



LA VENGEANCE DE LA RUE DES ROSES

UNE AVENTURE POUR UN GROUPE D'ÉCLAIREURS DE NIVEAU 1 POUR PATHFINDER 2E ÉDITION

Cette aventure fait partie du package gratuit proposé par Paizo au moment du playtest des règles de la 2e édition de Pathfinder. Elle peut être téléchargée librement en anglais à l'adresse suivante :

<https://paizo.com/pathfinder/rules/playtest#downloads>

L'objectif de ce document est de proposer aux rôlistes francophones une aventure prête-à-l'emploi pour découvrir ou tester les règles de la seconde édition de Pathfinder.

La version de base proposée par Paizo a été traduite et mise à jour pour les règles finales et les descriptions complètes des créatures utilisées ont été incorporées à ce document (en l'absence d'un bestiaire en version française). Quelques encarts détaillant ou expliquant des points de règles utilisés dans l'aventure ont également été ajoutés. À certains moments, la traduction utilisée pourrait varier légèrement par rapport aux choix de la traduction officielle.

Bons jeux !

Rose Street Vengeance - Développeur : John Compton -
Auteurs : Leo Glass, Thurston Hillman, Joe Pasini, Linda
Zayas-Palmer - Artistes : Kenneth Camaro et Kiki Moch
Rizky - Cartographie : Jason Engle et Corey Macourek



Pathfinder-FR
Le site des fans francophones de Pathfinder

Contact : dalvyn@gmail.com ou via le site
Pathfinder-FR (<http://www.pathfinder-fr.org>)
Merci à Eyra pour la relecture !

LE CADRE DE L'AVENTURE

La cité d'Absalom, qu'on surnomme la Cité au Centre du Monde, est sans doute la ville la plus grande et la plus influente de la région de la mer Intérieure. Au cours du millénaire qui s'est écoulé depuis que le dieu Aroden, aujourd'hui mort, a soulevé l'île de Kortos hors de la mer et construit Absalom sur sa surface, des dizaines de seigneurs de guerre, de reines-pirates, de puissants magiciens... ont assiégé la métropole. Il n'y a guère plus d'un an de cela, Absalom a repoussé le Siège des Fiélons, la première attaque concertée contre la ville depuis plus d'un siècle. La ville s'en est sortie victorieuse, mais elle est parvenue à résister à l'assaut uniquement grâce à l'aide de plusieurs groupes d'individus.

Le premier d'entre eux est la Société des Éclaireurs, une organisation d'explorateurs, d'érudits et d'aventuriers dont les quartiers généraux se trouvent à Absalom et qui est parvenue à percer les codes utilisés par les ennemis et à semer la confusion dans leurs rangs en perturbant leurs communications. L'autre groupe est l'ensemble des esclaves de la ville, que le Seigneur de Siège Wynsal Starborn a affranchis en échange de leur aide dans la défense de la ville, mettant ainsi un terme à la « taxe sur la chair » qui, pendant plusieurs décennies, avait permis de légaliser l'un des commerces les plus cruels d'Absalom.

Malgré cela, un commerce d'esclaves plus restreint et désormais illégal s'est développé avec, à sa tête, ceux qui refusent d'abandonner leur business lucratif. Même s'ils ne sont plus que l'ombre de ce qu'ils étaient, ces esclavagistes s'en sont pris à ceux qu'ils tenaient pour responsables de leur désastre financier. Dans certains cas, ils se sont attaqués aux Éclaireurs, parce que c'était un groupe d'Éclaireurs qui a proclamé le mandat ordonné par Wynsal Starborn permettant de libérer les esclaves dans le quartier de la Misère d'Absalom. Dans d'autres cas, les esclavagistes s'en sont pris à d'autres individus œuvrant pour la libération et venant en aide aux affranchis.

L'un de ces agents indépendants était Wennel Adronay (un demi-elfe prêtre de Milani d'alignement CB), qui a passé de nombreuses années à rassembler des appuis politiques dans le but de mettre un terme à la « taxe sur la chair ». Après le Siège des Fiélons, Wennel a dévoué son temps à venir en aide aux esclaves libérés en leur trouvant des emplois, des maisons et les moyens de leur permettre de mener une vie confortable à Absalom.

Les esclavagistes n'ont jamais apprécié Wennel mais, quand leur stock s'est transformé en citoyens libres, ils se sont carrément mis à détester le prêtre demi-elfe. Et, pour aggraver la situation, Wennel était sur le point de dévoiler l'existence d'une cellule secrète d'esclavagistes qui continuait à pratiquer ce commerce illégal. En fin de

comptes, les esclavagistes ont décidé de piéger Wennel, de le tuer et de se débarrasser de son corps dans les égouts.

Pendant quasiment une semaine, le corps de Wennel a été maltraité par les charognards et les pillards alors qu'il flottait le long du courant. Puis, enfin, ses os mordillés ont terminé leur périple au fond d'un des canaux des égouts, où ils se sont animés en tant que créature morte-vivante incapable de connaître le repos.

Les quelques fragments de mémoire que Wennel a conservés étaient très partiels. Il savait qu'il avait été assassiné et qu'il était animé par un fort désir de vengeance, mais tout ce dont il se souvenait était une liste d'une bonne douzaine de noms, ceux de ses protégés affranchis. Pensant qu'il devait s'agir de ceux qui étaient responsables de son funeste destin, il s'est mis à arpenter les ombres cachées sous Absalom depuis lors, traquant, kidnappant et tuant ses amis affranchis les uns après les autres en ne laissant guère de traces derrière lui.

L'une des premières victimes a disparu peu de temps après avoir fréquenté la rue des Roses dans le district du Pétale (ce qui s'explique en partie grâce à la fascination résiduelle qu'éprouve Wennel pour le symbole de Milani) ; c'est de là que provient le surnom donné au criminel anonyme, le « tueur de la rue des Roses ».

Ces événements ne sont pas passés inaperçus. Plusieurs des affranchis avaient des amis et des employeurs que leur disparition inquiète. Une des affranchis disparus avait rejoint la Société des Éclaireurs il y a de cela quelques mois à peine, et sa disparition est inquiétante. En même temps, plusieurs autres troubles sont apparus, et les dirigeants de la Société craignent que tous ces événements pourraient bien être liés. Le Capitaine d'Aventures Ambrus Valsin espère bien en apprendre plus à ce sujet et, pour cela, il a assemblé une équipe et compte l'envoyer enquêter sur ces troubles, apprendre qui prend ces esclaves affranchis pour cibles et, si cela est possible, venir en aide à l'Éclaireur disparu.

Explorer Absalom...

Cette aventure se déroule entièrement dans la ville d'Absalom, une métropole cosmopolite avec plusieurs centaines de milliers d'habitants et une histoire s'étendant sur quasiment 5 000 années. La majorité du scénario se passe dans les districts les plus proches du port, à savoir les Flaques, le Port et le Précipice (voir la carte d'Absalom).

Le MJ désireux d'obtenir plus de détails pourra en trouver dans les publications suivantes : *The Inner Sea World Guide*, *Pathfinder Society Field Guide* et *Guide to Absalom*. Paizo devrait également faire paraître en mai un supplément entièrement consacré à cette ville : *City of Lost Omens*.

Faire jouer l'aventure

La *Vengeance de la rue des Roses* est une série de 4 quêtes, des aventures courtes conçues pour prendre chacune entre 40 et 60 minutes. Ensemble, ces quêtes racontent une histoire cohérente où les trois premières parties (Dans le vif du sujet, Dragons et Flaques) peuvent être jouées dans n'importe quel ordre. La dernière partie (Sanctuaire) conclut l'aventure et met en scène le principal ennemi du scénario.

Avant de commencer les quêtes, ou entre deux quêtes si un nouveau joueur rejoint la partie, lisez ou paraphrasez le texte suivant.

Il y a de cela quasiment un an, Absalom a repoussé une invasion de créatures artificielles composées de chair fiélone et de soldats morts-vivants baptisée le Siège des Fiélons. Au cours de celui-ci, le Seigneur de Siège de la ville a offert la liberté à tous les esclaves en échange de leur aide pour défendre Absalom. Concrètement, en une nuit, l'une des industries les plus cruelles de la cité a été éliminée, et de nombreux esclaves désormais affranchis sont devenus de nouveaux citoyens pour Absalom.

La plupart des gens ont accueilli à bras ouverts leurs voisins récemment affranchis mais un tueur en série mystérieux connu sous le nom du « tueur de la rue des Roses » a assassiné au moins une douzaine de ces esclaves qui viennent d'être libérés.

Jusqu'ici, les gardes de la ville ont interrogé des dizaines de témoins et de suspects, mais sans succès. Le tueur de la rue des Roses reste libre, et l'une de ses victimes les plus récentes était Nelfurhin Zor, une ancienne esclave du scriptorium qui avait rejoint la Société des Éclaireurs peu de temps après le siège.

La Société n'a pas pour habitude d'enquêter sur les crimes se déroulant à Absalom, mais le Capitaine d'aventures Ambrus Valsin est furieux à l'idée qu'un Éclaireur puisse avoir disparu à cause de ce criminel. Il a rassemblé une équipe d'agents pour l'aider à résoudre ce mystère. Ne le laissez pas tomber... des vies sont en jeu !

Au fil des quêtes, le Capitaine d'aventures Ambrus Valsin prend régulièrement contact avec les PJ et leur envoie des missives décrivant de nouvelles pistes sur lesquelles ils pourraient enquêter. Ces lettres sont présentées sous la forme d'aides de jeu sur les pages suivantes.

Quand vous commencez cette aventure, donnez aux joueurs les documents 1 à 3 qui présentent les trois premières quêtes. Laissez les joueurs choisir quelles pistes

Une aventure en quatre parties

L'aventure se compose des quatre sections suivantes.

Dans le vif du sujet se déroule principalement à la frontière du district de Port, dans une échoppe de barbier appelée la Coupe Souriante, juste au sud du district des Sous.

Dragons se passe dans les égouts qui sillonnent le sous-sol d'Absalom. La ville est également connue pour ses nombreuses cases et casemates souterraines qui, pour la plupart, sont connectées aux égouts par un réseau changeant à l'architecture étrange.

L'aventure **Flaques** prend place dans le district du même nom. Il y a plusieurs décennies de cela, suite à un tremblement de terre, toute cette partie d'Absalom s'est mise à s'affaisser lentement en-dessous du niveau de la mer. La zone est inondée plusieurs fois par jour, et certains quartiers ne sont même jamais secs. Cela explique que bon nombre d'habitants ont quitté ce district, abandonnant des bâtiments vides entre les mains de ceux qui n'ont guère d'argent.

Sanctuaire se déroule dans le quartier du Précipice, qui était autrefois un district huppé appelé le Promontoire de Beldrin. Le tremblement de terre qui a fait s'effondrer les Flaques a également provoqué le détachement et l'effondrement d'une grosse partie de ce quartier dans les eaux du port. De nombreux affaissements et des ravins ont fait fuir quasiment tous les habitants. Aujourd'hui, l'endroit est un sanctuaire pour la vermine, abritant des ruines hantées et visité de temps en temps par ceux qui recherchent le frisson.

suivre et dans quel ordre. Une fois que les joueurs ont terminé au moins l'une de ces trois quêtes, vous pouvez ajouter le document 4 aux informations dont ils disposent. Faites leur savoir que cette quatrième quête correspond à la conclusion de l'aventure et qu'ils devraient envisager de s'intéresser aux autres aventures pour s'assurer d'être aussi bien préparés que possible pour le dénouement.

Au lieu de cela, vous pouvez décider de garder le document 4 sous le coude et d'attendre que les trois autres parties du scénario aient été terminées.

En jouant les trois premières parties de cette aventure, les PJ peuvent recueillir des indices importants qui leur donneront des avantages lors de la confrontation finale. Au début de l'aventure « Sanctuaire », accordez aux PJ les avantages correspondant aux quêtes qu'ils ont réalisées parmi les trois premières.

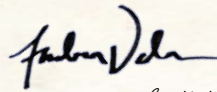
► Absalom



► Document 1 : Dans le vif du sujet

Éclaireurs,

D'après les circonstances des dernières disparitions, je suis convaincu que ce mystérieux « tueur de la rue des Roses » n'est pas tant à blâmer que la Bande de la Paume, la face publique derrière laquelle se tapit un groupe horrible et maléfique connu sous le nom des Barbiers sanguinaires. Venez me voir pour plus de détails.



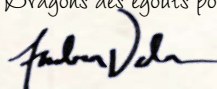
Capitaine d'aventures Ambrus Valsin

► Document 2 : Dragons

Éclaireurs,

Avec les nombreuses et récentes disparitions dans les rues d'Absalom, il semble prudent de resserrer les liens qui nous unissent avec nos alliés. Je vous envoie dans les égouts pour rencontrer certains des alliés les plus fidèles, bien que peu conventionnels, que la Société possède à Absalom : la tribu kobold des Dragons des égouts.

Vous rencontrerez leur porte-parole, Bouche-du-dragon Engashez, et lui offrirez toute l'aide que vous pourrez. Quand des gens disparaissent à la surface, les corps sont généralement retrouvés dans les égouts ; les yeux des Dragons des égouts pourraient être d'une aide inestimable.



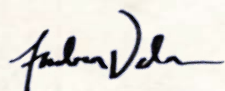
Capitaine d'aventures Ambrus Valsin

► Document 3 : Flaques

Éclaireurs,

Il existe certains endroits à Absalom où les criminels se rendent quand ils veulent faire profil bas. Les Flaques sont l'un de ces endroits : on y trouve des rues entières de bâtiments abandonnés et les fonds de la garde locale sont très loin d'être suffisants, ce qui en fait l'emplacement idéal pour ceux qui cherchent à causer des problèmes sans être pris.

Malgré tout, quelqu'un là-bas a peut-être entendu dire quelque chose d'utile. Rendez-vous dans le district des Flaques et parlez aux gardes. On les surnomme les Éboueurs, et vous pourrez les reconnaître grâce au badge qu'ils portent. Vous trouverez ci-joint une petite donation qui vous permettra de contribuer aux fonds de ce service public, ce qui devrait suffire à les convaincre de vous accorder un peu de leur temps.

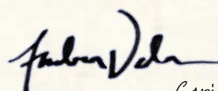


Capitaine d'aventures Ambrus Valsin

► Document 4 : Sanctuaire

Éclaireurs,

Les informations que vous avez rassemblées m'ont amené à conclure que les victimes de la rue des Roses étaient toutes d'anciens esclaves liés de près ou de loin à l'église de Milani. J'ai découvert qu'après leur libération, toutes les victimes ont été hébergées dans le même abri, une taverne appelée l'Épine sanguine. . . ce qui paraît improbable vu que plusieurs rapports indiquent que cet établissement a été détruit lors du tremblement de terre il y a plusieurs années de cela. Rendez-vous à l'endroit où la taverne se trouvait, dans le quartier du Précipice. Si, d'une manière ou d'une autre, la taverne existe encore, fouillez l'endroit à la recherche d'informations qui pourront nous permettre d'arrêter ce meurtrier ou de retrouver Nelfurkin Zor, l'Éclaireur disparue, avant qu'il ne soit trop tard !



Capitaine d'aventures Ambrus Valsin

► Document 5 : Extrait d'un journal détrempé

... pour m'assurer que ceux dont je suis responsable reçoivent toute l'aide dont ils auront besoin. Beaucoup oublient que la déesse Milani ne demande pas juste qu'on libère les opprimés mais aussi qu'on fasse en sorte qu'ils ne soient pas condamnés à une vie difficile après leur libération.

Justérian - humain, travailleur sur les quais, à peu près 40 ans. Je m'inquiète pour Justérian. Les esclavagistes ont miné son esprit presque autant que son corps. Il fait des efforts pour mener à bien sa nouvelle vie mais craint que ses anciens maîtres ne le retrouvent et ne le capturent à nouveau. Il a besoin d'aide et, même si je suis content de voir qu'il a un emploi stable, ses conditions de vie ne sont pas salubres.

