

Un héritage secret

Événements récents

Une aventure pour Brigandyne



Un héritage secret est situé dans la ville de Gatchina dans l'Oblast de Penza (L'Oblast de Penza fut créé comme une province forteresse à la frontière avec **les Champs Sauvages**, une région réputée pour sa population mutante.) à l'abri dans une vallée au milieu des bois de l'Auroch, mais il pourrait être déplacé dans une autre ville ou village de taille comparable partout dans le nord ou l'est de l'Empire si besoin est.

L'aventure a été conçue pour des personnages relativement inexpérimentés, mais peut facilement être adapté pour convenir à des personnages plus aguerris; une session ou deux devrait être suffisantes pour résoudre l'histoire.

Elle commence lorsque les Pjs se frayent un chemin à travers les profondeurs d'une grande forêt. La promesse d'une tempête particulièrement puissante les amène à interrompre leur voyage pour quelques jours et se réfugier dans une petite ville. Là, ils sont entraînés dans une lutte locale pour le contrôle d'une guilde.

Alors qu'une certaine quantité de combat est presque inévitable, une grande partie de l'histoire tourne autour de l'enquête. La partie sera jouée très différemment selon la composition du groupe, ils peuvent se retrouver embauchés par l'une des factions pour arrêter leurs rivaux, ils peuvent ressentir le besoin d'enquêter sur les événements qui sentent le mal à plein nez, ou ils peuvent simplement être motivés par le désir d'aider un innocent.

Enquêter sur les lieux clés et les Pnjs devrait leur donner un aperçu de la situation et comment résoudre les problèmes.

Le début de l'aventure suit un schéma défini, mais une fois que les Pjs arrivent en ville ils sont libres d'enquêter sur la ville et ses habitants dans l'ordre qu'ils souhaitent. De plus, la composition du groupe fera réagir les factions de la ville de différentes manières.

Background :

L'histoire commence il y a soixante-dix ans, quand Grigory Makar est revenu à Gatchina de ses études à la capitale, Askano. Étudiant en magie, il fut forcé de partir après avoir causé un accident dans lequel un autre étudiant fut tué. Ravagé par la culpabilité et dépressif, manquant d'argent et d'un but dans la vie, il fut forcé de travailler pour son frère cadet alors que ce dernier luttait pour maintenir à flots une guilde marchande au bord de la faillite.

Puis, une nuit dans ses appartements décati l'inspiration vint à un grigory de plus en plus fou, il en conçut une manière d'aider son frère. Travaillant en secret, il commença à faire des recherches en démonologie, invoquant finalement un démon et le liant à un pendentif. Celui qui porta ce pendentif pourrait contrôler ses actions; triomphant, il l'a présenté au conseil d'administration de la guilde.

Ils en furent horrifiés.

Grigory fut emprisonné et mourut peu de temps après. L'existence du démon ne fut jamais révélé de peur que les chasseurs de sorcières ne se méfient des maîtres de guilde. Mais comme leurs besoins ont augmenté, à contrecoeur au début, les maîtres décidèrent d'utiliser les capacités du démon. Peu à peu, la guilde redevint puissante. L'existence du démon fut transmise par les maîtres de la guilde jusqu'à nos jours.

Au fil des ans, les maîtres durent éviter de promouvoir à la tête de leur organisation le genre de personne qui aurait mal réagi à leur bienfaiteur secret, ou pire, commencerait à l'utiliser plus agressivement. Malheureusement, c'était justement le genre de personne qui aurait permis à la guilde de prospérer. Au lieu de cela, elle glissa de nouveau lentement vers son propre déclin.

Avec la faillite imminente la gouvernance fut finalement cédée à un membre plus incisif en la personne de Viktor Skoumine. Malheureusement, il avait une certaine compréhension de la magie, et pouvait ainsi lire les anciens journaux de Grigory. Au lieu de se concentrer sur la revitalisation de la guilde, il commença à chercher comment utiliser le démon à ses propres fins.

La situation dégénéra lorsqu'un des anciens chefs de guilde, aidé par un prêtre de Sol, essaya de détruire le démon. Dans la lutte qui suivit, la maison de la guilde brûla, le maître de guilde et le prêtre furent tués et Viktor Skoumine gravement brûlé.

Skoumine ne se doutait pas de qui pouvait comploter pour le tuer et se cacha chez un marchand de grains, Lothar Hoch. Depuis le grenier de Lothar, il commença à comploter pour reprendre le contrôle de la guilde.

