur/urbain

Intérêts applicables : morts-vivants

Action

Peu après la libération des prisonniers, l'assaut est donné et, quelques minutes plus tard, les personnages sont rejoints par le fer de lance de l'invasion. Le chef de leur faction ne tarde plus et constate avec un plaisir non dissimulé la réussite des PJ dans leur mission. En revanche, la vue des cadavres de quelques gens de sa maison le révulse.



« Les félicitations sont de rigueur, on dirait ! Quel dommage que nous ayons mis si longtemps avant d'intervenir... Mais voilà qui est réparé. Vous avez dépassé mes attentes, aujourd'hui, et une fois encore je vous promets que vous serez récompensés ! »

Après avoir nettoyé la place des cadavres et fait prisonniers les derniers ennemis, les troupes se retirent de la forteresse et retournent à leur fief. Si les personnages mentionnent leurs doutes quant aux conclusions de l'enquête au dirigeant, celui-ci réfute leurs arguments ou, à force, finit par les ignorer. Il est difficile de le défaire de sa bonne humeur ou de le faire parler de l'investigation.

En l'honneur de cette victoire, la faction des personnages organise un grand banquet le soir même, auquel la faction alliée est conviée. Les personnages disposent sans doute d'au moins une partie de la journée pour se reposer voire faire leurs emplettes. C'est le moment idéal pour leur permettre de monter de niveau et appliquer la Prudence à l'argent qu'ils auront durement gagné.

Aux environs de vingt-et-une heures, le dîner démarre. Profusion de nourriture épicée et de boissons fines sont proposées aux convives. Des divertissements sont organisés dans la grande salle de bal : musiciens, amuseurs, acrobates, magiciens... Les festivités célébrant la fin de la crise se poursuivent ainsi jusqu'au cœur de la nuit. Les personnages profitent d'une nuit de débauche (voir Fantasy Craft, page 88) et d'autant de mets spéciaux, boissons et épices qu'ils en ont la capacité (voir Fantasy Craft, pages 183 et 184), les Halfelins apprécieront.

Le lendemain matin, très tôt avant le lever du soleil et alors que les PJ dorment très probablement, un messenger arrive à bride abattue au fief de leur faction. Que les personnages soient réveillés par son arrivée ou par des serviteurs importe peu : ils sont rapidement informés qu'une partie du faubourg de Mantenuit a été vidée de ses habitants et incendié. En effet, on peut voir les flammes dévorer les habitations depuis la forteresse. Le messenger annonce à son maître – et aux personnages, s'ils sont là – que cette fois tout un quartier a été vidé de ses habitants. Des ravisseurs ont fondu sur les maisons en pleine nuit, ont enlevé tous ceux qu'ils ont pu trouver et ont disparu dans les ténèbres avant que quiconque puisse intervenir.

Que les PJ l'admettent ou pas, tout porte à croire que l'assaut était une erreur. En revanche, le dirigeant de leur faction se refuse toujours à y croire. Il ordonne la mise en place d'une investigation, avec

l'aide de l'autre faction, et demande à nouveau leur concours aux personnages. S'il le faut, il est prêt à promettre une nouvelle récompense, d'une valeur de 100 × NO pa modulée par un jet de Négociation/Marchandage opposé, et une Faveur (voire un Objet de pouvoir) valant 30 points de Réputation.

Au petit matin, mais avant que le soleil ne soit visible dans le ciel, les personnages arrivent donc à Mantenuit, devant un pâté de maisons encore en proie aux flammes. Des voisins et des miliciens font de leur mieux pour éteindre le feu, et une grande foule s'est rassemblée non loin des ruines.

Cette fois, il sera plus facile pour les personnages de trouver des indices, car le crime est encore frais et c'est une véritable meute qui a déferlé sur Mantenuit. Traces de pas squelettiques, portes fracassées, traces de griffes, tout indique le passage d'une horde morte-vivante malgré la noirceur de la nuit. Et alors que les personnages pénètrent à l'intérieur d'un bâtiment encore relativement intact, un morgh caché dans les décombres les attaque sauvagement. Il est épaulé par des morghs mineurs, vraisemblablement la famille qui vivait ici et qu'il a assassinée. L'embuscade devrait les surprendre, mais guère leur poser de soucis bien longtemps.

Par contre, une fois le combat terminé, la présence de ce type de mort-vivant assez inhabituel dans les faubourgs d'Atur devrait les inquiéter. Cette créature ancienne et assoiffée de sang n'est pas le genre de mort-vivant que créent la couronne du Karnath ou le Sang de Vol ; les habitants pourront le confirmer si on leur demande. Un érudit (Savoir DD moyen) pourra même ajouter que ce genre de monstres est issu d'une magie ancienne et ne "naît", hors contamination, que lorsqu'un être méprisable meurt en proie à une haine dévorante et que des forces impies s'en mêlent. Il est important de faire comprendre aux PJ qu'il ne s'agit pas là juste d'un mort-vivant plus robuste et malfaisant que la moyenne, mais bien d'une créature qui ne devrait pas exister !

Indications

Q : Que s'est-il passé ?

R : Les gens du quartier ont été surpris par une véritable meute d'assaillants qui a visiblement frappé à plusieurs endroits à la fois dans le même quartier. Les ravisseurs ont enlevé de nombreuses personnes mais, en raison de l'obscurité, peu de témoins ont réellement eu le temps de voir quelque chose.

Q : Qu'est-ce que cette créature ?

R : Un morgh, le corps mort-vivant d'un assassin ou autre individu marqué par une profonde souillure. Sa présence est exceptionnelle et, selon les légendes, annonciatrice d'un grand malheur. En tout cas, c'est le premier que vous rencontrez.

Seconds rôles

MORGH

« Cette moëlle a l'air exquise ! »

Description : Un morgh ressemble à un squelette parfaitement normal, à l'exception d'une sorte de ver viscéral qui lui tapisse tout le tronc depuis les tripes jusque là où se trouvait jadis la langue du défunt. Terminée par une rangée de crocs acérés, l'étrange parasite semble contrôler le corps squelettique avec une vivacité surprenante.

Motivations : Le morgh est un assassin solitaire, une brute assoiffée de meurtre qui se laisse difficilement dicter sa conduite. Dès que l'occasion de commettre un massacre s'offre à lui, le mort-vivant à toutes les peines du monde à résister.

Morgh (Mort-vivant Marchant — 99 PX) : For 16, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 9 cases au sol ; Init X ; Att V ; Déf III ; JS IX ; Santé VII ; Comp I ; CS : *Athlétisme V, Camouflage X, Détection VII* ; Options : *réduction des dégâts 2, rejets d'outre-tombe, vision dans le noir II, vivacité critique*

Attaques : coup I (dég 1d6+3 létaux ; crit 20 ; améliorations : *étreinte*) ; langue (attaque paralysante II : Vigueur DD 15 ou *paralysé* pendant 2d6 rounds)

Trésor : —

Progression

La conclusion logique de cette scène devrait mener les personnages à la Scène 6. S'ils ont besoin d'être motivés pour cela, la seconde faction se joint à la première pour augmenter la récompense promise. S'ils n'ont pas de piste sérieuse, c'est l'espion personnel du dirigeant de leur faction qui résout l'enquête et les prive ainsi de leur récompense.



SCÈNE 6 : LES PICS CENDRÉS

Les Pics Cendrés

Objectifs

- Partir à la recherche des disparus
- Parvenir discrètement jusqu'à la citadelle du seigneur démon

Difficultés

- Les Pics Cendrés sont des montagnes hostiles
- Un avant-poste installé à quelques kilomètres de la citadelle est chargé de donner l'alerte en cas d'intrusion

Synopsis

Type de scène : normale

Résumé pour le MJ : Les personnages découvrent que des traces mènent vers les pics cendrés et se mettent en route pour aller libérer les prisonniers. Ils doivent affronter les rigueurs des montagnes et une dracoliche gardant un avant-poste non loin de leur objectif : la citadelle.

Équipement : normal, plus les récompenses et l'équipement accumulés lors des scènes précédentes

Situation

Les Pics Cendrés sont de redoutables éperons rocheux, aux crêtes acérées, hostiles à l'homme. Quelques espèces animales parviennent à survivre dans ces hauteurs, mais elles sont aussi robustes que féroces. Pour ne rien arranger, les montagnes sont situées au-dessus d'une faille tectonique et des volcans crachant une fumée sombre et toxique rugissent en permanence.

Ambiance : Au début du périple, à condition que les PJ aient des torches, la luminosité demeure douce, voire faible s'ils voyagent de nuit. En revanche, après quelques centaines de mètres de dénivelé, les personnages passent au-dessus d'une mer de nuages noirs et la luminosité redevient normale. Le silence des montagnes est régulièrement troublé par le rugissement des cratères.

