

Ombre dans la nuit

UN SCÉNARIO INÉDIT GRATUIT
POUR MIDNIGHT DEUXIÈME ÉDITION

RÉDACTION

FRED "DAIN" LIPARI

IDÉE ORIGINALE ET DÉVELOPPEMENT

DAIN ET LES "AMIS ROLISTES"

CONCEPTION GRAPHIQUE POUR FFG

BRIAN SCHOMBURG

DIRECTION ARTISTIQUE POUR FFG

DARRELL HARDY, WILL HINDMARCH, ROBERT VAUGHN

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

FRED LIPARI

CARTOGRAPHIE

FRED LIPARI (ET OUI, ENCORE LUI)

RELECTURE

DAMIEN COLTICE

MISE EN PAGE

DAMIEN COLTICE

'd20 System' and the d20 System logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used with permission.

Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are Registered Trademarks of Wizards of the Coast and are used with permission.

'Midnight' is © 2003 and 'Under the Shadow' is © 2004, and both are TM Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved.

Designation of Open Game Content: *Under the Shadow* is published under the terms of the Open Game License and the d20 System Trademark License. The OGL allows us to use the d20 System core rules and to publish game products derived from and compatible with those rules.

Not everything in this book is Open Game Content, however. In general, game rules and mechanics are Open Game Content, but all background, story, and setting information, as well as the names of specific characters, are closed content and cannot be republished, copied, or distributed without the consent of Fantasy Flight Publishing, Inc.

The following are designated as Product Identity pursuant to section 1(e) of the Open Game License, included in full at the end of this book: the Midnight name, logo, and trademark, the graphic design and trade dress of this book and all other products in the Midnight line, all graphics, illustrations, maps, and diagrams in this book, and the following names and terms: Eredane, Izrador, Shadow in the North, and Night King.



BLACK BOOK EDITIONS
26 rue Thomassin
69002 Lyon
www.black-book-editions.fr



FANTASY FLIGHT GAMES
1975 County Rd. B2 #1
Roseville, MN 55113
www.fantasyflightgames.com

Sommaire

Comment utiliser cette aventure ?	3	Scène 3 : Fuite	24
Synopsis de l'aventure	4	Pris en chasse	24
		Une aide précieuse	25
Acte 1 : L'intrigue se met en place	5	Épilogue : Tyrannie et liberté	25
Scène 1 : Les informations	5	Idées d'aventure	26
Récupérer les informations	5	L'Ombre qui rôde	26
Les égouts	6	L'Ombre du passé	26
Les débarcadère	8		
Scène 2 : Gent Bredas	11	Les PNJ	26
La demeure des Bredas	11	Morten	26
Une aide précieuse	12	Milos Bredas	26
Scène 3 : Le billet	12	Niels Bredas	26
Les habitudes de Niels	12	Igmund Bredas	27
Scène 4 : L'équipage	13	Gent et Holas Bredas	27
Trouver un équipage	13	Erik « Sang de troll »	27
Les informations à glaner à la taverne	14	Équipage de la Princesse d'ébène	28
Les ragôts	14	Ungrals salins	28
Scène 5 : Les carrières	14	L'abandonné	28
Le dédale mortel	15	La famille Cerogan	28
Les obstacles	15	Gillian Cerogan	28
Trahison	16	Thorn Cerogan	29
		Soldats Cerogans	29
Acte 2 : Dans l'action	16	Objets de concordance	29
Scène 1 : Les informations	16	Tal-mel-Dor	29
De manufacture naine	16	Dor-Thumbol	29
Rejeton de l'Ombre	20	Gor-Dor-Methel	30
Le seuil	21		
Scène 2 : La cachette	21		
En terrain ennemi	21		
La crypte	23		
Le rituel	24		

Scénario

Ombres dans la nuit



Dans ce monde où tout n'est que souffrance, où tout espoir semble éteint, réside des secrets jalousement gardés. Parfois, ces secrets peuvent se révéler être un avantage que la résistance pourrait mettre à profit afin de reprendre le combat contre l'oppression. Parfois, ces secrets peuvent être des armes et peuvent servir à d'autres fins que de saigner les pauvres âmes qui tentent de survivre au chaos...

Les textes de règles sont Open Game Content.

Comment utiliser cette aventure ?

Cette aventure est destinée à un groupe de joueurs de niveau 4 à 6 connaissant bien le monde de MIDNIGHT. Le groupe devrait être composé idéalement d'au moins 3 joueurs autant motivés pour le « roleplaying » que pour les scènes d'action. L'histoire repose sur une trame linéaire mais plusieurs événements ont été conçus afin de laisser plus de liberté aux initiatives des PJ.

Bien que ce scénario puisse être utilisé à part, il peut facilement s'inscrire dans une campagne, pour peu que vos joueurs passent par le Promontoire de Baden. Quelques notes vous permettront d'intégrer ce scénario à la campagne incluse dans *Midnight Deuxième édition, La Couronne de l'Ombre*.

Idéalement, le groupe devrait être composé d'humains, de sorte que chaque personnage puisse participer aisément à tous les épisodes de *Ombres dans la nuit*, même ceux se passant en ville. La présence d'êtres fées n'est pas impossible : la présence d'un nain ou d'un halfelin, par exemple, pourrait même se révéler être d'un grand avantage lors de certaines scènes.

Sous le règne de l'Ombre (SrO), Créatures de l'Ombre (CrdO) et le livre des règles de Midnight Deuxième édition (MN2E) vous seront indispensables pour faire jouer ce scénario. La façon dont sera amenée la mission dépendra avant tout de la relation qu'entretiennent les PJ vis-à-vis du Promontoire de Baden. Nous prendrons comme acquis le fait que les PJ sont au Promontoire depuis quelque temps et qu'ils connaissent la méthode avec laquelle la résistance transmet ses ordres : au marché aux poissons. Assurez-vous que les personnages obtiennent cette information primordiale avant de commencer ce scénario.



L'histoire

Holen et Gent Bredas sont deux jumeaux issus d'une famille de marchands dorns chargés, depuis le début du Dernier Âge, de s'occuper des marchandises sur le débarcadère. Depuis leur plus tendre enfance, les membres de la famille jouent de leur ressemblance pour tromper les gens et générer une certaine confusion. Avec le temps, ils se mirent à duper leur monde en se créant des alibis et échappèrent ainsi aux diverses punitions qui pouvaient se présenter. Arrivés à l'âge adulte, ils ont vite compris que leur ressemblance pouvait leur servir à d'autres fins, plus surnoises mais aussi plus lucratives. Leur personnalité forte et assumée les conduirent vers la résistance et ils devinrent de véritables espions. Mandatés par un émissaire d'un envoyé d'Aradil à Baden, Sergeloth (SrO page 54), les jumeaux entreprirent de nombreuses missions visant à informer la reine Sorcière des agissements de hauts dignitaires du Promontoire de Baden.

Lors d'une nuit sans lune, dans une rue quasi-déserte, quelque chose attira l'attention des deux frères. Ils furent les spectateurs de la traversée lente et sonore d'un chariot de la famille Cerogans semblant transporter des armes et des matériaux divers. Mais en ce jour singulier et lugubre, un chien famélique vint à la rencontre du chariot et se mit à le suivre, reniflant l'air en quête d'une odeur fort attirante pour son estomac décidément trop peu sollicité. Résolu à glaner quelque nourriture, l'animal se mit à laper le sol et goûter une substance poisseuse. C'en était assez pour attirer l'attention des jumeaux.

Remarquant la présence de la bête, les Cerogans firent peu de sentiments, abattirent brutalement l'animal décharné et le jetèrent dans le canal voisin. Peu de temps après, Holen Bredas alla finalement inspecter de plus près la substance poisseuse qui avait attiré l'animal et l'identifia : du sang. Les Cerogans transportaient visiblement autre chose que des armes dans leurs chariots...

Les jours suivants, les deux jeunes Bredas se mirent à espionner les Cerogans. Au final, après 6 mois d'intenses filatures, ils comprirent que les Cerogans emportaient des corps en vie dans une bâtisse modeste des Docks de pierre et les déplaçaient ensuite par canaux et charrettes, souvent à la pleine lune mais toujours peu avant minuit, vers l'entrée des entrepôts du Cercle des guildes. Ces entrepôts semblaient bien trop protégés pour s'y infiltrer en passant par la porte principale. Connaissant la ville à la perfection, ils entreprirent de chercher une autre entrée, persuadés que le repaire devait servir de geôle, ou même pire.

Ils trouvèrent finalement une brèche dans un bâtiment voisin, étroite, qui les conduisit vers un ancien réseau d'égout, désormais morcelé et partiellement effondré. En suivant les tunnels ils accédèrent à un réseau souterrain chargé d'odeurs nauséuses appartenant aux Cerogans, là où ces derniers s'adonnaient à des rites innommables.

Ils s'y risquèrent à deux reprises et durent faire face à de terribles visions : ils observèrent plusieurs personnes se faire sacrifier, en l'honneur du dieu sombre, dont un homme qui portait pourtant un insigne et les vêtements des prêtres noirs. Suivant un cérémonial lent et millimétré, ils le virent se faire trancher la gorge, une nuit de pleine lune, à Minuit.

La curiosité étant souvent un vilain défaut, ils se firent surprendre par l'animal de compagnie d'un des Cerogans, un corbeau qui voletait non loin, et s'enfuirent immédiatement. Sous le choc de leur découverte, ils tentèrent de laisser passer un peu de temps, de se faire oublier et de coucher sur le papier les semaines d'enquêtes qu'ils avaient menées, de sorte qu'il en reste une trace. Trois semaines plus tard, Holen Bredas se faisait attaquer par la bande des écorcheurs (SrO page 16) et disparaissait de la circulation.

Gent, son frère, était persuadé que cette attaque n'était pas qu'une simple coïncidence et préféra raconter toute l'histoire à son oncle, Milos Bredas, pensant que ses relations pourraient venir en aide à Holen. Mais le patriarche n'eut pas une réaction attendue. Au lieu de voler au secours d'un membre de sa famille, il maudit le nom de Holen et enferma Gent dans une chambre de sa demeure. Le message était clair : il fallait tenter d'étouffer l'affaire et de nier toute responsabilité de sa famille. Milos Bredas utilisa ses contacts pour implorer l'aide de la famille Norfall et planifier la fuite de Gent vers les îles Corbrons. Quant à Holen, qu'il aille au diable, lui et son insouciance. Il ne faisait que payer le prix de sa propre bêtise.

Synopsis de l'aventure

Envoyés par la résistance, Les PJ sont chargés d'enquêter sur la subite disparition d'un agent qui ne s'est pas présenté pour faire son rapport. Les PJ vont rapidement prendre conscience que l'agent en question est en réalité un duo de frères jumeaux et que l'un d'entre eux est retenu prisonnier dans les geôles d'une famille dorne vénérant Izrador, tandis que l'autre est également retenu prisonnier, mais par sa propre famille et notamment son oncle, un personnage autoritaire qui ne veut pas que la responsabilité des activités illégales de ses deux neveux ne retombent sur la famille.

Les PJ partiront à la recherche du premier frère et tenteront de suivre sa trace après qu'il a fuit du domaine familiale. Ils devront trouver un équipage pour se rendre dans les carrières de la ville et, après avoir échappé à la trahison des passeurs, ils découvriront les enjeux de l'intrigue et remonteront la piste du fuyard jusqu'à la cachette du jumeau Gent Bredas. Ils essaieront ensuite de sauver le second frère, retenu prisonnier dans un ancien système d'égouts, au cœur d'une crypte sous le contrôle d'adorateurs d'Izrador. Après une course poursuite dans les rues de la ville, les PJ trouveront refuge dans les égouts, grâce à Sergeloth en personne. Après s'être arrangé que les PJ puissent jouir à nouveau de leur liberté, Sergeloth essaiera de soutirer les informations qu'ils ont récupérées lors de ce scénario pour le compte de la résistance.

Les éléments du Promontoire de Baden

Plusieurs références bien précises au supplément *Sous le règne de l'Ombre* ont été utilisées pour rédiger ce scénario. Prenez soin de bien lire les paragraphes concernés afin de ne

manquer aucun détail qui diminuerait inévitablement l'intérêt des scènes. Voici une liste non exhaustive des références qui vous seront le plus utiles :

- La famille Cerogans et la crypte (page 14).
- Le marché aux poissons (page 11).
- Le débarcadère et la famille Bredas (page 8).
- La taverne du bol du mendiant (page 9).
- L'auberge de la sorcière des mers (page 7).
- Le cercle des guildes (page 13).
- Les falaises (page 16).
- Le gang des Écorcheurs (page 16).
- Sergeloth (page 54).

Acte 1

L'intrigue se met en place

Scène 1 : Les informations

Résumé de la scène

Les PJ sont chargés par un agent de la résistance d'enquêter sur la disparition d'un de leurs agents. Ils iront chercher les premiers indices de leur enquête au marché aux poissons et rencontreront ensuite dans les égouts un intermédiaire qui leur donnera toutes les indications nécessaires pour la suite de leurs recherches. Ils visiteront le débarcadère, lieu où ils sont censés récupérer des informations vitales. Cette scène se finira au moment où une patrouille orque et un légat viendra inspecter la marchandise remontée depuis le débarcadère jusqu'au marché du puits.

Récupérer les informations

Les PJ sont sur le point de prendre leurs ordres pour les semaines à venir. Le temps n'est pas très ensoleillé et l'humeur des marchands est exécrable. Les PJ sont censés se rendre à 8h ce matin à l'étal n°14, endroit tenu par des membres de la famille Teragan (SrO page 11). Le code mis en place pour se reconnaître est un échange de phrases qui pourra être modifié en fonction de l'humour caractéristique dont font parfois preuve les pêcheurs (et les PJ). L'interprétation est très importante et fait partie de la validation du code. Faites bien prendre conscience cela à vos joueurs. La première phrase du code est « N'est-ce pas la saison des poulpes à dix tentacules ? »

Exemple de discussion :

- Qu'est-ce que vous auriez à me proposer, l'ami ?
- Que du premier choix, bien évidemment. Que préférez-vous ?
- Je ne sais pas, « ce n'est pas la saison des poulpes à dix tentacules ? »
- Eh gamin, ça fait au moins deux saisons qu'il n'y en a plus ! Ces saletés d'Affamés ont tout becté ! Y'a plus que ça : des sèches vertes au goût délicieux !
- Tu veux dire, celles qui te donnent la courante pendant deux semaines et qui dégoûtent même les chats errants ?
- N'est-ce pas merveilleux ? Enfin, un repas que ces canailles ne voudront pas te prendre !
- Je crois que mon estomac sent bon la canaille depuis quelques temps ! Donnez-moi un maquereau bien gras, ça ira très bien !
- Bah! Y connaissent rien ces jeunots !

Une fois le code donné, le pêcheur donnera aux PJ un lot de poissons enveloppés dans un tissu. Tous les poissons ont été vidés (des entrailles qui polluent la chair en les cuisant) et nettoyés mais l'un d'eux renferme un papier contenant des indications. Ces indications donnent rendez-vous aux PJ dans une zone des égouts qu'ils connaissent assez bien (ou que leurs contacts pourront leur indiquer).

L'état du papier à l'intérieur du poisson se dégrade avec le temps. Les PJ n'ont qu'une heure pour prendre leurs consignes. Au-delà, le papier est si abîmé qu'il devient illisible.

Introduction pour les personnages jouant la Couronne de l'Ombre

Lors de leur arrivée au Promontoire de Baden (cf La Couronne de l'Ombre), les PJ sont censés prendre contact avec leur guide, Jael, dans les égouts de la ville. Pour insérer ce scénario, il vous suffit de changer l'identité de Jael et d'en faire un vrai résistant, Morten, l'humain censé faire démarrer cette aventure.

Morten leur avouera qu'il a bien reçu des informations de la Reine Aradil pour les faire traverser la grande forêt mais la situation dans l'ouest s'est profondément détériorée suite à la venue de nombreuses troupes orques rejoignant le front de guerre. Cela a probablement obligé leur futur guide (Jael donc) à faire un détour, occasionnant un délai supplémentaire. Rien de vraiment anormal même si cela est fâcheux. Quoi qu'il en soit le guide devrait arriver d'ici quelques jours.

Morten leur proposera de les loger, en échange d'un petit service. Un agent n'est toujours pas revenu faire son rapport hebdomadaire. Il se nomme Holen Bredas et est le fils d'une famille d'orne chargée des activités du débarcadère. Morten demandera alors aux PJ de rendre visite à Holen de sa part et de le faire venir à lui.

Une fois le scénario fini, les PJ retrouveront Jael dans la cachette de Sergeloth (cf la fin du scénario). Il leur dira qu'il est le guide et que des vagues de morts dans la résistance font du Promontoire de Baden un endroit désormais dangereux. D'après Jael, c'est Sergeloth qui lui a dit où se trouvaient les

PJ. C'est bien évidemment faux, les astirax de Jael ont suivi Sergeloth et lui ont permis de trouver la cachette. Le temps passé par les PJ dans le scénario est celui nécessaire à Jael pour retrouver leurs traces. La suite, c'est l'histoire écrite dans La Couronne de l'Ombre.

Les égouts

Une fois qu'ils ont récupéré le message, les PJ doivent se rendre dans les égouts, où les attend Morten, l'agent censé leur apprendre le but de leur mission.

L'endroit prévu pour la rencontre est un collecteur d'égout disposant de trois arrivées et une sortie, situé dans le quartier jumelant par l'ouest les Docks du ver. On y accède soit par une des trois arrivées ou via la sortie donnant sur un des canaux de la ville. L'endroit est nauséux et sent le poisson pourri mais l'écho généré par la vaste salle permet aux personnes s'y trouvant d'entendre approcher d'éventuels curieux, tout en laissant les bruits de leur discussion rebondir dans le collecteur. Les trois arrivées d'eau sont situées à 2 m de hauteur mais des échelles permettent de les atteindre. Toutes sont munies de grilles de protection, censées empêcher de telles réunions, mais deux d'entre elles seulement sont verrouillées. Morten est donc passé par la troisième. Quand aux PJ, ils ne sont censés connaître que la sortie donnant sur le canal, aussi, est-il plus simple qu'ils entrent par cet endroit.

Morten est un Erenien de 1,80 m, frêle, maladif et doté d'une toux laissant supposer qu'il ne finira pas la journée sur ses deux jambes. Il accueillera les PJ avec amitié et sans fausse joie. Il fait totalement confiance au système de messages donnés grâce aux poissons du marché et ne fera rien pour vérifier l'identité des PJ (ce qui causera sa perte à la fin du scénario en se faisant assassiner par Jael, si les PJ sont dans la couronne de l'Ombre). Ses habits sont dans le même état de santé que lui et tout semble suggérer que son travail en ville consiste à mendier. C'est en piochant quelques détritiques et les rangeant précautionneusement dans son sac (pas pour les manger, juste pour s'en servir plus tard de camouflage, mais les PJ ne le savent pas) que Morten fera son discours.

