



Fléau Urbain

Une aventure pour un groupe de 2 à 4 compagnons débutants



CREDITS

Rédaction
Relecture et correction:

Baron.Zéro
Freya Haukursdottr

Introduction :

Pour faire jouer cette aventure, le maître de jeu aura besoin d'un exemplaire du livre de règles, Défi Fantastique le jeu de rôle, de quelques dés à 6 faces, de crayons et de papier pour prendre des notes. Le supplément TITAN ou mieux Blacksand pourra vous être utile.

Dans les bas fonds de Port du sable-noir, les piles d'ordures montent de plus en plus haut. Les rats pullulent dans les gouttières. La boue et la vase débordent des grilles d'égout pour s'écouler dans le fleuve du Poisson-chat.

Le Seigneur Azzur comme vous vous en doutez ne se soucie guère des bidonvilles mais chaque jour les ordures s'accumulent. Sur le front de mer, un rat-garou a décidé de propager le désordre dans les rues par le meurtre et la vermine.

Contexte de l'aventure :

Vernon, rat garou infecté à l'enfance s'est toujours senti plus rat qu'humain. Élevé dans les bas-fonds de sable-noir, vernon a grandi avec la vermine et les charognards qui ont fait des ordures leur demeure, finissant par accepter que la ville est l'environnement naturel pour les charognards comme les rats. Les bas-fonds et les égouts sont devenus son territoire et vernon veut y régner, puis il se chargera de conquérir la surface du monde.

Plus charismatique que la moyenne des rats-garou, vernon recruta bientôt d'autres individus dérangés à sa cause. Il commença par sa sœur Beila et l'envoya chercher d'autres rebuts de la société pour lui. Lorsque les parents de vernon moururent dans une épidémie qui balaya les taudis il y a plusieurs années, il décida que la peste était un signe et que le temps était venu d'apporter sa «civilisation» aux citoyens de bas étage. Vernon utilisa ses contacts pour soudoyer les membres de la guilde des ramasseurs d'ordures. Il leur a ensuite demandé de déverser le fruit de leur labeur à des endroits stratégiques afin de boucher les sorties des égouts qui désormais débordent dans toute la ville.

Beila, quant à elle, a infiltré la guilde des ratiers sous la forme d'une nouvelle ouvrière. Vernon n'a pas les fonds pour soudoyer cette guilde, donc il mène une campagne d'intimidation contre eux. Aidé par beila, vernon a assassiné plusieurs ratiers et a suffisamment effrayé le reste des survivants pour qu'ils évitent les égouts.

Il a finalement conclu un accord avec un gang de voleurs locaux, La Cicatrice des Ombres. Le maître de guilde, un certain Nym a promis à vernon la main-d'œuvre et les ressources en échange de la moitié du trésor de la ville une fois que vernon sera devenu puissant. Vernon prévoit de prendre la tête de la guilde des ratiers puis de répandre la peste aux quartiers les plus riches de la cité. Dans sa folie il espère que sa sœur et les membres de la cicatrice des ombres

l'aideront à abattre la noblesse qui aura survécu aux maladies.

Synopsis de l'aventure:

Sur la piste d'un ratier disparu, les Pjs découvrent le repaire de beila dans les égouts. Là ils découvrent son élevage, ainsi que des preuves de sa campagne de terreur contre la guilde des ratiers.

Les informations qu'ils découvrent dans le pigeonnier de beila les mèneront à l'autre de vernon. L'enquête du groupe ne manquera cependant pas d'attirer l'attention de la Cicatrice des Ombres, qui tentera de les assassiner avant qu'ils ne puissent causer des ennuis.

Une fois débarrassé de leurs meurtriers adversaires, le groupe pourra tracer son chemin jusqu'à l'autre de vernon et tenter de l'éliminer.

Accroches :

Voici trois façons d'impliquer les Pjs dans l'aventure.

- Algie, un membre de la guilde des ratiers fournit des rats dodus à Mung, un vendeur de tourtes à la viande. L'activité de mung repose sur ces livraisons, mais cela fait maintenant deux semaines qu'algie a disparu. Les Pjs viennent d'arriver en ville lorsque mung les approche et les supplie de retrouver son pourvoyeur de viande.