Terrain : Cavernes/montagnes

Intérêts applicables : morts-vivants

Action

La disparition des villageois devrait pousser les PJ à poursuivre leurs recherches. En outre, des enfants ayant échappé au carnage peuvent tenter de faire appel à leurs bons sentiments. Si ça ne suffit pas, les factions leur promettent encore plus d'or, à hauteur de 200 × NO pa, modulé par un jet de Négociation/Marchandage opposé, et une Récompense appropriée valant jusqu'à 50 points de Réputation.

Les traces de pas, nettement plus aisées à suivre (Survie/Pistage DD facile), mènent vers les Pics Cendrés. Les personnages devraient donc, après s'être équipés pour la marche en altitude, entamer leur longue traque des ravisseurs à travers les montagnes. Un personnage versé en zoologie monstrueuse (Savoir DD moyen) pourra se rappeler que les armes en argent alchimique sont particulièrement efficaces dans la lutte contre les morts-vivants. Les personnages voudront peut-être se reposer encore un peu, mais s'ils traînent trop, n'hésitez pas à les solliciter ou à organiser de nouveaux raids contre les faubourgs.

Au cœur de l'hiver, les Pics Cendrés sont encombrés par une neige noircie par les émanations fétides des volcans. Le terrain est difficile et la progression ralentie tant par la neige que par les cendres et l'inclinaison des parois. À l'occasion, les PJ auront à réussir des tests d'Athlétisme/Escalade (DD délicat) et de Survie/Sustentation (DD difficile) pour progresser tout en se protégeant des éléments. Sinon, des chutes et une pénurie de ressources sont à prévoir.

Mais la montagne ne sera pas leur seul problème... Si les horreurs non-vivantes ont provoqué la fuite des animaux sauvages sur leur passage, ceux-ci sont nettement moins impressionnés par les personnages et une rencontre avec de grands gorilles blancs ou des wyvernes n'est pas improbable, en particulier au niveau des passages les plus aériens et escarpés. En plus de ces obstacles, les PJ tomberont vers la fin de leur ascension sur un avant-poste du seigneur-démon. La bâtisse est aisément reconnaissable avec ses lignes torturées et ses formes surnaturelles. Quant à sa fonction, elle est relativement évidente à en juger par les archers squelettes qui patrouillent au sommet.

Les personnages peuvent facilement être plus malins que les squelettes et contourner l'avant-poste sans risque, à l'aide d'un jet de Camouflage/Dissimulation opposé notamment. Mais à la moindre erreur, les



monstres sans vie se jettent sur eux, dirigés par quelques nécrophages. Voreleth, la dracoliche en charge de l'avant-poste, ne se joint au combat que si ses troupes sont en difficulté mais combat jusqu'à sa destruction (notez que son phylactère n'est pas dans les parages, cet ennemi peut donc refaire une apparition à l'avenir). Ce combat n'a pas pour but de tuer les PJ mais de les éprouver, afin qu'ils réfléchissent à deux fois avant de plonger tête baissée dans la suite du scénario, qui comprend des ennemis puissants et en nombre.

Dans le cas très improbable où les personnages tentent de parlementer avec Voreleth après lui avoir prouvé qu'ils ne sont pas des proies faciles, la liche peut en fait se révéler être un allié de premier choix. En effet, il méprise Artael, connaît parfaitement sa base et est prêt à livrer des informations de premier choix aux personnages pour presque rien. En contrepartie, il leur demande seulement de lui apporter son phylactère que le démon a caché aux tréfonds de son antre.

Peu après cet obstacle, ils arrivent en vue de la citadelle en cours d'érection.

Indications

Q : Que sait-on des Pics Cendrés ?

R : C'est une chaîne montagneuse volcanique inhospitalière où l'homme ne s'est jamais installé. On prétend que des nains, des ours, des singes géants, des harpies, des wyvernes et même un dragon habitent dans ces montagnes, mais ce ne sont peut-être que des spéculations.

Q : Les volcans sont-ils actifs ?

R : Oui, mais ils n'entrent que rarement en éruption. La plupart du temps, ils se contentent de cra-

cher d'épaisses fumerolles toxiques qui dévalent ensuite leurs pentes pour aller s'agglomérer en un tapis de nuages au-dessus de la région d'Atur.

Seconds rôles

SQUELETTES

Description : Les squelettes semblent être ceux d'humanoïdes trapus aux dents étrangement pointues, et pour cause ! Ils sont le résultat de la mortification d'hobgobelins par Artael. Redoutables guetteurs et archers, ces squelettes attaquent sans sommation et tentent de transformer leurs cibles en pelottes d'épingles.

Motivations : Dénués d'intelligence, les squelettes obéissent au doigt et à l'œil aux nécrophages qui les commandent.

Squelette (Mort-Vivant Marchant — 51 XP) : For 10, Dex 12, Con 12, Int 10, Sag 10, Cha 10 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init IV ; Att IV ; Déf III ; JS II ; Santé IV ; Comp I ; CS : Athlétisme III, Détection III ; Options : *endurance aux dégâts (lames), immunité aux dégâts (arcs), don (Dans le mille, Maîtrise de l'arc I), férocité, manœuvre (Attaques incessantes), sans peur II, talon d'Achille (contondant)*

Attaques/Armes : arc court + 30 flèches normales (dég 1d8 létiaux ; crit 19-20 ; portée 6 m × 6 ; propriétés : *cavalerie, empoisonnées, PA 2*), coutille (dég 1d8 létiaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 4, allonge +1*)

Équipement : cotte de mailles partielle avec accessoires légers (RD 3, Résistance Tranchant 2 ; MD -1 ; MAJ -1 ; Vitesse -1,5 m ; Déguisement -8)

Trésor : 1A

NÉCROPHAGES

Description : Une des créations préférées d'Artael, les nécrophages sont de redoutables prédateurs morts-vivants qui se repaissent aussi bien de la chair des vivants que de celle des morts. Là encore, ils sont nés de la mortification d'hobgobelins, ce transparent dans leur carrure et leur démarche.

Motivations : Doués d'une intelligence à ne pas négliger, les nécrophages sont néanmoins entièrement sous la coupe de Voreleth. Craignant son courroux plus que tout (à part celui d'Artael peut-être), ils lui obéissent avec célérité et combattent



jusqu'à être détruits, à moins que leur maître le soit en premier.

Nécrophage (Mort-Vivant Marchant — 70 XP) : For 10, Dex 10, Con 10, Int 10, Sag 12, Cha 12 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vitesse 9 m au sol ; Init III ; Att III ; Déf II ; JS IV ; Santé VI ; Comp II ; CS : Fouille V, Camouflage X ; Options : *don (Combat nocturne), réduction des dégâts 2, rejets d'outre-tombe*

Attaques/Armes : Griffes II (dég 1d6 froid ; crit 19–20), Froid de la tombe (attaque dévoreuse d'âme II : Vig DD 15 ou mort (personnage standard), perte de 1 dé d'action et 10 de Vitalité maximale (personnage spécial) ; améliorations : *attaque surnaturelle (Griffes)*)

Trésor : 1E, 1B, 1T

GRAND GORILLE BLANC

Description : Les grands gorilles blancs sont de puissants omnivores aux membres épais, aux crocs longs comme des dagues et à la vitesse stupéfiante. Ils font facilement deux fois la hauteur d'un homme et dix fois son poids.

Motivations : Ces seigneurs des montagnes ont un goût particulier pour la chair fraîche et la chasse fait partie intégrante de leur nature.

Grand gorille blanc (Grande Bête Marchante — 89 PX) : For 20, Dex 10, Con 16, Int 7, Sag 12, Cha 10 ; Tai G (1×1, Allonge 1) ; Vit 8 cases au sol ; Init V ; Att VI ; Déf III ; JS V ; Santé VII ; Comp I ; CS : *Athlétisme V, Intimidation VIII* ; Options : *attaque en charge, grand grimpeur I, robuste I, sens acéré (odorat), terrifiant*

Attaques : morsure III (dég 2d10+5 létaux ; crit 17–20) ; griffe IV (dég 2d8+5 létaux ; crit 18–20)

Trésor : 2T

WYVERNE

Description : Les wyvernes sont de redoutables prédateurs des montagnes, grandes, puissantes et aux crocs et griffes effilées. On les confond parfois avec des dragons et leur férocité n'a, en effet, rien à envier à celle de leurs lointains cousins.

Motivations : Ces wyvernes efflanquées sont visiblement affamées et combattront avec acharnement pour un simple morceau de viande. Elles attaquent de préférence à flanc de falaise ou en terrain découvert, là où les airs leur donnent l'avantage.

