

LE REQUIEM DES OMBRES

Cette campagne (dont je suis assez fier...) est destinée à un groupe assez expérimenté avec des personnages jouissant d'une certaine réputation. Elle se propose de révéler aux personnages certains aspects des secrets les plus importants de Theah, ceux inclus dans le supplément des Kreuzritter. Elle est, à l'image de ce complément, assez sombre.

Avertissement : Dans l'optique que j'ai choisi pour cette aventure, un des personnages va être séparé du groupe pendant une partie de la campagne. Choisir un PNJ enlèverai beaucoup à l'intensité dramatique. Prenez un joueur capable d'un minimum de roleplay, qui n'en profitera pas pour suicider son personnage et surtout qui acceptera de ne pas jouer son personnage chéri pendant une séance.

CHAPITRE I L'ILE DE FRIECHEN

Synopsis :

Les personnages sont « embauchés » pour accompagner un célèbre explorateur membre de la Société du même nom sur une île où il pense découvrir des ruines syrneth inviolées. Outre l'explorateur avalonien et son secrétaire, l'équipe est constituée de deux autres membres, des Croix Noires venus vérifier si ces ruines sont dangereuses ou pas et prêts à prendre les mesures nécessaires. Avant d'embarquer, les membres de l'expédition vont devoir affronter les sbires d'un marchand vodacce (un Caligari, bien sûr) qui veut être le premier sur les lieux. Après une traversée qui peut être mouvementée (à vous de voir), ils vont attendre l'île et découvrir les ruines cachées dans un volcan éteint. Hélas les choses ne sont pas aussi simples qu'elles n'y paraissent.

La véritable Histoire :

Hélas, depuis sa dernière rencontre avec les PJ, Coleson a fait une funeste découverte lors d'une expédition : La Pierre D'Ombre (une petite pierre noire, ronde et lisse). Cette pierre renfermait l'essence d'un puissant Visiteur Thalusien aux pouvoirs mentaux très importants, enfermée là depuis des années. Suite à cette découverte Coleson ramena la pierre à un membre éminent de la Société, Theodore Sopsen, spécialiste reconnu des minéraux et des artefacts syrneth. L'étude de la pierre fut fatale à Sopsen : il libéra le Visiteur qui s'empressa de prendre irrémédiablement le contrôle de son corps et détruisit son esprit. Il y avait désormais un visiteur installé à un poste clé de la Société des Explorateurs... Selon les habitudes de cette race, le Visiteur décida de prendre son temps pour exécuter ses plans. Il commença par rendre la pierre à Coleson en lui disant qu'elle n'avait pas de propriétés particulières mais qu'elle pourrait peut-être lui être utile un jour car elle devait être la clé d'une machinerie Syrneth (ce qui est vrai, comme nous le verrons...).

En fait, la pierre qui avait abrité l'essence du Visiteur pendant si longtemps était devenu un moyen pour lui de surveiller le porteur (ce n'est pas un micro ni une caméra, le Visiteur doit se concentrer pour essayer de percevoir les choses), de l'influencer et même d'utiliser ses pouvoirs mentaux sur plusieurs cibles autour du porteur (ceci lui demande beaucoup d'énergie).

C'est donc Sopsen (arrêtons de l'appeler le Visiteur...) qui guida subtilement Coleson dans ses recherches qui devinrent de plus en plus fructueuses et qui l'amènèrent à découvrir l'existence de l'île de Friechen (c'est aussi du fait du fort « taux de réussite » de Coleson dans ses recherches que les Croix Noires ont commencé à s'intéresser à lui...). N'oublions pas que plus les humains découvrent de sites Syrneth, plus les Visiteurs sont ravis... D'autant plus que le site de l'île de Friechen recèle une machinerie qui pourrait permettre d'ouvrir une porte entre l'endroit où sont bannis les thalusiens et Theah. Theus soit loué, même Sopsen ne sait pas encore exactement comment la réactiver mais il compte bien sur Coleson pour y parvenir...

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

La présence de la Pierre d'Ombre va peser sur toute l'aventure, d'abord parce qu'elle influence Coleson et ensuite parce que par son intermédiaire Sopsen va s'intéresser à un PJ en particulier qu'il compte faire posséder par l'un de ses congénères et enfin qu'il va faire basculer Gueddrich dans la folie ce qui va déclencher les événements dramatiques de fin du premier chapitre.

Les Caligari

Dans cette première partie de la campagne, ils sont là comme méchants secondaires, histoire de tracasser un peu les personnages et de brouiller les pistes, à vous de décider la part que vous voulez qu'ils prennent aux événements. Je vous proposerai des scènes optionnelles, vous les intégrerez ou pas selon la tournure que vous souhaitez donner à l'histoire. Par contre dans le troisième chapitre, Verzetti, l'envoyé des Caligari va jouer un rôle plus important puisqu'il servira les desseins de Sopsen.

Et si vous avez un Croix Noire dans votre groupe...Aïe, il va falloir adapter...Remplacez éventuellement Hans Verbetten par votre PJ et faites en sorte qu'il ne connaisse pas Werner Gueddrich personnellement, comme c'est le cas avec Hans (Vladim). Mais la campagne perdra de son intérêt, il est préférable que vos personnages en sachent le moins possible sur les Croix Noires avant de commencer cette aventure...

Introduction

Les personnages sont contactés par Reginald Coleson, un éminent membre de la Société des explorateurs qu'ils connaissent bien s'ils ont joué La Croix D'Erèbe, Sinon, et si aucun membre de votre groupe ne fait partie de la société, considérez que leur réputation flatteuse est arrivé jusqu'à lui et qu'il souhaite s'attacher leurs services (il peut payer pour cela...). Organisez la rencontre où cela vous arrange, Carleon, Charousse, Freiburg...

S'il les connaît, Coleson sera ravi de les revoir et leur exposera son problème autour d'un bon repas :

« Depuis nos aventures, je me suis spécialisé dans la recherche et l'étude de sites Surneth et mes récents travaux m'ont amenés à une découverte exceptionnelle (il est tout excité). Vous n'avez sans doute pas entendu parler de l'Ile de Friechen qui se trouve à 10 jours de Navigation au Nord Est de l'Eisen. Elle se situe dans une zone connue mais peu fréquentée de la Mer du Commerce, cette zone étant réputée pour ses hauts fonds et ses récifs. C'est une île volcanique, déserte et j'ai la certitude qu'elle abrite des ruines Surneth inexplorées. Je souhaiterais que vous veniez avec moi car je sais que je peux compter sur vous. Depuis notre dernière affaire, les Caligari continuent à me surveiller et j'ai même appris qu'ils ont réussi à se procurer certaines de mes conclusions. Ils doivent avoir des informateurs au sein de la Société (*vrai, ils ont deux espions à des postes intermédiaires*). Bref, j'ai même reçu des menaces m'interdisant de poursuivre mes recherches (*ces menaces viennent des Croix Noires que les recherches de Coleson agacent...*) et je sais que ma sécurité sera assurée si vous êtes là. Sachez que je sais combien votre temps est précieux et je vous dédommagerai, bien entendu. Il faut compter 1 bon mois aller/retour pour cette expédition. Acceptez-vous ? (*Pour ceux qui refuseront, soyez sympa, achetez l'officiel des spectacles...*)

Parfait ! Mais ne serons pas seuls, Alex Smilon mon secrétaire nous accompagnera, ainsi que Gregor Vladim (*en fait Hans Verbetten de son vrai nom, un Croix Noire qui surveillent Coleson*) un ami ussuran, lui aussi membre de la Société. Il m'a déjà accompagné plusieurs fois et nous a souvent tirés d'affaire.

Nous embarquerons à Glamberg, une petite ville côtière du nord de l'Eisen, sur la côte du Konigreich de Wische. Là, un ami de Gregor nous rejoindra car il connaît très bien la Mer du commerce et les îles volcaniques qu'on trouve dans cette zone.

Dès demain, je vous présenterai les deux autres membres de l'expédition. »

Le lendemain, les PJ rencontrent Alex et Gregor.

SCENARII & AIDES DE JEUX

Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Alex Smilon (Homme de main) : Alex est ce qu'il semble être , un jeune homme blond de 19 ans timide et réservé qui porte le bardas de Coleson et l'assiste du mieux qu'il peut...La seule chose « suspecte » qu'il fera pendant le voyage est de s'isoler pour écrire à sa mère en cachette car il a dit à tout le monde qu'il était orphelin afin d'apitoyer un peu les gens sur son sort. Il pourra aussi mater en cachettes les belles PJ du groupe...

Gregor Vladim (Voir Annexe) : Hans Verbetten de son vrai nom n'est pas ussuran mais sa connaissance parfaite de cette langue et de la culture ussuranne fait parfaitement illusion. Il est assez grand, porte une barbe châtain clair et a un rire tonitruant. Comme je vous l'ai indiqué plus haut c'est en fait une Croix Noire infiltré depuis 5 ans dans la Société des Explorateurs. Depuis quelques temps il est devenu ami de Coleson pour mieux le surveiller bien sûre, mais pas seulement. Il a essayé, subtilement, de décourager Coleson de mener cette expédition à bien, mais devant l'obstination de celui-ci, il a décidé de l'accompagner et de faire prévenir l'Ordre qui a envoyé un assassin au cas ou le site que cherche Coleson se révélerai trop sensible...Il espère de tout son cœur qu'il ne faudra pas en arriver à éliminer qui que ce soit mais de tout façon l'obstination de Coleson ne lui a pas laissé d'autre choix que d'envisager le pire. Par contre il n'avait pas prévu que Coleson fasse appel aux PJ (*Coleson est toujours aussi distrait, il a oublié de lui en parler*) et leur présence vient encore compliquer la situation...