- Le groupe est à la recherche d'un contact dans les mauvais quartiers qui possède des informations pour une autre quête. Sur place ils découvrent que leur contact (membre de la guilde des ratiers) a disparu.

- Les personnages entendent des rumeurs selon lesquelles des charognards et la vermine font des allées retour dans les rues et attaquent les gens. Les personnages décident d'enquêter sur ce mystère.



Chapitre un: le demi-orque et les tourtes à la viande

Lorsque les personnages entrent dans le quartier pauvre de la ville.

Les miasmes planent dans l'air vicié au-dessus des tas de déchets qui jonchent les rues. L'odeur des corps mal lavés et des ordures en décomposition fait comme un nuage invisible qui imprègne tout. Des bouches d'égouts rouillées giclent une boue verte et putride, de la poix gluante suinte en bas des gouttières, et les rats pullulent dans les ruelles. Les habitants se bousculent à travers les rues, des mouchoirs sales couvrant bouches et nez. Ce qui semble être un demi-orque enveloppé dans des haillons hurle à la ronde, "Tourtes à vendre! Fraîches ! De savoureux pâtés à la viande! Achetez les pendant qu'ils sont chauds! "

Le groupe est à la recherche d'un individu particulier ou d'informations sur des attaques d'animaux dans le quartier. Si un test de CHA est réussi, un habitant le dirige vers mung, le vendeur de tourte à la viande. "Mung connaît tout le monde," proclame le paysan. Si le test échoue, les Pjs apprennent également qu'ils devraient parler à mung, mais ils interrogent involontairement un membre de la cicatrice des ombres. Le voleur rend immédiatement compte à son maître de guilde qui prépare une attaque pour effrayer les aventuriers. Des personnages qui feraient de l'esclandre (en intimidant les habitants par exemple ou en agressant les gens) alertent aussi les ombres (en plus des gardes trolls de la ville).

Introduisez ce qui suit lorsque les Pjs se présentent à mung :

Votre orateur semble être un autre citoyen démuné, un demi-orque à la peau verte tachetée, le ventre dépassant largement au-dessus de sa ceinture. Vous avez l'apparence de guerriers, dit-il. Puis-je vous ennuyer un moment? Je suis connu pour vendre les meilleures tourtes à la viande de la ville ! Un de mes 'soutiens', un dénommé Algie, a disparu. Personne ne l'a vu depuis deux semaines. Cela ne m'inquiéterai pas plus que cela si mes quatre autres fournisseurs n'avaient eux aussi disparu au cours du dernier mois, tous des ratiers qu'ils étaient. Deux ont été retrouvés morts. Aidez moi vous supplie-t'il et les dieux vous le rendront. Qu'en dites vous ?

Mung offre une récompense de 25 P.arg par personnage. Un test d'HAB + duperie révèle que mung dit la vérité, il est profondément préoccupé par la disparition de son ami. Si le groupe lui demande mung continue sur sa lancée :

Cela n'a jamais été la plus belle partie de la ville, mais au cours du dernier mois les choses ont vraiment empiré. Tout d'abord, les collecteurs d'ordures ont cessé de venir ici et les égouts se sont mis à déborder. Maintenant les ratiers meurent un par un. La vermine est partout et elle est vicieuse ! Algie est un ratier et un bon. Un attrapeur de talent qui revenait souvent avec des rats juteux pour mes tourtes. Dernièrement, il avait parlé de difficulté à la guilde. Quelqu'un les avait menacé de meurtre s'ils continuaient à tuer les rats. Weston, le maître de guilde devrait en savoir plus. Il vit à la guilde dans l'allée des ratiers, au sud-est de la ville.

Mung peut indiquer aux personnages la direction des maisons de algie et de la guilde des ratiers. S'il est interrogé sur les attaques des rats, il indique que des chats, des chiens et même des pigeons ont commencé à attaquer les humains, peu de temps après que les ratiers aient commencé à disparaître.

Si le groupe se montre indiscret dans leur enquête ils vont inmanquablement attirer l'attention des cicatrices des ombres. Si les Pjs semblent indifférents envers la requête de mung, le Mj pourrait également utiliser cette rencontre pour renforcer l'idée que quelque chose d'étrange se passe dans le quartier.

