

# GHASSE AU SORGER ALOSAZ

*Cette enquête fait suite à un scénario où les PJs ont rencontrés le Mage Romfus, et ont finis par nouer des liens plus amicaux. Ce dernier ayant été empoisonné, il a engagé dans l'urgence les premiers aventuriers de passage pour lui ramener les ingrédients nécessaires pour concocter un antidote magique contre son mal mystérieux ...*

*Ce scénario est destiné à un groupe d'au moins 3 joueurs de haut niveau ou moyennement expérimentés, le MJ pourra faire fluctuer le degré de difficulté à sa guise ! Les PJs s'ils devront avoir des capacités de combat indéniables devront également faire marcher leur tête et faire preuve de ruse et de finesse !*

*L'aventure se déroule presque exclusivement dans Losaz la magnifique et confrontera les PJs à ses machinations et intrigues de la cour impériale mais elle permettra aux PJs de nouer des relations avec des grands de l'Empire ...*



Après le retour victorieux de leur mission confiée par le Mage Romfus d'Iffriquiynn, les PJs doivent découvrir la nature plus complexe de la situation avec l'aide du mage.

Si le tavernier à empoisonné le mage, ceci n'était pas le fait d'une simple bassesse de sa part mais d'un piège élaboré par Alastor Athman afin d'écarter Romphus de la guilde de Magie, le *Soleil d'Ithildynn*, et des autorités impériales. Alastor connaissait suffisamment bien Romphus pour prévoir qu'il réagirait ainsi et qu'il courrait à sa perte.

En effet Romphus jouit d'un certain prestige dans la guilde et auprès de la cour impériale, ceci étant du à sa sagesse, à son savoir des sciences de la nature et à sa pertinence mais son origine étrangère, d'Ærypte précisément, ne permet pas pour l'instant au mage d'accéder à des fonctions officielles tout comme sa propre puissance magique, qui reste inférieure à certains autres mages de la guilde de magie. Toutefois cette position privilégiée embarrassait les projets d'Alastor qui sont les suivants :

- S'emparer ou contrôler un grand nombre de commerce afin de prendre la tête d'une ou plusieurs des guildes marchande de Losaz et ainsi contrôler l'approvisionnement de la cité et par la même s'enrichir.
- S'enrichir afin de pouvoir recruter un grand nombre de mercenaires et corrompre une partie de la prévôté.
- Semer la discorde et le trouble sur le *Soleil d'Ithildynn*, afin de le discréditer auprès de l'Empereur et de l'affaiblir.
- Répandre la maladie sur la populace de Losaz par le biais de créatures infectées.

- Etablir un Temple secret à la gloire d'Arioch afin de pouvoir ouvrir un seuil infernal pour faire venir des démons en grand nombre dans l'enceinte même de Losaz.

- Et enfin venger l'affront fait par ces misérables humains à l'empire de Melniboné, en semant le chaos dans Losaz et en tuant le plus grand nombres de dignitaires ainsi que l'Empereur si possible !!! Cette phase finale entrera en action lors des cérémonies et du tournoi de gladiateurs qui closent la semaine sacrée de la saison des cendres.

Pour ce faire Alastor dispose de ces pions :

- un seigneur de guerre melnibonéen nommé Cigdric Fëynn
- un prince marchand humain nommé Alix Defrikk
- un prêtre unterygh d'Arioch nommé Daric Eflangué
- un capitaine mercenaire ogre nommé Saüg

Bien sûr Alastor est un fidèle sujet de sa majesté l'empereur de Melniboné et il accomplit ses ordres et désirs à la lettre. Il dispose également de toute la logistique que peut lui fournir Melniboné mais l'empereur souhaite que la main de son empire reste discrète et ne soit pas révélée au grand jour au cas où cela tournerait mal pour ne pas contrarier ses objectifs, qui restent la vengeance sur le monde de cette vermine humanoïde...

Le contexte politique de l'empire lui est de plus favorable, en effet l'empereur est un enfant de 10 ans qui a accédé au trône il y a deux ans. Il est sous la tutelle de sa grand-mère, l'impératrice mère qui fût la femme de l'empereur Aegor qui mena l'assaut contre Imrryr il y a 50 ans de cela, et du conseil impérial qui

comprend entre autre le Pontife d'Arkyn et des grands nobles, pairs de l'Empire. Outre l'instabilité politique que cela créé l'Empire est en proie aux raids incessants des hordes Mongs à l'Est et des barbares ostrynthiens au Nord, mais également aux razzias des pirates pandes au Sud.

La situation municipale est toute aussi tendue que celle de l'Empire. En effet le Bourgmestre est mort il y a trois semaines et l'élection du nouveau maire de la capitale est retardée par des tensions entre les différentes factions en lice. De plus la Guilde de Magie est en proie à de petites tensions qui ont pour effet de bloquer certaines de ces décisions et la Guilde des Marchands à élu il y a trois mois de cela le sieur Defrikk à sa tête à la suite d'une longue et tortueuse manœuvre aux limites de la légalité. S'ajoute à cela une tension palpable parmi la populace de la capitale...

Nous sommes le 9 Tierce de la saison du Feu et les préparatifs concernant la semaine sacrée des Cendres battent leur plein. Des dizaines de gladiateurs et de guerriers affluent de tout l'Empire pour le grand tournoi où siègera l'Empereur, de plus il présidera aux grandes cérémonies sacrées de ces temps de fêtes.

Cette situation de fragilité a conduit Alastor à passer à l'action...

### 1- Enquête préliminaire...

Alastor Athman est un puissant sorcier melnibonéen qui vit depuis de nombreuses années dans l'Empire. Au fil du temps il est parvenu à se hisser parmi les courtisans de la cour impériale mais sa récente déconvenue face aux PJs à mise à mal sa couverture d'honnête mage... Il a donc précipitamment masqué sa retraite suite au rétablissement puis au retour de Romfus au sein du *Soleil d'Ithildynn*. Pour se faire il a simplement fait exploser sa demeure de Losaz, en risquant au passage de bouter le feu au quartier...

Suite à la disparition subite et douteuse d'Alastor, Romfus demande aux PJs d'enquêter sur cette explosion et de lui faire part de leurs trouvailles.

L'explosion qui a détruit l'hôtel particulier d'Alastor dans le Quartier Hautecour a également soufflé et brûlé plusieurs autres bâtiments voisins. Le coin est maintenant gardé en permanence par la milice de la cité qui empêche les badauds de se promener à proximité des ruines et aux curieux de les fouiller.

En interrogeant les domestiques des habitants du quartier, les PJs apprennent que s'il se faisait passer pour un demi melnibonéen les choses devaient en être tout autre : *« mes couilles à couper que s't'animal là c'estoi un elfe noir, pensez depuis deux ans qu'on l'voyait l'précieux y avait plein de p'tit truc qui coll' point avec sézig »*.

En interrogeant plus avant le voisinage les PJs peuvent apprendre, sous condition :

- qu'il méprisait les gens, (jet sous Eloquence ou une petite pièce),
- qu'il changeait d'attitude en présence des membres de la noblesse ou des autorités locales, (jet sous Eloquence ou une petite pièce),
- qu'il recevait souvent des marchands spécialisés dans le commerce avec Melniboné, (jet Délicat sous Eloquence),

- qu'il organisait des orgies sado maso avec des putes de luxe, dont certaines ne reparaissaient jamais, (jet Délicat sous Eloquence),

- qu'un seigneur melnibonéen est déjà venu lui rendre visite (jet Difficile sous Eloquence).

L'approche des ruines nécessitera un laissé passer que Romfus pourra fournir dans deux jours ou celui de Todo (obtenu par le bourgmestre de Bergsburg) qui pourra également faire l'affaire, mais il est également possible de corrompre les gardes, leur prix sera de 90 DA. Les gardes sont au nombre de 3 et relevés toutes les quatre heures.

La visite des ruines se révélera également instructive :

- un jet Difficile réussi sous Con. de la Roche pourra révéler que le bâtiment a été sapé par une puissante force depuis son sous sol, des égouts précisément.

- un jet Délicat réussi sous Con. de la Roche révélera que l'on pourrait accéder aux égouts de Losaz par la brèche ainsi créée avec un minimum de déblayage.

- un jet Difficile réussi sous Chercher ou Voir fera découvrir quelques fragments d'objets d'art melnibonéen et quelques étoffes melnibonéennes.

- un jet réussi sous INTx3 fera remarquer aux PJs qu'il n'y a pas beaucoup de fragments de mobilier et autres objets usuels qui devraient être normalement ici, ce qui laisse supposer à une mise en scène.

- un jet critique sous Chercher permettra de découvrir une bourse éventrée contenant deux DR.

Si les PJs ne parviennent pas à fouiller les ruines dès leur venue, Alastor se rend compte des quelques négligences qu'il a laissé derrière lui et envoie des semeurs de trouble dans le quartier afin d'exciter la foule le soir venu pour qu'elle mette le feu aux ruines, ce qui aura pour effet de brûler les quelques fragments restant et de faire s'écrouler les bâtiments voisins endommagés par l'explosion qui réduiront à néant les traces de l'explosion souterraine et du passage vers les égouts.

Les PJs devront ensuite faire leur rapport à Romfus, qui semblera assez affecté par les nouvelles, celles-ci confirmant ses craintes. Il organisera donc une rencontre avec le bailli de Losaz pour le tenir informé et lui présenter les PJs.

Le bailli, est le comte Vorgeheim, il tient ses quartiers dans la caserne du Quartier des Ministères de la ville haute. L'accès à la Ville Haute est restreint et oblige les PJs à se soumettre à une série de questions. Romfus prévient les PJs qu'ils doivent impérativement rester discrets et leur soumet l'idée de se présenter comme de simples pèlerins se rendant au Quartier des Temples.

Il les retrouvera chez le bailli et devront dorénavant éviter de se voir, sauf lors de rencontres secrètes, chez lui dans le Quartier des Sages en utilisant les ruelles derrière son domicile.

Un bon moyen de rencontrer le bailli sera de se faire arrêter sous un prétexte quelconque dans la ville haute pour que la milice les défères devant le bailli, qui sera au courant des directives de Romfus. Le mage demande aussi aux PJs de ne parler de cette affaire à personne d'autre que le bailli et lui-même car il craint d'éventuels espions à la solde d'Alastor.

L'arrestation devrait se dérouler sans trop de soucis pour les PJs à part une claque ou deux pour l'exemple.

Leurs effets seront confisqués et ils seront conduits en cellule.

La rencontre avec le bailli sera sereine, Romphus lui ayant déjà tout expliqué et se déroulera le lendemain après avoir passé une nuit dans les geôles de la caserne. Les deux hommes demandent donc aux PJs de bien vouloir être le fer de lance des actions qu'ils envisagent, car elles seront illégales et que les autorités ne devront pas y être mêlées afin de laisser croire à Alastor que son plan n'est pas éventé et permettre ainsi d'en savoir plus sur les intentions réelles de ce mage noir.

Si les PJs refusent de collaborer le bailli leur fera entendre qu'ils pourraient bien regretter leur manque d'enthousiasme pendant les 30 prochaines années qu'ils passeront dans les galères impériales, cette déclaration laissera Romphus totalement déconcerté et impuissant. Il ne pourra que déplorer l'attitude des PJs et désapprouver la décision du bailli, qui est également motivée par le fait de ne pas laisser en liberté des individus ayant trempé à ce point dans les affaires de la capitale.

Par contre s'ils acceptent une récompense leur sera promise qui sera évaluée en fonction de l'importance de l'affaire et des risques encourus, l'Empire sait se montrer généreux avec ses fidèles serviteurs !