La mission des PJ

Voilà ce que leur dit Morten :

Nous avons un petit souci. Un de nos agents était supposé venir faire son rapport il y a dix jours et ne l'a toujours pas fait. Le genre de mission qu'il avait en cours demande parfois à l'agent de rester caché durant de longues périodes et nous ne nous sommes donc pas inquiétés de son absence jusque là. Il enquêtait sur d'étranges événements survenus il y a plus de six mois, maintenant. Selon un de ses rapports intermédiaires, il aurait trouvé quelque chose pouvant être à l'origine de la disparition de plusieurs légats du Promontoire. Évidemment, toutes les informations susceptibles de permettre la diminution du nombre de légats dans la ville sont de première importance et nous avons tout mis en œuvre pour aider notre agent dans sa mission. Quoiqu'il en soit, aujourd'hui, nous n'avons plus de ses nouvelles et cela commence à nous inquiéter.

L'agent dont il est question se nomme Holen Bredas, mais sachez que nous ne connaissons sa véritable identité que depuis peu de temps. Il fait partie de la famille Bredas,

laquelle est chargée des activités du débarcadère, l'endroit où les marchandises sont acheminées jusqu'au marché du Puits, via une grande potence. Leur allégeance n'est pas claire mais, autant que je sache, le patriarche, Milos de son prénom, n'aime pas bien les légats. C'est quelqu'un de bourru... colérique, disons. Vraiment pas commode. Bien qu'il n'ait jamais montré un quelconque attrait pour l'Ombre, il est resté tout aussi hermétique à nos tentatives de le faire entrer dans la résistance. Il semble vouloir rester dans une position neutre, mais la neutralité est un luxe que nous ne pouvons nous offrir.

Compte tenu du peu d'éléments dont nous disposons et de l'urgence de la situation, nous pensons que vous devriez aller rencontrer directement Milos Bredas, le patriarche. C'est le seul lien que nous ayons avec son neveu Holen. L'homme connaît déjà nos agents les plus aptes à traiter ce genre de choses, c'est pourquoi nous avons eu l'idée de nous adresser à des personnalités extérieures...

Vous trouverez Milos au débarcadère, durant la journée. Je vous conseille d'y aller le matin, à l'aube, lorsque les marchandises commencent à peine à être acheminées vers le marché. Peut-être arriverez-vous à en savoir d'avantage. Je n'ose imaginer qu'un tel homme ne puisse pas être au courant de ce qui se trame sous son toit. Nous savons que Milos sait « fermer les yeux » sur certaines pratiques de la rébellion, du moment que cela ne met pas en danger sa petite famille. Veillez donc à rester discret !

Votre prochain contact avec nous aura lieu dans cinq jours, à 8 heures du matin, à étalage 47 du marché aux poissons. Le code sera : « votre poisson est si laid qu'il ressemble à ma belle-mère ! »

Arrêtez de rire ! Vous avez retenu le code ? Bien, dans ce cas, au revoir et bonne chance !

Un peu perturbés

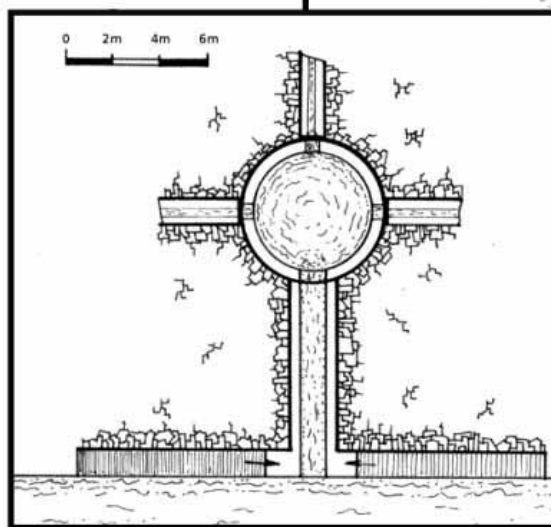
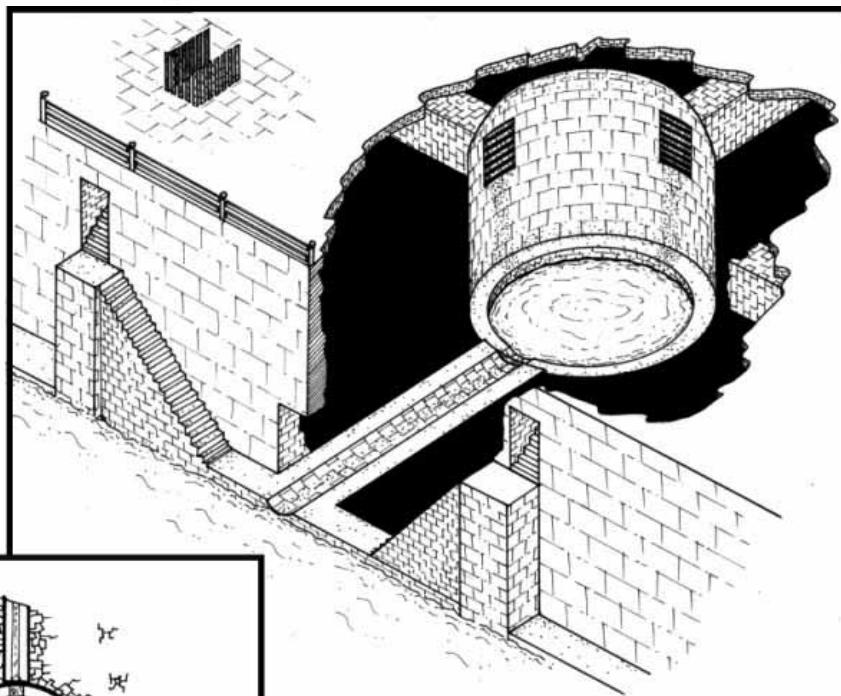
Durant la discussion, vous pouvez ponctuer la scène de courts moments de tension en introduisant un des événements ci-dessous, afin de mettre un peu la pression sur les PJ.

Événement 1 : Des bruits proviennent des couloirs

Grâce à un test de Perception auditive DD12, les PJ pourront reconnaître le bruit caractéristique de pas dans des flaques d'eau. Il s'agit d'une simple patrouille d'orques. Ils ne savent pas que les PJ sont là et même s'ils le savaient, le conduit qu'ils sont en train d'arpenter est un des conduits verrouillés par une grille.

Les PJ ne sont donc pas en danger immédiat mais ne le savent pas. La patrouille ira tester la solidité des grilles, jeter un œil vers le collecteur puis repartira. Les PJ peuvent aisément se cacher à l'aplomb des grilles et sortir ainsi du champ de vision des orques. S'ils ne font pas de bruit et qu'ils prennent au sérieux ces sons (en réagissant immédiatement par exemple), il ne se passera rien de fâcheux. Par contre, si les personnages sont très lents à réagir, les orques devraient être capables d'arriver à la grille avant que les PJ aient le temps de se mettre à couvert.

Le but de cet événement est juste là pour faire comprendre aux PJ qu'ils doivent toujours faire attention à ce que per-



Le collecteur d'Égouts

sonne ne les surveille et à toujours vérifier les issues de secours **AVANT** d'aller quelque part. Ce réflexe pourrait bien leur sauver la vie lors de la future scène des falaises (entre autres).

Événement 2 : L'évacuation des eaux usées.

Un collecteur est par définition un endroit qui collecte les égouts provenant de divers endroits. Régulièrement, les petits conduits sont lavés à grandes eaux afin de les débarrasser des éléments lourds ou de divers sédiments nauséabonds.

Au cours de la discussion, les PJ vont être témoin de l'arrivée massive d'eau provenant de deux canalisations. Les PJ devront réagir vite et se déplacer jusque sur les bords du collecteur afin d'éviter une bonne douche d'eau croupie.

L'eau en question est chargée de divers excréments et de substances particulièrement nauséabondes. Les risques de maladie sont assez élevés et tout personnage « douché » devra réussir un jet de Vigueur DD 10 ou contracter une maladie bénigne de type fièvre, infection des éventuelles blessures récentes (Vig DD 14).

Événement 3 : La contrebande

Les PJ ne sont pas les seuls à utiliser les collecteurs d'égouts, loin s'en faut. Les contrebandiers et autres passeurs en tout genre connaissent aussi l'utilité de ces endroits.

Un groupe de quatre petits truands, habitués de la Sorcières des mers, arrive dans le conduit pour négocier une marchandise illégale (à la discrétion du MD) avec l'envoyé d'un marchand local. La discussion se tient dans le tunnel, juste avant le collecteur. Si les PJ entendent arriver le groupe (test de Détection DD14) et ne font pas de bruit, ce dernier repartira après avoir négocié un arrangement. Si les PJ n'entendent rien, le groupe viendra leur demander de trouver un autre endroit, de façon arrogante et menaçante. Bien qu'ils ne veuillent pas forcément se battre, ils mettent en jeu leur réputation, notamment parce qu'ils sont en présence de l'agent du marchand qui est venu négocier le marché.

Lors de la scène où les PJ se rendront à la Sorcière des mers, ce même groupe fera partie du décor. L'attitude des PJ dans le collecteur d'égouts influencera donc celle du groupe dans la taverne. Si les PJ décident de partir pour un autre endroit, ils risquent fort de subir les railleries des marins quand ils se rendront à la taverne !

Le Débarcadère

Une fois que les PJ auront pris note de leur mission, ils se rendront au Débarcadère, où se trouve une bonne dizaine de membres de la famille Bredas et leurs manouvriers. Le Débarcadère, qui se trouve à l'aplomb du Puits, est composé d'une plateforme principale en pierre à laquelle vient s'ajouter diverses autres plateformes en bois, plus petites et coulissant sur cette dernière. Ainsi, les Bredas disposent de plusieurs plateformes s'adaptant à la hauteur des marées tout en ayant une plateforme solide et stable pour préparer leurs filets et acheminer les marchandises le long du Puits.

Il n'y a que deux façons de se rendre au débarcadère : par voie maritime en remontant le canal principal ou en descendant grâce à un filet relié à la potence de la place du marché. Le moyen le plus simple pour se rendre au Débarcadère serait de se faire passer par des manouvriers, de se positionner aux abords du canal et de demander à monter sur une des nombreuses barges à fond plat qui acheminent les marchandises. Les marins sont toujours enclins à accepter des bras supplémentaires pour décharger les marchandises, lourdes et fragiles.

La place du marché, elle, est copieusement fournie de gardes (des groupes de 6 à 10 gardes, cf. Appendices) qui sillonnent les étals afin de chercher, sans conviction, du matériel de contrebande. Tout activité susceptible d'attirer leur attention et d'asseoir leur autorité est un bon moyen de casser la monotonie quotidienne.

Parmi les groupes présents sur la plateforme de pierre, Milos Bredas, le Patriarche, donne des ordres concis et autoritaires aux autres membres de la famille afin de charger les filets de façon équilibrée, en suivant des priorités aussi spécifiques qu'incompréhensibles.

Milos Bredas acceptera les PJ, pensant qu'il s'agit d'ouvriers venus les aider. Mais lorsqu'il comprendra la

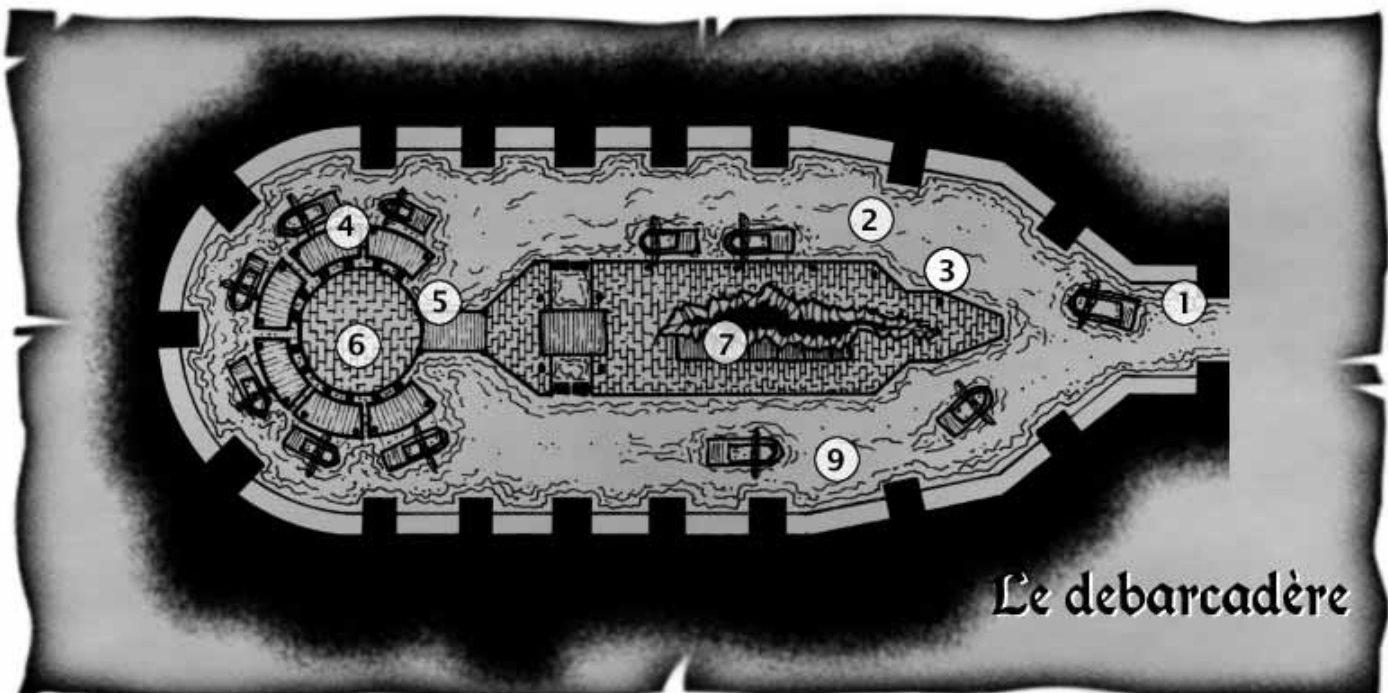
vraie raison de leur venue, son attitude changera aussitôt. La venue des PJ pour le questionner ne l'enchanté pas du tout et il ne fera rien pour leur faciliter la tâche, leur tournant le dos à maintes reprises, déplaçant des caisses à l'endroit où les PJ se trouvent (et les bousculant au passage) ou encore en hurlant des ordres à quelques centimètres de leurs oreilles. Milos Bredas veut se débarrasser des PJ et il le fera bien comprendre.

La seule façon de forcer le dialogue se présentera lorsque Milos se plaindra de l'incompétence d'un de ses neveux et montera sur le filet pour le rééquilibrer. Ce dernier tanguera, demandant la présence d'une autre personne. Si le PJ monte et réussit à équilibrer le filet (test d'Équilibre DD20 avec un bonus de synergie de +2 si le personnage possède un degré de maîtrise de 5 au moins dans la compétence Maîtrise des cordes), Milos Bredas ne lui intimera pas l'ordre de quitter le filet et sera forcé d'écouter le PJ. Mais il refusera néanmoins de dévoiler ce qu'il sait et demandera à ce qu'on laisse sa famille se débrouiller seule. Il ira même jusqu'à menacer les PJ de représailles si ces derniers ne le laissent pas tranquille. Les PJ devront se rendre à l'évidence, ils devront s'y prendre autrement...

Tandis que Milos Bredas est en train de monter dans le filet avec un PJ se démenant pour le convaincre de l'aider, un des neveux du patriarche, Niels Bredas, profitera de son absence pour attirer l'attention des PJ restés en bas. Il feindra de demander de l'aide pour porter une caisse très lourde et amorcera le dialogue.

Inspirez-vous de ce qui suit pour jouer ce dialogue :

- Pssst ! Eh, étranger ! Vous cherchez Holen? Il a disparu. Ne vous embêtez pas à parler au vieux, il ne vous dira rien ! Et Gent, le pauvre, est enfermé dans sa chambre, au deuxième étage. Milos veut l'envoyer dans les îles Corbrons ... la chambre au carreau fêlé!



Quelques secondes après avoir commencé à parler, un des membres de la famille, un Dorn aux bras surdimensionnés, se rendra compte que celle-ci n'est pas très lourde. Niels se fera réprimander et les PJ se seront priés « d'aller voir ailleurs ». Aussitôt Milos Bredas redescendu, l'homme, nommé Igmund, s'empressera de tout lui raconter. Milos et ses fils chasseront aussitôt les PJ du débarcadère.

Il sera impossible pour les PJ de récupérer plus d'informations pour l'instant. Les fils et neveux de Milos feront en sorte de garder la situation sous contrôle et court-circuiteront les PJ. Niels Bredas feindra l'innocence complète mais réussira à transmettre du regard une certaine sympathie envers les PJ. Toute tentative visant à en apprendre un peu plus au sujet de Holen ou Gent se soldera par un échec.

À ce stade du scénario, les PJ devraient se poser plusieurs questions : qui es Gent ? Quel rapport entretient-il avec leur affaire ? Tout cela devrait les pousser à aller voir cet homme, quitte à entrer dans la demeure des Bredas par effraction.

Le plan du Débarcadère

1. Canal principal

Il s'agit du canal par où arrivent et partent les barges à fond plat chargées des diverses marchandises. Faute de vent, ces barges sont manœuvrées à l'aide d'étires et voguent lentement sur les canaux. Les accidents sont très rares du fait de la lenteur des bateaux et les seuls problèmes rencontrés sont dus à la vétusté des embarcations.

2. Quai d'attente

Lorsque des problèmes de chargement viennent ponctuer les longues journées, l'afflux des barges doit être maîtrisé. Ces quais servent à les faire patienter. Les marins ont pour habitude de mettre un pied sur le quai et d'échanger ragots et bons tuyaux.

3. Colonne rocheuse

Cette épine rocheuse est la seule partie de l'édifice laissée à l'état brut, créant un contraste avec le reste de l'architecture faite de pierre maçonnée, polie et d'un blanc virginal. De fausses rumeurs disent que l'épine est creuse et cache des entrepôts secrets.

4. Ecluse de maintenance

Lorsque des barges sont endommagées à cause de fausses manœuvres ou un déchargement maladroit, cette écluse permet de l'isoler et même de la mettre en cale sèche, à l'aide de pompes.

5. Zone de chargement

Cette plateforme de pierre sert pour le chargement des filets, par la famille Bredas. Elle est à l'aplomb du Puits du débarcadère. Une équipe de six personnes est toujours présente afin de coordonner les chargements et placer les caisses dans les filets, de façon ordonnée, stable et équilibrée.