Wyverne (Grande Bête Volante/Marchante — 85 PX) : For 14, Dex 10, Con 12, Int 6, Sag 10, Cha 9 ; Tai G (2×3, Allonge 1) ; Vit 12 cases en vol, 4 au sol ; Init III ; Att VI ; Déf III ; JS VI ; Santé VII ; Comp I ; CS : *Camouflage V, Fouille VI* ; Options : *don (Maîtrise de la charge I), immunité à la condition (paralysé), réduction des dégâts 4, sens acéré (odorat), sommeil léger*

Attaques : morsure III (dég 2d10+2 létaux ; crit 17–20) ; coup de queue II (dég 1d10+2 létaux + poison paralysant ; crit 19–20 ; améliorations : *allonge +1, empoisonnée*) ; coup d'aile × 2 (coup I : dég 1d8+2 létaux ; crit 20)

Trésor : 1A, 1T

VORELETH

Description : Voreleth est une dracoliche, résultat de l'animation des restes d'un dragon ayant péri il y a des milliers d'années, lorsque l'alliance de couatls et de dragons emprisonna Artael dans le volcan. Il n'est pas très grand, pour un dragon, mais sa taille reste imposante pour des humains et sa puissance est nettement supérieure à ce que les PJ ont pu affronter jusque là.



Motivations : Soumis à la volonté du seigneur-démon qui possède son philactère, Voreleth n'a cependant aucune intention de rester à son service pour l'éternité. Il n'attend qu'une occasion de se défaire de son emprise. Face aux PJ, il les affronte avec férocité, à moins que l'un d'eux ait l'intuition de parlementer avec lui, auquel cas il n'est pas difficile à convaincre de collaborer contre Artael.

Voreleth (Très Grande Bête Morte-Vivante Volante/Marchante — 150 XP) : For 12, Dex 10, Con 10, Int 12, Sag 12, Cha 12 ; Tai TG (4×6, Allonge 3) ; Vitesse 18 m en vol ailé, 12 m au sol ; Init II ; Att IV ; Déf III ; JS V ; Santé VII ; Comp III ; CS : Détermination V, Incantation VI, Intimidation VIII, Médecine V ; Sorts : Animation des morts III, Communication avec les morts, Contrôle des morts-vivants II, Mise à mal, Mise à mort, Perception de la mort ; Options : *don (Fou dangereux, Maîtrise des incantations I, Spectre I), effrayant, éternel, immunité à la condition (enragé, fatigué, terrifié, secoué), immunité au renvoi, immunité aux dégâts (Froid, Électricité), puanteur, réduction des dégâts 5, sang froid*

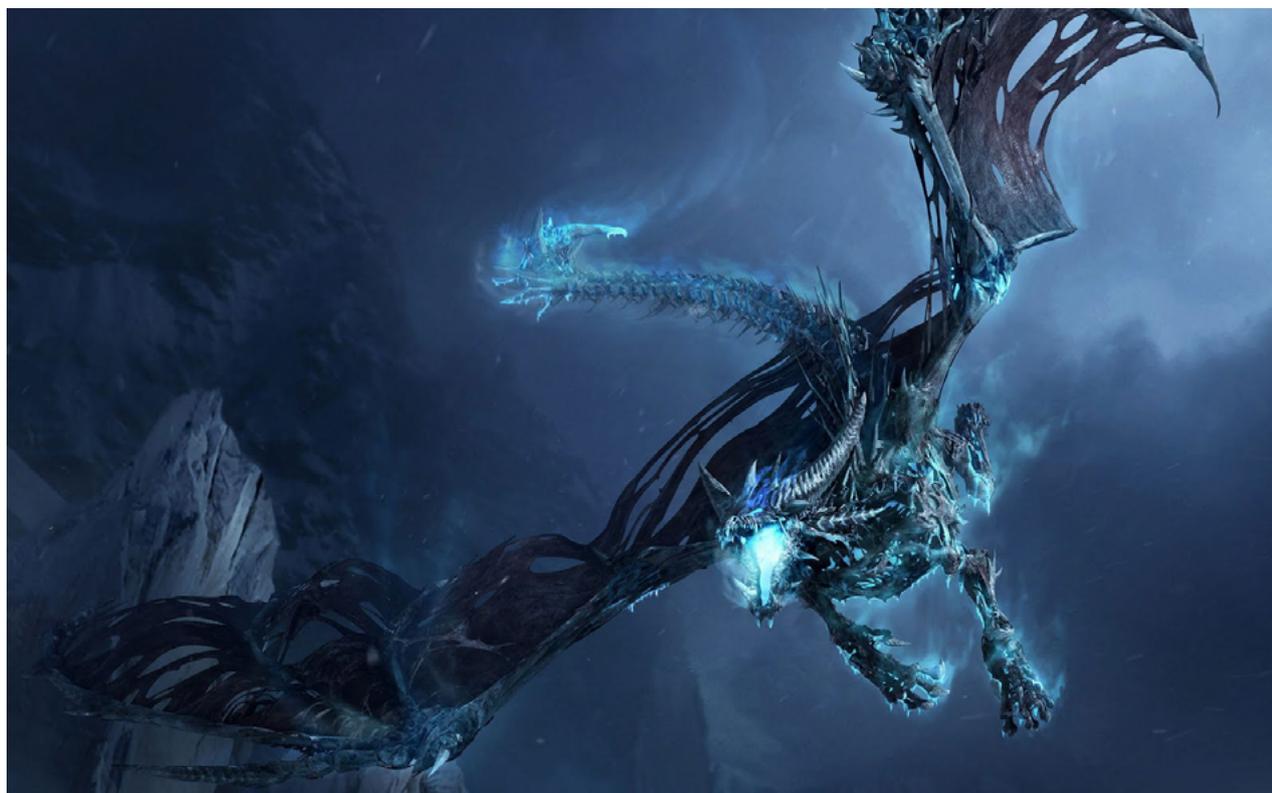
Attaques/Armes : Morsure II (dég 1d12+1 létaux ; crit 17–20), Griffes II (dég 1d10+1 létaux ; crit 19–20), Toucher de la liche (attaque paralysante III : Vol DD 20 ou *paralysé* pour 3d6 rounds ; améliorations : *attaque surnaturelle (Griffes)*), Souffle de glace (attaque de froid II : ligne de 6 m, dég 1d6 froid par NM, Réf DD 15 pour 1/2 dégâts)

Équipement : sacoches à composantes, potion de mana

Trésor : 2B, 2M, 2T

Progression

Cette scène débouche immédiatement sur la Scène 7. À moins que les PJ aient laissé un nécrophage filer (les squelettes sont trop stupides pour ça), Artael ignore totalement leur arrivée et ils peuvent donc encore bénéficier de l'effet de surprise.



SCÈNE 7 : UN PIED DANS LA TOMBE

La citadelle du seigneur-démon

Objectifs

- S'infiltrer discrètement dans la citadelle
- Libérer les prisonniers des geôles et les mener en sécurité
- Écouter les derniers mots du couatl

Difficultés

- Le chantier de la citadelle grouille d'ouvriers et de contremaîtres morts-vivants
- Les geôles sont gardées par un cimetière vivant

Synopsis

Type de scène : dramatique

Résumé pour le MJ : Les personnages s'infiltrent dans la forteresse et découvrent la localisation des geôles. Ils y affrontent un redoutable cimetière vivant avant d'enfin libérer les personnes disparues. Ils font également la rencontre d'un couatl qui leur demande de réparer le sceau planaire, artefact qui s'est brisé il y a quelques mois et a provoqué la libération d'Artael.

Équipement : normal, plus les récompenses et l'équipement accumulés lors des scènes précédentes

Situation

Les chantiers autour de la citadelle sont accidentés et grouillent d'ouvriers non-vivants. Après ce passage à ciel ouvert, l'intérieur de la citadelle est plus étouffant mais reste grandiose, avec des couloirs larges de six mètres et hauts de plus de dix. Les geôles elles-mêmes sont constitués d'une immense salle circulaire, dont le sol est percé de trous profonds faisant office de cellules.

Ambiance : À l'extérieur de la citadelle, la luminosité est normale, à moins que les personnages n'agissent de nuit. À l'intérieur en revanche, aucune lumière ne vient éclairer la scène. Mais il serait probablement dangereux d'allumer une torche...

Terrain : Cavernes/montagnes

Intérêts applicables : morts-vivants

Action

Depuis l'extrémité du vallon serpentant entre les montagnes, le spectacle est saisissant. Les travaux de la structure n'en sont encore qu'aux prémices, mais les personnages peuvent déjà admirer une citadelle ayant atteint une taille imposante. Rien que les zombies et squelettes travaillant sur le chantier suffiraient à constituer une petite armée, sans compter ceux qui se cachent peut-être à l'intérieur. Justement, pénétrer à l'intérieur ne pourra se faire qu'en étant excessivement discret ou en usant de magie, car les travailleurs et les contremaîtres nécrophages et goules sont très nombreux. Quelques liches hobgobelines supervisent les opérations et devraient rappeler aux PJ qui l'ont affronté la dangerosité de Voreleth. Des jets de Camouflage/Disimulation seront sans doute utiles, mais les personnages peuvent faire preuve d'imagination...

Fort heureusement, les "portes" de la citadelle ne sont pas encore gardées et il est possible de s'y faufiler sans se faire remarquer. L'intérieur est tout aussi grandiose que l'extérieur, mais nettement plus oppressant. À tout moment les personnages ont l'impression que les portes, telles des gueules béantes, vont se refermer et la citadelle les engloutir.