## 2- Intimidation !

Le bailli pense savoir quel est l'allié d'Alastor parmi les guildes marchandes, il s'agirait du prince marchand Alix Defrikk. En effet les deux hommes se seraient déjà rencontrés plusieurs fois pour affaires commerciales et leurs rapports lors des conseils de la cité seraient visiblement plus que chaleureux ce qui n'est pas coutumier entre les mages et les marchands. Defrikk possède un hôtel particulier dans le quartier des docks. De plus les activités d'Alix qui était spécialisé dans le commerce d'objets et denrées exotique et plus particulièrement melnibonéennes, mettent la puce à l'oreille de Vorgeheim car il serait en train de diversifier son commerce en rachetant plusieurs tavernes, échoppes artisanales et épicerie de la ville basse.

Le comte Vorgeheim demande aux PJs d'enquêter discrètement sur les allées et venues du prince marchand Defrikk et d'essayer de connaître ses contacts influents dans la cité. Ils devront pour se faire le pister dans les Quartiers des Docks et des Marchands. Les PJs pourront apprendre de la sorte s'ils sont suffisamment discrets que :

- Alix fait le tour de ses commerces une fois par semaine accompagné de son toutou (un carnaxe) et d'un garde du corps,
- il se rend au moins une fois par semaine dans une herboristerie dans le quartier aux épices tenue par un certain Daric Eflanguë et y reste quelques heures, cet

herboriste est parti de son domicile pendant deux jours et a reçu la visite d'Alix une fois avant son départ et une fois à son retour, Daric fait partie des herboristes pouvant éventuellement avoir accès à l'Empereur,

- il entretient une milice privée d'une cinquantaine d'hommes qui lui sert entre autres choses à intimider les commerçants qu'il veut déposséder de leur commerce ou embaucher de force,

- il a reçu par deux fois un seigneur melnibonéen inconnu dans ses appartements.

- il a rencontré une fois un capitaine mercenaire ogre dans une maison close renommée de la capitale.

- il a affrété une caravane ne comprenant qu'un chariot chargé de barriques (un antidote contre la Racornite à destination et Saüg et ses troupes) et fortement protégée par sa milice, elle partirait pour le Sud Est.

L'obtention de ces renseignements pourra se faire sereinement en réussissant des jets sous Se Cacher, Se Déguiser, Mouvement Silencieux ou Eloquence (auprès de certains employés d'Alix) avec divers degrés de difficulté à la convenance du MJ ...

S'ils sont découverts les PJs auront à faire avec la milice privée du prince marchand et/ou s'exposeront à des représailles, qui seront de toute façon inévitables !

En effet Alix Defrikk, et par là même Alastor, sera inévitablement au courant que les PJs enquêtent sur ses projets ! Toutefois il ne se doutera pas que les PJs travaillent pour les autorités impériales s'ils sont suffisamment discrets et croira tout au plus aux prolongations de l'affaire Romfus ...

Une fois ces renseignements pris les PJs devront faire leur rapport au bailli et devront trouver une excuse pour le rencontrer sans que cela éveille les soupçons d'éventuels espions. Une autre solution consiste à rencontrer Romfus pour lui dévoiler ce qu'ils ont appris qu'il transmettra au bailli.

Une fois les renseignements donnés, le comte Vorgeheim demandera, le lendemain, aux PJs d'entrer en action et d'organiser un attentat contre Defrikk en tuant en plein jour son toutou et son garde du corps mais ils devront laisser le prince marchand en vie, sans en avoir l'air, afin que le trouble s'installe dans sa petite organisation et ainsi espérer faire réagir Alastor. Le bailli s'arrangera pour retarder l'arrivée de la prévôté sur les lieux pour laisser le temps aux PJs de fuir, car la milice n'est pas au courant des actions secrètes du Comte ...

Les PJs devront ensuite s'éclipser quelques jours de la cité, dans leur auberge par exemple et seront contactés par Romfus ou par le bailli pour la suite des événements. S'ils ne sont pas contactés au bout de quinze jours, les PJs devront aller à la rencontre de Romfus à Losaz. Le bailli étant maintenant occupé avec une affaire pressante, en effet des dizaines de cas de Racornite sont signalés dans la ville basse.

## Carnaxe (Canidé), CN

FOR 26 CON 24 TAI 24 INT 7 POU 9 DEX 13 Vit. de dépl. : 20 m/Rd

PdV : 36

Armure : 8 points de cuir, de fourrure et d'excroissances osseuses, 10 points d'os et cuir sur la tête

Armes	ATT	PAR	Dégâts
Morsure	73%	-	1D10+1+2D6
Griffe	100%	-	1D6+1+2D6
Charge	80%	-	2D6+2D6

Mêlée	Localisation	Missile
01 - 02	Patte Postérieure Droite	01 - 02
03 - 04	Patte Postérieure Gauche	03 - 04
05 - 07	Arrière Train	05 - 09
08 - 10	Poitrail	10 - 14
11 - 13	Patte Antérieure Droite	15 - 16
14 - 16	Patte Antérieure Gauche	17 - 18
17 - 20	Tête	19 - 20

Compétences :

Ecouter 50% ; Chercher 70% ; Pister 85% ; Sentir 70% ; Embuscade 70% ; Esquiver 75%

Notes : 1- Les carnaxes bénéficient de deux attaques par round.

2- Un individu venant à s'empaler sur une des excroissance osseuse d'un carnaxe endurera 1D6 points de dégâts plus son bonus de dommages et non celui du chien.

3- Défense spéciale: résistance au froid et à la chaleur leur conférant 1D8 PdA face à des attaques utilisant ce type d'énergies, de plus ils peuvent évoluer normalement par des températures allant de -60° à +80°.

4- Ils bénéficient d'une résistance à la magie de 10%.

5- La vision de ces créatures remplit d'effroi, ainsi un jet sous la SAN sera demandé. Une réussite n'occasionne aucune perte et un échec fait endurer la perte d'1D3 points de SAN.

XP : 144

### Bren, garde du corps (N), guerrier, 32 ans, Niv. 12

FOR 19 CON 19 TAI 18 INT 8 POU 10 DEX 18 CHA 9

Armure 9 pts sur les jambes (maille) + 12 pts sur le tronc et les bras (plaques) + 10 pts sur la tête (casque) – Armure

Lourde -40% – PdV : 30 PdM : 10

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Poing+cestus lourd	125%	60%	1D3+2+1D6	8
Epée Bâtarde	120%	60%	1D10+1+1D6	12
Arbalète Légère	115%	-	1D6+3	6

2 ATT/Rd ; Coup Puissant 75% ; Parade Meurtrière 60%

Possessions : 12 DA, 15 PA, 7 EO, arme et armure

XP : 90

### Alix Defrikk, Marchand, initié d'Arioch, 41 ans, (LM), Niv. 16

FOR 11 CON 14 TAI 13 INT 15 POU 21 DEX 14 CHA 13

Armure 1 point sur les jambes, l'abdomen, la poitrine et les bras (vét. matelassés) ou 10 de brigandine et 12 de heaume

– Armure Nulle ou Lourde -50% –

PdV : 22

PdM : 21

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Epée courte de Ksareen	120%	70%	1D6+2+1	10
Epée Bâtarde de maître	120%	70%	1D10+2+1	13

s'il s'attend à combattre

Compétences : Esquiver 85% ; Se cacher 50% ; Cartographie 99% ; Evaluer 160% ; Chercher 99% ; Voir 75% ; Natation 70% ; Juridisme 75% ; Equitation 95% ; Eloquence 110% ; Marchander 145% ; Navigation 95% ; Mémoriser 110%

Langages : (Parler/Lire/Ecrire) - Commun 100% ; Mooryc 100% ; Haut Elfique 100% ; Orgien 95%

Possessions : 25 PA, 20 EO, 50 CO, 10 DR, arme et armure

Hab. Spéc. : 25% de résistance aux sorts de Charme personne et comp. Eloquence, Marchandage ou Imitation, 3 PdM

Sorts : **Anathème**, 100%, 5 PdM, 10 rds + 5 rds par PdM sup, (-10% dans toutes ses compétences. De plus la cible doit effectuer un jet sous SAN s'il est réussi elle perd 1D4 points mais si c'est un échec elle perdra 1D30 points de SAN.

Dans le cas d'un JS POUx1 réussi, la cible doit effectuer un jet sous SAN, 0 s'il est réussi mais 1D3 sur un échec

**Sanctuaire**, 100%, 5 PdM, 5 Rd, tout adversaire tentant de l'attaquer, ou de le prendre pour cible avec un sort, doit

commencer par réussir un jet de résistance PdM contre PdM. En cas de succès, il n'est pas affecté par le sort et peut agir normalement. Dans le cas contraire, il est incapable d'attaquer le bénéficiaire (mais perd tout de même l'action

correspondante) et ne peut lui faire le moindre mal tant que dure le sort. Les créatures qui n'agressent pas le personnage ne sont pas affectées par *sanctuaire*. Le sort n'empêche pas l'individu protégé d'être menacé par des sorts de zone ou à effet. Le bénéficiaire peut agir à sa guise mais s'il attaque qui que ce soit, le sort cesse de faire effet.

XP : 99

### Milice marchande, Guerriers Niv. 2, 25-30 ans environ, (N)

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 12 POU 11 DEX 12 CHA 9

Armure 2 points de cuir rigide sur les jambes, 7 points de lamelles sur les bras, l'abdomen et la poitrine et 10 points de

casque simple et bouclier bras gche + poitrine

– Armure Moyenne -22% –

PdV : 13

PdM : 11

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA
Epée large	65%	30%	1D8+2+1D4	11
Masse légère ou matraque	60%	30%	1D8+1+1D4 ou 1D6+1D4	8 ou 6
Fauchard (2M)	55%	25%	2D6+2+1D4	10
Targe	25%	60%	1D4+1D4	12
Arc (barbillon)	50%	-	1D8+1+1D2	6

Compétences : Matraquer 40%, Embuscade 55% ; Escalader 50% ; Dissimuler 40% ; Esquiver 45% ; Se cacher 45% ; Ecouter 50% ; Mvt silencieux 45% ; Eloquence 40% ; Equitation 65% ; Chercher 45% ; Voir 50% ; Pister 40%

Possessions : 20 DC, 10 DA, armes et armure, cape à capuche

XP : 13

### 3- L'auberge en folie !

Le tavernier qui a empoisonné Romfus ayant été capturé par Alix Defrikk alors qu'il essayait de fuir Losaz a dit tout ce qu'il savait au sujet de la guérison de Romfus et des aventuriers que le vieux mage a employé pour l'aider. Il a ensuite été mis à mort par les sbires du marchand véreux. Il est à noter qu'il avait donné les titres de propriété de son auberge de Wuraz, Les Trois Plumes, aux PJs. Les voilà donc légitimement propriétaires de ce pied à terre localisé dans un hameau situé à une trentaine de kilomètres à l'Est de la capitale, au bord de la Wur une rivière que l'on peut descendre en barge jusqu'à Losaz.

Les PJs doivent donc maintenant se rendre à Wuraz pour prendre possession de leur bien et se faire oublier pendant quelques jours ...

Seulement entre temps Daric Eflanguë accompagné de Cigdric Fëynn sont allés à l'auberge accompagnés d'un troll de combat et de quelques mercenaires pour régler leur compte aux PJs mais ne les trouvant pas ils ont un petit peu massacré tout le monde, cassé une partie de l'auberge et brûlé les dépendances ...

Mais Daric Eflanguë ne s'est pas contenté d'en rester là et a fait en sorte de faire maudire les lieux par Arioeh !

