

Episode six : la citadelle de la flamme et de l'ombre.

Les Aventuriers en compagnie de Zohar se dirigent à présent vers le centre du royaume de Thrane. En direction de la citadelle de basalte ou - selon Zohar - se trouve un prisonnier de grande importance.



La région accueillante cache un lourd secret

Note : Zohar ou Cerin a entendu parler qu'une prisonnière importante se trouvait à l'intérieur de la citadelle il s'agit d'une prison ou son internés les coupables de crimes contre l'église de la flamme d'argent. La surveillance y est particulièrement forte. Les geôliers sont des gardes pourpres (il s'agit de leurs fonction principales) cet ordre de chevaliers est issu de l'ancienne noblesse dirigeante et a été remis au goût du jour leur leader actuel est Kane Urth le fils de Valin Urth. Sous le couvert de servir Thrane et la flamme d'argent Ils servent en réalité les intérêts de la famille Urth. Dolf qui dirige la secte de la flamme aux murmures est au service direct des rajahs. Mohosa le directeur qui dirige actuellement la citadelle est un guerrier sociopathe qui à force de côtoyer des aberrations est devenu un apôtre du dragon du dessous. Il fait régulièrement subir à Leena des tortures physiques et mentales avec des drogues concoctées par son complice Velner qui étudie ses capacités d'ensorceleur en autodidacte. Les deux responsables de la citadelle sont les seuls au courant de ce qu'il y a dans les anciennes catacombes les autres membres du personnel de la prison sont seulement des personnes désireuses de faire leur travail et qui n'ont rien à voir avec ce qui se passe.

L'arrivée des personnages va être vécue comme l'arrivée inopportune de cafards indésirables

CE QUI S'EST PASSE

Lorsque Valin Urth voulut éliminer Jacla Daran, il se heurta à un gros problème : SKARAVOJEN son garde du corps était là pour protéger l'élue de la flamme d'argent. Kane fût blessé et la troupe de gardes envoyé pour la supprimer fût balayé ce furent Velner et Mohosa qui parvinrent à grande peine à la kidnapper et à la loger dans la carrière ou Mohosa souhaitait la sacrifier Mais SKARAVOJEN est lié à Jacla et il parvint à les pister et à la rejoindre dans la prison faisant un véritable carnage. SKARAVOJEN n'est pas de notoriété publique c'est pourquoi, les deux gredins envoyèrent l'enfant dans les catacombes ou «la bête » ne tarda pas à s'engouffrer il fermèrent ensuite la porte des mines et attendent que les «maîtres » de Mohosa en finissent avec l'enfant et son monstre tout en faisant courir des rumeurs (fondées) de monstres dans les catacombes. Malheureusement, les cardinaux demandèrent à la maison Médani d'enquêter sur le problème discrètement et Alexandre l'émissaire de la maison disparût également.

Pénétrer la citadelle par effraction est du suicide outre le fait qu'elle se trouve sur un promontoire rocheux, la citadelle est un lieu lourdement protégé contre les agressions magiques et les gardiens sont habitués au surnaturel voire aux attaques directes ce sont tous des vétérans de la dernière guerre (guerriers niveau 2). Si les personnages tentent une effraction, il y a de fortes chances qu'ils finissent dans les geôles.

Le meilleur moyen de parvenir à rentrer dans ce sanctuaire imprenable est d'employer la ruse :
Un jet de renseignements difficulté 20 permet d'obtenir certaines informations de gardes ivres (ils fréquentent souvent la taverne de la rose d'or dans le village à proximité.)

- actuellement, il semble qu'il y ait un problème dans la citadelle Les disparitions se font de plus en plus fréquente depuis qu'on a découvert d'anciennes catacombes sous la prison
- des prisonniers sont devenus fous ils fuient vers les souterrains et ils disparaissent
- Ioan Médani est désespéré et cherche actuellement des renforts quitte pour cela à embaucher des aventuriers en intérim.
- Les Médanis portent le dracogramme de la détection ils sont spécialisés dans les enquêtes et les recherches magiques.
- Récemment un membre de la maison Médani a disparu il avait pour objectif d'enquêter sur l'origine des disparitions et ce qui se passe dans les souterrains.

La meilleure solution est d'aller trouver Ioan puisque ce dernier est aux aguets. En effet, Alexandre Medani est un magicien doué et l'un des plus talentueux enquêteur de la famille Médani et le fait qu'il ait disparu le rend très nerveux ceci tend à prouver que des événements surnaturels de grande ampleur se produisent dans les sous-sols de la citadelle.

