

LA DEMEURE MAUDITE

MICROLITE 4E

Aventure conçue pour 4 à 6 personnages de niveau 2

Écrite par Philippe «Tymophil» Aubé

Que se passe-t-il dans la boutique de Maître Fagel ? Le tranquille négociant a échappé à des gobelins surgis de nulle part, mais sa propre demeure est-elle bien sûre ?

PRÉAMBULE

La Demeure Maudite est une courte aventure pour **Micro-lite 4E (M4)**, destinée à un groupe de quatre personnages de niveau 2 interprétés par des joueurs relativement débutants et menée par un maître de jeu néophyte. Elle fait suite aux scénarios suivants : **Un Bien Précieux Flacon** et **L'Odyssée du Négociant Soucieux**.

Cette aventure est une enquête plutôt qu'un simple massacre de monstre.



Maître Fagel sur son cheval

CONTEXTE

Maître Fagel a déjà été attaqué à deux reprises par des monstres. La première fois, il pouvait croire que sa coûteuse cargaison d'alcools fins était visée. Mais un groupe de goblin mené par un redoutable gobelours a ensuite tenté de l'éliminer dans une embuscade. À présent, il est chez lui à *Sorgal*. Mais est-il en sécurité ? En effet, des événements étranges surviennent dans sa maison...

La source de ses malheurs remonte à plusieurs siècles en arrière : *Gafel l'Arpenteur* est au centre de cette histoire. Celui-ci faisait partie d'une troupe d'aventuriers qui parcouraient les *Monts de Fer*, en quête de trésors perdus. Au cours de leurs pérégrinations, *Gafel* et ses compagnons vainquirent les gobelins, provoquant une catastrophe sans précédent pour ces créatures, brisant pour toujours le danger qu'elles représentaient pour les humains des vallées environnantes.

Le chef gobelours qui était à l'époque à la tête des gobelins lança une terrible malédiction sur le journal de *Gafel l'Arpenteur*. Longtemps, cette malédiction demeura inopérante, car l'ouvrage était conservé dans une bibliothèque elfique. Malheureusement, le fameux voleur *Dyhim l'Astucieux* cambriola la biblio-

thèque et écoula le fruit de ses rapines sur le marché noir. L'ouvrage est ensuite passé de main en main, jusqu'à ce que *Dame Hilana*, l'épouse de maître Fagel, l'achète pour célébrer l'anniversaire de son mari... Car celui-ci est un descendant de *Gafel l'Arpenteur*.

SINOPSIS

Une fois de plus, maître Fagel engage les aventuriers. Il désire que les héros tirent au clair d'étranges événements qui affectent sa demeure.

C'est ainsi que les personnages explorent la bâtisse. Grâce à de nombreux indices, glanés dans les diverses pièces de la maison, ils découvrent ce qui provoquent ces bruits étranges et pourquoi le chien est mort égorgé dans la cave et au rez-de-chaussée. L'enquête des personnages les amène à découvrir deux orques partiellement immatériels dans la cave.

Ils devront alors assembler les indices afin de comprendre la provenance de ces monstres.

En réalité, ils ont surgi du carnet de voyage de *Gafel l'Arpenteur*, que *Dame Hilana* avait récemment offert à son mari.

Avant de détruire le carnet, il faudra éliminer le Troll qui en sortira.

INTRODUCTION

ACCROCHE POUR LES HÉROS

A priori, nos héros ont fait connaissance de maître Fagel lors des deux scénarios précédents. Ils ont récupéré pour lui un précieux coffret contenant une liqueur coûteuse, puis lui ont sauvé la vie en le préservant d'une attaque de gobelins.

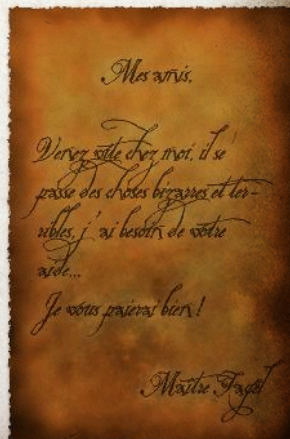
LA MISSION...

Quand les joueurs sont prêts à jouer...

Maître Fagel vous a versé la récompense promise et vous a même invité à sa table. C'est ainsi que vous avez rencontré son épouse, dame Hilana. Il a aussi tenu à vous faire visiter son échoppe. Vous goûtez un repos bien mérité à l'auberge des éclaireurs quand le tenancier vous amène un message de maître Fagel. Le court texte en est : « Venez vite chez moi, il se passe des choses bizarres et terribles, j'ai besoin de votre aide. Je vous paierai bien ! »

Maître Fagel est un prospère négociant en alcool de *Sorgal*, il possède une assez jolie boutique. Quand les personnages se présentent à son domicile, le maître de maison propose au groupe 200 pièces d'or pour qu'ils découvrent ce qui a tué ses deux chiens.

Cette récompense permettra aux personnages d'acheter un enchantement héroïque pour un de leurs



LA FIN

Ce scénario constitue que le dernier volet d'une série d'aventures entamée avec **Un Bien Précieux Flacon**, puis s'est poursuivie avec **L'Odyssée du Négociant Soucieux**.

POURQUOI DES ORQUES DANS LA CAVE ?

