

LE FESTIVAL DES FONDATEURS D'OTARI

Un événement qui peut servir d'introduction à la campagne «Abomination Vault»



La petite ville d'Otari, située sur la côte sud de l'île de Kortos, à quelques jours d'Absalom, possède une histoire riche et des PNJ dignes d'intérêt. La campagne «Abomination Vault» permet de tisser de nombreux liens tant avec le passé d'Otari qu'avec les PNJ qui l'habitent.

Ce document décrit le **Festival des Fondateurs**, un événement qui peut servir d'introduction à la campagne «Abomination Vault», avec des objectifs multiples :

- permettre aux personnages de se rencontrer et de faire connaissance ;
- leur faire découvrir la ville d'Otari et quelques-uns des PNJ-clés utiles pour la campagne ;
- leur permettre d'en apprendre plus, «en jeu», sur les membres de la Rosegarde, les fondateurs d'Otari.

Le Festival des Fondateurs célèbre l'anniversaire de la création de la ville par les aventuriers de la Rosegarde et a lieu le 3e jour

du mois de Desnus (mai). C'est l'occasion pour les habitants d'Otari de se rassembler sur la place du marché, de partager leurs spécialités et d'organiser des petits jeux de foire. La journée se termine par un gigantesque barbecue communautaire à l'issue duquel Wrin Sivixi donne le coup d'envoi de la campagne.

Pour d'autres aides de jeu, cartes, idées, discussions et partages au sujet de la campagne «Abomination Vault» et de Pathfinder, n'hésitez pas à passer sur le serveur Discord de Pathfinder-FR (voir lien dans l'encadré) ou sur la section du wiki Pathfinder-FR dédiée à Pathfinder 2 (<https://www.pathfinder-fr.org/Wiki/Pathfinder2.MainPage.ashx>) !



Contact : dalvyn@gmail.com

Site Pathfinder-FR : <http://www.pathfinder-fr.org>

Serveur Discord : <https://discord.gg/MYqudHH>

This document uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Inc., which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This document is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Inc. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit paizo.com/communityuse. For more information about Paizo Inc. and Paizo products, please visit paizo.com.

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter le site paizo.com.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Depuis plusieurs jours, Wrin Sivinxî s'est rendue compte de la présence d'une lueur pâle à l'horizon, une lueur si ténue qu'elle est sans doute la seule à l'avoir remarquée (grâce à sa vision rehaussée de tiefling et à son habitude à observer le ciel nocturne). Elle a réalisé plusieurs lectures des configurations astrales, qui l'ont convaincue de deux choses : 1) la lueur en question présage d'un grand danger pour Otari et la région, et 2) c'est seulement en faisant appel à certaines de ses connaissances que la menace en question pourra être écarté.

Au début de la campagne, Wrin Sivinxî a donc fait parvenir des courriers aux divers PJ (voir «La lettre de Wrin» sur la page suivante), les invitant à Otari en utilisant le Festival des Fondateurs comme prétexte à leur future réunion. Wrin prévoit de laisser ses invités faire connaissance et profiter des animations du Festival au cours de la journée, avant de leur faire part de ses inquiétudes à la soirée, après le barbecue.



Le matin du jour du Festival, Wrin rassemble tous ses invités près de son échoppe. Morlibint, son ami, qui n'habite pas loin, est également présent.

«Merci à vous toutes et tous d'avoir accepté mon invitation.» commence Wrin tout en gratifiant chacune des personnes présentes d'un sourire. Elle s'approche d'un petit homme légèrement joufflu avec des lunettes rondes et le présente en le prenant par le bras. «Voici Morlibint, le propriétaire de la boutique Histoires étranges, un grand fêru de récits, contes et histoires fantastiques, un magicien accompli, et l'un de mes plus proches amis. Certains d'entre vous le connaissent peut-être déjà...»

Elle hésite quelques instants puis poursuit. «Je ne vous ai pas invités juste pour le plaisir de vous revoir — même si celui-ci est bel et bien présent —, mais... également pour d'autres raisons, dont je vous ferai part ce soir, quand vous aurez pu profiter de la journée.»

«Comme je l'indiquais dans la lettre, c'est le Festival des Fondateurs aujourd'hui à Otari... l'occasion pour les artisans du coin de présenter leurs oeuvres et pour tous de faire la fête autour de la place du Marché. Vous savez que je préfère la nuit et le ciel nocturne à la journée... aussi, il me sera impossible de vous accompagner au cours de cette journée, mais je vous invite à nous retrouver ce soir à l'occasion du grand barbecue qui clôturera le Festival.»

«Cela me fera très plaisir de pouvoir vous offrir ce repas et de le partager avec vous, sous un ciel qui devrait être particulièrement clair et étoilé ce soir. C'est le moins que je puisse faire, à défaut

STRUCTURE DE CETTE AIDE DE JEU

Cette aide de jeu est divisée en 4 parties.

Introduction des personnages traite de l'invitation, lancée par Wrin, qui amène les PJ à se retrouver à Otari ; le matin du jour du festival, Wrin accueille les PJ et les invite à profiter des activités, promettant de les retrouver au soir pour le grand barbecue.

Les stands du festival décrit les divers stands, animations et concours qui se déroulent sur la place du marché d'Otari à l'occasion du Festival ; pendant la journée, les PJ peuvent rencontrer les habitants d'Otari, participer aux diverses animations et de découvrir plusieurs personnalités et éléments locaux utilisés dans la campagne.

La chasse au trésor est l'activité qui clôture la partie principale du festival ; en déchiffrant des énigmes relatives aux fondateurs d'Otari et en parcourant la ville d'Otari, les PJ pourront mettre la main sur le «trésor» tout en découvrant divers endroits importants ou utiles.

Le barbecue commence une fois le soir tombé et conclut le festival ; Wrin invite les PJ à se rassembler pour le repas puis, à l'issue de celui-ci, fait part de ses inquiétudes et des secrets que les astres lui ont révélés, les lançant dans la campagne «Abomination Vault».

de pouvoir vous fournir un endroit où passer la nuit après le Festival.»

«En attendant ce soir, je vous laisse donc entre les mains de Morlibint, qui va vous conduire jusqu'à la place du Marché. Je vous invite à profiter des animations et à rencontrer les habitants d'Otari, les nouveaux comme ceux que vous pourriez déjà connaître. Et je vous donne donc rendez-vous ce soir.»

Les PJ peuvent éventuellement poser quelques questions à Wrin, mais elle tentera d'esquiver toutes celles qui portent sur la véritable raison de son invitation, prétextant que «cela sera beaucoup plus simple d'en parler ce soir, une fois la nuit tombée».

Wrin précise qu'elle ne peut offrir le gîte aux PJ (après tout, elle passe la plupart de ses nuits éveillée à scruter les astres et sa demeure en forme de tente à ciel ouvert ne lui permet guère d'accueillir du monde.

Si les PJ soulèvent le sujet, elle (ou Morlibint) peut leur suggérer plusieurs endroits où ils pourront loger :

- la **gilde fermière**, où Jala Highstepper pourra leur louer un coin de la grande salle commune et une paillasse pour 6 pc par nuit (c'est là que la plupart des gens visitant Otari à l'occasion du Festival vont loger) ;

LA LETTRE DE WRIN

Salutations !

J'espère que ce message vous trouve en pleine santé ! Vous vous souvenez de moi... ou peut-être pas... Je m'appelle Wrin Sivixi et je suis la propriétaire de l'échoppe «Les Merveilles de Wrin», à Otari.

Ce 3 Desnus, Otari célèbrera le Festival des Fondateurs, en l'honneur des aventuriers qui ont créé la ville il y a de cela plusieurs siècles. En pratique, ce sera également l'occasion de fêter la seconde naissance de la ville, après qu'elle ait été abandonnée, envahie par des kobolds, puis débarrassée de cette vermine et enfin recolonisée.

Pendant le festival, des habitants de la ville tiendront des stands où vous pourrez déguster les spécialités locales ou vous adonner à des jeux et concours. Et, le soir venu, un grand repas communautaire sera proposé. Le tout se déroulera au Marché d'Otari, sous la houlette de Keeleno Lathenar. Cela pourrait être l'occasion pour vous de revoir certains habitants d'Otari que vous avez déjà croisés par le passé... et de faire la connaissance d'autres.

J'aimerais profiter du festival pour vous inviter au repas du soir, tout en espérant que celui-ci conclura une journée où vous aurez pu profiter des animations. Je compte vraiment sur votre présence et suis impatiente de vous revoir. Je vous propose de nous retrouver ce jour-là au matin dans mon échoppe.

Que les étoiles vous guident !

Wrin Sivixi

- le **Recoin de l'escroc**, pour ceux qui préfèrent une ambiance plus nerveuse et n'ont pas peur des risques, où le barman-cuistôt-tenancier Castian acceptera de leur louer un coin de la salle commune pour 3 pc (7 pc s'ils veulent une paillasse plutôt que de dormir sur le sol) ;
- le **Sébaste bagarreur**, pour un établissement plus calme et familial, où Brelda Venkervale dispose de 8 chambres individuelles (4 au premier étage, 4 au second étage) qu'elle loue pour 6 pa par nuit chacune ; chaque chambre pouvant accueillir jusqu'à deux personnes et étant équipée d'une porte qui peut être verrouillée.