6. Pontons d'accès

Ces pontons de bois coulisent par rapport à celui principal et permettent une hauteur de déchargement toujours identique, quelque soit la marée. Les bateaux s'y amarrent en fonction de leur arrivée et les propriétaires déchargent le contenu de leur barge par eux-mêmes. Faire tomber sa cargaison à l'eau est le risque majeur de leur tâche.

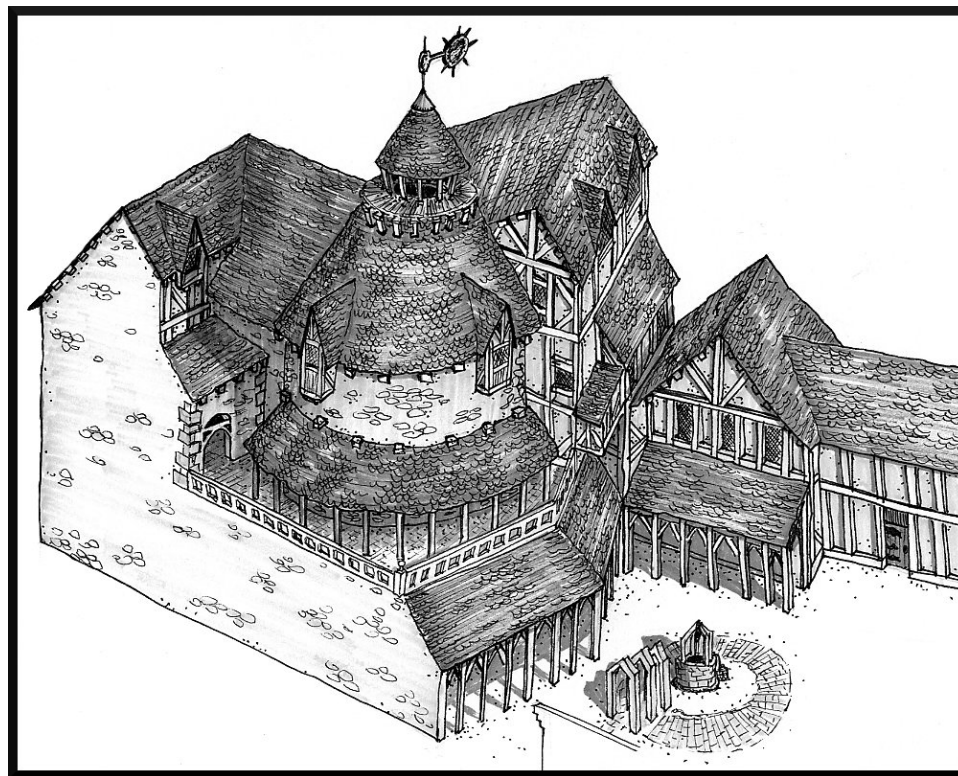
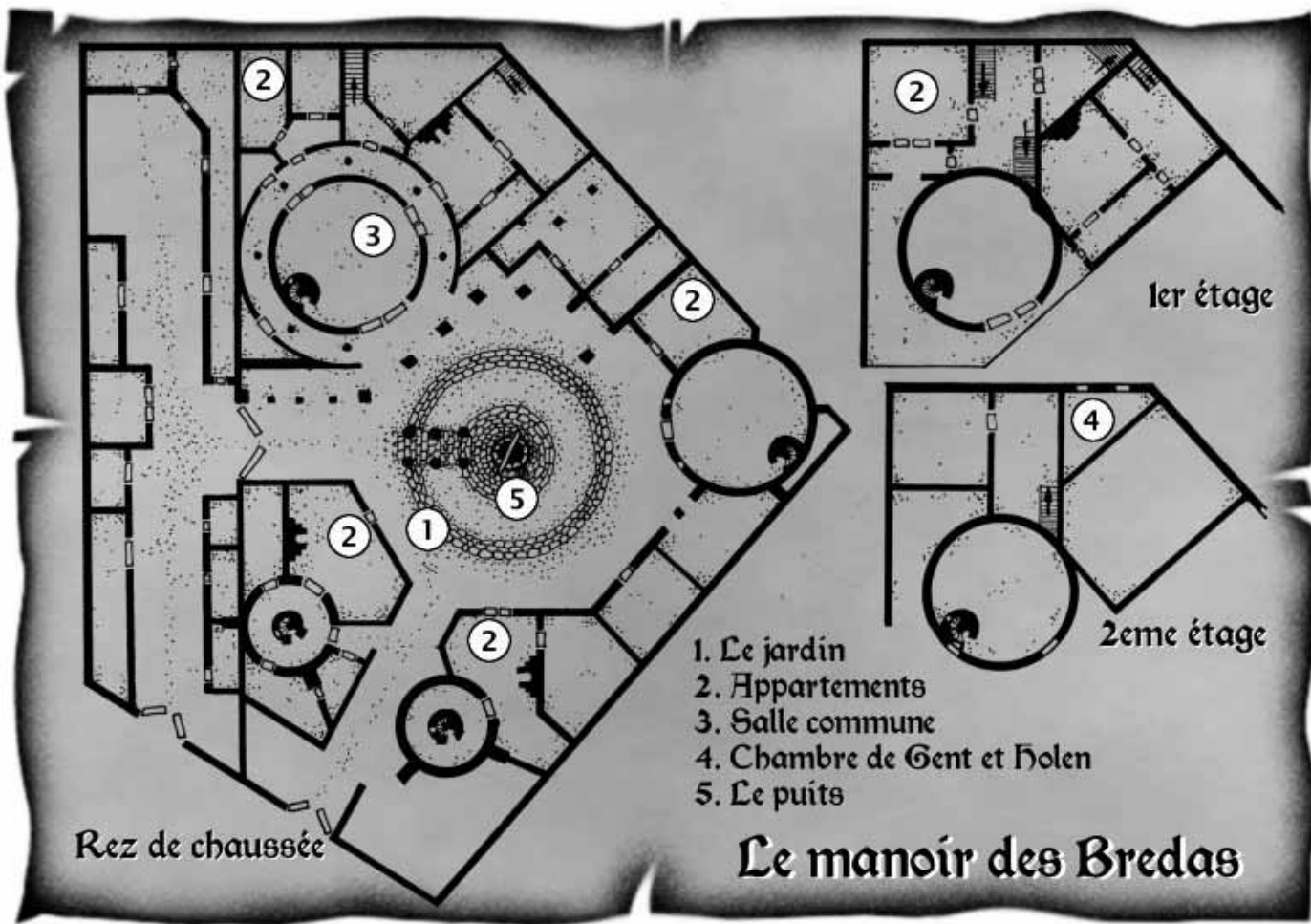


7. Entrepôts

Les entrepôts renferment des outils divers pour la manutention des caisses, leur réparation ainsi que celle du filet et du mécanisme de remontée. Une caisse spéciale y est aussi présente, pour le "cas où". Cette caisse renferme des armes de bonne qualité.

8. Colonnes de support

Ces colonnes de pierre polie sont la fierté de l'artisanat nain. Elles soutiennent la voûte et ne semblent pas souffrir des affres du temps. Toutes sont gravées de runes naines dont la signification semble hermétique aux humains. En vérité, ces runes sont les jalons laissés par les nains pour identifier l'un des piliers comme étant "la bouche de Dorogin", un passage secret vers ce qui pourrait vraisemblablement être un entrepôt secret. A ce jour, personne n'a percé le secret de l'entrepôt probablement à cause de l'absence de magie qui aurait pu attirer l'attention de légats. Tout cela reste de l'artisanat pur où seule l'intelligence et la connaissance des langages nains servent à quelque chose. N'importe quel nain qui porterait son attention sur les piliers reconnaîtra les jalons et un peu d'attention et de lecture lui permettra de prendre la mesure du secret. Si tant est qu'il trouve le bon pilier, il lui restera encore à trouver le système d'ouverture, caché sous l'eau sombre et vaseuse du débarcadère.



Scène 2 : Gent Bredas

Résumé de la scène

Les PJ devrait rapidement se diriger vers la demeure des Bredas, à la recherche d'un certain Gent. Après avoir évité les habitants de la demeure et les chiens de gardes, ils arriveront dans les appartements des jumeaux Bredas. Niels leur apprendra que Gent a fuit la demeure familiale pour un entrepôt situé dans la région la plus dangereuse du promontoire de Baden : les Carrières. Il se proposera de les aider mais leur discussion sera interrompue par l'arrivée de Milos Bredas et de quelques uns de ses propres fils.

La demeure des Bredas

La famille Bredas était, jadis une famille très riche et, bien que leurs richesses aient été réquisitionnées par les troupes de l'Ombre, leur demeure, elle, a été conservée et reste une des plus grandes du secteur du Puits. Une série de larges maisons indépendantes parsème un vaste jardin passablement entretenu. Un puits trône au milieu de leur demeure, asséché depuis des décennies. La famille Bredas au complet vit là (une trentaine de personnes), tout membre confondu. La seule chambre comportant un carreau fêlé au deuxième étage est celle d'une bâtisse difficilement accessible, située à l'arrière du domaine. C'est là que Gent Bredas était retenu prisonnier avant sa fuite.

1 Le jardin

Le jardin de la demeure n'est pas très bien entretenu, pour le bonheur des enfants qui jouent à cache-cache dans les fourrés et les arbustes sauvages. Des jouets en bois, des bâtons vulgairement taillés et même quelques épées en bois traînent ici ou là, soigneusement dissimulés aux yeux du patriarche. De nombreux excréments de chiens parsèment l'endroit. Les enfants des Bredas sont présents pendant la journée et rendent une incursion de jour difficile.

Le plus grand danger de cette zone est la présence des quatre chiens de la famille. Deux de ces molosses sont attachés, près de la grille d'entrée, tandis que les deux autres sont laissés en liberté. Les deux bêtes n'ont pas l'air d'être très amicales mais ne sont pourtant pas méchantes. Un accident mortel survenu quelques années plus tôt entre un enfant et un molosse (soit disant dressé) a eu raison de l'entraînement de guerre et du dressage des chiens. Bien qu'ils grogneront et aboieront certainement, les chiens n'attaqueront pas les PJ si ces derniers venaient à ne pas être très discrets.

2 Les appartements

Les familles du clan Bredas vivent ici. Ces bâtiments ne servent que pour le coucher et le rangement des affaires personnelles. La tâche qui incombe à la famille leur prend beaucoup de temps et les hommes ne rentrent qu'en fin

d'après-midi ou en soirée. Les branches des familles les plus éloignées n'ont pas autant de responsabilité et peuvent se permettre d'aller de temps en temps en ville, dans une taverne par exemple. Ce sont les femmes qui gèrent les affaires quotidiennes. Elles apportent le repas aux hommes, directement sur leur lieu de travail tandis que certaines restent dans l'enclos de la demeure ou partent troquer les vivres nécessaires pour subvenir tant bien que mal au besoin de tous.

3 La salle commune

La salle commune est le lieu où toute la famille se réunit pour le repas du soir. Les cuisines annexes fourmillent toujours de monde. Le premier étage de cette salle est utilisé comme salle de conseil de la famille et Milos Bredas y tient la place de grand ordonnateur.

4 La chambre de Gent

La chambre de Gent Bredas se trouve sur la partie attenante à la falaise qui joint le quartier en contrebas (voir plan). Elle est au 2ème étage et ses volets sont systématiquement barricadés de l'intérieur quasiment toute la journée. Ils ne sont ouverts qu'une seule heure par jour (généralement le matin) et c'est le seul moment où l'on peut observer que l'un des carreaux de la vitre est fêlé. Les PJ peuvent toutefois localiser la chambre de Gent par système d'élimination. En effet, tous les autres volets de la demeure sont généralement ouverts durant toute la journée.

On peut repérer la chambre de Gent grâce à ses volets dont un carreau est fêlé, résultat d'une tentative de fugue de Gent Bredas, il y a deux jours. Ayant changé de chambre suite à l'événement, Gent réussit à tromper la vigilance de ses gardiens et à s'enfuir la nuit précédant la visite des PJ. À cause du dénivelé, il est nécessaire de gravir plus d'une vingtaine de mètres de roches et de blocs de pierre si l'on veut escalader le mur pour atteindre la fenêtre au carreau fêlé. Sur la première section de roche vulgairement taillée (hauteur de 10 m), il faut réussir un test d'Escalade DD 15. L'ascension devient beaucoup plus ardue dès que l'on arrive sur la partie maçonnée de la maison (hauteur de 8 m pour arriver aux volets). Les blocs de pierre ont tout de même des joints suffisamment larges pour s'en servir comme prises (test d'Escalade DD 20).

Quel que soit le moyen employé pour atteindre la chambre de Gent, les PJ constateront que Gent n'y est plus et que Niels s'y cache désespérément.

5 Le puits

Ce puits est un lointain cadeau offert par les nains à la famille qui vivait là au cours des siècles précédents. Il n'y a jamais eu d'eau. Presque tous pensent qu'il s'agit là d'une décoration même si chacun se demande l'intérêt d'avoir véritablement creusé la roche sur une très grande profondeur. Seul Milos et ses trois fils savent quelle est l'utilité de ce puits.

La véritable nature du puits est en réalité un appel d'air pour ventiler deux salles secrètes dont l'entrée se situe quelque part dans le manoir. Ces deux salles représentent le plus important secret de Milos car elles renferment des choses que les légats pourraient très bien utiliser contre eux. Ce sont les vestiges du passé de la famille Bredas, l'arbre généalogique

complet, une bibliothèque ancienne relatant divers faits historiques ainsi que les anciens équipements guerriers des ancêtres. Milos n'a jamais accepté de détruire tous ces biens, par respect envers ses aïeux et par peur de l'avenir. Seules les armes aux propriétés magiques ont été déplacées dans une salle secrète des carrières, hors de portée des astirax.

Descendre dans le puits permettrait de découvrir un passage d'un mètre de diamètre, à environ dix mètres de profondeur. Malheureusement, le puits a été fermé par une grille, afin d'éviter un malencontreux accident avec les enfants qui jouent autour. Cela dit la lourde grille est juste posée sur l'ouverture du puits mais n'est pas scellée.

Une aide précieuse

Une fois que les PJ auront réussi à entrer dans la demeure et à rejoindre la chambre de Gent, ils y trouveront Niels Bredas en train de ronger son frein. À cause de lui, Gent a réussi à prendre la fuite et il craint désormais pour lui. Dès que Milos Bredas aura appris la chose, sa situation risque de devenir pénible.

La venue des PJ va l'enchanter : ces derniers pourraient partir à la recherche de Gent et le raisonner... voir même le ramener ici. Niels va donc tâcher de leur dire tout ce qu'il sait :

Inspirez-vous de ce qui suit lors de la discussion avec Niels.

« Gent est parti. Il ... j'ai ... enfin, il a profité que je lui apporte son repas pour s'échapper ! Ce n'est pas ma faute ! Je voulais lui dire qu'on le cherchait... Gent et son frère Holen enquêtaient sur un truc bizarre... comme si il n'y en avait pas assez des trucs bizarres, ici. Bref, Un soir, Gent est revenu seul. On a tous compris que quelque chose n'allait pas. Gent a dit que son frère avait été kidnappé par les « Écorcheurs », la bande de bandits qui sévit dans le quartier des falaises. Les jumeaux devaient bien en arriver là un jour ou l'autre ! Enfin, Gent pense qu'Holen va mourir ou pire encore. Il a dit que des légats étaient dans le coup, qu'il y a une guerre secrète entre plusieurs légats de la ville. L'oncle n'a rien voulu savoir et a enfermé Gent dans cette chambre. Il pense que tout cela ne sent pas bon et que tout peut retomber sur la famille. »

« Gent pense pouvoir sauver son frère grâce à un passage menant là où son frère sera tué. Il s'est rendu dans un de nos entrepôts familiaux. Enfin, une cachette spéciale plutôt, un des héritages de notre famille, dans les anciennes carrières. Il veut que je le rejoigne mais j'ai déjà du mal à décharger les marchandises... Allez y vous ! Ramenez le ici, avant que Milos ne me brise en deux. Il avait prévu de l'envoyer vers les îles Corbrons, pour le protéger. »

« Je peux vous donner l'endroit de la cachette, je vais vous dessiner le chemin en partant de la mer. Toute la famille connaît ce chemin par coeur, c'est notre sauf conduit en cas de ... enfin, vous avez compris ! Et pour Holen ? Ben ... l'oncle dit qu'il ne veut plus jamais que l'on prononce son nom. Il paie le prix de sa bêtise, comme il dit, et il ne veut pas que celle-ci retombe sur nous. »

« Le plan, vous avez besoin du plan ! Il faut que l'on se revoie pour que je vous donne le plan ! »

Une fois que Niels aura donné aux PJ tous les renseignements nécessaires pour comprendre la situation, mais avant que celui-ci ait pu dessiner quoi que ce soit (pas de papier, pas de craie/encre), des bruits de pas viendront troubler la petite réunion. Les murmures de Niels et des PJ (ou la malchance) ont alerté Milos et quelques autres membres du clan, restés en bas à discuter.

Les PJ devront fuir et se cacher (et avoir retenu la leçon de la scène précédente où il faut toujours prévoir une issue de secours) dans une des chambres voisines.

Si les PJ ont placé un observateur pour protéger la discussion, ils devraient avoir suffisamment de temps pour ouvrir une chambre à côté (aucune n'est fermée à clef) et s'y cacher le temps que Niels se fasse copieusement réprimander voire battre (juste un coup de poing sur le visage de la part de Milos histoire de faire passer le message). La chambre sera fouillée au cas où.

Si les PJ n'ont rien prévu pour garantir leur sécurité, ils seront certainement repérés par Milos et ses fils (quatre au total). Milos ne prendra pas le risque de croiser le fer avec les PJ mais montrera des signes d'agressivité évidente et demandera à ses fils de capturer les intrus. Milos pense, pour la sécurité de la famille, que faire peur aux PJ devrait suffire. Des PJ pris sur le vif seront simplement reconduit aux grilles de la demeure, sans grands ménagements.

Si les PJ se font repérés, la sécurité autour de Niels sera renforcée lors de la prochaine scène, rendant plus difficile l'obtention du plan des carrières.

Scène 3 : Le billet

Résumé de la scène

Les PJ vont tenter d'approcher Niels Bredas au plus près afin que ce dernier puisse leur remettre le billet contenant le plan des carrières qui mène à la cachette familiale.

Les habitudes de Niels

Les PJ vont devoir retrouver de Niels Bredas pour réussir à récupérer le plan des carrières. Suivant comment s'est passée la scène précédente, la tâche devrait être plus ou moins ardue.