Maître Fagel est tellement passionné par son cadeau qu'il va jusqu'à tenter de se remplir une bouteille à la cave tout en continuant sa lecture... Malheureusement, alors qu'il contemplait une illustration montrant des orques que *Gafel* avait combattus, il fait un faux mouvement et le livre tombe. Il s'empresse de le ramasser, effrayé à l'idée d'avoir abîmé l'ouvrage et quitte la cave.

Mais sans qu'il le sache, la vieille malédiction a opéré : au contact du sol, l'illustration a donné vie aux créatures d'encre...

Ce sont ces créatures qui ont massacré le molosse qui avait senti leur présence dans la cave.

objets.

Hier matin, maître Fagel a découvert son chien de garde mort dans son arrière-boutique, la gorge déchirée. Comme il n'y avait aucune trace de vol ou d'effraction, il a conclu à un accident et a acheté un nouveau chien, plus gros... Mais ce matin, il a trouvé dans la bibliothèque le cadavre lacéré du molosse.

L'aventure consiste, essentiellement, en une exploration de la maison de maître Fagel, à la recherche d'indices sur la mort des deux chiens. Seule la découverte de certains indices permet aux aventuriers de comprendre ce qui a tué les chiens. Chaque rubrique correspond à une pièce de la maison.

Dans les endroits qui ne sont pas numérotés, il n'y a rien à découvrir. Le Meneur de Jeu improvisera les descriptions de ces parties de la maison à partir de ce qu'on voit sur les plans (à la fin de ce livret).

On trouvera ensuite deux rubriques concernant les deux habitants de cette maison : dame Hilana et maître Fagel. On pourra ensuite trouver assez de renseignements pour improviser les autres investigations probables des aventuriers, notamment dans Sorgal.

I. LA CAVE

Quand les personnages arrivent dans la cave...

Cet endroit sombre et frais est rempli de tonneaux. Un escalier de pierre usé permet d'accéder à la cour. Une trappe, au plafond, permet de hisser certains objets lourds dans l'arrière-boutique.

Derrière les tonneaux sont cachés deux orques d'encre. Ce sont des créatures qui ont les mêmes caractéristiques que des orques normaux, mais qui ont une apparence toute différente : ce sont comme des créatures d'encre, sans plus d'épaisseur qu'un dessin

sur une feuille.

Quand les personnages s'y attendent le moins, ou regardent derrière les tonneaux...

Quatre humanoïdes monstrueux surgissent de derrière les tonneaux. Ils ouvrent grand leur gueule emplies de crocs acérés et foncent sur vous dans le plus parfait silence.

Dans la pénombre, les personnages ne se rendent pas compte immédiatement que les monstres sont faits d'encre.

Au deuxième round de combat, complétez la description par ce qui suit.

Les monstres font penser à des fantômes : ils n'émettent aucun son, et leur corps semble fin, presque translucide.

Les monstres sont des images qui s'affichent d'abord sur une surface, puis peuvent altérer la matière qui les supporte et la déformer afin de porter des coups aux créatures adjacentes.

Les monstres combattent normalement, mais pour les blesser, il faut utiliser les techniques qu'on utiliserait pour détruire du parchemin ou en effacer le texte. Le meneur de jeu prendra soin de montrer que les attaques normales sont inefficaces, en donnant des indications permettant aux joueurs de comprendre la nature des monstres.

Voici quelques exemples.

Les traits des créatures sont plutôt grossiers, voire caricaturaux... Leurs expressions sont stéréotypées. L'arme du personnage est tachée d'encre après avoir touché le monstre. La créature attaque avec des matières variées (selon la surface sur laquelle elle s'est glissée), dont les bruits différents. Il se peut d'ailleurs que les coups portés (qui le sont contre la surface sur laquelle est dessinée le monstre) aient des résultats variés (barrique percée, arme brisée, vitre brisée), etc.

On pourra effectuer des tests de compétence **DD12** pour tirer ces conclusions.

La caractéristique et la compétence sont laissées au choix du meneur de jeu, au vu de l'action décrite par le joueur pour son personnage.

Les orques d'encre étant des sbires, toute attaque réussie contre eux est décisive. Par conséquent, ils disparaissent dès qu'on a trouvé comment les combattre et qu'on est parvenu à mettre en œuvre effectivement cette méthode.

Ces créatures n'ont pas de volonté propre et elles attaquent jusqu'à leur destruction complète.



8 ORQUES D'ENCRE (SBIRE NIVEAU 4)

REF14, VIG17, VOL14, 1PV

Créature d'encre : ces créatures ne peuvent être détruite que par une attaque qui effacerait de l'encre.

+ **MASSE D'ARME** VIG_{vs}VIG 5 dégâts



2. LA BOUTIQUE

La boutique ne recèle aucun danger.

Quand les personnages entrent dans la boutique...

L'échoppe porte la marque de Dame Hilana : elle est propre et bien rangée. Les rayonnages contiennent des liqueurs précieuses et diverses bouteilles de vins.

Le seul indice utile de cette pièce peut être découvert en réussissant un test de **VOL+ERU**.

Le Meneur de Jeu n'autorisera qu'un seul test par personnage ; selon la réussite du test, il fournira des renseignements basés sur le tableau ci-contre.

Notez que seul l'indice en gras est intéressant pour la suite. Chaque case en contient deux. On ne donnera le second qu'après que le premier ait été découvert.