L'arrivée des PJs à l'auberge se fait par un temps exécrable, pluie et vents violents au programme et ils devraient être heureux de trouver leur refuge. L'auberge semble en excellent état et il n'y a aucune trace des combats passés ! Les PJs se précipiteront certainement à l'intérieur après avoir déposés leurs chevaux dans les dépendances, à ce moment il sera déjà trop tard pour eux ...

Un jet Délicat réussi sous Sentir permettra de déceler une odeur de brûlé dans les dépendances, c'est le premier indice qui pourra éveiller les soupçons des PJs.

A l'intérieur l'ambiance chaleureuse les détend et ils sont accueillis par Gaster, le tenancier. Quelques voyageurs et paysans sont présents dans la salle principale, ils sont occupés à manger ou à siroter leurs boissons.

Gaster les conduit à une table près du feu pour qu'ils se sèchent et leur propose le plat unique du jour un cassoulet ...

A une autre table se trouve trois paysans (karl, jochen et goud) qui boivent en jouant aux dés, un peu plus loin se trouve un soldat impérial (le lieutenant jon habgier) qui dîne tranquillement, seul à une table se trouve Sorg un ivrogne qui cuve son vin en somnolent sur sa chaise et à une autre table se trouvent éléhanyë et volkner deux voyageurs qui dînent. Enfin à l'appel de son père arrive tanja qui servira les PJs.

Deux autres personnes se trouvent dans l'auberge, il s'agit de mona, la femme de gaster qui est la cuisinière et d'obar l'homme à tout faire de l'auberge.

A ce stade les PJs peuvent remarquer certaines choses étranges comme les regards chargés d'inquiétude des personnes présentes dans l'auberge lors de leur entrée avant qu'ils ne reprennent leurs occupations ou des

traces de sang sur leurs vêtements qui disparaîtront une fois vues...

Pour être clair sur la malédiction lancée par Daric :

L'auberge apparaît tous les soirs en bon état, comme à la veille de l'attaque et la soirée s'y reproduit chaque soir avec les personnes qui y ont été massacrées. Ces personnes sont maintenant des esprits prisonniers de leur tombe maudite mais aucun d'eux n'en a la connaissance hormis un pressentiment et la peur panique du moment fatal. La seule personne qui ait vaguement conscience des faits est Gaster mais il ne peut divulguer ce qui se passe aux PJs de son plein grès, ils devront découvrir l'auteur c'est-à-dire Daric Eflanguë ou Alastor Athman et maudire son nom dans l'auberge, puis donner une sépulture décente aux défunts pour rompre le maléfice.

Une fois les PJs prisonniers de l'auberge, ils seront libres de leurs mouvements la journée mais reviendront automatiquement par téléportation à l'auberge le soir venu pour y revivre les événements passés.

Maintenant, les personnages sont prisonniers du cycle. La soirée se reconstituera plus ou moins de la même façon chaque soir qu'ils passeront dans l'auberge. Voici les principaux jalons :

-Dans un premier temps, l'aubergiste va venir voir les personnages pour remplir son rôle. Il demande si tout va bien, leur offre les meilleures chambres au prix normal compte tenu du peu de voyageurs en la période et leur demande quelles sont les nouvelles de la capitale. Il sera étonné du changement de propriétaires et souhaitera la bienvenue à ses nouveaux patrons. Il s'inquiètera de son sort et de celui des autres employés puis proposera à ses employeurs les meilleurs vins et les meilleures chambres pour leur repos avant qu'ils ne règlent les affaires courantes de l'auberge le lendemain.

-Puis Jon Habgier fera une tentative plus nette pour en apprendre plus sur les personnages. Il leur demandera leurs origines et la raison de leur voyage avant de leur dire quoi que ce soit sur lui-même. Si les personnages lui révèlent qu'ils sont les nouveaux propriétaires de l'auberge, Jon leur annoncera, dans un ultime sursaut de conscience, qu'il est lieutenant de la troisième division impériale envoyé en éclaireur dans la région : une petite bande armée aurait été vue dans la région et son grand capitaine souhaite avoir le maximum de renseignements possible avant de faire un rapport à l'Empereur. Lui a vu une grosse centaine de barbares ostrynthiens et d'orques menés par un capitaine mercenaire ogre du nom de Saüg, qui est réputé tant pour ses qualités de général que pour l'extrême cruauté avec laquelle il traite ses ennemis. Les PJs devraient se méfier cela risque de chauffer dans les jours à venir.

-Soudainement, Sorg le vieux fou qui dort dans un coin se réveille, se lève et pousse un hurlement à la mort, un cri déchirant et emplis de folie, avant de s'effondrer à nouveau en état de catatonie. Les autres personnes présentes dans l'auberge ne semblent pas s'en apercevoir. Si on pose des questions à l'aubergiste à ce sujet, celui-ci semble apercevoir le fou pour la première fois et annoncera qu'il s'agit de l'idiot du village. Il n'en

dira pas plus, prétextant du travail. A peine a-t-il dit cela qu'il s'assied à une table et attend sans rien faire. Son comportement est vraiment étrange.

-Tanja, la fille de l'aubergiste, vient servir le repas de son père. Curieusement, il ne s'agit pas du même plat servi aux personnages et au lieutenant : une potée. L'aubergiste mange tranquillement.

-Puis, les trois villageois sortent. Si des personnages les suivent, ils s'évanouiront dans la nuit peu après, comme les esprits qu'ils sont.

-Jon, Obar, l'aubergiste, sa femme et sa fille vont se coucher, non sans avoir montré leur chambre aux personnages qui sont libre de rester dans la salle commune s'ils le souhaitent.

Comme nous l'avons déjà évoqué, toute l'auberge est une auberge fantôme. Tous les PNJs s'efforcent de jouer un rôle et sont dirigés par l'esprit de l'aubergiste, qui tente de reconstituer la soirée autour des personnages. Il ne peut pas indiquer directement son but, mais présente les choses comme elles sont, laissant les personnages comprendre eux-mêmes ce qu'on attend d'eux. Les personnages dotés d'un sixième sens se sentent nerveux pendant toute la soirée, et à chaque fois qu'ils seront dans l'auberge.

De plus, certains événements bizarres peuvent apparaître dans l'auberge. Pour chaque soirée passée dans l'auberge, choisissez un joueur au hasard, et lancez 1D6 sur la table suivante. Seul ce joueur verra l'événement indiqué.

1D6	Événement étrange
1	Une forte odeur de décomposition emplit soudainement la pièce, mais le personnage est le seul à le remarquer.
2	En tournant la tête, le personnage semble apercevoir à la limite de son champ de vision un homme pendu à une poutre. En regardant de plus près, il n'y a rien.
3	Au fond de la pièce, un homme est assis le regard vide, un cimenterre planté dans le corps. Il disparaît à peine a-t-il été remarqué
4	Un pan de mur entier apparaît soudainement noir, comme s'il avait été carbonisé. Le mur reprend bientôt sa forme normale
5	Il semble au personnage durant un bref instant que l'aubergiste est en double, un autre aubergiste étant debout juste derrière le premier.
6	Alors que la fille de l'aubergiste est en train de servir un verre aux personnages, des larmes coulent le long de ses joues. Pourtant, en y regardant de plus près, elle est tout à fait de bonne humeur...

Au petit matin, bien avant que la nuit ne s'achève, l'auberge est soudainement attaquée par Cigdric Fëynn accompagné de Daric Eflanguë. L'escouade qui est parvenue jusqu'à l'auberge, qui est située en périphérie du hameau, est composée d'1 troll de combat, 8 mercenaires et 7 orques dont 2 uruz.

Pour les combats de l'auberge n'hésitez pas à tricher : il faut que tous les personnages joueurs meurent ou bien s'enfuient. Ne leur permettez pas d'utiliser des points de destins. La scène a été vécue par l'aubergiste comme un cauchemar, est c'est ainsi qu'il la fera vivre aux personnages.

Quoiqu'il arrive, les personnages tomberont, soit morts, soit inconscients, comme saisis d'une grande fatigue, et se réveilleront le lendemain matin dans les ruines de l'auberge maudite.

Chaque nuit passée dans l'auberge impose un jet sous SAN aux PJs et produit les pertes suivantes :

Critique : 0, Réussite : 1, Echec : 2, Fumble : 3

NB, les coups critiques encaissés par les personnages entraînent la perte d'1 pt de SAN.

Les blessures ont disparues au réveil, mais curieusement, les armures détériorées, les armes brisées et toutes autres conséquences matérielles de la nuit seront bien réelles, même au matin.

Les PJs ont froid, et les décombres de l'auberge ne révèlent pas grand-chose si ce n'est quelques cadavres et des traces de combats laissant ça et là des flèches à barbillon orques ou des effets ostrynthiens...

Un jet réussi en Chercher pourra faire découvrir des traces de pentacle où Arioch semble être honoré dans la salle principale et un autre mettra les PJs sur la piste de Daric Eflanguë par les nombreuses traces de plantes sacrifiées sur le tour de l'auberge, un jet Difficile sous Enchantement pourra faire remarquer le tracé melnibonéen des runes semi effacées qui ornent le pentacle.

### Cigdric Fëynn, melnibonéen Noble Guerrier niv. 13, 71 ans, (LM)

FOR 13 CON 14 TAI 16 INT 16 POU 19 DEX 20 CHA 15

Bonus de 50% contre Charmes Personnes

Armure 14 pts sur les jambes et les bras, l'abdomen et la poitrine (mailles de Mithglin) et 18 points sur la tête de heaume en Mithglin – Armure Moyenne -32% –

PdV : 27

PdM : 19

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Epée bâtarde d'Ithilnaur enchantée +3	125%	65%	1D10+5+1D4	18
Morgenstern de maître	100%	50%	1D10+3+1D4	10
Poings avec gantelet lourd	105%	30%	1D3+2+1D4	14
Schiavone de maître	125%	65%	1D6+3+1D4	11

2 ATT/Rd, Coup Puissant 80% ; Combat à deux armes 50% ; Visée Précise 50%

*Compétences* : Esquiver 55% ; Se cacher 50% ; Ecouter 55% ; Jeu 70% ; Chercher 70% ; Voir 75% ; Pister 25% ; Equitation 90% ; Orientation 80% ; Premiers Soins 55% ; Con. de la Guerre 90% ; Embuscade 60% ; Mouvement Silencieux 50%

*Langages* : (Parler) – Commun 50%, Haut Elfique 66%, Sindarynn 95%

*Possessions* : 25 DA, 12 EO, 10 CO, 20 DR, 3 bagues or et saphir (15 crt), émeraude (14 crt) et rubis (16 crt), broche argent avec diamants (5 crt), bracelet en argent sculpté, armes et armure, cheval de guerre

**Sorts** : **Contact Glacial**, 85%, 3 PdM, Au terme de l'incantation, la main du mage se met à luire d'un éclat bleuté qui affecte la force vitale des créatures vivantes en leur faisant perdre 1D6 points de vie (pas de jet de sauvegarde). Si elles ratent un jet sous CON x 1, elles subissent un affaiblissement temporaire de 1 point de FOR (1 point de FOR récupéré par 24 heures). Le personnage peut user de cette attaque de contact au corps à corps jusqu'à une fois par Rang de Magie du mage. Ce sort a un effet étrange sur les morts-vivants : ils ne perdent ni points de vie ni points de FOR, mais doivent réussir un jet de résistance PdM contre PdM sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 1D4 rounds +1 par niveau de lanceur de sorts.

**Décharge électrique**, 85%, 5 PdM, le personnage effectue une attaque avec une arme naturelle au corps à corps pour infliger à son adversaire 1D6 points de dégâts d'électricité par Rang de magie du sorcier. Le mage bénéficie d'un bonus de 15% au jet d'attaque si son ennemi porte une armure métallique (ou majoritairement métallique).