Un des cousins de la famille Bredas, Igmund, un colosse de plus de 2 mètres, veille sur Niels. Tous deux seront ensemble du matin au soir et Igmund ne lâchera pas Niels d'une semelle, prenant son rôle très à cœur. La sécurité de la demeure des Bredas a (éventuellement) été renforcée, tous les chiens lâchés et des tours de garde organisés. Il peut devenir pratiquement impossible aux PJ de se rendre à la rencontre de Niels, dont la chambre a, elle aussi, été déplacée.

Niels a préparé un petit billet en papier renfermant un schéma succinct mais suffisant pour se retrouver dans le dédale de canaux des carrières menant à la cachette où doit se trouver Gent (une zone nommée « Triple étoile »). Niels tentera de donner son billet aux PJ s'ils se rapprochent suffisamment de lui. Igmund étant à l'affût, il ne prendra pas le risque de le laisser tomber au sol afin que les PJ le récupèrent, sauf s'il est évident que les PJ ont préparé un scénario imparable et ont réussi à le lui faire comprendre.

Étant donné qu'Igmund était présent au Débarcadère lors de la venue des PJ, il saura les reconnaître. S'il venait à reconnaître l'un d'eux, il prévientra les autres membres de la famille ou ordonnera à Niels de le suivre dans la demeure des Bredas. Sa taille et son allonge lui permettront de faire le ménage autour de lui et il n'hésitera pas à feindre la présence d'une arme sur les PJ pour attirer l'attention sur eux. Profitant de sa diversion il s'empressera de partir avec Niels sous le bras.

Organisation de la journée de Niels et Igmund

Voici la journée type de Niels Bredas. Les PJ devront trouver un moyen de tromper la vigilance de Igmund. Tout dépend désormais de leur plan d'attaque. Le MD devra improviser au gré de la situation et ne pas oublier qu'en ville, il faut toujours se méfier de la présence de l'occupant ! N'oubliez pas non plus que les journées de Midnight comptent 26 heures.

Heure Évènements

- 5:00** Levé et repas dans la maison familiale
- 5:30** Départ pour le Débarcadère
- 6:00** Début de la journée de travail au débarcadère
- 12:00** Repas au débarcadère
- 12:30** Reprise du travail régulier
- 16:30** Arrêt du travail
- 17:00** Retour à la demeure des Bredas pour se changer
- 17:30** Retour au Débarcadère via le Puits (et le filet)
- 18:30** Préparation du matériel à ramener à l'entrepôt des docks, liste des éléments à réparer, etc.
- 19:00** Départ pour les Docks du ver
- 19:30** Arrivée aux Docks, dépose du matériel dans les entrepôts (qui seront repris par d'autres membres le lendemain).
- 20:00** Départ pour la taverne du Bol du mendiant (SrO page 9)
- 20:30** Consommation à la taverne
- 21:30** Départ pour la demeure des Bredas
- 23:00** Arrivée et repos jusqu'au lendemain soit env. 8 heures de sommeil

Scène 4 : L'équipage

Résumé de la scène

Munis de l'itinéraire dessiné par Niels, lequel indique comment se rendre dans les carrières par la mer, les PJ vont devoir trouver un équipage pour les y amener. Leur route les mènera inmanquablement dans le seul endroit qui leur offrira ce qu'ils cherchent, la taverne de la sorcière des mers (voir SrO page 7-8).

Trouver un équipage

Trouver un équipage n'ayant pas porté allégeance à l'Ombre est plus que délicat, d'autant plus si l'équipage doit emmener de parfaits inconnus à travers les canaux étroits et dangereux des carrières ! Les PJ vont devoir trouver un endroit où recruter un bateau et un équipage afin d'atteindre l'entrepôt des Bredas.

En cherchant bien, les PJ peuvent trouver des marins capables de les accompagner dans leur tâche mais, à chaque fois, le même problème surviendra : pas de bateau disponible qui puisse se soustraire aux contrôles de l'Ombre. Le seul moyen rapide pour arriver à leurs fins est d'aller dans la taverne la plus dangereuse de la ville, la Sorcière des mers où se retrouvent les pires mécréants de la région (un test de Renseignements, DD 15, 1d4+1 heures, permettra aux PJ d'obtenir cette information).

La sorcière des mers

Arash, le tenancier dirige son établissement d'une main de fer. Tous les occupants de la taverne sont des marins endurcis et ont tous tué plus d'hommes qu'ils n'ont de doigts. Parmi eux, un résistant déguisé, nommé Soren, est à l'affût de tout ce qui se dit dans la taverne. Émissaire espion pour le compte des Badens, il se sait en territoire hostile et tente de tenir son rôle de marin avec conviction. Il va tenter d'en savoir plus sur l'arrivée des PJ dans la taverne, de manière subtile, trop peut-être. Depuis un coin de la salle, il les observera et leur adressera un signe de tête en salut. Son style secret, réservé et plus calme que la plupart des autres clients pourra attirer les PJ vers lui. Il écouterait les exigences des PJ et demanderait en paiement du troc plutôt que des services hypothétiques. Le but de la manœuvre est de juger de la richesse des PJ et, ainsi, d'en apprendre un peu plus sur les activités de ces derniers.

Alors que les PJ se demanderont comment payer, une serveuse attirera discrètement l'attention d'un des PJ en lui offrant une pinte de bière payée par un autre marin. Le marin en question fera signe au PJ de venir le voir et lui dira que le marin avec lequel ils étaient en train de discuter n'est pas quelqu'un de sûr, pire, il est à la solde des légats. Pour preuve ? Ses vêtements, trop riches pour un honnête mécréant. Quel paiement propose-t-il ? Des biens, propres à la cupidité des

troupes de l'Ombre. Quelle attitude a-t-il ? Il joue les marins blasés en se tenant à l'écart.

Ce marin se nomme Erik et, contrairement aux apparences, c'est lui qui est à la solde des légats. Il écouterait les PJ, à l'écart des oreilles indiscretes, et proposera en paiement des services ultérieurs plutôt que des biens matériels. Que veut dire l'argent, les pierres précieuses, un quelconque bien matériel lorsque l'on a qu'un bateau où vivre et lorsque l'on ne sait pas ce que l'on va manger le lendemain ?

Les PJ étant probablement sans le sou, ils devraient privilégier la 2ème solution. Une des possibilités est aussi d'attendre le rendez-vous au marché de poissons et demander une monnaie d'échange pour traiter avec le 1er marin (le résistant). Si tel devait être le cas, assurez vous tout simplement que Soren a accepté une autre mission à leur retour et faire comprendre aux PJ que les bonnes occasions ne se présentent souvent qu'une seule fois. Vous pouvez très bien introduire un 3ème larron afin de brouiller les pistes.

Le navire d'Erik (ou de Soren, en fonction du choix effectué par les PJ) est amarré juste devant « la Sorcière des mers ». Le capitaine du navire (ni Soren ni Erik ne monteront à bord, ils ne sont que pourvoyeur de service) propose d'embarquer à l'aube, le lendemain, histoire de préparer le bateau, de rassembler l'équipage et de remplir les formalités pour garder l'appontement. Enfin, partir dans les carrières ne se fait qu'à marée haute, prévue le lendemain matin. En fait, ces quelques heures avant le départ vont lui permettre de trouver les autres membres de l'équipage...

Le navire, la Princesse d'ébène (par commodité, nous donnerons le même nom au navire, que cela soit l'équipage de mèche avec Erik ou Soren), mesure une quinzaine de mètres, et est tout à fait apte à circuler dans les canaux étroits et peu profonds des carrières. Son équipage est composé de 8 personnes mais 12 personnes seront présentes sur le pont. Un PJ attentif (éventuel test de Profession (marin) DD14) remarquera que l'équipage est en surnombre. « À mission exceptionnelle, équipage exceptionnel » comme dirait le capitaine. Bien que cela ne soit pas tout à fait faux, ce nombre élevé est la conséquence du plan imaginé par Erik/Soren. Il veut conduire les PJ à bon port et les détrouser/les faire parler une fois arrivé à destination.

Équipage de la Princesse d'ébène. Voir appendices.

Les informations à glaner à la taverne

Se trouver dans la Sorcière des mers représente une belle opportunité de glaner des informations sur la guerre et plus particulièrement sur le Promontoire de baden. Gardez à l'esprit que ce lieu est infiltré par les espions de l'Ombre mais que l'argent peut acheter le silence de quasiment n'importe qui ici.

La météo

La météo est des plus en plus capricieuses. De violentes tempêtes se sont abattues sur les côtes méridionales de la mer de Péllurie et de nombreux bateaux se sont échoués près du Promontoire. Du haut des falaises, certains ont eu la chance de pouvoir observer les bateaux s'écraser contre les falaises et les équipages se noyer...

Les légats

De plus en plus de petites chapelles dédiées à l'Ombre ont été incendiées. Étrangement, les légats ne semblent pas s'en soucier.

La contrebande

On peut tout acheter dans les Docks du ver. Des armes, des armures et même des objets aux propriétés soit disant magiques. Il faut demander après un certain Brett au pied-bot.

Les ragots

Un marin de la taverne se vante d'avoir jeté à la porte sa femme nommée « Gladys ». Elle venait de lui annoncer que l'enfant qu'elle portait n'était pas de lui. (Voir « l'abandonné » – acte II).

On trouve de tout dans les canaux : détritiques, cadavres et même des chiens ! (vrai)

L'ancienne guilde de marchands recèle encore plein d'objets de valeurs. Un marin nommé Fentrik a même une carte révélant l'emplacement d'une cave qui a échappé à la destruction (faux).

La vie dans le quartier des falaises est de pire en pire. Le gang des Écorcheurs a tué plus de 30 personnes cette semaine (faux).

Le marchand de poissons du 14 rue des marais, dans le petit quartier de la fosse des mers n'a pas ouvert depuis deux semaines. Certains disent qu'il a mangé un de ses propres poissons avariés et qu'il en est mort. (faux, il a été kidnappé par les égorgés et donné aux Cerogans pour leurs sacrifices – voir Acte 2)

Les troupes de l'Ombre sont en train de construire un bateau révolutionnaire. Son tirant d'eau est de la moitié de ce qui se fait habituellement. Il est prévu d'atteindre une vitesse de 15 noeuds (faux).

On a vu des bateaux remplis d'orques arriver de Hautemuraille. Après une escale au Promontoire, ils se sont dirigés vers Borderen. Une grande bataille se prépare, c'est sûr. (vrai, les troupes qui vont attaquer Caladale sont en route).

Scène 5 : Les carrières

Résumé de la scène

Les PJ embarquent à bord de la Princesse d'ébène à l'aube, direction les carrières. Ils entrent dans le dédale et prennent la mesure des dangers qu'offre le lieu en se faisant attaquer par des Ungrals salins. Une fois arrivé au bord de la porte de l'entrepôt, ils se feront attaquer par l'équipage du bateau.

Le dédale mortel

L'aube se lève et les PJ montent sur le bateau, accueillis en silence par l'équipage. Seul le capitaine les aborde et leur indique un endroit où se placer. Un coffre repose près du mât central, celui où repose les épées et haches de l'équipage. Poussés par un vent régulier, le bateau navigue vers le nord pour ensuite changer de cap en direction des carrières situées à l'ouest de la ville. Cela pourrait inquiéter les PJ mais la manœuvre est tout à fait normale. Le vent est plein ouest et il n'est pas possible de remonter directement contre le vent. Le bateau s'écarte donc pour mieux revenir face à l'entrée du réseau. Une fois à l'intérieur, les voiles seront affalées (rentrées) et l'équipage se servira d'étires (long bâton de 4 à 5 m) pour manoeuvrer le bateau et le guider dans le labyrinthe de roche calcaire.

L'attitude des PJ vis-à-vis de la carte qu'ils détiennent jouera un rôle capital dans l'attitude du capitaine. Si les PJ sont assez idiots pour donner la carte au capitaine, ce dernier lancera une plaisanterie à son équipage, signe pour eux que les PJ doivent être occis ou capturés. La capture de celui censé représenter le chef du groupe, reste un point important car le capitaine veut avoir de plus amples explications sur la présence et l'origine de la requête des PJ. Ceci pourrait très bien arriver avant que le bateau n'entre dans les carrières; les PJ pourraient très bien se retrouver ligotés au mât, la pointe d'une épée sous la gorge. Cela sera à eux alors, de trouver un remède à leur bêtise (ou pas !).

Dans le cas où les PJ auraient mémorisé la carte (ce qui est encore le mieux) où ne la montreraient pas au capitaine, ce dernier acceptera de suivre les indications des PJ. Plusieurs événements surviendront alors. En fonction du rythme que vous voulez imprimer au scénario, gérez l'intervention des quelques événements suivants.

Les Affamés

Le bateau se fraie un chemin dans les couloirs creusés à un autre âge, par un peuple mystérieux. Au bout de quelques minutes à peine, les marins signalent la présence d'un morceau d'épave obstruant la voie. Le bateau ne peut pas passer. Il va falloir que les PJ descendent sur les rochers glissants longeant le couloir, car les marins ne veulent pas se risquer à y aller.

Le morceau d'épave a été disposé là par l'équipage ungral d'un navire s'étant échoué lors de la dernière tempête. Dès que l'un des PJ touchera l'épave, les cadavres animés sortiront de la mer. Pendant que l'épave glissera dans l'eau (n'étant plus maintenu hors de l'eau par les ungrals) une vingtaine d'Affamés tentera de monter à bord de la Princesse d'ébène. Leur but est de réussir à faire basculer trois ou quatre personnes dans l'eau et de les noyer. Le PJ parti déplacer l'épave devra quand à lui, s'occuper seul de trois Affamés, sur un sol glissant (test d'Équilibre DD15 ou perte du bonus de Dex à la CA).

Ungrals salins : Voir appendices

Les obstacles

Le bateau se fraie un chemin à travers les canaux, suivant les directives des PJ. Des lampes à huile ont été disposées sur le navire pour palier au manque de lumière. Le long du chemin, plusieurs obstacles vont se présenter.

1. Chauve-souris

Les marins entendent de petits couinements. Une vague de chauve-souris déferle sur le bateau. Contrairement à la réputation de ces bêtes, le sonar des chauves souris est d'une finesse telle qu'il leur est impossible de s'accrocher par accident aux cheveux des personnes venant les déranger. Par contre, la tension dans le bateau sera telle que certains marins paniqueront et une lampe à huile s'écrasera sur le pont, enflammant la voile de proue, « le foc ». Les PJ seront aux premières loges et seraient bien inspirés de tout faire pour sauver la voile.

2. Bateau droit devant

Qui a dit que les carrières étaient désertes ? Le bateau fera face à un autre navire. Son capitaine ne voudra bien évidemment pas faire machine arrière et fera appel à un obscur code maritime selon lequel la priorité revient au bateau sortant. Son équipage est sensiblement égal, en terme de nombre, à celui de la Princesse et il est lui aussi composé de mécréants en tout genre (avec tout le respect que nous devons aux PJ, bien sûr !). Une guerre de nerfs s'ensuivra et si les PJ ne s'interposent pas, les deux capitaines en viendront aux armes.

Le hic est que le capitaine du navire des PJ n'est pas aussi bon bretteur que son adversaire et il sortira de ce duel avec une vilaine blessure qui l'obligera à se réfugier dans sa cabine. Il ordonnera alors à l'équipage de rentrer, abandonnant les PJ sur les rebord des cavernes...

3. Vagues sans vent

Arrivés dans le dernier tiers de leur parcours, les PJ pourront apercevoir des remous étranges. La paranoïa pourrait leur faire croire à une nouvelle attaque d'ungrals salins. La réalité est qu'une rivière souterraine vient se jeter à cet endroit. L'arrivée dans le dédale étroit cause des remous heureusement inoffensifs.

4. Lumière au fond de l'eau

Alors que les PJ approchent de leur but, ils repèrent une lumière diffuse au fond de l'eau. Il s'agit d'un globe ancien, un cadeau d'elfes pour un dignitaire du Promontoire de Baden. Le globe est magique et diffuse une lumière continue. Toutefois, des ungrals salins ont eu la bonne idée de s'en servir comme appât. Dix d'entre eux attendent au fond de l'eau qu'une âme cupide soit assez stupide pour plonger. Le globe est déplacé régulièrement, à la façon d'un hameçon.

gisent dans un chaos de pierre et d'acier. Ces restes prouvent qu'il y avait jadis une structure supportant un escalier. Tandis que vous regardez plus attentivement, vous découvrez une échelle de corde. Malheureusement, celle-ci est semble fixée et hors de portée.

Explications

La pièce est un vestige de ce que les nains ont pu négocier avec la famille Bredas, lorsque la guerre contre Izrador n'était encore qu'un lointain menace. Des entrepôts avaient été alors construits pour abriter les nombreuses marchandises. La famille Bredas avait, à cette période, un bien plus grand pouvoir économique qu'aujourd'hui et plusieurs de leurs membres faisaient partie des guildes commerciales.

Les secrets des emplacements et des codes pour ouvrir les lourdes portes de pierre se sont transmis de génération en génération bien que ces endroits n'aient que rarement été visités. Mais ses entrepôts secrets disposaient d'une autre entrée, située dans le cercle des guildes, cet endroit maudit par la magie d'Izrador. Tout petit déjà, Gent et Holen Bredas avaient pris pour habitude d'espionner leur oncle durant les réunions de famille quotidiennes. Un soir, Milos apprit à ses pairs l'existence d'une autre entrée pour les entrepôts. Une entrée piégée, fort dangereuse, mais dont certains passages restaient encore sûrs. Ayant peu confiance en l'avenir, Milos Bredas voulait donner aux siens les moyens de fuir ou de se cacher si les choses venaient à mal tourner pour eux. Les deux jumeaux ne mirent pas longtemps à exploiter les conseils de Milos.

Ayant mémorisé les indications de leur oncle, les frères décidèrent de tenter leur chance et réussirent à dénicher le passage secret. Ils se frayèrent un chemin à travers les salles piégées et les couloirs maudits pour enfin arriver à une série de salles où reposaient les biens de la famille. Descendant toujours plus profondément dans les sous-sols, les frères durent faire face à de terribles dangers, des malédictions puissantes et les esprits des anciens chefs de guildes, retenus prisonniers là par la magie du dieu sombre. Et bien mal leur en prit.

Les maladies de l'Ombre

En fin de compte, les frères Bredas durent payer le fruit de leur curiosité et de leur fougue. Les jumeaux ont contracté une sorte de maladie magique, une malédiction et sont désormais condamnés à une mort lente et douloureuse. Les symptômes sont variés, autant psychologiques que physiques. En voici l'évolution :

1^{er} stade (Echec à DD 15 Vigueur) : tendance à la paranoïa, cauchemars et réveil en transpiration. Fatigue accrue durant la journée, yeux cernés et visage pâle.

2^{ème} stade (Echec à DD 15 Vigueur) : Paranoïa accrue, cauchemars quotidiens. Hallucinations visuelles en journée. Fatigue accrue, souffle court, transpiration permanente, yeux cernés et sombres. Hallucinations visuelles et auditives (tous les deux jours).