Les PJ qui possèdent d'autres contacts ou connaissances à Otari pourraient opter pour d'autres logements : une tente ou un des cabanons érigés pour les druides et rôdeurs de passage près du Cercle de Pierre, un coin dans l'atelier de la tengu alchimiste Magiloy au sous-sol des Barriques du corbeau, ou encore un coin dans l'arrière-salle des Histoires étranges pour un PJ qui

connaîtrait bien Morlibint.

Si Wrin envoie les PJ au Festival pendant la journée, c'est non seulement pour pouvoir se reposer (elle passe la majorité de ses nuits à observer les cieux et les étoiles) mais aussi dans l'espoir qu'ils fassent connaissance. Mieux ils se connaîtront, plus ils se feront confiance, et mieux ils pourront collaborer pour affronter les dangers que Wrin prévoit dans leur futur.

Wrin espère également qu'en parlant avec les habitants d'Otari, les PJ développeront un attachement pour la bourgade et accepteront de lui venir en aide et de la défendre si cela s'avérait nécessaire.

Morlibint propose de conduire les personnages jusqu'au marché qui sert de point central au Festival. Il suggère de partir sans tarder, car il y tient un stand et il lui reste encore quelques préparations à effectuer. Il a avec lui un sac de toile rempli de plusieurs livres et parchemins et pourrait bien demander de l'aide à un(e) PJ musclé(e) pour le porter.

LES STANDS DU FESTIVAL

Le lieu central du festival est la place du marché, le terrain qui s'étend devant le bâtiment en bois appartenant à Keeleno Lathenar et sur lequel se déroule le marché en plein air quand le temps le permet.

Chemin faisant, Morlibint évoquera la chasse au trésor qui se déroulera en fin d'après-midi, un événement qui devrait leur plaire selon lui, vu que Wrin les a décrits comme des « esprits aventureux ». Il pourrait également aborder le sujet du logement et leur proposer les options décrites sur la page précédente, leur indiquant également à qui s'adresser pour faire les arrangements nécessaires (Jala Highstepper, Castian et Bredla Venkervale peuvent tous les trois être croisés au festival).

Une fois arrivé sur place, Morlibint prendra congé des PJ après leur avoir indiqué l'emplacement de son stand (1 sur la carte), où ils pourront venir le trouver en cas de problème, ou s'ils veulent profiter d'une de ses histoires.

I. LES CONTES ÉTRANGES

PNJ : Morlibint, Dorianna, Alymora Inkleholtz

Ce stand consiste simplement en une épaisse toile tendue en oblique pour protéger un petit espace où ont été placés une table ronde en bois et un fauteuil qui semble confortable. Sur la table, on peut apercevoir plusieurs livres reliés et parchemins, dont certains sont illustrés. Une petite cloche en fer est suspendue à un des piquets en bois qui servent de support à cette structure.



Plusieurs bancs en bois relativement bas, comme s'ils étaient avant tout destinés à accueillir des enfants, ont été positionnés en demi-cercles devant le stand pour permettre au public venu écouter les histoires de s'asseoir.

De temps en temps au cours de la journée, **Morlibint** fait tinter la cloche pour avertir qu'il va bientôt commencer un nouveau récit. Quand cela se produit, plusieurs enfants accourent vers les bancs en bois pour assister au spectacle. Une fois tout le monde installé, Morlibint choisit un des livres placés sur la table et se met à raconter une histoire, tout en rehaussant son récit de quelques illusions mineures qui ne manquent pas de susciter des cris d'excitation de la part du public.



Morlibint choisit avant tout des récits héroïques, des aventures fantastiques avec du suspens et des rebondissements. Voici un exemple.

LES AUTRES PNJ PARTICIPANT AU FESTIVAL

Les PNJ cités dans les descriptions des stands ne sont pas les seuls que les PJ peuvent croiser pendant la journée : d'autres habitants d'Otari vont et viennent, profitant des activités du festival et prenant un rôle peut-être moins actif dans leur organisation. C'est entre autres le cas des individus suivants.

Bredla Venkervale participe au concours de tourte au saumon (voir 10. L'estrade du concours) mais elle se trouve sur place bien avant cet événement, papotant avec les autres personnes présentes.

Le maire **Oseph Menhèmes** lui aussi participe au concours (en tant que juge) ; pendant le festival, il discute beaucoup et sert des mains, préparant déjà les futures élections maïorales. Il se montre attentif aux problèmes et réclamations de ses concitoyens et adopte toujours une attitude très diplomatique.

La prêtresse **Vandy Banderdash** parcourt le marché en saluant les uns et les autres avec sa jovialité habituelle. Elle approche quelques-uns des visiteurs pour tenter de trouver un 3e juge pour le concours de tourte au saumon (voir l'encart Vandy recherche un juge !).

Le chef de la garde, le **capitaine Longsaddle** est également présent. Il se tient généralement un peu à l'écart et surveille d'un air sévère les participants, prêt à réagir à tout comportement répréhensible. Si les PJ s'en approchent, ils ne manqueront sans doute pas de percevoir son inimitié pour ces «pèle-couilles» d'aventuriers qui «fotent le bordel dans ma ville» et de remarquer sa propension à utiliser un langage des plus fleuris.

Le forgeron **Carman Rajani** se trouve lui aussi sur place. Il tente de temps en temps d'approcher d'autres participants au festival pour lancer une conversation (avec pour principal objectif de faire la publicité de son échoppe, les Lames de la Clairière), mais il ne semble guère apprécié des locaux, qui s'arrangent généralement pour trouver une excuse afin de mettre un terme à la conversation et ne pas être vus trop longtemps avec lui. Il passe régulièrement au stand de tir (voir 6. Stand de tir des Lames de la clairière) pour vérifier que Klore fait bien son boulot et vanter son travail auprès de ceux qui semblent apprécier les armes exposées sur le stand.

Les tunnels des kobolds. L'histoire se déroule à l'époque où des mercenaires et des aventuriers commandités par Maklanni Menhèmes viennent reprendre la ville d'Otari, qui, après avoir été abandonnée, avait été occupée par un groupe de kobolds maléfiques, les Écailles de pierre. Les kobolds avaient creusé de nombreuses galeries en-dessous de la ville («parce que c'est là la manière dont cette vermine préfère se déplacer» commente Morlibint), et ces tunnels rendaient le terrain très dangereux, car les effondrements étaient monnaie courante. Le récit de Morlibint raconte comment une des mercenaires s'est retrouvée

isolée du reste de son groupe après avoir été victime d'un tel effondrement, être tombée dans un réseau de tunnels étroits et tortueux, et avoir survécu en se cachant (échappant de justesse à plusieurs patrouilles kobolds - un moment que Morlibint parvient à rendre dramatique et passionnant). Pendant son exploration des tunnels, l'aventurière en question a aperçu un grand groupe de kobolds qui prévoient de lancer une contre-attaque dans le dos des mercenaires... une information fort précieuse qu'elle est parvenue à rapporter au reste des mercenaires une fois sortie des galeries souterraines, sauvant ainsi de très nombreuses vies.



En plus des enfants qui viennent écouter les histoires de Morlibint, une adulte rejoint régulièrement le public. Il s'agit d'**Alymora Inkleholtz**, la demi-elfe responsable de «Découpe et boiseries», une des trois compagnies forestières d'Otari. Mais c'est principalement en tant que responsable volontaire de l'éducation des enfants d'Otari qu'elle vient participer au spectacle, écoutant les histoires choisies par Morlibint pour pouvoir en reparler lors de futures leçons.

Parmi les enfants qui figurent parmi les premiers à accourir lorsque la cloche sonne se trouve **Doriana Menhèmes**, la fille du maire d'Otari. Elle est âgée de quasiment 14 ans maintenant et semble s'occuper instinctivement du placement du public, et particulièrement des enfants les plus jeunes, s'assurant qu'ils trouvent une place dans les premiers rangs.



Si un PJ s'en approche, il pourrait y avoir un contact bref entre Dorianna et le PJ en question. Ça peut être une bonne occasion pour que Dorianna fasse une remarque qui laisse penser qu'elle est au courant de l'histoire et du background du personnage en question. L'idée ici est de donner un indice, aussi discret que possible, du fait que des pouvoirs psychiques s'éveillent en la jeune fille (un élément qui aura toute son importance dans le 2e livre de la campagne).

Lors des futures rencontres avec Dorianna (comme par exemple lorsque les PJ visiteront le manoir Menhèmes), il pourrait être intéressant de placer d'autres indices discrets (par exemple en décrivant comment Dorianna leur ouvre la porte avant même qu'ils ne frappent et ne fassent connaître leur présence).

2. LES FRUITS DE LA MER

PNJ : *Tamily Tanderveil*

Une forte odeur de poissons et de fruits de mer rayonne autour de ce stand, dont l'étal est garni de plusieurs caisses présentant des bouchées de poisson épiciées, des morceaux de calmar séchés, des gâteaux aux algues, des légumes fourrés d'une farce à base de crustacés et d'autres en-cas provenant de la mer.