Remna - naine, femme de ménage, à peu près 40 ans. Sa vie en tant qu'esclave lui a fait développer un fort ressentiment contre les élites sociales, ce qui est compréhensible. Elle est ambitieuse mais j'ai tenté de la dissuader de s'associer avec certains des groupements les plus dangereux d'Absalom. Je n'apprécie pas du tout les rumeurs que j'ai entendues à propos des personnes qu'elle prend pour modèles... mais elle est libre, y compris libre de prendre ses propres décisions. Je resterai en contact avec elle, au cas où elle aurait besoin d'aide.

Aedo - halfling, jardinier, à peu près 50 ans. Il s'en est plutôt bien sorti avec la transition. Certaines des familles riches qui profitaient autrefois de ses services gratuitement sont prêtes à l'embaucher. Je lui ai donné l'argent nécessaire pour ses outils, et son petit commerce se développe plutôt bien sur la rue des Roses dans le district des Pétales.

Nelfurhin - femme elfe, alchimiste, âge inconnu. Anciennement une esclave au scriptorium, où elle gérait les documents de plusieurs maisons importantes. Nelfurhin a été accueillie par la Société des Éclaireurs. La Société lui convient bien, surtout maintenant que la Grande Loge continue à éliminer certaines anciennes pratiques questionnables.

Omoak - femme demi-orque, assistante personnelle, à peu près 25 ans. Elle a servi Dame Éambria Jullian, qui a péri au cours du siège en défendant Absalom et a apparemment légué à Omoak une belle somme pour son service pendant une décennie. Je l'ai aidée à se trouver un logement et à mettre sur pied une petite épicerie.

► Document 6 : Lettre

Justérian,

Une fois encore, je te demande de trouver un autre endroit où vivre.

Rien ne t'oblige à vivre dans une telle misère ! Tu as des amis qui peuvent t'aider à trouver une maison plus sûre !

- W.



DANS LE VIF DU SUJET

Auteur : Joe Pasini

Les intrigues et les meurtres ne sont guère rares dans la gigantesque métropole qu'est Absalom, mais les multiples disparitions récentes inquiètent un grand nombre des habitants. Une des personnes disparues est une nouvelle recrue de la Société des Éclaireurs, ce qui a incité cette organisation à mobiliser quelques-uns de ses membres pour mener l'enquête.

Le célèbre capitaine d'aventures Ambrus Valsin suspecte la guilde de voleurs locale, les Barbiers Sanglants, d'être responsable. Et, même s'il n'y a pas de preuve de leur implication, leur réputation et leur passé dans les domaines des cambriolages, des rackets de protection et des meurtres en font des suspects naturels. Quand bien même ils ne seraient pas directement responsables, en général, aucun crime ne se déroule à leur insu.

Résumé

Les PJ sont mandatés pour enquêter sur les Barbiers Sanglants, la guilde de voleurs la plus importante et la plus célèbre d'Absalom. Après avoir mis en commun leurs connaissances pour identifier une petite échoppe de barbiers que certains membres de la guilde utilisent comme lieu de rassemblement, les PJ arrivent sur place. Ils n'y trouvent qu'une barbière et un garçon de ménage... mais peu de temps après, ce dernier tente de les faire tomber dans une embuscade dans l'allée située derrière l'échoppe.

Début de l'enquête

Les PJ traversent le portail de la Grande Loge de la Société des Éclaireurs et vont rencontrer Ambrus Valsin, le capitaine d'aventures en charge des opérations quotidiennes. Lisez ou paraphrasez le texte suivant pour commencer l'aventure.

Le capitaine d'aventures Ambrus Valsin balaie d'un revers de la main une poussière invisible posée sur sa manchette, qui par ailleurs est impeccablement repassée, avant de prendre la parole.

« Merci d'être venus ensemble : je déteste devoir me répéter. Je suppose que vous avez reçu mon message, et j'espère que vous avez l'esprit clair. Les habitants d'Absalom peuvent se contenter de concocter leurs propres hypothèses passionnantes à propos de ce meurtrier en série mais les Éclaireurs se doivent d'être un peu plus... » Ambrus réfléchit un moment avant de continuer. « ... circonspects et de s'appuyer sur des preuves. »

« À cette fin, j'aimerais vous envoyer dénicher certains des membres subalternes des Barbiers Sanglants et obtenir des informations de leur part. Je suspecte que les lames de rasoir qu'ils utilisent sont à blâmer pour les disparitions. »

Comme s'il se rappelait à l'instant de mentionner quelque chose, Ambrus ajoute « Il est inutile de vous dire d'être très prudents quand vous aurez affaire à ce qui est la plus grande des guildes de voleurs d'Absalom. Faites votre possible pour éviter de recevoir une coupe en forme de sourire. » Il trace une ligne avec son pouce en travers de sa gorge comme pour souligner ses paroles.

Voici les réponses qu'Ambrus pourrait offrir si les PJ lui posent des questions.

Pourquoi suspectez-vous les Barbiers Sanglants ? Ambrus tente de ne pas hausser un sourcil (mais le fait tout de même) tout en répondant que les dix dernières séries de meurtres mystérieux qui ont touché la ville avaient un lien direct ou indirect avec cette guilde, dont la corruption touche quasiment tous les aspects de la vie à Absalom.

Comment pouvons-nous trouver les Barbiers ? Ambrus désigne le groupe entier des PJ d'un geste de la main. Les Éclaireurs doivent bien souvent s'aider les uns les autres. Je commencerais par mettre en commun ce que vous savez ; vous parviendrez peut-être à trouver un de leurs lieux de rencontre.

► Trouver les Barbiers

Les PJ peuvent déduire l'emplacement d'un lieu de rencontre des Barbiers Sanglants de plusieurs manières correspondant chacune à une compétence permettant de découvrir ou de se souvenir d'informations pertinentes.

Les PJ doivent obtenir 3 réussites avant de cumuler 3 échecs afin d'identifier l'une des bases des Barbiers, l'échoppe appelée la Coupe Souriante, sans trop attirer l'attention sur eux (voir Spécial plus bas).

On considère comme une réussite un résultat de 10 ou plus qui permet aux PJ d'obtenir une information. Par exemple, si un test de Diplomatie visant à recueillir des informations obtient un résultat est 12, il s'agit d'une réussite. Un second test de Société visant à se rappeler de connaissances et remportant un résultat de 14 serait une deuxième réussite car cela permet de mettre la main sur de nouvelles informations, mais un test de Savoir (pègre) de 10 serait un échec car il n'apporterait aucune nouvelle information.

Décrivez les informations rassemblées comme si elles permettaient de réduire le nombre de possibilités lors de la recherche d'un endroit où les Barbiers Sanglants se rassemblent. Une fois que les PJ obtiennent trois réussites, leurs découvertes sont suffisantes pour cibler un lieu précis.

Vous pouvez également faire jouer certaines scènes permettant de récolter des informations mais cela prendra naturellement plus de temps.

Spécial. Si les PJ cumulent 3 échecs avant d'obtenir 3 réussites, la rumeur se répand qu'ils sont à la recherche des Barbiers Sanglants et ces derniers, quand ils l'apprennent, voient la chose comme un problème. Modifiez la scène de combat décrite plus loin comme s'il y avait un PJ de plus afin de représenter les renforts mobilisés par les Barbiers.

► Duperie (se faire passer pour quelqu'un)

En fonction d'un résultat de Duperie visant à se faire passer pour une recrue potentielle (ou une autre astuce similaire),

les PJ pourraient parvenir à affiner leurs recherches.

12 ou plus. Les Barbiers Sanglants sont constamment à la recherche de nouvelles recrues, et un PJ qui se fait passer pour un individu désirant rejoindre la guilde pourrait recevoir un message lui conseillant de rechercher des échoppes de barbier dont l'enseigne caractéristique (un poteau marqué de bandes colorées en spirales bleues, blanches et rouges) utilise des couleurs différentes de la norme. Cette information peut aider les PJ à réduire le nombre d'options dans leur recherche.

► Diplomatie (recueillir des informations), Société (se souvenir) ou Savoir (pègre) (se souvenir)

Un test de Diplomatie visant à recueillir des informations ou un test de Société ou de Savoir (pègre) visant à se souvenir de connaissances peut permettre aux PJ de réduire le champ de leurs investigations. Un PJ apprend toutes les informations correspondant à un DD égal ou inférieur au résultat obtenu.

7 ou plus. Comme leur nom l'indique, les Barbiers Sanglants travaillent souvent en tant que barbiers et utilisent des échoppes de barbiers comme bases et lieux de rencontre.

10 ou plus. La Bande de la Paume, l'organisation qui sert de couverture aux Barbiers Sanglants, se rassemble souvent dans le district des Sous. C'est sans doute un bon point de départ pour l'enquête.

12 ou plus. Les Barbiers Sanglants oeuvrent également en tant qu'usuriers et possèdent de nombreux points de vente de drogue. Les endroits où ces activités sont prédominantes abritent donc probablement aussi des points de rencontre pour les Barbiers.

14 ou plus. Les Barbiers Sanglants forment la plus grande guilde de voleurs d'Absalom mais la guilde des Chevaliers de la Brume est bien plus secrète... à un point tel qu'on n'est même pas certain qu'elle existe vraiment. Cependant, même s'ils ne sont pas des experts en discrétion, les Barbiers Sanglants ne se rassemblent sans doute pas dans les endroits où des crimes importants ont eu lieu récemment, afin d'éviter d'attirer l'attention. Cela élimine un certain nombre de quartiers dans les recherches des PJ.

17 ou plus. Le chef des Barbiers Sanglants, Anken le Découpeur, est notoirement paranoïaque. Il y a de grandes chances pour qu'il interdise à ses membres mineurs de se rassembler à proximité des quartiers qu'il fréquente, dans le District des Sous.

► Intimidation (contraindre)

Beaucoup de gens savent des choses à propos des Barbiers Sanglants mais ne veulent pas en parler ouvertement. Un PJ

Attitudes de PNJ

Les attitudes décrivent les dispositions d'une créature (autre qu'un PJ) envers un PJ. Une possibilité pour modifier l'attitude d'un PJ consiste à utiliser l'activité Faire bonne impression de la compétence de Diplomatie.

Helpful/Allié/Serviable. Une créature alliée désire activement venir en aide au PJ. Elle acceptera des Demandes (via Diplomatie) raisonnables, pour autant que celles-ci ne contredisent pas ses propres buts et ne mettent pas en danger sa qualité de vie. Si le personnage ou un de ses alliés entreprend une action hostile envers la créature, l'attitude de cette dernière se détériore.

Friendly/Amical. Une créature amicale apprécie le PJ. Ce dernier peut tenter de Demander quelque chose à la créature (via Diplomatie) et la cette dernière acceptera très probablement s'il s'agit d'une requête simple qui ne la met pas en danger et ne lui coûte pas grand chose. Si le personnage ou un de ses alliés entreprend une action hostile envers la créature, l'attitude de cette dernière se détériore.

Indifférent. Une créature indifférente n'a pas vraiment d'avis au sujet du PJ. C'est l'attitude par défaut.

Unfriendly/Inamical. Une créature inamicale n'apprécie pas du tout un PJ et ne lui fait pas confiance. Elle n'accepte pas de Demandes (via Diplomatie) de sa part.

Hostile. Une créature hostile à un PJ cherche activement à lui nuire. Cela ne se traduit pas nécessairement par de la violence. Elle n'accepte pas de Demandes (via Diplomatie) de sa part.

peut utiliser la compétence d'Intimidation pour tenter de contraindre ces individus à partager leurs connaissances. Un test révèle toutes les informations correspondant à un DD égal ou inférieur au résultat.

10 ou plus. La victime d'un cambriolage réalisé par les Barbiers Sanglants a jusqu'ici refusé de parler, par peur de représailles, mais un PJ pourrait la convaincre de donner quelques détails à propos des circonstances de ce coup. Comme la victime est traumatisée, elle ne dénoncera pas les PJ aux autorités (mais pourrait se venger d'eux d'une autre manière).

► **Savoir/Connaissances (commerce) (se souvenir)**

Un test de Savoir mercantile visant à se souvenir de connaissances peut permettre aux PJ de restreindre le champ de leurs recherches.

10 ou plus. De nombreux marchands ont dû rentrer en compétition avec des receleurs revendant des biens volés. Connaître les endroits où cela se produit et où ce genre de problème est courant permet de cibler plus facilement un lieu de rencontre des Barbiers Sanglants.

► **Religion (se souvenir)**

Un test de Religion visant à se souvenir de connaissances peut permettre aux PJ de restreindre le champ de leurs recherches. Le PJ apprend toutes les informations qui correspondent à un DD égal ou inférieur au résultat du test.

10 ou plus. Même les Barbiers Sanglants n'oseraient jamais opérer en grands groupes au sein du district central d'Absalom, près de la Cour de l'Ascension, tellement les

églises et prêtres d'alignement bon y sont nombreux. Il n'y a guère de chance pour qu'ils se rassemblent à proximité, ce qui permet d'éliminer ce district de leurs recherches.

12 ou plus. Les quelques familles qui contrôlent les Barbiers Sanglants ont du sang chélixien, et bon nombre d'entre eux suivent les traditions de cette nation, à savoir la vénération des diables. Il y a de grandes chances pour que les PJ trouvent des signes de cultes diaboliques à proximité des endroits de rencontre des Barbiers Sanglants.

La Coupe Souriante

Quand les PJ arrivent à cette échoppe de barbier plutôt délabrée dans le District des Quais, juste au sud des Sous, lisez ou paraphrasez le texte suivant.

Cette petite échoppe de barbier comporte quatre chaises usées destinées à accueillir les clients ainsi qu'un banc en bois pour ceux qui doivent patienter.

Les relents astringents des divers toniques pour la chevelure se combinent avec l'odeur de talc pour produire des arômes puissants. Un grand miroir terni recouvre toute la longueur d'un mur avec, juste en-dessous, une longue étagère supportant un assortiment de rasoirs, peignes, ciseaux et jarres remplies de liquides troubles.

L'échoppe est quasiment vide, et tellement silencieuse qu'on peut entendre les coups de ciseaux de la barbière qui travaille sur la tignasse épaisse d'un homme costaud. Un peu plus loin, un jeune garçon avec de nombreuses taches de rousseur est penché au-dessus des mèches qui jonchent le sol et occupé à les balayer soigneusement en une pile.

La barbière, Valette, est une humaine dotée d'une grande gueule, avec des cheveux blond sale constamment en bataille et un goût prononcé pour les blagues. Elle est l'une des rares barbiers qui louent une des chaises de cette échoppe mais n'est pas associée avec les Barbiers Sanglants.

Les Barbiers Sanglants qui se rassemblent ici (la plupart du temps derrière l'échoppe et après sa fermeture) sont les membres les moins dangereux et les moins influents de la guilde mais Valette tente d'ignorer les activités du mieux qu'elle peut.

Valette commence avec une attitude indifférente envers les PJ, mais elle accepte de leur parler. Un PJ qui réussit un test de Diplomatie de DD 12 pour Faire bonne impression parvient à améliorer son attitude en amical. Cependant, elle ne sait pas grand chose des récentes disparitions et elle refuse de parler des Barbiers Sanglants.

Si un PJ réussit un test de Perception de DD 10 au cours de la conversation, il peut déterminer qu'elle ne possède aucune information pertinente pour leur enquête. Un PJ qui lui parle des Barbiers et réussit ce test de Perception comprend qu'elle sait que les Barbiers Sanglants fréquentent cet endroit mais qu'elle tente de rester en-dehors de leurs affaires pour éviter de devenir leur cible.

Cela confirme qu'ils sont au bon endroit mais que Valette ne peut pas leur en apprendre plus. Elle désire tout simplement finir de s'occuper de son client puis retourner chez elle pour la nuit avant d'être impliquée dans les affaires des PJ. Quand elle en a assez de discuter avec les PJ, elle balance un dernier commentaire cinglant à l'attention de Snips puis quitte l'échoppe.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant.