Le Chevalier-Assassin envoyé par les Croix Noires est Werner Gueddrich, le soi-disant ami de Gregor (*en fait Hans ne connaît Gueddrich que de vue et il connaît sa réputation d'homme dénué de pitié, cependant il ne découvrira qu'à Glamberg que c'est lui que l'Ordre a envoyé...*) qui rejoindra le groupe à Glamberg, avant l'embarquement.

Acte 1 : Le voyage vers Glamberg

La durée du voyage dépendra surtout de l'endroit d'où vous souhaitez faire partir Coleson et les PJ. Le seule événement notable sera l'attaque des hommes d'Antonio Verzetti, envoyé par les Caligari pour faire échouer l'expédition de Coleson et arriver sur l'île avant lui.

Scène 1 : L'attaque

J'ai prévu que cette scène se passe en Eisen, si les PJ vont à Glamberg en bateau, modifiez-la en fonction.

Fart Schaffberg, (Cf Annexe), brigand Eisenor a été payé par Verzetti pour mener l'attaque. Son adjoint (Jörg) est aussi un homme de main.

Prévoir 3 brutes type 2 par membre de l'expédition, sachant que Coleson et Alex ne se battent que s'ils n'ont pas le choix.

Cette attaque n'est pas vraiment dangereuse, Verzetti espère simplement qu'elle fera perdre du temps à Coleson et mettra hors de combat un ou deux membres du groupe (sur ce point, il risque fort d'être déçu).

C'est durant cette partie du voyage que Sopsen (*oui, le Visiteur...*) va pouvoir sonder un peu tout le monde grâce à la Pierre d'Ombre portée par Coleson. Il va tout de suite remarquer qu'un membre du groupe est dangereux : Vladim, (il remarquera Gueddrich plus tard à Glamberg) et va aussi s'intéresser particulièrement à un des personnages. *A vous de décider pourquoi : membre d'une société secrète, situation particulière, bref peu importe du moment qu'il n'est pas Croix Noire ou en passe de le devenir.(le chapitre 2 pourra, si vous le souhaitez offrir aux autres personnages des opportunités en ce sens, nous y reviendrons). Ce choix est important car c'est ce personnage qui va se retrouver isolé du reste du groupe pendant une partie de la campagne.*

Donc, pendant ce voyage le personnage va ressentir une tentative d'intrusion dans son esprit. Il n'aura aucun élément pour en savoir plus.

SCENARII & AIDES DE JEUX

Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Scène 2 : Arrivée à Glamberg

Cette ville côtière de 9 000 habitants est avant tout un important port de pêche et un petit port commercial, lieu d'un peu d'activité dans ce Konigreich désolé qu'est Wische. Coleson a choisi d'embarquer ici pour plus de discrétion car il sait que les Caligari font surveiller les ports avaloniens. La Walkyrie, le bateau qui va emmener l'expédition est attendue en ville dans deux jours. Coleson invite les PJ dans la meilleure auberge de la ville où ils pourront se reposer en toute tranquillité.

Le soir de leur arrivée, ils vont rencontrer Werner *Gueddrich* (*le chevalier-assassin des Croix Noires cf Annexe*) qui se joint donc à l'expédition. Les personnages ne pourront pas remarquer le trouble de Gregor Vladim qui n'est pas ravi de devoir travailler avec Gueddrich qu'il considère comme un animal à sang froid.

Gueddrich est un homme de 40 ans, aux cheveux prématurément gris, au regard froid, assez trapu et de taille moyenne. Il se fait passer pour un ami de Gregor et un spécialiste des îles volcaniques.

Faites immédiatement naître une animosité épidermique entre le personnage choisi par Sopsen (*le v...*) et Gueddrich. A vous d'inventer quelque chose mais ces deux là se détestent du premier regard. (*l'influence de Sopsen n'y est pas étrangère non plus car il a repéré que Gueddrich est un ennemi et aussi qu'il est au bord du gouffre de la folie, voir sa fiche en annexe...*).

L'équipe étant désormais au complet, Coleson paiera un somptueux repas à tout le monde le premier soir afin « de souder le groupe » et éventuellement de détendre l'atmosphère.

Le séjour à Glamberg sera tranquille. Avec un jet de Guet-Apens ND 20, les PJ pourront remarquer qu'ils sont suivis par un homme. Il s'agit de Marbizio, un des espions de Verzetti. Si les personnages le confondent, il liera tout en bloc et en fait, ils n'auront pas vraiment de preuves contre lui. Quoi qu'il en soit, il sera retrouvé mort le lendemain, sans aucune blessure ni symptôme. (*Gueddrich, qui aime bien faire du zèle, s'est occupé de son cas avec sa lame d'ombre ; je vous rappelle qu'il est en train de pêter les plombs*). Cet événement qui restera inexpliqué est fait pour alourdir un peu l'ambiance...

Acte 2 : La traversée

La Walkyrie arrive comme prévu . C'est une goélette rapide avec 30 membres d'équipage. Son capitaine, Lars Rafsson est un Vendelar vieillissant mais compétent qui travaille souvent pour la Société des Explorateurs, il connaît bien cette mer.

La traversée est sensée durer 9 jours.

Scène 3 (optionnelle) : L'attaque des pirates

Si vous le souhaitez, Verzetti, qui a le bras long a payé un navire pirate pour attaquer l'expédition.

A vous de choisir entre combat navale et abordage, ou les deux.

La Walkyrie : Gaillardise 4, Dextérité 5, Panache 5, Esprit 5.

Le navire pirate : Gaillardise 5, Dextérité 4, Panache 4, Esprit 5.

Le capitaine : homme de main type 3

Son second : homme de main type 2

50 brutes de tous types.

S'il y a des prisonniers, ils avoueront avoir été payé par un Vodacci, ils n'en savent pas plus.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Pendant la traversé Sopsen va continuer a essayer de percer l'esprit du personnage et continuer son travail de sape sur Gueddrich qui va devenir de plus en plus parano.

Organiser cette scène : Tandis qu'il est accoudé au bastingage, le personnage se sent de nouveau attaqué mentalement (*faites lui faire un jet de Détermination, lancé mystérieusement un dé derrière la paravent...il est clair qu'il résistera à l'intrusion...cela n'a aucune importance d'ailleurs*), après un instant d'absence durant lequel il a lutté, il ouvre les yeux pour remarquer le regard froid et soupçonneux de Gueddrich (*malgré son début de folie, Gueddrich ressent intuitivement la présence de Sopsen et soupçonne le personnage d'être un Visiteur ni plus ni moins...*). A l'inverse le personnage risque de soupçonner Gueddrich d'être à l'origine de ces phénomènes...

Rien d'autre ne devrait venir troubler ce voyage, à moins que vous n'en décidiez autrement : Espion de Verzetti sur le bateau, sirènes...

Un personnage peut aussi surprendre une discussion assez tendue entre Vladim et Gueddrich où celui-ci lui fait part de ses soupçons concernant le personnage et aussi qu'il faudra prendre une décision radicale si un site dangereux est découvert...

A l'approche de l'île le capitaine va ralentir l'allure car c'est une zone peu connue des marins et on y trouve des récifs assez nombreux ainsi que de la brume...

Une fois l'île en vue, la Walkyrie mouillera au large car il est impossible d'accoster. Les membres de l'expédition prendront les chaloupes pour atteindre l'île.

Acte 3 : L'île

Elle se présente sous la forme d'un cercle imparfait de près de 5km de diamètre. Le quart Est est occupé par un volcan éteint.

La végétation y est quasi inexistante, le sol est composé de roche volcanique sombre avec des grottes naturelles assez nombreuses.

Scène 4 : Exploration

Après le débarquement, Coleson propose d'établir la campement dans une petite gorge, facile à défendre. Il ne faut pas oublier que les Caligari sont toujours à ses trousses...

Ensuite l'exploration de l'île peut commencer. Coleson propose de faire 2 groupes tant que rien d'important ne sera découvert. *Gueddrich fera en sorte d'être dans le même que PJ qu'il soupçonne.*

La première journée de fouille, qui consiste à explorer des grottes ne donnera rien d'intéressant. Cette île semble complètement déserte.

Idem pour la deuxième journée que vous pouvez émailler d'incidents de votre cru : bête sauvage, éboulement dans une grotte.

Gueddrich semble de plus en plus tendu et parano...

Le troisième jour, aux abords du volcan, quelqu'un (Esprit ND 25) va découvrir un passage menant dans ses entrailles et là...s'étend une ancienne cité Syrath.

Coleson et Alex sont aux anges, Vladim a l'air plutôt consterné et Gueddrich ressemble à un ressort prêt à se tendre.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Scène 5 : La cité des Ombres

Cette cité est assez immense, plusieurs dizaines de bâtiments étranges la composent. Certains sont complètement ruinés, d'autres non.

A ce moment, il serait préférable de rester grouper pour l'exploration...

Amuser un peu les PJ avec des bruits étranges, des découvertes bizarres...

Bien entendu, ces ruines sont hantées par un monstre des ruines (logique), cousin dégénérés des Visiteurs...

Les PJ auront le droit à un jet de Guet-apens (ND 25) avant de le voir surgir d'une pièce obscure. Vous trouverez ses caractéristiques en annexe, adaptez les à la puissance de vos joueurs (Cf livre du maître p 159) mais ce combat doit être assez éprouvant.