Déterminer l'emplacement de la prison ne sera pas facile. En usant de magie ou en suivant les traces de sang laissées par les prisonniers amenés récemment (Survie/Pistage DD difficile), ils parviendront jusqu'à une grande pièce circulaire qui, à première vue, ferait plutôt office de salle de torture que de prison. Des machines inconnues des PJ, mais dont les fonctions apparaissent clairement comme nécrotiques, "décorent" les lieux et d'innombrables cadavres constellent le sol. À y regarder de plus près, quelques trous, d'environ quatre ou cinq mètres de profondeur, ont été creusés dans le sol. À en juger par les lamentations qui s'en échappent, c'est là que sont gardés les prisonniers.

Sans prévenir, dès qu'un PJ s'approche d'un des trous, le tapis de cadavre recouvrant le sol s'anime comme d'une seule volonté et s'en prend au groupe. Les érudits reconnaîtront un cimetière vivant (Savoir DD délicat), une monstruosité qu'ils attribuaient plus aux légendes qu'à la réalité, aussi sinistre soit-elle. La créature n'est qu'un amas grouillant de cadavres en décomposition et de squelettes, et leur première rencontre avec une telle horreur ne devrait pas manquer d'infliger des dégâts de stress aux personnages.

Il est dans l'intérêt des PJ d'éliminer le cimetière vivant, car sinon il donnerait immédiatement l'alarme et de nombreux renforts pourraient débouler. L'entrée des geôles est, à la limite, un goulet d'étranglement facile à défendre, mais la fin de l'aventure pourrait alors se révéler impossible. Après un âpre combat, les personnages pourront secourir de nombreux humains, mais aussi des gobelins et des nains qui ont été enlevés dans les environs, y compris dans des villages creusés sous la montagne.

Sur une machine nécrotique, ils pourront secourir un couatl entre la vie et la mort. Cette splendide créature extra-planaire a été envoyée par ses pairs pour enquêter sur le sceau brisé, après que l'influence néfaste du démon ait été ressentie par-delà Eberron. Il est aux portes de la mort en raison des tortures qu'il a subi, et ni la médecine ni la magie mortelle ne peuvent rien pour lui. Une fois rassuré (Médecine/Calme DD moyen), il sent la présence des PJ et leur parle sans les voir, ses yeux lui ayant été arrachés par son tortionnaire.

« Écoutez-moi, mortels ! Je... koff, koff ! Je suis venu ici pour réparer la brèche qui permet à Artael de se manifester dans notre monde. Mais le démon... koff, koff ! m'a capturé et me torture depuis des semaines. Je ne lui ai rien dit concernant ma mission ou le sceau brisé, mais il doit soupçonner quelque chose. Il faut l'arrêter avant qu'il ne libère d'autres des siens. Prévenez les dragons, en Argonesse. Dites-leur que c'est Olgrabamatir qui vous envoie et racontez-leur ce que vous avez vu ici. Les grands vers doivent intervenir au plus vite... koff, koff ! Oh, mais ils n'arriveront jamais à temps. Il faut réparer le sceau avant qu'il ne soit trop tard. Dites-moi, mortels, l'un de vous serait-il versé dans les arts de la magie ? »

Olgrabamatir indique au personnage en question où se trouve le sceau et comment le réparer, au moins temporairement. Il est prêt à répondre à quelques questions, mais est las des efforts qui lui ont permis de rester en vie jusque là, et expire rapidement. Non loin de son cadavre, les personnages peuvent récupérer ses effets personnels qu'ils voudront peut-être remettre aux dragons, ainsi que des objets mystérieux qui pourront leur être utiles pour la fin de l'aventure.



Indications

Q : Comment atteindre la citadelle sans se faire repérer ?

R : Vous repérez des zones du chantier moins actives que d'autre. En rampant, vous devriez pouvoir traverser ce terrain accidenté sans trop de problème. Du moins en théorie...

Q : Comment trouver les geôles ?

R : Difficile d'imaginer où une créature démoniaque aura bien pu avoir l'idée de situer ses geôles. Il va falloir demander à l'office du tourisme local.

Q : Qu'est-ce qu'un seigneur-démon ?

R : Un démon plus puissant que les autres, tout simplement. Il y a des milliers d'années, les démons régnaient sur tout le Khorvaire et seule une alliance entre les dragons et les couatls a réussi à les bannir du continent, à tout jamais pensait-on.

Q : Que sont les couatls ?

R : Des êtres mystérieux apparentés aux dragons, mais résidant sur un autre plan. Nombre d'entre eux vivaient sur Eberron avant l'Âge des Démons, mais après la grande guerre et le retrait des dragons en Argonesse, les couatls ont mystérieusement disparu. La réapparition de l'un d'eux ne peut être liée qu'à une catastrophe imminente.

Seconds rôles

CIMETIÈRE VIVANT

Description : Cette créature désincarnée ne possède pas d'enveloppe matérielle, ou en tout cas pas une seule. Elle est l'agglomérat de centaines de cadavres, animés par une volonté propre qui leur fut instillée par des puissances démoniaques.

Motivations : Le cimetière vivant est une création personnelle d'Artael. Il a pour unique fonction de garder les geôles mais n'est pas sans intelligence pour autant. Il sait exploiter le terrain à son avantage et projette volontiers les personnages dans les trous creusés à même le sol pour les mettre hors d'état de nuire.

Cimetière vivant (Gigantesque Mort-vivant Marchant/Creusant — 170 PX) : For 22, Dex 8, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 12 ; Tai Gig (9×9, Allonge 4) ; Vit 12 m au sol, 3 m creusement ; Init IV ; Att V ; Déf II ; JS IV ; Santé VIII ; Comp II ; CS : Athlétisme IV, Détection V, Discrétion III ; Options : *caméléon II (amoncellements de cadavres), décomposition morbide, défense monstrueuse I, don (Attaque en puissance), festin, immunité à la condition (pris en tenaille), impressionnant, lutteur, réduction des dégâts 6, régénération 2, robuste III, sans peur II, sort naturel (Consécration), stabilité, terrifiant, toujours prêt, vision dans le noir I*

Attaques/Armes : Coup III (dég 2d10+6 létaux ; crit 19–20 ; améliorations : *étreinte*), Engloutissement I (dég 2d8+6 létaux ; crit — ; notes : bénéfice de Lutte), Festin d'âmes (attaque dévoreuse d'âme III : Vig DD 20 ou mort (personnage standard), perte de 1 dé d'action et 10 de Vitalité maximale (personnage spécial) ; améliorations : *attaque surnaturelle (Engloutissement)*)

Trésor : 1A, 2B, 2E

Décomposition morbide (8 PX) : Lorsque le cimetière vivant est vaincu, son corps se désagrège et donne "naissance" à autant de paysans zombis que le Niveau de Menace de la rencontre (*voir Fantasy Craft, page 332*).

Progression

Après leur victoire sur le cimetière vivant, les personnages peuvent refuser de s'occuper du sceau et fuir la citadelle, surtout s'ils sont grièvement blessés. Dans ce cas, la moindre des choses serait d'avertir les dragons au plus vite, pour qu'ils prennent la situation en main. Mais dans ce cas, Artael lance une expédition punitive dès le lendemain sur Atur, ce qui devrait donner lieu à une fin alternative de l'aventure.

Sinon, les personnages s'enfoncent plus profondément dans la citadelle au cours de la Scène 8.

SCÈNE 8 : LE SEIGNEUR DES MORTS

Le cœur de la citadelle

Objectifs

- Réparer le sceau puis avertir les dragons
- Vaincre et bannir Artael

Difficultés

- Le sceau est tombé dans une caverne volcanique active
- Artael n'a pas l'intention de se laisser faire

Synopsis

Type de scène : dramatique

Résumé pour le MJ : Les personnages retrouvent le sceau dans une caverne sous la citadelle, au milieu d'un fleuve de lave. Artael les confronte alors et un combat sans merci s'engage.

Équipement : normal

Situation

La caverne est aussi gigantesque que dangereuse. Bouillante de lave, des geysers peuvent surgir de partout et la roche peut se disloquer sous les pieds des PJ, les entraînant dans une rivière de roche en fusion. N'hésitez pas à exploiter la dangerosité du lieu de l'affrontement. Par ailleurs, la chaleur étouffante de la grotte inflige des dégâts continus.

Ambiance : La lave en fusion dégage une lumière suffisante pour éclairer amplement la scène.

Terrain : Cavernes/montagnes

Intérêts applicables : démons

Action

Les indications d'Olgrabamatir ou les nains libérés mènent les personnages dans les entrailles de la forteresse, jusqu'à ce que les couloirs de la citadelle, jusque là composés d'os, cèdent la place à des cavernes de basalte brut. La chaleur monte peu à peu jusqu'à devenir très intense (80 °C) et une lueur chaude pointe au bout du tunnel.