3^{ème} stade (Echec à DD 15 Vigueur) : Paranoïa accrue, cauchemars quotidiens (une voix promet la guérison prochaine). Perte de poids importante, transpiration permanente, perte de muscles et aspect maladif avancé.

4^{ème} stade (Echec à DD 15 Vigueur) : Aucune paranoïa, les cauchemars ont disparus, le sujet dort avec un large sourire,

comme reposé. Arrêt de la transpiration, les couleurs du visage reviennent et le patient reprend un aspect correct malgré la perte de poids importante.

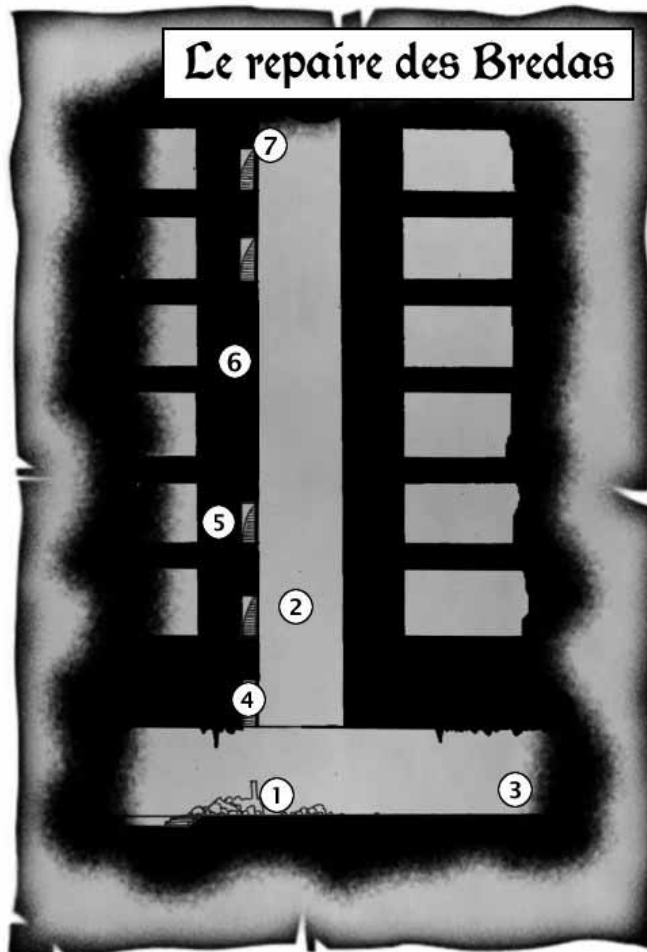
Dernier stade : deux jours après avoir atteint le 4^{ème} stade, le patient meurt dans son sommeil, un large sourire de béatitude sur les lèvres.

Comment contracter la maladie ? Dès que les PJ sont à côté des spores (voir le fléau des jumeaux), ils doivent faire un jet de Vigueur DD 15. Si les PJ ne se protègent pas un minimum (bandeau sur la bouche, apnée), la contamination est automatique. Le patient doit alors effectuer un nouveau jet de Vigueur. En cas d'échec, la maladie s'aggrave. En cas de succès, elle se stabilise. En cas de succès de plus de 5 points, elle diminue d'un stade.

La maladie des jumeaux n'est pas contagieuse. Seul le fait d'inhaler les spores des moisissures maudites engendre une possibilité de contraction. Cependant, personne ne le sait et les toux douloureuses et sonores sont pour le moins effrayantes de ce point de vue !

Le réseau souterrain

Le réseau souterrain a au moins deux issues connues. Il relie les tunnels des falaises d'un côté et le cercle des guides de l'autre. Quelques tunnels sont encore inexplorés du fait des effondrements partiels ou des parties immergées qui rendent l'exploration difficile. Le puits fait partie d'un réseau isolé et



La dague des milles âmes

Parmi les artefacts nécessaires au bon déroulement des rituels pour les sacrifices, se trouvent les dagues des milles âmes. Elles sont faites dans un matériau cristallin étrange, sorte de résine noire très dure, agglomérée avec des éclats du verre et d'os. Ce sont des objets extrêmement coupants et dangereux.

Bien que ces dagues soient l'apanage des grands prêtres de l'Ombre, les Cerogans semblent avoir réussi à obtenir la résine noire dont elles sont constituées. Elle serait secrétée par des araignées-démons des vallées nordiques.

Depuis déjà plusieurs mois, quelques membres de la famille Cerogans, tous des légats confirmés, sont partis dans le grand Nord afin de trouver et ramener cette substance au promontoire de Baden. Tous les jours, les plus jeunes membres de la famille guettent le bateau qui ramènera à son bord le produit de cette quête. Tandis que les jeunes attendent, les plus vieux, restés au promontoire, tentent de rassembler les deux autres composants nécessaires à la création d'une dague aux milles âmes : un berceau de pouvoir et le mode de fabrication de la dague. À en juger par la joie morbide qui illumine leur regard, il est fort possible que ces deux derniers éléments ne soient pas loin d'être entre les mains de la famille...

non connecté aux sous-sols principaux du Cercle des guildes. Son entrée étant restée secrète, cela explique la raison pour laquelle ce secteur n'a pas encore été découvert par les légats.

1. Salle principale (dernier sous-sol)

La salle est sombre mais plusieurs lampes à huile sont entreposées, ça et là. Des plans de la ville datant de différentes époques et munies d'annotations diverses sont disposés sur les tables et dans les coffres. Parmi les plus récents, ceux des quartiers entourant le Cercle des guildes prennent une part importante. Un cercle noir entoure une bâtisse dans le cercle des guildes, une ancienne petite maison.

Sur un des pans de mur de pierre taillée repose deux râteliers d'armes et trois coffres. Il s'agit là des biens familiaux que Milos Bredas ne voulait pas garder trop près de lui sans toutefois vouloir s'en séparer.

Dans les coffres, les PJ trouveront quelques habits de cuirs (de la taille de Milos Bredas) aux multiples poches intérieures et sangles (pour ranger des couteaux aux jambes et aux bras, toute une série d'objets pour crocheter les serrures et du matériel pour l'escalade).

o Sur un râtelier de bonne facture repose une épée longue, dont le nom figure sur la lame en langue naine, « Tal-mel-Dor, la voix de la pierre » (voir **Appendices**). Le fait que la lame soit dans un alliage étrange et qu'elle ne comporte aucune trace de rouille devrait suffire à témoigner de sa qualité.

o Sur un second râtelier, les PJ trouveront des armes de maître ainsi qu'un support en bois magnifiquement ouvragé. Sur le support en bois, une plaque de bronze identifiera une arme : « Dor-tumbol, le fer de pierre » (voir **Appendices**).

o Sur une table gît quatre gonds de bonne taille, enveloppés dans un chiffon. Ces gonds sont les gonds des portes du « 7^{ème} étage » et sont en mithral.

o Sur une seconde table, les PJ trouveront diverses notes sur l'espionnage de la famille Cerogans, les doutes et les réflexions des frères jumeaux quand à leurs secrets. Une série de notes visent à prouver que les Cerogans cachent un terrible secret et qu'ils pratiquent des sacrifices humains (mendiants, commerçants et, d'après les écrits, des légats !).

o Sous cette même pile, d'autres documents dont l'écriture ne ressemble pas aux précédentes (c'est l'écriture de Milos Bredas) des notes font état d'autres missions. Des assassinats sur des légats, des vols dans les temples, etc. Parmi eux, les PJ trouveront un dessin sans légende, d'un réalisme saisissant, représentant un coffre noir comme le jais. Bien que les PJ n'aient aucun moyen de le savoir (sauf à demander à Milos et à condition que ce dernier veuille bien le leur dire), le coffre dessiné n'est rien d'autre que le coffre caché dans l'ancien château des Badens, lequel a été fabriqué dans une étrange substance, indétectable par les astirax comme par aucune magie.

o Sur la troisième table, les PJ trouveront une multitude de cartes de la ville, plus au moins en bon état. Celle laissée en évidence (et sur laquelle reposent des poids pour la maintenir ouverte) décrit un secteur adjacent au Cercle des guildes, près des entrepôts et des forges (dévouées à l'Ombre) de la famille Cerogans.

2. Le puits

Le Puits est un ancien système qui était utilisé par les gens du cercle des guildes pour déplacer les diverses marchandises qu'ils administraient pour leur commerce. Munie d'un système de potence similaire à celui du débarcadère, il permettait, jadis, de distribuer les biens à tous les étages sans grand effort. La purge des légats de l'Ombre a malheureusement occasionné beaucoup de dégâts et la potence, située dans les premiers sous-sols (et hors d'atteinte des PJ de toute façon), n'est plus en état de fonctionner. Seul reste l'ancien escalier de maintenance.

La seule issue du réseau est cet escalier, situé à plus de 4 mètres de hauteur. Les PJ devront lancer un grappin et grimper sur la corde pour atteindre l'escalier (Escalade DD15). Une fois sur ce dernier, ils pourront progresser normalement jusqu'au niveaux supérieurs.

3. Les tunnels

Des tunnels partent de la salle principale vers un ancien réseau de galeries. La construction a été affaiblie par la magie du dieu sombre et certains tunnels se sont écroulés ou ont été éventrés (laissant pénétrer l'eau salée) ou encore n'ont jamais été finies.

4. L'escalier

Ce dernier est une solide construction naine et permet toujours d'atteindre les différents étages. Le conduit est cependant fort étroit, une 60aine de centimètres tout au plus. L'escalier court en spirale sur une contre allée autour du Puits, juste derrière un mur de 40 cm d'épaisseur. De multiples fenêtres ont été creusées afin d'avoir un œil sur le puits et les anciennes marchandises qui faisaient le trajet.

Régulièrement, généralement à mi-étage, un court palier, sans garde fou, donne sur le puits, et devait permettre un accès aux marchandises. À côté de ces paliers, on peut encore trouver les râteliers de perches qui permettaient de manœuvrer les filets. Une personne méthodique pourrait même encore trouver une perche ou deux, ressemblant aux gaffes de marins.

5. Les étages

Tous les étages sont protégés par de lourdes portes de pierres montées sur des gonds en mithral, ce qui rend leur manipulation plus aisée. En effet, lorsque celles-ci sont déverrouillées, il est dit que même un halfelin seul serait capable de les ouvrir. Le problème pour vérifier cette théorie est que (sans compter que les halfelins se font rares dans le coin), toutes les portes encore debout ont été closes par des systèmes de fermetures magiques et mécaniques.

La présence des miroirs noirs d'Izrador a rendu ces

systèmes d'ouverture plus difficiles à ouvrir par des arcanistes. La partie mécanique est similaire à la porte de l'épisode « De manufacture naine » et est composée de trois cercles. Malheureusement, la combinaison a été oubliée depuis fort longtemps et un sortilège d'ouverture est trop simpliste pour pouvoir ouvrir une telle porte.

Même si les PJ arrivaient à ouvrir les portes, ces étages ont jadis été vidés par les chefs de guildes et ne recèlent plus rien de valeur.

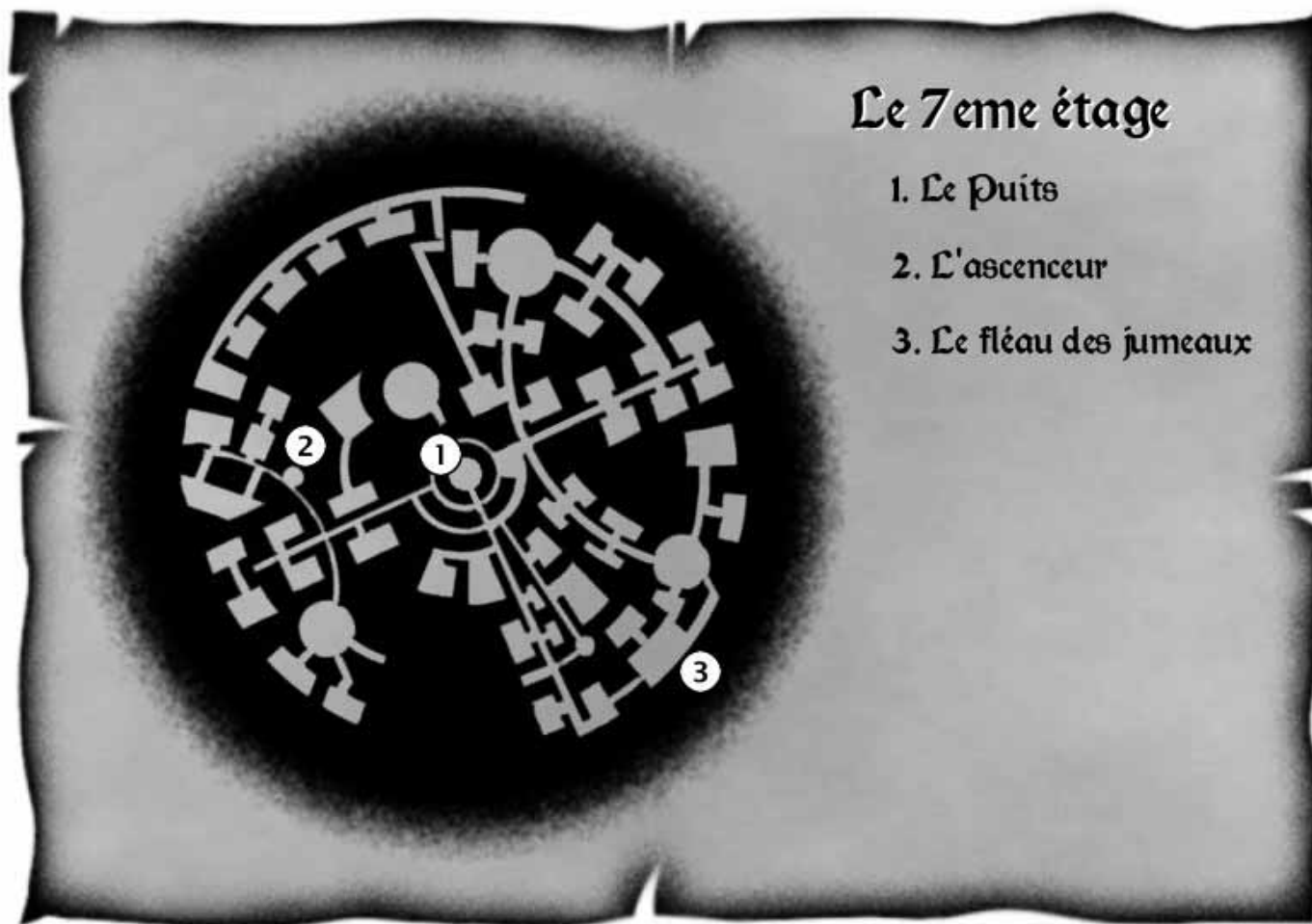
Seul le « 7eme étage » restera vraiment accessible et donnera aux PJ un aperçu de ce que peut donner une architecture naine.

6. Étages borgnes

Parfois, les PJ atteindront des étages où plus aucun palier ne permet d'avancer, ni aucune porte. Ces étages « cachés » servaient d'entrepôts secrets et étaient fortement protégés. Les rumeurs parlant d'antiques trésors cachés dans cette zone évoquent évidemment ces étages. Quoiqu'il en soit, personne ne semble encore avoir trouvé leur entrée.

7. Le « 7ème étage »

Après avoir monté 7 étages (soit un total exact de 420 marches, 70 m de hauteur environ), les PJ arriveront à un étage où les portes ne sont pas fermées comme précédemment, pour



la simple et bonne raison qu'elles ont été abattues et reposent, morcelées, au sol. L'escalier principal, lui, est tout simplement bouché en empêchant désormais toute progression.

Près du palier, sur un mur, ils trouveront une croix faite avec de la craie, entourée par un cercle. De cette croix part un trait qui ondule de façon grossière à travers le dédale. Il a été tracé par les frères Bredas. C'est leur fil d'Ariane. Aux embranchements, les PJ pourront trouver des amorces de craie, rapidement effacés, indiquant de mauvaises directions. Les bons tronçons sont toujours des croix munies d'un cercle tandis que les essais sont de simples croix.

Si les PJ se contentent de suivre le tracé des frères Gent, il ne leur arrivera rien de fâcheux. Par contre, s'ils tentaient d'inspecter la zone, ils pourraient très bien se perdre, trouver la dernière salle secrète ou rencontrer le « fléau » des jumeaux, une zone où se trouve des champignons maudits, malheureusement mortels. L'étage ne recèle aucun autre danger, bien que les PJ n'aient aucun moyen de le savoir.

Le fil d'Ariane mène vers une salle circulaire où se trouve un monte-charge. Toujours fonctionnel, cet ascenseur rudimentaire a permis aux frères Bredas de venir jusque là et s'actionne de l'intérieur, en manipulant deux cordes, l'une pour monter, l'autre pour descendre. Un système de contrepoids invisible aux yeux des PJ, permet une manœuvre sans trop d'efforts. Il permet d'atteindre le faux rez-de-chaussée, une 30aine de mètres plus haut.

Le fléau des jumeaux

Cette zone a subi une malédiction lancée par les légats de l'Ombre sur des pièces situées à proximité. Des moisissures légèrement phosphorescentes recouvrent désormais les murs et seul un œil averti (Détection DD18) peut les remarquer avant qu'il ne soit trop tard.

Si les PJ entre dans cette zone sans se protéger la bouche, ils contracteront une maladie fort létale et dont on ne connaît aucun remède efficace. Ils devront réussir un jet de Vigueur DD20 ou contracter la maladie. Passer à proximité, muni d'un vêtement sur la bouche permet de bénéficier d'un bonus de circonstance de +10. Toutefois, le passage des PJ libérera les spores des champignons et augmentera la probabilité de contamination des personnages qui seraient amenés à repasser par ce chemin par la suite. Si tel devait être le cas, le DD du jet de Vigueur passe à 30. Le bonus accordé par le chiffon reste néanmoins efficace.

La salle secrète

Bien que de nombreux légats l'ont découverte, une salle est restée secrète. L'histoire a voulu que tous aient été mutés, de façon aussi subite qu'inattendue ou abattus par des assassins sous les ordres des Badens. Pour quelle raison ? Nul ne sait ce qui se trouve derrière, qu'il s'agisse d'un trésor ou d'une malédiction.

Une porte de pierre se dessine dans la roche et la pression sur un pavé permet de faire pivoter la porte sur un axe vertical. Le passage fait une 60^{aine} de centimètres de large.