Incapable de quitter sa cachette ni de faire confiance et encore moins de confier ses plans à un Lothar déjà nerveux, il fut obligé d'utiliser Gernar, le fils de Lothar âgé de quinze ans (un solitaire qui rappelait à Viktor ses jeunes années)

Gernar exécuta les ordres de Viktor à la lettre, utilisant le pendentif et le démon pour tuer le seul autre prêtre de la ville. Mais désormais il se trouve dans une impasse; Viktor est encore trop faible pour se révéler, tandis que les maîtres de la guilde survivants, les frères Belgorod ne savent pas où il est et ne peuvent commencer à le chercher par peur du démon.

Mais, à l'insu de Viktor, Gernar a également commencé à savourer le pouvoir que le démon lui offre sur les gens qui l'ont blessé dans le passé, et les individus qu'il voit comme ses rivaux pour une fille locale, Amélia.

L'arrivée des PJ

Les PJ arrivent en ville deux semaines après l'incendie de la maison de la guilde. Durant leur voyage, ils auront l'occasion d'en apprendre davantage sur la vie dans la ville grâce à quelques compagnons de voyage. Une fois sur place il devrait rapidement devenir clair que quelque chose ne va pas.

Il règne une atmosphère de peur dans la ville, et les jeunes en particulier semblent méfiant, presque tous évitant scrupuleusement une jeune fille servant dans l'auberge locale. Plus inquiétant, il n'y a pas de prêtres, tous deux ayant été tués au cours des deux dernières semaines. Sans les prêtres, les corps des personnes tuées ou mortes au cours de cette période sont restés non enterrés, conservés par un chiffonnier local, payé pour les garder dans la glace jusqu'à ce qu'un nouveau prêtre arrive. Même un coup d'œil rapide révèle un nombre inhabituellement élevé de personnes qui ont eu des «accidents» récemment.

Si les personnages sont des prêtres, des chasseurs de sorcières ou exercent une autre carrière du même style, l'état de la ville est susceptible de piquer leur curiosité au vif. Même si les Pjs ne sont pas décidés à entamer une enquête de leur propre initiative, leur arrivée est susceptible de briser l'équilibre délicat entre Viktor et les frères Belgorod.

Toute personne impliquée avec le démon est susceptible de voir des étrangers comme une menace potentielle et agir en conséquence; de même, les maîtres de guilde restants peuvent saisir l'opportunité d'utiliser un groupe sans lien avec eux pour rechercher et éliminer Skoumine avant qu'il ait une chance de récupérer complètement.

De plus, tout Pj mâle manifestant une attirance manifeste à l'égard d'Amélia est susceptible de se retrouver la cible de la rage de Gernar.

Voyage à Gatchina :

L'aventure commence par un voyage, à travers une tempête de neige qui s'aggrave, vers la ville de Gatchina. Idéalement, les Pjs devraient partager un carrosse avec Igor et Magda Orlov, un couple de marchands de la ville. Si les Pjs ont leurs propres montures, alors les marchands voyagent de la même manière.

Le but de cette scène est de fournir un moyen aux Pjs de trouver des informations de base sur la ville. Les Orlov étaient loin de la ville lorsque la

guilde a brûlé et ne sont donc pas au courant des changements qui ont eu lieu depuis cette nuit. Leurs descriptions de la vie en ville devrait faire apparaître les changements plus facilement. Décrivez l'obscurité, la forêt qui coule le long de la route tandis qu'ils progressent, combiné à la neige qui ne cesse de s'aggraver. La tempête devrait également servir à souligner le besoin de se mettre à l'abri en ville.

Ce que savent les Orlov

Les informations que les Orlov peuvent fournir aux personnages sont résumées dans les points suivants:

- La ville est abritée dans une vallée, et offre donc un endroit idéal pour attendre la fin de la tempête.
- Le dirigeant, le boyar Foka Penkine, est absent, tout comme la plupart des troupes de garnison de ville; parti se battre contre les hordes de mutants des Champs Sauvages. La ville est sous le contrôle de son intendant, Piotr Poutinov jusqu'à son retour.
- La ville est un peu un point de rencontre régional pour les commerçants et le site de la guilde des marchands de la Ligue de l'Est, un réseau de guildes dans toute la province. Les Orlov n'en sont pas membres, mais connaissent beaucoup de membres les plus en vue socialement.
- Au niveau de la religion la ville est sans surprise sous la protection d'Argo mais possède aussi un temple de Sol.
- L'auberge Le Nid du Gryphon est l'établissement le plus populaire de la ville, mais devrait disposer de beaucoup de place en cette période de l'année.

Igor et Magda Orlov

Un couple d'âge mûr dont le partenariat dans le mariage a coïncidé avec un mariage dans les affaires. Ils dirigent une entreprise viticole prospère depuis plus de vingt ans, combinant la fortune de leurs deux familles en une seule et puissante maison de commerce, indépendante de la guilde locale. Ils se trouvaient dans la capitale provinciale avant le feu de la guilde, et ne sont donc pas au courant des événements récents.