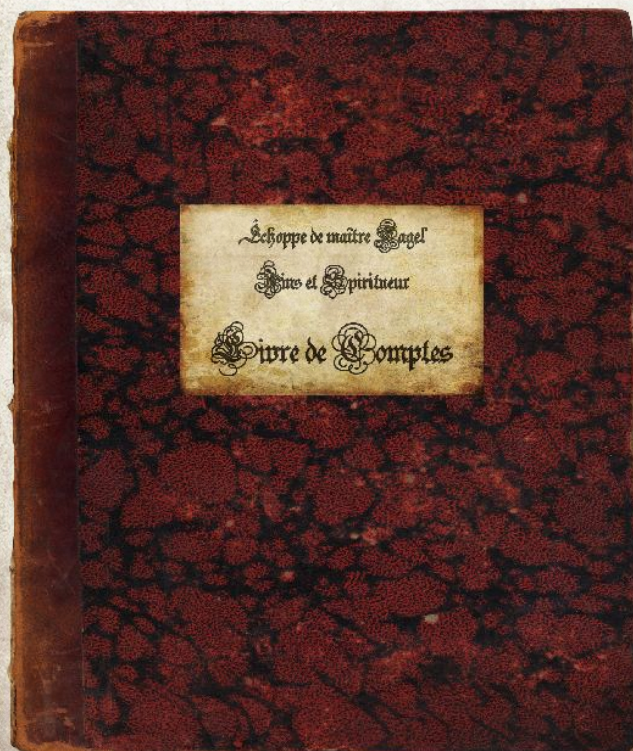
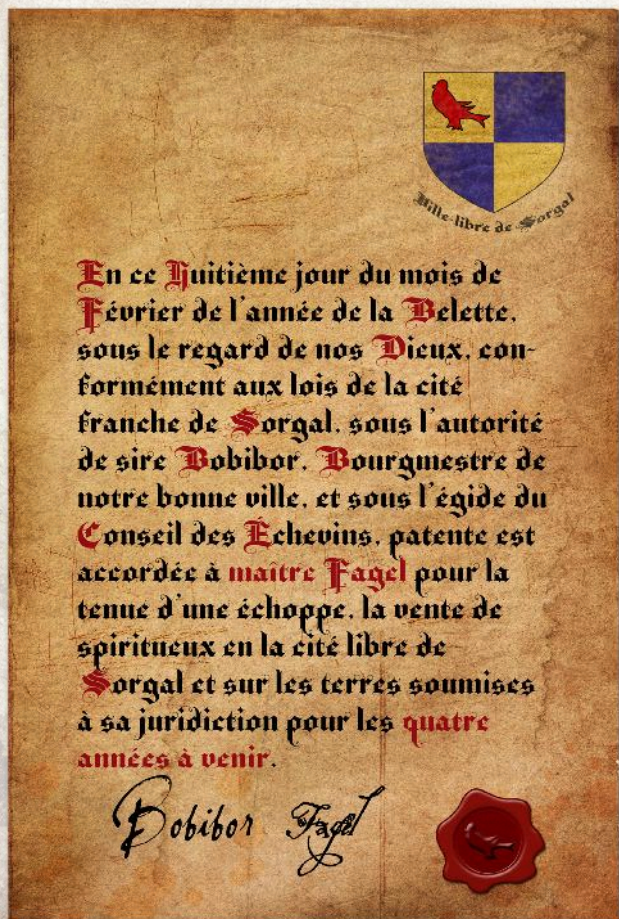
DD INDICE

- | | |
|----|---|
| 12 | <ul style="list-style-type: none"> Le livre de comptes est très bien tenu. Il semble que l'écriture n'est pas celle de <i>maître Fagel</i>. C'est probablement celle de <i>dame Hilana</i>. Les étiquettes des vins locaux sont imprimées et non pas manuscrites, comme on le fait dans les régions plus à l'ouest. |
| 14 | <ul style="list-style-type: none"> Des commandes sont prêtes derrière le comptoir. Il y en a une pour le bourgmestre de <i>Sorgal</i> : Sire Bobimor. L'autre est pour la taverne du Centaure Assoiffé. Les bouteilles sont souvent faites de verre brun, plutôt que vert comme on le fait généralement. |

DD INDICE

- | | |
|----|--|
| 16 | <ul style="list-style-type: none"> Un calendrier est accroché derrière le comptoir. La date d'avant-hier a été entourée. Les liqueurs sont généralement exotiques. Elles portent souvent des étiquettes dont les caractères sont illisibles, écrites dans une langue inconnue. |
| 18 | <ul style="list-style-type: none"> Les mages de l'Université ésotérique de <i>Sorgal</i> ont une ardoise de plusieurs centaines de pièces d'or. Il n'y a pas de bière, malgré la proximité des <i>Monts de Fer</i>. |
| 20 | <ul style="list-style-type: none"> La patente de <i>maître Fagel</i> a été renouvelée il y a une semaine. Il possède une autorisation particulière pour vendre de l'alcool aux Nains. La boutique est très propre. Cependant le comptoir est taché de vin. |
| 22 | <ul style="list-style-type: none"> Parmi les liqueurs, on peut remarquer une bouteille de Pisse-feu. Cet alcool est interdit à la vente... Il y a quelques bouteilles de vin vert elfique. Les elfes sont sensés ne plus produire ce vin depuis des siècles. |

La date entourée sur le calendrier est celle de l'anniversaire de *maître Fagel*. À cette occasion, *dame Hilana* lui a offert un livre. Celle-ci, si on l'interroge sur cette date va fournir ce nouvelle indice. Pour ne pas que les joueurs sautent trop aisément sur ce développement, le Meneur de Jeu fera effectué un test **VOL+INF DD12** au joueur et donnera l'information comme s'il venait de l'inventer en cas d'échec et d'un ton neutre en cas de réussite.