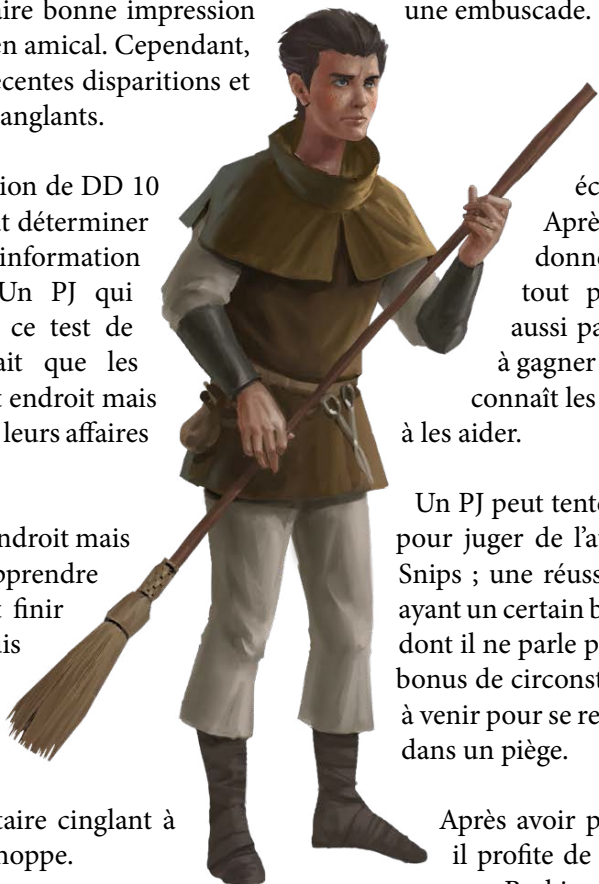
Valette adresse un clin d'œil à son client via le miroir et coupe une mèche de cheveux qui tombe sur le sol près de ses pieds. Elle se retourne vers le garçon qui balaye et hurle « Hé, Snips, t'as loupé une mèche ici ! » tout en indiquant d'un geste de ses ciseaux les cheveux sur le sol.

Il commence à s'excuser en murmurant et se précipite avec son balai mais, dès qu'il se penche pour enlever la mèche, la barbière lui décoche un rapide coup de pied, ce qui le propulse dans la pile de poils qu'il avait soigneusement rassemblée.

La barbière éclate de rire et donne une tape dans le dos de son client tout en enlevant son tablier de barbier et en lui disant de la payer avec une bière et une tourte à l'auberge de l'autre côté de la rue.

Alors qu'elle pousse quasiment l'homme un peu réfractaire à travers la porte, elle tourne la tête et s'adresse à Snips en hurlant par-dessus son épaule, pour lui demander de terminer de nettoyer puis de fermer l'échoppe. « Et n'oublie pas le miroir... je veux pouvoir me voir dedans ! » ricane-t-elle au son de sa propre « blague » avant de donner une autre tape dans le dos du client qui semble de plus en plus mal à l'aise.

Le balayeur, un jeune garçon humain d'à peine 11 ans, avec de nombreuses taches de rousseur, s'appelle Snips. Il est réservé et hésitant mais il ambitionne également de gagner « sa première coupe », un rite d'initiation pour les nouvelles recrues des Barbiers, en amenant les PJ dans une embuscade.



Tant que Valette est présente dans l'échoppe, il reste timidement à l'écart tout en écoutant la conversation avec intérêt.

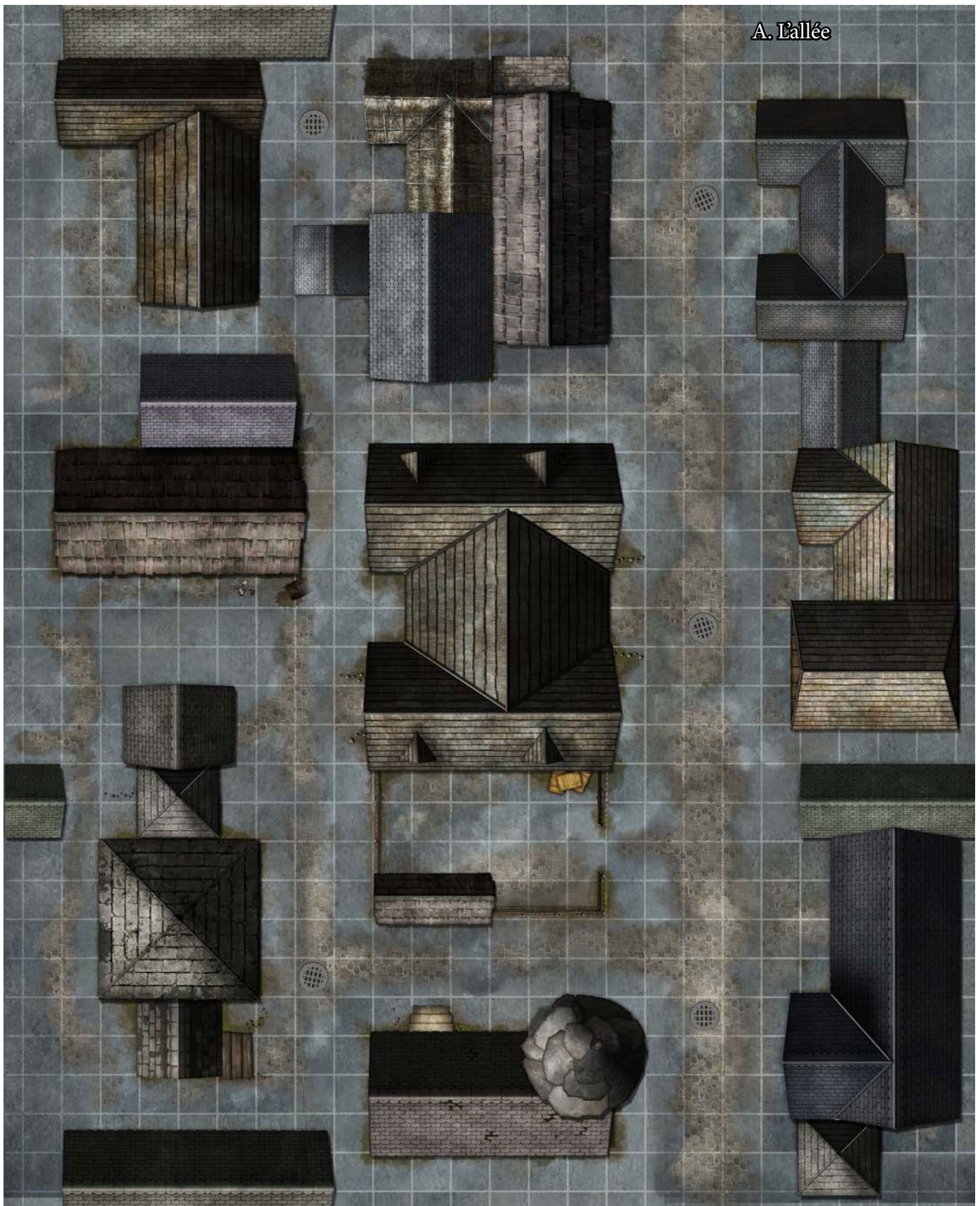
Après son départ, Snips continue à se donner un air timide et effrayé, avant tout parce qu'il l'est réellement, mais aussi parce qu'il sait que cela peut l'aider à gagner la confiance des PJ. Il leur dit qu'il connaît les Barbiers Sanglants et qu'il est prêt à les aider.

Un PJ peut tenter un test de Perception de DD 14 pour juger de l'authenticité et des motivations de Snips ; une réussite indique que Snips les aide en ayant un certain but en tête, une certaine motivation dont il ne parle pas. Cette réussite donne aux PJ un bonus de circonstances de +2 au test de Perception à venir pour se rendre compte que Snips les conduit dans un piège.

Après avoir passé une minute seul avec les PJ, il profite de l'occasion pour prouver sa valeur aux Barbiers et gagner leur respect. Il fait de son mieux pour convaincre les PJ de le suivre vers l'arrière de l'échoppe en sortant par la porte de derrière, prétextant qu'il préfère leur parler en privé, à l'abri des regards des passants. En réalité, il sait que plusieurs Barbiers se rassemblent dans l'allée située derrière l'échoppe et il prévoit de siffloter un air qu'il a entendu les voleurs utiliser pour avertir d'un danger.

Quand Snips conduit les PJ à travers la porte arrière de l'échoppe, les PJ attentifs peuvent tenter un test de Perception de DD 14 pour remarquer que le garçon est extrêmement nerveux et qu'il tente de siffler (sans y parvenir réellement), peut-être pour avertir quelqu'un dehors.

Si un PJ agit rapidement, il peut tenter un test d'Intimidation de DD 12 pour effrayer le jeune garçon et le faire arrêter de siffler, ou employer une méthode plus douce et effectuer



un test de Diplomatie de DD 14 pour le faire taire. En cas de réussite, Snips se met à pleurer et avoue ce qu'il préparait ; il avertit les PJ du nombre de Barbiers Sanglants qui les attendent sans doute à l'extérieur et de leur probable positionnement.

A. L'allée (Difficile 1)

L'étroite rue pavée qui passe derrière l'échoppe de barbier relie les sorties arrière de plusieurs bâtiments. Quelques Barbiers Sanglants se réunissent régulièrement ici pour planifier leurs activités criminelles.

Dernièrement, c'est le tueur de la rue des Roses qui a été au

Attaques non létales

Un PJ peut porter une attaque non létale pour assommer un adversaire au lieu de le tuer. Les armes qui possèdent le trait « non létal » (y compris les poings) infligent automatiquement des attaques non létales.

Lorsqu'un PJ porte une attaque non létale avec une arme qui ne possède pas ce trait, il subit une pénalité de circonstances de -2 au jet d'attaque. (La pénalité est la même pour porter une attaque létale en utilisant une arme non létale).

Une créature amenée à 0 Point de vie (ou moins) par une attaque non létale est mise hors combat pendant un certain laps de temps (généralement 1 minute). Elle devient alors inconsciente avec 0 Point de vie. Elle tombe à terre, lâche les objets qu'elle tient en main et ne peut plus agir et subit une pénalité de statut de -4 à la CA, aux tests de Perception et aux jets de Réflexes en plus d'être aveugle et prise au dépourvu.

centre de leurs conversations, au cours desquelles ils ont discuté leurs diverses théories au sujet de son identité.

Quatre laquais des Barbiers Sanglants sont réunis dans cette allée. Si Snips est parvenu à les alerter, ils ont pris position pour couvrir les diverses sorties de l'allée et encercler les PJ afin de pouvoir les prendre en tenaille. Ils combattent avec l'intention de tuer tous les PJ sauf un, qu'ils comptent capturer et interroger.

Dans le cas contraire, les quatre Barbiers sont les uns près des autres, occupés à discuter. Si les PJ sont avertis de leur présence avant de sortir, ils peuvent faire un détour et arriver dans l'allée via d'autres accès, de manière à prendre les Barbiers en tenaille.

Si les PJ vainquent ou parviennent à faire fuir les Barbiers, Snips, terrifié et en larmes, n'ayant jamais assisté à un véritable combat avant celui-ci, accepte de dire aux PJ tout ce qu'il sait à propos des Barbiers et des récentes disparitions, à savoir que les Barbiers locaux craignent pour leur vie et s'efforcent de comprendre qui est derrière ces meurtres. Il ajoute que le seul indice dont les Barbiers disposent au sujet du meurtrier est qu'il semble cibler les anciens esclaves.

Un PJ qui insiste gentiment pour que Snips divulgue plus d'information peut tenter un test de Diplomatie de DD 14 pour apprendre que le jeune garçon a entendu un Barbier dire que le meurtre de l'un des leurs pourrait être une vengeance en représailles de l'assassinat commandité d'un prêtre demi-elfe, assassinat qu'ils ont commis.

Si les PJ capturent l'un des combattants, le Barbier peut leur donner les mêmes informations que Snips. En plus de cela, il sait également que tous les anciens esclaves sont ceux qui ont été libérés au cours du Siègle des félonies il y a un peu plus d'un an et que parmi eux figurait Remna, une ancienne esclave femme de ménage avec un mauvais côté, qui avait rejoint les Barbiers Sanglants et s'était rasé la tête après avoir été affranchie et qui a disparu une semaine plus tôt. Les Barbiers ont interrogé plusieurs témoins pour tenter de retrouver la trace du tueur et se venger, mais la seule information utile qu'ils ont pu dégoter est que le tueur porte sans doute une armure de métal et semble avoir des difficultés pour contrôler la partie droite de son corps.

Le Barbier capturé est prêt à partir expliquer au reste de la guilde que le combat était juste une erreur, ce qui devrait mettre les PJ à l'abri d'une vengeance.

LAQUAIS BARBIER SANGLANT (1 PAR PJ) CRÉATURE 0

MAUVAIS, TAILLE MOYENNE, HUMAIN, HUMANOÏDE

Perception +5

Langue commun

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5

For +0, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** +0

Équipement armure de cuir, dague, fronde avec 10 billes, 8 pa

CA 15 ; **Réf** +9, **Vig** +3, **Vol** +6

PV 12

Vitesse 5 cases

Càc ♦ dague +5 (agile, finesse, lancer 2 cases, polyvalent T) ;

Dégâts 1d4 perforants

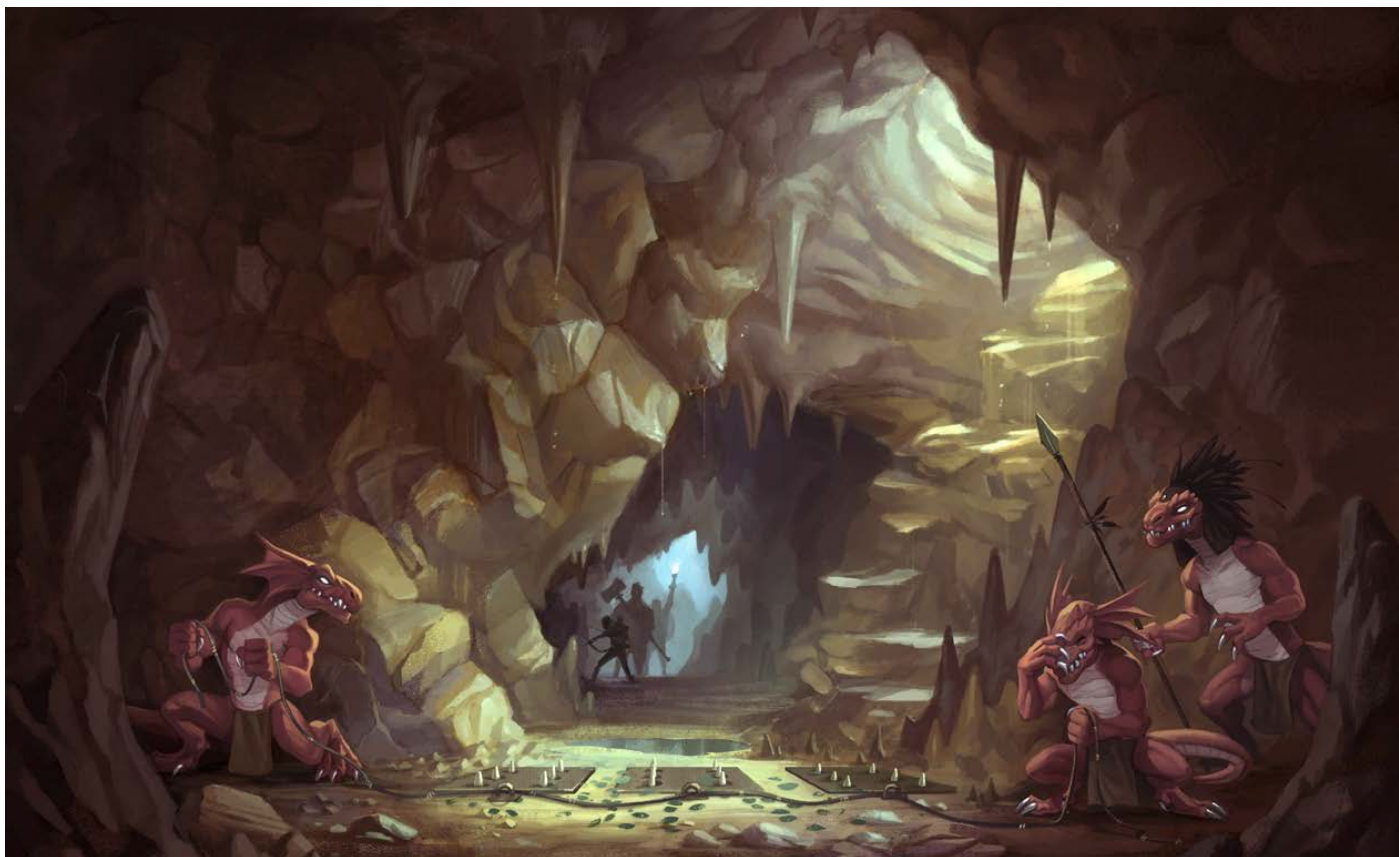
Distance ♦ fronde +5 (propulsif) ; **Dégâts** 1d6 contondants

Attaque sournoise (précision) Quand un laquais attaque une créature prise au dépourvu, il inflige 1d4 points de dégâts supplémentaires.