Engager des mercenaires pour retrouver Alexandre ou ce qui l'a tué est pour lui le meilleur moyen de comprendre ce qu'il s'est passé.

Si les aventuriers n'y pensent pas c'est Zohar qui le leur suggérera.

Dans les bureaux de la maison Médani

Les aventuriers seront reçus par Ioan Médani qui montrera des signes évidents d'anxiété
«Alors comme ça, vous voulez travailler pour nous ? La mission pourrait être risquée je ne paierai qu'au résultat ».

Si les personnages sont poli avec lui (diplomatie difficulté 15) il se calmera et commencera à expliquer le problème : « L'un de nos meilleur enquêteur Alexandre, mon propre cousin, a disparu selon le directeur et le premier geôlier, ils subissent actuellement l'attaque de créatures en maraude, je n'y crois pas ! Je pense plutôt à des abominations issus de Khyber qui ont réussi, je ne sais comment à remonter jusqu'à la surface, ou du moins jusqu'aux anciens souterrains de l'époque de Galifar Si j'ai un conseil à vous donner c'est d'en parler auprès de Mohosa, le directeur qui pourra sans doutes vous aiguiller. Retrouvez mon cousin mort ou vif et éclairez ces attaques. Je vous offrirai 300 PO si vous réussissez. Voici des laissez passer qui vous permettront d'entrer comme enquêteurs de la maison Médani sur ce, je vous souhaite bonne chance.»

Ioan Médani leur a dit tous ce qu'il savait aussi lui poser d'autres questions ne mènera à rien.
En possession des laissez passer de la maison Médani, les aventuriers n'auront plus qu'à pénétrer dans la prison.

Dans la queue du loup.

Les aventuriers seront accueillis par Velner, un individu fort sympathique qui leur expliquera la situation : « les prisonniers exploitent une petite carrière de pierre en dessous de la prison ce qui nous permet d'extraire du marbre avec lequel on bâtit des cathédrales à la gloire de la flamme d'argent.

Or il y a maintenant deux mois certains prisonniers ont mit à jour d'anciens souterrains qui sont apparemment très anciens c'est depuis ce moment que certains d'entre eux ont disparus. En les cherchant, nous avons trouvés quelques résidus d'une sorte de colle inconnue de nous. Tout logiquement nous avons fait appel à la maison Médani mais leur enquêteur a également disparu néanmoins, il a eût le temps de nous indiquer d'éventuels responsables : selon lui il s'agirait d'un groupe de monstres issus de Khyber qui

possède un nid à proximité les tunnels seraient de leur fait ».

Ce que raconte Velner est partiellement vrai. Un nid de néogis occupe le territoire. il s'agit d'une fausse piste Velner souhaite ainsi écarter les personnages des véritables responsables. Il espère également que les néogis se débarrasseront des aventuriers. (Velner sait bien qu'il s'agit des protecteurs de Mohosa mais il pense pouvoir se couvrir de cette façon son intérêt étant plus important que son amitié avec Mohosa .) C'est pendant la discussion que Velner les guidera vers le bureau de Mohosa, le directeur de la prison.

Une fois arrivé là-bas, les aventuriers seront cordialement reçus par un Mohosa tout sourires qui leur présentera les preuves accumulées par leur « prédécesseur » : l'enquêteur Alexandre de Médani. Elles se résument à quelques roches dissoutes à l'acide (artisanat (alchimie) difficulté 15) et quelques reliques de sureau de prisonniers tout en indiquant : « plusieurs prisonniers disparus ont été retrouvés dépecés comme par de puissantes mandibules » (vrai sauf que les responsables sont les ombres des roches serviteur des néogis, les néogis n'ayant pas les mandibules assez larges pour le faire). A partir de là, le directeur rentrera dans un mutisme avec le regard lointain (psychologie difficulté 20). Il marmonnera dans sa barbe (perception auditive difficulté 20) « c'est beau, c'est si beau ». (Mohosa repense aux tortures infligées à Leena tortures qui le mettent dans un état extatique). Dès lors il fera tout pour écourter les discussions et il leur fera mettre des appartements à leurs dispositions (2ème étage au sud).

Les personnages seront surveillés par Velner tandis que Mohosa partira dans la salle : afin d'assouvir ses désirs morbides

La nuit ne tardant pas à arriver Velner leur proposera de se mettre à l'aise (au passage, il les fera surveiller pas les rats chaque personnage en aura deux qui se baladeront et les regarderont avec intensité avant de filer sous les meubles). Si les personnage sont suspicieux ils pourront constater que les rats sont commandés (connaissance (mystères) difficulté 18).