Hélas, une autre créature, bien plus dangereuse, parce que plus subtile, hante les ruines... nous l'appellerons le Chasseur (Cf Annexe pour ses capacités). Elle vit ici depuis des années, tapie dans les ombres de la cité délabrée. Grâce à la Pierre d'Ombre, Sopsen va immédiatement détecter sa présence et en prendre le contrôle à distance... (*Je vous l'avais dit qu'il était balaise ce Visiteur...*). Les personnages entendront juste un hurlement monstrueux résonner parmi les pierres... (*Le cri de rage du Chasseur qui vient de perdre sa liberté, il est maintenant sous le contrôle de Sopsen et va devenir son instrument pour cette campagne*).

Le Chasseur n'interviendra pas dans cette partie de l'aventure, il se contentera de suivre les personnages qui auront parfois la désagréable impression d'être observés.

Au bout de quelques heures de fouilles, l'un des personnages va découvrir une salle avec une machinerie qui semble intacte. (*C'est la raison pour laquelle Sopsen a guidé Coleson jusqu'ici ! Cette machine, si elle est réactivée, pourrait ouvrir une porte qui permettrait aux Visiteurs d'arriver directement sur Theah, sans avoir à franchir la barrière... c'est là un des enjeux majeurs de cette campagne, les PJ devront faire en sorte que cela n'arrive pas, mais pour l'instant personne ne soupçonne l'importance de leur découverte...*).

Coleson se précipite en hurlant de joie tel un gamin dans un magasin de jouet, très vite il se reprend et annonce qu'il lui faudra beaucoup de temps pour étudier tout ça. Il devra revenir avec du matériel, pour l'instant il va se contenter des premières constatations. La pièce qu'ils viennent de découvrir est rectangulaire et trois des quatre murs sont occupés par divers machinerie ainsi que le centre de la pièce où trône un cylindre métallique de 3m de haut et 1m de diamètre.

Cette salle possède une autre propriété, les ombres qu'on y trouve sont plus propices pour voyager vers les Contrées Obscures...

C'est à ce moment que va intervenir un des événements dramatiques de cette campagne :

Gueddrich qui ressent cette proximité des ombres va définitivement basculer dans la folie. Tandis que le personnage qu'il surveille fouille un coin de la pièce, il va voir son ombre prendre la forme d'un Visiteur insectoïde... (en fait il s'agit de l'ombre du Chasseur qui surveille ce qui se passe). Sans que personne ne puisse rien faire pour l'arrêter, il va se précipiter sur la pauvre héros en hurlant « Crève, créature de Légion ! ». Le PJ n'aura que le temps de se retourner pour prendre la lame d'ombre de Gueddrich dans le ventre (pas besoin de faire les dégâts, ne gâchez pas la suite par de la technique...). A ce moment, inconsciemment, Gueddrich va déclencher sa magie Nacht et, du fait de la particularité de la salle, va disparaître dans les ombres avec le héros... (*Ils vont se retrouver dans les contrées obscures, pour en savoir plus, allez au chapitre Parenthèse : Les ombres de la mort*).

Revenons à la scène vue par les autres PJ : Leur ami vient de se faire poignarder par Gueddrich puis ils se sont volatilisés tous les deux !

C'est la stupeur ! Vladim murmure « Par la Croix de Theus » en Eisenor (il est sensé être ussuran, Esprit ND 25 pour l'entendre) puis se reprend très vite. Coleson reste bouché bée, Alex tremble de tous ses membres.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Cette scène devrait déclencher une bonne dose de roleplay : que c'est il passé ? Vladim connaissait si bien Gueddrich ? Que manigançaient-ils si souvent tous les deux ?

Vladim risque de devoir fournir des explications. Bien sûr il ne révélera rien sur les Croix Noires mais pourra avouer que lui et Gueddrich étaient là pour s'assurer que ces ruines étaient sans danger, que Gueddrich est une sorte de chasseur de monstres et qu'il semble qu'il soit devenu fou...quand à la disparition, il suggérera une manifestation de sorcellerie Portée (*cette explication peut paraître plausible, il gagne du temps...*).

Gérez cette scène en fonction de la réaction de vos PJ, Coleson s'opposera à toute violence contre Vladim mais exigera lui aussi des explications.

Bref, Vladim suggérera de quitter l'île et leur proposera un rendez vous d'ici deux ou trois semaines à Freiburg, il leur promet de leur en dire plus à ce moment.

D'ici là, il doit aller prévenir son ordre de la tragédie et prendre des instructions...Beau bilan : un chevalier fou dans la nature, avec des témoins et en prime un disparu...

Il va avertir le Hochmeister qui va réunir d'urgence un conseil de crise...

Toutes les solutions seront envisagées...mais les Croix Noires ne peuvent pas éliminer Coleson et les héros. Ils sont trop connus pour cela et puis ce ne serait pas un acte moralement acceptable.

D'autant plus que pendant la période de 3 semaines entre les 2 épisodes de la campagne, les Croix Noires vont avoir des nouvelles des disparus (*Cf : Les Ombres de la mort*).

Le héros aura été retrouvé, à moitié mort, dans les Contrées Obscures et Gueddrich va faire parler de lui en commettant des meurtres à Freiburg, sa ville natale. Les Croix Noires savent qu'il s'agit de Gueddrich car il a été identifié par un témoin qui le connaissait, lors de son premier meurtre, celui d'un compagnon Croix Noire. Ils ont mené un début d'enquête mais ont perdu sa trace.

Les instructions de Vladim vont être les suivantes : rejoindre les PJ à Freiburg, leur dire qu'il travaille pour une organisation qui lutte contre les créatures de Légion (sans donner de nom bien sûr) et, avec eux, retrouver et neutraliser Gueddrich pour comprendre ce qui s'est passé. Pour l'instant il a ordre de ne pas leur dire que leur ami a été retrouvé. Il faut d'abord savoir ce qui lui est arrivé et être sûr qu'il va survivre à ses blessures.

Concernant les ruines, le problème est reporté à plus tard (les Croix noires ne soupçonnent pas le danger que représente la machinerie découverte).

A vous de voir ce que souhaitent faire vos personnage durant les deux semaines qui les séparent du rendez-vous avec Vladim.

Le principale est qu'ils le retrouvent à Freiburg comme convenu.

PARENTHESE : LES OMBRES DE LA MORT

Ce chapitre explique ce qui est arrivé au malheureux héros depuis sa disparition avec Gueddrich, à la fin de la scène 5.

Au moment où il est poignardé par Gueddrich, il s'écroule sous le poids de celui-ci et de la douleur fulgurante qui lui transperce l'abdomen.

Puis une sensation de froid intense l'envahit...la mort ? Il ouvre les yeux et se trouve à même un sol grisâtre dans un paysage sombre dénué de toute végétation ou construction. Le ciel est blanchâtre et luit faiblement. (*reportez-vous à Kreutzritter si vous voulez plus de détails pour la description des Contrées Obscures*). Gueddrich se relève le premier et regarde autour de lui, puis il sourit tel un dément :

« Bienvenu dans les Contrées Obscures, la porte des enfers... »

Le personnage pourra remarquer qu'il souffre horriblement et que sa blessure doit être très grave mais curieusement il n'y a ni plaie, ni sang (*lame d'ombre oblige*)...

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

De toute façon il n'aura pas le temps de s'attarder sur son état de santé car immédiatement il va ressentir la morsure d'un froid spectral sur sa chair et il va commencer à suffoquer.

« Cela s'appelle la brûlure d'ombre » lui dit Gueddrich avec un sourire mauvais. « Si tu n'es pas une créature de Légion, tu n'as plus que quelques minutes à vivre et sinon, c'est moi qui vais te tuer » dit-il en avançant d'un air menaçant. (*Il est clair qu'à ce stade, le pauvre Gueddrich a complètement perdu les pédales...*).

Tandis que le froid mortel paralyse petit à petit le PJ, il voit Gueddrich se figer : 2 silhouettes viennent d'apparaître. Un homme et une femme. La femme est brune, assez grande et terriblement belle, l'homme porte une armure sombre et une grande épée. *Vous l'avez reconnue, il s'agit de Judith (Cf Kreuzritter), en personne, avec un de ses nocturnes.*

A l'agonie, le personnage va pouvoir assister à l'affrontement entre Judith et Gueddrich qui va rapidement avoir le dessous. Blessé à mort il se jette vers une ombre afin de fuir grâce à sa magie Nacht. Au moment où il va disparaître, il reçoit une dague noire de Judith dans le dos, puis il disparaît. *Cette scène est très importante et explique une bonne partie du chapitre 2, auquel ne participera pas ce personnage : Achevé par la dague de Judith, Gueddrich est physiquement mort pendant le moment où il voyageait dans les ombres. En fait, il est mort dans les Contrées Obscures et est donc devenu un Nocturne qui va réapparaître sur Theah, ce qui constitue une aberration (même Judith n'a jamais réussi à quitter les Contrées) et un terrible précédent. Rendez-vous au chapitre 2 pour les conséquences de cette scène.*

Gueddrich disparu, Judith se tourne vers le personnage : « Alors comme ça tu es une créature de Légion, c'est amusant on dit la même chose de moi... »

A ce moment elle s'approche du personnage qui sombre dans l'inconscience...

Pourquoi Judith ne l'achève –telle pas ? les raisons peuvent être nombreuses : d'abord dans son état il n'est pas dangereux, ensuite elle a vu et sentit qu'il n'était pas un Croix Noire et qu'au contraire un Croix Noire voulait sa peau, ce qui le rend plus sympathique à ses yeux, ensuite le personnage est peut-être particulièrement séduisant ou a-t-il reçu le don de Milweeg ?, (Cf **Le Festival**). Bref, c'est un héros, il survivra donc !