Ils parviennent alors au bord de falaises menant dans une grande caverne volcanique active, où la

lave coule telle un fleuve de feu et où des geysers de magma vomissent régulièrement la fureur du volcan en-dessous. Des PJ ne prenant pas leurs précautions subissent 1d6 points de dégâts de chaleur par round passé dans la caverne. Au milieu d'un îlot, menacé par la lave, le sceau gît brisé en deux. Le récupérer ne sera pas chose facile, car le fleuve de feu ne pardonne aucune erreur et le sceau en lui-même est constitué de deux lourdes plaques de pierre (pesant 200 kg chacune), qui donneront du fil à retordre pour être déplacées. Des jets d'Athlétisme/Escalade et d'Acrobaties/Saut, plus ou moins difficiles en fonction des opportunités, sont à prévoir. De plus, si les plaques sont trop lourdes pour les personnages, un jet d'Athlétisme/Dépassement leur permettra de fournir l'effort nécessaire.

Réparer le sceau est très simple : il suffit de réunir les deux plaques, séparées de plus de douze mètres, et de réciter une incantation pendant une minute entière. Mais avant même que les personnages n'aient le temps d'atteindre l'une des plaques, Artael fait son entrée. Le seigneur-démon a découvert le carnage des géôles et a suivi jusqu'ici la piste des personnages. Il est éventuellement accompagné d'une liche si les personnages sont vraiment trop en forme. Bien qu'Artael ignore tout de la nature du sceau et de ses pouvoirs, il les devine rapidement si les personnages ne font pas mystère de leurs intentions.

« *Ainsi donc voici les rats qui se sont introduits dans mon repère. Quelle impudence ! Je suis Artael, maître des lieux, seigneur de la non-vie... et votre bourreau. Cela fait une éternité que je n'ai pas entretenu une conversation, mais vos armes et vos actes semblent indiquer que vous n'êtes pas venu jusqu'ici pour parlementer. Qu'est-ce ceci ? Oh, c'est donc cela l'improbable prison que les couatls ont mis au point pour me retenir... Quelle déception ! J'aurais dû extirper cette information à l'autre emplumé depuis bien longtemps. Mais assez perdu de temps, si nous passions aux choses sérieuses, voulez-vous ? »*

Le seigneur-démon attaque alors, descendant en planant vers les personnages. Un combat épique démarre, entre plaques de magma et geysers de lave. Non seulement les personnages doivent combattre Artael et ses séides, dont d'éventuels renforts, mais ils doivent à tout prix empêcher les deux parties du sceau, très lourdes, de tomber dans la lave. Cela devrait occuper en grande partie au moins un membre du groupe jusqu'à ce qu'elles soient en sécurité. Même alors, le seigneur-démon ten-



tera probablement de détruire le sceau pour éviter qu'on l'enferme à nouveau. Il faudra donc veiller à l'occuper pour ne pas qu'il puisse mettre ses sales pattes dessus.

Si la difficulté de la rencontre est mal dosée dans un sens ou dans l'autre, utilisez l'environnement pour mettre en difficulté le démon ou les PJ. Si vraiment Artael a le dessus, vous pouvez faire intervenir une cohorte de soldats nains ou gobelins surgis d'une caverne en contrebas. En effet, la grande caverne donne sur des tunnels gobelins et les mines des nains qui vivent dans ces montagnes et en exploitent le minerai. Artael avait enlevé nombre des leurs et les clans et tribus n'attendaient qu'un prétexte pour contre-attaquer.

Artael ne fuit sous aucun prétexte. Après tout, il est immortel. Il combat jusqu'à sa destruction car il sait que si les personnages réparent le sceau, il sera à nouveau emprisonné pour des millénaires. Après que le démon est vaincu, s'ils ne sont pas encore intervenus, les nains et gobelins sortent de leurs tunnels et viennent à la rencontre des person-

nages, leurs soigneurs se mettant immédiatement au travail. Une fois remis sur pieds, les PJ peuvent réparer le sceau et réaliser le rituel que leur aura indiqué Olgrabamatir avec l'aide de leurs mages, avant qu'Artael ne reprenne forme.

Les forges naines aident grandement au processus et permettent de ressouder le sceau des couatls tant physiquement que magiquement. Le clan propose également de veiller dorénavant sur le sceau pour éviter qu'il ne se brise à nouveau. Pour sceller leur alliance et remercier les personnages d'avoir libéré les leurs, les nains offrent aux PJ des produits de l'artisanat nain de premier choix.

La victoire est assurée, les démons sont tenus à l'écart d'Eberon, pour le moment...

Indications

Q : Le sceau ne risque rien ?

R : Malheureusement si. La caverne est instable et il risque de tomber dans la lave à tout instant. Il faut le mettre à l'abri à tout prix !



Q : Peut-on faire confiance à ces nains ?

R : Après ce que le démon a fait subir à ceux que vous avez libérés, sans doute. Mais leur présence dans les Pics Cendrés n'est qu'une légende aux yeux des humains. Vous ne pourrez donc vous baser que sur vos observations.

Seconds rôles

ARTAEL

Description : Ce seigneur-démon est à la fois terrifiant et étrangement pathétique. Aussi imposant que difforme et décharné, cet être impie, cornu et au regard de feu, plonge ses yeux dans votre âme, fouillant vos pensées comme s'il lisait un livre ouvert. Ses grandes ailes de chauve-souris sont couvertes d'une épaisse membrane craquelée, mais à part ça, son corps n'est qu'un amas d'os et de chair en décomposition, l'apparence d'Artael se rapprochant de celle de ses créations.

Motivations : Artael est un démon puissant, mais pas assez pour avoir été accepté par les autres seigneurs-démons comme l'un des leurs, même lorsqu'il montra jadis sa capacité à créer des nuées de morts-vivants. Il a beaucoup à se prouver à lui-même et combattra comme un dément, jusqu'à son ultime destruction.

Artael (Grand Extérieur Marchant — 225 XP) : For 18, Dex 14, Con 16, Int 20, Sag 16, Cha 18 ; Tai G (2x2, Allonge 2) ; Vitesse 12 m au sol ; Init V ; Att VIII ; Déf VI ; JS VII ; Santé VII ; Comp IV ; CS : Détermination VIII, Intimidation X, Incantation VI ; Sorts : Blessures III, Contre-Sort II, Démence II, Injonction II, Puissance divine, Ténèbres II ; Options : *attaque rapide I, défense magique IV, dévoué (Malédiction III, Mort V), don (Fou dangereux, Maîtrise du fouet I, II & III), effrayant, entrée dramatique, éternel, immunité au renvoi, immunité aux dégâts (Chaleur, Feu, Stress), immunité aux maladies, impressionnant, menace de groupe, prudent II, réduction des dégâts 5, robuste II, talon d'Achille (argent alchimique), vétérans II*

Attaques/Armes : grande chaîne cloutée (dég 1d10+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, PA 2*), Coup III (dég 2d8+4 létaux, critique 19-20), Éblouissement (Attaque traumatisante IV: Regard de 15 m ; Vol DD 25 ou *secoué*)

Trésor : 2V, 3M, 1T

Progression

Si les personnages sont vaincus par le seigneur-démon, les conséquences seront dramatiques. Artael sera échaudé par leur attaque et songera alors à réveiller d'autres seigneurs-démons pour leur demander leur aide, avant de lancer ses troupes. Une nouvelle et imminente invasion démoniaque de Khorvaire est à craindre.

Si les personnages parviennent à vaincre le démon mais que le sceau est détruit, l'invasion démoniaque est retardée, mais seulement de façon temporaire. Prévenir les dragons dans les plus brefs délais est impératif, mais même cela pourrait ne pas suffire. Artael se reformera bientôt et sera libre de nuire à nouveau.

En revanche, si les personnages éliminent Artael et réparent le sceau, la brèche est comblée. Pour quelques siècles supplémentaires au moins, le seigneur-démon restera emprisonné dans les limbes. La forteresse s'effondre, les personnages ayant tout juste le temps de fuir avec les prisonniers libérés. Les morts-vivants invoqués par Artael s'effondrent tous en une montagne d'ossements. Il ne reste presque aucune trace des exactions du seigneur démon, à l'exception des nombreuses pertes dont il est à l'origine. Moins de la moitié des disparus ont été retrouvés en vie.

Néanmoins, le retour des héros à Atur est triomphant, toute la cité se joignant aux liesses. Les familles des survivants sont particulièrement reconnaissantes. Il se peut aussi que l'Assemblée ou d'autres puissantes organisations aient vent de leur rôle dans toute cette histoire et décide d'entrer en contact avec eux très bientôt...



ANNEXES

Expérience acquise

N'oubliez pas d'y ajouter les PX pour les adversaires rencontrés en cours de jeu.