Au milieu de la nuit, un personnage psionnique ou celui qui est le plus proche de Leena subira l'effet d'une missive psionnique qui lui fera voir par flashes la douleur de Leena et le fera se réveiller.

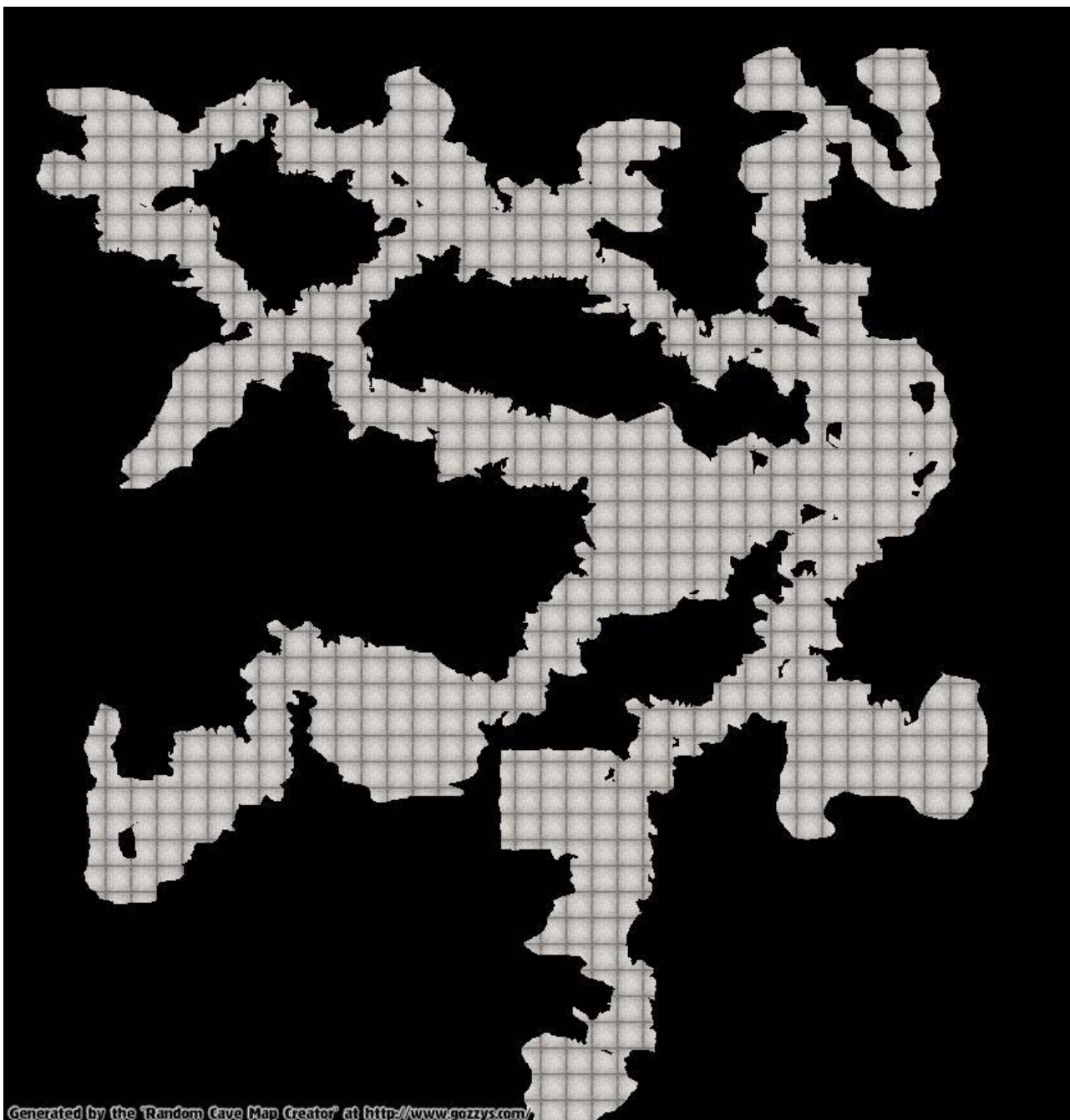
Fouiller au milieu de la nuit alertera Velner qui interviendra pour faire retourner le personnage dans sa chambre. Ce dernier usera de diplomatie pour convaincre son interlocuteur en cas d'échec il prévendra discrètement un des néogis qui lancera invisibilité amélioré à une ombre des roches avec comme instruction d'éliminer l'intrus. (le seul avantage c'est qu'elle ne servira pas de son pouvoir de confusion) l'ombre se repliera si elle a perdu les 2/3 de ses points de vie).