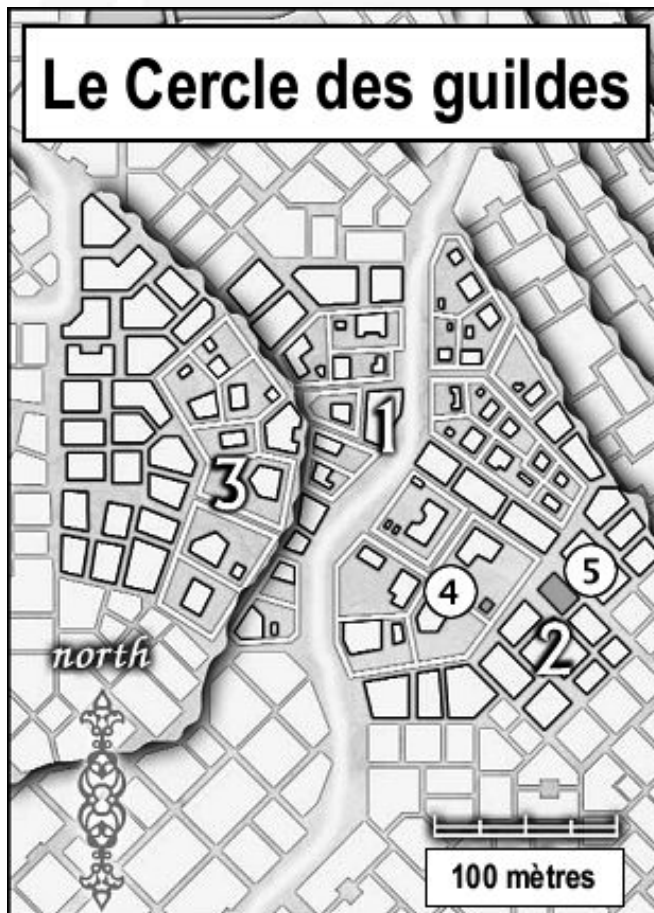
8. Le faux Rez-de-chaussée

Cet étage est, de loin, le plus dangereux du Cercle des guildes. On y trouve toute sorte de malédiction, de sons étranges, de sortilèges maudits et d'esprits enchaînés.

Les PJ arrivent dans une pièce circulaire sans fenêtres ni porte apparente. Là encore, un tracé à la craie permet d'identifier la sortie : une porte de pierre affleurant au mur et difficile à localiser (DD 17). Une pression sur un pavé permet de faire pivoter deux larges pans de mur et donnent accès à un couloir. Au bout de ce couloir donnant sur d'anciennes salles, une fenêtre brisée donne (enfin) sur l'extérieur. Une fois arrivés à son niveau, les PJ comprendront qu'ils se trouvent au premier étage d'un bâtiment du Cercle des guildes et qu'ils doivent descendre le mur, en désescalade, pour atteindre la rue en contre-bas.

Rejeton de l'Ombre

Au milieu du couloir, dans une pièce ravagée par les orques et les légats, l'une des manifestations les plus dramatiques de la corruption de la magie de l'Ombre est à l'œuvre. Gladys, la femme du marin rencontré à la Sorcière des mers, est venu trouver refuge dans le Cercle des guildes, le seul endroit que sa folie et sa douleur lui a permis d'atteindre. Enceinte, la femme avait de fortes douleurs depuis plusieurs semaines déjà. Les coups donnés par son violent de mari ont eu raison de la vie de son enfant mais la malédiction a voulu que celui-ci continue de grandir, se repaissant de la vie de son hôte. Finalement, ce n'est pas un enfant normal que Gladys a mis au monde mais un Abandonné (*Créature de l'ombre* page 16).



Le seuil

Une fois descendus au véritable rez-de-chaussée de la maison, les PJ pourront rejoindre les rues du Promontoire de Baden facilement. Le calme règne dans les parties ouvertes du Cercle des guildes, tant que les PJ restent discrets... car des passants pourraient très facilement les apercevoir et faire circuler de folles rumeurs et des descriptions, en revanche, fort ressemblantes.

Scène 2: La cachette

Résumé de la scène

Les PJ sortent enfin du dédale souterrain et se rendent à la cachette supposée de Gent Bredas. Là, les informations qu'ils ont déjà accumulées se confirment et ils comprennent le but que s'est fixé Gent : trouver et sauver son frère Holen des griffes des légats Cerogans. Les PJ s'engouffrent ensuite dans l'ancien réseau d'égout en direction de l'entrée secrète découverte par les jumeaux, celle qui mène à la crypte des Cerogans.

Ils entrent dans la crypte, évitent les maigres pièges laissés par leurs hôtes et y récupèrent Holen Bredas, non sans avoir été témoins des sacrifices qui se déroulent dans le temple.

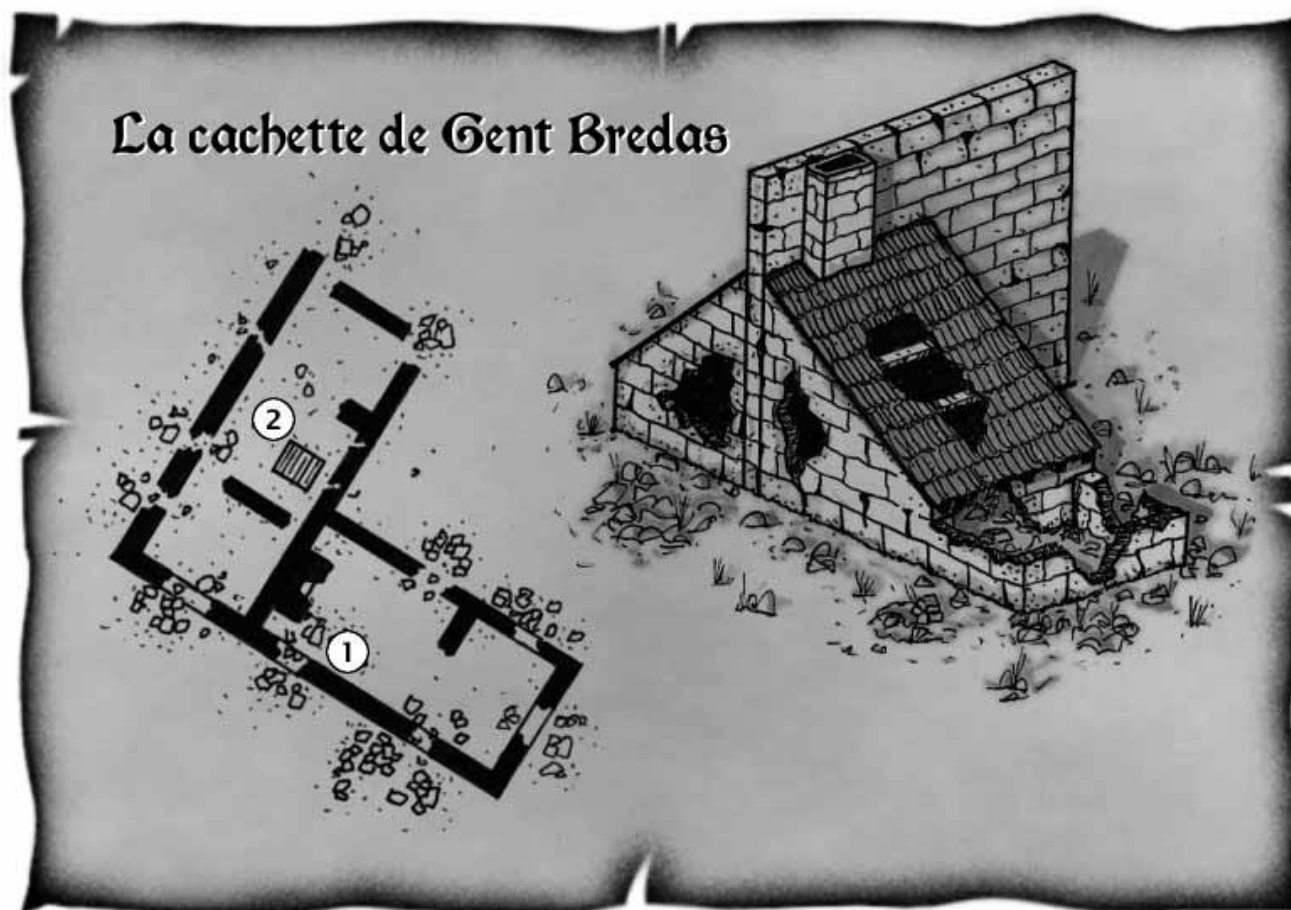
Légende de la carte page 20

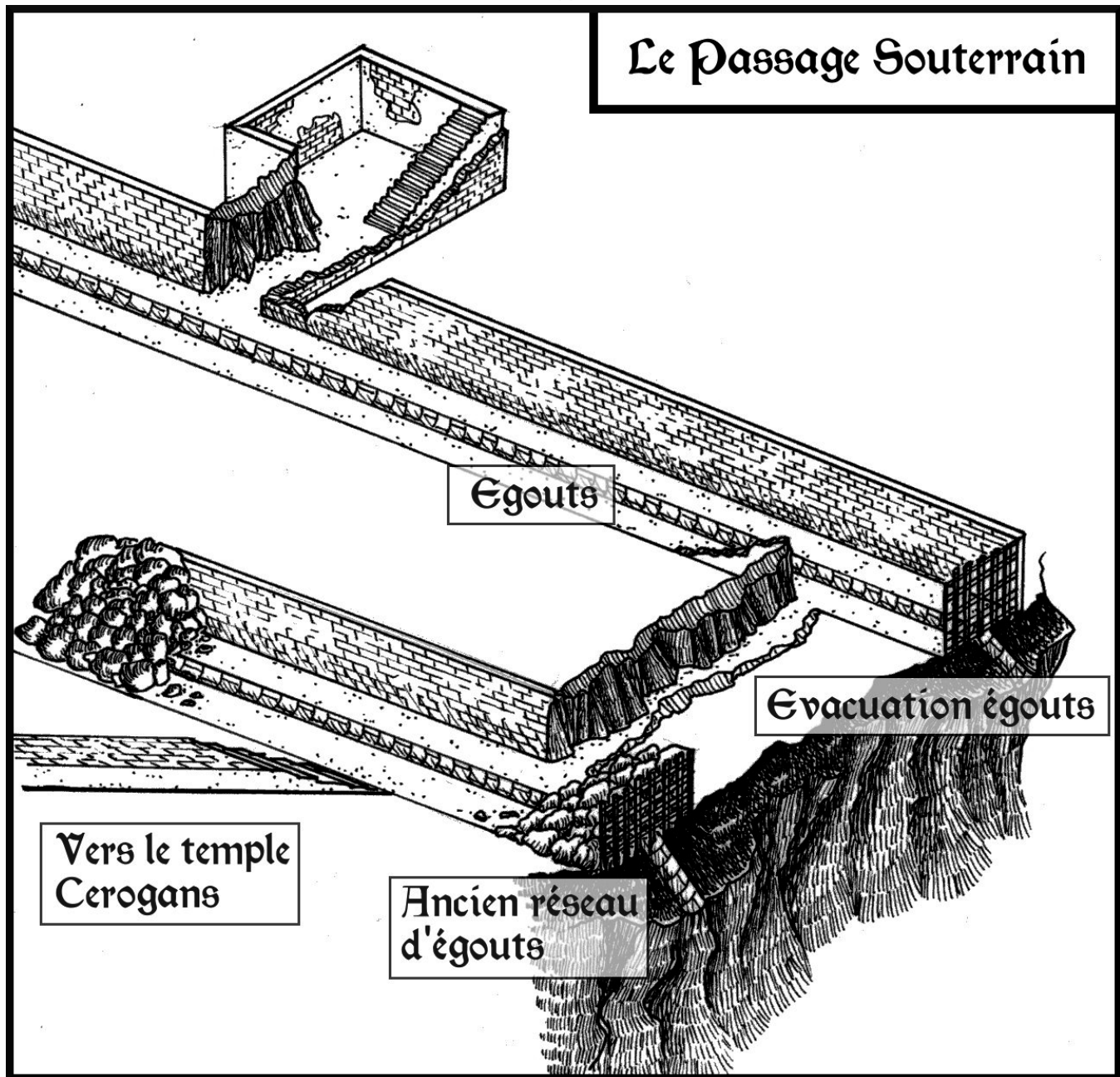
1. Le cercle des guildes (voir SrO page 14)
2. Crypte de l'Ombre (voir SrO page 14)
3. La boulangerie Hanford (voir SrO page 15)
4. Cachette de Gent Bredas
5. Entrée secrète vers la crypte depuis les entrepôts

En terrain ennemi

Les PJ s'aident des cartes pour trouver Gent Bredas. La cachette se situe à proximité de l'endroit où ils se trouvent actuellement : le Cercle des guildes.

Gent Bredas est tapis dans une maison adjacente comme le laissait suggérer les plans laissés dans les cavernes. Si les PJ sont discrets, ils le verront épier l'entrée d'un bâtiment, arme au poing (une arme en mithral, voir appendice). Évidemment surpris, il montrera des signes de désespoir et d'agressivité pendant quelques secondes. Grâce aux explications des PJ, la tension devrait redescendre d'un cran et il consentira à tout leur expliquer. Désespéré, il leur demandera de les aider à sauver son frère.





Le Passage Souterrain

Vers le temple
Cerogans

Ancien réseau
d'égouts

Evacuation égouts

Egouts

Jouxant ce quartier, des maisons ont été transformées en entrepôts pour la famille Cerogans et tout l'ensemble est désormais considéré comme leur quartier général. À l'extrémité du secteur se trouve leur entrée secrète. En face de cette bâtisse, longeant la falaise, les restes d'un petit bâtiment permettent d'accéder à un vieux réseau d'égouts, connecté à la crypte des adorateurs du dieu sombre.

Le sacrifice de Holen Bredas est prévu pour le soir même et de nombreux Cerogans patrouillent, faisant semblant de travailler, afin de s'assurer que personne ne traîne dans les parages. Les PJ devront trouver un moyen pour tromper la vigilance des gardes postés s'ils veulent pouvoir entrer dans la bâtisse où se trouve Gent Bredas.

La cachette de Gent Bredas

1. La cache

Gent Bredas se cache donc sur le mur Est, au milieu de gravas. Il a aménagé une bache idéale pour se dissimuler, grâce à la poussière et des débris accumulés. Il faudra une fouille méthodique pour le trouver. Si les PJ ne jettent qu'un rapide coup d'œil, ils bien pourraient ne pas le voir (test de Détection en opposition avec la Discrétion de Gent).

2. La trappe

Les jumeaux ont déblayé l'endroit et ont mis à nu l'ancienne trappe menant à la cave. Un escalier de fortune permet d'y descendre.

La cave

La cave est probablement la seule pièce qui a résisté à la décrépitude et aux assauts de la magie des légats. Un monticule de débris gît sur le mur ouest. Le mur est, lui, est fissuré et laisse apparaître un passage de 50 cm de large, juste assez large pour qu'un humain s'y glisse.

L'entrée de la crypte que les frères Bredas ont trouvée est située dans cette cave. En opérant une excavation méthodique (suggéré par le fruit de leurs recherches), les jumeaux ont déblayés toute une partie des entrailles de la maison afin d'en dévoiler les fondations décrépités et fissurées. Le temps et probablement la déferlante de magie du dieu sombre ont eu raison de la maçonnerie de la maison et de multiples brèches sont apparues dans les murs, révélant des passages étroits et difficiles.

Toute personne de taille moyenne ou moins devrait pouvoir passer (non sans mal) et arriver dans un boyau souterrain humide et odorant conduisant à une sortie en plein milieu de la falaise. Là, les PJ pourront emprunter un autre boyau, parallèle au premier, qui se rend vers l'entrée de la crypte.

Les égouts

L'ancien réseau d'égouts donne sur le flanc de la falaise. Une grille de protection en bouche l'accès, tandis qu'un fin filet d'eau croupie et nauséabonde passe au travers et se jette vers l'extérieur. La grille a été scellée avec du mortier sur une forte épaisseur et il semble impossible, sans équipement spécifique, de la déloger. Les barreaux font près de 5 cm d'épaisseur.

Les jumeaux Bredas ont creusé à travers la paroi et le passage ainsi créé permet de rejoindre l'ancien système d'égouts. Ce dernier est scellé dans sa totalité du côté de la falaise, rendant impossible sa localisation de l'extérieur. En le remontant, les PJ arriveront à l'entrée secrète de la crypte des Cerogans. Dans l'obscurité, le monticule de roche, situé au fond, semble boucher le passage interdire tout passage. En réalité, on peut se faufiler, à plat ventre, entre les gros rochers.

La crypte

En ce jour tout particulier, la crypte est plutôt calme. Les légats ont passé toute la journée à préparer les rituels qui se dérouleront dans la salle du réservoir tandis que le reste de la famille s'est occupé de faire venir les « offrandes humaines ». Le gros des troupes est donc disposé dans la salle du réservoir et les PJ ne devraient pas pouvoir dépasser cette zone. Là, enchaînés au mur, se trouvent cinq victimes. Parmi elles, trois sont des personnalités notables.

Le rituel prévoit de sacrifier trois d'entre elles :

Gartchek le marchand de poisson (Exp3). Ce dernier avait surpris les Cerogans en bateau avec un « corps ». Les Cerogans ont demandé au chef des Égorgeurs de s'en « occuper ».

Vertilius Mornegar (Légat 3). Vertilius fait partie de cette génération de légat qui ose affirmer haut et fort que Sunulael le 1er légat est le bras droit du dieu sombre et que tous devraient lui obéir s'ils ne veulent pas être punis. Les Cerogans se devaient de rétablir l'ordre des choses (en tous les cas le leur !) et faire taire cet idiot.

Holen Bredas (Roublard 5). Holen est un petit curieux. Son apparence de mendiant (datant de son ancien déguisement) ont trompé les Cerogans et ceux-ci pensent qu'il s'agit là d'un vulgaire mécréant chétif. Contre toute attente, Holen n'a pas été capturé pour sa tentative d'espionnage mais parce que sa curiosité l'a trahi (il s'est fait prendre en voulant fouiller un des chariots des Cerogans). Pris sur le vif, ces derniers ne lui ont laissé aucune chance. Holen est malheureusement dans un pire état que son frère. L'absence de nourriture de qualité et de soin a précipité le stade de la maladie (il en est au seuil n°4). Bien que son visage reste bonhomme, ses cernes et son physique décharné ne trompent pas. Il est à l'article de la mort.

Détail du plan de la crypte

(Plan de SrO page 15)

1. Entrée par le canal L'entrée par le canal est protégée en permanence par quatre Cerogans. Ces hommes d'armes n'ont jamais eu de visite impromptue mais sont prêt à accueillir toute personne indésirable avec toute la générosité que peut apporter le tranchant de leurs lames.

2. Réservoir. Le réservoir est l'endroit où les sacrifices ont lieu. On peut descendre dans le réservoir par deux escaliers mais seul le maître de cérémonie s'y risque. Au centre de ce réservoir gît le bassin maudit, le miroir noir des Cerogans. Comme ses homologues noirs, il mesure 3 m de diamètre et 1,5 m de profondeur (voir MN2, page 270). Dans chaque alcôve, des chaînes sont disposés et permettent aux Cerogans d'y attacher les futures « offrandes » à l'Ombre du Nord.