Une bande de six gros bras de la guilde attaque les Pjs. Initialement, les voyous utilisent des armes non-létales, combinées à des menaces verbales afin d'effrayer le groupe et de l'inciter à quitter la ville. Si cette méthode semble inefficace, ils deviennent alors beaucoup plus violents et sortent les lames. Si au moins deux des molosses meurent ou tombent inconscient, le reste de la bande tente de fuir et de faire un rapport au maître de la guilde.

Si les joueurs font semblant de se rendre et d'accepter de quitter la ville, faites un test d'HAB en opposition, la compétence Duperie peut être utile. Si le test est une réussite, les voleurs croient le groupe et leur permettent de 'quitter' les lieux, sinon ils attaquent.



Membre de la guilde de la Cicatrice des ombres

HAB : 6 Endurance : 5 Attaque : dague Armure : aucune

Chapitre 2: Le secret des égouts

Après avoir parlé avec mung et repousser la tentative d'intimidation de la guilde des voleurs, les Pjs ont désormais quelques pistes d'enquête. Ils peuvent aller rendre visite à la guilde des ratiers ou explorer la demeure de Algie, ou encore interroger un voleur (s'ils pensent à en assommer un)

Chez les ratiers:

La guilde des ratiers opère à partir d'un bâtiment en bois de deux étages qui se trouve dans l'allée des ratiers. Le rez de chaussée comporte un bureau, une salle de réunion, des placards pleins d'équipements pour capturer des rats et une trappe qui mène vers les égouts. Le second étage est dans un état pitoyable et menace de s'effondrer, c'est cependant là que se trouvent les quartiers du maître de la guilde.

Le membre de faction à l'entrée permet volontiers aux personnages de voir le maître de la guilde une fois qu'ils se sont expliqués sur le motif de leur présence. Deux ratiers hors-service jouent aux cartes dans la salle de réunion. Ils semblent anxieux et bouleversés par les meurtres qui les frappent et sont désireux d'aider le groupe. Ils peuvent fournir les informations suivantes :

- Quatre attrapeurs de rats ont disparu au cours du dernier mois. Deux hommes, Emos et Algie, une femme, Xena et un nain, Dwalur. Xena et emos ont depuis été retrouvés morts dans les ruelles, la gorge tranchée.

- Les ordures et les eaux usées ont commencé à s'accumuler deux semaines avant la première disparition. Bien évidemment, la classe dirigeante de la ville s'en moque complètement.

- Un nouveau membre a rejoint la guilde juste avant que les ennuis commencent. Une nommée beila qui reste seule et ne s'est pas fait d'amis parmi les autres membres.

Lorsque les personnages approchent de la chambre du maître de la guilde, ils remarquent que la porte est partiellement ouverte. Weston n'est pas dans sa chambre et personne ne sait où il peut bien être. Le groupe peut découvrir les indices suivants en fouillant les lieux.

- Il y a une tache de sang sur le plancher (là où weston est tombé et s'est cogné la tête).

- Des traces de pesée au niveau de la serrure laisse suggérer que quelqu'un a forcé la porte. (Beila a surpris puis frappé weston avant qu'il ne puisse appeler à l'aide. Le coup et sa chute l'ont assommé)

- Une touffe de cheveux et des traces de sang mènent à la trappe qui conduit aux égouts.

La trappe, qui mène aux égouts de la cité, est étroite mais praticable. Un personnage doit réussir un test d'HAB lors de la descente ou chuter dans les égouts dégoûtants sur environ quatre mètres (voir règles de chute P 57-58 du livre de règles)

la maison d'Algie :

Algie vivait dans une maison délabrée du chemin coupe-gorge.

- Il y a de la nourriture moisie dans le placard, des vêtements dans la garde-robe, et du bois sec dans la cheminée qui laisse suggérer que Algie avait l'intention de retourner dans sa maison.

- Une table fissurée et des éraflures sur le plancher indiquent une lutte.

- Deux séries d'empreintes différentes, l'une humaine avec des bottes et l'autre qui ressemble à des pieds griffus prouvent que le ratier a combattu avec une sorte de monstre. Le même type de mucus vert et nauséabond que celui qui suinte des égouts s'accroche aux empreintes griffues.