Sinon, le reste de la nuit se passera sans incidents.

Ce n'est que le lendemain matin, que les aventuriers seront guidé vers les souterrains par Velner qui leur souhaitera bonne chance et bon courage un léger sourire aux lèvres.

L'objectif de Velner est de veiller à ce que les aventuriers ne survivent pas aussi va t'il s'en assurer en s'arrangeant pour que les néogis les pistent et les trouvent.

Les souterrains



Ceux-ci datent de la dernière guerre. Ils jouxtent une carrière de marbre dans laquelle les prisonniers condamnés aux travaux forcés extraient le marbre pour les églises de la flamme d'argent.

Une veine d'acier ignifugé a été récemment trouvée. Seuls les prisonniers condamnés pour acte de magie noire s'en occupent car le minerai étant influencé « bon » il permet aux gardiens pourpres de sélectionner les individus vraiment maléfiques de ceux qui ont été mal influencés. Ces derniers quittent rapidement la mine pour aller travailler dans la carrière ou c'est moins pénible quand aux autres...

C'était ainsi avant l'arrivée de Velner et de Mohosa mais ces derniers ont fermé la veine d'acier ignifugé et l'ont fait aménager pour que les néogis s'y trouvent à leur aise (comme toutes les aberrations les néogis d'Eberon sont sensibles au byeshk pas à l'acier ignifugé.)

Les condamnés aux travaux forcés vivent aux abords de la carrière. Ils sont sous-alimentés, maltraités, et terrifiés car les néogis envoient leur ombres des roches kidnapper des prisonniers. Des cellules spéciales sont réservées aux pratiquants de magie trop exiguës pour se coucher ou même s'asseoir, elles obligent les locataires à rester debout tout le temps. Cet inconfort est volontaire car il empêche les lanceurs de sorts de se concentrer suffisamment pour récupérer leurs sortilèges de plus, l'eau qu'ils boivent est abondamment assaisonnée de pavot.

En termes de règles, chaque jour d'internement nécessite de la part du lanceur de sorts un test de concentration. La difficulté croissante est de 15 points au départ et plus 5 par jour pour pouvoir récupérer leurs sorts. Il va sans dire que tous les objets leur sont confisqués (grimoire, symbole religieux, etc. ...).

C'est dans une de ces cages qu'était enfermée Leena

Parmi les prisonniers se trouve quelqu'un que les aventuriers ont déjà rencontrés Alcyen de Wynarn est en effet interné dans les cellules de détention. Mourrant, il aura le temps d'expliquer certaines choses aux aventuriers:

- Dolf est le véritable instigateur du complot
- Lisba est sa complice c'est elle la responsable de la quasi extermination de notre famille
- Valin Urth projette de rallumer les feux de la guerre et prépare l'invasion de Karnaath et de L'Aundaire

Les personnages pourront librement accéder aux tunnels ils pourront s'apercevoir qu'il reste une grande quantité de matériaux d'excavation laissés à l'abandon (détection difficulté 15) il reste dans les berlines de la poussière de minerai ignifugé (profession (mineur) difficulté 15 ou artisanat (forge) même difficulté).

Au niveau de l'entrée de la carrière, plusieurs Dolgrims se cachent prêt à bondir pour tuer (ils ont faim).

(détection contre discrétion + 5 des Dolgrims).

Leurs tactiques est le lancer de cailloux avec des frondes faits en nerfs d'humains et de harceler avec des pioches pour isoler une proie et ensuite l'assaillir.

Ceci étant réglé, il restera aux personnages à explorer les environs.

les néogis sont cachés dans les anciens ateliers des contremaîtres thaumartisans.

Là ils ont pût trouver des reste de minerai ignifugés c'est également là qu'ils ont trouvés le jeune alexandre de Médani ils sont en train d'utiliser des drogues et des charmes sur lui afin de le faire parler.