**Déguisement**, 85%, 7 PdM, 10 min, Le personnage se donne une apparence différente (ce qui inclut vêtements, armure, armes et équipement). Il peut ôter ou ajouter 30 centimètres à sa taille, avoir l'air plus gros ou plus mince. Par contre, il doit conserver le même type de corps. Par exemple, un sorcier humain pourra se faire passer pour un humain, un humanoïde ou quelque autre bipède de forme humaine. Pour le reste, les changements dépendent des souhaits du personnage. Il est possible d'ajouter ou de cacher une caractéristique physique mineure, comme un grain de beauté ou une moustache, ou de se faire passer entièrement pour quelqu'un d'autre. Le sort ne confère pas les pouvoirs ou particularités de la forme choisie, pas plus qu'il n'altère les propriétés tactiles (toucher) et audibles (son) du personnage ou de son équipement. Ainsi, une hache d'armes ressemblant à une dague fera toujours autant de ravages. Si le personnage use de ce sort en plus de la compétence Se Déguiser, il bénéficie d'un bonus de 75% au jet sous Se Déguiser. Tout créature interagissant avec l'hallucination a droit à un jet sous INT x 2 pour percer le voile de l'illusion. Par exemple, si une créature touche le personnage et réalise que la sensation qu'il en tire ne correspond pas à ce qu'elle voit, elle a droit à un tel jet.

**Hypnose**, 85%, 5 PdM 2D4 Rds, JS POUx1, incantation 2 rds, la nature répétitive de l'incantation et les gestes lents du personnage captent l'attention des créatures proches, qui se retrouvent hypnotisées. Le lanceur de sorts peut alors mettre à profit la fascination qu'elles éprouvent pour lui en leur donnant des ordres. Seules celles qui voient ou entendent le personnage peuvent être hypnotisées, mais elles n'ont pas besoin de le comprendre. Si l'on utilise ce sort au combat, les cibles bénéficient d'un bonus de 10% au jet de sauvegarde. À l'inverse, si l'enchantement est lancé sur une seule créature qui n'est pas en train de se battre, cette dernière subit un malus de 5% au jet de POU. Tant que le sujet est hypnotisé, la créature réagit de la manière la plus favorable envers l'Enchanteur. Cela permet de lui demander une chose (pourvu que le personnage puisse communiquer avec elle). La requête doit être brève et raisonnable. Au terme du sort, la créature conserve cette nouvelle attitude envers le personnage, mais seulement au regard de la requête en question. Une créature qui rate son jet de sauvegarde ne se souvient pas qu'on l'ait hypnotisée.

**Projectile Magique**, 85%, 3 PdM, Un projectile d'énergie magique jaillit du doigt tendu du mage et va frapper sa cible, lui infligeant 1D4+1 points de dégâts. Il touche automatiquement, même si la créature visée se trouve au corps à corps ou bénéficie d'un camouflage ou d'un abri (autre que total). Il est impossible de la viser à un endroit précis (main, tête, etc.).

*Projectile magique* ne permet pas d'endommager des objets (serrure, etc.). Ces dégâts peuvent être absorbés par les armures non métalliques (une armure en métal n'absorbera que la moitié des dommages).

*XP* : 127

### **Troll de combat, CM**

FOR 37 CON 20 TAI 38 INT 6 POU 13 DEX 10 CHA 3

Vitesse de déplacement : 12 m/Rd PdV : 41

Armure : 15 points de peau et de plaques sur tout le corps sauf la tête 3 pts de peau – *Armure Lourde -45%* –

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Griffes	90%	40%	1D6+3D6	-
Maillet Ogre	110%	50%	2D8+2+3D6	16
Pierre	90%	-	1D8+3D4	-

*Compétences* :

Mouvement silencieux 30% ; Se cacher 20% ; Embuscade 15% ; Nager 15% ; Chercher 25% ; Ecouter 25% ; Sentir 35% ; Voir 15% ; Parler Yuric 30%

*Notes*: 1- Deux ATT par rounds : Griffes + Griffes ou arme ; une seule en employant la Morsure

2- Régénération : les trolls régénèrent 2 PdV par rd. Sauf contre des dégâts dus au feu ou à l'acide. Un membre tranché repousse en 3D6 minutes ou est fixé en 1 minute s'il est accolé à la blessure. Un troll qui atteint - PdV ne pourra plus se régénérer. Toutefois dès qu'il atteint 0 PdV il sombre dans l'inconscience, il se réveillera dès qu'il aura atteint 5 PdV.

*XP* : 123

#### **Mercenaires ostrynthiens, 30 ans, guerriers (CN) Niv. 4**

FOR 15 CON 14 TAI 13 INT 11 POU 10 DEX 12 CHA 9

Armure 2 points sur les jambes et les bras (fourrure), 9 points sur la poitrine et l'abdomen (cotte de maille) + 10 pts sur la tête (casque simple) et bouclier bras gche + poitrine et abdomen – *Armure Moyenne -18%* – PdV : 17 PdM : 10

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Poing	90%	-	1D3+1D4	-
Hache de bataille	85%	35%	1D8+3+1D4	9
Fléau d'arme	85%	35%	1D8+2+1D4	9
Epieu de guerre	85%	35%	1D10+1+1D4	10
B. Tarklander	25%	85%	1D6+1D4	13

Lancer de hache : 60% ; Coup Puissant 55% ; Parade Meurtrière 50%

XP : 17

#### **Orques Uruz, Guerriers niv. 5, 30 ans, (CM)**

FOR 20 CON 16 TAI 18 INT 5 POU 9 DEX 11 CHA 4

Armure 9 points sur les jambes, l'abdomen, la poitrine et les bras (cotte de maille) + 0 sur la tête + targe bras gche + tête – *Armure Moyenne -27%* – PdV : 21 PdM : 9

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Maillet de guerre	95%	45%	1D10+3+1D6	12
Cimeterre	95%	45%	1D8+3+1D6	12
Targe	25%	70%	1D4+1D6	10

Deux ATT par rounds, Coup Puissant 50% ; Parade Meurtrière 50%

*Compétences* : Esquiver 55% ; Se cacher 55% ; Ecouter 45% ; Mouvement silencieux 75% ; Chercher 60% ; Voir 50% ; Natation 25% ; Pister 95% ; Equitation 80%

*Langages* : (Parler) - Commun 30% ; Mooryc 80%

Vision dans le noir en N&B jusqu'à 35 m

XP : 31

#### **Orques Piltdowni, 25 ans environ, guerriers Niv. 3, (NM)**

FOR 13 CON 13 TAI 8 INT 7 POU 9 DEX 13 CHA 5

Armure 2 points sur les jambes (cotte de cuir rigide), 5 pts de dacyrienne sur l'abdomen, la poitrine et les bras + 10 pts sur la tête (casque) + targe bras gche + poitrine – *Armure Légère -12%* – PdV : 13 PdM : 9

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Cimeterre	75%	30%	1D8+3+1	12
Masse lourde	80%	40%	2D6+1	9
Epieu de guerre	75%	30%	1D10+1+1	10
Targe	20%	75%	1D4+1	10
Arc (barbillon)	70%	-	1D8+1+1	5 portée 80m

Coup Puissant 25% ; Parade Meurtrière 10%

*Compétences* : Esquiver 65% ; Se cacher 50% ; Ecouter 45% ; Mouvement silencieux 45% ; Chercher 60% ; Voir 50% ; Natation 35% ; Pister 50% ; Equitation 65%

*Langages* : (Parler) - Commun 50% ; Mooryc 80%, Yuric 50%

Vision dans le noir en N&B jusqu'à 35 m

XP : 13

#### **Daric Eflanguë, Unterygh Prêtre d'Arioch niv. 15, 108 ans, (LM)**

FOR 10 CON 9 TAI 13 INT 20 POU 26 DEX 14 CHA 10

*Bonus de 20% contre Charmes Personnes*

Armure 4 pts sur les jambes, les bras, l'abdomen et la poitrine (robe rembourrée enchantée +3), 0 sur la tête

– *Armure Nulle* – PdV : 16 PdM : 50 (40+10)

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Dague*	70%	35%	1D4+6+1	13

\*La Dague sert de catalyseur magique et peut recevoir 10 PdM supplémentaires.

*Compétences* : Chanter 85% ; Ecouter 45% ; Evaluer 85% ; Marchander 90% ; Eloquence 85% ; Chercher 70% ; Voir 55% ; Equitation 65% ; Con. des Plantes 90%, Con. des Esp. Viv. 80% ; Con. des Mythes et Sagas 95% ; Orientation 70% ; Premiers soins 65% ; Cérémonie 100% ; Enchantement 70% ; Invocation 80% ; Concentration 70%

*Langages* : (Parler/Lire/Écrire) – Commun 95% ; Haut Elfique 90%, Sindarynn 90%

*Possessions* : 15 EO, 2 opales de 28 crts, bagues et boucles d'oreille d'or, arme et armure

*Sortilèges - Rang 4 de Magie Divine - Malus tout équipé de 0%* :

Il possède également des sorts runiques d'invocation de démons.

**Rang 1 : Adoration 125%**, Temps d'incantation : 45 min, 10 PdM, Ce sort permet à un prêtre de conduire un service exceptionnel d'adoration à l'égard de la déité spécifiée (il ne pourra avoir lieu qu'une seule fois par semaine). Si le service est conduit durant une semaine sainte sur un sol béni ou dans un temple, les prêtres auront droit à un jet de gain de POU. Ce sort permet aussi de consacrer un lieu à un dieu.

**Bénédictio 125%**, Temps d'incantation : 1 round, 3 PdM prêtre et tous les alliés dans un rayon de 15 m, 4 min,

JS : PdM contre PdM annule, Ce sort procure un regain de courage aux alliés du personnage, ce qui se traduit par un bonus de 05%, tant aux jets d'attaque qu'aux jets de sauvegarde contre la terreur.

*Bénédictio* contre et dissipe *imprécation*.

**Rang 2 : Clairaudience 125%**, Temps d'incantation : 10 minutes, 4 PdM, Portée : 150 m + 60 m, 8 min, *Clairaudience* crée un capteur magique invisible qui permet au personnage de se concentrer sur le lieu de son choix et de voir ou d'entendre (selon la version du sort) ce qui s'y passe comme s'il se trouvait sur place. La distance ne constitue pas un problème, mais l'endroit observé doit être connu (le personnage doit s'y être déjà rendu auparavant, à moins qu'il ne s'agisse d'un lieu évident, comme par exemple de l'autre côté d'une porte close ou au cœur d'un bosquet d'arbres). Une fois le lieu choisi, le capteur ne bouge plus, mais il peut tourner dans n'importe quelle direction. Contrairement à d'autres sorts de scrutation, celui-ci ne permet pas l'utilisation des sens accrus par magie. *Clairaudience* ne fonctionne que dans le plan d'existence où le personnage se trouve.

*Composante matérielle* : un petit cornet acoustique ou une boule de cristal.

**Malédiction à 125%**, Temps d'incantation : 1/2 round, 10 PdM maudissent une créature, Portée : contact, Durée : permanente, JS : POU x 1, annule

Ce sort permet de maudire la créature touchée. Le personnage choisit l'effet qu'il souhaite produire parmi les trois suivants :

- -6 à une caractéristique (peut être réduite à 1 au minimum).
- Malus de 20% aux jets de compétence, aux jets de sauvegarde ou aux tests de caractéristique (min. 01% de réussite).
- Chaque fois que son tour de jeu arrive, la victime a 50 % de chances de pouvoir agir normalement. Sinon, elle ne fait rien.

Quelle que soit la version choisie la victime perd également 25 points de SAN (3D6 en cas de JS réussi).