Il se réveille plus tard, Judith l'a recouvert d'une sorte de cape d'ombre qui le protège de la brûlure d'ombre. Nous n'allons pas entrer dans les détails mais il gardera de son séjour dans les Contrées Obscures un souvenir, assez flou entre enfer et paradis... Judith est une amante aussi passionnée que cruelle... Durant son séjour, Judith lui révélera des choses sur les Croix Noires (*à vous de décider quoi exactement*) y compris le fait qu'elle fut la première d'entre eux.

Le héros perd toute notion du temps mais il va rester environ 8 jours dans les Contrées Obscures jusqu'à ce qu'il soit retrouvé par une équipe de Croix Noires. Judith n'a-t-elle rien pu faire pour les empêcher de le récupérer ou bien l'a-t-elle laissé partir ? nul ne le saura jamais...

Toujours est-il qu'il est en piteux état quand il est ramené sur Theah par les Croix Noires qui sont assez perplexes... Comment a-t-il survécu, pourquoi les Nocturnes ne l'ont-ils pas tué ? Que s'est-il passé avec Gueddrich ? autant de questions qu'ils comptent bien lui poser dès qu'il sera en état d'y répondre.

Entre délire, fièvre et coma, le personnage va rester près de 10 jours entre les mains des Croix Noires qui prendront soin de lui malgré le danger qu'il représente pour l'ordre.

Mais ce n'est pas fini... Sopsen n'a pas renoncé au personnage puisqu'il compte en faire l'hôte de l'un de ses frères Thalusien qui, comme lui, cherche un corps d'accueil.

Ainsi, il a envoyé le Chasseur sur la piste du personnage. Cette redoutable créature qui mémorise les empreintes psychiques va localiser le héros 10 jours après sa libération des contrées obscures et va l'enlever, au nez et à la barbe des Croix Noires.

Utilisant son pouvoir équivalent à la magie Nacht, il va apparaître dans les ombres de la chambre du personnage et l'emmener avec lui. Le héros a encore disparu... mais ça tombe bien puisque les Croix Noires n'avaient dit à personne qu'ils l'avaient récupéré...

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Bon, et où va-t-il atterrir maintenant ? Et bien avant de le faire posséder par un Visiteur, Sopsen souhaite que le personnage se remette un peu. Pour cela il a ordonné au Chasseur de le déposer chez le Baron Moltke (*cet ignoble vilain est apparu dans l'excellent scénario Bleeding Eisen publié sur le net par le site américain rpgames*), une de ses âmes damnées. Cet homme travail pour Sopsen sans se douter qu'il sert un Visiteur. Pour lui Sopsen est un mage très puissant qui lui a rendu des services et qu'il craint. Il ne connaît même pas son nom puisqu'ils utilisent des intermédiaires pour communiquer.

Moltke est un noble décadent qui s'est félicité de la mort de l'Empereur. Il est cruel, sadique, pratique la chasse à l'homme, ne se refuse aucun plaisir. Bref un charmant personnage (Cf Chapitre 2).

Les informations que je donne sur lui ne concerne pas le personnage qui ne le rencontrera même pas mais pourront vous être utile dans le chapitre 2.

Notre héros va donc être « l'invité » de l'un des manoirs de Moltke, qui n'est qu'à 50km de Freiburg, (*et oui que le monde est petit...*). Ce séjour ne sera qu'une longue convalescence de 2 ou 3 semaines (*à vous de voir en fonction de l'avancée du reste de l'équipe durant l'enquête du chapitre 2*).

A la fin le héros commence à aller mieux et il se rend compte qu'il est détenu. (Barreaux aux fenêtres de sa chambre, attaché au lit, drogue dans sa nourriture...). Une évasion seul paraît très difficile, à vous de décider... Pour ma part, j'ai choisi de faire intervenir la belle Karina Von-Tayser (Cf Annexe) qui va aller chercher ses amis pour le délivrer, c'est plus romanesque...

Si vous n'avez pas lu *Bleeding Eisen* vous ne savez donc pas que c'est une ennemie acharnée de Moltke et qu'elle a décidé d'avoir sa peau. Vous pouvez aussi faire intervenir ce PNJ dans d'autres scénarios antérieurs à celui-ci afin de lui créer un background avec votre groupe.

Bref, c'est elle, qui en surveillant les allées et venues de Moltke va localiser le héros et contacter les autres personnages afin de le libérer.

Avant de conclure, un peu de technique utile pour la suite :

Les expériences traumatisantes que vient de subir le héros ne sont pas sans conséquences bonnes ou mauvaises :

Sensibilité aux ombres (du fait de son séjour dans les Contrées Obscures):

- Le héros « détecte » certaines manifestations des ombres sous la forme d'un léger frisson : lorsque la magie Nacht est utilisée (il bénéficie d'un round avant la matérialisation du sorcier dans les ombres) ou encore, il a plus de chances de percer à jour l'identité d'un Visiteur ou percevant son ombre.

- Le héros se sent mal à l'aise en présence d'un artefact des ombres : cape d'ombre, lame d'ombre et surtout la Pierre d'Ombre (ceci est important pour le chapitre 3 durant lequel ceci va permettre au héros de ressentir la présence de la Pierre sur Coleson)

- Faiblesse des ombres : Le métabolisme du héros a mal supporté cette expérience : tous les mois le héros doit réussir un jet de gaillardise ND 20 ou subir une crise (fièvre, froid) pendant 48 heures au hasard dans le mois : -1 dé lancé aux actions physiques (-2 dés s'il n'atteint pas 10).

Concernant ces trois aspects, ne les dévoilez pas au joueur, laissez-le s'en rendre compte au fur et à mesure et surtout utilisez-les quand ça vous arrange vous (pour faire avancer l'histoire).

- Renforcement de la volonté : Survivre à une telle expérience fortifie l'esprit... Acquisition de l'avantage Volonté de Fer (ou +1 augmentation gratuite pour tous les jets impliquant le volonté s'il l'a déjà).

Ah, dernier détail, au moment où il sera libéré, son score en gaillardise est diminué de 1 point, il mettra environ 1 mois à le regagner.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

CHAPITRE 2: LES OMBRES DE FREIBURG

Synopsis : Au cours de ce chapitre les autres personnages vont donc retrouver Vladim à Freiburg. Ensemble ils vont enquêter sur des meurtres commis par Gueddrich qui est devenu un mort vivant fou dangereux, dans la foulée il vont retrouver et délivrer leur ami grâce à Karina Von-Tayser. Pendant ce temps, Coleson est reparti en Avalon afin de préparer une expédition plus importante vers l'île de Friechen...

Durant ce chapitre, les PJ seront surveillés par les Croix Noires. Si vous souhaitez que l'un d'eux intègre cette société secrète, ce que je vous déconseille, il pourrait y avoir une opportunité assez logique, si son comportement est jugé digne par Vladim...

Et moi ? A priori in n'y a pas de contradiction pour que le joueur dont le personnage a disparu incarne un autre personnage et joue cette partie. Le tout est qu'il tienne sa langue sur ce qui est arrivé à son personnage. Faites lui incarner un PNJ connu du groupe si possible, quelqu'un de sa famille, un ami, une relation amoureuse pourquoi pas, bref quelqu'un qui ai une motivation de le retrouver..

Acte 4 : Freiburg

Scène 6 : Enquête

Une quinzaine de jour après le drame survenu sur l'île de Friechen, Vladim retrouve donc les PJ à Freiburg. Il leur dévoile donc ce qui a été convenu avec sa hiérarchie (Cf fin du chapitre 5). Il leur annonce aussi la réapparition, à Freiburg, de Gueddrich qui semble avoir complètement perdu la raison et qui a tué deux personnes. Il leur demande leur aide pour le retrouver (*il compte surtout empêcher Gueddrich de compromettre les Croix noires, les PJ l'aideront à le trouver, après il avisera... Cela permet aux Croix Noires de ne pas trop s'exposer*) et leur précise que retrouver Gueddrich leur permettra sans doute d'en apprendre plus sur le sort de leur ami.

Bien évidemment les Croix noires, comme les PJ ignorent que Gueddrich est devenu un nocturne.

Par où commencer pour retrouver Gueddrich ? Et d'abord pourquoi est-il à Freiburg ? A cela Vladim peut apporter un élément de réponse. Gueddrich est né à Freiburg et y vivait avant de partir pour cette funeste expédition. (*Tout cela est vrai, Gueddrich était souvent en mission mais Freiburg était son port d'attache*).

Il peut même préciser que Gueddrich louait une chambre chez une veuve, Mme Schwartz.

Et les meurtres ?

Les Croix Noires savent qui Gueddrich a tué tout simplement parce que ses deux premières victimes étaient des compagnons de l'ordre... Vladim pourra donc donner les noms des deux victimes sans donner plus de détails... Voilà les éléments de départs dont devront se contenter nos héros.

En vrac, je vais vous donner la liste des meurtres commis par Gueddrich si les héros ne font rien, et les différentes infos qu'ils pourront obtenir. A vous de développer si vous le souhaitez, d'ajouter des détails, de créer des fausses pistes...

Si vous disposez de City of Freiburg, agrémentez cet acte avec des PNJ et des lieux du coffret.

Voici la chronologie des meurtres.

J0 = date de la rencontre entre les PJ et Vladim.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

J-8 : Gutter Valbrecht : Marchand, en fait un compagnon des Croix Noires que Gueddrich connaissait. *En éliminant ses anciens compagnons, il veut effacer toute trace de son passé...oui, il est complètement stone !*

J- 3 : Folcken, un vagabond, lui aussi compagnon Croix Noire.