Raisonnement amicaux avec les étrangers, et curieux du monde extérieur à leur propre région, ils sont destinés à être les gens parfaits pour présenter leur ville au groupe de Pjs et leur réaction surprise aux changements opérés depuis leur dernier passage en ville devrait fournir un aperçu tout aussi précieux de la façon dont les choses ont changé en peu de temps.

Tout semble normal lorsque le groupe entre en ville, tard dans la soirée, mais comme le carrosse se déplace dans les rues, les Orlov devraient commencer à sembler surpris par quelques-uns des changements plus évidents. Les citoyens en général semblent plus silencieux que d'habitude, se précipitant dans les rues vers leur destination, donnant l'étrange sentiment que la ville est désertée; dans le cimetière, on peut voir un jeune homme pauvrement habillé devant une crypte ouverte, où un pied peut clairement être vu en train de dépasser; la vue de la maison de guilde incendiée produit un choc évident sur le visage des Orlov.

Une fois devant l'auberge, les Pjs peuvent faire leurs adieux à leurs compagnons de voyage. A cette heure, les héros seraient bien avisés de rester à l'intérieur et de parler un peu avec les habitants présents. La chose importante à noter est que, Amélia, une ancienne servante de la guilde, Wulf, un ami d'Amélia et Gernar sont tous présents, tout comme Horst Faust, serviteur en chef des frères Belgorod. Gernar peut clairement être vu en train de fixer Amélia se déplaçant à travers l'auberge, servant les clients.

Alors que l'auberge commence à se vider, les aventuriers entendent des cris provenant de la rue. S'ils décident d'aller voir ils aperçoivent Wulf en train de se faire attaquer par une meute de cinq loups (P.82 du LdB). Il devrait être clair à tout résident de l'Empire que les loups n'entrent généralement pas dans les villes et il devrait également être clair qu'ils attaquent Wulf à l'exception de toutes les autres personnes présentes.

Gernar a utilisé **Fulminatus** (le démon) pour invoquer une meute de loups pour éliminer Wulf; le démon est visible dehors, au bord de la lumière débordant de la porte de l'auberge ouverte, mais il disparaît aussitôt de la vue si quelqu'un le voit.

Personne dans la ville ne connaîtra quelqu'un correspondant à sa description.

Pour arrêter l'attaque, les Pjs doivent tuer les loups, faire entrer Wulf à l'intérieur et barrer les portes jusqu'à ce que le sort disparaisse ou utiliser un sort équivalent pour contrôler et renvoyer les bêtes.

Tout aussi insolite que l'attaque, cette dernière crée une réaction extrême chez les citoyens, qui fuient vers leurs maisons, laissant Amélia, les aventuriers et un aubergiste très nerveux pour s'occuper des blessures de Wulf. Si les Pjs posent des questions sur la réaction des citoyens, on leur racontera le sort du prêtre d'Argo (voir le temple d'Argo ci-dessous) et qu'ils commencent à penser que leur ville est maudite.

Amelia, servante de guilde

Servante dans la guilde depuis l'enfance, Amélia a été forcée de trouver un abri et de travailler à l'auberge suite à l'incendie. Son respect inconscient de l'étiquette et ses beaux vêtements la distinguent du reste des serveurs, plus habitués à servir la bière aux trappeurs, que le vin aux marchands. Les accidents survenus à ceux qui semblent se rapprocher d'elle l'ont isolé des villageois plus jeunes, seul Wulf lui parle encore.

Amélia pourrait fournir des informations précieuses sur le fonctionnement de la guilde, et se confierait probablement à tous ceux qui ont aidé lors de l'attaque de Wulf ou semblaient simplement sympathiques - elle ne connaissait pas le démon, mais ne pouvait s'empêcher d'être au courant d'un interdit au sein de la guilde, notamment au sous-sol ...

Wulf Kuhn, bûcheron et ami d'Amélia

Un bûcheron des collines autour de Gatchina, Wulf est l'un des derniers disciples de l'ancienne religion de Sylvana dans la région. Individu indépendant et débrouillard, il passe une grande partie de son temps seul dans les vastes forêts et dans les collines qui entourent la ville. Isolé comme il l'est de la plupart des événements, il ne partage pas le sentiment croissant de malaise que ses concitoyens ont à propos d'Amélia; en fait, sa vulnérabilité la rend plus attirante pour lui, et il fera tout ce qui est en son pouvoir pour l'aider. Si les PJ le sauvent de ses assaillants, il n'oubliera pas non plus sa dette envers eux.