La *malédiction* ne peut pas être dissipée, mais il est possible de s'en débarrasser à l'aide d'*annulation d'enchantement*, *délivrance des malédictions*, *miracle*, *souhait* ou *souhait limité*. *Malédiction* contre *délivrance des malédictions*.

**Rang 3 : Exécution 125%**, Temps d'incantation : 1 round, 1 PdM par PdV de la cible tue la créature vivante touchée, Portée : contact, JS : CON x 3, Le prêtre a le pouvoir de tuer la créature de son choix. Il lui faut réussir une attaque de mêlée (dague, poings, etc ...) ou la toucher simplement si elle ne se méfie pas, puis la cible a droit à un jet de sauvegarde. Si elle le rate, elle meurt aussitôt. Dans le cas contraire, elle survit mais perd tout de même 3D6+4 PdV.

**Pierres acérées 125%**, Temps d'incantation : 1/2 round, 3 PdM créent un carré de 24 m de côté, Portée : 30 m + 3 m par PdM sup, 4 heures, JS : DEX x 1, 1/2 dégâts, Au terme de l'incantation, le terrain choisi (sol rocailleux ou en pierre) se couvre de pointes hérissées et invisibles, qui blessent et ralentissent toutes les créatures tentant de traverser la zone d'effet. Quiconque pénètre à pied dans la zone dangereuse subit 2D4 points de dégâts par tranche de 1,50 mètre parcourue, et sa vitesse de déplacement est réduite de moitié. Toute créature blessée par ce sort voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié pendant 24 heures, à moins qu'elle ne bénéficie d'un sort de *soins* (qui lui permet également de récupérer les points de vie normaux). Un compagnon peut aussi la soigner, mais il faut panser les plaies (ce qui demande 10 minutes) et réussir un jet de Premiers Soins. *Pierres acérées* est un piège magique impossible à désamorcer avec la compétence Faire un Piège.

*Note*. Les pièges magiques tels que *pierres acérées* sont très difficiles à détecter. Seul un jet réussi sous Chercher moins 75% permettra de la découvrir.

**Rang 4 : Absorption de la magie 125%**, Temps d'incantation : 1 rd, 1 PdM absorbe 1 PdM d'énergie magique, 8 min, Ce sortilège absorbe tous les sorts ennemis pour les convertir en PdM immédiatement disponibles. Il protège également des effets des sortilèges absorbés.

Si le sort offensif possède une Intensité supérieure à celle d'*Absorption de la magie*, il prendra effet normalement et aucun PdM ne sera absorbé. Les PdM gagnés par ce moyen font partie intégrante de l'aura du prêtre qui peut les utiliser comme il le désire. Cependant à la fin du sort, tous les PdM supérieurs au POU personnel du prêtre disparaîtront. Et ce sera également le cas si *Absorption de la magie* est dissipé. Ce sort est incompatible avec les autres sorts de défense.

**Tempête de feu à 125%**, Temps d'incantation : 1 rd, 7 PdM produisent un cube de 20 m d'arête, Portée : 30 m + 3 m par PdM sup, JS : DEX x 1, 1/2 dégâts, Lorsque ce sort est lancé, la zone d'effet se retrouve brusquement transformée en gigantesque brasier. Si le prêtre le souhaite, les flammes ne font aucun mal à la végétation et/ou aux créatures végétales. Par contre, toutes les autres cibles potentielles (et les créatures végétales que le prêtre souhaite affecter) subissent 8D6+4 points de dégâts de feu.

XP : 176

#### 4- L'échiquier Bouge !

Les PJs ont réussis à briser la malédiction qui les liait à leur auberge, pour apprendre qu'ils sont urgemment attendus à Losaz par Romfus et le bailli Vorgeheim, Alastor est réapparu !

Un espion du bailli a rendu un rapport signalant la présence d'Alastor dans le Quartier des Docks tenu par le prince marchand Defrikk, depuis il est introuvable. Alastor aurait été vu en compagnie du prévôt dudit quartier, le sieur Werney, de manière fortuite alors que l'espion en question se rendait chez le prévôt pour y signaler des faits de droit commun dans sa juridiction.

L'espion a tout juste pût donner un message à un garde de la cité pour qu'il le remette au bailli et depuis les autorités n'ont plus de nouvelles de lui, il a disparu.

Alastor est donc ici mais le bailli est préoccupé avec l'épidémie de Racornite qui s'est installée dans la ville basse.

Tous ces éléments ont mis la puce à l'oreille de Romfus qui croie de plus en plus à une conspiration mêlant quelques membres des autorités impériales à Alastor. Toutefois avant de faire part de tout ceci à l'Empereur il manque une preuve formelle de la corruption du prévôt Werney. Les PJs sont donc conviés à capturer le prévôt et à le faire parler ou trouver des preuves suffisantes de

sa trahison et les faits sont suffisamment importants pour envisager d'arrêter également le prince marchand Defrikk. Il faudrait une preuve accablante ou un flagrant délit de conspiration pour pouvoir agir contre ce notable. Bien entendu si les PJs réussissent à mettre la main sur Alastor, ils devront le capturer mort ou vif.

Les PJs doivent être conscients qu'ils ne peuvent se fier qu'au bailli, à Romfus et aux hommes du bailli dans l'immédiat. Cette affaire a été connue par des moyens clandestins et avant que tout cela ne soit officiel il faut impérativement que des preuves puissent être fournies avec un argumentaire sans faille. De plus la guilde de magie est en proie à une crise interne la paralysant, elle ne peut donc agir pour l'instant...

Le bailli et Romfus pensent cependant que les PJs doivent être investis de pouvoirs impériaux, et le prévôt de Bergsburg confortant cette pensée dans le rapport qu'il a pu faire sur les PJs après leur succès dans la mission qu'il leur avait confiée dans *Tête qui roule... les boules* (un scénario Warhammer), ils ont décidé de leur octroyer temporairement les pouvoirs d'officiers de la prévôté. Tous les papiers nécessaires à faire valoir ces pouvoirs leur sont donnés par le bailli Vorgeheim, mais lui seul et Romfus seront au courant de cette nomination.

Le comte et bailli recommande aux PJs de se méfier de la garde prévôtale qui est sous les ordres du prévôt Werney car ils pourraient être corrompus si comme il le pense Werney l'est aussi.

Les PJs devront donc se rendre dans le Quartier des Docks pour y retrouver Defrikk et Werney.

Le prévôt Werney est bien corrompu, ne sert que ses propres intérêts et est totalement soumis à Defrikk mais il dira ignorer que Defrikk est un homme de main d'Alastor et les projets finaux de celui-ci. Defrikk paye Werney et lui a promis une forte récompense si son entreprise réussissait, toutefois le prévôt ne connaît pas les plans d'Alastor dans le détail et n'est informé que de ce qui le concerne. Le prévôt assure ses arrières par la loyauté d'une trentaine de gens d'armes de la prévôté sur les 80 que compte le quartier de sa juridiction.

Si les PJs sont suffisamment fins ils pourront surprendre Defrikk, Werney et cinq échevins en compagnie du seigneur melnibonéen Cigdric, dans les halles marchandes du quartier au milieu de la foule, ils se rendent dans une petite échoppe spécialisée dans les vins fins où sont stockées une vingtaine de fioles d'antidote contre la Racornite dans l'arrière boutique, ces fioles portent la marque de Daric Eflangué l'herboriste. Les trois hommes sont en train de mettre en place la phase finale des directives d'Alastor, ils décident de livrer Losaz au chaos. Defrikk est en train d'organiser une pénurie de divers produits de première

nécessité pendant que le prévôt et ses cinq autres homologues de cinq quartiers de la ville basse vont faire souffler le vent de l'émeute parmi les basses classes de la capitale dès que le capitaine Saüg sera entré dans la capitale discrètement, il fera passer sa petite armée au compte goutte par toutes les portes de la cité afin d'éviter de trop attirer l'attention. Cigdric va donc partir de Losaz et rencontrer Saüg à quelques kilomètres de là, pour qu'il pénètre dans la cité avec ses hommes à l'occasion de la semaine sacrée de la saison des cendres. Le capitaine Saüg dispose de 115 ostrynthiens et de 320 mercenaires des Territoires Francs dont 100 cavaliers mais également de quatre trolls de combat et 80 orques dont 50 uruz, la plupart seront déguisés en pèlerins et les plus voyants ont prévu de se faire passer pour des troubadours et des gens de cirque. Pendant ce temps Daric livre la cité à la Racornite via des rats et active son temple secret d'Arioch dans les égouts. Sur ce ils reconnaîtront le melnibonéen comme étant Cigdric Fëynn sur un jet sous INTx5, Cigdric s'apercevra rapidement qu'ils sont épiés et usera de magie pour se déguiser en vieillard et s'éclipser du lieu le plus discrètement possible. Trois gardes de la milice de Defrikk seront présents ainsi que cinq gardes du prévôt au milieu des badauds des halles et ils n'hésiteront pas à faire usage de leurs arbalètes dans la foule. Ces halles de 45m sur 25 comprennent un marché couvert par un toit de chaume soutenu par des dizaines de piliers de bois et l'autre partie du marché où s'étendent tentes, étals et baraques de bois. Le marché est situé sur une place de 100m sur 100 bordée de bâtiments dont les rez-de-chaussée comprennent un passage couvert qui fait le tour de cet espace et de nombreuses échoppes et entrepôts. Les PJs peuvent apprendre tout cela s'ils s'en donnent les moyens, avec des jets sous Se Déguiser, Ecouter ou n'importe quel sortilège leur permettant de savoir ce qui se passe entre ces hommes, par exemple.

Si les PJs ne font pas dans la finesse ils seront vite repérés par les hommes de Defrikk et n'apprendront pas grand chose. Ce dernier demandera rapidement au prévôt d'intervenir et d'arrêter les PJs sous n'importe quel prétexte. Il préviendra également Alastor de la présence des gêneurs. Ainsi Werney se mettra en chasse des PJs et une centaine de gens d'armes des prévôtés des Quartiers des Docks, du Grand Marché, des Marchands, des Portes Est et de la Porte Sud ainsi que du Faubourg Nord seront sur leurs talons mais également une quarantaine d'hommes du prince marchand. Si les PJs sont capturés ils seront rapidement jugés par les échevins corrompus du prévôt et vendus comme esclaves en partance pour Melniboné.

### Prévôt Werney, Noble, 35 ans, (LM), Niv. 9

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 13 POU 15 DEX 14 CHA 13

Armure 1 point sur les jambes et les bras (cotte matelassée) + 10 pts sur l'abdomen et la poitrine (brigantine) et 12 de heaume sur la tête et bouclier bras gche + tête – Armure Moyenne -20% – PdV : 20 PdM : 15

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Epée large	110%	55%	1D8+2+1D4	11
Ecu	45%	90%	1D4+1D4	11
Arbalète M. de maître qualité exceptionnelle	95%	30%	2D6+4	9 portée : 135m

Hab. Spéc. +10% et +2 dg contre les nains pdt 7 rds, 3 PdM. Parade Meurtrière 65%.