LE JEUNE DISPARU

Ce qui suit est une suggestion de quête annexe permettant de lier un PNJ d'Otari (Alymora Inkleholtz) et les ruines de Gauntlight (plus particulièrement le corps découvert en A15).

Pendant le festival, les PJ les plus observateurs peuvent remarquer qu'Alymora Inkleholtz semble régulièrement scruter la foule, comme si elle recherchait quelqu'un. En fait, elle s'attend à y voir un jeune homme provenant d'Absalom, **Paulus Nolimus**, un garçon d'une bonne quinzaine d'années appartenant à une famille de marchands chéliaxiens aisés installée à Absalom (Société DD 17 pour identifier le nom de famille) et envoyé par ses parents auprès d'Alymora Inkleholtz afin de l'éloigner des nombreuses influences négatives qu'il côtoie dans la mégapole. Si les PJ lui posent des questions, Alymora leur dira qu'elle attend la visite d'un jeune homme provenant d'Absalom. Elle ne l'a jamais vu mais ses parents lui en ont donné une description dans leurs lettres : mince, d'assez grande taille, 16 ans, les cheveux bruns bouclés. Elle leur demande de la prévenir s'ils l'aperçoivent.

En réaction à la vie imposée ou suggérée par ses parents, Paulus s'est en effet acoquiné avec des individus peu recommandables à Absalom, se livrant à des vols, à la consommation de pesh et même récemment à des agressions. Jusqu'ici, ses parents sont parvenus à le protéger des conséquences légales de ses méfaits, mais la gravité des dernières exactions les a convaincus qu'il valait mieux pour lui qu'il change d'air. Ils ont donc décidé d'envoyer Paulus auprès d'Alymora Inkleholtz, dont ils connaissent la bonne réputation en tant que tutrice, espérant qu'un long séjour à Otari puisse lui remettre les idées en place.

Paulus n'arrivera jamais au festival, cependant. Avant de quitter Absalom, il a organisé une dernière rencontre avec ses «amis», et l'un de ces derniers, après avoir appris ses projets de voyage, lui a vendu une carte indiquant l'emplacement de Gauntlight tout en l'assurant de la véracité de la rumeur suivante : l'endroit regorge de richesses qui ne demandent qu'à être saisies, de quoi se faire de l'argent facile et, pour le jeune homme, échapper à une famille qu'il trouve trop oppressante.

Lorsqu'il est arrivé près du pont enjambant le Balbuzard au nord d'Otari, Paulus a quitté le groupe avec lequel il avait effectué le voyage depuis Absalom et s'est dirigé vers l'ouest, à travers la forêt, en suivant la carte qu'il s'était procurée. Il est parvenu à trouver Gauntlight et à y pénétrer discrètement... mais les leurs fantomatiques du sanctuaire ont eu raison de lui.

Quand les PJ retrouveront son corps en A15, utilisez la description donnée par Alymora. Sur le cadavre, les PJ pourront trouver dans sa poche un anneau en argent gravé du message «Pour Paulus, avec tout notre amour - papa et maman» (Paulus avait hésité à revendre l'anneau mais quelque chose l'en avait empêché), ainsi qu'une lettre d'introduction adressée à Alymora. Cette dernière pourrait récompenser les PJ s'ils lui font part de la triste nouvelle et leur demander de ramener le corps du jeune homme pour qu'il soit enterré au cimetière d'Otari.

L'arrière du stand est décoré de quelques canes à pêche et d'une large roue de navigation qui semble provenir d'un ancien navire.



Le stand est tenu par **Tamily Vanderveil** de la pêcherie d'Otari. Elle accueille les PJ chaleureusement et n'hésite pas à leur proposer quelques dégustations gratuites. Si les PJ discutent avec elle et qu'ils font part de leur intention de rester quelques jours à Otari, elle pourrait leur proposer de passer à la pêcherie un de ces soirs s'ils ont envie de s'amuser en participant à des jeux de hasard.

3. LES DÉLICIES DE LA TERRE

PNJ : Jala Highstepper

Ce stand ressemble à un étal typique de ceux qu'on retrouve dans la plupart des petites villes de Golarion. Plusieurs paniers en osier et caisses en bois ont été placés sur deux longues tables pour présenter un assortiment de légumes et de fruits provenant sans doute des fermes des alentours.



C'est Jala Highstepper, la responsable de la Guilde fermière d'Otari, qui s'occupe de ce stand. En plus des badauds qui viennent acheter un en-cas et des enfants qui complotent pour chaparder une pomme ou un autre fruit, ce stand est également visité par quelques marchands qui profitent de l'occasion pour venir établir de nouveaux contrats (ou renouveler des contrats existants) avec la Guilde.



À l'intérieur du stand se trouve un petit tonnelet de cidre avec plusieurs gobelets de dégustation en bois. Jala en propose à chacun de ses visiteurs, mais préfère garder le tout à l'écart des enfants charpateurs (elle est bien moins regardante en ce qui concerne les pommes et autres fruits, feignant régulièrement d'être distraite pour permettre aux garnements d'accomplir leurs méfaits).

4. LES GOSETS INOUBLIABLES

PNJ : Magiloy

De nombreux verres, gobelets en bois, flasques, cruches et tonnelets sont disposés sans réel ordre apparent sur l'étal de cette petite échoppe, et, derrière l'étal, on peut apercevoir d'autres barriques et larges bouteilles protégées d'une sorte d'enveloppe ressemblant un peu à un filet de pêche.



La tengu qui tient ce stand semble bien plus intéressée par l'idée de proposer des dégustations et de recueillir l'avis de ses

«clients» que de vendre ses boissons. Elle consigne par écrit la plupart des avis sur une sorte de petit calepin recouvert de notes griffonnées qu'elle utilise après chaque dégustation ou commentaire donné.

Pour Magiloy, toute occasion d'expérimentation est bonne... et c'est une telle occasion qu'elle voit dans le festival. Elle profite du nombre accru de visiteurs pour tester ses deux nouvelles créations et récolter des avis à leur sujet : une nouvelle recette de rhum de citrouille épicé et une bière aux mûres, sombre et légèrement acidulée.



Si un PJ se fait connaître en tant qu'alchimiste (professionnel ou amateur), elle leur proposera de passer lui rendre visite à l'occasion aux Barriques du corbeau, afin de discuter de ce sujet. Elle précisera également qu'elle vend de temps en temps les recettes qu'elle connaît, ce qui pourrait intéresser les PJ dans le futur.

5. AMUSE-GUEULES ET BOISSONS FORTES

PNJ : Castian

Ce stand aux couleurs vives présente un mélange de nourriture et de boissons. Le choix ne semble pas très grand, du moins en terme de nourriture : plusieurs larges plateaux positionnés à divers endroits sur l'étal présentent un assortiment de petits gâteaux fourrés en forme de poissons, ce qui semble être, à y bien regarder, la seule forme de nourriture disponible ici.