Interroger un bandit :

Le groupe pourrait penser à assommer un des brigands pour l'interroger. Voici ce qu'il pourra révéler avec un peu de persuasion .

- Il travaille pour la guilde de voleurs de la Cicatrice des Ombres.

- Leur maître a demandé à tous les membres d'empêcher quiconque d'enquêter sur les disparitions des ratiers, bien que la guilde n'ait enlevé ni tué aucun d'eux.

-Le maître de la guilde a un contact qui vit dans les égouts sous la guilde des ratiers.

Il refuse de révéler le nom de son maître ou l'emplacement de sa guilde, peu importe les moyens utilisés par les personnages. Si les Pjs recourent à la torture ou autres méthodes extrêmes pour extraire cette information, ils peuvent réussir, mais combattre les voleurs de la cicatrice des ombres ne relève pas de cette aventure et le Mj devra improviser cette partie.

Chapitre trois: La planque de Beila

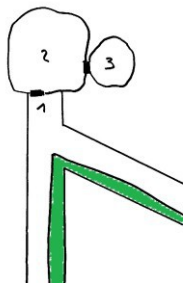
Beila a construit un antre dans lequel elle entraîne ses animaux de compagnie sous la guilde des ratiers. La recherche dans les égouts prends 1d6 heures, au cours desquelles le groupe peut rencontrer des monstres errants (comme des squelettes ou des rats géants).



En entrant dans les égouts, chaque Pj doit tester sa Chance ou attraper la peste rouge (P 66 du livre de règles)

1- Entrée de la tanière

Une porte ou plutôt un simple assemblage de planches moisies et de clous rouillés, repose contre le mur gluant des égouts. Une faible lumière scintille autour de ses bords et quelque chose semble faire du bruit derrière.



Beila conserve ici un groupe de pigeons et de chats rendus fous pour se protéger des intrus. Lorsque les représentants de la guilde des voleurs souhaitent venir la voir, ils tirent généralement un carreau d'arbalète ou une flèche dans la porte pour avertir de leur venue. D'ailleurs la porte en est criblée. Si un Pj tire une flèche dans la porte, beila suppose qu'un voleur est venu la voir pour assouvir un besoin inavouable et ouvre pour le laisser entrer. Les animaux n'aiment pas vivre dans les égouts et il y a deux chance sur six qu'ils cassent leurs cages et attaquent le groupe.

Nuée d'animaux fous :

Habilité : 8 Endurance:4 Arme : faible Armure : aucune

2- Élevage d'animaux

La lumière d'une torche illumine cette salle pleine de cages de bois empilées sur le mur nord. Des sifflements et des pattes griffues passent régulièrement au travers. De la paille sale, des fientes et du sang séché couvrent le sol. Un fouet et trois colliers à pointes sont posés sur une table. Un rideau coloré couvre un trou dans le mur est.

Sous sa forme humaine, Beila apparaît comme une femme humaine longiligne aux cheveux blond paille emmêlés et aux yeux gris. Une cicatrice marque son visage osseux et elle a le menton carré. Sous forme hybride, des moustaches et des griffes lui poussent et une fourrure de la couleur de ses cheveux forme un tapis sur son corps.

Si les Pjs parviennent à convaincre Beila qu'ils sont des agents de la guilde des voleurs (Test d'HAB + duperie en opposition), elle confirme la capture de Weston (qu'elle a contaminé en le mordant) et le leur confie avec pour instruction qu'ils doivent aller le remettre à son frère vernon. Si le test de bluff échoue ou s'ils entrent tout simplement sans y être invité, elle attaque.

Beila, rat garou :

**HAB : 7 Endurance : 12 Arme : morsure (petite)
Armure : aucune**

Si Beila est capturée elle reste farouchement fidèle à son frère. Si les Pjs lui offrent une chance de se rendre elle accepte, dans l'espoir de les tuer plus tard. Beila refusera de révéler l'emplacement de son frère.

3- La chambre de Beila

Un lit de paille semble être le seul ameublement de cette petite chambre. Un homme est ligoté et bâillonné sur le sol. Il doit s'agir de weston, le maître de la guilde des ratiers.