Note : Les PJ pourront voir le Corps de Folcken, encore dans les sous-sol du guet. (Valbrecht est déjà en terre). Le seul détail intéressant est l'absence de toute blessure apparente, ce qui sera le cas de toutes les autres victimes(*et oui, la lame d'ombre*). Les corps dont les causes de la mort seront visibles ne seront pas des victimes de Gueddrich. Si on questionne Vladim à ce sujet il prétendra ne rien savoir. Il dira simplement qu'il pense que Folcken a été tué par Gueddrich car celui-ci le connaissait et un témoin l'a vu sur les lieux du meurtre (l'homme en question a été éloigné de Freiburg, comme la plupart des Croix Noires).

J+1 : **Vern** Hegmann : Un artisan de 30 ans.

J +3 : **Jans Grudel** ; un étudiant en théologie.

J+4 : Mlle Schwartz, son ex-logeuse.

Il la tuera afin d'effacer les traces de son passé. Il faut espérer que les PJ lui auront rendu visite avant : C'est une femme assez stricte de 45 ans. Elle décrira Gueddrich comme une homme poli, sévère, qui se rendait souvent à l'église. Si les PJ se montrent diplomates, elle leur dévoilera, d'un air entendu, que Gueddrich a fréquenté quelqu'un il y a quelques temps : Lena Brauner, une jeune femme qui travaille chez un apothicaire du quartier.

Lena Brauner : Cette jeune femme brune de 25 ans est plutôt jolie malgré un teint pâle et des yeux un peu cernée. Elle confirmera avoir fréquenté Gueddrich plusieurs mois. Elle travaille chez un apothicaire afin de nourrir ses deux enfants de 4 et 7 ans « Je ne le voyais pas très souvent car il partait de longues semaines. La nuit il faisait d'horribles cauchemars et passait des nuits blanches. A la fin il devenait violent alors je l'ai quitté. Je sais qu'il allait souvent à l'église pour se confesser. Non, je ne connais pas le nom du prêtre qu'il voyait ».

Son confesseur : Une enquête au presbytère permettra d'identifier le confesseur de Gueddrich : le Père Filler. Il sera sur la défensive car il savait des choses sur les missions de Gueddrich. Il sera prêt à aider les PJ sans toutefois rompre le secret de la confession. Le principal intérêt du père Filler est que Gueddrich va continuer à venir la voir pendant cette aventure...

J+5 : **Gabriel Hasman**. Prêtre.

J+6 : Lena Brauner si les PJ n'ont rien fait pour la mettre ne lieu sûre.

J+7 : Hans Lieb, officier du guet qui l'avait surpris en train de rôder autour du Presbytère.

J+9 : **Marc Dreuchman**, Chanoine du Presbytère

J+12 : **Andreas Basilian**, évêque de Freiburg.

J +14 : Le Cardinal **Erika Brigitte Durkheim** : Elle est en ville pour 1 mois. Espérons que les PJ l'aient arrêté !

De l'aide ? Durant leurs investigations, les héros pourront obtenir de l'aide des deux groupes qui essaient un peu de maintenir l'ordre en ville : L'Ordre de la Rose et de la Croix et les Wachhunde.

Scène 7 : l'Affrontement ;

A ce propos comment l'arrêter ? Qu'ils se démer...Non, je blague. Vous aurez remarqué que certains noms de victimes sont en gras. Voilà le mobile : Gueddrich en veut à Theus ! dans sa folie, il le juge responsable de sa situation (*dans un sens il est resté très religieux...*) alors il commence ses meurtres au bas de la hiérarchie religieuse :1 simple artisan, puis il monte...jusqu'à la plus haute autorité religieuse d'Eisen : la cardinale. On peut donc deviner qui seront ses deux dernières victimes. (Au fait, Gueddrich ne s'intéresse qu'aux vaticins, pas aux protestataires).

L'autre possibilité est que le père Filler vienne le dénoncer.

L'idéal est qu'il leur file entre les doigts une fois et que l'affrontement final se passe devant la cardinale Durkheim...Cette fois Gueddrich ne fuira pas, il se battra jusqu'à la mort...

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Si les PJ essaient de lui parler de leur ami disparu, il leur répondra par : « il est en enfer, la première d'entre nous l'a emmené ! ». (*allusion à Judith*)

Ce combat dramatique verra la fin de cet acte. Selon comment les PJ se seront débrouillés il auront peut-être appris des choses sur les Croix Noires et surtout ils connaîtront mieux Freiburg.

Acte 5 : Retrouvailles

Bon, et bien voilà nos héros bien avancés ! Ils ont mis fin aux agissements d'un psychopathe sans vraiment comprendre ce qui se passe ni savoir ce qu'est devenu leur ami disparu. Laissez passer 3 ou 4 jours afin qu'ils se remettent et reçoivent les remerciements officiels de la Cardinale.

C'est à ce moment que Karina Von-Tayser (ou tout autre PNJ que vous aurez choisi...) va entrer en scène. Comme je l'ai déjà dit au chapitre Les Ombres de la Mort, l'idéal serait qu'ils la connaissent déjà (s'ils ont joué Bleeding Eisen par exemple ou bien essayez qu'ils la rencontrent dans un précédent scénario) ou du moins qu'ils aient entendu parler d'elle.

Pour vous situer au niveau du temps écoulé, il faut que l'arrivée de Karina correspondent au moment où le héros disparu commencent à aller mieux et songe à essayer de s'échapper de chez le Baron Moltke.

Scène 8 : Délivrance

Comme je l'ai dit dans le chapitre précédent, Karina veut la peau du Baron Moltke, elle s'intéresse donc à ses faits et gestes depuis un certain temps. En soudoyant un serviteur de l'un de ses manoirs, elle a appris qu'un « blessé » y est séquestré. Le serviteur lui ayant indiqué la nationalité du blessé et sa description succincte. Si elle connaît les héros, elle aura appris que le reste du groupe est à Freiburg et que l'un d'eux manque à l'appel, ou encore plus simple elle l'aura reconnu grâce à la description du serviteur.

Dans tous les cas, considérez qu'elle connaît au moins les héros de réputation, elle va donc les rencontrer à Freiburg et leur dire qu'elle pense savoir où est leur ami disparu.

Elle leur explique alors qui est le Baron Moltke, un scélérat de la pire espèce, lointain cousin de l'Empereur qui complotait déjà contre lui avant qu'il ne décède.

Il a de nombreux domaines et certains Princes de Fer le laissent en paix du fait des secrets qu'il connaîtrait. Après un période difficile, il semble qu'il soit de nouveau riche et influent (*depuis sa collaboration avec Sopsen...*). Il aurait fait des découvertes minières et mis à jour des ruines Surneth.

Il est soupçonné de plusieurs meurtres, de trafic d'esclaves, de pratiquer la torture (elle en a fait les frais...) et la chasse à l'homme dans les marais de ses domaines, bref un charmant individu.

Elle n'a aucune idée de comment leur ami a pu atterrir chez lui, mais leur propose de le délivrer.

Le problème est que le manoir est bien protégé. Elle leur dit qu'elle avait un informateur (le serviteur) mais qu'elle n'en a plus de nouvelles depuis plusieurs jours. (oui, ses allés et venus ont été repérés et il a fini dans la cave où rôdent des sales bestioles).

Le manoir se trouve à environ 50 km de Freiburg, dans une zone marécageuse.

Et si... vos PJ prennent des renforts pour y aller, ce n'est pas un problème car le combat difficile n'aura pas lieu au manoir mais pendant leur retour où il sera très facile de les séparer de leur escorte...

Délivrer leur ami devra être modérément difficile, les choses se corseront après.

Le manoir se présente sous la forme d'un vieux bâtiment en L, à deux étages. Le parc est entouré d'un mur vieillissant de 2m50 de haut.

Voici les forces en présence au moment de l'attaque.

4 hommes (brutes type 3) avec des chiens patrouillent en permanence dans la parc.

En l'absence du Baron, seul Schmitter (Homme de main, Cf annexe), deux gardes (brutes type 3) et une servante peuvent entrer dans la chambre où est gardé le héros.

A part eux, les occupants du château sont :

Hans, le chef des gardes (Homme de main, carac idem Schmitter)

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Compter en plus 3 brutes par héros. Ajustez en si les héros ne sont pas qu'avec Karina mais ont emmené des renforts.

Au bout du compte, les héros vont délivrer leur ami. Le château ne livrera rien d'intéressant. Il est simplement déconseillé d'explorer les sous-sol où rôdent des abominations enfermées.

Et le Chasseur dans tout ça ? Sopsen l'a envoyé en mission ailleurs mais rassurez –vous, les PJ en entendront bientôt parler...

Scène 9 : La chasse

Les PJ devront remettre à plus tard la célébration de leurs retrouvailles, leur ami bien qu'un peu affaibli va bien, et ils ont plus de 40km de marais à traverser avant de retrouver les accueillantes auberges de Freiburg.

Donc, quelques heures après leur départ du manoir, tandis qu'une brume opaque se lève dans les marais alentours et que leur chemin serpente au milieu des troncs pourris et des buissons épineux, le son sinistre d'un corps de chasse retentit autour d'eux.

Mais que se passe-t-il ? Et bien le Baron est arrivé au manoir avec sa suite peu de temps après le départ des PJ. Il a donc décidé de les poursuivre et de se livrer à son activité favorite, la chasse !

Les PJ pourront tenter de fuir mais ils risquent fort de se perdre dans cette brume, ils seront rattrapés et se rendront compte qu'il vaut mieux trouver un endroit propice pour se battre.

Précisions : La brume est due à un artefact que possède Moltke, il a aussi un autre artefact, un médaillon qui lui permet de contrôler une abomination (*merci Sopsen...*)

Mettez en scène le combat comme vous le souhaitez, PJ dispersés dans la brume, poursuites...à vous de voir.

Je vous donne les effectifs des méchants, adaptez-les à vos PJ :

Le Baron Moltke sur son destrier noir : Faites-le affronter Karina qui va le tuer...