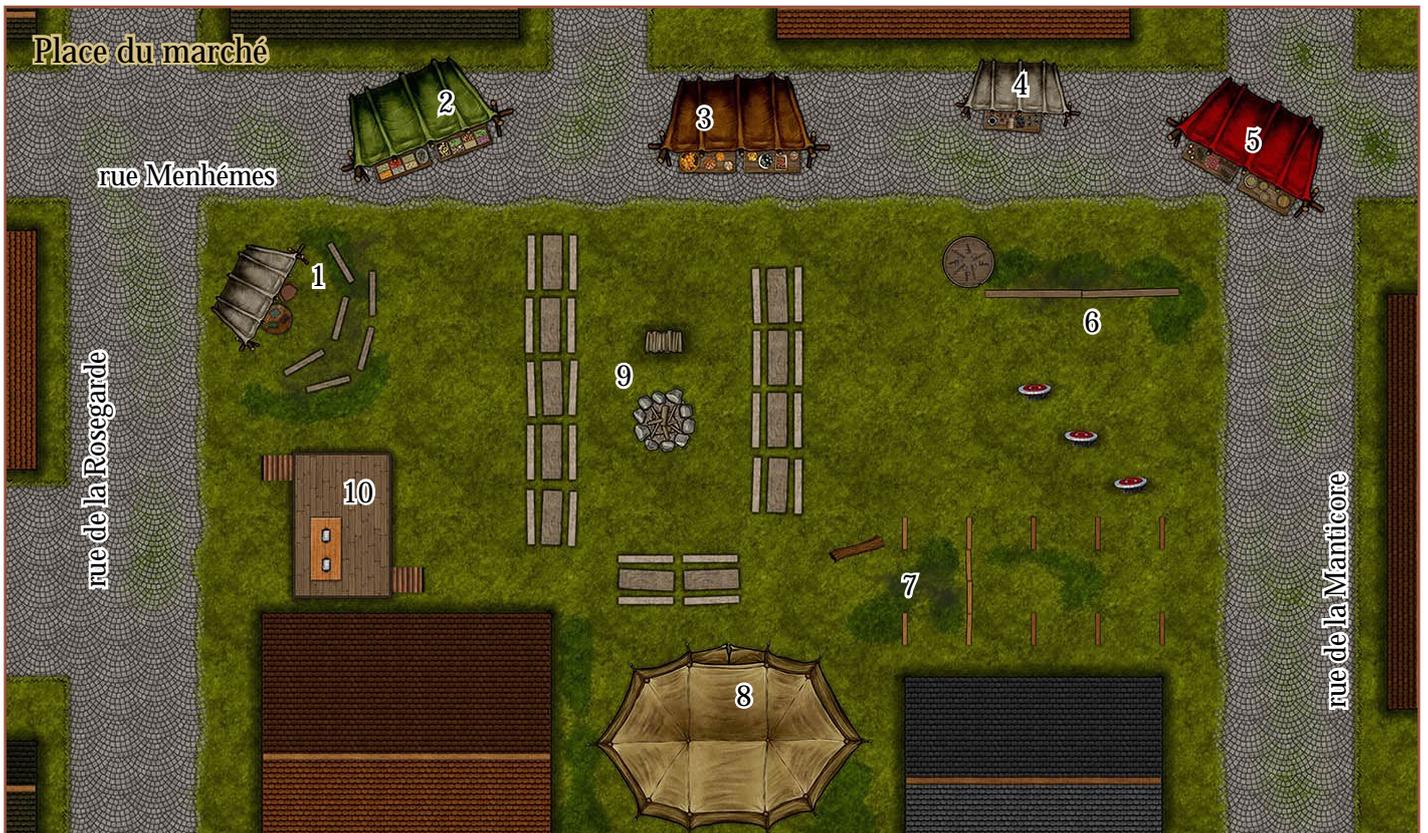


À côté de ces amuse-gueules, on trouve une variété bien plus large de bières, brunes et blondes, et d'alcools forts, dont principalement du rhum.

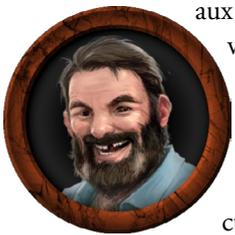
Castian est un employé multi-tâches du Recoin de l'escroc. Yinyasmera lui délègue toute la gestion «officielle» de l'établissement. Ainsi, c'est lui qui gère le bar, la cuisine (au choix relativement limité) et la location des emplacements dans la salle commune.

Plutôt bon enfant et affublé d'un sourire qui semble omniprésent, Castian aborde la vie comme elle vient. Il sait que Yinyasmera trame quelques affaires louches et que le Recoin de l'escroc n'a pas que des visiteurs parfaitement honnêtes mais, jusqu'ici, il y a été traité avec respect. Il continue donc à se mêler uniquement de ses affaires et à faire son job sans trop se poser de questions au sujet des visiteurs que Yinyasmera reçoit ou des conversations à voix basse qui se déroulent dans le Recoin.

Castian propose cordialement une boisson à toutes les personnes qui visitent son stand, et insiste pour qu'ils goûtent «ses petits



poissons», des amuse-gueules qu'il considèrent comme sa spécialité et qu'il ne manque pas de servir à tous les clients du Recoin. Il précise d'ailleurs que toute commande de boissons au Recoin donne droit à un bol de «petits poissons», suggérant aux PJ de venir visiter l'endroit à l'occasion, et vantant sa situation plutôt originale, sur un pont enjambant le Balbuzard.

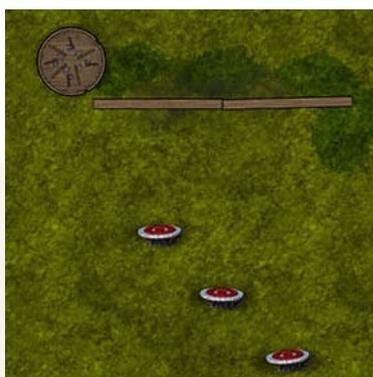


Les gâteaux en forme de poissons ne sont d'ailleurs pas mauvais du tout... c'est de la cuisine dénuée de finesse et de recherche, mais solide et bien nourrissante (un trait qu'on retrouve également dans la tourte au saumon que Castian a préparé pour le concours - voir 10. L'estrade du concours). Les PJ peuvent se rendre compte que ces «petits poissons» pourraient facilement faire office de rations de voyage : faciles à transporter, pouvant se conserver un certain nombre de jours, et bien nourrissants. Ces observations devraient aider les PJ à tirer les conclusions qui s'imposent quand ils fouilleront la zone A17 à Gauntlet.

6. STAND DE TIR DES LAMES DE LA CLAIRIÈRE

PNJ : Klorte Hengus, Carman Rajani

Deux longues planches de bois ont été placées sur le sol pour marquer la ligne derrière laquelle les tireurs doivent se positionner. De l'autre côté des planches se



trouvent trois solides cibles en bois peint marquées de nombreux coups laissés par les tirs précédents, chacune située à une distance différente de la ligne de tir.

Sur le côté, plusieurs petites hachettes de belle qualité ont été soigneusement disposées sur une table ronde.

Le stand de tir est tenu par Klorte Hengus, qui travaille comme gardien de la scierie en temps normal et a été engagé par Carman Rajani pour l'aider pendant le festival. C'est lui qui gère le stand de tir à la hachette, une arme assez commune au sein de la communauté de bûcherons d'Otari.

Quand les PJ s'approchent et semblent intéressés par son stand, il commence par réciter la présentation standard que Carman lui a communiquée : «Bienvenue au stand de tir des Lames de la Clairière. Pour tous vos besoins en outils, armes, armures et objets métalliques, assurez vos arrières : exigez la qualité des Lames de la Clairière !»



Chaque visiteur peut effectuer une tentative par cible, pour un total de trois lancers (une sur chaque cible). Les cibles sont de plus en plus éloignées et inclinées, de sorte que chaque lancer est plus difficile que le précédent, ce qui se traduit par des CA de 15 (pour la première cible), 18 (pour la seconde cible) et 21 (pour la troisième cible).

Les participants qui touchent deux cibles sur les trois gagnent une dague. Ceux qui touchent les trois cibles ont le choix entre une dague et une hachette. Toutes les armes (celles utilisées pour le concours et celles données comme prix) ont leur lame gravée du message suivant : «Les lames de la clairière - 50 rue Ilvashti

- une lignée de qualité qui remonte à la Rosegarde !» Un PJ entraîné en Artisanat et observant les armes peut facilement se rendre compte qu'il s'agit de fabrications de bonne qualité.

Klorte est également assez impressionné par ceux qui parviennent à toucher les trois cibles pour qu'il leur indique qu'il est souvent à la recherche d'aide pour surveiller la Chute. Il leur propose de passer le voir s'ils cherchent du boulot (ce qui pourrait correspondre concrètement à quelques jours de temps libre passés à gagner de l'argent en travaillant pour Klorte).

Si un PJ s'intéresse au commentaire concernant la Rosegarde (dans le message gravé), Klorte indique que c'est sans doute parce que le propriétaire des Lames de la Clairière est Carman Rajani, un descendant d'un des membres de la Rosegarde. Le demi-orque n'en sait guère plus à ce sujet.

Carman Rajani participe également au festival, mais il n'est pas constamment au stand de tir. Il le visite régulièrement pour s'assurer que tout va bien et vérifier que Klorte prononce bien le speech publicitaire.



Si les PJ le croisent, il leur pose des questions sur les armes et armures qu'ils portent, et va même jusqu'à leur proposer de passer à son échoppe pour voir son stock, promettant de réajuster certaines pièces d'armure à l'occasion.

7. LANCER DE TRONC

PNJ : *Wrab Chertel*



Plusieurs planches ont été positionnées pour délimiter et démarquer ce stand. Certaines indiquent la position de départ des lanceurs de tronc, d'autres la limite jusqu'à laquelle ils peuvent s'avancer, et d'autres encore servent de graduations pour mesurer la distance du lancer.

C'est **Wrab Chertel** lui-même, le patron des bois Chertel, qui gère le concours. Et sa motivation principale n'est pas vraiment l'amusement du public, même s'il fait tout pour le laisser penser et faire croire que tout va bien pour lui et ses affaires.



Son entreprise a récemment connu de nombreux problèmes, à un point tel que le hasard seul ne suffit plus à les expliquer. Wrab est convaincu qu'il y a eu sabotage et, pour découvrir le fin mot de l'histoire, il est à la recherche d'agents de

ÉVÈNEMENT AU COURS DU FESTIVAL : VANDY RECHERCHE UN JUGE !

Pendant la journée, alors que les PJ profitent des animations et visitent les stands du festival, ils pourraient être abordés par Vandy Banderdash, la prêtresse de Sarenrae.

Après s'être présentée tout en faisant un geste dans la direction de la Bibliothèque de la Fleur de l'Aube, dont les minarets et le toit voûté sont clairement visibles en contrebas de la falaise au sud-ouest, elle indique qu'elle est chargée de la composition du jury pour un concours de tourte au saumon, et qu'elle est à la recherche d'un troisième juge.

Elle approche les PJ à ce sujet parce que, selon elle, vu que les deux premiers juges sont locaux, ce serait une bonne idée d'avoir un troisième juge qui n'est pas du coin... et qui pourra départager les deux autres en cas d'ex aequo.