Spécial. Si les PJ interrogent un des Barbiers et en apprennent plus au sujet du meurtrier, ils obtiennent des informations qui peuvent leur être utiles au moment de la confrontation avec Wennel (voir plus loin).

Conclusion

Les crimes commis par les Barbiers Sanglants sont nombreux mais, dans le cas des meurtres récents, ils sont tout autant victimes que la Société des Éclaireurs. Ambrus Valsin est soulagé d'entendre que la poursuite de l'enquête ne nécessitera pas un conflit ouvert avec de tels ennemis mais il reste préoccupé par le fait que le tueur est encore en liberté. Il incite les PJ à se reposer un moment pendant qu'il cherche d'autres pistes à suivre. Il leur donne un *élixir de vie mineur*, se rendant compte que l'enquête semble devenir plus dangereuse et que les PJ pourraient bien en avoir besoin en cas d'urgence.



DRAGONS

Auteur : Thurston Hillman

La tribu des Dragons des égouts contrôle un territoire gigantesque (pour des kobolds) au sein des égouts sous la cité d'Absalom. Après une brève période de tensions avec la Société des Éclaireurs, les Dragons des égouts ont formé un pacte d'aide mutuelle avec la Société. Cet accord a contribué au succès des Dragons des égouts, qui règnent depuis quasiment 5 années en tant que maîtres incontestés du réseau d'égouts d'Absalom.

Quand il s'agit de questions portant sur ce qui se passe sous Absalom, il y a de grandes chances pour que les Dragons des égouts en connaissent les réponses ! Le seul problème est que les Dragons des égouts sont actuellement fort préoccupés à cause d'une tribu rivale appelée les Requins-dragons qui a envahi leur territoire. Et, tant que ces adversaires ne sont pas expulsés, ils ne sont pas très chauds à l'idée de venir en aide à la Société.

Commencer l'aventure

Les PJ reçoivent des instructions de la part du capitaine d'aventures Ambrus Valsin sous la forme d'une lettre plutôt brève (voir Document 2). Présentez ce document aux joueurs et donnez-leur suffisamment de temps pour se familiariser avec leur mission.

Les PJ arrivent dans une base d'opération appartenant aux Dragons des égouts, un endroit plutôt petit, où ils

Résumé

Les PJ rencontrent la représentante des Dragons des égouts, la « voix du dragon » Engashez, au nom du capitaine d'aventure Ambrus Valsin et cherchent à faire perdurer les relations positives entre la Société et les kobolds. Engashez leur explique la situation dans laquelle sa tribu se trouve, indiquant qu'ils sont récemment entrés en conflit avec les Requins-dragons, une tribu kobold agressive provenant de la côte est de l'île de Kortos et qui est venue s'installer dans les égouts.

Engashez leur apprend que les Requins-dragons ont installé leur base au sein des territoires des Dragons des égouts, un signe évident d'agression. Les Dragons des égouts demandent aux PJ de les aider pour mener à bien une attaque en tenaille contre les Requins-dragons. Les PJ doivent accompagner une équipe de Dragons des égouts menée par un expert en pièges nommé Fazgyn.

Avec Fazgyn et son groupe, les PJ découvrent que les Requins-dragons ont placé de nombreux pièges à travers cette région des égouts et ils apprennent comment détecter et surmonter ces obstacles mortels. Peu de temps après cette découverte, Fazgyn et ses kobolds se séparent des PJ, formant deux groupes qui passent à l'attaque séparément.

En employant leurs nouvelles connaissances à propos des pièges, les PJ peuvent surprendre les Requins-dragons et leur porter un coup qui solidifiera l'alliance entre la Société des Éclaireurs et les Dragons des égouts !

rencontrent Engashez. Lisez ou paraphrasez le texte suivant pour commencer l'aventure.

La « voix du dragon » Engashez gesticule dans tous les sens tout en faisant les cent pas au sein de l'espace plutôt restreint de cette petite salle malodorante qui donne sur les égouts d'Absalom. La kobold énergique et affublée de décorations élaborées ne cesse de tourner en rond autour d'une profonde fosse circulaire située au centre de la pièce, secouant les mains comme pour rythmer ses paroles.

« Ces bandits ! Ces sales intrus ! Ces... faux dragons ! Ces nouveaux kobolds, ceux qui se font appeler les Requins-dragons, sont un terrible fléau pour le contrôle des Dragons des égouts sur les principales voies qui s'étendent sous Absalom ! On ne peut pas les laisser poursuivre leur intrusion dans notre territoire. Il faut les arrêter ! Vous allez nous aider, oui ? »

« Les Éclaireurs ont toujours été de loyaux alliés dans le passé, et en ce moment, il faut que nos alliés soient présents dans ces égouts ! »

Engashez baisse la tête et plonge son regard dans la fosse, la déception clairement visible sur son visage. « Tout particulièrement maintenant que l'un de nos autres alliés a décidé de partir ailleurs ! » Puis elle relève le visage et hoche la tête vigoureusement. « Oui, vous pouvez aller avec Fazgyn. Coincez les Requins-dragons des deux côtés et écrasez-les, pour la gloire des Dragons des égouts et du chef Yiddlepode ! »

Si les PJ ont des questions, Engashez répond brièvement mais elle est pressée de les faire rencontrer Fazgyn et son groupe de kobolds.

Qui est Fazgyn ? Le plus doué des poseurs de piège de tous les Dragons des égouts. Si vous ne connaissez pas encore les pièges kobolds, il vous apprendra !

Qui est parti ? Un lourdaud qui était censé surveiller cette partie des égouts ! Je me demande où lui et l'autre homme sont partis. Ça n'a pas d'importance... vu qu'on a votre aide maintenant !

Que savez-vous à propos des Requins-dragons ? Ce sont des kobolds qui viennent de l'autre côté de l'île de Kortos. Ils sont venus essayer de conquérir notre territoire. Ils croient que les égouts et les côtes, c'est la même chose ! On va leur montrer que personne ne s'infiltrer dans le domaine des Dragons des égouts !

Qu'est-ce que cette base des Requins-dragons ? Un petit endroit, qu'ils ont établi juste pour nous embêter. On ne peut pas accepter cette insulte sans réagir. Vous allez accompagner Fazgyn et les faire partir de là à coups d'épée ! Mais faites quand même attention... Nos éclaireurs nous ont rapporté qu'un des Requins-dragons avait de la magie

dans le sang. Heureusement, rien de comparable à Varanog et à nos autres sangs-de-dragon !

► Société ou Savoir/Connaissance (pègre) (se souvenir)

Un test de Société ou de Savoir (pègre) permet aux PJ d'en savoir plus au sujet des kobolds. Toutes les informations dont le DD est inférieur ou égal au résultat du test sont révélées.

10 ou plus. Les kobolds sont de petits humanoïdes reptiliens qui habitent souvent dans les forêts profondes ou sous terre, dans des endroits peu éclairés. La raison principale en est que les yeux des kobolds sont sensibles à la lumière vive.

14 ou plus. Les kobolds adorent construire des pièges. Comme la plupart des autres créatures humanoïdes sont physiquement bien plus puissantes que les kobolds, de nombreuses tribus kobolds parsèment les alentours de leur campement avec d'innombrables pièges afin de leur donner une chance contre les intrus.

18 ou plus. Les kobolds suivent généralement le membre le plus puissant de leur tribu ou de leur groupe. Vaincre ce dirigeant suffit généralement à semer la panique chez les kobolds survivants et à briser leur cohésion en combat. Les lanceurs de sorts s'approprient souvent ce rôle de dirigeant en prétendant descendre d'un vrai dragon.

Vers les égouts

L'expert en pièges, Fazgyn, est à la tête d'un groupe de cinq autres combattants kobolds. Il accueille les PJ juste à l'extérieur de la salle où Engashez s'est entretenue avec eux.

Fazgyn est impatient de mener son escouade de kobolds contre les Requins-dragons mais il est également capable de voir quand des humanoïdes ne sont pas prêts à pénétrer dans un territoire kobold. Il est persuadé que les PJ ne sont pas suffisamment préparés pour les nombreux dangers des égouts, et c'est pour cela qu'il leur offre de les escorter un peu plus loin avant de se séparer d'eux pour mener ses kobolds au combat.

► Un voyage instructif

Au cours du voyage, Fazgyn peut faire office de « tutoriel » pour permettre aux PJ de découvrir comment les dangers fonctionnent dans le système de Pathfinder 2.

Pendant que les deux groupes (les PJ et les kobolds de Fazgyn) traversent les égouts, l'expert donne aux PJ quelques indications sur les différents dangers qu'ils pourraient rencontrer, comment les détecter et comment les désamorcer. Après cet exposé, il est disposé à répondre aux questions des PJ du mieux qu'il peut.

Fazgyn est un instructeur sévère mais patient, qui en connaît beaucoup plus sur les pièges que sur les dangers surnaturels. Il s'est préparé à devoir dialoguer avec de complets débutants (c'est-à-dire des non-kobolds) et se montre donc plaisamment surpris si les PJ apprennent rapidement. Les autres kobolds sont beaucoup moins indulgents cependant, mais ils mettent un terme à leur ricanement lorsque Fazgyn les réprimande en s'adressant à l'un d'eux et en lui rappelant une erreur stupide qu'il a commise quand il a commencé à étudier les pièges. De manière générale, cette scène pourrait tout d'abord ressembler à une conversation naturelle puis ensuite être suivie d'un rappel des idées principales aux joueurs en utilisant les termes des règles.

Fazgyn aborde entre autres les sujets suivants (chaque sujet est accompagné d'un exemple de la manière dont Fazgyn pourrait en parler).

Certains dangers peuvent être découverts uniquement par des créatures qui possèdent un degré de maîtrise suffisant en Perception. « Pour trouver les pièges, vous devez comprendre les pièges. Et vous comprenez les pièges en étudiant les pièges ou en étant vraiment bon pour les repérer. Si vous n'êtes pas doué pour observer, vous pourriez rater le piège qui va vous tuer ! »

En combat (dans le mode rencontre), un PJ doit activement rechercher les pièges avec l'action Chercher. « C'est facile d'être distrait par des ennemis et des flèches et d'oublier de regarder s'il n'y a pas de fil tendu qui va déclencher un piège. Vous voulez rester vivant ? Alors faut prendre le temps de bien regarder tout autour ! »

Dans les situations moins stressantes (en mode exploration), un PJ peut utiliser la tactique de Fouille ou de Détection de la magie pour découvrir les pièges. « Quand je marche comme maintenant, je suis toujours attentif. Faut faire des efforts pour bien regarder, sauf quand vous êtes très doué et que c'est naturel. Certains sangs-de-dragon peuvent ressentir la magie et les pièges magiques, mais pour ça aussi, ils doivent faire des efforts. Vous voulez plutôt avancer sans vous faire voir ? Ou vous cacher derrière un bouclier ? C'est votre choix, mais mon choix à moi, c'est de rester à l'affût des pièges et de rester vivant ! »

Pour désamorcer un piège, il faut généralement utiliser l'action Désamorcer un dispositif de la compétence Art du voleur/Vol ou frapper fort. « Et quand vous avez trouvé un piège, vous pouvez le bloquer, le déclencher, le modifier... à vous de voir. Ou vous pouvez le frapper jusqu'à ce qu'il ne soit plus là, mais ça va probablement le déclencher. »



Voyage en mode exploration

Quand les PJ se déplacent et n'agissent pas round par round, ils utilisent le mode exploration, un mode plus libre qui se concentre sur les déplacements et le roleplay. En mode exploration, chaque PJ choisit une tactique d'exploration (comme Se défendre, Détecter la magie, Fouiller ou Se déplacer furtivement).

En général, chaque tactique nécessite une certaine attention, de sorte qu'un PJ ne peut utiliser qu'une seule tactique à la fois. Cependant, les PJ peuvent choisir de changer de tactique à un moment donné, et des PJ différents peuvent choisir des tactiques différentes (et sans doute complémentaires).

Un roublard possédant le don Dénicheur de piège a une chance de détecter automatiquement les pièges, même lorsqu'il utilise une autre tactique d'exploration en même temps (comme Se déplacer furtivement). Si un roublard possède ce don et choisit la tactique de Fouille, il ne reçoit malgré tout qu'un seul test de Perception pour les pièges qu'il croise (mais cela lui permet aussi de bénéficier d'un test de Perception pour découvrir d'autres éléments comme des portes secrètes).

Pendant le voyage avec Fazgryn et les autres Dragons des égouts, les PJ progressent en mode exploration et ont à un moment la possibilité de découvrir le piège à fosse. C'est un bon moment pour leur demander leur ordre de marche et la tactique d'exploration que chacun d'eux décide d'adopter.

Les dangers magiques peuvent généralement être dissipés. « Ou juste utiliser la magie pour tuer les pièges magiques. Je ne connais pas les détails, mais faut de la magie puissante pour y arriver. »

Les dangers environnementaux sont généralement vaincus grâce à des tests de Nature ou de Survie. « Ou peut-être que ce n'est pas un piège mais que c'est des branches, ou des rochers qui tombent, ou des éclairs qui viennent du ciel, ou des serpents. Dans ce cas-là, faut utiliser ses connaissances de quand-on-est-dehors pour survivre. »

Les dangers de type hantise sont généralement vaincus avec des tests d'Occultisme ou de Religion. « Parfois, c'est des fantômes au lieu de pièges. C'est pas une bonne chose. Plus vous en savez sur les choses qui font peur et plus vous pouvez faire partir ces fantômes. »

Une fois que Fazgyn a couvert les bases des règles concernant les pièges et leur détection, il suggère aux PJ de s'exercer en utilisant la tactique de Fouille pendant le voyage à travers les égouts.

Peu de temps après, Fazgyn repère un piège à fosse basique installé par les Requins-dragons. Il se retient de l'indiquer, sauf si aucun PJ ne le repère : dans ce cas-là, il reproche aux PJ leur manque de vigilance. Que le piège soit découvert par les PJ ou indiqué par Fazgyn, ce dernier profite de l'occasion pour leur en apprendre plus.

Le kobold passe en revue les différentes manières dont les PJ pourraient se débarrasser du piège et les encourage à tenter un test d'Art du voleur/Vol pour bloquer la trappe cachée ou à la détruire en frappant.

FOSSE CACHÉE

DANGER 0

PIÈGE, MÉCANIQUE

Discrétion DD 18 (ou 0 si la trappe est bloquée ou détruite)

Description Une trappe recouvre une fosse de 3m x 3m et de 6m de profondeur.

Sabotage Art du voleur DD 12 pour enlever la trappe

CA 10 ; Réf +1, Vig +1

Solidité de la trappe 3 ; **PV de la trappe** 12 (SB 6) ; **Immunités** coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Fosse 

Déclencheur Une créature marche sur la trappe.

Effet La créature déclencheur tombe et subit des dégâts de chute (généralement 10 points de dégâts contondants). Elle peut utiliser l'action Grab an Edge / Se raccrocher in extremis (voir Athlétisme) pour éviter la chute.

Réinitialisation Les créatures peuvent encore tomber dans la fosse mais la trappe doit être repositionnée manuellement pour que le piège soit à nouveau caché.

► De quoi appliquer les leçons

Peu de temps après, le groupe atteint une intersection dans les tunnels des égouts. Fazgyn indique qu'ils ne sont plus très loin de l'endroit où les Requins-dragons ont installé leur avant-poste et qu'il est donc temps de se séparer.

Il demande aux PJ de partir dans une direction pendant que lui et ses combattants Dragons des égouts emprunteront un autre chemin. Fazgyn explique qu'une attaque séparée contre les Requins-dragons permettra de diviser leur attention et les empêchera de coordonner une contre-attaque organisée. Avant de partir, Fazgyn rappelle aux PJ d'être attentifs à la présence de pièges, parce que cette fois-ci, il ne sera plus là pour les protéger !