Tout personnage, pour avoir droit à un autre test, doit décrire une action assez intéressante pour donner envie au meneur de jeu de lui accorder un nouveau test. Il décidera alors de la caractéristique et de la compétence à combiner pour effectuer le test.

Le meneur de jeu défaussera un point de Vilenie si les personnages tirent des conclusions cohérentes des indices trouvées (même si elles sont partiellement fausses). Si les déductions sont bonnes, on défaussera 2 POINTS DE MACHINATION.

3. L'ARRIÈRE-BOUTIQUE

Quand les personnages entrent dans l'arrière-boutique...

Des rayonnages supportent une grande quantité de bouteilles et de flacons. Il reste une flaque de sang au milieu de la pièce, là où gisait hier le cadavre du chien de maître Fagel.

Il ne reste presque rien du combat que livra le pauvre chien contre les deux orques de parchemin.

En examinant, néanmoins, les personnages pourraient découvrir quelques indices. On laissera le meneur de jeu choisir la combinaison **CARACTÉRISTIQUE+COMPÉTENCE** la plus adaptée à l'action du personnage.

Le premier test d'un personnage donne un indice utile. Le suivant donne un résultat inutile (entre crochet).

DD INDICE

12 L'agresseur n'a laissé aucune trace de pas, de main ou de griffe. Rien ! Et ce n'est pas normal !
[Impossible de deviner par où il est sorti...]

16 Au milieu du sang du cadavre, on peut deviner un liquide noir qui ne s'est pas parfaitement mélangé au sang du pauvre chien.
[Le chien ne semble pas être parvenu à mordre sa victime... Aucune trace de chair au niveau des crocs.]

20 Il y des traces de sang sur les parois qui sont proches du chien. Mais pas exactement où la logique les attendait... C'est un peu haut et groupé bizarrement.
[Peut-être le tueur était-il accroché au plafond, comme une araignée...]

22 Dans les plaies du chien on trouve des traces d'autres substances : échardes de bois, peinture et enduit du mur, etc.
[On a dû le jeter contre le mur ou les tonneaux...]

24 Le chien est mort de plusieurs types de coups : coupures, coups frappés par des matériaux divers...
[Aucun tonneau n'a été déplacé... Pourtant, ils ont servi à frapper le chien.]

Si les personnages tirent des conclusions cohérentes des indices trouvées (même si elles sont partiellement fausses), le meneur de jeu sacrifiera un POINT DE MA-

CHINATION. Si les déductions sont bonnes, il devra en sacrifier 2.

4. LA CHAMBRE À COUCHER

Quand les personnages entrent dans la chambre à coucher de maître Fagel et de son épouse...

La chambre de Maître Fagel est bien meublée et il s'en dégage une atmosphère de paix et de confort. Vous y sentez la patte de dame Hilana.

Il n'y a qu'un indice dans cette pièce : le petit mot accompagnant le cadeau que fit dame Hilana à maître Fagel pour son anniversaire. Si les héros fouillent, on effectuera des test de compétences adaptés. En utilisant le tableau suivant, on leur fournira des indices inutiles ou pas...

DD INDICE

[La garde-robe de maître Fagel est restreinte, mais celle de dame Hilana occupe plusieurs coffres et une armoire complète.]

5 [La plupart des vêtements de dame Hilana sont verts.]

[Les vêtements de maître Fagel sont de bonne qualité, sans plus. En revanche, ceux de dame Hilana sont de très haute qualité.]

Une lettre est visible sur la table de nuit de maître Fagel On peut y lire : Bonne anniversaire mon chéri, j'espère que tu apprécieras ces récits d'aventures.

10 [Les meubles de la chambre sont en chêne... Sans doute des bois de Fagacées.]

15 [Un tableau est accroché au mur. On y voit maître Fagel et Dame Hilana. Bizarrement, le peintre a laissé flou un espace entre les deux personnages de son tableau.]

[Dame Hilana fait sans doute partie d'une société de bienfaisance luttant contre l'esclavagisme. Elle porte un peu partout le symbole d'une chaîne brisée.]

20 [L'un des coffres à linge est en fait un coffre à double fond, où les commerçants ont dissimulé leur fortune : un millier de souverains (pièces d'or et plusieurs milliers de deniers (pièces d'argent).]

[Les pièces de ce trésor proviennent de plusieurs royaumes. Il y a même des pièces naines ... Mais pas de monnaie elfique.]

25 [Dans un compartiment secret de la table de nuit de dama Hilana, on peut trouver un paquet de reconnaissances de dettes.]

[Un alchimiste de la ville, Bugon le Fulminant, doit beaucoup d'or au coupe Fagel.]

La lettre est de la main de dame Hilana, elle fait réfé-

rence au livre qu'elle a offert à son mari et qui se trouve dans la pièce voisine (la bibliothèque).

Le tableau fut réalisé il y a quelques années (on peut facilement noter que les personnages sont plus jeunes). À cette époque, les commerçants espéraient encore avoir des enfants, d'où l'espace laissé par le peintre pour ces enfants...

Si les personnages tirent des conclusions cohérentes des indices trouvées (même si elles sont partiellement fausses), le meneur de jeu sacrifiera un POINT DE MACHINATION. Si les déductions sont bonnes, il devra en sacrifier 2.