Si les PJ demandent plus d'information, elle répondra que leur tâche ne sera pas très compliquée car il n'y a que deux participants au concours, et que cela ne devrait pas prendre trop de temps : juste le temps de goûter les deux tourtes, puis de délibérer avec les autres juges. La dégustation et la proclamation des résultats est prévue pour la fin de l'après-midi, juste avant le début de la chasse aux trésors. (Voir 10. L'estrade du concours pour plus d'informations)

confiance (c'est-à-dire d'agents extérieurs à Otari, de nouvelles têtes) qui pourront enquêter en son nom. Le concours de lancer de tronc qu'il organise vise à la fois à identifier de tels agents potentiels parmi les visiteurs et à recruter de nouveaux et robustes bûcherons pour remplacer les employés qui ont été victimes des récents problèmes. Cette trame ne fait a priori pas partie de l'aventure path «Abomination Vault», mais pourrait être développée en une mini-campagne en élaborant les quelques indications données dans la description d'Otari (voir le 1er volume d'Abomination Vault).

Les PJ qui voudraient s'essayer au lancer de tronc réalisent un test d'Athlétisme de DD 15, avec les résultats suivants.

Réussite critique. Le lancer est exceptionnel ; Wrab est fort impressionné et indique au PJ que, s'il cherche du boulot, il peut venir le trouver quand il veut. L'exploit marque aussi les mémoires des badauds et autres habitants d'Otari, et permet d'obtenir un bonus de circonstances de +2 lors d'un futur test de Diplomatie concernant une de ces personnes.

Réussite. Le lancer est bon, mais pas exceptionnel. Quelques observateurs applaudissent poliment. Si le DD est dépassé d'au moins 5 points, Wrab propose au PJ de travailler en tant que bûcheron dans un de ses camps à l'occasion (ce qui peut se faire en tant qu'activité pour gagner de l'argent pendant un temps libre).

Échec. Le tronc retombe pas très loin de la ligne de lancer. L'exploit n'impressionne guère les badauds.

Échec critique. Un accident se produit. Le tronc retombe sur la jambe ou le pied du PJ qui tentait de le lancer, infligeant 2d6 points de dégâts et réduisant sa Vitesse à 2 cases jusqu'à ce que la blessure soit traitée (via un test de Médecine) ; une fois la blessure traitée, la Vitesse du blessé est seulement réduite de 2 cases jusqu'aux prochains préparatifs quotidiens (la Vitesse n'est pas du tout réduite en cas de réussite critique sur le test de Médecine).

8. L'ÉCHOPPE DU MARCHÉ

PNJ : Keeleno Lathenar

Une large tente brune a été érigée devant l'entrée du bâtiment permanent du marché, pour protéger plusieurs tables en bois dont certaines sont utilisées pour présenter divers produits locaux, comme des meubles en bois et des planches de tailles, qualités et colorations diverses. Les autres tables sont libres et accompagnées de chaises, pour permettre aux marchands de passage de discuter de futurs contrats concernant le marché d'Otari.



Keeleno Lathenar passe de table en table pour discuter avec les marchands qui voudraient passer par le marché d'Otari pour se procurer des fabrications locales ou, au contraire, réserver un stand sur les futurs marchés.



Conformément à son habitude, il est extrêmement sérieux et concentré sur son travail, à un point tel qu'il ne prêtera sans doute guère d'attention aux PJ si ce n'est pour les saluer et leur demander s'ils sont des marchands ou s'ils ont besoin de ses services.

Son attitude sera par contre plutôt hostile et pas du tout accueillante si certains PJ semblent clairement être des druides ou être associés avec le Cercle de Pierre.

9. LES TABLES DU BANQUET

De larges tables en bois flanquées de part et d'autre par des bancs ont été positionnées en U autour d'un large bûcher qui, pour le moment, est éteint.

À côté du bûcher, on a placé une grande pile de bûches découpées et prêtes à venir alimenter le feu une fois celui-ci allumé. On peut également apercevoir une large grille métallique qui pourra être positionnée sur les supports disposés autour du bûcher afin d'utiliser celui-ci pour réaliser un gigantesque barbecue.

Pendant la journée, certains visiteurs et locaux utilisent les

tables et les bancs pour s'asseoir et papoter tout en dégustant l'une des spécialités locales provenant des stands proches.

Le soir venu, c'est là que les visiteurs et la population d'Otari se rassemblera pour participer au barbecue. Si les PJ observent attentivement l'endroit, ils se rendent compte que des tablettes en pierre noire ont été placées sur certaines tables. L'une d'elles est inscrite d'un message à la craie indiquant «Table réservée par Wrin Sivinxi».



10. L'ESTRADE DU CONCOURS

PNJ : Vandy Banderdash, Oseph Menhèmes, Carman Rajani, Castian, Brelde Venkervale

Deux rampes d'escaliers, situées de part et d'autres, mènent à cette solide estrade en bois. Sur l'estrade elle-même, on a positionné une table.

L'estrade en elle-même fait à peu près 7 mètres de long sur un peu moins de 5 mètres de large.



L'estrade n'est pas utilisée ni occupée pendant la majeure partie de la journée. Vers le milieu de l'après-midi, cela change, pour la résolution du concours de tourte au saumon.

Le concours est organisé par Vandy Banderdash et jugé par les deux candidats aux prochaines élections : Oseph Menhèmes, l'actuel maire d'Otari, et Carman Rajani, le propriétaire des Lames de la Clairière, tous deux des descendants des membres de la Rosegarde (ce qu'un PJ peut se rappeler via un test de Société de DD 17 ou un test de Connaissances [Rosegarde] de DD 10). Un PJ pourrait avoir été choisi par Vandy pour rejoindre les deux juges et éviter les ex-aequo (voir l'encart «Vandy recherche un juge !»).

L'objectif de cette rencontre est de présenter plusieurs PNJ importants (Oseph, Carman et Brelde) ainsi que de donner un premier aperçu des différences de caractères entre Oseph et Carman (ce qui pourra être utile pour plusieurs futurs événements de la campagne - voir l'encart Élections à Otari !).



Vandy Banderdash est la première à monter sur l'estrade, pour indiquer à tout le monde que le concours va commencer.

Plusieurs badauds et habitants d’Otari se rassemblent à proximité pour entendre les résultats, et quelques murmures parcourent la foule, prédisant lequel des deux participants va gagner le prix cette année-ci. La prêtresse demande ensuite aux deux participants, **Brela Venkerkale** et **Castian**, de venir placer leurs tourtes sur la table placée sur l’estrade. Les deux s’exécutent.



Une fois tout en place, Vandy appelle les juges à monter sur l’estrade, en les présentant un à un.

«Vous connaissez certainement tous le premier juge pour ce concours : il s’agit de notre maire actuel, Oseph Menhèmes.»

L’homme qui doit être Oseph Menhèmes monte sur l’estrade en affichant un large sourire. Il va serrer la main de la prêtresse puis se tourne vers le public et le salue de la main, avant d’aller prendre place près des deux participants au concours, à qui il adresse quelques mots d’encouragement.



«Notre second juge s’est déclaré comme candidat aux futures élections. Il s’agit du propriétaire des Lames de la Clairière, Carman Rajani.»

Quelques ricanements résonnent parmi le public quand le second juge prend place. Contrairement à Oseph Menhèmes, qui ne s’est pas encore départi de son sourire, Carman Rajani a le visage sévère. Il salue Vandy d’un hochement de tête puis se tourne vers le public pour effectuer un geste de la main. Constatant qu’il ne remporte pas du tout le même succès que le premier juge, il baisse le bras et va se placer à côté d’Oseph Menhèmes sans même lui jeter le moindre regard.



Vandy présente ensuite le PJ qui a accepté d’être le troisième juge puis, une fois tout le monde en place, demande aux juges de goûter les deux tourtes.

La dégustation. La tourte de Brela Venkerkale est plutôt légère, avec un goût et un arrière-goût recherchés, provenant sans doute d’un mélange complexe d’herbes et d’assaisonnements ; sa présentation est également fort recherchée, avec des motifs complexes dessinés dans la pâte.

Celle de Castian est beaucoup plus basique, solide et nourrissante, et avec un goût tout à fait acceptable, mais sans véritable finesse. Visuellement, il s’agit d’une simple tourte avec, pour seules décorations, quelques gâteaux fourrés en forme de poissons éparpillés sur le pourtour.

Les délibérations des juges. Vandy propose ensuite aux trois juges de délibérer avant de venir donner leurs conclusions.

ÉLECTIONS À OTARI !

La trame narrative des élections pourra être poursuivie au long de la campagne «Abomination Vaults» et liée à certains événements futurs. Voici quelques idées et suggestions à ce sujet.

Campagnes électorales. Au cours du 1er volume de la campagne, les choses évoluent petit à petit à Otari (ce dont les PJ pourront se rendre compte lors de leurs visites en ville). Après l’attaque au cimetière, quand le danger sera connu de tous les habitants, Oseph Menhèmes et Carman Rajani tenteront tous les deux d’utiliser les événements à leur avantage.