B. Le repaire des Requins-dragons

L'avant-garde de la tribu des Requins-dragons est arrivée dans les égouts d'Absalom et s'est installée dans une zone un peu endommagée qui leur procure un espace suffisamment vaste. Le tunnel d'égout mène vers l'entrée nord de la base.

Dans cette zone, le plafond est situé à 3 mètres de hauteur par rapport aux passages qui bordent les canaux, et les

Du mode exploration au mode rencontre

Après s'être séparés de Fazgyn, les PJ continuent à utiliser le mode exploration. N'oubliez pas de leur demander leur ordre de marche.

Quand les PJ arrivent dans la zone B, indiquez leur qu'ils s'approchent de l'avant-poste des Requins-dragons et que c'est peut-être un bon moment pour changer de tactique d'exploration s'ils le désirent.

Souvenez-vous qu'il peut être difficile pour un groupe d'arriver sans être détecté, à moins que chacun des PJ n'utilise la tactique de Discrétion, mais aussi qu'il est très difficile de repérer quoi que ce soit d'autre que les pièges très évidents à moins que quelqu'un ne fouille les environs. C'est dans ce genre de situation qu'un roublard avec le don Dénicheur de pièges est très intéressant, car il peut faire les deux en même temps.

Si un PJ utilise la tactique de Fouille (ou est un roublard avec le don Dénicheur de piège), ils ont l'occasion de repérer le piège de lames acérées. S'ils parviennent à le désamorcer, les PJ peuvent continuer en mode exploration et éventuellement surprendre les kobolds. Pour ce faire, les PJ doivent battre le DD de Perception des kobolds (qui est de 13) avec leurs tests de Discrétion.

Par contre, si les PJ déclenchent le piège (que ce soit parce qu'ils ne l'ont pas détecté ou en le détruisant violemment), les kobolds de la zone B2 sont alertés de leur présence. Dans ce cas-là, la partie bascule immédiatement en mode rencontre.

canaux eux-mêmes font 1,20 mètre de profondeur. L'eau des égouts qui s'y trouve arrive à peu près à hauteur de genoux, ce qui en fait un terrain difficile. Une créature située dans un canal pourrait bénéficier d'un abri contre les attaques provenant des passages en bordure, voire même utiliser l'action Take Cover / Mise à l'abri pour accroître le bonus d'abri.

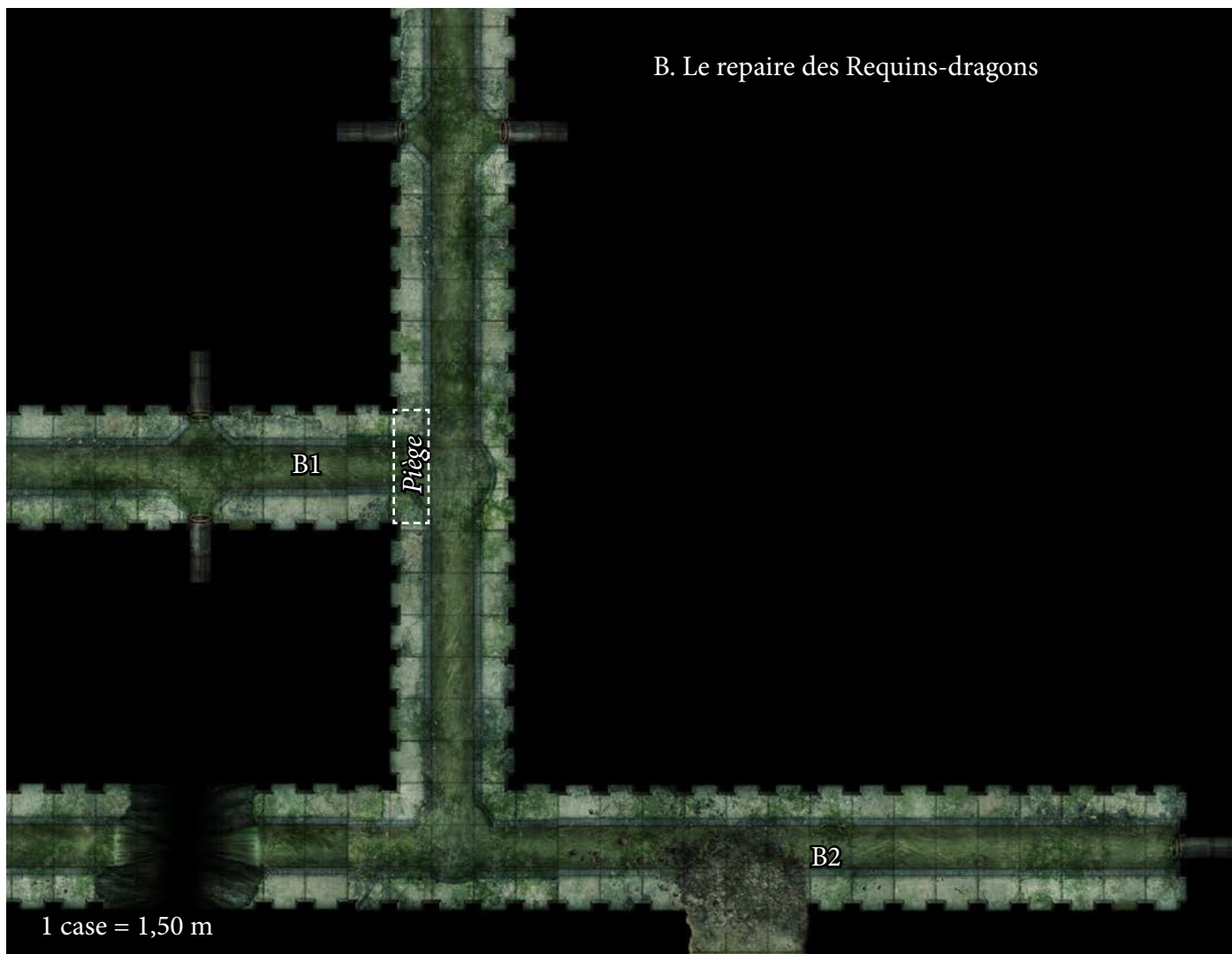
► B1. Le passage piégé

Les PJ arrivent dans cet endroit par l'ouest. Le passage qu'ils suivent les mène vers une intersection en forme de T où les contenus de deux tunnels différents se combinent pour continuer leur chemin vers le sud et l'est.

Les dragons-requins ont installé un piège qui projette des lames tranchantes le long du corridor qui mène à leur avant-poste. Le piège tire plusieurs lames de métal en direction de la personne qui avance en tête du groupe et certaines de ces lames vont percuter bruyamment le mur en face.

Comme les PJ sont en mode exploration lorsqu'ils

B. Le repaire des Requins-dragons



s'approchent de cette zone, lancez un test de Perception pour chacun des PJ qui utilise la tactique d'exploration Fouille (ou qui dispose du don Dénicheur de pièges). Si au moins un des PJ atteint un DD de Perception de 17, ils aperçoivent le piège avant de le déclencher. À ce moment-là, ils peuvent tenter de le désamorcer ou de le détruire.

LANCEUR DE LAMES TRANCHANTES

DANGER 1

PIÈGE, MÉCANIQUE

Discrétion DD 17 (qualifié)

Description Un mécanisme de propulsion caché dans le mur est muni d'une lame acérée et connecté à une série de pavés sur le sol.

Sabotage Art du voleur DD 14 (qualifié) sur l'un des pavés piégés ou sur le mécanisme dans le mur.

CA 15 ; Réf +3, Vig +5

Solidité du mécanisme 6 ; PV du mécanisme 12 (SB 6) ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Lame acérée

Déclencheur Une créature marche sur un pavé connecté.

Effet Le piège effectue une attaque contre chaque créature ou objet situé dans la zone du piège.

Distance lame acérée +10, **Dégâts** 1d6+4 tranchants

Spécial. Si les PJ déclenchent ce piège (que ce soit parce qu'ils ne l'ont pas détecté ou en le détruisant), les kobolds

de la zone B2 sont alertés de leur présence. S'ils parviennent à saboter le piège, ils ont une chance de surprendre les kobolds de la zone B2.

► B2. Entrée du repaire (Difficile 1)

Le passage aboutit à une seconde intersection en forme de T, avec vers l'ouest un conduit menant à un gouffre, là où le sol s'est apparemment effondré.

Le canal continue vers l'est et, dans cette direction, on peut apercevoir une large ouverture dans le mur du sud. L'ouverture en question mène à une sorte de caverne.

Plusieurs combattants des Requins-dragons montent la garde devant l'entrée de la caverne, entre l'intersection en T et l'ouverture dans le mur. Celle-ci mène à un second groupe de kobolds que Fazgyn et les autres Dragons des égouts attaquent quand les PJ lancent leur offensive.

Le chef des kobolds, un Requin-dragon avec juste assez de sang de dragon véritable pour bénéficier d'un lignage d'ensorceleur, dirige le groupe. Si les kobolds sont surpris par les PJ, ils se promènent près de l'entrée de la caverne tout en montant la garde de manière peu attentive, en papotant et en dévorant des bouts de viande. S'ils ont détecté l'arrivée des PJ, ils se positionnent de part et d'autre de l'intersection en T pour profiter de leur capacité d'attaque sournoise.

Une fois le combat commencé, les guerriers kobold se positionnent en première ligne pendant que l'ensorceleur se tient à l'arrière et lance des *projectiles magiques*. Si l'ensorceleur est encerclé par plusieurs PJ, il utilise sa capacité de *retraite illusoire* pour battre en retraite et se rapprocher des éventuels survivants.

Les Requins-dragons sont généralement des couards mais ils craignent leurs chefs de tribu encore plus que les PJ et combattent donc jusqu'à la mort. Cependant, si les PJ vainquent l'ensorceleur, tous les kobolds survivants sont effrayé 1 (sauf s'ils réussissent un jet de Volonté de DD 10) en voyant leur chef tomber.

REQUIN-DRAGON ENSORCELEUR (1) CRÉATURE 1

LM, TAILLE PETITE, KOBOLD, HUMANOÏDE

Perception +4, vision dans le noir

Langue commun, draconique

Compétences Arcanes +6, Diplomatie +5, Discrétion +5, Savoir/Connaissances (dragons) +8, Tromperie +5


For -2, **Dex** +2, **Con** -1, **Int** +2, **Sag** +0, **Cha** +4


Équipement bâton

CA 14 ; **Réf** +5, **Vig** +2, **Vol** +4

PV 15 ; **Résistances** électricité 5

Vitesse 5 cases




Càc  bâton +4 (deux mains d8) ; **Dégâts** 1d4-2 contondants

Càc  griffe +4 (agile) ; **Dégâts** 1d4-2 tranchants

Sorts arcaniques spontanés DD 15, attaque +5

niveau 1 (3 emplacements) *objet illusoire, projectile magique, décharge électrique* ;

sorts de magie *détection de la magie, arc électrique, son imaginaire, main du mage*

Retraite illusoire    (arcane, illusion, manipulation, déplacement) **Fréquence** 1/heure ; **Conditions** L'ensorceleur est adjacent à au moins un ennemi ; **Effet** L'ensorceleur crée une illusion de lui-même dans son emplacement et devient invisible (avec les effets d'un sort d'*invisibilité* de niveau 2) pendant 1d4 rounds. Il peut se déplacer de la moitié de sa Vitesse mais doit terminer son mouvement dans un espace qui n'est pas adjacent à un ennemi. Il s'agit d'un sort de niveau 1 qui nécessite une composante somatique.

Attaque sournoise L'ensorceleur inflige 1d6 points de dégâts de précision aux cibles prises au dépourvu.

COMBATTANT REQUIN-DRAGON (2*) CRÉATURE 0

* + 1 par PJ au-delà de 4 PJ

LM, TAILLE PETITE, KOBOLD, HUMANOÏDE

Perception +3, vision dans le noir

Langue draconique

Compétences Acrobaties +4, Discrétion +4

For -1, **Dex** +3, **Con** +0, **Int** +0, **Sag** +2, **Cha** -1


Équipement armure de cuir, pic léger, fronde avec 20 billes


CA 14 ; **Réf** +4, **Vig** +1, **Vol** +2

PV 16

Vitesse 5 cases

Càc  pic léger +5 (agile, mortel d8) ; **Dégâts** 1d4-1 perforants

Dist  fronde +5 (propulsif) ; **Dégâts** 1d6-1 contondants

Retraite rapide  **Conditions** Le combattant est adjacent à au

moins un ennemi ; **Effet** Le combattant Se déplace d'au plus sa Vitesse plus 1 case et gagne un bonus de circonstances de +2 à la CA contre les réactions déclenchées par ce mouvement. Il doit terminer son mouvement dans un espace qui n'est adjacent à aucun ennemi.

Attaque sournoise L'ensorceleur inflige 1d4 points de dégâts de précision aux cibles prises au dépourvu.

L'ensorceleur des Requins-dragons possède un petit trésor qu'elle conserve juste à l'intérieur de la caverne. Celui-ci contient un *parchemin de déguisement illusoire*, un *couvre-chef de déguisement* très usé qui semble avoir été battu par un énorme poing (ou peut-être même un tentacule) et 8 pa.

L'ensorceleur y a également rangé soigneusement ce qu'il pense être un grimoire de magicien mais qui n'est rien de plus qu'un journal détrempe qui appartenait autrefois à Wennel Ardonay. L'encre a formé des taches sur de nombreuses pages du livret détrempe mais les pages les plus proches du centre sont encore partiellement lisibles. Donnez aux joueurs le Document 5, un extrait du journal qui cite quelques-uns des clients de Wennel, qui étaient tous d'anciens esclaves qui ont récemment disparu ou été tués. En fait, ce sont les individus dont Wennel le mort-vivant est parvenu à se souvenir, ceux-là-mêmes que, dans son état actuel, il considère comme ses ennemis et s'est mis à attaquer les uns après les autres.

Parmi les noms, on retrouve celui de Remna, la nouvelle recrue des Barbières Sanglants (voir la première partie), Justérian l'ouvrier des quais qui s'est réfugié dans les Flaques (voir la troisième partie) et Nelfurhin Zor, la recrue de la Société des Éclaireurs que les PJ recherchent.

Conclusion

Peu de temps après que les PJ se soient débarrassés des derniers Requins-dragons, Fazgyn et les Dragons des égouts sortent de la caverne au sud. L'expert en pièges rapporte que son groupe a vaincu les éclaireurs faiblards que les Requins-dragons avaient positionné de l'autre côté de l'avant-poste, concluant que l'opposition à laquelle les PJ ont fait face était clairement supérieure. Il félicite les PJ pour une mission bien accomplie et promet d'informer les Dragons des égouts de leur réussite.

Si les PJ retournent à la Grande Loge et font leur rapport, le capitaine d'aventures Ambrus Valsin est très content. Il a d'autres missions pour les PJ mais suggèrent que, dans l'immédiat, les PJ prennent un peu de repos... et, surtout, un bain.

Si les PJ lui montrent le journal détrempe de Wennel, Valsin pense qu'il y a peut-être d'autres pistes à considérer sur base des indications. Les quêtes « Dans le vif du sujet » et « Les Flaques » pourraient être suggérées sur la base des écrits de Wennel si les PJ ne les ont pas encore accomplies.



LES FLAQUES

Auteur : Linda Zayas-Palmer

Justérian l'esclave a travaillé pendant 2 décennies en tant que porteur sur les docks ; cette période de sa vie l'a rendu constamment inquiet, s'attendant sans cesse à des réprimandes de la part de son superviseur. Avec la suppression de la taxe sur la chair, Justérian est devenu un homme libre, mais il n'est pas parvenu à se libérer de la peur que cet état d'affranchi ne soit que temporaire, que les esclavagistes parviendraient à le capturer à nouveau.

Hanté par ces souvenirs et les mauvais traitements qu'il a reçus, il s'est établi dans les Flaques afin de se faire aussi discret que possible. Sa demeure est un manoir abandonné si décrépit et en mauvais état que rares sont ceux qui osent y pénétrer.

Le prêtre Wennel a aidé Justérian à faire face à son passé et à trouver un boulot en tant que cuisinier dans une taverne proche appelée la Langue de grenouille. Il lui rendait visite régulièrement pour tenter de le convaincre de trouver un endroit plus sûr où vivre.