L'enquête commence

Au cours du jour suivant, l'enquête commence à prendre forme. Si les joueurs sont quelque peu espiègles en apparence, ils seront approchés en secret par Horst Faust, au nom des frères Belgorod, avec une offre de récompense pour retrouver le pendentif qui lie Fulminatus; naturellement, ils ne seront pas informés du but de cette mission et si quelque chose devait arriver à celui qu'ils pensent le détenir, Viktor Skoumine, alors tant mieux.

Le montant exact de la prime dépend de la nature de votre campagne; rendre un tel groupe de mercenaires trop riche pourrait déséquilibrer les aventures ultérieures. Chaque Mj devrait juger du montant par lui-même, mais 40 couronnes pour le groupe semble raisonnable.

Les groupes contenant des personnages ayant une carrière religieuse, des chasseurs de sorcières ou de vampires sera remarqué par tout le monde sauf Skoumine, qui sera informé par Gernar. Les factions les surveilleront attentivement, mais ne prendront aucune mesure jusqu'à ce qu'elles puissent évaluer la situation. S'ils commencent à enquêter sur les événements, ils peuvent se faire attaquer par des animaux ou des bandits payés.

Si les personnages ont aidé pendant l'attaque de Wulf, Amélia cherchera probablement leur aide. Dans ce cas, seul Gernar devrait le remarquer. S'il pense que les Pj masculins sont trop proche d'Amélia, ce personnage risque de se retrouver attaqué de la même manière que Wulf; les autres factions ne remarqueront leur présence que si leurs investigations les mettent en contact avec eux.

La section suivante décrit les lieux indiqués sur la carte du MJ, ainsi que tous les personnages ou indices associés. Les rencontres peuvent être abordées dans n'importe quel ordre; le mj devra faire preuve de bon sens pour ajuster chaque rencontre afin de refléter les effets des actions précédentes.

L'auberge du Nid du Gryphon



Le Nid du Gryphon est une structure tentaculaire composée d'une série de pièces de taille variable reliées ensemble, chacune de ces pièces a tendance à attirer sa propre classe de client, avec les marchands dans l'une, les forestiers dans l'autre, et ainsi de suite; malgré ces divisions inconscientes, les buveurs sont raisonnablement ouverts aux étrangers et sont une bonne source de potins sur la ville. Les murs sont tachés par d'innombrables années de fumée et les poutres qui supportent les murs et le plafond se plient de façon alarmante. Les chambres sont au premier étage et sont étonnamment chaleureuses et accueillantes.

Comme c'est la seule auberge de la ville, la plupart des PNJ décrits dans cette aventure seront ici à un moment ou un autre; les seules exceptions étant les frères Belgorod et Skoumine.

Indices: l'étrange comportement de Gernar, l'attitude des citoyens envers Amélia, l'histoire de la ville et les rumeurs récentes, l'absence des guildiers les plus puissants, l'ancien emploi d'Amélia à la guilde.

La guilde

Dans son état normal, la guilde était une structure de trois étages à colombages dont les étages supérieurs se projetaient au-dessus de l'artère principale de la ville. Maintenant la structure n'est rien de plus qu'une cosse calcinée, aucun des bâtiments environnants n'a été gravement endommagé et tous les gravats qui sont tombés de la structure ont été ramassés. Il n'y a aucun indice sur la façon dont le feu a commencé et les corps de ceux qui ont été tués dans l'incendie ont été retirés du site.

Parler aux voisins en révélera à peine plus. La plupart ont été réveillés par les cris du guet de la ville tandis qu'ils se précipitaient sur le site du feu. En raison de la nature secrète de toute guilde, les voisins en connaissent peu de son fonctionnement interne.

Il y a une chambre secrète, encore largement intacte sous les décombres. Les personnages ont peu de chance de la trouver, même avec une recherche approfondie, mais Amélia mentionnera son existence s'ils gagnent sa confiance. L'accès à la chambre peut être fait en creusant à travers le sol avec des outils appropriés.

La chambre elle-même est largement vide de tout ce qui est trop démoniaque (donc pas de pentagramme incriminant), mais il y a assez de bizarreries pour donner à la pièce une ambiance sinistre - des menottes dans les murs, de vieilles taches de sang sur le sol, ou même des fragments d'os. Si cela est porté à l'attention des autorités, les frères Belgorod tenteront de l'expliquer, disant que les membres n'avaient pas accès à cette pièce et qu'elle remonte à avant la construction de la guilde, ou même qu'elle était exclusivement utilisée par le maître de la guilde désormais mort.

Indices: Les restes de la chambre du sous-sol où Fulminatus a été enfermé.