Scène 1 : Un Accueil sanglant

limiter les pertes humaines	
A. Plus de 10 combattants survivants	50 PX
B. Plus de 10 combattants survivants et aucune perte civile	100 PX
C. Plus de 15 combattants survivants et aucune perte civile	150 PX
Éviter l'arrestation	50 PX

Scène 2 : Mission évasion

S'évader des geôles	50 PX
Sortir des égouts et rejoindre le siège de la faction de Viktor Delmar	100 PX
Le ramener en vie	100 PX

Scène 3 : Portés disparus

Accepter l'offre du chef de maison	50 PX
Obtenir assez de preuves pour inculper une faction	100 PX
Découvrir les véritables responsables	300 PX

Scène 4 : Assaut

Infiltrer la forteresse ennemie	50 PX
Libérer et conduire les prisonniers en sécurité	
A. Au moins 5 survivants	50 PX
B. Au moins 10 survivants	100 PX
C. Aucune perte supplémentaire	150 PX
Découvrir la salle secrète	100 PX

Scène 5 : Chaos à Mantenuit

Reprendre l'enquête	50 PX
Découvrir les véritables responsables des enlèvements	100 PX

Scène 6 : Les Pics Cendrés

Partir à la recherche des disparus	100 PX
Parvenir discrètement jusqu'à la citadelle du seigneur démon	150 PX

Scène 7 : Invasion

S'infiltrer discrètement dans la citadelle	150 PX
Libérer les prisonniers des geôles et les mener en sécurité	
A. Au moins 10 survivants	100 PX
B. Au moins 20 survivants	200 PX
C. Aucune perte supplémentaire	300 PX
Écouter les derniers mots du couatl	50 PX

Scène 8 : Le Seigneur des morts

Réparer le sceau puis avertir les dragons	
A. Le sceau est brisé mais les dragons sont prévenus	100 PX
B. Le sceau est réparé mais les dragons ne sont pas informés	200 PX
C. Le sceau est reforgé et les dragons avertis	300 PX
Vaincre et bannir Artael	100 PX



Récompenses

Voici quelques exemples de Récompenses taillées sur mesure pour ce scénario. Il ne s'agit bien sûr que d'exemples que vous pouvez modifier, enrichir ou remplacer à votre guise.

CONTACT : LE CHEF DE MAISON

Qu'ils s'agisse du baron Victus, d'Andrezj d'Dénéith ou de Tania Yllandir, si les personnages se montrent respectueux envers leur hôte, vous pouvez leur proposer par la suite de l'acquérir comme Contact au coût de Réputation normal, bien que vous puissiez ajuster sa Confiance si vous estimez qu'un personnage l'a méritée.

CONTACT : VORELETH

Aussi étrange que cela paraisse, dans le cas où les personnages sont parvenus à un arrangement avec Voreleth, vous pouvez le leur proposer comme Contact ! Le dracoliche est un allié puissant, tiraillé entre ses instincts draconiques et sa nature de mort-vivant. Il ignore beaucoup de l'histoire récente d'Éberon et des dangers que renferment ce monde. En échange de leurs connaissances et de quelques menus services, il pourrait mettre une partie de ses talents et de son savoir à leur disposition.

FAVEURS

En plus de récompenses en liquide ou en nature, les personnages auront acquis de nombreuses Faveurs auprès de leur faction alliée. Ils en auront peut-être utilisé quelques-unes pendant l'aventure, mais s'ils sont victorieux, ils disposeront de nombreuses ficelles à tirer dans l'avenir.

OBJETS MAGIQUES

Que ce soit via leur faction ou grâce au couatl torturé par Artael, les personnages entreront peut-être en possession d'un ou deux nouveaux Objets magiques au cours de leur aventure. Le MJ a toute latitude pour proposer des objets en phase avec l'ambiance de chaque session, et pourquoi des objets susceptibles d'aider beaucoup les personnages dans leur combat final.

PROPRIÉTÉ : LE SIÈGE DE FACTION

Si les personnages ont participé à l'assaut lors de la Scène 4, les deux factions alliées pourraient bien

leur proposer de prendre possession de la forteresse qu'ils viennent de vider, avec leur bénédiction. Les lieux sont encore imbibés des horreurs qui y ont été commises et renferment peut-être de noirs secrets, mais les PJ peuvent leur donner une seconde jeunesse et s'en servir de base d'opération, ou simplement de pied-à-terre au Karnath.

Ennemis jurés

Les personnages n'auront pas seulement accumulé des trésors et fait ami-ami avec la populace pendant cette aventure. Ils se seront également forgé des ennemis féroces qui risquent de leur tenir grief de leur intervention pendant bien longtemps.

LA FACTION ENNEMIE

Si les personnages ont accusé à tort l'une des factions et pris part à l'assaut, autant dire tout de suite qu'ils se sont fait un ennemi mortel. Que ce soit la maison Dénéith, Kaius III ou le culte du Sang de Vol, chacune de ces organisations est un important joueur sur l'échiquier de la politique du Khorvaire. Leurs agents sont partout et devraient poser bien des soucis aux PJ à l'avenir... à moins qu'ils parviennent à faire amende honorable.

LE CULTE DU DRAGON-AU-DESSOUS

Mine de rien, les personnages ont banni un seigneur-démon. Ce n'est pas un mince exploit, et l'occasion est suffisamment rare pour qu'elle ait été remarquée par de puissantes organisations d'Eberon. Les démons n'entretiennent pas vraiment de liens familiaux, aussi il est fort peu probable que l'un d'eux viennent après les PJ pour chercher rétribution. Toutefois, ils devraient s'attendre à ce que cette histoire ressorte la prochaine fois qu'ils auront affaire au Culte du Dragon-au-Dessous, qui voient les démons comme des quasi-divinités.

Personnages prêts-à-jouer

Ces dernières pages présentent un groupe de personnages hétéroclites et de haut niveau (12 !) prêts à jouer ce scénario. Les options de campagne *Dracogrammes* (voir *Eberon Conversion Guide*), *Miracles*, *Héros courageux*, *Objets Magiques modulaires*, *répandus et supérieurs*, et *Sorcellerie* (Magie cyclique) et ont été utilisées pour leur création.



Felipe Brandebois

Aventurier Halfelin Sage 12

Humanoïde de Taille P (1×1, Allonge 1)

Dés d'action de départ : 7d8

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

Combat

Vitalité/blessures : 120/12

Vitesse : 9 m au sol

Initiative : +10 (+7 base, +3 Dex)

Défense : 20 (+5 base, +3 Dex, +2 vie sauvage)

Protection : RD 6 (+1 pendant une scène dramatique); Résistance Chaleur 4, Feu 5, Lames 2

BBA/corps-à-corps/distance : +9/+11/+12

Attaques :

- coup (att +12, dég 1d4+2 létaux ; crit 20)
- kukri halfelin acéré de qualité (att +11, dég 1d6+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 8, finesse*)
- boomerang du Xen'drik fin de qualité (att +13, dég 1d8+4 létaux, portée 6 m × 3, crit 20, propriétés : *finesse, perturbant, retour*)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +7, Vol +8 ; +2 contre l'environnement

Savoir & savoir faire

Compétences : Acrobaties ° 10, Artisanat 5, Athlétisme ° 1, Bluff ° 10, Déguisement 5, Détection 10, Détermination ° 17, Discrétion ° 10, Équitation 5, Fouille 1, Investigation 5, Médecine 5, Négociation 5, Prestidigitation ° 15, Psychologie 5, Survie ° 15, Tactiques 5

Domaines d'Artisanat : charpente, maçonnerie

Domaines d'Équitation : montures, navires

Intérêts : *Alignement* : Kol Korran ; *Langues* : draconique, galifar, halfelin ; *Études* : l'Argonesse, culture halfeline, histoire de Galifar, le pillage de tombes, le Xen'drik ; *Savoir* : +8

Maniements : lames *, projectiles *

Manœuvres : Coup bas, Frappe vicieuse, Jeu de jambes, Retour à l'envoyeur, Tir de précision, Tir intimidant, Tir stabilisé

Postures : Danse mortelle

Dons : Chance de l'aventurier, Coup de chance, Maîtrise du couteau I, Peuple du vent, Poussée d'adrénaline, Sale petit monstre

Aptitudes d'Aventurier : compétence d'origine, plus que de la chance, populaire

Aptitudes de Halfelin : Détermination innée, estomac sur pattes, maniement des projectiles

Aptitudes de Sage : assistance II, conseil du sage, droit au cœur 1/scène dramatique, élitisme (5/scène), inspiration (1 dé), ouverture d'esprit (°), polyvalence (blessures de guerre I, pilleur de tombes, vie sauvage +2), roue du destin (2 dons)