Dans la grande pièce adjacente, se trouve un outil de cérémonie nécessaire à chaque sacrifice. Sous la forme d'une vulgaire écuelle, cet objet sert à recueillir du sang de la future victime et à l'apporter au maître de cérémonie, qui juge de la qualité de l'offrande. Si le sacrifice est accepté, le sang de la victime vire au noir profond dans l'écuelle. Si, au contraire, le sacrifié est souillée par une malédiction, une maladie (telle que celle d'Holen Bredas) ou une dégénérescence quelconque, le sang s'enflamme en une gerbe bleutée.

L'écuelle repose au milieu de la pièce, sur une table de pierre, juste à côté de ce qui ressemble à un des chiens déjà croisé par les PJ près de l'armurerie. Le chien est enchaîné et son attention est uniquement dirigée vers l'écuelle. L'ensemble (table et chien) se trouve au dessus d'un diagramme complexe dont la couleur grise semble fluctuer en clarté.

Le chien est un astirax possédant le corps d'un des animaux des Cerogans. Il est censé protéger l'écuelle, appelée « coupe noire ».

3. Salle de garde. La salle de garde sera vide au moment où les PJ arriveront, mis à part des chiens enchaînés, situés dans l'entrée. Ces derniers renifleront les PJ à leur passage mais ne réagiront pas plus vivement que cela. Les Cerogans préparant la future cérémonie et voulant pouvoir se concentrer sur leur tâche, ils ont apporté aux quatre chiens, une portion de nourriture suffisante pour calmer leurs ardeurs. La digestion

est malheureusement un peu difficile et a rendu les molosses apathiques, heureusement pour les PJ.

Il est important que ceux-là passent devant les chiens afin que ces derniers aient la possibilité de les suivre dans le promontoire de Baden par la suite (ils seront utilisés pour pister les PJ plus tard dans le scénario).

Généralement, un groupe de 4-5 personnes se sert de cet endroit pour s'exercer au combat. Le bruit occasionné par les bruits d'acier et les hurlements des affrontements sont les raisons pour laquelle la salle de garde est si éloignée de l'entrée de la crypte.

4. Cellier à vin. Le cellier à Vin n'a pas l'utilité qu'on lui connaît habituellement. Ici, un seul baril de vin est présent, couché sur le flanc, sur des cales. Le baril est creux et constitue en fait une porte secrète donnant sur les entrepôts en surface. Si les PJ devaient passer par là, ils déboucheront sur une cave à vin (une vraie cette fois !) où repose une dizaine de baril comme celui-ci.

5. Armurerie. L'armurerie, située en bout du réseau des Cerogans, accueille divers râteliers disposant de multiples armes et armures, principalement des épées de bonne facture et des côtes de mailles.

6. Voûtes. Derrière ces voûtes, les corps exsangues des dernières offrandes sont brûlés par un feu magique que les prêtres Cerogans ont mis au point. L'odeur de chair brûlée et pourrie empeste et rend presque impossible les fouilles du secteur. De toute façon, il n'y a rien d'intéressants à trouver par ici.

Le rituel

La maladie contractée par Holen va lui permettre d'avoir un sursis. En effet, lors du cérémonial, les légats vont faire couler un peu de sang des futures victimes dans une écuelle, afin de valider l'état de viabilité des « offrandes » au dieu Izrador. Toutes vont être validées sauf celle d'Holen. Son sang va se mettre à brûler avec des flammes bleues, faisant naître la colère du légat responsable du rituel. Holen sera mis à l'écart, puisque son sang est impur, enchaîné de nouveau en attendant la fin de la procession.

Cet évènement va aussi permettre aux PJ d'observer le rituel dans son ensemble et de prendre la mesure de l'horreur. Une fois le rituel terminé et la quasi-totalité des légats partis (une vingtaine de Cerogans), trois personnes (des Cerogans Guerriers 3, 4 et 6 - voir appendices) s'occuperont de « faire le ménage » et de se débarrasser des corps présents. Holen devrait rapidement être égorgé et ajouté à la masse des cadavres disposée sur un chariot, lequel sera ensuite amené aux voûtes.

Le laps de temps entre le moment où la famille Cerogans quitte les lieux et où Holen sera égorgé va être de quelques dizaines de secondes, une minute au plus (6 rounds donc). Les PJ devront donc faire vite et avoir préparé un plan d'action efficace s'ils ne veulent pas que ce dernier ne meure.

Scène 3: fuite

Résumé de la scène

Les PJ sortent de la crypte en compagnie des jumeaux. Le temps d'effectuer le chemin du retour, les Cerogans ont eu vent de l'extraction et du meurtre des leurs et se mettent massivement à la poursuite des auteurs du sacrilège.

Les PJ fuient à travers le cercle des guildes après un âpre combat contre les troupes des Cerogans. Ils se réfugient dans les égouts et ne bénéficient plus de l'aide des jumeaux. Là, un mendiant va leur venir en aide et les mettre à l'abri. Il s'agit d'un elfe déguisé, Sergeloth, un œil d'Aradil. Ce dernier alerte, grâce à son réseau, l'autre faction de légats du Promontoire et met ainsi fin aux poursuites, les Cerogans ayant peur de devoir des explications. Les PJ peuvent se sentir en sécurité et se préparer pour des nouvelles aventures !

Pris en chasse

Le temps de sortir de la crypte et de remonter par les égouts, les Cerogans se sont aperçus du meurtre de plusieurs des leurs. Le chef de famille (Légat 11) dirigera six membres de la famille contre les PJ. Malheureusement pour lui, étant donné la complexité du passage qu'empruntent les PJ vers la surface, il lui sera impossible de les atteindre à leur sortie de leur cachette.

Divers Cerogans se sont donc dispersés autour des entrepôts, à l'affût. Leur attitude dépendra de ce que les PJ ont potentiellement volé auparavant, comme l'écuelle par exemple. Si celle-ci est entre les mains des PJ, ils n'hésiteront pas à libérer leur magie la plus meurtrière pour abattre les PJ plutôt que de les capturer.

Si les PJ ont eu la sage idée de ne rien voler, les Cerogans préféreront envoyer leurs astirax (des chiens) à leur poursuite, afin de rester un minimum discret. Les astirax pisteront les PJ de sorte que les Cerogans puissent préparer une embuscade aussi discrète qu'efficace. Les astirax ne quitteront pas leur peau d'animal de peur d'attirer l'attention des astirax servant la branche de légats ennemie, les Dévots.

Les PJ sont pris en chasse à partir du cercle des guildes jusque dans les rues du Promontoire. Durant la course poursuite, vous pouvez à loisir placer quelques embûches sur le trajet des PJ :

La mort d'Holen

Rapidement, les PJ vont devoir courir à vive allure pour échapper à leurs poursuivants canins et humains. Malheureusement, Holen Bredas est bien trop mal en point pour courir à un rythme effréné et son cœur ne supportera pas l'exercice. Au détour, d'une ruine ou d'un coin de rue, il s'effondrera, livide, sur le point de mourir. Les veines de son visage se mettront à pulser de façon très singulière (histoire de bien lever le doute sur l'origine de la maladie) et il s'écroulera au sol, mort.

Les chiens des Cerogans ne laisseront pas au PJ le temps de réfléchir et ils devront abandonner Holen, là, sur les pavés.

Les étals du marché

Les rues du Promontoire de Baden ne sont pas désertes, bien au contraire. Des étals jonchent les pavés et obstruent les rues de façon parfois outrancière. Les PJ déboulent dans une rue où un petit marché de quartier a élu domicile. Arriver dans un tel endroit à grande vitesse risque de provoquer divers renversements de marchandises et d'attiser la colère des marchands. D'un autre côté, cela pourrait aussi très bien ralentir leurs poursuivants.

Patrouille orque

Les PJ tombent nez à nez avec une patrouille orque de cinq Odrendors. La surprise est totale et les orques ne réagiront pas de façon offensive lors du premier round de combat.

À noter que les astirax n'aiment pas les orques, qui le leur rendent bien d'ailleurs. Du coup, la tentation de « laisser » partir un ou deux crocs dans l'euphorie du moment sera très vive pour les astirax, ce qui permettra éventuellement aux PJ de gagner un peu de terrain sur les chiens.

Un chariot Cerogans

Dans une grande rue, les PJ croisent un chariot de Cerogans transportant une cargaison fraîchement débarquée. Croiser les PJ puis les chiens de la famille risque fort d'attirer leur attention. Dans ce cas-là, certains d'entre eux abandonneront leur chariot pour prendre en chasse les PJ.

Passerelle

Les PJ vont certainement essayer de se perdre dans le quartier le plus tortueux de la ville : le quartier des docks. Les canaux découpant le quartier recèlent de nombreux bateaux, péniches et autres embarcations. Arrivés au bord d'un canal, les PJ peuvent sauter dans une embarcation et atteindre l'autre côté de la rive, ce qui leur permettra de gagner un temps précieux.

Résistants

Les rues du Promontoire n'abritent pas que des légats et des collaborateurs, loin de là. Tapis dans l'ombre, prenant l'apparence de mendiants, de marchands ou de pêcheurs, de vrais résistants œuvrent en secret. Leur réseau est bien plus grand que l'on ne l'imagine et les PJ vont avoir la chance de passer devant un mendiant défiguré. Bien qu'ils ne le remarqueront probablement pas, le mendiant n'est autre que Sergeloth, un œil d'Aradil, en poste au Promontoire de Baden. Ce dernier va lancer ses « amis » résistants à l'aide des PJ, pour rendre plus difficile la tâche des poursuivants.

Une aide précieuse

Cette scène a lieu alors que les PJ sont encore poursuivis et que les astirax gagnent du terrain. Un mendiant apparaît au détour d'une ruelle sombre, Sergeloth (SrO p.54), entouré de résistants.

L'elfe adresse un mot de passe à Gent Bredas, qui le reconnaîtra aussitôt comme étant un code utilisé par les résistants du Promontoire.

Inspirez-vous de ce qui suit :

« Tandis que vous contournez un énième maison, vous apercevez un groupe de pêcheurs en train de pousser une charrette remplie de poissons dont l'odeur vous assaille immédiatement. Un mendiant s'approche de vous et fait signe à Gent Bredas :

- Une douce nuit pour compter les étoiles, ami rêveur !
- Saule, interroge Gent ?
- Oui, suivez-moi ! »

Tandis que le mendiant leur demande de le suivre, les pêcheurs barrent la route avec leur chariot et les poissons dont l'odeur est supposée perturber l'odorat des chiens. Ils prennent une petite ruelle et arrivent devant un conduit protégé par une grille. La grille semble scellée, sauf que les deux barreaux du milieu coulissent, créant un passage suffisant pour passer. Ils empruntent ensuite le réseau des égouts pendant une bonne demi-heure avant de finalement se retrouver à l'abri.

En chemin, le mendiant demande aux PJ la raison pour laquelle ils sont poursuivis. Gent est aux abois, sa maladie vient de franchir un stade supplémentaire. Si les PJ ne répondent pas, Gent trouvera la force de lui expliquer et de dire aux PJ qui est en réalité le « Saule » : Un des résistants de Baden, un des chefs, à ce qu'il pense. Une fois en possession des informations, Sergeloth abandonnera les PJ dans un endroit sûr, après leur avoir avouer qu'il va faire le nécessaire pour garantir leur sécurité (prévenir les Dévots de l'excitation des Cerogans).

Las, dans un dernier sourire en direction des PJ, Gent mourra silencieusement, faisant tomber son épée, comme un ultime appel à l'avidité des PJ ! La rendront-il à Milos ? La garderont-ils pour eux ? S'ils décidaient de la rendre, nul doute que Milos leur serait reconnaissant et qu'il consentirait à assouplir son comportement envers eux, voir même à les accueillir lors des funérailles des jumeaux. Par contre, s'ils décidaient de la garder, il ne serait pas très judicieux de rester au Promontoire de Baden. Ce genre d'arme est plutôt rare en ville et le clan Bredas a beaucoup d'amis...

Epilogue

Sergeloth va donc prévenir les Dévots que les Cerogans semblent exercer des activités fort suspectes en ce moment, ce qui devrait les obliger à se faire plus discrets et à stopper leurs recherches. Avec le peu de moyen dont ils disposent pour identifier les PJ, ils ne pourront tout simplement rien contre eux, pas même s'ils essaient de faire parler Holen Bredas à l'aide de leur sombre magie. La mystérieuse maladie semble empêcher toute communication avec l'âme défunte.

Les PJ seront donc en sécurité et attendront patiemment de savoir ce que le « saule » souhaite d'eux en échange de son aide.

Idées d'aventures

L'Ombre qui rôde

Alors qu'il est sur le point de mourir, Gent Bredas avoue qu'il a libéré quelque chose dans les sous-sols du Promontoire. Une chose dont il craint qu'elle ne remonte à la surface. Les frères ont laissé des notes dans l'entrepôt à ce sujet. Quelques jours plus tard, une peste se déclare à Baden. Les légats vont peut-être devoir s'allier à la résistance pour sauver la ville d'une épidémie...

L'Ombre du passé

Le passé de Milos ressurgit sous la forme d'un émissaire vêtu d'une cape rouge ornée d'un griffon. Après que les deux hommes se sont entretenus secrètement, Milos demande aux PJ d'aller récupérer un objet au cœur du château des Badens. À cet endroit se trouve un coffre composé d'une matière étrange, réfléchissante comme un miroir...

Les PNJ

Morten

Morten fait partie de ces gens sur qui la fatalité tombe sans prévenir, ruinant leur espoir de vie et d'avenir. Morten est né avec une maladie génétique qui dégénère ses muscles, lentement mais inexorablement. L'espérance de vie lorsque l'on contracte cette maladie ne dépasse jamais la puberté et pourtant, pour Morten, sa détermination à vivre « encore un peu » et à grignoter chaque instant qu'il lui est donné pour lutter contre l'Ombre lui a fait atteindre l'âge de 20 ans, bien que son corps décharné puisse lui en faire passer pour presque le double.

Mais le combat contre la mort étant sans grand espoir, il sait qu'un jour où l'autre, il ne se réveillera pas. D'ailleurs, depuis quelques jours, ses difficultés à respirer se sont accentuées et il a commencé à avoir des pertes de connaissances. Il sait que son corps est en train de le lâcher, mais il ne lâchera rien transparaître, c'est une question de fierté.

Morten l'indie

Erenien (h), Roublard 4. FP2 ; DV 4d6-8 ; pv 8 ; Init -1 ; VD 6m* ; CA 10 (Dex+0), contact 10, pris au dépourvu 10 ; Att Base +4 ; Att Dague (+2 corps à corps, 1d4) ou dague de lancer (+4, distance, 1d4) ; Att outrance +2 ; Particularités : Attaque sournoise (+2d6), recherche des pièges, sens des pièges(+1) ; Alignement NB ; JS Réf +4, Vig +0, Vo 1+1 ; For 7, Dex 10, Con 6, Int 11, Sag 8, Cha 10.

Compétences. Détection+4, Discrétion+7, Equilibre+2*, Escalade+1*, Fouille+4, Perception Auditive+5, Psychologie+7.

Dons. Esquive, Esquive totale, Esquive instinctive,

Vigilance, Volonté de fer.

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, Patois orque, Noir parler

Équipement. Vêtements de cuir usés et nauséux. Dague.

* Ces changements prennent en compte les effets de sa maladie.

Milos Bredas

Pour plus d'informations, consultez *Sous le règne de l'Ombre*, page 8.

Milos Bredas

Dorn (h) Expert 6/Roublard 3. FP 6 ; DV 9d6+27 ; pv 60 ; Init +3 ; VD 9m ; CA 13 (Dex+3), contact 13, pris au dépourvu 10 ; Att Base +6 ; Att Dague (+8 corps à corps, 1d4+2) ou dague de lancer (+9, distance, 1d4) ; Att outrance +6 ; Particularités Attaque sournoise (+2d6), recherche des pièges, sens des pièges(+1) ; Alignement N ; JS Réf +8, Vig +7, Vol +6 ; For 15, Dex 16, Con 17, Int 11, Sag 9, Cha 11.

Compétences. Détection+8, Discrétion+10, Equilibre+12, Escalade+11, Fouille+4, Intimidation+12, Perception Auditive+8, Psychologie+11.

Dons. Esquive, Esquive totale, Vigilance, Volonté de fer, inaperçu.

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, Patois orque.

Équipement. Vêtements de cuir de bonne facture. Dague.

Niels Bredas

Niels Bredas est un jeune homme qui vient à peine d'entrer dans sa majorité et manque encore cruellement de confiance en lui. L'autorité de Milos Bredas a encore beaucoup de prise sur sa personnalité et il peine à suivre ses propres convictions. Niels a toujours eu beaucoup d'affection pour les deux jumeaux et n'hésitait pas à se joindre à eux lorsque ces derniers espionnaient les membres adultes de la famille. Avec les nouvelles responsabilités des jumeaux et leurs missions pour le compte de la résistance, Niels a été obligé de s'émanciper. Le chemin est encore long mais chaque occasion d'affirmer son désir de résistance à l'Ombre lui procure une grande joie. La venue des PJ sera donc pour lui une occasion à ne pas manquer.

Niels Bredas

Dorn (h) Expert 2/Roublard 1. FP 3 ; DV 3d6+9 ; pv 22 ; Init +3 ; VD 9m ; CA 13 (Dex +3), contact 13, pris au dépourvu 10 ; Att Base +2 ; Att Dague (+4 corps à corps, 1d4+2) ou dague de lancer (+5, distance, 1d4) ; Att outrance +4 ; Particularités : Attaque sournoise (+1d6), recherche des pièges ; Alignement NB ; JS Réf +5, Vig +3, Vol +2 ; For 14, Dex 16, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 14.

Compétences. Détection+3, Discrétion+5, Equilibre+5, Escalade+6, Fouille+2, Perception Auditive+4, Psychologie+2.

Dons. Esquive, Discret
Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, Patois orque.
Équipement. Vêtements de cuir de bonne facture. Dague.

Igmund Bredas, le cousin garde du corps

Igmund ne brille pas par son intelligence ni par son humour. Peu importe, il n'avait pas prévu de jouer les leader ni les fanfarons. D'ailleurs, ces derniers l'énervent au plus haut point... ses poings, il les écrase toujours avec générosité ! Il est dévoué à Milos Bredas et compte bien œuvrer de son mieux pour lui-aussi être pris en exemple, un jour. Les occasions de montrer sa valeur ne manquent pas mais parmi les problèmes qu'il lui reste à régler il lui reste à trouver un moyen de rompre l'étrange charme qui l'attire invariablement vers des objets en fer munis de poignées et dans lequel on sert la meilleure boisson au monde, la bière. Si tant est qu'il arrive un jour à trouver un remède, il lui restera une autre chose à régler, s'acquitter de l'ardoise qu'il a accumulée depuis des années dans les échoppes du coin.