Quand Wennel a été assassiné et s'est relevé sous la forme de mort-vivant, l'endroit où Justérian se cachait faisait partie des souvenirs qui hantaient son esprit. Wennel s'est introduit dans le manoir au plus profond de la nuit, bien décidé à tuer l'homme à qui il était autrefois venu en aide. Mais Justérian, qui avait le sommeil léger, ne s'est pas laissé faire ; leur combat a créé plusieurs indices qui pourraient mener à l'identité de Wennel.

Où à Absalom ?

Cette quête se déroule dans le district des Flaques d'Absalom. Il y a deux décennies de cela, ce district a subi un tremblement de terre qui a fracturé le sol et a fait s'affaisser une grande partie du quartier en-dessous du niveau de l'eau. La majeure partie du district est inondée à marée haute, et certaines zones sont continuellement sous les eaux. La plupart des gens qui avaient les moyens de quitter les Flaques ont déménagé, abandonnant un district plongé dans le désespoir, manquant de fonds et envahi par les inondations et le crime.

Résumé

Les PJ ne mettent pas longtemps à trouver un garde dans le district des Flaques. Ils tombent rapidement sur l'Éboueuse Ziraya al-Shurati. Celle-ci leur parle des événements récents, y compris une activité accrue des vermines et un rapport indiquant qu'un habitant du district, Justérian, aurait été porté disparu.

Suivant la piste évoquée par Ziraya, les PJ rencontrent la personne qui a signalé la disparition de Justérian puis, quand ils visitent le manoir décrépit où Justérian vivait, ils découvrent son corps ainsi que plusieurs indices menant à l'identité du tueur.

Wennel s'est enfui et Justérian a battu en retraite vers le grenier du manoir où il s'est caché tout en réfléchissant à la meilleure manière de réagir. Malheureusement pour lui, il avait perdu trop de sang et, peu de temps après, il

a succombé à ses blessures. Sa collègue et amie Dahlia a demandé aux Éboueurs d'enquêter sur sa disparition mais les gardes n'en ont pas le temps. S'ils sont trop occupés, c'est entre autres à cause d'une augmentation dans le nombre de vermines qui se sont infiltrées dans les bâtiments, effrayées par les allers et venues de Wennel dans les passages situés en-dessous des rues.

Début de l'enquête

Les joueurs devraient avoir l'occasion de lire le Document 3, qui est accompagné d'un sac renfermant 35 pièces d'argent, avant de se rendre dans le district des Flaques et de se mettre à la recherche d'un Éboueur. Après quelques minutes de marche, les PJ croisent un garde en service. Lisez ou paraphrasez le texte suivant.

Les gouttes de pluie s'écrasent lourdement sur les rues boueuses du district des Flaques, formant en de nombreux endroits des flaques sales qui justifient amplement son nom. Les bâtiments qui se dressent de part et d'autre de la rue ont certainement connu de meilleurs jours. Bon nombre d'entre eux sont en train de pourrir, leurs volets fermés et leurs portes et fenêtres barricadées.

La porte de l'un de ces bâtiments s'ouvre tout à coup, laissant s'échapper un groupe de rats qui filent vers la rue. Une femme portant une armure de cuir et un badge en bronze se tient dans l'encadrement de la porte, donnant de larges coups d'épées dans la nuée de rats et la forçant à sortir de l'endroit. Sur son avant-bras, un tatouage représentant un chien semble s'animer et grogner.

La femme, Ziraya al-Shurati, est un membre respecté des Éboueurs. Si les PJ viennent lui parler, ou s'ils restent dans la rue, hésitants, pendant quelques minutes, elle s'adresse à eux.

Vous avez besoin de quelque chose ? Comme vous pouvez le voir, je suis plutôt occupée. On ne peut pas permettre à ces vermines de venir ronger nos réserves de nourriture... et c'est loin d'être le premier nid de rats dont je m'occupe aujourd'hui !

Les joueurs peuvent poser à Ziraya les questions qu'ils désirent. Voici quelques exemples de questions et les réponses qu'elle pourrait proposer.

Ce tatouage qui bouge sur votre bras, qu'est-ce que c'est ?
Le symbole des Chiens de guerre. C'est un gang que je fréquentais autrefois, quand je cassais des pipes et que je faisais des petits boulots pour gagner de l'argent. Puis les Éboueurs m'ont donné une chance pour changer de vie.

Qui sont les Éboueurs ? Nous sommes des personnes qui nous soucions suffisamment des Flaques pour consacrer notre temps à la protection de ce district.



Qu'est-ce qui se passe avec ces vermines ? On les trouve partout ces derniers jours. Des rats, des mouches, sans parler des vases des égouts qui remontent dans les rues. On ne sait pas trop pourquoi.

Si les PJ expliquent qu'ils mènent l'enquête sur des enlèvements et des meurtres, Ziraya hésite tout d'abord à leur faire confiance. Mais s'ils réussissent un test de Diplomatie ou de Duperie de DD 15, ou

s'ils lui offrent la donation préparée par Ambrus Valsin, elle accepte de leur donner de plus de plus amples informations.

Elle explique qu'il y a de cela quelques jours, une habitante du district appelée Dahlia lui a rapporté la disparition d'un de ses amis. Avec les problèmes causés par les vermines, les Éboueurs n'ont pas le temps de lancer une enquête en l'absence de preuves qui confirmeraient qu'il y a vraiment matière à enquêter. Elle suggère aux PJ de se rendre à la Langue de grenouille, la taverne où Dahlia travaille en tant que cuisinier s'ils désirent plus d'informations.

Si les PJ parviennent à obtenir cette information sans dépenser la donation, ils peuvent dépenser la somme pour acheter de l'équipement, comme par exemple un *élixir de vie mineur* (30 pa), un *feu grégeois* (30 pa) ou un autre objet alchimique de niveau 1. Valsin est contrarié s'il apprend que les PJ ont dépensé sa donation de la sorte, et il pourrait se rembourser en diminuant une future récompense. Si vous ne prolongez pas cette aventure, il y a de grandes chances que ce choix n'ait pas de réelle conséquence.

La langue de grenouille

La Langue de grenouille est un bâtiment qui semble avoir accepté la présence de l'eau qui inonde ce district. Les propriétaires se sont rendus compte que tenter de conserver le rez-de-chaussée au sec était peine perdue ; au lieu de cela, ils ont détruit la majeure partie du rez et y ont construit un étang permanent qu'ils ont peuplé avec de nombreuses grenouilles pour être original. Les clients de la taverne utilisent principalement l'étage supérieur.

Le signe qui indique la taverne est une grenouille momifiée collée à une planche de bois. Quand les PJ arrivent sur place au début de l'après-midi, les clients ne sont guère nombreux. La porte menant à la cuisine est ouverte et les PJ peuvent voir Dahlia occupée à frire un poisson à la poêle. Si les PJ s'approchent, elle n'attend qu'une chose : pouvoir leur parler de son ami.

Les dieux soient remerciés ! Les Éboueurs se sont enfin décidés à envoyer quelqu'un. Comme je le disais à la dame avec le badge et le tatouage de chien, ce n'est tout simplement pas le genre de Justérian de ne pas venir travailler. C'est un des cuistots ici, vous voyez, et il adore son travail.

Il a été un esclave pendant des années, et maintenant que le commerce d'esclaves n'est plus vraiment à la mode, il a enfin une chance de mener une vie meilleure. Les Flaques ne sont pas l'endroit rêvé pour ça mais il se débrouillait.

Il n'arrêtait pas de dire qu'il était inquiet, que l'un des esclavagistes qui agissent en douce allait venir le reprendre. Je croyais que c'était juste des paroles en l'air mais... maintenant, je trouve tout cela plutôt inquiétant.

Elle répond aux questions des PJ au mieux de ses capacités.

Que pouvez-vous nous dire de plus à propos de votre ami ?
Une personne très remarquable. L'un des meilleurs cuistots que j'ai jamais rencontrés, aussi.

En savez-vous plus au sujet de ceux qui pourraient l'avoir enlevé ? C'était peut-être des esclavagistes, comme il le disait. Je ne sais pas qui étaient ses ennemis. Il était plutôt réservé sur son passé, et je n'aime pas trop m'occuper des affaires qui ne me regardent pas.

Où devrions-nous commencer notre enquête ? Chez lui. Il continuait à loger dans un endroit vraiment vieux et tout pourri, où personne ne penserait à aller le chercher.

Que pouvez-vous nous dire à propos de sa maison / Pourquoi n'avez-vous pas été voir chez lui vous-même ? Vous vous rappelez que j'ai dit que personne ne penserait à aller le chercher là-bas ? C'est parce que l'endroit n'est pas sûr. Les escaliers sont infestés de termites, et le grenier de chauves-souris. Une bonne tempête pourrait suffire à faire s'effondrer tout le bâtiment.

Si un PJ réussit un test de Nature de DD 12 pour Se souvenir de connaissances, il se souvient de quelques informations générales à propos des chauves-souris. Ce savoir lui donne un bonus de +2 aux tests concernant la nuée de chauves-souris de la zone C1.

Si un PJ réussit un autre test de Nature de DD 12 pour Se souvenir de connaissances, il se souvient de détails concernant les termites et leur manière de creuser dans le bois. Tous les PJ gagnent un bonus de +2 aux tests de

compétence pour grimper jusqu'à l'étage du manoir (voir plus bas).

Quand les PJ ont fini d'interroger Dahlia, elle leur indique comment se rendre au manoir en ruines.

Zone C. Le manoir en ruines

Cet ancien manoir qui a dû être majestueux autrefois est entouré de mauvaises herbes. Il penche légèrement vers l'ouest, s'enfonçant partiellement dans la boue. Le rez-de-chaussée est inondé et les portes principales à l'avant sont ouvertes. Deux escaliers mènent vers l'étage, leurs marches percées de nombreux petits trous.

La carte ne représente que l'étage du manoir, vu qu'au rez-de-chaussée, on ne trouve que de l'eau sale, de la mousse et des meubles pourrissants.

Les escaliers qui mènent vers l'étage sont infestés de termites. Si un PJ désire les emprunter tout en faisant attention de ne pas marcher sur des parties affaiblies, il doit effectuer un test d'Acrobaties de DD 12. En cas d'échec, son pied passe à travers le bois vermoulu et des éclats se plantent dans sa jambe, ce qui lui inflige 2 points de dégâts.

Il est également possible d'atteindre le premier étage en escaladant les murs de manoir, ce qui nécessite un test d'Athlétisme de DD 12. En cas d'échec, quelques-unes des briques qui forment le mur s'effondrent et tombent sur le PJ, infligeant 2 points de dégâts contondants. En cas d'échec critique, le PJ tombe au moment où il avait presque atteint l'étage ; il subit alors 5 points de dégâts contondants.

Les portes de l'étage ne sont pas verrouillées. Quand une porte est ouverte, elle grince bruyamment et libère une vague d'air âcre. À l'intérieur du manoir, la lumière est faible et les plafonds sont situés à 3 mètres de hauteur.

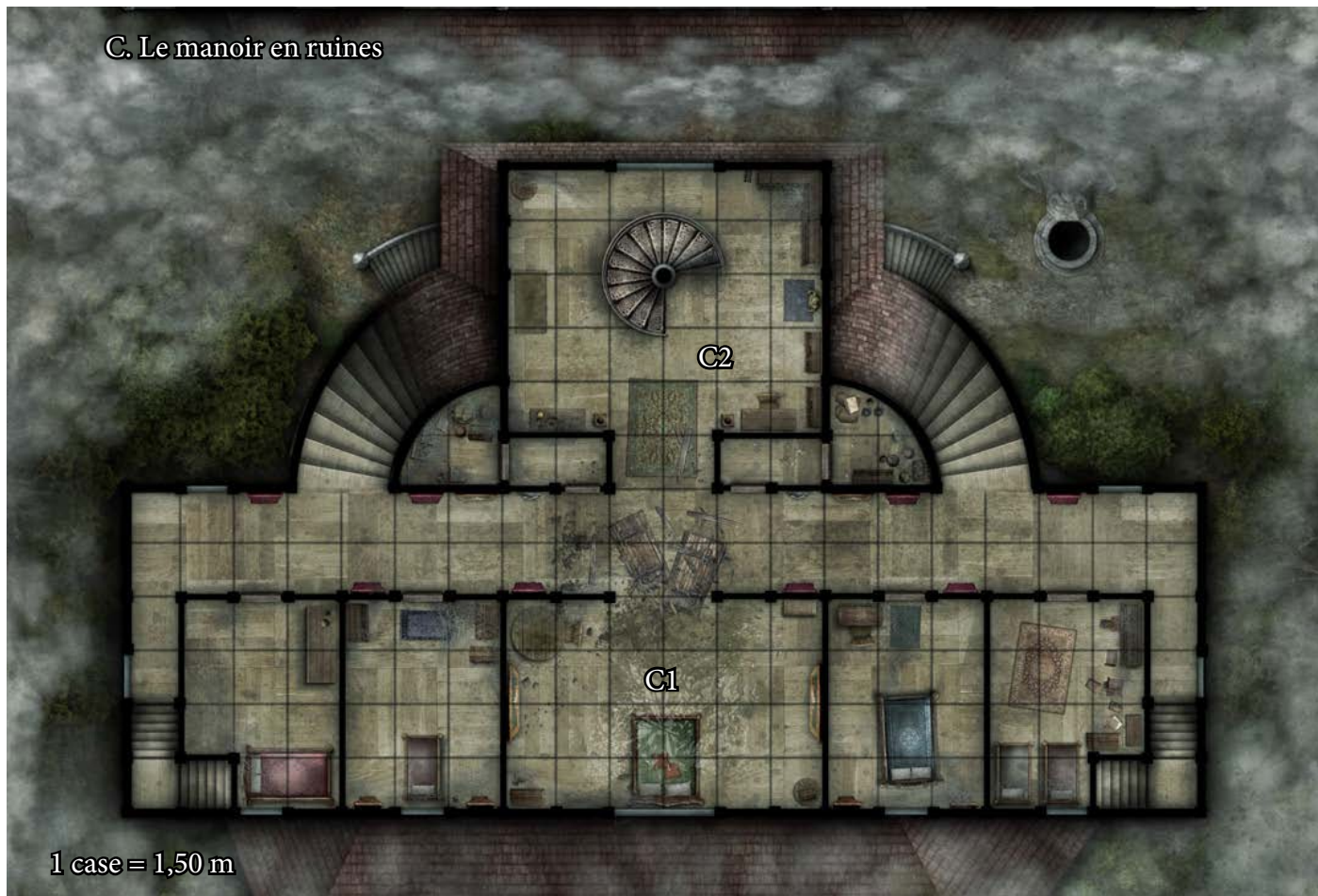
► C1. Chambre à coucher de Justérian (Difficile 1)

C'est dans cette chambre atteinte par les moisissures que Justérian passait ses nuits. À part le lit, qui est recouvert de couvertures et d'oreillers propres, le reste des meubles est partiellement en décomposition et recouvert de poussière.

Quand le mort-vivant Wennel est entré dans le manoir, une vase des égouts l'a suivi. Il avait prévu de l'utiliser pour se débarrasser du corps de Justérian après avoir tué ce dernier. Cependant, les choses ne se sont pas passées comme prévu et Wennel a dû fuir, abandonnant la vase qui s'est depuis lors contentée de se repaître de chauves-souris mortes, de fientes et d'autres matériaux.

La vase affamée s'attaque au PJ le plus proche, commençant la rencontre en projetant une vague de détrit. Si les PJ neutralisent le danger (voir plus bas) avant le premier tour de la vase, sa vague de détrit n'inflige aucun dégât.

C. Le manoir en ruines



1 case = 1,50 m

En plus de la vase, une nuée de chauves-souris se niche dans la sous-pente. Elles s'effrayent facilement et il y a de grandes chances pour qu'elles attaquent les PJ, mais ces derniers pourraient bien parvenir à les calmer. Si un PJ réussit un test de Nature de DD 12 (ce qui nécessite une action), les chauves-souris n'attaquent pas ce round-là. Si le PJ obtient une réussite critique sur ce test, il calme suffisamment les chauves-souris pour qu'elles ne posent plus de danger.