Prestige

Monnaie/Économies : 0/183

Équipement : pourpoint de cuir (armure intermédiaire de cuir bouilli halfeline allégée, ventilée et renforcée avec accessoires légers : RD 4, Résist Chaleur 4, Feu 5, Lames 3 ; MD +0 ; MAJ -2 ; Vit — ; Déguisement -4), matériel d'escalade, outils de charpentier, outils de maçon, outils de voleur, trousse de secours, papiers d'identité avec portrait, documents de voyage, carte détaillé du Karnath, lanterne à capote, longue-vue, sextant, pipe, briquet, canne à pêche, outre d'eau, grappin, corde de soie, parapluie, bottes polaires, pailasse, tente, porte-monnaie, sac à dos

Train de vie : 7 (6 base, +1 Cha) ; Panache 5 (Apparence +2, Revenus 50) ; Prudence 2 (Gain 25%)

Réputation : 110

Renommée : Héroïque 5

Légende : +9

Résumé

On n'attend pas grand chose d'un halfelin des villes que de l'intelligence, de la dévotion et de la discipline. La pire des choses serait qu'on les confonde avec ces sauvages venus de l'Est ! La famille de Felipe ne fait pas exception à cette règle. Alliés de longue date des Ghallanda, ils se sont spécialisés dans le service à la personne, que ce soit dans les auberges Ghallanda elles-mêmes, dans les hospices de convalescence de la Dernière Guerre, ou encore au service privé de nobles clients. Une vie paisible et honorable, enviée par plus d'un halfelin... Mais pas par Felipe ! Curieux, indiscipliné et trop habitué à dire ce qu'il pense, il ne fallut pas longtemps à sa mère pour comprendre que Felipe, s'il restait à Sharn, causerait la ruine de leur entreprise. Aussi, lorsqu'à peine adulte il déclara vouloir voir le monde et s'envoler pour découvrir des continents perdus, il reçut à sa grande surprise la bénédiction de toute sa famille. Depuis, Felipe a parcouru les ruines du Xen'drik, bu le thé avec des dragons farceurs de l'Argonesse et même failli se faire envoyer par le fond au large de Sarlona. De retour à Sharn, Felipe fit la connaissance de trois individus qu'il savait devoir convaincre de partir à l'aventure en sa compagnie : Chromium, le forgeron en quête d'identité, Alistair, le chevalier en quête de rédemption, et Kamila, la changeline en quête d'une nouvelle vocation. Aussitôt dit, aussitôt fait, et lorsque la Brélande fit appel à ses services pour une affaire délicate, Felipe Brandebois avait une équipe prête à le suivre au service de la couronne !

Alistair Farnsworth

Frontalier du Thrane Chevalier 4 / Paladin 8

Humanoïde Extérieur de Taille M (1×1, Allonge 1)

Dés d'action de départ : 5d8

Caractéristiques : For 16, Dex 12, Con 14, Int 12, Sag 14, Cha 17

Combat

Vitalité/blessures : 144/14

Vitesse : 10,50 m au sol (-1,50 m en armure)

Initiative : +16 (+10 base, +1 Dex, +5 vif)

Défense : 18 (+7 base, +1 Dex)

Protection : RD 5; Résistance Acide 5, Divin 4, Lames 3

BBA/corps-à-corps/distance : +10/+13/+11

Attaques :

- coup (att +13, dég 1d4+3 létaux ; crit 20)
- lance de qualité (att +14, dég 1d8+4 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *allonge +1, cavalerie, massive, PA 4*)
- katana en argent alchimique (att +14, dég 1d12+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acéré 4, cavalerie*)
- bouclier en acier de qualité (att +14, dég 1d4+4 non-létaux, crit 20, propriétés : *garde +2*)
- arc court de qualité + 30 flèches normales (att +12, dég 1d6+1 létaux, portée 6 m × 6, crit 19-20, propriétés : *cavalerie, empoisonnées, PA 2*)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +10, Vol +10 ; +2 contre les Extérieurs

Savoir & savoir faire

Compétences : Athlétisme ^A 7, Détection 15 (+19 Sag/19-20), Détermination 7, Diplomatie 5, Équitation ^{oA} 15, Intimidation 5, Investigation ^A 10, Médecine ^o 15, Psychologie 7, Survie 5, Tactiques ^A 15 (+16 Int/19-20)

Domaines d'Équitation : montures, montures de guerre, navires, vaisseaux volants

Intérêts : *Alignement* : Flamme d'Argent ; *Langues* : galifar, infernal, sylvanien ; *Études* : culture du Thrane, démons, lycanthropes ; *Savoir* : +4

Maniements : arcs *, armes contondantes *, combat à mains nues, lames *

Manœuvres : Assaut inexorable, Blocage au bouclier, Charge, Frappe confiante, Frappe dévastatrice, Sursaut vengeur

Postures : Phallange

Dons : Compagnon animal, Héritage angélique, Maîtrise de la charge II, Maîtrise de l'armure I, Maîtrise du bouclier I, Maîtrise des compétences I (sauveur), Talent (sauveur), Terrain de prédilection I (plaines), Soins d'urgence

Aptitudes de Frontalier : entraînement, indestructible, Investigation aguerrie, Terrain de prédilection I, vif

Aptitudes de Thrane : amélioration supérieure, bouclier humain, maniement des arcs, vocation divine

Aptitudes de Chevalier : ardeur I, don supplémentaire, frère d'armes, né pour se battre +2, né sur une selle

Aptitudes de Paladin : châtiment de l'infidèle, droit au cœur 1/scène dramatique, galanterie +1, imposition des mains, justice aveugle II, plan de bataille III (Attention !, Chargez !, Je les veux vivants !, Pas de quartier !), sang ancien, voie du croisé (×3)

Magie

Niveau de Lanceur : 8

Voies : Héroïsme III

Sorts divins : Héroïsme I, Injonction I ; 1/scène

Prestige

Monnaie/Économies : 0/120

Équipement : haubert d'acier ignifié béni (cotte de mailles complète : RD 5; Résist Divin 4, Lames 3; MD -2; MAJ -1; Vit -3 m; Déguisement -16), trousse de secours de qualité, papiers d'identité, paillasse, étendard, outre d'eau, tente, sacoches de selle

Train de vie : 8 (6 base, +2 Cha); Panache 5 (Apparence +3, Revenus 50); Prudence 3 (Gain 30%)

Réputation : 50

Renommée : Militaire 4

Légende : +5

Compagnon animal

Destrier (Grand Animal Marchant — 55 PX) :

For 14, Dex 12, Con 12, Int 4, Sag 10, Cha 6; Tai G (2×1, Allonge 1); Vit 15 m au sol; Init IV (+6); Att IV (+7); Déf IV (16); JS V (+6); Santé III (120); Comp —; CS : Athlétisme V (+13), Détection III (+9); Options : *robuste I, sans peur I, stabilité*

Attaques/Armes : Sabot III (dég 2d8+2 létaux ; crit 19-20), Piétinement I (dég 1d10+2 létaux ; crit 20 ; Moyen et inférieur uniquement, Vig (DD égal aux dégâts) ou *renversé*)

Résumé

Jadis chevalier de l'ordre de la Flamme d'Argent, la vie d'Alistair prit un autre tournant après qu'il fut témoin des massacres organisés dans les Confins d'Eldyn sous prétexte d'exterminer la lycanthropie. Il se rebella contre le clergé et tenta de stopper les pogroms, mais ne parvint ce faisant qu'à sauver sa propre vie, et encore de justesse. Après des années en exil à Sharn, à surmonter ce drame, il se lia d'amitié avec Kamila, Felipe et Chromium, avec qui il eut l'opportunité de mettre ses talents aux service de la Brélande, d'Aundair puis des nains de Mror. L'occasion pour Alistair et sa fidèle jument, Amaryllis, de reprendre du service.



Chromium

Thaumartisan Forgerier Soldat 4 / Artificier 8

Artificiel de Taille M (1×1, Allonge 1)

Dés d'action de départ : 5d8

Caractéristiques : For 14, Dex 12, Con 14, Int 19, Sag 12, Cha 8

Combat

Vitalité/blessures : 144/29

Vitesse : 7,50 m au sol

Initiative : +7 (+4 base, +1 Dex, +2 Prototype)

Défense : 18 (+7 base, +1 Dex, +1 port d'armure, -2 armure, +1 équipement)

Protection : RD 8 (+1 pendant une scène dramatique); Résistance Contondant 2

BBA/corps-à-corps/distance : +10/+12/+11

Attaques :

- coup (att +12, dég 1d4+2 létaux ; crit 20)
- chaîne cloutée artificielle de qualité intégrée (att +13, dég 1d8+3 électriques ; crit 17-20 ; propriétés : *allonge +1, PA 2* ; Essences : *critique suprême, dégâts exotiques (électricité)*)
- main gauche artificielle de qualité intégrée (att +13, dég 1d6+3 létaux, crit 20, propriétés : *fourchue, garde +1* ; Essences : *blessures suprêmes*)

Jets de sauvegarde : Réf +4, Vig +6, Vol +9

Savoir & savoir faire

Compétences : Artisanat *^o 17 (+23 Int/19-20), Athlétisme 15, Déguisement 5, Détection 8, Détermination 15, Diplomatie 15, Fouille 15, Incantation 15, Intimidation 5, Investigation 5, Médecine 5, Négociation 15 (+18 Sag/19-20), Prestidigitation ° 15, Survie 5, Tactiques 5