Freyden, le Veneur (Vilain, Cf Annexe) avec ses 8 molosses dont 2 sont des hommes de mains.

Jans et Hurms, ses deux adjoints (hommes de mains, carac idem Schmitter)

Une abomination (Vilain carac. idem monstre des ruines, Cf Annexe)

2 brutes par héros.

Les héros pourront trouver les 2 artefacts Surneth sur Moltke, ils n'auront aucune idée de comment s'en servir mais pourront toujours les emmener pour les montrer à Coleson.

Inutile de préciser que les héros devraient finir ce combat en mauvais état...

Ils auront bien mérité quelques semaines de repos à Freiburg avant de passer au Chapitre 3...

CHAPITRE 3: LA MACHINE INFERNALE

Synopsis : Après un repos bien mérité à Freiburg, les PJ vont recevoir des nouvelles de Coleson qui se prépare à diriger une grosse expédition de la Société des Explorateurs vers l'île de Friechen. Il souhaite bien évidemment que les PJ se joignent à lui et les invite à le retrouver en Avalon.

A vous de voir si vous souhaitez que Karina accompagne les PJ dans cette troisième partie, à priori je pense que ce n'est pas nécessaire et même si elle a noué des « relations privilégiées » avec l'un d'entre eux, elle aura d'autres affaires à régler en Eisen.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Acte 6 : Nouveau départ

15 jours après les événements du chapitre précédent, les PJ reçoivent une lettre de Coleson, très heureux d'avoir appris qu'ils ont retrouvé leur ami (s'ils lui ont fait savoir). Il les invite à venir le rejoindre en Avalon et il leur explique qu'il pense que le fin mot de cette histoire sera trouvé sur l'île de Friechen où il compte retourner avec eux.

Après deux semaines de voyage environ les PJ arrivent à Carleon où Coleson les accueille à bras ouverts.

S'ils lui montrent les deux artefacts trouvés sur Moltke, il les fera étudier pour eux. : l'amulette de contrôle des abominations est hors d'usage, par contre le cornet de brume fonctionne et il pourra intéresser les PJ surtout s'il y a des marins parmi eux : il permet, lorsqu'on souffle dedans en activant un petit bouton, de faire naître quasi immédiatement une brume assez épaisse sur 3km de rayon autour de l'utilisateur, la brume se dissipe naturellement au bout d'une heure. On peut l'utiliser 1 fois jour, le temps qu'elle se recharge.

Dès la première rencontre avec Coleson, le PJ qui a eu la mésaventure dans les Contrées Obscures va ressentir un frisson glacé, une sensation désagréable. (*C'est la Sensibilité aux ombres Cf Les Ombres de la mort*) qui s'active en présence de la Pierre d'Ombre que porte Coleson autour du cou). Le PJ ne pourra pas expliquer ce phénomène, mais faites-lui ressentir de temps à autre, toujours en présence de Coleson. (à lui de faire le rapprochement).

***La véritable histoire...suite et fin : Depuis qu'il a déposé le personnage chez le Baron Moltke, le Chasseur a été chargé d'une autre mission...Sopsen a bien compris que les personnages sont des empêcheurs de comploter en round...Il a donc changé son fusil d'épaule et d'accélérer les choses. Il a ordonné au Chasseur de retrouver Verzetti, l'envoyé des Caligari chargé de s'approprier les secrets de l'île de Friechen. Le Chasseur s'est montré à Verzetti et lui a « conseillé » de collaborer avec son maître (Verzetti était terrorisé parce que persuadé d'avoir à faire à un démon de Légion mais aussi fasciné...). Finalement il a accepté dans la mesure où cela lui permettait de remplir sa mission pour Caligari, et surtout parce qu'il a subi l'influence mentale de Sopsen...Verzetti a donc monté une expédition pour l'île de Friechen, à laquelle Sopsen en personne participera car il n'a pas résisté au plaisir d'accueillir lui même ses frères Thalusiens quand la porte s'ouvrira...
La nouvelle mission du chasseur est donc la suivante : Récupérer la Pierre d'Ombre (qui sert de clé à la machinerie qui ouvrira la porte) et neutraliser l'expédition de Coleson et des PJ...***

Après les derniers préparatifs, l'expédition est prête au départ au bout de 2 jours après l'arrivée des PJ. Cette fois-ci la Walkyrie partira de Carleon avec à son bord du matériel, Coleson, Alex, Gardner (un autre membre de la Société), Vladim et bien sûr les PJ.

Scène 10 (optionnelle) : Interlude à Crioux.

Cette scène n'aura lieu que si les personnages découvrent la présence de la Pierre Noire. Comment ?

Si le PJ qui possède la sensibilité aux ombres essaie de comprendre ce qui lui arrive il va comprendre que ses sensations désagréables ne se manifestent qu'en présence de Coleson. Coleson ne parlera pas de la Pierre d'Ombre de lui-même mais si on le questionne avec insistance, il avouera que parfois il « se sent un peu bizarre ». Si on évoque un objet ou si on le fouille de force, il se débattrra refusant de donner la pierre accrochée autour de son coup. Une fois que quelqu'un d'autre l'aura saisie, il s'excusera et ne comprendra pas sa réaction à propos de « ce simple objet ».

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Il racontera ensuite comment il l'a trouvé lors d'une exploration d'une ruine Syrnych en Eisen, qu'il l'a ensuite confiée à son ami Sopsen et que celui-ci lui a rendu au bout de quelques jours en lui assurant qu'elle n'était absolument pas dangereuse et en lui conseillant de la garder car il pensait que ce pouvait être la clé d'une installation Syrnych. Depuis Coleson l'a toujours gardée sur lui. Si on le questionne sur Sopsen, il leur dira que c'est un grand spécialiste des objets syrnych, un peu excentrique, puisqu'il a quitté l'Avalon depuis quelques temps pour s'installer à Crieux (*évidemment un Visiteur ne peut pas vivre en Avalon, terre de ses ennemis acharnés les sidhes, ce serait trop dangereux...*).

Si les PJ le souhaitent, il sera possible de faire un détour par Crieux pour interroger ce Sopsen sur la Pierre.

Arrivés sur place, après une enquête rapide, ils apprendront que Monsieur Sopsen a quitté son hôtel particulier pour embarquer sur un navire il y a quelques jours (5 exactement). Il ne pourront savoir le nom du navire sur lequel il est parti... (*Il a embarqué avec Verzetti pour rejoindre l'île de Friechen...*).

S'ils ont parmi eux un malandrin qui fouille sa maison, il pourront trouver une documentation extraordinaire sur les ruines et artefacts syrnych, y compris dans une langue inconnue (à moins qu'ils ne lisent le thalusien...) et aussi un coffre étrange absolument impossible à ouvrir...

Bref, rien de bien intéressant, donc : Cap sur l'île de Friechen ! Pour noyer le poisson, choisissez cette halte à Crieux (ou alors quelques jours après le départ de Carleon s'ils ne passent pas à Crieux) pour faire intervenir le Chasseur qui va subtiliser la Pierre d'Ombre (*il est probable que Coleson ne la porte plus sur lui et qu'elle se trouve dans leurs affaires*). Dans tous les cas il agira avec la plus grande discrétion et il est probable que les PJ se rendront compte de la disparition de la Pierre le lendemain matin (*ou peut-être un simple frisson pour un certain PJ puisque le Chasseur utilise la magie Nacht..*)

Scène 11 : Le voyage

Qu'ils soient passés ou pas par Crieux, voilà les héros embarqués pour Friechen. La première partie de la traversée se passera sans problèmes. Mais à l'approche de l'île, le Chasseur va entrer en action selon les ordres de Sopsen...

Il va commencer par faire disparaître un ou deux marins histoire d'alourdir l'ambiance. Quelques frissons pour notre PJ tandis que le Chasseur rôde sur le navire...

Et puis une nuit, alors que l'île de Friechen n'est plus très loin, il passe à l'attaque : Il massacre discrètement le pilote, le timonier, la vigie et un ou deux autres marins de quart...

A ce moment les PJ vont se réveiller (Jet d'Esprit pour savoir dans quel ordre), est-ce une intuition ? Le tangage étrange du navire ? Bref quand ils ouvrent les yeux ils sentent que quelque chose ne va pas...

D'abord le silence, puis la panique ; le bateau dérive dangereusement en pleine nuit. Les marins se réveillent, constatent la disparition de leurs camarades, certains crient, d'autres essaient de reprendre le contrôle du navire...

Et les PJ ? A vous de voir selon leurs actions mais quoi qu'ils fassent la Walkyrie va s'échouer sur des récifs dans un tremblement pathétique et un craquement sinistre. Puis le bateau s'immobilise, penche dangereusement et commence à prendre l'eau...

A ce moment le Chasseur décide de s'attaquer aux PJ. A eux de gérer ça au mieux, ils peuvent avoir plus ou moins compris qu'il se déplace par les ombres. Dans ce cas seule l'obscurité totale l'empêche d'apparaître, de même il ne peut se matérialiser dans l'eau. Je vous rappelle qu'un des PJ peut sentir sa présence avant qu'il n'attaque.

A part ça c'est un adversaire coriace mais sans plus. Cela donnera une touche encore plus cauchemardesque à ce naufrage.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Bref les PJ vont s'en débarrasser après une bonne dose d'adrénaline. Dès qu'il sera trop gravement blessé, le Chasseur disparaîtra dans les limbes dont il est issu, son asservissement à Sopsen étant rompu. (*C'est d'ailleurs en partie pour cela qu'il a outrepassé ses ordres en s'attaquant directement aux PJ, il préfère risquer la mort que de continuer à être dominé par Sopsen*). Il disparaîtra donc dans un hurlement, mélange de douleur et de soulagement (le même qu'ils avaient entendu dans les ruines de l'île de Friechen...).