Beila attend que la guilde des voleurs vienne chercher weston pour le livrer à son frère car ils sont plus compétents qu'elle pour déplacer quelqu'un en ville sans se faire repérer. Une fois libéré weston est extrêmement reconnaissant envers ses sauveteurs. Il a tout entendu des idées de grandeur de vernon au travers des monologues de sa sœur. Malheureusement pour lui il ne sait pas encore que dans quelques semaines il se transformera en rat-garou car beila lui a transmis la maladie de la lycanthropie. Si les personnages fouillent la chambre, ils peuvent découvrir un paquet de lettres qui représente la correspondance entre beila et vernon. Si les PJ lisent les lettres, ils apprennent les plans de vernon et la position de sa tanière sur une barge de déchets au niveau du front de mer.

Chapitre quatre: La cicatrice des ombres

Même si les personnages n'ont pas attiré l'attention des ombres au début de l'aventure, le gang dispose d'informateurs qui n'ont pas tardé à faire un rapport

sur leurs actions. Un groupe de voleurs dirigé par un sorcier elfe nommé Aiguilles (d'après son penchant pour l'utilisation de poignards) tente d'assassiner les personnages.

Aiguilles, sorcier elfe :

**HAB : 8 Endurance : 10 Magie : 4 Attaque : dague
Armure : plastron
Compétence : Sorcellerie 2**

Membre de la guilde de la Cicatrice des ombres (5)

HAB : 6 Endurance : 5 Attaque : dague Armure : aucune

Aiguilles et ses sbires traînent autour de la guilde des ratiers dans l'espoir de repérer les personnages lorsqu'ils en sortent. Ils peuvent aussi se trouver près de la planque de vernon et attendre que le groupe arrive.

Aiguilles envoie ses sbires engager le combat, lui même se contentant au début du combat de les bombarder de sortilèges depuis une ruelle. Si les personnages éliminent au moins deux voleurs il tente de fuir. Il quittera aussitôt la cité car il sait que le maître de sa guilde le tuera lentement pour son échec. Si les Pjs arrivent à le capturer vivant il refuse de parler de sa guilde, mais trahit vernon, indiquant sa planque et le fait qu'il est un rat-garou.

Chapitre cinq : Des crânes et des arêtes de poisson

La barge à ordures de vernon se trouve en permanence amarrée contre la jetée du quai du hareng. Vernon vit dans la cabine. Il compte sur son scarabée domestique (offert par Nym) pour assurer sa protection. Le monticule de détrit et le mouvement de l'eau empêche tout déplacement silencieux sur la barge.

1-Le pont

Une ancienne barge à ordures flotte lentement sur les eaux noires du fleuve poisson-chat. Le pont du navire gémit sous le poids des tas d'immondices qui mêlent leur odeur presque écrasante à celles plus classiques du quai. Une cabane en bois dépasse des ordures comme un champignon.

Un scarabée charognard vit dans le tas d'ordures. Bien qu'à demi sauvage il a pris l'habitude de ne pas attaquer vernon et sa sœur. Le corps de Dwalur le ratier nain disparu est enterré (à moitié dévoré!) sous les détrit.

Scarabée Charognard :

**HAB : 7 Endurance : 6 Attaque : morsure (moyen)
Armure : moyenne**

2-La porte

Une porte de bois vermoulu bloque l'accès au repaire de vernon.

La serrure qui ferme la porte est piégée par une aiguille empoisonnée (voir règles des pièges P67 du livre de règles)

3- L'Antre de vernon

Une douzaine de rats courent sur le sol de cette cabine à deux niveaux. Une lampe à huile balance mollement au plafond, jetant une lumière blafarde sur toutes les surfaces. Des piles de documents couvrent une vieille table et un escalier mène jusqu'à une salle remplie de caisses et d'un hamac.



Le groupe pourrait naturellement craindre les rats, mais ces petits animaux sont inoffensifs, ne servant que de compagnie à vernon. Ce dernier passe la plupart de son temps en bas, lisant les rapports de la guilde des ombres et planifiant la destruction de la cité. Sous sa forme humaine il apparaît comme un homme entre deux âges avec une barbiche blonde. Sous sa forme hybride ses yeux sont injectés de sang et des touffes de poils blond lui poussent partout sur

le corps.