Domaines d'Artisanat : chimie, cuisine, forge, inscriptions, pharmacologie

Domaines d'Équitation : montures

Intérêts : *Alignement* : Onatar ; *Langues* : elfique, galifar ; *Études* : culture de Brélande, les forgeriers, la dernière guerre, thaumartisanat ; *Savoir* : +8

Maniements : armes contondantes *, combat à mains nues, lames *, projectiles

Mancœuvres : Déflexion destructrice, Frappe ingénieuse, Prise ingénieuse

Postures : Sadisme

Dons : Collectionneur, Conversion de sort : temps d'incantation, Maîtrise des compétences I (commerçant), Maîtrise des enchantements I, Maîtrise des essences II, Maîtrise du fouet I, Prototype (mécanique)

Aptitudes de Thaumartisan : compétences liées (Incantation/Artisanat), domaine d'Artisanat, économiste, Maîtrise des enchantements, potentiel magique

Aptitudes de Forgerier : compétence innée *, inapte au combat, talon d'Achille (Électricité)

Aptitudes de Soldat : au combat (×2), blessures de guerre I, port d'armure I, précis

Aptitudes d'Artificier : affinité magique, cercle de pouvoir III, inventeur de génie, les ficelles du métier (boîte à outils, objet caché), mythes et légendes, réserve de création, technomagie, voie de la création

Magie

Niveau de Lanceur : 8

Points de sort : 8

Sorts connus : 27

- *Niveau 0* : Endurance aux Énergies, Protection Magique I
- *Niveau 1* : Identification I, Pierre Magique, Protection contre l'Alignement
- *Niveau 2* : Réparation II, Résistance aux Énergies, Talisman de Compétence II
- *Niveau 3* : Affûtage, Contre-Sort I, Façonnage de la Pierre, Protection Magique II
- *Niveau 4* : Arme Magique II, Immunité aux Sorts I, Nullification

Prestige

Monnaie/Économies : 0/34

Équipement : blindage usé (harnois complet médiocre intégré : RD 7 ; Résist Contondant 2 ; MD -3 ; MAJ -3 ; Vit -3 m ; Déguisement impossible ; Essences : *annulation de MAJ, don (Maîtrise de l'armure I)*), baguette d'incinération (Enchantements : *effet de sort (Foudre I, Rayons Ardents, 4/scène)*), poche transdimensionnelle (Enchantements : *rangement suprême*), matériel d'escalade, outils de chimiste, outils de forgeron, outils de pharmacien, outils de scribe, outils de voleur, sacoche à composantes, ustensiles de cuisine, papiers d'identité, bourse, sac à dos

Train de vie : 6 (5 base, -1 Cha, +2 économiste) ; Panache 2 (Apparence +1, Revenus 20) ; Prudence 4 (Gain 35%)

Réputation : 62

Renommée : Héroïque 2

Légende : +8

Résumé

Vétéran de la Dernière Guerre, Chromium en est sorti persuadé que son cortex a été trafiqué, effaçant ses souvenirs pour une raison inconnue. Bien sûr, tout le monde le pense fou, mais il sait qu'il parviendra un jour à réparer sa mémoire. D'ici là, la compagnie des trois mortels n'est pas désagréable, bien qu'aucun d'entre eux ne comprenne le feu qui le consume à l'idée que son intellect le trahisse.

Kamila

Acrobate Changeline Courtisane 4 / Duelliste 8

Humanoïde de Taille M (1×1, Allonge 1)

Dés d'action de départ : 5d8

Caractéristiques : For 14, Dex 18, Con 12, Int 16, Sag 16, Cha 14

Combat

Vitalité/blessures : 120/12

Vitesse : 12 m au sol

Initiative : +11 (+7 base, +4 Dex)

Défense : 23 (+7 base, +4 Dex, +1 équipement, 1 défense agile)

Protection : RD 3 ; Résistance Feu 5

BBA/corps-à-corps/distance : +10/+12/+14

Attaques :

- coup (att +12, dég 1d4+2 létaux ; crit 20)
- danselame (rapière elfique de qualité : att +13, dég 1d8+5 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *acérée 4, faucheuse, finesse, fourchue, PA 2, perturbante, sanglante*)
- main gauche de qualité (att +13, dég 1d6+5 létaux ; crit 20 ; propriétés : *finesse, fourchue, garde +1*)
- 10 couteaux de lancer fins de qualité (att +14, dég 1d4+5 létaux, portée 4,50 m × 3, crit 19-20, propriétés : *empoisonnés, finesse*)

Jets de sauvegarde : Réf +9, Vig +5, Vol +11

Savoir & savoir faire

Compétences : Acrobaties 15 (+21 Dex/19-20), Bluff 15, Camouflage 15 (+21 Dex/19-20), Détection 7, Déguisement ° 17, Détermination 7, Diplomatie 15 (+19 Cha), Équitation 8, Intimidation 15, Médecine 7, Investigation 7, Négociation 1, Prestidigitation 7, Psychologie 15, Tactiques 7

Domaines d'Équitation : montures, montures de guerre, navires

Intérêts : *Alignement* : — ; *Langues* : elfique, galifar, nain ; *Études* : cambriolage, culture de Brélande, maison Deneith, maison Kundarak, maison Medani, maison Phiarlane ; *Savoir* : +8

Maniements : combat à mains nues, lames *, projectiles

Manœuvres : Attaque en rotation, Du sel sur la plaie, Frappe adroite, Ouverture trompeuse, Parade

Postures : Tenir la ligne

Dons : Experte du désarmement, Folle dangereuse, Maîtrise de l'escrime I, Maîtrise des compétences I (voleuse), Suprématie mentale, Talent (voleuse)

Aptitudes d'Acrobate : Athlétisme aguerri, défense agile, entraînement, rapide

Aptitudes de Changeline : changeforme mineur, Déguisement inné, honnie, immunité aux saignements, linguiste

Aptitudes de Courtisane : éloquence, la crème de la crème, menus services II (ville), un mot de moi...

relations

Aptitudes de Duelliste : art du duel, à vaincre sans péril ... (soi, coéquipier), ... on triomphe sans gloire (soi), guerre d'influence, haute société, jeux de pouvoir (fascinante, passe-droit), terre-à-terre (×3)

Prestige

Monnaie/Économies : 0/192

Équipement : cuirasse intégrale (armure intermédiaire de cuir elfique en airainite et discrète avec accessoires légers : RD 3 ; Résist Feu 5 ; MD +0 ; MAJ +0 ; Vit — ; Déguisement +0), outils de voleur, trousse de secours, cape d'iriseline, papiers d'identité avec portrait (5), trousse de toilette, boîte à musique, porte-monnaie

Train de vie : 12 (10 base, +2 Cha) ; Panache 11 (Apparence +7 (+4 base, +2 la crème de la crème, +1 équipement), Revenus 110) ; Prudence 1 (Gain 20%)

Réputation : 30

Contacts : Isendril d'Phiarlane (complice)

Renommée : Noble 3

Légende : +6

Contacts

Isendril d'Phiarlane (Fée Marchante — 70 PX) : For 10, Dex 14, Con 10, Int 10, Sag 14, Cha 14 ; Tai M (1×1, Allonge 1) ; Vit 12 m au sol ; Init III ; Att II ; Dég IV ; JS III ; Santé III ; Comp V ; CS : Bluff VI, Déguisement VI ; Options : *aptitude de classe (Assassin : au quart de tour 1/session, convaincant, lecture froide 1/session, main de la mort, mensonge éhonté 1/session, simulateur, suivez l'exemple), attirant I, don (Dracogramme inférieur & mineur (Ombre : Scrutation I, Ténèbres II), Marque), poids des âges, sens aiguisés (ouïe, vue)*

Attaques/Armes : sabre elfique de qualité (dég 1d10+3 létaux ; crit 19-20 ; propriétés : *cavalerie, finesse*)

Équipement : trousse de déguisement

Résumé

Kamila a bien des noms, mais le Guet de Sharn lui donne celui de “la tueuse aux diamants”, conséquence regrettable d'un cambriolage raté. D'arnaqueuse à la petite semaine, la changeline devint en grandissant une des plus redoutables tire-laines de Sharn. Le clou de sa carrière devait être le vol des diamants de l'ambassade Kundarak, mais l'opération tourna mal. Kamila fut surprise, blessée, mais parvint à s'échapper. Le lendemain, elle apprit la mort d'un garde qu'elle pensait n'avoir qu'égratigné dans sa fuite. Sa tête était désormais mise à prix et, par conséquent, sa carrière de voleuse terminée. La changeline se joignit à Alistair, Felipe et Chromium pour échapper à son passé et tenter sa chance ailleurs, mais sans tout révéler de son passé...