5. LA BIBLIOTHÈQUE

Quand les personnages entrent dans la bibliothèque de maître Fagel.

Cette pièce est un lieu de travail. Un bureau trône au milieu de la pièce et des rayonnages portent de nombreux livres et rouleaux de parchemin tout autour de la pièce. Près du bureau, on peut voir la cadavre d'un molosse. Il fut visiblement battu à mort. Sur le bureau il y a un livre ouvert.

Le livre est le cadeau d'anniversaire de dame Hilana à son mari. Il est ouvert à la quatrième page, où un explorateur, Gafel l'Arpenteur, décrit sa rencontre avec un troll. Il y a un espace vide. Sur un test **VOL+EDU DD17**, le personnage comprend qu'il correspond à la silhouette d'un troll. En cas d'échec, on peut penser que l'illustration est celle de l'entrée d'une grotte. Sur la page précédente, il décrivait sa rencontre avec deux orques. Les pages suivantes décrivent sa visite dans une grotte, heureusement il n'y a pas de dessin...

Les aventuriers peuvent découvrir quelques indices en fouillant (test de **VOL+ERU** par exemple). Tous ses renseignements sont utiles. On ne fera passer le troll à l'attaque que quand les héros auront récupéré assez d'informations.

DD INDICE

Le chien a été tué par une arme contondante de **10** grande taille : un gourdin ou une massue. Il a été écrasé.

Le corps du chien porte d'étranges traces noires. Cela semble être de l'encre. **12**

Le chien a un morceau de parchemin dans la gueule. Sur celui-ci, on ne voit rien de parlant. **15**

Sur le morceau de parchemin, on peut voir des traits qui on du faire partie d'un dessin, pas d'un texte. **20**

Sur le tapis et sur le sol, on peut apercevoir d'étranges traces : des traits parallèles qui forment une sorte de chemin vers l'une des bibliothèques. **25**

Les traces bizarres sont dues au fait qu'elles ont été



laissées par le troll de parchemin dont les pattes, sans épaisseur étaient trempées du sang de sa victime.

Dès que les héros s'approchent de la dite bibliothèque...

Les livres de la bibliothèque sont agités d'un mouvement étrange, des feuilles en sautent et se lient les unes aux autres : elles forment un grand monstre de parchemin...

Le troll de parchemin passe à l'attaque.



TROLL DE PARCHEMIN (ÉLITE, NIVEAU 6)

REF19, VIG19, VOL16, 158PV

Guérison Troll : s'il ne subit pas de dégâts particulièrement adverses pour le parchemin (feu, acide, eau etc), il récupère 5PV à la fin du tour de jeu du PJ.

Vulnérabilité du parchemin : tous les dégâts de feu et d'acide sont doublés, l'eau inflige 5dégâts par attaque réussie.

+ BAFFES VIGvsVIG 14dégâts (peut attaquer deux fois la même cible s'il la touche à la première attaque)

+ AGRIPPÉ, PROJETÉ VIGvsREF 14dégâts (cible projetée au sol à plusieurs mètres)

BAFFES ET REBAFFE (si deux cibles au contact) **VIGvsVIG 14**dégâts (peut attaquer deux cibles différentes)

Le troll mesure près de 3m de haut, alors que la pièce ne fait que 2,5m de haut. Il doit donc rester plié pour combattre et se déplacer.

Si l'on constate que les personnages ont du mal à l'affronter, on lui appliquera malus de -2 à attaques, ses défenses et ses sauvegardes. Pour justifier ces malus, le Meneur de Jeu décrira un monstre déformé et pataud.

DAME HILANA

Les personnages peuvent obtenir des renseignements de **Gravure de Troll**



gnements auprès de *dame Hilana*. Cependant, nous ne donnons pas une liste de telles informations, comme pour les pièces de la demeure de *maître Fagel*. Vous trouverez plutôt des éléments permettant au Meneur de Jeu d'interpréter *dame Hilana*.

APPARENCE

Dame Hilana a tout juste dépassé la trentaine. Elle reste ce qu'on appelle généralement une belle femme. Elle est grande et élancée. Son port est altier, voire aristocratique. Ses manières sont douces, mais empreints d'autorité naturelle.

Elle est généralement vêtue de vêtements élégants, de très bonne facture. Cependant, ses robes sont sans ostentation. Il reste qu'elles sont taillées dans des étoffes de prix.

On remarque d'emblée que sa couleur favorite est le vert.

BIOGRAPHIE RAPIDE

Dame Hilana est la fille d'un des barons les plus puissants de la *Belle Vallée du Méridion*. Elle a été élevée dans un château austère jusqu'à ce que son père l'envoie à *Sorgal* à la cour du duc *Bobibor*.

La rencontre avec le jeune *Fagel* s'est faite dans les cuisines du palais ducal. Il en a résulté une histoire d'amour improbable entre une jeune noble et un marchand pas même riche.

La famille de *dame Hilana* a bien tenté de s'opposer à cette mésalliance, mais le duc *Bobibor* a béni cette union et a même richement compensé le père de *dame Hilana*.

Depuis, rien ne vient ternir l'amour qui unit le marchand à son épouse... Enfin, si l'on ne tient pas compte de la douleur de ne pas avoir eu d'enfant.

Dame Hilana compense en travaillant beaucoup. Elle est aussi très engagée dans les œuvres de bienfaisance de *Sorgal*. C'est une figure de la communauté de la capitale du duché.