Compétences : Esquiver 65% ; Chanter 50% ; Crédit 65% ; Evaluer 95% ; Eloquence 80% ; Natation 85% ; Jeu 95% ; Equitation 95% ; Persuader 70% ; Orientation 75%

Langages : (Parler) - Commun 95%

Possessions : 50 DA, 20 PA, 10 EO, 15 DR, armes et armure, une fiole d'antidote contre la Racornite (VIR 18)

XP : 85

### Garde prévôtale, 20-30 ans environ (LB – LN – LM), guerriers Niv. 2 (ou 1)

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 11 POU 11 DEX 11 CHA 10

Armure 6 points bras, abdomen et poitrine (veste de broigne), 1 pt de pantalon matelassé et 10 pts de casque simple et bouclier bras gche + tête – Armure Moyenne -18% – PdV : 14 PdM : 11

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA	
Epée large	70% (55%)	35% (25%)	1D8+2+1D4	11	
Masse légère ou matraque	70% (55%)	35% (25%)	1D8+1+1D4 ou 1D6+1D4	8 ou 6	
Hallebarde	65% (55%)	30% (25%)	3D6+1D4	10	
Targe	30% (15%)	60% (30%)	1D4+1D4	10	
Arbalète moyenne	50%	-	2D6+4	6	portée : 90m

Coup Puissant 20% ; Parade Meurtrière 15%

Compétences : Embuscade 40% (30%) ; Equilibre 35% (25%) ; Escalader 30% (20%) ; Dissimuler 30% (20%) ;

Esquiver 35% (25%) ; Evaluer 35% (30%) ; Se cacher 30% (25%) ; Sauter 25% (15%) ; Ecouter 35% (30%) ;

Mémoriser 30% (20%) ; Mouvement silencieux 35% (25%) ; Eloquence 35% (30%) ; Equitation 55% (45%) ; Chercher 35% (25%) ; Voir 40% (30%) ; Pister 25% (20%)

Langages : (Parler) - Commun 75% (70%)

Possessions : 20 DC, 6 DA, armes et armure, cape à capuche

XP : 19

### 5- Chaos sur la capitale !

Quelques jours ont passés, nous sommes le cinquième jour de la semaine sacrée de la saison des cendres et ce sont maintenant des centaines de cas de Racornite qui sont signalés dans la ville basse, dont la moitié dans les quartiers pauvres. Un fait troublant cependant il semblerait que les premiers cas ont été rencontrés dans le quartier aux épices puis le quartier nain où se trouve un des foyers de l'épidémie, la guilde des Ponts et Tunnels.

Mais ce n'est pas tout des émeutes éclatent ça et là dans les quartiers les moins riches, le mécontentement gronde parmi la plèbe suite à l'épidémie, à de récentes pénuries, aux impôts élevés pour soutenir les guerres au Nord et à l'Est et à des exactions de la milice prévôtale de certains quartiers. Les émeutiers veulent la tête des membres de la guilde de magie qu'ils accusent d'être la source de tous les maux actuels de la capitale mais en veulent également aux marchands et à la noblesse. L'Empereur a convoqué le conseil de Losaz, et la situation est la suivante, la guilde de magie est en proie à des dissensions internes, les guildes marchandes et de l'artisanat poussent à rétablir l'ordre et le clergé argumente à ce que la guilde de magie soit suspendue et ses membres assignés à résidence en attendant une enquête. Et inévitablement l'Empereur a rendu un édit en ce sens afin d'apaiser le peuple...

Si les PJs ont réussi à capturer Werney et Defrikk, ils seront interrogés conjointement par les rares membres de la guilde de magie libres et des hommes du bailli. Malheureusement ils ne sont presque plus utiles à Alastor car ils ont achevés leurs missions et leur capture ne peut mettre fin aux plans du sorcier melnibonéen. Il est à noter que la guilde de Defrikk est complètement contrôlée par Alastor et il a déjà donné l'ordre à la milice marchande d'entrer en action...

Les informations fournies par les prisonniers sur l'épidémie de Racornite et la corruption d'une partie de l'administration impériale décident le bailli Vorgeheim à faire part de tout cela à l'Empereur. Bien entendu les PJs seront à l'honneur et ils en seront récompensés...

Si les PJs n'ont pût accomplir leur mission ou qu'ils reviennent sans preuves ou renseignements cruciaux, les hommes du bailli auront fait l'essentiel du boulot et percé les grandes lignes du plan d'Alastor, toutefois un peu trop tard !

L'Empereur sera donc au courant qu'un complot se trame pour lui nuire ainsi qu'à sa cité mais il ne prendra guère au sérieux les menaces qui planent car il est sûr de sa force. Ainsi il maintient les festivités qui doivent se dérouler lors de la semaine sacrée, ce qui aura aussi pour but d'apaiser le peuple, et il présidera la phase finale des fêtes comme prévu.

Le bailli est toutefois chargé avec le capitaine de la garde impériale d'arrêter tous les traîtres et de démanteler le réseau des conspirateurs, Romfus est également convié à les épauler, il pourra ainsi laver une partie de l'honneur de la guilde de magie et prouver qu'elle ne fait pas partie de la trahison.

Le bailli envoie donc les PJs dans les égouts pour arriver à comprendre l'épidémie de Racornite et essayer de la stopper, car tout porte à croire qu'elle n'est pas d'origine naturelle mais que quelqu'un se cache derrière tout cela.

Le comte Vorgeheim enverra les PJs trouver le Grand Maître des Ponts et Tunnels, le maître nain Grumpedeth, tient son bureau dans le quartier des ministères dans la ville haute et habite le quartier nain dans la ville basse.

Ce dernier confirmera que l'épidémie a débutée parmi ses hommes, la garde et les ouvriers des Ponts et Tunnels. Le grand maître à sous ses ordres environ 500 personnels composés à 70% de nains, et déjà 300 hommes sont malades...

Ses hommes ont pour la plupart été contaminés dans les égouts de la capitale et ont pût signaler la présence anormalement élevée de rats et même de rats géants. Dernièrement six gardes ont disparus corps et bien dans les égouts et l'expédition chargée de les retrouver est revenue avec les dépouilles de deux d'entre eux. Elle a toutefois transmis un renseignement troublant, il y aurait une nouvelle tranche de tunnels creusée

récemment sans qu'elle soit ordonnée par le grand maître...

*Racornite, Mortelle, Vir 4D6, -1 en FOR et DEX par jour jusqu'à guérison, jet à chaque palier de la maladie sous CON x 1 jusqu'à ce qu'il soit réussi ou mort. Convalescence en 45 – CON jours.*

Les PJs devront donc demander l'accès aux égouts au grand maître de la guilde des ponts et tunnels pour y mener leur enquête et y éradiquer le mal !

Ils devraient pouvoir entrer dans les égouts sans trop de difficulté, les galeries sont creusées de manière circulaire dans la roche et les parties de terres sont maçonnées avec des briques. Les boyaux principaux mesurent 3m de haut pour 3m50 de large et les galeries annexes font 2m par 1m50. Il existe un lit d'eau détournée des rivières de la capitale pour drainer les déchets qui s'y entassent, le canal fait 1m de large par 1m de profondeur. De nombreuses salles et pièces ont été aménagées tout le long des égouts, certaines sont vides ou abandonnées et d'autres servent encore de stockage, de salles d'écluses pour le contrôle du niveau de l'eau, de salles de repos et de cuisines pour les équipes d'ouvriers et de gardes travaillant à l'entretien et la sécurité des boyaux ou plus rarement de repaire de voleurs. Les PJs pourront marcher dans ce dédale pendant plus de deux heures où ils subiront les attaques des rats au bout de 20 min. Les premières attaques ne concerneront que des hordes de rats puis au bout d'une heure ce sont des rats géants qui harcèleront les PJs. Enfin au bout de 2 heures ils arriveront aux tunnels signalés plus haut, bien entendu dans l'intervalle il se peut qu'ils rencontrent quelques voleurs.

Les galeries nouvellement creusées partent d'un ensemble de salles qui ne sont plus utilisées actuellement et qui remontent à l'époque de la construction des égouts, il y a plus de trois siècles. Cette partie donne sur le quartier aux épices. Elles n'ont vraisemblablement pas été creusées par des humanoïdes mais plutôt par la magie des élémentaires de la terre. Les PJs pourront obtenir ce renseignement s'ils réussissent un jet sous Cérémonie ou Invocation ou si un PJ est prêtre de Grome.

Les PJs arriveront d'abord à un enchaînement de deux salles dont la première sert de nid à une famille de rats géants. Les nouveaux boyaux ont été creusés à partir de la deuxième salle, ils sont grossièrement cachés par un meuble et s'enfoncent sur une cinquantaine de mètres jusqu'à une autre salle d'où émergent les silhouettes des

### **Horde de rats**

Lorsqu'un aventurier se trouve sur le territoire d'une horde de rat il doit faire face à 7 "escouades" d'une dizaine de rats. Les rats attaqueront toujours après les PJs et la mort de deux rats mettra en fuite l'escouade complète, ils ont 1 PdV.

Leur ATT est de 35%. Les dommages subits par la cible de la horde s'élèvent à 7 points de dégâts.

Même si les armures offrent une protection contre les attaques des hordes de rats, ils infligeront toujours 1 point de dégât au minimum et ce quel que soit la protection des aventuriers, en effet leur petite taille leur permet d'atteindre des endroits peu protégés.

Les rats peuvent voir dans le noir total jusqu'à 20 mètres.

*Compétences : Sentir 75% ; Ecouter 55% ; Goûter 50% ; Equilibre 85% ; Natation 75% ; Escalader 65%*

*Notes : Tout personnage blessé à 20% de chance d'être exposé à la Racornite.*

*XP : 4 / pers.*

### **Rats géants**

4 gardes nains disparus. Ces gardes ont été transformés en zombie par Daric Eflanguë et sont chargés de protéger l'accès à ces galeries. Cette salle de 10m par 10 sert visiblement de laboratoire, un pentacle est tracé au sol et on y trouve des tables, diverses plantes (Achillée, Alfalfa, Herbe du Chaos, Jet Noir et Radis Noir), des fioles, stylets, éprouvettes, scalpel, un petit poêle et instruments de laborantin ainsi que de nombreuses cages dont certaines contiennent encore des rats dont un géant. Le tunnel reprend de l'autre côté de cette salle et se fait plus étroit (1m50x1m), il débouche dans une antichambre où Xöof un démon attend les intrus. Cette antichambre donne sur une grande salle où montent des escaliers, dans le coin nord, qui donnent dans la boutique de Daric. Au centre se situe un immense pentacle entouré de bougies et braseros, des runes et des phrases en haut elfique sont écrites sur les murs comme sur le sol, elles glorifient les dieux des ténèbres et Arioch et vante leur vertus et leur puissance de destruction. Un jet Difficile réussi sous Invocation permettra de savoir qu'environ une douzaine de démons y ont été convoqués. Si les PJs décident de prendre les escaliers il y a 50% de chances qu'ils tombent sur Daric qui est en train de partir pour les arènes. Daric Eflanguë ne possèdera plus que 10 PdM à cet instant et il s'apprêtait à boire une potion d'Ecorce de Lune, 2D4 PdM récupérés en 2D4 rds. S'il n'est pas là il est en train de se diriger vers les arènes pour se mêler à la cour de l'Empereur et agir au moment où Alastor lui fera signe mais Würc'h le démon lui sera là pour couvrir les arrières de Daric et retarder les détachements de la Garde Impériale puis le rejoindre aux arènes.

*Note pour les tunnels :*

- *S'il utilise une arme Longue et que sa marge de manœuvre est comprise entre 1 mètre 50 et 75 cm, retirer la moitié de ses pourcentages d'attaque et de parade.*

*Si la marge de manœuvre est plus réduite, retirer 70% à sa compétence d'arme.*

- *S'il utilise une arme moyenne et que sa marge de manœuvre est comprise entre 1 mètre et 50 cm, retirer 15% à ses compétences d'arme.*

*Si la marge de manœuvre est plus réduite, retirer 35%.*

- *S'il utilise une arme courte et que sa marge de manœuvre est réduite à moins de 50 cm, retirer 15% au maniement de l'arme.*

Les rats géants sont une espèce à part qui est chérie de Barbas. C'est lui qui a perverti cette race de rats afin de coloniser le monde et de répandre souffrances et maladies.