Après ça, les PJ n'ont plus qu'à quitter le navire qui va sombrer et nager (jets ND 10 ou 15) tant bien que mal vers ce qu'ils pensent être une côte à quelques centaines de mètres. Faites leur faire quelques jet de nage et faites-les s'échouer épuisés sur une plage de galets.

Acte 7 : La confrontation finale

Scène 12 : Naufragés !

Lorsqu'ils se réveillent, les héros s'aperçoivent qu'ils sont arrivés sur une petite île, avec un peu de végétation, des rochers...

Pour l'effet dramatique, Coleson, Vladim et quelques marins auront survécu mais pas Alex ni Gardner, quand au matériel de Coleson, je n'en parle même pas...

Allez ! Organisez leur un petit stage de survie : Chasse, pêche, bêtes sauvages, expédition à la nage vers l'épave pour ramener du matériel, construction d'un radeau...quelques jours dans la vraie nature quoi...

Un jour de temps clair, les PJ vont avoir une bonne nouvelle (enfin) : un petit point noir à l'horizon qui d'après Coleson ou une carte rescapée pourrait être l'île de Friechen...

Il ne manque plus qu'à embarquer sur leur radeau tout neuf et à tenter la traversée. En approchant ils vont constater un truc bizarre : au dessus de l'île un amoncellement de nuages noirs percés d'éclairs...(*Sopsen et ses amis ont commencé à activer la machinerie qui va ouvrir la porte...*)

Scène 13 : La porte de l'Enfer

Après quelques heures de cette navigation hasardeuse il vont enfin arriver près de leur but. Là ils vont remarquer un navire sans pavillon amarré non loin de l'île. Coleson serre les dents «les Caligari, je le savais ! Mais à quoi jouent-ils ?» demande-t-il en regardant le ciel de plus en plus sombre au dessus de leur tête.

Il leur faut donc débarquer avec discrétion.

Le campement de l'expédition sera assez facile à trouver et à surprendre. Mais il n'y reste plus que des lampistes (marins et autres) qui ignorent tout de ce que leurs chefs fabriquent dans les ruines. D'ailleurs au moment où les PJ arrivent, la plupart regardent le ciel d'un air inquiet et commencent à dire qu'ils veulent partir.

A ce moment Vladim va manifester son inquiétude et dire aux PJ qu'il faut se hâter d'empêcher ce qui se prépare. (*il ne comprend pas encore l'ampleur de ce que veut faire Sopsen, mais il se doute que c'est très grave...*).

Les PJ ne doivent donc pas perdre de temps et foncer vers le volcan et les ruines.

Un minimum de discrétion serait préférable pour approcher de la salle où se trouve l'étrange machinerie découverte lors de leur première visite des ruines.

En effet Sopsen sait que le Chasseur as disparu, il n'est donc plus renseigné sur les mouvements des PJ et se montre donc particulièrement méfiant.

4 brutes montent donc la garde devant la salle.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

A l'intérieur, commençons par décrire la pièce qu'ils connaissent déjà d'ailleurs : Les machineries des murs clignent de divers couleurs tandis que le cylindre métallique tourne sur lui-même de plus en plus vite. Cela n'est rien à côté du plafond de la pièce...Celui-ci n'est plus de pierre mais un constitué d'un vortex sombre qui crépite de l'énergie fournie par le cylindre. Ce maelström noirâtre forme un cône dont la zone la plus large est le plafond et qui va en diminuant vers une zone encore plus noire de laquelle émergent des silhouettes inhumaines, vaguement insectoïdes qui s'approchent de plus en plus.

Et oui, Sopsen est proche du but, ses frères thalusiens sont en passe de franchir la porte qu'il vient d'ouvrir par dizaines...

Vladim hurle « C'est une porte vers l'enfer ! il faut arrêter ça ! ». Le Croix Noire vit un cauchemar éveillé : des Visiteurs qui arrivent sans avoir besoin de franchir la Barrière ni les Contrées Obscures...

Il va sembler évident à tout le monde qu'il faut détruire le cylindre, c'est lui qui maintient la porte ouverte. Mais Sopsen, Verzetti et leurs acolytes ne l'entendent pas de cette oreille...Leur but est de s'interposer entre les héros et le cylindre.

Sopsen et Verzetti sont escortés par 2 hommes de mains (un vodacce et un avalonien) plus 2 ou 3 brutes type 3 par PJ. Petite précision : tout ce petit monde est sous l'influence mentale de Sopsen, les phrases du genre «Mais vous allez détruire le monde! » seront donc sans effets...

Note sur le combat : Il est vrai que Sopsen et Verzetti ne sont pas des adversaires très puissant mais il est probable que vos personnages ne commenceront pas ce combat intacts...

Une fois le cylindre atteint il faudra lui infliger 100 points de dommages pour le détruire.

A ce moment le vortex disparaîtra alors que les créatures n'était plus qu'à quelques mètres de la pièce, laissant la place au simple plafond de pierre !

S'il n'est pas encore mort Sopsen hurlera de rage et essaiera de fuir. Permettez à vos héros de l'achever, mais n'oubliez pas qu'une fois mort il restera humain puisqu'il avait pris le contrôle d'un corps humain, son enveloppe thalusienne ayant été détruite avant qu'il ne soit enfermé dans la Pierre d'Ombre.

Voilà, le silence est revenu dans la pièce. Les PJ contemplent ce plafond en silence en se demandant bien ce qui a failli arriver, mais même s'ils ne comprennent pas tout, ils éprouvent un mélange de lassitude et de fierté, ce que ressentent tous les héros, une fois leur devoir accompli.

CONCLUSION :

J'espère que vous aurez autant de plaisir à faire jouer cette campagne que j'en ai eu moi même.

Mon but était de fournir à vos joueurs tous les ingrédients essentiels à un jeu comme Les Secrets de la 7^{ème} Mer : action, découverte, suspens, rebondissements, romance, bref comme pour un bon film.

Vous aurez remarqué que même si j'évoque de nombreux secrets majeurs du monde, je vous laisse le soins de choisir le degré de révélation que vous souhaitez. Ainsi les personnage pourront-ils terminer en n'ayant presque rien appris sur les Croix Noires et les Visiteurs ou au contraire en ayant assimilé leurs secrets essentiels, voire en étant accepté parmi les Croix Noires pour les personnage pour qui cela a un sens.

Bon jeu.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

ANNEXES

Concernant les PNJ, j'ai choisi de ne donner que leurs scores dans les compétences utiles à la campagne, c'est à dire le combat pour les méchants...A vous de décider de leurs scores en danse et cancanier...

CHAPITRE 1

COLESON (Héros) : Voir la Croix d'Erèbe, en augmentant 2 ou 3 compétences...

GREGOR VLADIM (Homme de main) Croix Noire

Hans Verbetten de son vrai nom est un Kreuzritter qui a infiltré la Société des Explorateurs depuis plusieurs années. Il suit Coleson depuis plus d'un an, depuis que celui-ci passe se temps à découvrir de nouvelles ruines Syrneth...Cependant il s'est réellement attaché à Coleson et est partagé entre son devoir et son amitié, mais comme tout bon Croix Noire, il choisirait le devoir s'il le fallait. C'est un homme assez grand, barbu, au regard jovial. Il se fait passer pour Ussuran.

GAILLARDISE	4	Attaque Epée Lourde (4) 7G3	Parade Epée (4) 25 (8G4)
DEXTERITE	3	Dégâts Epée 7G2	Jeu de jambe (4) 25
ESPRIT	4	Encaissement 5G4	
DETERMINATION	3		
PANACHE	2		

Avantages : Dur à cuir, Appartenance (Croix Noires)
Equitation 2
Course de vitesse 2, Escalade 2, Sauter 2,
Compétences de chasse à 3.

WERNER GUEDDRICH VILAIN Croix Noire

Quand commence cette campagne, Gueddrich sous des apparences de Roc indestructible est un homme usé, au bord de la folie. Une vie d'assassin pour l'Ordre et des épreuves diverses ont émoussé sa santé mentale. Ainsi, les ondes mentales de Sopsen émises par la Pierre d'Ombre vont achever de le rendre fou et il va s'en prendre à un PJ qu'il soupçonne d'être un Visiteur...

Les caractéristiques entre parenthèses représentent Gueddrich une fois devenu un Nocturne.

GAILLARDISE	4 (5)	Attaque lame d'ombre 9G4	Parade poignard 25, 7G3 (6G2)
DEXTERITE	4	Dégâts lame d'ombre 4(5)G2	Jeu de jambe 25
ESPRIT	3 (2)	Tir arbalète 4 8G4	
DETERMINATION	3 (4)	Encaissement 4G4 (5G5)	
PANACHE	3		

Avantages : Appartenance (Croix Noires), Ecole d'Escrime (Mortis), Lame d'ombre, Sens aiguisé (ouïe)
Compétences Mortis (Compagnon) : Double attaque 4, Riposte 4, Lancer 4, Exploiter Faiblesses 4.
Equitation 3, Déplacement silencieux 4, Filature 4, Pister4, Guet-Apens 4
Course de vitesse 4, Escalade 3, Sauter 3,
Autres compétences de chasseur, d'espion et de malandrin à 3

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Fart Schaffberg et Jörg, les 2 Brigands Eisenor

Hommes de main d'Eisen

Deux mercenaires sans scrupules payés par Verzetti.