Igmund Bredas

Dorn (h) Expert 2/Homme d'Armes 3. FP5 ; DV 2d6+3d8+15 ; pv 36 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 14 (Dex +2, cuir rigide +2), contact 12, pris au dépourvu 12 ; Att Base +4 ; Att mains nues (+8, corps à corps, 1d3) ; Att Dague (+8 corps à corps, 1d4+4) ou dague de lancer (+7, distance, 1d4+4) ; Att outrance +9 ; Alignement LN ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +4 ; For 18, Dex 14, Con 16, Int 10, Sag 13, Cha 9.

Compétences. Détection+4, Discrétion+3, Equilibre+8, Escalade+8, Fouille+2, Natation+5, Perception Auditive+3, Psychologie+2, Sauter+5.

Dons. Attaque en puissance, science de la bousculade, Science du renversement, Persuasion, Science du combat à mains nues, Science de la lutte

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, Patois orque.

Équipement. Vêtements de cuir rigide de bonne facture. Dague.

Gent et Holen Bredas, apprentis espions

Gent et Holen se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Outre leur apparence physique, leurs aptitudes sont également similaires. S'il devait y avoir un archétype de jumeaux parfaits, les frères Bredas seraient celui-là. Lorsqu'ils étaient en parfaite santé, les jumeaux ressemblaient à de fiers gaillards aux cheveux roux épais. Leurs yeux bleus leur conféraient une apparence typique de Dorn de l'ancien temps et il est bien probable que le reflet qu'ils ont eu d'eux ait généré une vague de fierté et de responsabilité, destinée à combattre une seule chose, l'oppression contre les troupes de l'Ombre.

Gent et Holen Bredas

Dorn (h) Expert 1/Roublard 3. FP 4 ; DV 4d6+12 ; pv 35 ; Init +4 ; VD 9m ; CA 16 (Dex +4, cuir rigide +2), contact 14, pris au dépourvu 12 ; Att Base +2 ; Att Épée courte (+4 corps à corps, 1d6+2) ou dague de lancer (+6, distance, 1d4+2) ; Att outrance +4 ; Particularités : Attaque sournoise (+2d6), recherche des pièges, sens des pièges(+1) ; AL NB ; JS Réf +6, Vig +4, Vol +3 ; For 14, Dex 18, Con 16, Int 13, Sag 11, Cha 14.

Compétences. Bluff+6, Détection+7, Discrétion+6, Déguisement+6, Equilibre+5, Escalade+7, Fouille+6, Natation+4, Perception Auditive+5, Psychologie+2, Sauter+3.

Dons. Expertise, Science de la feinte, Fin limier

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, Patois orque.

Équipement. Vêtements de cuir rigide de bonne facture. Dague.

Erik « sang de troll »

Erik dit « sang de troll » est un des agents d'Arash, le tenancier de la sorcière des mers. C'est un homme grand, presque 1,90 m, aux traits peu agréables, souffrant d'un embonpoint léger mais disgracieux, le visage mal rasé et les cheveux mi-longs d'un noir grasseux et d'une odeur de tabac froid. Malgré sa réputation de "boit-sans-soif", Erik est une personne rusée et connaissant suffisamment bien les rouages de la duplicité pour en avoir fait son métier. Vendre son âme au Dieu sombre ne le dérange pas le moins du monde du moment que cela lui permet de remplir son écuelle et de dormir dans un lit double en compagnie de donzelles.

C'est un homme vicieux mais peu enclin à la démonstration intempestive. Cette "retenue" lui a permis de faire la différence avec ses concurrents jugés trop brutaux, incapables de suivre un plan de conduite machiavélique et de jouer une comédie nécessaire à l'escroquerie bien ficelée et pérenne.

Erik tient son surnom de sa jeunesse. Comme pour d'autres aujourd'hui, trouver de la nourriture est quelque chose très difficile et il n'est pas rare de retrouver des gens morts de faim ou de soif. Lorsque Erik était plus jeune, une vague de famine terrassa le quartier des falaises et de nombreux morts furent découverts. Erik fut le seul survivant sur une trentaine de personnes mortes de faim et issu du même endroit. Lorsque l'on lui posa la question du pourquoi de sa survie, il répliqua juste qu'il était capable de manger des cailloux, de la roche. Bien que cela soit bien évidemment faux, et que sa survie ne soit due qu'à son incroyable constitution, la rumeur était née. Erik Glarodas avait du sang de Troll, seuls capables de se nourrir de roche, comme les vieilles légendes les présentaient. Erik "sang de Troll" était né.

Erik « Sang de Troll »

Dorn (h) Mar1/HdA3/Rou4. FP8 ; DV 4d8+4d6+32 ; pv 68 ; Init +6 ; VD 9m ; CA 12 (Dex+2), contact 12, pris au dépourvu 10 ; BBA +7 ; Att sabre (+11 corps à corps, 1d6+3) ou dague de lancer (+9 à distance, 1d4+2) ; Att outrance +11/+6 ; Part Attaque sournoise (+2d6), recherche des pièges, sens des

pièges(+1), Esquive totale, Esquive instinctive ; AL NM ; JS Réf +7, Vig +10, Vol +3 ; For 16, Dex 14, Con 18, Int 10, Sag 13, Cha 8.

Compétences. Bluff+10, Détection+8, Discrétion+10, Déguisement+4, Equilibre+5, Escalade+8, Fouille+11, Maîtrises des cordes+10, Natation+10, Perception Auditive+10, Psychologie+4, Sauter+4, Profession+10 (Marin).

Dons. Pistage, Réaction immédiate (Science de l'initiative), Attaque en puissance, Arme en main, Arme de prédilection (Sabre), Endurance

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, orque.

Équipement. Vêtements de bonne facture. Sabre, dague.

Équipage de « La princesse d'Ebène »

2 Marin Ereniens Exp2/HdA4. FP3 ; DV 2d6+4d8 ; pv 26 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 12 (Dex+2), contact 12, pris au dépourvu 10 ; BBA +5 ; Att Sabre (+7 corps à corps, 1d6+2) ou dague de lancer (+7, à distance, 1d4+2) ; Att outrance +7 ; AL N ; JS Réf +3, Vig +6, Vol +3 ; For 14, Dex 14, Con 11, Int 10, Sag 10, Cha 9.

Compétences. Acrobatie+5, Détection+4, Discrétion+3, Déguisement+6, Equilibre+7, Escalade+10, Fouille+3, Maîtrise des cordes+4, Natation+5, Perception Auditive+4, Sauter+4, Profession+4 (Marin)

Dons. Voltigeur, Arme en main, Vigilance

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, orque.

Équipement. Vêtements de cuir rigide de bonne facture. Sabre, dague.

4 Marins Ereniens Exp2/HdA2. FP2 ; DV 2d6+2d8 ; pv 16 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 11 (Dex+1), contact 11, pris au dépourvu 10 ; BBA +3 ; Att Sabre (+4 corps à corps, 1d6+1) ou dague de lancer (+4 à distance, 1d4+1) ; Att outrance +4 ; AL N ; JS Réf +0, Vig +4, Vol +3 ; For 14, Dex 11, Con 10, Int 11, Sag 10, Cha 10.

Compétences. Détection+2, Discrétion+4, Equilibre+5, Escalade+5, Fouille+2, Maîtrise des cordes+4, Natation+5, Perception Auditive+4, Sauter+4, Profession+3 (Marin)

Dons. Arme en main, Autonome

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, orque.

Équipement. Vêtements de cuir de bonne facture. Sabre, dague.

4 Marins Erenlander Exp3. FP2 ; DV 3d6+3 ; pv 14 ; Init +1 ; VD 9m ; CA: 11 (Dex+1), contact 11, pris au dépourvu 10 ; BBA +2 ; Att Sabre (+3 corps à corps, 1d6+1) ou dague de lancer (+3 à distance, 1d4+1) ; Att outrance +3 ; AL NM ; JS Réf +0, Vig +2, Vol +2 ; For 12, Dex 12, Con 12, Int 8, Sag 8, Cha 8.

Compétences. Détection+2, Discrétion+6, Equilibre+3, Escalade+3, Fouille+2, Maîtrise des cordes+4, Natation+7, Perception Auditive+5, Sauter+4, Profession+4 (Marin)

Dons. Arme en main, Autonome.

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, orque.

Équipement. Vêtements de cuir de bonne facture. Sabre, dague.

Angrals Salins

1 Ungral Salins (Ancien capitaine Erenien Exp5).

FP5 ; DV 5d12 ; pv 35 ; Init +2 ; VD 9m ; CA 17 (Dex+2, Spécial+5), contact 12, pris au dépourvu 15 ; BBA +4 ; Att Sabre (+5 corps à corps, 1d6+2) ou griffes (+6 corps à corps, 1d4+2) ; Att outrance +4 ; Part deux attaques par griffes, armure naturelle, Déchirer les chairs, Sel cinglant ; AL NM ; JS Réf +4, Vig +1, Vol +2 ; For 15, Dex 12, Con- , Int 8, Sag 8, Cha 8.

Compétences. Détection+6, Discrétion+8, Equilibre+6, Escalade+3, Fouille+2, Natation+10, Perception Auditive+5, Sauter+4, Profession+6 (Marin)

Dons. Autonome, Vigilance.

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, orque.

Équipement. Haillons. Sabre.

10 Ungral Salins (marins Erenien Exp3). FP4 ; DV 3d12 ; pv 20 ; Init +1 ; VD 9m ; CA 16 (Dex+1, Spécial+5), contact 16, pris au dépourvu 15 ; BBA +2 ; Att Sabre (+3 corps à corps, 1d6+1) ou griffes (+3 corps à corps, 1d4+1) ; Att outrance +3 ; Part deux attaques par griffes, armure naturelle, Déchirer les chairs, Sel cinglant ; AL NM ; JS Réf +4, Vig +1, Vol +3 ; For 13, Dex 12, Con- , Int 8, Sag 8, Cha 6.

Compétences. Détection+3, Discrétion+3, Equilibre+4, Escalade+3, Fouille+2, Natation+6, Perception Auditive+2, Sauter+4, Profession+4 (Marin)

Dons. Autonome.

Langues. Erenien, Nordique, Jargon commercial, orque.

Équipement. Haillons, Sabre.

L'Abandonné

Pour plus de détail sur l'Abandonné, voir le supplément *Créatures de l'Ombre*, page 16.

Abandonné Erenien. FP9 ; Taille TP ; DV 13d12+3 ; pv 94 ; Init +2 ; VD 4,5 m ; CA 25 (Dex+6, Spécial+9), contact 16, pris au dépourvu 19 ; BBA +6 ; Att morsure (+14, corps à corps, 2d6+8) ; Att griffes (+14, corps à corps, 1d4+8) ; Att outrance +14 ; Part armure naturelle de +9, Poison nécrotique, Agripper, Dévorer, Visage horrible, Détection de la vie, Sensibilité à la lumière, Régénération ; AL NM ; JS Réf +10, Vig +4, Vol +8 ; For 26, Dex 22, Con -, Int 06, Sag 10, Cha 14.

Compétences. Détection+8, Discrétion+16, Déplacement silencieux+14, Equilibre+10, Escalade+16, Fouille+0, Natation+8, Perception Auditive+8, Sauter+16

Dons. Combat en aveugle, Volonté de fer, Robustesse, Pistage, Attaques multiples.

Équipement. Un bout de muscle de jambe de sa défunte mère.

La famille Cerogans

Gillian Cerogans

Dorn (h) Légat du temple 11.

Grade. Maître du miroir pâle (page 286 MN2E)

Gillian est le plus âgé et le doyen de la famille. Il est aussi celui le plus influent et celui d'où l'idée d'apporter un deuxième miroir noir est venue. Il travaille de façon officielle dans le temple du quartier de la couronne, auprès du miroir noir Officiel. Ses compétences lui permettent de pouvoir assumer le rôle de grand prêtre du miroir de la crypte familiale et sont la source de toutes les quêtes lancées en son sein.

Le manque de crédit auprès des légats en charge du miroir officiel, du fait de leur appartenance aux Dévots, l'a poussé à entreprendre l'impensable, apporter et entretenir un deuxième miroir au promontoire de Baden.

Il mène les rênes de la famille d'une main de fer dans un gant d'acier et nul n'ose défier son autorité.

Thorn Cerogans

Légat combattant 9/ légat soldat 2.

Grade. Templier noir (page 287 MN2E)

Thorn est le troisième frère de la famille et le soldat le plus méritant. De longues années à guerroyer dans les landes froides du Nord et doué de bonnes capacités l'ont transformé en guerrier de très haute qualité. Sa nomination récente en tant que Templier noir lui a permis de revenir auprès des siens et de pouvoir participer au grand projet de Gillian. Il est celui en charge de la sécurité des entrepôts et dirige l'entraînement des membres de sa famille d'une voix dure et autoritaire.

Soldats Cerogans

5 Légat combattant 4, spécialisé en légat soldat.

Grade. Initié du bouclier noir (page 287 MN2E)

Objets de concordance

Tal-mel-Dor

« *La voix de la pierre* »

Epée longue de manufacture naine.

L'histoire de cette belle arme de mithral remonte aux premières guerres contre Izrador, alors que celui-ci n'avait pas encore pris le contrôle des terres d'Eredane. En 1216 du deuxième âge, La dernière forteresse du Long Rempart finissait d'être construite, suite au travail des Dorns et des nains. La famille Bredas, alors une famille d'un clan mineur, fut l'une des grands entrepreneurs de cette forteresse et offrit à leurs confrères les nains de magnifiques présents. En échange de leur cadeau, les nains offrirent 3 armes. Une épée longue, une épée courte et une dague. Elles devaient être respectivement Tal-mel-Dor (la voix de la pierre), Dor-tumbol (le fer de pierre) et Gor-Dor-Methel (la griffe de pierre). Ces objets se transmettent de père en fils depuis ce temps, même si la famille est désormais très loin de son premier lieu de résidence.

Une petite partie (1 tiers) de l'essence d'un esprit de la pierre est enfermée dans l'arme, bien qu'il n'y ait aucun moyen de le savoir. L'arme est protégée par un enchantement similaire à "Dissimulation suprême". Elle est donc protégée par les sorts de Scrutation et de Divination.

Localisation. L'arme repose sur son support dans la caverne secrète des Bredas.

Tal-mel-Dor

Epée longue.

Dégâts. d8

Critique. 19-20 (x2)

Poids. 1.5kg

Arme en mithral, « *la voix de la pierre* » est une arme de maître offrant un bonus d'attaque de +1.

C'est aussi un objet de concordance :

Niveau 2. L'esprit de la pierre contenue dans l'arme offre à celle-ci une immunité aux sorts (et seulement à l'arme, pas au porteur), comme les aptitudes d'un golem de pierre.

Niveau 4. La lame apporte une sensation de force et d'assurance. Elle confère au porteur le don "science du désarmement" pour peu qu'il dispose des pré requis (cad. Attaque en puissance)

Niveau 6. La lame apporte un sentiment d'assurance lorsqu'elle se trouve dans les souterrains. Le froid de la roche apporte calme et sérénité. Le porteur est immunisé contre la peur lorsqu'il se trouve à l'intérieur de bâtiments.

Niveau 9. La lame semble changer de point d'équilibre en fonction de sa position. Elle rend les coups de taille uniquement plus efficaces. L'arme confère un bonus aux dommages de +1 pour ce type d'attaque.

Niveau 12. La confiance du porteur dans la lame est totale. Elle offre un bonus de +2 à l'attaque au lieu de +1.

Niveau 15. Chaque coup paré par l'adversaire a des chances de voir sa lame se briser. Considérez que le porteur tente de briser l'arme de son adversaire 1 fois par round.

Dor-Thumbol

« *Le fer de pierre* »

Epée courte de manufacture naine.

Une petite partie (1 tiers) de l'essence d'un esprit de la pierre est enfermée dans l'arme, bien qu'il n'y ait aucun moyen de le savoir. L'arme est protégée par un enchantement similaire à dissimulation suprême. Elle est donc protégée par les sorts de scrutation et de divination.

Dor-Thumbol

Epée courte.

Dégâts. d6

Critique. 19-20 (x2)

Poids. 0.8kg

Arme en mithral, « *le fer de pierre* » est une arme de maître offrant un bonus d'attaque de +1.

C'est aussi un objet de concordance :

Niveau 2. L'esprit de la pierre contenue dans l'arme offre à celle-ci une immunité aux sorts (et seulement à l'arme, pas au

porteur), comme les aptitudes d'un golem de pierre.

Niveau 4. La lame confère vision dans le noir, d'une portée de 18mètres. Si le porteur l'avait déjà, la portée passe à 36mètres.

Niveau 6. La lame confère au porteur le don d'orientation. A l'intérieur d'un structure ou d'un souterrain, il saura toujours où se trouve le nord.

Niveau 9. La lame entre en symbiose avec ses sœurs. Le porteur prend connaissance de la direction où elles se trouvent, de façon diffuse et non consciente. L'intensité du sentiment est proportionnelle à la distance qui les sépare, créant trois paliers, respectivement 1km plus, 10km et plus, 100km et plus. Que le personnage soit dans la même pièce ou à un kilomètre de distance ne change rien au sentiment.

L'arme est en la possession de Gent Bredas.

Gor-Dor-Methel

« La griffe de pierre »

Dague de manufacture naine

Une petite partie (1 tiers) de l'essence d'un esprit de la pierre est enfermée dans l'arme, bien qu'il n'y ait aucun moyen de le savoir. L'arme est protégée par un enchantement similaire à *dissimulation suprême*. Elle est donc protégée par les sorts de *scrutation* et de *divination*.

Gor-Dor-Methel

Dague

Dégâts. d4

Critique. 19-20 (x2)

Poids. 0.35kg

Arme en mithral, « la griffe de pierre » est une arme de maître offrant un bonus d'attaque de +1.

C'est aussi un objet de concordance :

Niveau 2. La lame offre un tranchant inaltérable. L'arme offre un bonus aux dégâts de +1

Niveau 4. La lame confère au porteur le don "Inaperçu". S'il l'avait déjà, les bonus doublent.

Niveau 6. La lame confère au porteur un bonus de +1 à l'attaque, du à son équilibre parfait.

Niveau 9. Si les trois armes sont réunies, l'arme confère un pouvoir de communion avec la pierre. Le porteur de l'arme peut tenter d'invoquer un esprit de la pierre qui prend la forme d'un golem de pierre de 20dés de vie, dans un cataclysme d'énergies arcaniques. Le Golem protégera le porteur de l'arme et obéira à tous les ordres simples de celui-ci.

L'arme est en la possession de Milos Bredas.