Le temple d'Argo a été négligé depuis la mort du prêtre. Jusqu'à ce qu'un nouveau prêtre puisse arriver en ville les morts doivent rester sans sépulture. Pour empêcher la propagation de la maladie et l'apparition de la peste, un chiffonniers local, Jorn, a été employé pour placer les corps dans une crypte vacante et les entourer de neige fraîche.

Il y a peu à apprendre du temple, mais Jorn peut s'avérer un outil utile pour fournir des conseils aux Pjs, cependant ces conseils devraient être enrobés d'une couche de superstition et de fantaisie. À l'exception de ceux qui sont morts dans l'incendie, tous les corps montrent les signes d'avoir été tués par des animaux; le sort du prêtre de Sol est particulièrement troublant pour cette raison même (voir le temple de Sol, ci-dessous). Le corps du maître de guilde montre des signes de violence infligés avant l'incendie; les autres corps sont trop gravement brûlés pour qu'une cause de mort autre soit déterminée. Une inspection minutieuse (ou même un décompte rapide) révélera que le corps de Skoumine n'est pas là, et qu'il ne l'a jamais été.

Jorn, Manipulateur

Presque tous les villages ont un homme que les dieux ont déserté; pas de famille, pas de commerce, peu de talents ou d'amis, survivant par la ruse, la bonne volonté des citoyens et un stoïcisme face à une défaite constante. A Gatchina, Jorn est cet homme. En tant que tel, il semblait la personne idéale pour le travail de surveillant de cadavres. Il avait besoin d'argent et ne semblait pas trop déranger par cette occupation. Les Pjs qui l'utilisent devraient cependant se méfier car il a tendance à attribuer des causes surnaturelles à presque n'importe quel événement en ajoutant des détails supplémentaires pour rendre ses histoires plus intéressantes ...

Indices: Un grand nombre d'«accidents», le sort des prêtres, des rumeurs trompeuses.

Le temple de Sol :

Le temple de Sol est abandonné au bord de la ville. La porte est toujours debout un petit entrouvert, révélant les signes d'une lutte - des empreintes de main sanglantes tachent encore la porte et une mare de sang séché se trouve juste à côté de la porte; des traces d'animaux peuvent être détectés par un personnage utilisant ses compétences de pistage/connaissance de la nature. Suivre ces traces révélera que les animaux ne se sont rassemblés qu'en vue du temple, venant de loin pour se rencontrer là. Une inspection attentive de la zone révélera un fragment de la cape de Fulminatus, accroché sur une branche. Toutes les autres pistes sont trop vieilles pour avoir beaucoup de valeur.

Craignant qu'un prêtre puisse être un danger pour lui, Skoumine avait amené Fulminatus ici pour le tuer. Le démon utilisa ses pouvoirs pour invoquer une meute de loups et tuer le prêtre; sa mort dans les mâchoires de son animal patron a amené les citoyens à conclure que le prêtre, et peut-être par extension, la ville était sous le coup d'une malédiction.

Indices: Taches de sang, traces d'animaux, un morceau de la cape de Fulminatus.

La maison du Boyar Foka Penkine

La maison du Boyar combine un logement majestueux pour le dirigeant de la ville et une caserne pour la garnison locale, tous entourés par un haut mur et une porte épaisse. Malgré les apparences, le bâtiment est quasiment vide la majorité des troupes et des domestiques ayant accompagné leur seigneur à la guerre contre les mutants des Champs Sauvages. Les gardes restants remplissent leur tâches du mieux qu'ils peuvent, mais sont entravés par un manque de leadership de la part du délégué syndical.

Les personnages trouveront extrêmement difficile d'accéder à Poutinov, car les gardes sont conscients de sa santé défaillante et répugnent à le déranger. Il faudra de bonnes preuves, ou une grande ingéniosité pour les passer.

Piotr Poutinov, intendant de Gatchina

Piotr Poutinov qui se trouve dans la maison du Boyar semble près de la tombe, mais pendant des années il a été un homme vigoureux et le plus grand atout de son seigneur. Avec le départ du boyar pour se battre contre les hordes mutantes, Poutinov fut contraint de défendre la ville avec une garnison sévèrement appauvrie. Lors d'une escarmouche avec des bandits au fond de la forêt, il chuta de son cheval et fut grièvement blessé. Ramené en ville par ses hommes, il a passé des semaines à languir de douleur, sa guérison au-delà des capacités du meilleur médecin de la ville. Dans cet état, il fait un dirigeant inefficace, et il faudra de l'ingéniosité de la part des personnages pour le voir, et beaucoup de

preuves pour le forcer à agir.

Indices: Absence de la majorité de la garnison et du chef de la ville, inefficacité à gouverner.