Vernon, rat garou :

**HAB : 9 Endurance : 14 Arme : morsure (petite) ou épée
courte Armure : plastron**

Si le groupe combat le scarabée, vernon entend les sons du combat. Il se transforme, se saisit de son épée courte et attend les aventuriers dans l'ombre de sa cabine.

L'une des caisses dans la cabine contient le trésor du rat-garou, 72 P.Or, 112 P.Arg. Les documents sur la table sont de la correspondance avec sa sœur ou des rapports de la guilde des voleurs. Enfermé dans une cage se trouve Algie, ligoté et bâillonné. Vernon l'a interrogé et violenté pendant quelques jours et l'homme est presque mort.

Conclusion :

Si les Pjs arrivent à vaincre vernon et sauvent algie, ils gagnent la reconnaissance de la guilde des ratière, d'algie et de Mung. Les ratières reprennent le travail et commencent la tâche monumentale de nettoyer les égouts.

En outre, la cicatrice des ombres garde une rancune tenace envers les Pjs et les harcèle s'ils restent trop longtemps dans la cité. Il en va de même si un des deux rats-garous survit.

Finalement le groupe gagne l'amitié de Mung et les portes du bidonville leur sont éternellement ouvertes, ainsi que des tourtes à la viande de rat bien sur.

La Cicatrice des Ombres

Introduction :

J'ai choisi de rajouter en seconde aventure une description du repaire de la cicatrice des ombres, au cas où les personnages décideraient d'aller leur demander des comptes. Cette aventure considère que les aventuriers ont tué tous les membres envoyés contre eux lors de l'aventure précédente, il se peut donc que le nombre de brigands présent au repaire soit plus important que celui indiqué ci-dessous. Aiguilles peut aussi être présent si le Mj le désire, revenu rendre compte à quatre pattes de son échec cuisant.

Synopsis :

Cette aventure se déroule dans le Port du sable-noir et met en scène une guilde de voleurs, ou plutôt un gang de rue (voir Blacksand pour la façon dont sont gérés les voleurs dans cette cité). Ceux d'entre vous qui ont joué l'aventure ci-dessus auront déjà eu l'occasion de rencontrer quelques membres de la Cicatrice des ombres et auront donc une raison de se venger de ses membres. Ces brigands ont nettoyé et rénové une petite dizaine de bâtiments en ruines de la cité et s'en servent désormais comme base secrète.

Le groupe est dirigé par un humain et son amante, une méduse qui n'est plus capable d'utiliser son pouvoir de pétrification. Elle s'est donc mise à faire de la sorcellerie pour aider ses bandits. De plus la bande a reçu le concours d'un prêtre de Tanit, la déesse de la jalousie.

La cicatrice des ombres :

Les voleurs ont nettoyé quelques bâtiments en ruine posés près du mur nord de la cité, ils ont muré les rues avoisinantes avec des tas de gravats. L'endroit est maintenant un peu comme une forteresse et est difficile à remarquer parce que la bandits prennent soin de ne pas utiliser de lumière en dehors de leurs habitations sauf en cas d'absolue nécessité (ils utilisent des lanternes et des bougies dans les bâtiments, et les fenêtres ont été recouvertes de planches pour éviter les fuites de lumière).

A-Point de guet

Bien que cette zone de terre et de gravats ressemble à un énorme tas de ruines comme il en existe d'autres dans la cité, un passage permet à un homme de passer facilement à travers pour rejoindre ce qui se trouve au delà.

Des orques (qui se trouvent dans les zones 1 sur la carte) sont de faction en tout temps au niveau de ces points de passage et un brigand humain (dans la zone 4) fait des aller retours réguliers entre ces deux points pour s'assurer que tout va bien. Les membres du gang se reposent sur les orques pour repérer les intrus qui approchent dans l'obscurité (car ils voient mieux dans les lieux sombres que

les humains). Si les personnages se font repérer, les orques tentent d'avertir les autres résidents avant que les intrus ne puissent avancer plus avant, ils hurlent s'ils détectent les aventuriers puis les attaquent sans pitié.

Orques :

HAB : 6 Endurance : 5 Arme : Épée Armure : Légère

Membre de la guilde de la Cicatrice des ombres :

HAB : 6 Endurance : 5 Attaque : dague Armure : aucune

B-Charognards

Cette zone de gravats et de terre un peu à l'écart est suffisante pour laisser passer un homme sans difficulté. Ceci doit être une entrée secondaire du territoire des bandits.