Elle est toujours aussi amoureuse de son marchand. Elle cherche à le rendre heureux, par son travail, son soutien...

MAÎTRE FAGEL

Maître Fagel est un personnage qui peut, de premier abord, sembler falot. En effet, il ne comprend pas ce qui lui arrive. Cependant, on devrait comprendre qu'il se montre déterminé, voire audacieux, dans son commerce.

APPARENCE

Maître Fagel est un homme de taille moyenne, doté

DISTILLER LES INFORMATIONS

S'il le désire, le Meneur de Jeu pourra assortir chaque morceau d'information obtenu en conversant avec *Dame Hilana* ou *maître Fagel* d'un test de compétence (adapté à l'action décrite par le joueur pour son personnage).

Un **DD12** pourra servir de base à ces tests. Le Meneur de Jeu utilisera le résultat du test pour modifier le ton et la forme plus que le fond de ce qu'il dira..

d'un léger embonpoint. Il a entre trente et trente-cinq ans. Il respire la bonne humeur et l'optimisme. Cependant, les événements récents ont entamé son moral. Il s'habille avec goût... quand *dame Hilana* met la main à sa vêtue. Les personnages constateront une différence notable d'élégance quand son épouse est dans les parages.

BIOGRAPHIE RAPIDE

Maître Fagel est un descendant de bourgeois de *Sorgal*. Sa famille est l'une des plus ancienne de la ville. La boutique familiale est connue de tous les habitants de *Sorgal*. On dit souvent que pour une vraie grande occasion, il faut une bouteille de chez *maître Fagel*.

Jeune homme, *maître Fagel* n'était pas un personnage très sérieux. C'est en rencontrant *dame Hilana*, qu'il a mûri d'un seul coup, pour se rendre digne de celle dont il était tombé amoureux.

Il s'est métamorphosé en un jeune homme entreprenant, travailleur, sérieux. Ce faisant, il a rendu quelques services au duc *Bobibor*. Durant ses voyages, il transmet souvent des messages au duc. Il est aussi capable de faire des rapports sur l'état d'esprit des habitants du duché qui sont fort utiles au duc *Bobibor*.

Maître Fagel est capable de prendre des risques pour faire fleurir son commerce et se rendre utile au baron. C'est ainsi qu'il lui est déjà arrivé de pousser vers les *Monts de Fer* ou les bois féériques.

Outre son épouse, dont il est complètement amoureux, *maître Fagel* a une passion pour les livres. Sa bibliothèque est l'une des plus riches de la ville. Il est particulièrement intéressé par les livres illustrés. Il est capable de dépenser de fortes sommes pour l'achat d'un ouvrage rare. Il est aussi consulté par d'autres collectionneurs pour évaluer un codex.

Comme pour son épouse, le fait de ne pas avoir d'enfant est une douleur dont il a du mal à parler. Cette plaie ouverte explique l'activité débordante, voire un peu téméraire, de *maître Fagel*.



DANS SORGAL

Les aventuriers peuvent trouver quelques informations complémentaires dans *Sorgal*.

LES AUTORITÉS

Les autorités de *Sorgal* sont de trois types : le duc *Bobibor*, le conseil des Marchands et les autorités religieuses.

L'ENTOURAGE DU DUC BOBIBOR

Les aventuriers ne peuvent, évidemment, pas rencontrer le duc. En revanche, ils peuvent obtenir une entrevue auprès du Prévôt de Police qui s'occupe des problèmes de sécurité dans la ville. Auprès de cette institution, ils peuvent apprendre que *maître Fagel* jouit d'une excellente réputation. On pourra ajouter une once de mystère en jouant sur le fait que le négociant a rendu des services au duc *Bobibor* dans certaines affaires un peu interlopes. Si bien que certains interlocuteurs trouvent les questions des personnages un peu gênantes...

LE CONSEIL DES MARCHANDS

Auprès du conseil des Marchands, on pourra trouver des interlocuteurs qui apprécient ou non *maître Fagel*. Certains le trouvant admirable par son esprit d'entreprise et son dynamisme. D'autres le trouvant un peu trop bien en court auprès du duc *Bobibor*. À cela, s'ajoute chez certains une jalousie pour son beau mariage avec *dame Hilana*. Ce sera le moment pour le meneur de jeu interpréter, s'il le souhaite, des personnages hauts en couleurs, de répandre des rumeurs plus ou moins fondées. Attention, cependant, à ce que les fausses pistes lancées ne détournent pas trop nos aventuriers de leur mission.

LES AUTORITÉS RELIGIEUSES

Enfin, nos héros peuvent faire connaissance avec le clergé local. C'est le moment de leur présenter un culte solaire aux différentes facettes qui favorise la fertilité, la lumière, la connaissance, etc. Le meneur de jeu pourra désorienté un peu les joueurs en décrivant une religion monothéiste (seul le Soleil est divinisé), mais aux accents polythéistes rappelant les divinités grecques par une personnalisation des différents aspects du dieu solaire. Auprès d'un prêtre, ils pourront apprendre que le couple s'est marié dans une petite église de la ville, en catimini. Ils pourront aussi constater que le couple fait régulièrement des offrandes au culte de la fertilité... Ils espèrent toujours un miracle...

LES COMMERCES

Sorgal compte de nombreuses échoppes. On trouve à peu près de tout et même du matériel magique ! malheureusement, ces objets sont, pour le moment, hors de portée des bourses de nos héros. En revanche, les commerces sont des bonnes sources de renseignements.