Les abattoirs :

Le quartier des abattoirs est un labyrinthe de bâtiments plus ou moins délabrés, dans divers états allant de raisonnablement récent au dangereusement abandonné. C'est dans cette petite partie de la ville que Gernar a établi une base pour Fulminatus. Le jour, il rôde parmi les chevrons, se déplaçant dans l'obscurité pour se nourrir des abats et de la viande dans les grands silos au cœur des bâtiments.

La disparition de cette viande n'est pas passée inaperçue, mais pour le moment a été attribuée aux loups; ceci a conduit à une tentative par le maître d'abattage d'interdire l'accès à la forêt - une tentative qui peut attirer l'attention des aventuriers observateurs. Et puis il y a les morts. Au cours des deux dernières semaines, deux bouchers ont eu des accidents alors qu'ils travaillaient dans une partie abandonnée du quartier.

Si interrogé, certains des travailleurs peuvent mentionner Gernar. Aucun d'eux ne connaît son nom, mais il a depuis longtemps fait de la section abandonnée son repaire, comme un endroit pour éviter le contact avec son père et d'autres jeunes de son âge.

Si les Pjs recherchent la section abandonnée au début de l'aventure, Fulminatus pourra facilement les éviter. Le plus grand danger est probablement le risque de se blesser dans les ruines instables.

Dima Melikov, chef des bouchers

Massif, avec des veines palpantes sur sa tête rasée, Dima Melikov est une figure imposante, surtout quand il revêt son tablier de cuir et son imposant hachoir. Pratique, il passe très peu de temps parmi les marchands de la ville, préférant passer son temps à l'abattoir. Malgré les apparences, il est aussi troublé que le reste de ses hommes par les récents accidents de la ville, surtout ceux de ses propres ouvriers. Il a pris pour habitude d'éviter les sections abandonnées des abattoirs qu'il commence à penser hanté ...

Fulminatus, le démon de l'abattoir

Quelle que soit son apparence réelle, depuis qu'il est lié au pendentif, Fulminatus prend l'apparence d'un homme grand, pâle, glabre et ridé, avec une tête sans yeux, des fentes de narines frémissantes et une large bouche avec des rangées de crocs acérés. Ses yeux brillent bizarrement de la paume de ses mains griffues et il porte généralement une cape rouge qui masque le pelage hirsute de son dos.



Il ne parle jamais (il en est peut-être même incapable), écoutant simplement les ordres de son maître dans un silence attentif. Fulminatus a besoin de se nourrir régulièrement de sang pour rester dans ce monde. Quand il était enfermé dans la guilde, ses besoins ont été pris en charge par certains serveurs les plus amoraux, mais sont maintenant assurés par la viande des abattoirs. Si les Pjs devaient réussir à le libérer de ses liens, il chercherait probablement à détruire ses anciens maîtres avant de se tourner vers le reste de l'humanité.

com	Cns	Dis	End	For	Hab	Mag	Mvt	Per	Soc	Srv	Tir	Vol
60	20	20	45	45	30	30	50	50	10	Xx	Xx	50
-10	30	30	5	5	20	20	0	0	40			0

Pv : 28 BF : +4 Protection : 1 (fourrure épaisse)

Sort : conjuration des animaux

Indices: Manque de viande, décès de travailleurs près des parties abandonnées, Gernar vu ici.

La maison de Skoumine

La maison de Skoumine est un immeuble de deux étages bien aménagé au cœur de la ville. La maison a été abandonnée depuis l'incendie. La maison a clairement été saccagée (par le prêtre et les guildiers le soir de l'incendie), et il reste peu de traces. Une recherche approfondie révèle seulement un fragment de parchemin avec une écriture codée (c'était le code personnel de grigory indéchiffrable sans le reste du livre), et les vieilles robes de prêtre de Skoumine.

Indices: Robes de prêtre, page d'écriture étrange.

La maison des frères Belgorod

La maison des frères ressemble à celle de Skoumine, sauf qu'elle est clairement occupée. La maison a un aspect de fortification, avec toutes les fenêtres barrées et les portes fermées; le peu de domestiques visibles se déplacent rapidement avec l'instruction de ne parler à personne. Dans leur état actuel, les frères s'attendent à une attaque à tout moment, et toute tentative de forcer l'entrée est susceptible d'être récompensée par la violence des gardes engagés. Les frères seront extrêmement réticents à voir quelqu'un, surtout s'ils les ont engagés pour attaquer Skoumine.