Au-delà de ce passage nichent deux scarabées charognards, chacun avec un collier fixé à une patte. L'autre extrémité des chaînes est attachée à de grandes pointes de fer plantées dans le sol. Chaque chaîne donne assez de mou pour atteindre la fontaine d'eau et leur permettre d'attaquer des intrus.

Toute créature qui passe au travers de ce passage est attaquée par les scarabées et le bruit de la lutte est susceptible d'attirer l'attention du reste de la base. Les scarabées sont à moitié domptés par Nym (un des chefs du gang), mais ils ont le tempérament de chiens maltraités et ne réagissent pas bien avec tout le monde, sauf lui. C'est lui qui a donné un scarabée à vernon, le méchant de l'aventure précédente.

Scarabée Charognard :

**HAB : 7 Endurance : 6 Attaque : morsure (moyen)
Armure : moyenne**

1-La maison des orques

Ce bâtiment a été vidé des ordures et des décombres et sert maintenant d'aire de repos avec deux paillasses sales.

Deux orques vivent dans chaque bâtiment. Ils courent pour attaquer toutes les créatures qui entrent dans la base des bandits. Voir ci dessus. Dans le bâtiment ouest, le groupe peut découvrir 30 P.Or, une malachite d'environ 10 P.Or et un cimeterre de maître qui inflige 1pt de dégât supplémentaire. Le bâtiment est contient une armure de plaques rouillée et une potion de vigueur.

2-Bâtiment vide

Ce bâtiment est vide, mais il semble que quelqu'un a pris le temps de le débarrasser des débris. Les bandits prévoient d'utiliser cet endroit pour les aider à garder l'entrée ouest, mais ne l'ont pas encore fait.

3-Entrepôt

Ce petit bâtiment est rempli de caisses, de tonneaux et de boîtes, dont certains sont ouverts ou ont été récemment utilisés.

Cette zone contient la nourriture, l'eau et de la bière pour les membres du gang, ainsi que des objets de valeur en surplus qu'ils n'ont pas encore eu le temps de revendre. Le groupe pourra trouver ici un ballot de soie, trois flacons d'eau bénite, une bobine de fil d'or et un beau miroir d'argent, le tout pour une valeur de 45 P.Or.

4-La maison des voleurs

Ce bâtiment a été transformé en une sorte de caserne avec cinq lits simples. Sous chacun d'eux on peut apercevoir une boîte ou un coffre.

Les voleurs dorment ici. Les boîtes contiennent des vêtements, déguisements simples (chapeaux, manteaux rembourrés, chaussures, etc.), et des effets personnels. Cinq bandits humains partagent ce bâtiment. Ils répondent aux cris d'alarme de chef ou des orques et viennent toujours voir ce qu'il se passe s'ils entendent des bruits de combats. Plutôt que de combattre dans l'obscurité, un des membres du gang allume une torche pour la durée du combat. Deux d'entre eux se chargent d'aller au contact tandis que les trois autres utilisent au mieux leurs arbalètes pour affaiblir les personnages avant de sortir les épées.

Membre de la guilde de la Cicatrice des ombres (5)

**HAB : 6 Endurance : 5 Attaque : dague ou arbalète
Armure : aucune**

5-La demeure du prêtre de Tanit

La porte de ce bâtiment a un symbole de Tanit sculpté dans le bois. Cet endroit pue l'encens. Un petit bureau et une chaise se trouvent à proximité de l'extrémité nord. Plusieurs bâtons d'encens sont plantés dans des supports sur le bureau, et une arbalète repose juste à côté. Un espace de sommeil se trouve juste derrière.

C'est ici que vit Senaculus. Le bureau lui sert de poste de travail, là où il imprègne ses carreaux d'arbalète avec du poison. Sous le bureau on peut trouver une boîte avec quelques vêtements de rechange. Senaculus était autrefois un aventurier qui fut capturé par des ennemis faisant parti d'un culte de la mort. Transformé en une créature mort-vivant contre son gré, il perdit la mémoire mais réussit malgré tout à s'échapper. Il est rempli de dégoût envers ce qu'il est devenu mais n'arrive pas à mettre fin à sa propre non-vie.