Le Meneur de Jeu improvisera la plupart des ren-

contres autour de la personnalité extrêmement appréciée de *dame Hilana*. Tous la voit comme une philanthrope et les commerçants sont régulièrement mis à contribution par son sourire afin de secourir les pauvres.

Comme on peut s'y attendre, seuls les autres négociants en vins et spiritueux voient le couple sous un jour moins favorable. *Maître Fagel* est souvent considéré comme un arriviste aux méthodes trop peu orthodoxes et trop proche du duc *Bobibor*. Ils seraient ravis d'apprendre que *maître Fagel* possède quelques flacons de boissons illicites...

LES LIBRAIRES

Les commerces les plus intéressants pour notre enquête sont les libraires. Ils sont une demi-douzaine dans la ville et tous connaissent *maître Fagel* et sa passion pour les vieux livres. En fouinant un peu, les aventuriers devraient aisément trouver la boutique où *dame Hilana* a acheté son cadeau... Sur un test **VOL+INF DD12**, le personnage pourra apprendre que le livre a été proposé par un mystérieux homme encapuchonné à l'accent étranger. Un interrogatoire serré du commerçant pourra peut-être permettre de comprendre que le livre est le fruit d'une rapine... Dont, l'évidente mauvaise foi du vendeur permettra de nier l'existence.

LA PÈGRE LOCALE

Si la piste du livre les conduit dans les bas-fonds de *Sorgal* ou s'ils s'y intéressent par ailleurs, les aventuriers découvriront que les voleurs de la ville sont organisés

L'AMBIANCE D'UNE VILLE...

Une cité comme *Sorgal* doit être le subtil mélange d'une ville moyenâgeuse telle que l'imaginent les joueurs, incorporant une pincée d'éléments historiques un peu surprenants, le tout relevé d'un soupçon de fantastique.

Il faut résister à la tentation d'une trop grande véracité historique qui peut paralyser certains joueurs. En effet, leurs repères sont généralement basés sur un moyen-âge de cinéma que ceux des manuels d'histoire. Si bien qu'à trop vouloir incorporer des éléments historiquement solides, le joueur n'ose plus agir dans ce monde perturbant et impressionnant décrit par un Meneur de Jeu si cultivé, voire un peu trop pédant.

Il faut aussi éviter d'accumuler les aspects déroutants que la magie et le fantastique permettrait, pour la même raison. Si rien n'est comme on pourrait s'y attendre, comment réagir ? Et surtout comment réagir rationnellement ? Cela produit des réactions imprévisibles de la part des joueurs qui nuisent à une expérience de jeu plaisante pour tous autour de la table de jeu.

Il est, quoi qu'il en soit, très difficile de donner corps à une ville. Il faut y aller par grands traits rassurants et petits points déroutants.

en une guilde aux nombreuses ramifications.

La façade légale de cette organisation est la Corporation des Porte-Faix, qui louent leurs services pour livrer les objets d'un bout à l'autre de la cité. Ils possèdent un monopole sur ce secteur et malheur à qui tenterait de leur faire concurrence. Il vaut aussi mieux les payer pour pouvoir transporter soi-même des objets à travers la ville. Cette activité permet aux brigands de la ville de savoir où se trouve ce qui pourrait bien faire l'objet d'un cambriolage juteux...

Derrière cette façade légale, une organisation très structurée pratique différentes sortes de délinquance : vols, enlèvement, prostitution, jeu, etc.

Les membres de la pègre ne sont pas impressionnés par des aventuriers débutants. Ils ne sont pas non plus incapables de voir le danger qu'ils représentent. Par conséquent, si les héros se montrent trop directs avec des bandits de cette organisation, ces derniers disparaîtront pour ne plus reparaitre dans le voisinage des aventuriers. La guilde des voleurs préfère ne pas faire de vague... Quitte à tirer plus tard, si le Meneur de Jeu le désire, vengeance de leur attitude...

LA PISTE DE DIHYM L'ASTUCIEUX

Il est donc difficile de les approcher. Seule une interprétation fine d'un joueur autorisera un test **VOL+FIL DD20** pour approcher des membres subalternes de ce gang. Les aventuriers pourraient ainsi entendre parler de Dihym l'Astucieux. On pourra remonter la piste jusqu'à ce nom... Mais pas plus loin.

À cela deux raisons. La première est que Dihym l'Astucieux ne fait pas partie de leur association. Les héros devraient même comprendre qu'il met même un point d'honneur à agir en dehors de leur organisation, ce qui irrite les voleurs de la Guilde.

D'autre part, l'enquête des aventuriers

ressemble trop aux investigations de la Prévôté pour qu'ils soient à l'aise avec leurs questions...

Une fois de plus, à moins que le Meneur de Jeu aime improviser et que la scène intéresse tous les joueurs, il n'est pas souhaitable de trop la développer et de ramener rapidement les personnages dans la demeure de maître Fagel.