Un PJ peut tenter de se soustraire à l'attention des chauves-souris en réalisant un test de Discrétion de DD 12. En cas de réussite, si le PJ n'a pas attaqué les chauves-souris ce tour-là, ces dernières ne le ciblent pas avec leur attaque de Festin sanglant lors de leur prochain tour.

Les chauves-souris craignent la vase, de sorte que, tant que la nuée n'est pas pacifiée, elle attaque les PJ situés les plus loin de la vase. Une fois réduites à 3 Points de vie ou moins, les chauves-souris fuient vers l'une des salles contiguës et ne causent plus de problème aux PJ à moins qu'elles ne soient à nouveau dérangées.

VASE DES ÉGOUTS (1)

CRÉATURE 1

NEUTRE, TAILLE MOYENNE, SANS ESPRIT, VASE

Perception +3 ; perception des déplacements à 12 cases, pas de vision

Compétences Discrétion +1 (+4 dans les égouts)

For +2, **Dex** -5, **Con** +4, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -5

Perception des déplacements Une vase des égouts peut

percevoir les déplacements proches grâce aux vibrations et aux mouvements de l'air.

CA 8 ; **Réf** +1, **Vig** +9, **Vol** +3

PV 40 ; **Immunités** acide, coups critiques, mental, précision, inconscience, visuel

Vitesse 2 cases

Càc **◆** pseudopode +9 ; **Dégâts** 1d6+1 contondants plus 1d4 acide

Vague de déchets **◆**

Fréquence une fois par minute

Effet La vase des égouts libère une vague de déchets qui recouvre toutes les créatures dans une émanation de 4 cases de rayon. Toutes les créatures situées dans la zone doivent réussir un jet de Réflexes de DD 17 ou subir 1d4 dégâts d'acide et une pénalité de -2 cases à leurs Vitesses pendant 1 minute (en cas d'échec critique, la créature tombe également à terre). Une créature peut utiliser une action d'Interaction pour nettoyer quelqu'un, ce qui diminue la pénalité de Vitesse de 1 case par action dépensée.

NUÉE DE CHAUVES-SOURIS (1)

CRÉATURE 1

NEUTRE, TAILLE GRANDE, ANIMAL, NUÉE

Perception +10 ; écholocation (précis) 4 cases, vision nocturne

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4 (+7 pour escalader), Discrétion +7

For +1, **Dex** +4, **Con** +1, **Int** -4, **Sag** +3, **Cha** -3

Écholocation Une nuée de chauves-souris peut utiliser son ouïe comme un sens précis dans la portée indiquée.

CA 15 ; **Réf** +9, **Vig** +6, **Vol** +6

PV 11 ; **Immunités** précision, intelligence d'essaim ; **Faiblesses**

dégâts de zone 3, dégâts d'aspersion 3 ; **Résistances** contondant 6, perforant 6, tranchant 3

Vitesse 1 case, vol 6 cases

Festin sanglant ➤ Chaque ennemi présent dans l'espace de la nuée subit 1d4 points de dégâts perforants (Réflexes DD 16, standard). Les créatures qui ratent ce jet de sauvegarde subissent également 1 point de dégât de saignement persistant.

Le plancher, qui a été exposé à la vase des égouts pendant plusieurs jours, est désormais recouvert d'une substance acide. Celle-ci n'est pas suffisamment forte pour traverser les semelles des chaussures des PJ, à moins qu'ils ne restent immobiles pendant plusieurs minutes, mais sa présence rend tout de même les déplacements difficiles. Toutes les cases recouvertes de cette substance sont considérées comme du terrain difficile.

De plus, quand les chauves-souris quittent brusquement la sous-pente, leur mouvement fait tomber des petits morceaux de plafond dans l'acide, éclaboussant tous ceux qui se trouvent à proximité. Ce danger s'active une fois par round pendant 2 minutes.

PLANCHER ACIDE

DANGER 0

ENVIRONNEMENT

Discrétion DD 10

Description Le plancher de la zone C1 est recouvert d'une substance acide. Des débris provenant du plafond tombent à intervalles réguliers et projettent des éclaboussures.

Sabotage Artisanat DD 15 (non entraîné) pour renforcer le plafond en 3 endroits ; un PJ peut également effectuer un test de Perception ou de Survie de DD 13 (entraîné/qualifié) pour se placer suffisamment loin des endroits où les débris tombent ce round-là.

CA 10 ; Réf +1, Vig +1

Solidité 0 ; Immunités coups critiques, immunités des objets, dégâts de précision

Projections d'acide ↻

Déclencheur Un morceau du plafond tombe au sol.

Effet Les débris atterrissent bruyamment dans la substance acide et éclaboussent un PJ choisi au hasard (Réflexes DD 13). En cas de réussite, le PJ évite les éclaboussures. En cas d'échec, il subit 1d4+1 points de dégâts d'acide. En cas d'échec critique, il subit 5 points de dégâts d'acide et voit sa Vitesse de déplacement réduite de 2 cases pendant 1 minute (cette réduction ne se cumule pas avec celle provenant de la vague de déchets de la vase).

Réinitialisation Le danger se déclenche une fois par round pendant 2 minutes. Après ce temps, les débris cessent de tomber du plafond.

Justérian conservait toutes ses possessions dans un petit coffret de bois qu'il cachait sous son lit. Le coffret contient deux ensembles de vêtements simples, une corde en chanvre de 15 mètres, une outre à eau, des rations pour 10 jours, des ustensiles de cuisine, un *élixir de vie mineur*, une fiole de *nectar de purification* et 12 pa. On peut également

trouver le Document 6, une lettre écrite par Wennel et implorant Justérian de trouver un endroit plus sûr où loger.

► C2. Escalier

La majeure partie du combat entre Wennel et Justérian a pris place ici. Les marches sont couvertes de nombreuses tâches de sang, dont on peut suivre la piste vers le haut de l'escalier. Les PJ peuvent découvrir plusieurs indices dans cet endroit.

Gourdin. Justérian a combattu Wennel avec un gourdin en bois. Une mèche de cheveux de Wennel est encore attachée à l'arme. Un PJ réussissant un test de Médecine ou de Religion de DD 14 en étudiant ces cheveux se rend compte qu'ils proviennent d'une créature morte-vivante. La mèche est attachée à un morceau d'os sans la présence de sang.

Symbole sacré. Tout en combattant pour sauver sa vie, Justérian a agrippé le symbole sacré de Wennel. Ce symbole se trouve sur le sol. Un PJ réussissant un test de Religion de DD 14 pour se souvenir reconnaît le symbole comme étant celui de la déesse Milani, déesse de la dévotion, de l'espoir et des révoltes.

Insectes. Deux types d'insectes différent volettent dans l'air près du sommet des escaliers : des mouches à cadavres et des mites à tête de mort. Un PJ peut identifier les mouches avec un test de Nature de DD 10 et savoir qu'elles sont attirées par la viande et les corps en décomposition ; ce test suffit également pour identifier les mites à tête de mort. Un test de Religion de DD 12 indique que les mites à tête de mort sont des insectes sacrés pour la déesse Urgathoa, déesse de la gourmandise, des maladies et de la mort-vivance. Ces mites existent sur l'île de Kortos mais leur présence en cet endroit semble être plus qu'une simple coïncidence.

► C3. Le grenier

Cette zone est une salle de 4 × 5 cases (6 mètres par 7,50 mètres) qui est accessible depuis l'escalier mais pas représentée sur le plan. Le corps de Justérian est étendu sur le plancher du grenier, parmi plusieurs meubles abandonnés, entouré par une flaque de sang coagulé. Un test de Médecine de DD 12 permet de déterminer que les blessures qui recouvrent son corps et ont causé sa mort ont été faites par des griffes.

Conclusion

Si les PJ retournent voir Dahlia, elle est dévastée par la nouvelle de la mort de son ami, mais reconnaissante envers les PJ pour avoir mené l'enquête. Elle demande aux PJ s'ils ont trouvé des indices quant à son meurtrier. Si les PJ lui parlent du symbole sacré de Milani, Dahlia leur indique que, selon elle, Justérian n'a jamais possédé lui-même de tel symbole mais qu'il lui a parlé de temps en temps d'un prêtre de Milani qui lui avait conseillé d'accepter ce job de cuisinier à la Langue de grenouille.



SANCTUAIRE

Auteur : Leo Glass

Il y a de cela plusieurs décennies, des fidèles de Milani ont ouvert l'Épine Sanguine, une taverne située dans le quartier riche d'Absalom appelé le Promontoire de Beldrin. Comptant sur la présence des clients venant à la taverne sans connaître sa véritable nature pour détourner l'attention des rencontres discrètes qui avaient lieu dans les arrières-salles, les suivants de Milani y élaboraient des plans pour libérer les esclaves de la veille.

Résumé

Ambrus Valsin demande aux PJ de se rendre dans le Quartier du Précipice pour trouver l'Épine Sanguine et poursuivre l'enquête. Une fois sur place, les PJ peuvent explorer un large gouffre situé à l'endroit où l'auberge se dressait autrefois.

Au fond du gouffre, ils trouvent l'Épine Sanguine, relativement intacte, et ils doivent faire face à au moins un danger à l'extérieur de ses murs. Quand les PJ rentrent à l'intérieur, ils sont immédiatement attaqués par le tueur de la rue des Roses en personne, un prêtre squelette nommé Wennel, et ses sbires. Après leur victoire, le groupe découvre l'Éclaireuse manquante, Nelfurhin Zor, qui est tombée à travers le plancher à un endroit où celui-ci est effondré et a bien besoin de leur aide.

En la questionnant, ils peuvent en découvrir plus au sujet des mystères entourant la vie, et la mort, de Wennel.

Connue pour les plantes grimpantes garnies d'épines et de roses rouge sang qui escaladaient ses murs et évoquaient sa fonction secrète, l'Épine Sanguine devint rapidement un lieu de rencontre pour tous ceux qui s'opposaient à l'esclavage à Absalom... du moins, jusqu'à ce qu'un tremblement de terre ne détruise le Promontoire de Beldrin en plongeant une bonne partie du district dans la mer Intérieure.

Grâce aux indices fournis par les PJ après avoir rempli une ou plusieurs des missions précédentes, le capitaine d'aventures Ambrus Valsin a déterminé que les victimes du tueur de la rue des Roses étaient toutes des esclaves libérés qui avaient été abrités dans les ruines endommagées et infestées de morts-vivants du Quartier du Précipice par un prêtre de Milani qui les avaient aidés. Plus étrange encore, toutes les victimes avaient été abritées dans le même lieu, l'Épine Sanguine, malgré le fait que l'endroit avait prétendument été détruit par le tremblement de terre.

Début de l'aventure

Les PJ reçoivent des lettres provenant d'Ambrus Valsin et leur demandent de trouver l'Épine Sanguine et de fouiller l'endroit à la recherche d'indices. Ils devraient pouvoir se rendre rapidement dans le Quartier du Précipice et arriver à l'adresse indiquée par Ambrus.

En chemin, ils croisent des membres de la Garde d'Absalom qui les mettent en garde que le portail permettant d'accéder au Quartier du Précipice reste fermé quand le soleil est couché, quelle que soit l'identité des personnes qui demandent à passer.

Quand les PJ arrivent à l'endroit indiqué par Ambrus, lisez ou paraphrasez le texte suivant.

À travers le voile formé par un épais brouillard, on peut apercevoir les silhouettes floues des bâtiments en ruine qui dominent les chemins dallés à la surface brisée. Ce qui était autrefois l'intersection de deux rues n'est plus aujourd'hui qu'un vaste gouffre dont la gueule est suffisamment vaste pour pouvoir avaler une créature gigantesque. La brume, les poussières et les ténèbres dissimulent le fond du gouffre. De nombreux éclats de pierre et des débris percent les murs intérieurs de l'affaissement, comme si le gigantesque trou dévoilait ses dangereuses dents pour menacer ceux qui oseraient s'y aventurer.

Un PJ qui réussit un test de Perception de DD 15 pour Fouiller l'endroit peut examiner les débris qui jonchent le sol sur les bords du gouffre et y trouver une ancienne pancarte en bois déformée avec le nom « l'Épine Sanguine » au-dessus d'une décoration de qualité représentant une rose rouge vif avec des gouttes de sang tombant de ses épines. Un test de Religion de DD 10 permet de se rappeler que cette illustration ressemble au symbole sacré de Milani, la déesse de la dévotion, de l'espoir et des révoltes.

Si les PJ descendent, ils peuvent utiliser les rochers et les débris qui sortent des murs intérieurs comme des prises. Un PJ qui obtient un échec critique sur un test d'Athlétisme de DD 14 (pour Escalader) tombe de 6 mètres et subit 10 points de dégâts contondants. Un PJ qui tombe peut utiliser la compétence d'Acrobaties pour Se raccrocher in extremis à un bord (DD 14) et ainsi diviser les dégâts par deux.

Les PJ peuvent également attacher une corde à un piton et un marteau puis s'en servir pour descendre le long du mur. Cela permet de diminuer les DD des tests pour Escalader ou Se rattraper (si nécessaire) à 10 au lieu de 14.

D. Le sanctuaire englouti

Le brouillard reste fort épais au fond du gouffre, donnant la condition « camouflé » à toutes les créatures qui se trouvent en-dehors du sanctuaire. À l'intérieur, le bâtiment est faiblement éclairé, ce qui rend toutes les créatures et objets « camouflés » pour les observateurs qui ne bénéficient pas de perception aveugle, de vision aveugle, de vision dans le noir ou de vision nocturne. Les sources lumineuses telles que les torches ou un sort de *lumière* permettent d'éliminer les inconvénients de cette faible luminosité mais pas ceux causés par le brouillard.

Des pierres brisées, des morceaux de bâtiments détruits et des bouts de renforts en bois, tous recouverts d'une fine couche de sel marin, sont partiellement engloutis par la boue. La silhouette vacillante d'une construction penchée et brisée se dresse un peu plus loin, ses murs guère plus que des rangées de planches déformées et couvertes de plantes flétries qui convergent selon des angles étranges. La porte située dans le mur de ce côté-ci est manquante.

Si les PJ explorent les murs extérieurs de l'Épine Sanglante, ils peuvent voir une véranda sur le point de s'effondrer (D3) qui mène vers la porte d'entrée de la taverne. Un PJ réussissant un test de Perception de DD 20 alors qu'il utilise la tactique d'exploration Fouiller découvre que certaines de plantes flétries attachées aux murs extérieurs dissimulent des trous béants qui pourraient facilement être utilisés pour entrer dans la taverne si les plantes étaient coupées ou enlevées (voir les S sur la cartes).

Souvenez-vous que, tant que les PJ n'ont pas rencontré de danger (comme la fosse de boue ou les morts-vivants), ils fonctionnent en mode exploration et devraient choisir chacun une tactique d'exploration.

► D1. Ruines boueuses

Le sol du fond du gouffre, parsemé de débris, est considéré comme du terrain difficile. Si les PJ se dirigent vers la porte située sur le côté du bâtiment, celle qui mène vers la réserve (D2) pourrissante de la taverne, le MJ devrait effectuer un test de Perception secret pour chacun des PJ afin de voir s'ils détectent les boues qui se trouvent juste en face de la porte (voir plus bas).

Une large zone boueuse de 1,50 m sur 4,50 m recouvre la région marquée Zone 1 sur la carte et située juste devant la porte. Il s'agit d'une variante de sables mouvants plus visqueuse et légèrement moins dangereuse. Une créature qui détecte ce danger en mode exploration peut facilement indiquer sa présence aux autres.

BOUES DANGEREUSES

DANGER 1

ENVIRONNEMENT, COMPLEXE

Discrétion +8 (ou DD 0 une fois la zone marquée)

Description Une zone recouverte d'un mélange d'argile et d'eau capture et submerge les créatures qui y mettent le pied.

Sabotage Survie DD 14 (qualifié) pour rapidement marquer la zone dangereuse et faire en sorte que le danger ne soit plus caché

Submerger ◆

Déclencheur Une créature de taille Grande ou plus petite entre dans la zone.

Effet La créature-déclencheur s'enfonce dans la boue jusqu'à sa taille. La boue lance son initiative si elle ne l'a pas encore fait.