Il y a peu d'indices à trouver ici, car les frères ont méticuleusement détruit toute preuve incriminante en leur possession; les serveurs intimidés peuvent révéler que dans les jours qui ont précédé l'incendie, les frères ont été approchés par le maître de guilde et le prêtre d'Argo - ces réunions se sont toujours terminées par des disputes avec les frères, ordonnant finalement aux domestiques de ne plus les admettre dans la demeure.

Les frères Bolgorod, maîtres de guilde

La famille bolgorod a participé à la fondation de la guilde et siège à son conseil d'administration depuis. Les jumeaux ressemblent beaucoup aux portraits de leurs ancêtres les plus illustres qui étaient autrefois membres de la guilde; grand, sombre et imposant. Malheureusement, ils partagent aussi l'excès de prudence caractéristique qui a mis leur guilde si bas. Comme l'action contre Skoumine devint inévitable, ils préférèrent rester cachés dans leur maison fortifiée, le temps de savoir où il se terre.

Horst Faust, Valet des frères Bolgorod

Richement vêtu de la livrée de ses employeurs, grand et mince, Horst est le fidèle serviteur de la famille Bolgorod depuis son plus jeune âge. Il doit son ascension dans les rangs des domestiques de la famille à son talent pour la manipulation. Alors qu'il était surtout employé pour diriger la maison des jumeaux en leur absence, la moralité souple de Faust a fait de lui un lien utile entre les frères et certains de leurs contacts douteux dans les villes voisines. Il est l'un des rares qui connaît l'existence du démon.

Indices: La réclusion inhabituelle des frères, mais rien d'autre.

Les maisons de Manholt et Kummel

Les maisons des deux guildiers morts ne contiennent que peu d'intérêt pour les Pjs, car toutes les discussions cruciales qui ont précédé l'incendie se sont déroulées soit chez les Bolgorod, soit dans le temple d'Argo. Les serveurs auront pris conscience de la détérioration de la relation entre les guildiers et Skoumine mais ne pourront pas être plus précis.

Indices: Le prêtre d'Argo a rencontré les marchands ici, l'implication des Bolgorod.

La maison Hoch

La résidence Hoch se compose d'une maison de ville indépendante à côté d'un grenier et d'un moulin à vent. La maison fait deux étages, avec un grenier au-

dessus, à partir de laquelle une faible lumière brille la nuit. Les ouvriers auront remarqué les relations de plus en plus tendues entre Gernar et son père, ainsi que l'augmentation du mauvais caractère de Lothar. Les Hoch avaient deux serviteurs, une femme de chambre et un cuisinier, mais tous deux ont été renvoyés dans leur famille pour le moment ce qui est bizarre en soi. Lothar s'alarme si quelqu'un tente d'aller aux étages supérieurs. Skoumine se trouve là haut, incapable de partir, à cause de ses blessures. La seule façon de monter dans le grenier serait d'y entrer via la trappe d'accès.

Viktor Skoumine, maître de guilde déchu

Viktor a commencé sa vie comme un prêtre d'Andor, envoyé à l'ordre par ses parents en remerciement pour la survie de leur fils aîné atteint d'une maladie soit disant incurable. Abandonné par ses parents et avec peu de foi pour les dieux, seules ses études magiques l'intéressaient. Alors même, il avait un certain intérêt pour la magie noire, mais la discipline austère de l'ordre le chassa avant qu'il puisse faire beaucoup de réel progrès. Il mit alors son ambition intense et son charisme non négligeable à travailler en tant que marchand. Se frayant un rapidement un chemin à travers la guilde, il a attiré l'attention de Tilman Manholt, qui reconnu en lui l'ambition et l'intelligence nécessaires pour sauver la guilde de la banqueroute.

skoumine est un grand homme, autrefois mince mais qui commence désormais à s'empâter. Il a jusqu'ici été capable de cacher ses accès de rage et sa sombre obsession pour la magie et le pouvoir à la plupart des gens qui le connaissent. L'attaque lui a laissé des brûlures sur le côté gauche de son visage et les mains. L'attaque l'a poussé encore plus loin dans sa folie et il arrive encore moins que d'habitude à contrôler ses colères.

Lothar Hoch, marchand de grains et père de Gernar

Un homme tendu et nerveux qui s'approche de l'âge mûr, Lothar Hoch est un homme qui a beaucoup à s'inquiéter. Il doit la survie de son entreprise à la nuit où viktor skoumine a fait disparaître son plus grand rival. Cet acte lui a laissé une dette, qu'il paie en le cachant dans son grenier. Faible et craintif, il est incapable d'agir tandis que son fils tombe de plus en plus loin sous l'influence de Skoumine.