ÉPILOGUE

SOUS-SOL



REZ-DE-CHAUSSEE

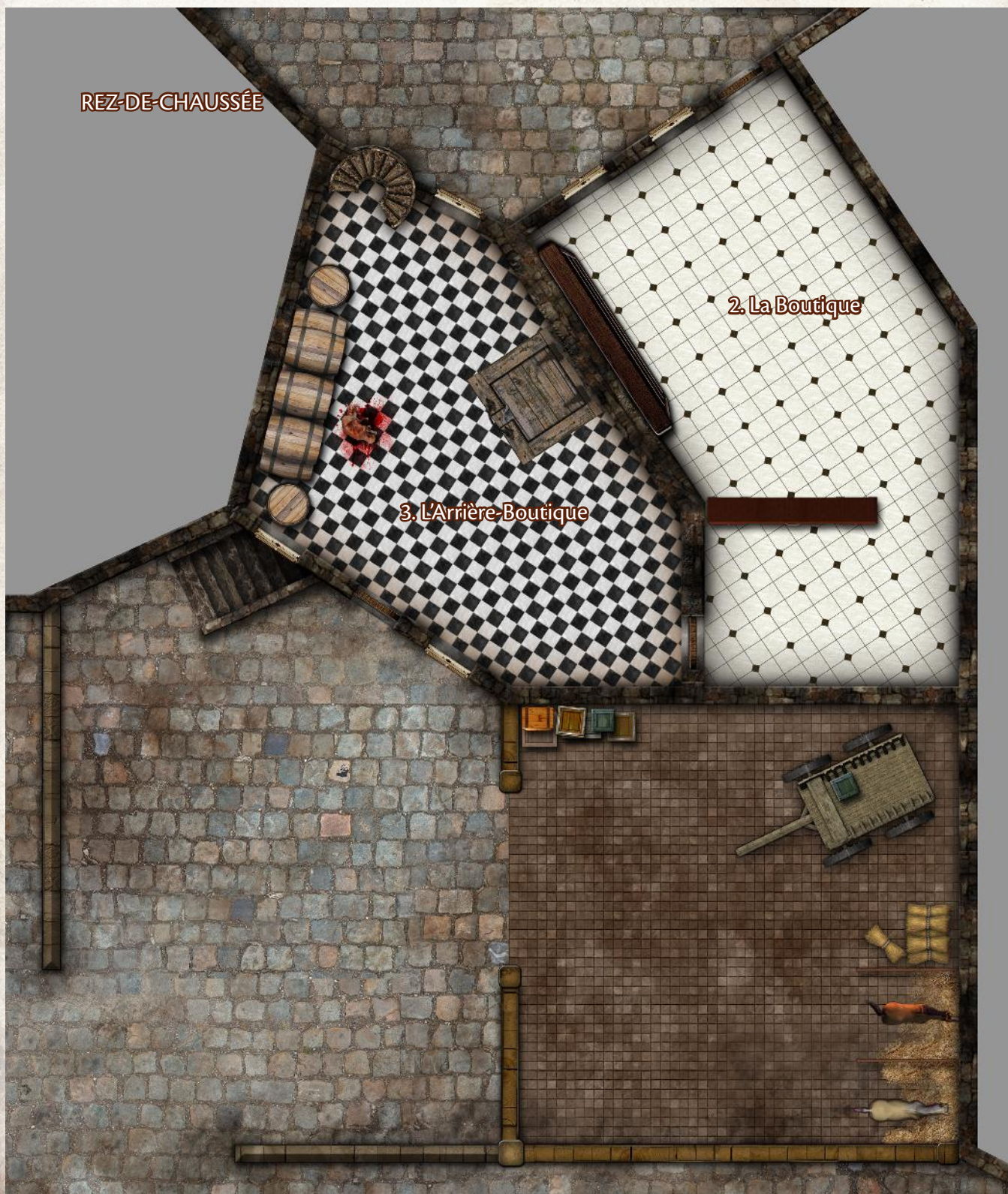


Une fois les orques et le troll détruits, l'aventure semble terminée. Mais elle ne le sera réellement que si les personnages ont compris que tout provient du livre.

Si les aventuriers en arrivent à cette conclusion, on leur accordera la possibilité de recevoir un enchantement (de niveau héroïque) sur l'un de leurs objets.

Si les héros passent à côté de la solution, *maître Fagel* continuera à lire son livre et un dernier monstre en jaillira qui assassinera *dame Hilana*, avant de disparaître dans la nature. Ils l'apprendront par les gazettes. *Maître Fagel* aura alors fait détruire le livre

maudit.



Mes amis,

Venez vite chez moi, il se
passe des choses bizarres et ter-
ribles, j'ai besoin de votre
aide...

Je vous paierai bien!

Maître Fagel

Mes amis,

Venez vite chez moi, il se
passe des choses bizarres et ter-
ribles, j'ai besoin de votre
aide...

Je vous paierai bien!

Maître Fagel



En ce Huitième jour du mois de
Février de l'année de la Belette,
sous le regard de nos Dieux, con-
formément aux lois de la cité
franche de Sorgal, sous l'autorité
de sire Bobibor, Bourgmestre de
notre bonne ville, et sous l'égide du
Conseil des Echevins, patente est
accordée à maître Fagel pour la
tenue d'une échoppe, la vente de
spiritueux en la cité libre de
Sorgal et sur les terres soumises
à sa juridiction pour les quatre
années à venir.

Bobibor Fagel



En ce Huitième jour du mois de
Février de l'année de la Belette,
sous le regard de nos Dieux, con-
formément aux lois de la cité
franche de Sorgal, sous l'autorité
de sire Bobibor, Bourgmestre de
notre bonne ville, et sous l'égide du
Conseil des Echevins, patente est
accordée à maître Fagel pour la
tenue d'une échoppe, la vente de
spiritueux en la cité libre de
Sorgal et sur les terres soumises
à sa juridiction pour les quatre
années à venir.

Bobibor Fagel