Il s'est acoquiné avec la cicatrice des ombres car ce gang des rues s'est réfugié dans un lieu sombre et que ses membres le laissent tranquille la plupart du temps. Il brûle de l'encens en permanence dans sa chambre, car l'odeur couvre son propre arôme corporel aux relents d'épices conservatrices. Les bandits ne se sont pas encore rendu compte qu'il est mort-vivant. Il porte des vêtements qui couvrent la plupart de sa peau exposée et porte un manteau à capuche quand il quitte sa maison. Senaculus n'utilise pas de lumière dans sa maison (il a dit aux bandits qu'il avait un objet magique lui permettant de s'en passer). Au combat il utilise son arbalète empoisonnée et ses sortilèges. S'il le peut il vient en aide aux membres du gang mais dès qu'il est pris directement à parti il tente de fuir et disparaît pour toujours (ou pas selon le souhait du Mj)

Senaculus, prêtre momie de Tanit

HAB : 7 Endurance : 12 Magie : 5 Attaque : dague ou arbalète

Armure : aucune Compétence : Prêtrise 2

Spécial : les carreaux d'arbalète sont empoisonnés à la sève de buisson de feu (P 65 des règles)

6- Sous le sol

Ce bâtiment est vide sauf une échelle de fer solide qui descend vers un tunnel de pierre. La trappe s'ouvre dans le sous-sol et permet d'atteindre la maison du chef du gang en 7

7-Le nid de la méduse

On ne trouve dans cette petite maison qu'un lit et un bureau.



C'est là que vivent Nym et son amante Nephertites. En dessous du lit se trouvent des caisses de bois contenant des vêtements d'homme et de femme. La méduse s'est battue avec une de ses sœurs il y a quelques années et lors du combat celle-ci lui a crevé les yeux. Nephertites peut toujours voir ce qui l'entoure grâce aux yeux des serpents qui lui servent de chevelure mais elle a perdu son pouvoir de pétrification. Cette perte l'a rendue un brin amère mais la plupart du temps elle accepte sa nouvelle vie car avec son aide, le gang de la cicatrice des ombres est en train de gagner en puissance.

Les orques de la bande sont d'anciens alliés qui avaient envers elle une plus grande loyauté qu'envers sa sœur. Nephertites préfère attaquer les ennemis à distance et utilise ses sorts pour améliorer ses capacités et celles des autres bandits. Si elle a besoin de s'échapper, elle se cache dans une maison vide puis se déguise en prostituée avant de fuir.

Nym était autrefois un barbare des Aiguilles Rocheuses venu à Port du sable-noir pour y chercher l'aventure. Repéré par un gang des rues il a fini par en devenir le chef grâce à sa force et son endurance. Quand Nephertites est arrivée dans leur ancien repaire, blessée, il lui a proposé une alliance (avant de la prendre pour amante). Il se soucie honnêtement d'elle bien qu'elle ne soit pas

humaine, et se met en colère si elle est menacée. En combat il se jette sur ses ennemis au corps à corps.

Nym :

HAB : 9 Endurance : 15 Attaque : hache de guerre

Armure : aucune

Talent : Bras de fer

Compétence : Hache de guerre 2

Nephertite :

HAB : 8 Endurance : 8 Magie : 7 Attaque : dague ou arbalète

Armure : faible (écailles)

Compétence : Sorcellerie 2

8- Petit temple

Ce bâtiment contient un sanctuaire de Tanit. Une grande caisse de bois sert d'autel et une simple toile tendue portant le symbole de la déesse est pendue sur le mur qui se trouve derrière. Il n'y a rien de valeur dans cette salle. C'est ici que Senaculus préside à de rares offices en présence des membres du gang.

9- Cuisine

Ce bâtiment devait autrefois être une boulangerie, car un grand four de briques en occupe la majeure partie du mur est. Des casseroles, poêles et plats sont empilés au hasard sur les étagères. Ceci sert désormais de cuisine aux bandits. Le four fonctionne, bien qu'il évacue maintenant sa fumée à travers un trou sur le côté est du bâtiment à la place du toit.

10- Entrepôt

Cette zone est similaire à la zone 3