Routine (1 action) Lors de son initiative, la bout attire vers le





bas chacune des créatures qui s’y trouvent. Une créature qui était submergée jusqu’à la taille devient submergée jusqu’au cou et une créature qui était submergée jusqu’au cou devient complètement enseveli et doit retenir sa respiration pour éviter de suffoquer. Lors de son tour, une créature qui se trouve dans les boues peut tenter un test d’Athlétisme de DD 15 (Nager) pour émerger d’un cran (enseveli devient jusqu’au cou ; jusqu’au cou devient jusqu’à la taille) ou se déplacer de 1 case si elle est submergée jusqu’à la taille. En cas d’échec critique, la créature descend d’un cran. Une créature qui sort de la zone en Nageant échappe à ce danger et se retrouve, à terre, dans une case adjacente au danger.

Réinitialisation Le danger continue à engloutir toute personne qui marche sur sa surface, mais il ne redevient caché qu’au bout de 24 heures, quand la boue s’est remise en place.

Pendant que les PJ tentent de sortir de la boue, le corps réanimé de Remna, l’une des premières victimes de Wennel, s’extirpe de sous les escaliers et attaque. Le squelette rampant ne rejoint le combat que lors du 2e round. Si les PJ ont réalisé la quête « Dans le vif du sujet », ils peuvent reconnaître l’arme du squelette comme un des rasoirs que les Barbiers Sanglants utilisent.

Le MJ effectue un test de Perception de DD 10 pour chaque PJ qui est entièrement submergé dans les boues. En cas de réussite, le PJ détecte un objet solide au sein de la boue et, s’il dispose d’une main libre, peut attraper cet objet. Si le PJ parvient à sortir de la boue, il découvre qu’il s’agit d’une main squelettique avec une chaîne comportant une *owlbear claw* / griffe d’ours-hibou et enroulée autour des doigts.

SQUELETTE RAMPANT

CRÉATURE 0

MAUVAIS, TAILLE MOYENNE, MORT-VIVANT, SANS ESPRIT, SQUELETTE

Perception +0 ; vision dans le noir

Langues —

Compétences Acrobaties +3, Athlétisme +3

For +1, **Dex** +4, **Con** +0, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** +0

Équipement rasoir

CA 14 ; **Réf** +3, **Vig** +1, **Vol** +1

PV 12, guérison par énergie négative ; **Immunités** sommeil, maladie, mental, paralysie, poison ; **Résistances** froid 5, électricité 5, feu 5, tranchant 5, perforant 5

Vitesse 2 cases

Càc ♦ griffe (agile) +6 ; **Dégâts** 1d4+1 tranchants

Càc ♦ rasoir (agile) +6 ; **Dégâts** 1d4+1 tranchants

Rampant Cette créature possède la condition « à terre » mais ignore la pénalité au jet d’attaque qui lui est normalement associée et peut ramper sur 2 cases en une action.

Spécial. Si Wennel perçoit la présence des PJ en-dehors de l’Épine Sanguine, il se prépare à combattre en lançant *protection (Bien)* sur lui-même juste avant le combat.

► D2. Réserve pourrissante

Les restes de tables et d’armoires détruites jonchent le sol de cette longue salle rectangulaire qui empeste la décomposition et la pourriture. On trouve ici un coffre dans lequel Wennel conservait des réserves. Il peut être ouvert par un PJ qui réussit un test d’Art du voleur/Vol de DD 14 pour Crocheter la serrure ou un test d’Athlétisme

de même DD pour la Forcer. Le coffre contient 2 sacs de couchages, une fiole d'huile, une fiole d'eau bénite, une lanterne, 7 jours de rations, une bourse en cuir avec 8 pa et un symbole de Milani en bois attaché à un cordon de cuir.

► D3. Véranda sur le point de s'effondrer

La porte située ici est coincée dans ses gonds. Un PJ qui réussit un test d'Athlétisme de DD 15 peut la Forcer. Il est également possible de la détruire : la porte a une Solidité de 5 et 20 Points de vie. Toute tentative visant à ouvrir violemment la porte avant fait s'effondrer des morceaux du toit de la véranda. Chaque PJ se trouvant dans la véranda (dans la zone marquée Zone 2 sur la carte) quand cela se produit subit 1d6 points de dégâts contondants (jet de Réflexes standard de DD 13).

Spécial. Si Wennel perçoit la présence des PJ en-dehors de l'Épine Sanguine, il se prépare à combattre en lançant *protection (Bien)* sur lui-même juste avant le combat.

► D4. La salle commune détruite (Extrême 1)

Le plancher en bois de cette salle a mal résisté aux assauts du temps, et les meubles sont détruits.

Wennel, qui était autrefois un demi-elfe prêtre de Milani, a été transformé en un champion squelette qui tire désormais ses pouvoirs d'Urgathoa, la déesse de la maladie, de la gloutonnerie et de la mort-vivance. Il a utilisé des rituels maudits pour créer quelques assistants zombis.

Quand les PJ entrent dans cette zone, les morts-vivants passent à l'attaque. Pendant le combat, Wennel utilise sa capacité de canalisation d'énergie pour blesser les PJ ou lance *rayon affaiblissant* à distance. Il peut également lancer *contact/bénédictio de la non mort (touch of undeath)* pour se guérir lui-même ou guérir l'un de ses alliés zombis. Au corps à corps, il Lève son bouclier chaque round où c'est possible ; il lance tout d'abord *peste/variole gobeline* sur les cibles à portée puis attaque avec ses griffes ou les piques de son bouclier.

Chacune des quêtes précédemment menées à bien par les PJ peuvent leur donner un indice ou un souvenir de la vie de Wennel qu'ils peuvent utiliser à leur avantage pendant cette rencontre.

Liste des la rue des Roses (Dragons). Un PJ peut tenir le journal de Wennel et réciter les noms des ex-esclaves qu'il a aidés autrefois (une action de manipulation) afin de gagner un bonus d'équipement de +3 sur les tests d'Intimidation pour Démoraliser Wennel. En cas de réussite critique, Wennel devient ébloui pendant 1 round plutôt que fuyant. Quand Wennel entend ces noms, il semble en proie à un conflit intérieur. Il répète que ce sont les noms dont il se souvient et qu'il doit s'agir de ses assassins.

Souvenirs de la rue des Roses (Flaques). Un PJ qui se trouve à au plus 2 cases de distance de Wennel peut brandir son

Suffocation

Les boues dangereuses représentent une menace potentiellement mortelle, à moins que les PJ ne les détectent assez tôt ou qu'ils collaborent.

Aide. Il peut être difficile de réussir les tests d'Athlétisme nécessaire pour s'extirper de la boue mais les PJ peuvent s'entre-aider en utilisant la réaction d'Aide. Le DD pour venir en aide à un allié dans une telle situation est de 15.

Suffocation. Un PJ peut retenir sa respiration pour un nombre de rounds égal à 5 + son modificateur de Constitution. Ce nombre est réduit de 1 au début de chacun des tours du PJ, ou de 2 si le PJ est attaqué ou lance un sort ce round-là. Il est également réduit de 1 chaque fois que le PJ est la cible d'une attaque critique ou qu'il obtient un échec critique lors d'un jet de sauvegarde contre un effet qui inflige des dégâts. Si le PJ parle ou active un objet à mot de commande, il perd tout l'air qu'il lui reste.

symbole religieux de Milani (une action de manipulation) pour lui rappeler son ancienne foi. Cela inflige à Wennel la condition stupéfié pendant 1 minute (jet de Volonté de DD 13 pour annuler), temps pendant lequel il gémit et se plaint de sa mort en insistant que Urgathoa lui a donné une seconde vie afin de se venger de ses assassins.

Tactiques de la rue des Roses (Dans le vif du sujet). Si un PJ qui sait que le côté droit de Wennel est endommagé (ce qui inclut entre autres la main dans laquelle il tient son morgenstern) réussit un test d'Athlétisme pour Désarmer son morgenstern, ce test est considéré comme une réussite critique. Cela a non seulement l'avantage de priver Wennel d'une arme puissante mais aussi d'offrir aux PJ une arme contondante capable d'ignorer les résistances de Wennel.

En deux endroits, le plancher fragile s'est effondré, donnant sur un cellier déformé 3 mètres plus bas. Les PJ n'ont aucun risque de tomber accidentellement à travers le plancher, à moins qu'ils ne marchent sur l'un des espaces où le plancher s'est effondré ou qu'ils ne soient poussés vers un tel endroit. Chacun des trous est profond de 3 mètres et nécessite un test d'Escalade de DD 10 pour y descendre ou en sortir sans se blesser. Si un PJ termine son tour à côté de l'une des zones où le plancher s'est effondré (comme D5), Wennel tente de Pousser le PJ dans cette case pour le faire tomber dans le trou de 3 mètres de profondeur.

L'Éclaireuse manquante, Nelfurhin Zor (femme elfe alchimiste, NB) s'est cassé une jambe et se trouve, par terre, immobile, dans le cellier, à l'endroit où elle est tombée à travers le plancher, dans la zone nord-est du bâtiment. Un PJ qui réussit un test de Perception de DD 10 pour Fouiller l'endroit trouve des traces de sang relativement fraîches qui mènent vers le trou en question. Si les PJ ne fouillent pas l'endroit à la recherche de Nelfurhin, elle appelle à l'aide.

Conditions

Cette rencontre utilise un nombre significatif de conditions, qui sont résumées ci-dessous.

Affaibli X. Vous subissez une pénalité de statut égale à X sur vos tests et DD basés sur la Force, y compris les attaques au corps à corps, les dégâts et les tests d'Athlétisme.

Agrippé/Empoigné. Vous êtes pris au dépourvu et immobilisé. Si vous tentez une action de manipulation, vous devez réussir un test pur de DD 5 pour éviter de la perdre.

Camouflé/Masqué. Les créatures qui désirent vous cibler pour une attaque/un sort doivent réussir un test pur de DD 5.

Ébloui. Si la vision est votre seul sens précis, toutes les créatures et les objets sont camouflées pour vous.

Effrayé X. Tous vos tests et DD subissent une pénalité de X. À la fin de chacun de vos tours, X diminue de 1.

Stupéfié X. Vous subissez une pénalité de statut égale à X sur les tests d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, y compris les jets de Volonté, jet d'attaque par sorts, DD des sorts et tests de compétence concernés. Vous devez réussir un test pur de DD 5 + X chaque fois que vous Lancez un sort (en cas d'échec, le sort est perdu).

WENNEL

CRÉATURE 2

CM, TAILLE MOYENNE, MORT-VIVANT, SQUELETTE

Perception +7, vision dans le noir

Langues commun, elfique

Compétences Intimidation +6, Médecine +5, Religion +10

For +1, **Dex** +1, **Con** +2, **Int** -1, **Sag** +3, **Cha** +1

Équipement plastron, grand bouclier en acier (Solidité 6, 20 PV, SB 10) avec piques, morgenstern.

CA 16 (18 avec bouclier levé) ; **Réf** +3, **Vig** +4, **Vol** +7 (+1 de circonstances contre l'énergie positive)

PV 28, guérison par énergie négative ; **Immunités** sommeil, effets de mort, maladie, paralysie, poison ; **Résistances** tranchant 5, perforant 5

Attaque d'opportunité

Blocage au bouclier Si Wennel a son bouclier levé, il peut utiliser la réaction de Blocage au bouclier.

Vitesse 4 cases

Càc ✦ morgenstern +7 (polyvalent P) ; **Dégâts** 1d6+1 contondants

Càc ✦ griffe +7 (agile) ; **Dégâts** 1d6+1 tranchants

Càc ✦ piques de bouclier +7 ; **Dégâts** 1d6+1 perforants

Sorts divins préparés DD 16, attaque +6

niveau 1 blessure/mise à mal x2, peste/variole gobeline, protection, rayon affaiblissant

tours de magie toucher glacial, hébètement, détection de la magie, lumière

Sorts de domaine de prêtre (1 Point de focalisation) DD 16

niveau 1 contact/bénédiction de la non mort (touch of undeath)

Symbole gravé Wennel a gravé le symbole d'Urgathoa sur son bouclier, ce qui lui permet d'utiliser son bouclier en tant que focalisateur divin pour les composantes matérielles des incantations sans avoir besoin d'une main libre. Le symbole ne fonctionne que pour lui et il fonctionne même si le bouclier est brisé (mais pas s'il est détruit). Il donne également à son bouclier un bonus de statut de +1 à la Solidité.

ZOMBIS SUPÉRIEURS (2*)

CRÉATURE 0

* + 1 par PJ au-delà de 4 PJ

NM, TAILLE MOYENNE, MORT-VIVANT, SANS ESPRIT, ZOMBI

Perception +1, vision dans le noir

Compétences Athlétisme +6

For +3, **Dex** -2, **Con** +2, **Int** -5, **Sag** +0, **Cha** -2

Lent Un zombi est ralenti 1 de manière permanente et ne peut pas utiliser de réactions.

CA 13 ; **Réf** +1, **Vig** +7, **Vol** +3

PV 26, guérison par énergie négative ; **Immunités** effets de mort, maladie, mental, paralysie, poison, inconscience ; **Faiblesses** positif 5, tranchant 5

Vitesse 5 cases

Càc ✦ poing +7 ; **Dégâts** 1d6+3 contondants plus Agripper/Empoigner

Mâchoires ✦ (attaque)

Conditions Le zombi a agrippé ou immobilisé une créature

Effet Le zombi porte une Frappe de mâchoires sans arme au corps à corps contre la créature agrippée ou restreinte avec un modificateur d'attaque de +7, qui inflige 1d8+3 points de dégâts perforants.

Agripper ✦

Conditions La dernière action du zombi était une Frappe réussie mentionnant la possibilité d'Agripper dans ses dégâts ou il tient actuellement une créature agrippée.

Effet Le zombi Agrippe automatiquement la cible jusqu'à la fin de son prochain tour. La créature est agrippée par la partie du corps que le zombi a utilisée pour l'attaque, et cette partie ne peut plus être utilisée pour Frapper des créatures tant que l'agrippement est maintenu. Utiliser cette action permet également d'allonger la durée pendant laquelle l'agrippement est maintenu et ce jusqu'à la fin du prochain tour du zombi pour toutes les créatures qu'il tient actuellement agrippées. Une créature agrippée peut tenter de s'en libérer avec une action d'Échappement ; l'agrippement prend automatiquement fin si le zombi s'éloigne de la créature agrippée.

Conclusion

Nelfurhin Zor peut informer les PJ que le prêtre Wennel Ardonay l'avait aidé à retrouver une certaine stabilité après qu'elle se soit retrouvée affranchie mais sans un sou. Ils étaient restés amis mais, ces deux derniers mois, Wennel lui avait dit à plusieurs reprises qu'il était sur le point de prouver que plusieurs enlèvements menés près d'Absalom étaient l'oeuvre d'une cellule secrète de commerçants d'esclave. Il avait indiqué son intention de dénoncer la cellule, même si cela faisait de lui une cible pour ses membres.

Quand Wennel est apparu sans prévenir à l'entrée de la maison de Nelfurhin il y a de cela quelques jours, l'alchimiste lui a rapidement ouvert la porte. C'est alors qu'elle s'est rendu compte que son ami était désormais un corps réanimé. Wennel l'a attaquée et Nelfurhin s'est réveillée dans l'Épine Sanguine, où elle est tombée à travers le plancher lors d'une tentative d'évasion infructueuse.

Nelfurhin ne possède aucune information au sujet de l'identité des esclavagistes ni sur la manière dont Wennel a été réanimé, mais un PJ qui réussit un test de Religion de DD 12 peut se rappeler que ceux qui meurent suite à une trahison ou avec une mission non finie ou après une grande souffrance se relèvent parfois spontanément en tant que morts-vivants, un procédé qui corrompt la personne et transforme même ses meilleurs intentions en haine.

Même si les PJ ne devinent pas la cause de la mort-vivance de Wennel, Ambrus Valsin peut leur proposer l'hypothèse présentée ci-dessus quand ils lui font rapport. Il remercie les PJ pour avoir découvert le tueur, mis fin aux meurtres et sauvé Nelfurhin.

En récompense, il leur offre 15 pa et les invite à un dîner en compagnie d'autres capitaines d'aventures, où les PJ pourraient nouer de nombreux contacts intéressants et s'exposer à d'innombrables occasions de partir à l'aventure.