GAILLARDISE	4	Attaque arme lourde 7G3	Parade arme lourde (4) 25 (7G3)
DEXTERITE	3	Dégâts arme lourde 7G2	Jeu de jambe (4) 25
ESPRIT	3		
DETERMINATION	3	Encaissement 5G4	
PANACHE	2		

Avantages : : Dur à cuir.

Compétences de base Athlétisme à 3, Equitation 3

Compétences de base de Malandrin à 3

LE MONSTRE DES RUINES

Vilain

Enorme, pas beau, avec des tentacules et des griffes partout...

GAILLARDISE	5	Attaque Griffes 5G3	
DEXTERITE	3	Dégâts Griffes 5G3	Jeu de jambe 25
ESPRIT	2		
DETERMINATION	3	Encaissement 6G5	
PANACHE	3		

Avantages : Dur à Cuir

Compétences de base Athlétisme à 2, Guet-Apens 2

CHAPITRE 2

Le BARON MOLTKE

VILAIN Eisenor

Comme pour Karina Von-Tayser, j'ai simplement importé et traduit ce vilain de Bleeding Eisen.

Cet homme est un authentique vilain de la pire espèce. Cruel et machiavélique. A priori il est préférable que ce soit Karina qui s'occupe de lui durant le combat de la fin du chapitre 2, mais si un de vos héros veut s'y essayer...

Description : 45 ans, 1m75, assez fin. Cheveux gris, moustache fournie, regard perçant, habillé richement.
Réputation : 35

GAILLARDISE	3	Attaque arme lourde 5 9G4	Parade Panzerfaust 5 (35)
DEXTERITE	4	Dégâts arme lourde 6G2	Jeu de jambe (4) 30
ESPRIT	5	Tir mousquet 5 9G4	Dégâts mousquet 5G3
DETERMINATION	4	Encaissement 3G3 (soustraire 1 dé au dégâts)	
PANACHE	4		

Avantages : Ecole d'Escrime (Eisenfaust), Dracheneisen (Plastron, Panzerfaust, Gantelet, Casque)

Compétences Eisenfaust (Maître) : Toutes à 5

Equitation 5, Compétences de chasseur à 4, compétences de Pugilat à 4

Compétence d'Athlétisme à 3.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

KARINA VON-TAYSER

Héroïne Eisenor

Comme pour le Baron Moltke, j'ai simplement importé et traduit cette héroïne de Bleeding Eisen.

Bâtarde d'une grande famille d'Eisen fidèle à l'Empereur, partie sur les routes dès l'âge de 17 ans suite à la mort de son père (sa belle-mère ne voulait plus d'elle) qu'elle accompagnait au combat depuis l'âge de 15 ans. Suite à trois années d'errance et d'aventure qui lui valut déjà une solide réputation elle fut confrontée au Baron Moltke qui la fit capturer et torturer. Finalement, il la libéra dans les marais sans équipement et lâche 3 maîtres chiens et 6 molosses à sa suite, aucun de revint...

Depuis Karina est l'ennemie jurée du Baron, et cette confrontation qui sera sans doute la dernière clôturera une longue série d'affrontements...

Karina a acquis une solide réputation parmi les mercenaires et soldes Eisenor, tous la respectent et la craignent.

Comment décrire Karina ? Guerrière intrépide, froide comme l'acier, parfois ardente comme les flammes de l'enfer, tour à tour mercenaire solitaire, chef de bande, tueuse de monstres, justicier itinérant, capable de faire rouler plus d'un homme sous la table...avant tout solitaire, elle aime l'action et l'aventure avec une bonne dose de violence si possible. On dit qu'elle a eu des mots avec Fauner Posen, deux femmes de cette trempe ayant du mal à se supporter...

Son sens de l'honneur et son bon fond l'incitent à toujours être du bon côté, mais elle a peu d'amis et a brisé plus d'une mâchoire dans des bagarres diverses...

Elle est grande, près d'1m75, fine mais musculeuse. Ses yeux gris sont froids et ses cheveux blonds tressés. Actuellement elle a environ 25 ans.

Techniquement, c'est sans doute l'une des plus dangereuses individualités de Theah...

Réputation 30

GAILLARDE	4	Attaque arme lourde 5 :10G4	Parade Panzerfaust 5 (35)
DEXTERITE	4	Dégâts arme lourde 7G2	Jeu de jambe (5) 35
ESPRIT	4	Tir pistolet 4 : 8G4	Dégâts pistolet 4G3
DETERMINATION	5	Encaissement 5G4 (soustraire 1 dé au dégâts)	
PANACHE	4		

Avantages : Homme (plutôt Femme) de Volonté, Ecoles d'Escrime (Eisenfaust, Drexel), Dracheneisen (Panzerfaust, Arme Lourde, Jambières, Brassard), Réflexe de combat, Accent Eisenor (Nord, elle vient de Wische), Dur à Cuir, Grand buveur.

Compétences Eisenfaust et Drexel (Maître) : Toutes à 5

Equitation 5, autres compétences de cavalier à 4, Compétences de chasseur à 4, compétences de combat de rue à 5

Compétence de base d'Athlétisme à 4, les autres à 3.

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

FREYDEN, Le Veneur du Baron Moltcke

VILAIN Eisenor

A l'image de son maître, cet homme est un animal à sang froid...
Très grand (1m90), chauve, regard inexpressif, il n'aime que ses chiens...

GAILLARDISE	4	Attaque arme lourde 4 :7G3	Parade Epée 4 (25)
DEXTERITE	3	Dégâts arme lourde 8G2	Jeu de jambe (4) 25
ESPRIT	2	Tir mousquet 4 :7G3	Dégâts mousquet 5G3
DETERMINATION	3	Encaissement 4G4	
PANACHE	3		

Avantages : Grand, Sens aiguisés (vue).

Equitation 4, Compétences de chasseur à 4, compétences de Pugilat à 3
Compétence d'Athlétisme à 3.

Les molosses de Freyden, Brutes (2 sont des hommes de main)

Des gros chiens noirs avec des colliers à pointe.

GAILLARDISE	4	Attaque morsure : 6G3	
DEXTERITE	3	Dégâts morsure 4G2	Jeu de jambe 20
ESPRIT	1		
DETERMINATION	3	Encaissement 4G4	
PANACHE	2		

CHAPITRE 3

LE CHASSEUR VILAIN

Ressemble à une espèce de mante religieuse de 2 m de haut avec un peau chitineuse noire.
Mais les héros ne le verront qu'au moment de l'affrontement lors du naufrage...
En combat le Chasseur est redoutable à cause de sa capacité à utiliser les ombres pour se déplacer...
Techniquement il a toujours l'initiative, les actions de ses adversaires sont toujours décalées pour débiter après les siennes. Sauf pour le héros sensible aux ombres qui le sentira approcher.
Le premier round, s'il surprend complètement sa cible, celle-ci à une défense de 5...

GAILLARDISE	3	Attaque mandibule 7G4	
DEXTERITE	4	Dégâts mandibules 6G2	Jeu de jambe (4) 25
ESPRIT	2		
DETERMINATION	3	Encaissement 4G3 (à cause de sa chitine)	
PANACHE	3		

Avantages : : Aucun.

Déplacement silencieux 5, Filature 5, Pister 5, Guet-apens 5

SCENARII & AIDES DE JEUX
Les Secrets de la 7^{ème} Mer

Antonio VERZETTI VILAIN de Vodacce, envoyé des Caligari.

Assez compétent, rusé et patient, c'est un très bon espion et un bon escrimeur.

Cette affaire va le dépasser et il va se faire avoir par Sopsen...

Grand et maigre (1m80), cheveux longs filasses, borgne d'un œil..

GAILLARDISE	3	Attaque escrime :7G3	Parade Main gauche 4 (25) 8g4
DEXTERITE	3	Dégâts rapière 5G2	Jeu de jambe (4) 25
ESPRIT	4	Lancer couteau 4 : 7G3	Dégâts couteau 4G2
DETERMINATION	3	Encaissement 3G3	
PANACHE	3		

Avantages : Ecole d'Escrime (Ambroggia), Scélérat

Compétences Ambroggia (Compagnon) : Toutes à 4

Compétences d'espion à 4, compétences de Pugilat à 3, Equitation 4

Compétence de base de Chasseur et d'Athlétisme à 3.

Theodore SOPSEN VILAIN, Visiteur Thalusien.

Le Vrai vilain de la campagne, celui qui tire les ficelles...

Dans le corps de Sopsen, il ressemble un homme de 40 ans, taille moyenne (1m70), assez bedonnant et jovial...

GAILLARDISE	3	Attaque escrime 4:8G4	Parade escrime 4 (25) 8g4
DEXTERITE	4	Dégâts rapière 5G2	Jeu de jambe (4) 25
ESPRIT	4		
DETERMINATION	4	Encaissement 3G3	
PANACHE	3		

Avantages : Pouvoirs d'influence mentale (voir la campagne)

Compétences d'Erudit à 4, Connaissances Surneth à 5

Base d'Athlétisme à 2.

Les 2 gardes du corps de Verzetti et Sopsen Hommes de main, l'un est Vodacce, l'autre avalonien.

Deux fines lames qui mourront pour protéger leur patron respectif.

GAILLARDISE	3	Attaque escrime 4:8G4	Parade Main gauche/Bouclier 4 (25) 7g3
DEXTERITE	4	Dégâts rapière 5G2	Jeu de jambe (4) 25
ESPRIT	3		
DETERMINATION	3	Encaissement 3G3	
PANACHE	3		

Avantages : Ecole d'Escrime (Ambroggia pour le Vodacce, Donovan pour l'avalonien)

Compétences Ambroggia et Donovan (Compagnon) : Toutes à 4

Compétences de Pugilat à 3, Equitation 4

Compétence de base de Chasseur et d'Athlétisme à 3.