La situation:

Skaravojen a réussi à retrouver Jaela Daran dans les mines mais ce faisant il a perturbé les néogis qui aménageaient leur repaires (le fond de la mine ressemble à un nid d'Aliens) ayant envoyé plusieurs ombres des roches contre lui les néogis se sont aperçus que Skaravojen était un adversaire bien trop coriace pour eux alors ils envoient patrouiller les ombres des roches dans leurs périmètres sécurisés et essaient de faire parler Alexandre en usant de drogues, de torture et de magie sur lui. Ce dernier a craqué depuis longtemps mais les néogis s'obstinent croyant à tort qu'il connaît la créature qui les assaillent. Quand à Jaela elle est dans le coma par une potion qui lui fait l'effet d'une mort simulée et Skaravojen la protège au niveau du filon de minerai ignifugé.

L'exploration des mines doit être un huis clos intense posséder l'infravision est indispensable les ténèbres sont ici renforcés par magie par les néogis (sorts de ténèbres continues lancés un peu partout). Des runes explosives s'y dissimulent.

- Un cadavre d'ombre des roches partiellement déchiqueté gît à un croisement non loin de l'endroit où Skaravojen se trouve.

- il y a 35 % de chances de croiser les ombres en maraudes voire des golems de chairs constitués à partir des prisonniers et contremaîtres tués (ceux-ci auront une apparence bizarre leurs morphologies ayant été "tordues" par les néogis (look srène percesprits).

- si il y a un membre (paladin ou prêtre) de la flamme d'argent, Skaravojen le détectera et essaiera de l'attirer à lui en apparaissant au meilleur moment (par exemple quand les aventuriers sont en difficulté contre les golems ou les ombres des roches). Ce dernier devra faire un test connaissance (religion) difficulté 12 pour reconnaître Jaela Daran. Sinon il se dissimulera pistant les aventuriers dans l'ombre essayant de deviner leurs intentions.

Dés qu'il sera rassuré sur leurs intention (si par exemple, ils parviennent à faire libérer Alexandre et/ou à tuer les néogis) auquel cas il agira comme précédemment.



- l'atelier des contremaîtres se trouve sous la protection de trois ombres des roches cachés sous des gravats.

à l'intérieur se trouvent Alexandre (à 3 PV) ainsi que trois néogis ensorceleurs niveau 6

des tablettes triangulaires emboitables les unes à côté des autres forment un grimoire des golems (il faut lecture de la magie pour le lire). Le transporter est difficile (pèse 15KG, 5 tablettes de 3 KG)

Le fond des mines recèle un tunnel récemment creusé qui finit en cul-de-sac dans une crypte aménagée protégée par un Grell au centre duquel se trouve un puit de 300 mètres de profondeur y plonger même avec le sort chute de plume est un acte suicidaire car d'autres Néogis attendent en bas.

Cet endroit est une ancienne crypte qui mène vers Khyber les néogis l'empruntent pour s'approvisionner en chair fraîche.

Questionner Alexandre permet d'avoir une vision plus claire de la situation :

«j'ai entendu une bête attaquer ces abominations il semblerait qu'ils craignent quelque chose qui est extrêmement féroce et qui semble défendre quelqu'un car il est certain que la bête chasse et ce ne sont pas une portée c'est autre chose car cette bête aurait pu se contenter de la chair des ombres des roches mais il n'y a pas touché son attitude ressemble à celle d'une mère mais cette chose est intelligente de plus j'ai recouru à la divination pour m'apercevoir que je n'étais pas le seul être humanoïde dans cette partie de la mine»

Guidé par alexandre, les aventuriers peuvent retrouver Jaela Daran Suivre Skaravojen donnera le même résultat si les joueurs ont montrés leurs bonnes intentions (un rôdeur ou un druide peuvent se servir de leurs empathie animale pour deviner que la chose veut être suivie)

Si les aventuriers n'ont pas pu ou pas réussis à amadouer Skaravojen, la créature sera là prête à défendre sa maîtresse il vaudra mieux aux personnages éviter toutes tentative de force car Skaravojen les exterminera sans pitié.

Jaela est mal en point elle a reçue un coup de couteau qui la laisse dans le coma mais un ou plusieurs sorts de soins pourront la remettre sur pied

Alexandre si il est là reconnaîtra immédiatement Jaela Daran l'élue de la flamme d'argent. Si on lui en laisse le temps il pourra ausculter le corps et en déduire certains détails.

- le coup de poignard a été fait par un couteau sacrificiel à lame ondulée
- elle était attachée par des cordes aux chevilles et aux poignets

tout semble indiquer que Jaela a été victime d'un sacrifice rituel probablement de sectaires du dragon du dessous à en croire les abominations qui hantent ces lieux.