Le maire actuel essaiera de travailler avec les PJ, de les recruter officiellement (et publiquement) et de mettre en avant (via des annonces publiques) le travail qu’il réalise pour la sécurité d’Otari, reprenant en quelque sorte la victoire des PJ à son compte. Il pourrait aussi engager un barde d’Absalom (ou un PJ barde) pour créer un spectacle racontant les exploits des PJ (que ceux-ci devraient passer un certain temps à lui décrire) ; naturellement, le récit serait orienté de telle manière à présenter la gestion de la ville et les décisions d’Oseph sous un jour favorable. Oseph ne cherche pas à mentir, mais il aime présenter la situation d’une manière qui lui est avantageuse.

Carman Rajani, quant à lui, n’hésitera pas à proposer aux PJ de présenter la situation différemment : si l’attaque au cimetière a pu avoir lieu, c’est à cause du relâchement et de l’inactivité d’Oseph Menhèmes, l’inefficacité de la garde en étant la preuve ; Otari a bien de la chance que des héros tels que les PJ soient présents, mais laisser la ville entre les mains d’un maire qui ne se préoccupe pas de sa sécurité et préfère se concentrer sur la prospérité de son entreprise commerciale, c’est prendre de grands risques.

Les deux demanderont aux PJ d’appuyer leur point de vue. Ces derniers pourront choisir d’appuyer l’une ou l’autre version des faits et s’allier avec l’un des deux candidats (quitte à se faire un ennemi de l’autre), ou choisir leur propre voie, voire se présenter eux-mêmes comme candidats pour les prochaines élections.

L’avenir de Carman Rajani. Plus les PJ auront eu l’occasion d’interagir avec Carman Rajani (en bien ou en mal) et plus il deviendra une personnalité d’Otari (plutôt qu’un simple adversaire à vaincre), ce qui devrait rendre d’autant plus intéressantes la confrontation au début du 2e volume de la campagne et leurs délibérations au sujet de l’arrangement proposé par Urevian.

Les préoccupations d’Oseph. Au cours du 2e volume de la campagne, l’état de la fille d’Oseph Menhèmes, Dorianna, se dégrade, ce qui préoccupe fortement son père. Plus la situation s’empire et moins le maire n’a la tête à gérer sa campagne électorale et sa ville (ce qui pourrait être à l’avantage des PJ s’ils décident de se présenter contre lui). Un autre candidat pourrait apparaître à ce moment-là, et menacer l’avenir d’Otari, ce qui pourrait fournir une motivation supplémentaire aux PJ pour chercher la cause des problèmes de Dorianna et les résoudre : sans ça, Oseph risque de laisser tomber les bras et de perdre les élections !

Les trois juges s'éloignent un peu pour pouvoir discuter entre eux. Oseph propose que le juge invité (le PJ donc) donne son avis en premier, et Carman marque son accord à ce sujet d'un hochement de tête.

Oseph prend ensuite la parole pour faire part de son opinion. Il donne sa voix à Brela, indiquant qu'il a particulièrement apprécié le mélange de saveurs et tout le travail que la propriétaire du Sébaste bagarreur a fourni. Il mentionne en passant qu'elle a bien du courage, surtout maintenant qu'elle est seule pour gérer l'établissement. (Si le PJ relève le sujet, Oseph indiquera simplement qu'elle a perdu son fils il y a quasiment une année de cela.) Même s'il vote pour Brela, Oseph prendra le temps de préciser que la tourte de Castian était également très bonne et qu'il ne démérait en rien. Il indique que ça lui semble important de le préciser lors de la présentation des résultats. Ici aussi, Oseph opte pour l'approche diplomatique, cherchant à apaiser les deux candidats.

Carman Rajani prend ensuite la parole. Son ton est plus direct, sans enrobage et sans diplomatie ou réelle empathie. Il indique qu'il vote pour Brela, et que ça tombe sous le sens, vu que la tourte de Castian ressemblait à de la bouffe pour chien : *«ça remplit la panse, mais faut l'avalier vite fait, histoire d'en oublier rapidement le goût»*. Pour lui, c'est clairement ça le message à faire passer.

La présentation des résultats. Quelle que soit l'opinion du juge invité, le résultat semble être en faveur de Brela Venkervale (à moins que le PJ ne réussissent d'impressionnants tests de Diplomatie pour faire changer au moins l'un des deux autres juges d'avis). Une fois les délibérations terminées, Vandy rappelle les juges sur l'estrade et demande au juge invité de présenter les résultats.

Le PJ est libre d'exposer le résultat du vote de la manière qu'il ou elle préfère... diplomatiquement, conformément à l'avis d'Oseph, ou de manière claire et brutale, selon les préférences de Carman.

À la fin du concours, après que le résultat ait été annoncé, Vandy remercie les participants et les juges et annonce que d'ici quelques minutes, le départ de la chasse au trésor sera donné par Keeleno Lathenar.

Si les PJ abordent le sujet de la future élection avec l'un ou l'autre des juges (ou d'autres habitants d'Otari), ils se rendent compte rapidement que Oseph est donné gagnant et que c'est loin d'être la première fois que Carman se présente contre lui mais, qu'à chaque fois, il échoue assez lamentablement... au point que c'en est devenu un sujet de plaisanterie, voire de moquerie, parmi la population.

LA CHASSE AU TRÉSOR

Plusieurs groupes de visiteurs et de jeunes habitants d'Otari se rassemblent près de l'estrade quand Keeleno Lathenar s'y présente afin de lancer la chasse au trésor.

L'objectif de cet événement est de faire connaissance avec une partie de l'histoire d'Otari, et plus particulièrement les membres de la Rosegarde, le groupe d'aventuriers qui a fondé la ville.

Keeleno Lathenar, le propriétaire du marché d'Otari, gravit les marches qui mènent à l'estrade. Son style est clairement différent de celui de la joviale prêtresse Vandy Banderdash qui présentait le concours de tourtes au saumon. Avec un air sérieux et solennel, il attend que les participants se rassemblent et fassent silence.

«C'est le moment de commencer la chasse au trésor. Il ne s'agit pas d'un concours avec un unique vainqueur : tous les participants auront l'occasion de remporter le prix final... s'ils parviennent à mener leur quête jusqu'au bout. Pour cela, vous aurez jusqu'à la tombée du jour, et le moment où le grand barbecue commencera.»



Il déroule ensuite un parchemin et se met à le lire.

«Chacun des Fondateurs a envoyé un agent à Otari. Chaque agent possède une partie d'un message, qui a été déposé à un point de rendez-vous secret. Les indications suivantes... celles que vous trouverez sur le parchemin que vous allez recevoir... devraient vous aider à retrouver les quatre parties du message qui, une fois décodé, vous mènera au trésor des Fondateurs.»

«Bonne chance à toutes et tous.» conclut-il en faisant un signe de tête de Vandy Vanderbash qui se met à distribuer des parchemins aux participants.

Si les PJ viennent chercher un des parchemins distribués par Vandy, ils se rendent compte que celui-ci contient le texte lu par Keeleno, ainsi que quatre énigmes qui devraient, chacune, les mener à un des points de rendez-vous où se trouve une partie du message final (voir encart ci-contre).

Dans chaque lieu de rendez-vous, les PJ pourront trouver un sac contenant plusieurs copies du message. La consigne présentée en bas du parchemin de la chasse au trésor leur demande de ne prendre qu'une seule copie afin de permettre aux autres participants de mener à bien leur quête même s'ils arrivent après eux.

Pour pouvoir s'orienter, les PJ auront sans doute besoin de consulter une carte d'Otari sur laquelle sont indiqués les lieux importants et les noms des rues (comme la carte qu'on trouve dans le 1er volume de la campagne Abomination Vault).

PARCHEMIN DE LA CHASSE AU TRÉSOR

Chacun des quatre Fondateurs a envoyé un agent à Otari. Chaque agent possède une partie d'un message, qui a été déposé à un point de rendez-vous secret. Les indications suivantes devraient vous aider à retrouver les quatre parties du message qui, une fois décodé, vous mènera au trésor des Fondateurs.

Dans les hauteurs, la reine guerrière exilée se repose. Derrière son sanctuaire de pierre blanche, en hauteur, son agent a déposé un message à votre intention.

La prêtresse a envoyé son agent près de l'autel dédié à son dieu, Celui qui se trouve où les gens qui nourrissent la communauté se rassemblent, Pas celui de la bibliothèque.

C'est en voyageant et en faisant circuler les informations que le magicien est devenu érudit. Peut-être est-ce pour cela qu'il a envoyé son agent là où les courriers se rassemblent et s'organisent.

Celui en l'honneur de qui la ville a été érigée a envoyé son agent au bout de la rue qui porte son nom, À l'endroit où elle rencontre la lumière trompeuse des marais, à deux pas de l'oiseau qui serpente.

Pour l'amusement de tous les participants, merci de ne prendre qu'un seul message à chaque point de rendez-vous !

Les sections qui suivent suggèrent quelques tests de compétences que les PJ peuvent effectuer pour se souvenir d'informations à propos du texte des énigmes. Les PJ/joueurs attentifs pourraient toutefois court-circuiter certains de ces tests et utiliser leurs propres connaissances et souvenir pour déchiffrer les indications.