Les rats géants apprécient peu la lumière du jour et de ce fait il est très rare d'en voir en journée en terrain découvert.

Ils sont un groupe d'une dizaine d'individus. Les rats géants peuvent voir dans le noir total jusqu'à 50 mètres.

FOR 11 CON 19 TAI 11 INT 3 POU 9 DEX 13

Vit. de déplacement : 15 m/Rd PdV : 24 PdM : 9

Armure : 3 points de cuir

Mêlée	Localisation	Missile
01 - 02	Patte Postérieure Droite	01 - 02
03 - 04	Patte Postérieure Gauche	03 - 04
05 - 07	Arrière Train	05 - 07
08 - 10	Poitrail	08 - 10
11 - 13	Patte Antérieure Droite	11 - 13
14 - 16	Patte Antérieure Gauche	14 - 16
17 - 20	Tête	17 - 20

Armes ATT PAR Dégâts

Morsure 60% - 1D8+2

Griffes 75% - 1D6+2

Compétences : Sentir 75% ; Ecouter 55% ; Goûter 50% ; Equilibre 85% ; Natation 75% ; Escalader 75%

Notes : 1- Tout personnage en contact avec un rat géant à 30% de chance d'être exposé à la Racornite.

2- Si l'attaque par morsure porte, le rat se sert de sa puissante mâchoire pour rester accroché à sa victime et le laminer avec les griffes de ses deux pattes avant dans le même round, les dommages seront alors de 2D6+4.

3- Les rats géants possèdent une résistance à la magie de 20%.

XP : 48

#### Voleurs, 20-40 ans environ (NM), Niv. 2 (ou 4)

FOR 13 CON 12 TAI 12 INT 11 POU 10 DEX 13 CHA 9

Armure 1 point de cuir et de tissu rembourré sur tout le corps sauf la tête – Armure Nulle –

PdV : 13 (14) PdM : 10

Arme au choix Att Par Dégâts PdA

Masse légère 65% (80%) 30% (40%) 1D8+1+1D4 8

Fauchon 65% (80%) 30% (40%) 1D8+3+1D4 13

Arbalète M. 50% (70%) - 2D6+4 - 60m

Esquive Réflexe 25% ; Vit. De Dépl. +1/3 ; 3 PdM

Compétences : Chercher 55% ; Crocheter 55% ; Escalader 50% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 25% ; Evaluer 35% ; Jeu 85% ; Matraquer 15% ; Ecouter 30% ; Mouvement silencieux 25% ; Pickpocket 50% ; Persuader 30% ; Voir 35% ; Sauter 20%

Possessions : 4 DC, 5 DA ou 200 DC, 150 DA, 12 PA, 8 EO

XP : 13 (14)

#### Garde zombie nain, (NM)

FOR 28 CON 32 TAI 6 INT 1 POU 1 DEX 7 CHA 1

Armure 6 points bras, abdomen et poitrine (veste de broigne), 1 pt de pantalon matelassé et 10 pts de casque simple

– Armure Moyenne -18% –

PdV : 38 PdM : 1

Arme au choix Att Par Dégâts PdA

Hache de bataille 75% 35% 1D8+3+2D6 9

Epée large 75% 35% 1D8+2+2D6 11

Arbalète moyenne 75% - 2D6+4 6

Coup Puissant 35% ; Parade Meurtrière 15%

Compétences : -

Langages : -

Notes : 1- Les zombies ne peuvent pas mourir ou être plongé dans l'inconscience, ils ne peuvent être mis qu'en pièce. Si un zombie perd son abdomen, il perd ses jambes. S'il perd la poitrine il devient complètement désarticulé. Lui couper la tête le désactive. Il faut lui infliger la somme de dégâts d'une blessure majeure pour détruire une partie de son corps.

2- Les armes d'Estoc ne lui infligent que la moitié des dégâts ; les flèches, carreau et autres projectiles du même type ne lui occasionnent qu'un point de dégât (deux sur une Att critique).

3- La vue d'un zombie oblige à effectuer un jet de SAN. La perte de SAN sera d'1D6 en cas d'échec et de 1 point sur une réussite.

Possessions : 15 DC, 10 DA, 3 PA, armes et armure, cape à capuche

XP : 76

#### Xöof le Pitfam, démon du 1° cercle invoqué par Daric Eflanguë, (CM)

- Détection du Bien à volonté au prix d'une dépense de 2 PdM. Comme le sort de Magie Divine.

- Communion à volonté au prix d'une dépense de 4 PdM. Comme le sort de Magie Divine.

- Télépathie, les démons peuvent utiliser ce moyen pour communiquer entre eux ou avec les humanoïdes.

- résistance au feu et à l'électricité. Cette résistance leur confère 10 PdA. De plus ils sont insensible à la fatigue.

- résistance aux poisons et aux venins, effets divisés par deux. Si infligent la mort il prendra VIR points de dégâts.
- ils voient dans le noir total et les ténèbres, même magiques, jusqu'à 100 mètres.
- convocation, les démons peuvent convoquer d'autres démons, leur chance de succès est égale à 08%.

Mêlée	Localisation	Missile
01 - 02	Patte Postérieure Droite	01 - 02
03 - 04	Patte Postérieure Gauche	03 - 04
05 - 07	Arrière Train	05 - 07
08 - 10	Poitrail	08 - 10
11 - 13	Patte Antérieure Droite	11 - 13
14 - 16	Patte Antérieure Gauche	14 - 16
17 - 20	Tête	17 - 20

FOR 19 CON 13 TAI 19 INT 4 POU 10 DEX 11

Vitesse de déplacement : 12 m/Rd

PdV : 26

PdM : 10

Armure : 3 points de peau épaisse

Arme	Att	Par	Dégâts
Griffes	75%	30%	1D6+2+1D6
Morsure	75%	-	1D4+2+1D6

Compétences : Se cacher 55% ; Embuscade 60% ; Mouvement Silencieux 60% ; Chercher 55% ; Ecouter 55% ; Voir 55% ; Sauter 75% ; Torture 90% ; Parler Haut Elfique 24%

Notes: 1- Les pitfams attaquent deux fois par round. Leurs armes naturelles sont considérées comme des armes magiques.

2- Les griffes des pitfams sont extrêmement acérées ainsi les armures n'offrent qu'une protection divisée par deux face aux attaques par griffes.

3- Un pitfam commencera toujours par charger ses adversaires afin de les mordre, lors de la charge il double les dégâts de son attaque par morsure par contre il devra se situer à au moins 12 mètres de ses opposants.

4- La morsure d'un pitfam entraîne également des dommages dus à l'acide qui leur sert de salive. Ces dégâts sont d'1D6, mais l'effet ne dure qu'1D3 round sur le plan de Junggysgard l'atmosphère le détruisant, par contre dans leur plan l'effet dure 3D4 rounds. L'acide endommagera les armures même magiques.

5- Il entraîne un jet sous SAN et la perte d'1D4 points de SAN sur un échec, 0 s'il s'agit d'une réussite.

XP : 52

### Würc'h le Gog, démon du 3<sup>e</sup> cercle invoqué par Daric Eflanguë, (CM)

- résistance au feu et à l'électricité. Cette résistance leur confère 10 PdA.

- résistance aux poisons et aux venins, effets divisés par deux. Si infligent la mort il prendra VIR points de dégâts.

- ils voient dans le noir total et les ténèbres, même magiques, jusqu'à 100 mètres.

- convocation, les démons peuvent convoquer d'autres démons, leur chance de succès est égale à 10%.

- télépathie, les démons peuvent utiliser ce moyen pour communiquer entre eux ou avec les humanoïdes par exemple. Ils peuvent utiliser ce pouvoir sans restriction est la portée est la même que s'ils parlaient de vive voix.

- il peut user du sort *Détection du Bien* à volonté au prix d'une dépense de 2 PdM. Comme le sort de Magie Divine.

- il est totalement immunisé aux sorts affectant le moral et la raison comme *Charme Personne*, *Sommeil*, *Fanatisme*, *Frayeur* et autres sortilèges hors *Berserk*.

- il possède la faculté démoniaque de Régénération de 2 PdV par round.

- Télépathie, les démons peuvent utiliser ce moyen pour communiquer entre eux ou avec les humanoïdes.

FOR 29 CON 22 TAI 29 INT 5 POU 11 DEX 11

Vitesse de déplacement : 12 m/Rd

PdV : 41

PdM : 11

Armure : 8 points de peau épaisse enchantée

Arme	Att	Par	Dégâts
Griffes	75%	50%	1D6+2D6
Corne	60%	-	1D8+2D6
Morsure	55%	-	1D6+2+1D6
Hache Lormyrienne	75%	50%	2D8+2D6

Compétences : Se cacher 45%+10 ; Embuscade 50%+10 ; Mouvement Silencieux 50%+10 ; Chercher 55% ; Ecouter 55%+10 ; Voir 55%+10 ; Sauter 55%+10 ; Coup Puissant 50%

Notes : 1- Les armes naturelles des gogs sont considérées comme des armes magiques.

2- Les gogs peuvent attaquer deux fois par round.

3- Les griffes, les cornes et la morsure des gogs sont tellement acérées que les armures offrent qu'une protection /2.

4- Un gog blessé ou qui porte un coup critique devient immédiatement berserk, et il restera dans cet état jusqu'à la destruction de tous ses ennemis. Un gog berserk voit ses compétences de combat doublées, son bonus de dégâts porté au maximum comme avec la compétence Coup Puissant, ses PdV augmentés de 50% et tous ses jets sous la CON seront automatiquement réussis quels que soit les modificateurs. Toutefois il ne pourra plus Parer ou jeter de sorts. Le gog pourra redevenir à son état normal s'il réussit un jet sous INT x 1. Le sort *Berserk* plonge le gog dans l'état décrit ci-dessus.

5- La vision de cette abomination entraîne un jet sous SAN et la perte d'1D6 points de SAN sur un échec, 1 s'il s'agit d'une réussite.

XP : 123

6- C'est la lutte finale...

Si les PJs sortent victorieux des égouts, deux alternatives s'offrent à eux :

- piller la boutique de Daric Eflangué, où ils pourront trouver une centaine de deniers, 1 DR, de quoi monter un petit laboratoire, 5 doses d'antidote contre la Racornite et une dizaine de potions et plantes utiles, c'est peu car l'herboriste a fait le ménage chez lui afin de pouvoir rapidement disparaître de la cité sitôt ses méfaits accomplis. Dans ce cas les PJs seront surpris à la sortie de la boutique par une patrouille de la prévôté (20% de chances) de 25 hommes ou un détachement de la garde impériale de 50 hommes et seront considérés comme des pillards par les deux groupes. S'ils sont capturés il faudra environ 1 mois au bailli pour être au courant et les sortir des geôles impériales mais ils seront toutefois jugés et le bailli pourra témoigner en leur faveur...

- courir prévenir Romfus ou le bailli... Dans ce deuxième cas ils ont 05% de chances de tomber sur Daric, 05% sur Cigdric, 15% sur des émeutiers, 10% sur des mercenaires et 15% sur la prévôté ou la garde impériale dans les rues mais surtout 50% de chances de passer inaperçus.

Ils accueilleront ces nouvelles avec intérêt et enverront leurs hommes prévenir le Grand Maître de la Guilde de Magie afin qu'il prenne les mesures qui s'imposent pour venir en aide au Grand Capitaine de la garde impériale qui est avec l'Empereur dans les arènes. Eux ne peuvent rien faire pour l'instant toutes leurs forces étant mobilisées dans certains quartiers de la capitale pour y faire régner l'ordre et les gardes impériaux de réserve sont engagés depuis une heure dans des combats de rue contre des guerriers déchaînés...