Hoch semble plus âgé que ses trente-six ans, avec une mèche de cheveux grisonnants et une moustache. Il essaie de s'habiller comme le marchand qu'il aimerait que les gens croient, mais il est taché de taches de farine et de poussière du grenier. Il n'est pas courageux et aura donc tendance à fuir un combat, après avoir déchargé le pistolet qu'il porte partout avec lui comme un symbole de sa richesse et de ses prouesses martiales imaginaires.

Gernar Hoch

Contrairement à son père, Gernar a un corps presque entièrement dépourvu de graisse, avec des traits angulaires qui correspondent à son corps squelettique. Il déguise cet état physique déplorable en portant des vêtements larges populaire dans le sud du pays. Protégé par son père, toujours nerveux et déconcerté par la mort de sa mère, Gernar aime les livres comme peu d'autres enfants de l'Empire; il pourrait, en effet faire un bon apprenti magicien si son père n'avait pas une peur superstitieuse de la magie et un désir de construire une dynastie marchande.

Gernar est désormais guidé par la possibilité d'échapper à l'atmosphère étouffante de son village natal, et les possibilités de plus de pouvoir à venir, que représente le démon. Il n'abandonnera pas sa liberté retrouvée sans combattre et grâce aux sentiments de détachement envers ses concitoyens, il lui en coûtera peu de tuer quiconque qu'il perçoit comme une menace. Seule amélia, qu'il admire et idéalise, est immunisée à sa colère même si elle risque de devenir une victime à la fin.

Indices: Le comportement étrange des Hochs, personne n'est admis dans le grenier.

Terminer l'aventure :

Parce qu'il y a plusieurs façons d'aborder l'enquête, le Mj devra décider quand mettre en place son point culminant. La clé pour bien faire est de vous assurez de connaître aussi bien que possible les Pnjs et leurs motivations, cela vous aidera à juger comment ils réagiraient à la situation au fur et à mesure du jeu. Les informations fournies dans l'aventure devraient vous donner une bonne idée des ressources disponibles pour les pnjs.

L'apogée évidente du jeu impliquerait une confrontation avec skoumine dans le grenier et la 'mort' de Fulminatus, soit en détruisant le pendentif, ou en le tuant dans un combat. Néanmoins, il est tout simplement possible qu'un groupe de

personnages particulièrement téméraire chargent directement dans le grenier dès qu'ils commencent à soupçonner Gernar.

Même s'ils tuent à la fois skoumine et Gernar au début du jeu, il est peu probable qu'ils auront éliminé Fulminatus dans le même temps, et n'auront aucune idée de l'existence du pendentif. Dans ce cas, les frères Bolgorod tenteront probablement de reprendre le contrôle du démon.

Utilisez des pauses naturelles dans le jeu pour faire le point sur la situation et planifier les prochains mouvements des Pnjs. Ne laissez pas le rythme de l'enquête vous précipiter vers une fin hâtive.

Seul un groupe sanguinaire est susceptible de patauger sans être assez sûr de se qu'il se passe. Dans ce cas ne les surchargez pas avec les indices offerts par les Pnjs et décidez plutôt de la quantité d'informations à fournir en fonction de la façon dont vous voulez faire avancer l'aventure.

Idéalement, les Pnjs devraient commencer l'aventure avec prudence, mais progressivement devenir plus désespérée dans leurs actions à mesure que l'aventure progresse.

Rappelez-vous, ces gens sont des commerçants, pas des orques et sont donc susceptibles d'essayer de mentir pour préserver leur position avant de recourir à la violence. Fulminatus devrait rester caché jusqu'à ce que les joueurs aient une bonne idée de ce qu'il se passe, car son apparence est susceptible de s'avérer un défi, et sa destruction est susceptible de changer radicalement les actions des Pnjs. La lutte pour le contrôle du pendentif, tandis que le démon fait des ravages en ville avec sa magie, formerait un point culminant satisfaisant, tout comme les personnages convainquant Poutinov d'agir contre les différentes factions; mais faites attention dans ce cas, pour éviter que les aventuriers ne deviennent de simples spectateurs.

C'est une bonne idée de s'assurer que soit le pendentif, soit Fulminatus sont détruit avant la fin de l'aventure sauf si vous aimez l'idée d'un groupe de Pjs sans scrupules avec un démon sous leur contrôle.

Si les Pjs travaillaient pour les frères bolgorod et ont terminé leur mission, les frères ne paieront que s'ils le doivent. Tout Pnj survivant tentera de se dissocier de toute l'affaire aussi rapidement que possible, et bien qu'ils n'aient pas tout à fait le même pouvoir que s'ils étaient des nobles, les aventuriers devraient être conscients qu'il y a un réel danger que de l'argent change de mains pour s'assurer qu'ils sont responsables de tout ce qui est suspect, s'ils menacent de parler .