Ça peut être une bonne occasion de récompenser l'investissement des joueurs qui ont lu attentivement le guide du joueur de la campagne. Le MJ peut également considérer que certains de ces tests réussissent automatiquement pour les personnages qui possèdent des Savoirs précis (comme Savoir [Rosegarde] ou Savoir [Otari] par exemple). Et si ces tests échouent, les PJ pourront également obtenir de précieuses informations en interrogeant simplement les habitants d'Otari.

PREMIÈRE ÉNIGME

Énigme de la reine guerrière

Dans les hauteurs, la reine guerrière exilée se repose. Derrière son sanctuaire de pierre blanche, en hauteur, son agent a déposé un message à votre intention.



La reine guerrière mentionnée ne peut être que **Vol Rajani**, une épiste d'origine nidalaise qui faisait partie de la Rosegarde (et est une ancêtre de Carman Rajani). Certains récits la présentent comme d'origine noble ou royale et indiquent qu'elle a été poussée à l'exil pour des raisons inconnues. (Société DD 17 ou Savoir [Rosegarde] DD 10)

Le sanctuaire de pierre blanche où la reine se repose dans les hauteurs fait allusion au mausolée du cimetière d'Otari dans lequel Vol Rajani a été enterrée. Le cimetière en question est situé «sur les hauteurs», au sommet de la falaise qui se dresse derrière la Bibliothèque de la Fleur de l'Aube. (Société DD 13 ou Savoir [Otari] DD 8)

Une fois sur place (voir le plan du cimetière à la page suivante), les PJ peuvent constater que 5 mausolées en pierre blanche s'y dressent. Chaque mausolée (sauf un) comporte une plaque qui indique la famille à laquelle il est dédié.

Le message a été déposé «en hauteur» et «derrière le sanctuaire». Le sac contenant les messages est une sacoche de cuir brun placée dans le feuillage de l'arbre majestueux qui se dresse à l'arrière

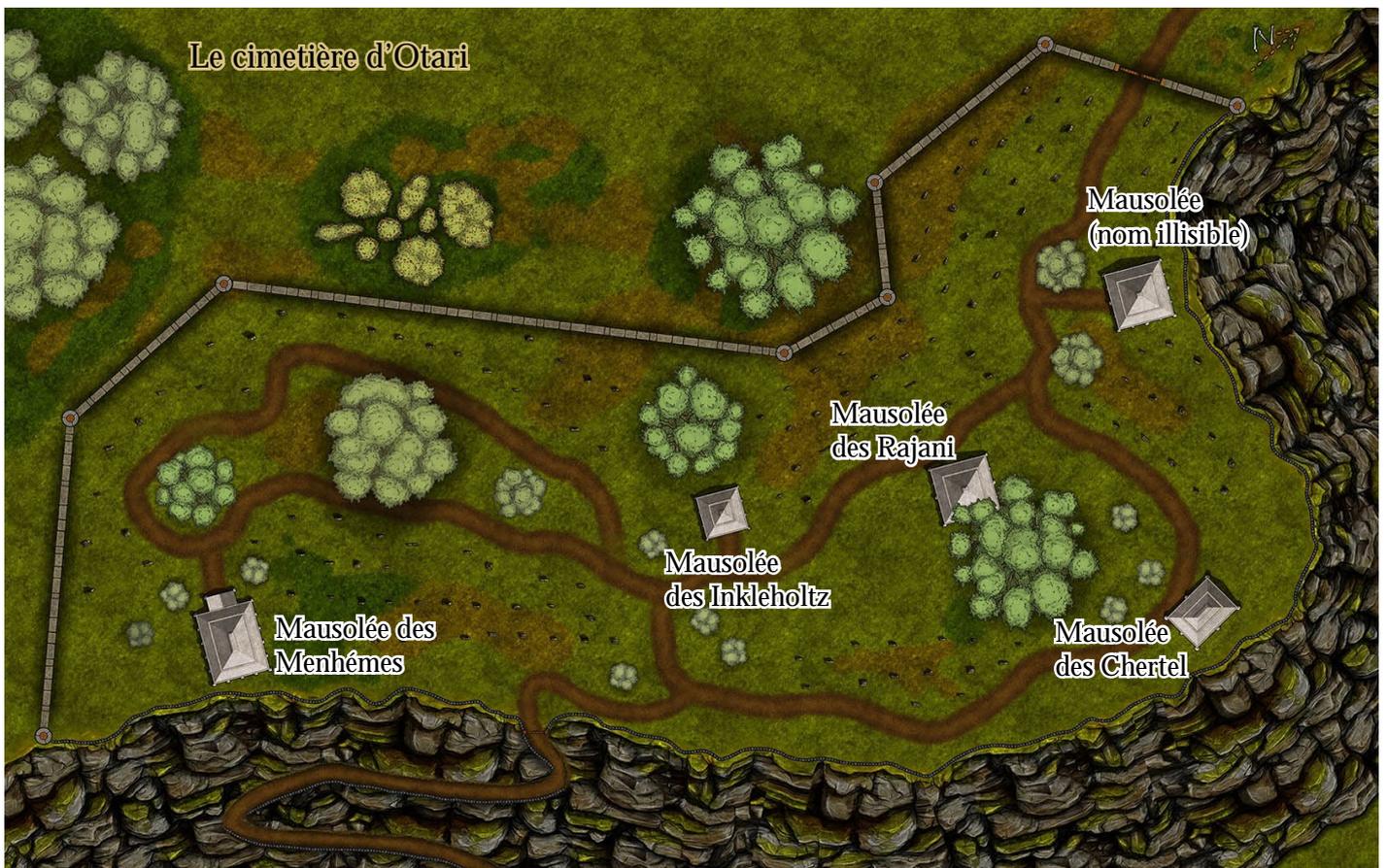
du mausolée des Rajani. On peut l'apercevoir avec un test de Perception de DD 10 si on fouille la zone ; un test d'Athlétisme de DD 10 suffit pour grimper à l'arbre et atteindre la sacoche (aucun test n'est nécessaire si un autre personnage fait la courtoisellerie).

Dans la sacoche, les PJ trouvent une bonne dizaine de parchemins, chacun comportant une petite publicité (il faut bien payer l'organisation de la chasse au trésor) ainsi qu'une suite de lettres apparemment incompréhensible (voir plus loin : Message 1). Les informations des trois autres messages devraient permettre aux PJ de déchiffrer ce texte codé.

DEUXIÈME ÉNIGME

Énigme de la prêtresse

*La prêtresse a envoyé son agent près de l'autel dédié à son dieu,
Celui qui se trouve où les gens qui nourrissent la communauté
se rassemblent,
Pas celui de la bibliothèque.*



La Rosegarde ne comporte qu'une seule prêtresse (ainsi qu'une seule autre femme à part Vol Rajani) : **Aesephna Menhèmes**, l'ancêtre de l'actuel maire Oseph Menhèmes. Elle servait le dieu Érastil. (Société DD 17 ou Savoir [Rosegarde] DD 10)

Si les PJ se renseignent sur les autels et lieux de prière présents à Otari, voici les informations qu'ils pourraient obtenir (via des tests de Société, de Savoir [Otari] ou en interrogeant des habitants) :

- Autels à **Cayden Cailéan** : Bibliothèque de la Fleur de l'Aube (section ouest du bâtiment), Barriques du corbeau, dans un coin de la salle principale
- Autels à **Érastil** : Bibliothèque de la Fleur de l'Aube (section ouest du bâtiment), Guilde fermière (à l'extérieur)
- Autels à **Gozreh** : Bibliothèque de la Fleur de l'Aube (section ouest du bâtiment), Cercle de Pierre
- Autels à **Sarenrae** : Bibliothèque de la Fleur de l'Aube (toute la section est du bâtiment)

Comme l'énigme l'indique, le message se trouve près de l'autel à Érastil qui se trouve dans la Guilde fermière. Si les PJ se trompent et se rendent à la Bibliothèque, un des novices pourra les renseigner sur l'emplacement de l'autre lieu de culte à Érastil en ville.

Sur place, les PJ découvrent un sac de jute, semblable à ceux

utilisés pour stocker le grain, contenant plusieurs copies du Message 2 (voir plus loin). L'étrange indication vient compléter une phrase donnée dans un autre message ; la précision concernant le poisson vise juste à brouiller les pistes : le mot et sa signification importe bien moins que les lettres qui le composent.

TROISIÈME ÉNIGME

Énigme du magicien

*C'est en voyageant et en faisant circuler les informations que le magicien est devenu érudit.
Peut-être est-ce pour cela qu'il a envoyé son agent là où les courriers se rassemblent et s'organisent.*

Le magicien de la Rosegarde était un certain **Zarmavdian**, qui s'intéressait fortement aux savoirs occultes. Son nom n'est pas vraiment important pour l'énigme, ceci dit.

À Otari, ce sont les Transports Gallentine qui gèrent la plupart des courriers et des échanges de biens avec les villes les plus proches (Diobel et Absalom), ce que les PJ peuvent savoir avec un test de Société DD 15 ou de Savoir [Otari] DD 8, ou encore en se renseignant auprès d'un habitant.