Le bailli laisse libre choix aux PJs mais doivent se décider dans l'urgence, s'ils décident d'aller dans le Quartier des Arènes pour livrer combat aux côtés des impériaux, il les remerciera et leur donnera son sceau pour attester de leur loyauté. Les PJs devront annoncer au Grand Capitaine ou au Pontife d'Arkyn s'ils voient l'un ou l'autre que l'Empereur est au centre d'une conspiration mêlant plusieurs membres des autorités impériales menée par Alastor, s'il n'est toujours pas au courant.

Les PJs se mettront alors en route et partent du quartier des ministères pour se rendre au quartier des Arènes, ils devront alors choisir leur itinéraire... Dans les quartiers qui sont situés sur leur route voici la situation :

- Quartier Impérial, calme et sécurisé
- Quartier des Ministères, calme et sécurisé
- Quartier des Temples, calme et sécurisé
- Quartier Bas, calme et sécurisé
- Quartier des Universités, calme et sécurisé
- Quartier Hautecour, calme et sécurisé
- Quartier des Docks, agité et combats entre émeutiers plus milice marchande et la prévôté
- Quartier des Sages, agité présence d'émeutiers, combats sporadiques contre la prévôté
- Quartier aux Epices, insécurisé, pillages de mercenaires
- Quartier des Marchands, combats de mercenaires et de la milice marchande contre la troupe impériale
- Quartier Sud, insécurisé, pillages de mercenaires
- Quartier des Arènes, combats de rue, nombreux mercenaires, Alastor, Saüg, Daric, Cigdric, démons et émeutiers
- Autres Quartiers au choix du MJ...

### Emeutiers, 20-50 ans environ (N), Niv. 1 (ou 2)

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 11 POU 10 DEX 11 CHA 10

Armure 0 point

PdV : 13

PdM : 10

Arme au choix

Att

Par

Dégâts

PdA

Masse légère 55% (70%) 25% (35%) 1D8+1+1D4 8

Maillet de travail 55% (65%) 25% (30%) 1D12+1D4 12

Pioche 55% (65%) 25% (30%) 1D6+2+1D4 6

Poings 55% (65%) 25% (30%) 1D3+1D4 -

Pierre 50% - 1D4+1D2 - 40m

Coup Puissant 15%

Compétences : Embuscade 35% ; Equilibre 35% ; Escalader 40% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 25% ; Evaluer 30% ; Se cacher 35% ; Sauter 15% ; Ecouter 30% ; Mouvement silencieux 25% ; Eloquence 30% ; Chercher 35% ; Voir 30% ;

Pister 20%

Possessions : 3 SC, 2 DC

XP : 13

### Garde impériale, 25-40 ans environ (LB – LN), guerriers Niv. 5 (ou 7)

FOR 14 CON 14 TAI 14 INT 12 POU 12 DEX 11 CHA 10

Armure 12 points de plaque et heaume sur tout le corps et bouclier bras gche + poitrine et tête

- Armure Lourde -50% -

PdV : 18-20

PdM : 12

Arme au choix

Att

Par

Dégâts

PdA

Epée bâtarde 95% (105%) 45% (50%) 1D10+1+1D4 11

Lance 95% (100%) 30% (40%) 1D8+2+1D4 10

B. lormyrien 45% (55%) 95% (110%) 1D6+1D4 12

Arbalète moyenne 70% (100%) - 2D6+4 6 portée : 90m

2 ATT/Rd ; Coup Puissant 60% ; Parade Meurtrière 65%

Compétences : Embuscade 45% ; Equilibre 35% ; Escalader 40% ; Dissimuler 30% ; Esquiver 45% ; Evaluer 35% ; Se cacher 45% ; Sauter 55% ; Ecouter 40% ; Mémoriser 35% ; Mouvement silencieux 55% ; Eloquence 35% ; Equitation 75% (85%) ; Chercher 35% ; Voir 40% ; Pister 35%

Langages : (Parler) - Commun 75%

Possessions : 20 DA, 6 PA, armes et armure, cape  
 XP : 36 - 50

### Mercenaires des Territoires Francs, 25-30 ans, guerriers (N) Niv. 2

FOR 14 CON 13 TAI 11 INT 11 POU 13 DEX 12 CHA 10

Armure 6 points sur les jambes et les bras (broigne), 8 points sur la poitrine et l'abdomen (écailles) + 12 pts sur la tête (heaume) et bouclier bras gche + tête – *Armure Moyenne -32%* – PdV : 13 PdM : 13

Arme	Att	Par	Dégâts	PdA
Poing	75%	-	1D3+1D4	-
Glaive	70%	35%	1D8+2+1D4	11
Marteau de guerre	65%	30%	1D6+3+1D4	10
Fauchard	65%	30%	2D6+2+1D4	10
Ecu	25%	65%	1D6+1D4	11
Arc long	55%	-	1D8+2+1D2	6

Coup Puissant 45% ; Parade Meurtrière 40% ( ; Equitation 65%)

Pour les cavaliers remplacer armure par maille 9 pts y compris tête et Fauchard par Lance d'Arçon 1D10+1+2D6  
 XP : 13

### Saüg, Capitaine Mercenaire ogre Niv. 17, 35 ans, (NM)

FOR 34 CON 22 TAI 30 INT 11 POU 12 DEX 10 CHA 9

Armure 15 points de peau et maille azer sur les jambes et les bras, 19 points de peau et plaque azer sur l'abdomen et la poitrine et 1 point de peau sur la tête – *Armure Moyenne -33%* – PdV : 42 PdM : 12

Arme au choix	Att	Par	Dégâts	PdA
Hache lormyrienne de maître	145%	70%	2D8+1+2D6	12
Morningstar d'alliage noir	120%	60%	1D10+3+2D6	11
Hallebarde (1M)	105%	50%	3D6+2D6	10
Poings avec gantelets lourds azer	110%	25%	1D3+3+2D6	15
Arbalète Lourde	125%	-	3D6+5	10

3 ATT/Rd ; Coup Puissant 95% ; Visée Précise 75%

Compétences : Matraquer 60%, Embuscade 95% ; Equilibre 45% ; Escalader 20% ; Dissimuler 40% ; Esquiver 45% ; Evaluer 90% ; Se cacher 45% ; Sauter 35% ; Ecouter 70% ; Mémoriser 40% ; Mvt silencieux 45% ; Eloquence 95% ; Con. des esp. Viv. 40% ; Con. de la Guerre 125% ; Jeu 95% ; Chercher 45% ; Voir 70% ; Premier Soins 45%

Langages : (Parler) - Commun 65% ; Yuric 80% ; Mooric 60%

Possessions : 505 DA, 200 PA, 80 EO, 50 CO, 100 DR, armes et armure

XP : 210

### Béhémot mâle de Saüg

FOR 53 CON 36 TAI 53 INT 4 POU 13 DEX 9

Vitesse de déplacement : 12 m/Rd PdV : 53 PdM : 13

Armure : 8 points de peau et fourrure sur les pattes et la tête et 14 pts de peau et de broigne sur le poitrail et l'arrière train

Mêlée	Localisation	Missile
01 - 02	Patte Postérieure Droite	01 - 02
03 - 04	Patte Postérieure Gauche	03 - 04
05 - 07	Arrière Train	05 - 09
08 - 10	Poitrail	10 - 14
11 - 13	Patte Antérieure Droite	15 - 16
14 - 16	Patte Antérieure Gauche	17 - 18
17 - 20	Tête	19 - 20

Armes	ATT	PAR	Dégâts
Morsure	40%	-	1D10+5D6
Corne	80%	35%	1D10+2+5D6
Piétiner	80%	-	10D6

Compétences : Mouvement silencieux 30% ; Se cacher 30% ; Embuscade 15% ; Escalader 80% ; Chercher 25% ; Ecouter 30% ; Sentir 35% ; Voir 35%

Note : 1- Le piétinement ne peut se faire que contre un ennemi au sol ou de TAI inf à 18.

2- Le béhémot bénéficie d'une résistance à la magie de 15%.

XP : 212

### 7- Epilogue

Les combats feront rage dans les arènes et leur quartier durant de longues heures et le Grand Maître de la Guilde de Magie arrivera sur les lieux en compagnie d'un renfort de la Garde Impériale et de nombreux prêtres. Leur arrivée permettra à l'Empereur de se dégager en compagnie du Pontife afin de regagner le

palais impérial. Alastor Athman et Daric Eflangué seront capturés mais Cigdric Fëynn et Saüg parviendront à s'enfuir à moins que les PJs n'aient pût intervenir... L'épidémie de Racornite fera rage pendant encore quelques semaines sauf si les PJs parviennent à fournir aux prêtres et aux mages quelques doses

d'antidote auquel cas l'épidémie s'éteindra en une quinzaine de jours.

Les émeutes prendront rapidement fin lorsque le prévôt Werney, le prince marchand Defrikk, le mage Alastor et l'herboriste Eflanguë seront condamnés et exécutés sur la place publique.

Si leur comportement a été exemplaire, loyal envers l'Empire et héroïque, les PJs pourront être anoblis par l'Empereur, ce qui exonérera de taxes leur auberge et eux même pour certains impôts. Ils recevront donc un anneau reflétant leur statut de seigneur, le plus bas titre de noblesse et une lettre de marque, et il leur versera la somme de 250 CO chacun.

Sinon ils seront félicités et pourront espérer de 500 DA à 1 250 PA chacun, suivant leur comportement et leur motivation.

Cette campagne peut rapporter à chacun des PJs les points d'XP suivant par chapitre :

1- 25 XP	4- 50 XP
2- 40 XP	5- 30 XP
3- 50 XP	6- 20 XP

Les PJs pourront recevoir leurs XP entre chaque chapitre.

De plus ils recevront également de 1 à 10 points de Destin suivant leurs croyances et leurs actes.

Si un PJ souffre de malédiction et qu'il demande à être soigné, les mages et les prêtres examineront le PJ puis se retireront quelques jours dans la Grande Bibliothèque. Ils pourront alors affirmer qu'il s'agit d'une puissante malédiction nécromancienne sans doute infligée par un prêtre pande, car Romfus avait déjà vu cela dans la région Omeyhade, ils peuvent aider le malheureux mais il devra aller chercher une plante extrêmement rare qui ne pousse que dans les Terres Mong afin d'accomplir le sortilège de libération.

Mais étant donné la rareté du sort et de la malédiction les mages ou prêtres pourraient bien demander quelques menus services lors de cette quête...

– Scénario par D. LIMBERT pour JRJRF –  
– Abel LtD prod. 2011 –

## TITRE DE PROPRIÉTÉ DE L'AUBERGE: AUX TROIS PLUMES

Le porteur de ce titre est propriétaire de plein droit de l'auberge susmentionnée située au hameau de W<sup>U</sup>R<sup>A</sup>L, à trente kilomètres à l'Est de L<sup>O</sup>S<sup>A</sup>L, capitale de l'Empire.

Cette propriété comprend les murs de l'auberge et le terrain sur laquelle elle est bâtie ainsi que le ponton permettant d'embarquer pour la navigation sur la rivière W<sup>U</sup>R.

L'auberge aux Trois Plumes dégage un bénéfice de 1 532 Deniers d'Argent annuels, la Dîme due à l'Empereur s'élève à 357 Deniers d'Argent pour la même période. Le revenu net annuel perçu par le propriétaire est de 1 175 Deniers d'Argent.

Fait à L<sup>O</sup>S<sup>A</sup>L, le deuxième jour de Segunn de la Saison des Cendres de l'an de grâce 43.  
 Maître M<sup>A</sup>R<sup>U</sup>P<sup>P</sup>E, Echevin imperial.