De là à en déduire que Velner et Mohosa ne sont pas étrangers à l'histoire il n'y a qu'un pas

Une fois Alexandre sauvé et Jaela Daran sauvée les aventuriers n'auront plus qu'à retourner vers la porte pour s'apercevoir que celle-ci reste close en dépit de leurs efforts pour interpeler les gardes enfoncer la porte risque d'être ardu (PV 140; Résistance 20) et les gardes resteront muets à leurs appels (ils ont reçu l'ordre de ne faire sortir personne)

Si les aventuriers parviennent à sortir discrètement (par exemple par un sort de façonnage de la pierre ou une transformation quelconque, ils pourront voir que la garde a été doublé notamment en ce qui concerne la porte.

Ils auront dès lors le choix entre trois options :

- passer en force laisser passer Skaravojen devant
- se faufiler et s'infiltrer laisser Skaravojen derrière
- une diversion laisser skaravojen de côté

Le but de Skaravojen est de sauver Jaela il ne la quittera pas laisser skaravojen c'est laisser Jaela

aux joueurs de choisir leurs tactiques toutefois aucune n'est sans dangers car outre les gardes, il y a un contingents de mages et d'exorcistes de la flamme entraîné à lutter contre le surnaturel

Une autre solution est d'utiliser Jaela afin de confondre les brigands auquel cas un test de diplomatie opposé à la psychologie des gardes (de +6) permettra de retourner une majorité des gardes contre Mohosa et Velner et ainsi d'acculer les deux lieutenants de Kane et une poignée de gardes fidèles

Quel que soit la situation, Velner et Mohosa combattront pour fuir en tentant de passer en force par la porte d'entrée ils n'hésiteront devant aucunes trahison pour y parvenir.

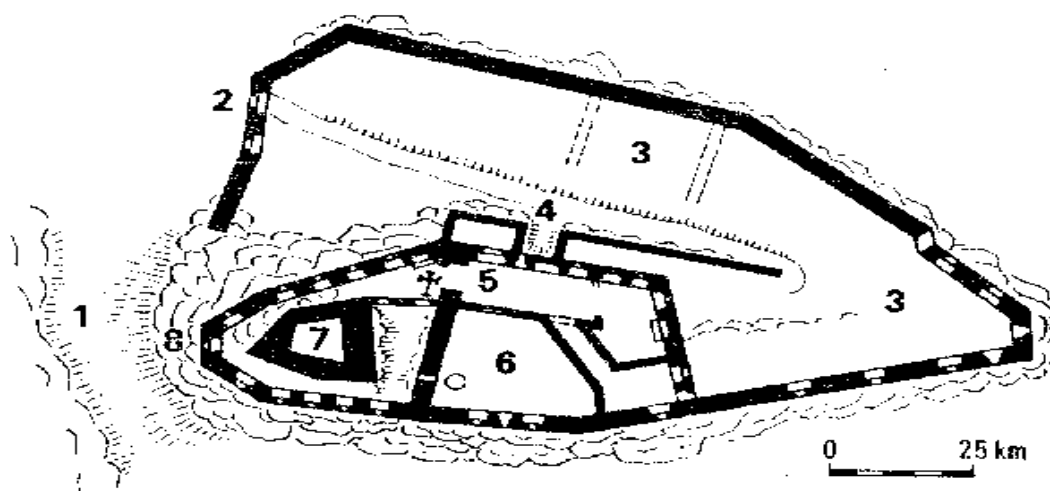
Dans un ultime recours, ils pourront tenter d'appeler à l'aide leurs alliés néogis afin de rééquilibrer la bataille

Tout logiquement, les personnages devraient finir par l'emporter.

Acculé les deux iront récupérer leurs otage (Leena) affaiblie et s'en serviront pour couvrir leurs fuite

Logiquement, Leena devrait être sauvée tandis que Mohosa laissera Velner pour prendre la fuite

Acculé, ce dernier combattra jusqu'à la mort



Plan de la prison : 1 fossé taillé dans le roc, 2 entrée, 3 basse-cour, 4 accès au cœur de la prison, 5 porte d'entrée, 6 logis des officiers (c'est dans une pièce secrète que se trouve leena est divers instruments de tortures ainsi qu'un laboratoire sommaire un autel sacrificiel et des potions) 7 tour de garde / pièce des soldats / accès aux mines (étages inférieurs) 8 mur de pierre



SKARAVOJEN