S'ils se rendent sur place, ils sont accueillis par **Oloria Gallentine**, qui continue à travailler même le jour du Festival. Elle leur demande s'ils viennent pour envoyer un courrier, un colis, ou passer une commande à Absalom ou Diobel... ce qui lui donne l'occasion de présenter aux PJ leurs options pour obtenir des objets qu'on ne trouve pas sur place.

Si les PJ indiquent qu'ils viennent chercher un message, elle dirige leur attention vers une besace de coursier qui est située dans un coin de la pièce. La besace contient plusieurs copies du Message 3 (voir ci-contre).

QUATRIÈME ÉNIGME

Énigme d'Otari

Celui en l'honneur de qui la ville a été érigée a envoyé son agent au bout de la rue qui porte son nom, À l'endroit où elle rencontre la lumière trompeuse des marais, à deux pas de l'oiseau qui serpente.

Le quatrième et dernier membre de la Rosegarde était Otari Ilvashti, un Varisien qui est mort peu de temps avant la création de la ville. C'est d'ailleurs en son honneur que les trois autres membres de la Rosegarde ont baptisé la bourgade. (Société DD 17 ou Savoir [Rosegarde/Otari] DD 10)

Repérer la rue Ilvashti sur le plan d'Otari permet de limiter la zone de recherche du 4e message. Le texte parle également de la «lumière trompeuse des marais». Un test d'Occultisme de DD 15 (automatiquement réussi par une personne qui possède Savoir [feux-follets]) permet de savoir que les feux-follets (will-o'-wisps) utilisent leur luminosité pour attirer leurs victimes vers les dangers des marécages. Vers l'ouest, la rue Ilvashti croise justement une rue appelée «Wisp Street», près d'un pont qui enjambe la rivière sinueuse appelée le Balbuzard (l'oiseau qui serpente).

Si les PJ fouillent cet endroit, un test de Perception DD 15 leur permet d'apercevoir un sac de tissu pendu sur le côté du pont. À l'intérieur de ce sac, ils trouveront plusieurs copies du Message 4 (voir ci-contre).

DÉCHIFFRER LE MESSAGE

En mettant bout à bout les diverses des quatre messages, les PJ devraient se rendre compte qu'ils doivent partir de l'étrange suite de lettres du Message 1, puis suivre l'instruction du Message 4, puis appliquer les remplacements correspondant aux indications des Messages 3 et 2.

Message de départ :

PUBASHJWSECTXTUBEVQISEPQKUKXSUB.
XLCHELXABCPXVHEUKISABQTAUVICHDXVXUNABITUVXE.

Après avoir supprimé les lettres de BUCHE :

PASJWSTXTVQISPQKXS.XLLXAPXVKISAQTAVIDXVXNAITVX.

En remplaçant K par M, Q par O, V par R, W par U et X par E :

PASJUSTETROISPOMMES.ELLEAPERMISAOTARIDERENAITRE.

MESSAGE 1 (ÉNIGME DE LA REINE GUERRIÈRE)

La chasse au trésor du Festival des fondateurs existe grâce à ...

LES LAMES DE LA CLAIRIÈRE - forge

Carman Rajani, descendant de la Fondatrice Vol Rajani, vous propose des outils, des armes et des armures de qualité !
50, rue Ilvashti

PUBASHJWSECTXTUBEVQISEPQKUKXSUB.
XLCHELXABCPXVHEUKISABQTAUVICHDXVXUNABITUVXE.

MESSAGE 2 (ÉNIGME DE LA PRÊTRESSE)

La chasse au trésor du Festival des fondateurs existe grâce à ...

LE MARCHÉ D'OTARI

qui fournit la communauté en biens divers et choses de première utilité pour la vie quotidienne
Marché en plein air (couvert en cas de mauvais temps)
Ouvert tous les jours, de l'aube au coucher du soleil
Keleeno Lathenar - 80, rue Menhèmes

... par MORUE,
une sorte de poissons parmi tant d'autres que vous pourrez vous procurer au marché d'Otari !

MESSAGE 3 (ÉNIGME DU MAGICIEN)

La chasse au trésor du Festival des fondateurs existe grâce à ...

LES TRANSPORTS GALLENINE

Livraisons locales effectuées dans les 24 heures
Livraisons depuis/à Absalom dans la semaine (dans les deux jours avec le service express)
Les transports Gallentine... pour des livraisons sûres et rapides !
120, rue de la Rosegarde

Ensuite, remplacer KQVWX...

MESSAGE 4 (ÉNIGME D'OTARI)

La chasse au trésor du Festival des fondateurs existe grâce à ...

LES MERVEILLES DE WRIN

Visitez l'échoppe en plein air et explorez votre destin !
Colifichets et bibelots ! Magie et émerveillement !
Votre destinée est écrite dans les étoiles !
60, rue du Balbuzard

Avant tout, supprimez toutes les lettres de BUCHE.

Ce qui donne le message :

PAS JUSTE TROIS POMMES. ELLE A PERMIS A OTARI DE RENAITRE.

L'endroit où cette énigme mène est la Grande Roue. De par sa taille, elle fait bien plus que trois pommes. De plus, un test de Société DD 15 (réussi automatiquement avec Savoir [Otari]) permet de se souvenir que la Grande Roue et la scierie qu'elle alimente ont été construites sous l'impulsion de Maklanni Menhèmes (la petite-fille d'Aesephna Menhèmes, et une ancêtre de l'actuel maire) et que c'est grâce à elle qu'après avoir été libéré des kobolds, Otari a pu connaître un nouvel essor grâce aux exploitations forestières.

Sur place, au pied de la Grande Roue, les PJ trouvent un petit coffret contenant quelques sculptures en bois représentant une version miniature de la Grande Roue ainsi qu'un message indiquant que, sur présentation de ce trésor au marché d'Otari, le groupe des aventuriers pourra obtenir un bon à valoir de 25 pièces d'argent sur leurs futurs achats dans les échoppes d'Otari.

LE BARBECUE

Une fois la chasse au trésor menée à bien, les PJ peuvent revenir vers le marché d'Otari, alors que le soir commence à tomber. Le bûcher du barbecue a été allumé et Wrin les accueille et les félicite de leur réussite.

S'ils présentent la sculpture à Keelano Lathenar, celui-ci leur remet un document correspondant au bon à valoir, qu'ils pourront utiliser pour leurs achats à Otari.

Bien vite, une agréable odeur de viande cuite et d'épices flotte dans les airs, présageant de l'excellent repas que les PJ vont pouvoir partager avec leur hôte et Morlibint.

Une fois le repas terminé, Wrin propose aux PJ et à Morlibint d'aller faire quelques pas pour profiter du ciel nocturne à l'écart des lumières du marché. C'est une excellente occasion pour elle de parler de l'étrange lueur qu'elle a aperçue à plusieurs reprises

à l'horizon au nord-ouest (une lueur qu'elle aperçoit encore ce soir-là, même si les PJ ont du mal à la percevoir ou à la distinguer des étoiles).

Elle évoquera également ses lectures des astres, qui l'ont incitée à faire appel aux PJ et mise en garde contre une menace planant sur Otari, une menace à la fois proche et lointaine, tant dans le temps que dans l'espace (proche/lointaine dans le temps car il s'agit d'un danger provenant d'un passé éloigné et risquant de toucher Otari très très prochainement ; proche/lointaine dans l'espace car le danger concerne Gauntlight, qui est toute proche, mais aussi une entité Extérieure très éloignée tapie dans les ténèbres qui séparent les étoiles).

La présence de Morlibint permet de montrer à quel point les habitants d'Otari vont avoir tendance à douter de ce danger dans un premier temps : il pourra évoquer la comptine qui n'est «rien de plus qu'une histoire pour effrayer les enfants», ou encore le fait que Gauntlight est là depuis plusieurs siècles et que les ruines de cet étrange phare n'ont jamais représenté un danger pour Otari au cours des 400 dernières années. Cela devrait convaincre les aventuriers (et Wrin) que la ville ne réagira pas sans preuve réelle du danger.

Malgré son incrédulité, Morlibint reste un ami de Wrin et, quand il constate à quel point cette dernière semble tenir au fait d'envoyer les PJ qu'elle a invités explorer Gauntlight, il pourrait leur proposer une motivation supplémentaire. Wrin tient une échoppe, mais les habitants d'Otari qui ont vraiment besoin de (ou peuvent s'offrir) ses colifichets et babioles magiques sont plutôt rares ; Morlibint sait qu'elle est loin d'être riche et qu'elle n'est pas en mesure de payer les PJ. Il pourrait par exemple leur proposer une récompense monétaire en échange d'un rapport écrit de leurs expériences s'ils croisent des feux-follets ou des créatures apparentées... ce qu'ils ne manqueront sans doute pas de faire !

Après une bonne nuit de sommeil à Otari, la campagne peut réellement commencer. Si les PJ ont mené à bien la chasse au trésor, ils pourront utiliser le bon à valoir pour compléter leur équipement de départ avant d'aller braver les dangers de Gauntlight et de l'Abomination Vault.