

UNE ODEUR DE POISSON PAS FRAÏS ...

UN SCÉNARIO POUR ANIMA PAR LORJERREL

Introduction

Synopsis

Les PJ, voyageant au bord d'une mer ou d'un lac, font halte dans une ville côtière. Par exemple, une des rare ville côtière d'Helenia à la sorti du scénario de l'écran. Ils sont alors recrutés par une guilde commerçante pour enquêter sur une affaire de poissons avariés. Ce scénario d'enquête est présenté de façon linéaire, pour faciliter la compréhension. Une série d'événements, dans laquelle le MJ peut piocher afin de briser la linéarité de l'histoire est incluse en annexe.

Criquebrune

Les PJ cheminent sur une route côtière. Le jour commence à décliner. Au loin se dessine une importante bourgade, bâtie à flanc de colline, autour d'une crique. Criquebrune est un port de quelque 5 000 habitants. Ses hautes maisons à colombage s'élèvent depuis les jetées du port jusqu'au sommet des collines qui l'entoure. Au centre de la crique qui a donné son nom à la cité, se dressent des récifs battus par la marée. Ils servent de fondations aux huttes sur pilotis de l'importante communauté de pêcheurs de la ville. Un enchevêtrement de passerelles et de pontons relie le port et la cité au village lacustre de ces derniers. Les deux communautés vivent en symbiose. Les pêcheurs ramènent le poissons et se font soldats, les hommes de la ville sont commerçants et artisans. Une solide économie, basée sur la pêche et le transport maritime, a ainsi vu le jour. Criquebrune fut fondée plusieurs siècles auparavant, par des colons fuyant leurs terres lors d'une invasion. Ils rencontrèrent une petite communauté de pêcheurs et conclurent avec eux un pacte. Les deux communautés se jurèrent amitié et se proposèrent de vivre côte à côte, paisiblement.

La ville connut un intense développement économique, en partie à cause de sa position clé sur la côte d'Helenia. Elle profita d'une certaine façon des ravages de la guerre, qui avait finalement été repoussée, pour s'enrichir. Elle livra en effet aux villes voisines d'importantes quantités de poissons et amassa une petite fortune.

À présent, le dynamisme économique de la ville est largement retombé. En effet, un chef pirate a uni sous son égide tous les flibustiers qui ont fui les représailles massive de Gabriel et il menace le commerce maritime de la ville à présent. De plus, Criquebrune est secouée par un conflit opposant les deux grandes guildes marchandes de la ville : les Hosner et les Belger. On raconte que ces deux familles étaient autrefois apparentées et qu'elles se détestaient encore plus cordialement qu'aujourd'hui. Les deux organisations font tout leur possible pour faire chuter leur concurrent, y compris par la violence, le mensonge et la trahison. On ne compte plus les marchandises volées, les proches menacés ou les commis assassinés. Les Hosner et les Belger occupent chacun deux sièges au conseil de la ville, le dernier étant réservé au patriarche des pêcheurs. Ils continuent leur lutte au niveau politique. Les PJ qui arrivent à Criquebrune ne se doutent pas encore du sac de nœuds dans lequel ils viennent de s'emmêler. En effet, Rudigas Belger, le dauphin du vieux patriarche malade Berfon, a mis au point un plan machiavélique pour porter un rude coup aux Hosner. S'étant assuré le soutien de la garde d'un quartier pauvre de la ville, il a fait passer une caisse de poissons avariés pour une livraison de la Maison Hosner. Les poissons ont été vendus sur un marché par les revendeurs liés aux Hosner et ils ont causé la mort de deux personnes. Le préfet du quartier, corrompu, a saisi la justice de la ville, qui a intenté un procès aux Hosner. S'il aboutit, et il a toutes les chances de le faire au vu du nombre de preuves fournies par le préfet, la Maison Hosner pourrait devoir démissionner du conseil des édiles, l'éloignant de la sphère de décision pour quelques années. Les Hosner cherchent donc des enquêteurs officiels pour démêler l'écheveau et découvrir le commanditaire de ce complot.

Le recrutement

Les PJ passent les portes de la ville alors que le soleil commence à teinter la mer de rouge. La nuit va bientôt tomber et les PJ devraient se mettre à la recherche d'une auberge. La grande rue qui va de la porte au port est bordée d'échoppes de toutes sortes. On y trouve également des relais offrant des chambres aux voyageurs. Les PJ ne devraient pas avoir de mal à dégouter des chambres pour la nuit. En effet, les menaces qui pèsent sur Criquebrune, en particulier les pirates, ont fait fuir de nombreux commerçants et les auberges sont presque vides.

Alors qu'ils dînent, les PJ sont abordés par un homme portant un grand pardessus de feutre gris. Il porte une épée courte au côté et des vêtements simples de citadin. Celui-ci les invite à le suivre à la Maison Hosner. La guilde a une mission d'importance (et cela va sans dire, très bien rémunérée) à confier à des gens de confiance. Les PJ, qui se sont fait connaître par leurs prouesses (ou bassesses) passées, ont attiré l'attention. S'ils acceptent, l'homme règle à leur place leur repas et la chambre d'auberge et les mène à la Maison Hosner.

La Maison Hosner est un bâtiment trapu en pierre, au toit en ardoises aux reflets bleutés et aux fenêtres fortement grillagées. Une myriade de dépendances et d'entrepôts sont agglutinés autour du bâtiment principal, encerclés par un mur solide, dont le sommet est garni d'éclats de verre, et gardés par des vigiles hargneux et violents. La famille Hosner vit dans le bâtiment central, qui comprend également les bureaux de la guilde, avec une vingtaine de domestiques. Le cellier est bien approvisionné et permettrait de résister à un siège d'un mois. Plus profondément encore sous le sol, se cachent les coffres de la guilde, où sont entreposés la fortune familiale et de nombreux documents secrets (dont certains pourraient être embarrassants s'ils étaient découverts). Les dépendances comprennent les écuries, les entrepôts à marchandises et les logements de certains collaborateurs de la guilde. Un quai protégé ouvre sur la mer. On y lâche une meute de chiens féroces la nuit tombée. C'est donc dans une véritable petite forteresse que les PJ pénètrent.

Ils sont menés, malgré l'heure tardive, dans le bureau de l'un des trois fils de la matriarche Vera Hosner. Méarmont est un jeune homme élégant, vêtu de brocards de soie et portant une fine moustache huilée et parfumée. Il invite les PJ à s'asseoir et demande à ce qu'on leur serve des pâtisseries au miel et du vin pétillant. Il leur expose ensuite la situation. La Maison Hosner est actuellement accusée par le tribunal de Criquebrune d'homicide involontaire. Des caisses de poissons avariés, marquées du sceau de la guilde, ont en effet été vendues à deux marchands affiliés aux Hosner et officiant sur le grand marché. Pourtant, la guilde n'a, dans ses registres, aucune trace d'un ordre de livraison. Personne ne sait d'où viennent ces caisses. Elles risquent néanmoins de porter un rude coup à la Maison Hosner. En effet, si elle est déclarée coupable, ses deux représentants (les frères de Méarmont) devront démissionner du conseil des édiles, le laissant entre les mains des Belger, les ennemis jurés des Hosner. Méarmont et sa mère pensent que les Belger sont à l'origine de ce complot. Ils ont donc besoin d'enquêteurs indépendants, inconnus à Criquebrune, pour remonter la filière du poisson avarié et découvrir l'identité du véritable coupable. La récompense s'élève à 100 pièces d'or, en petites pierres précieuses bleutées récoltées sur les fonds marins. Les PJ seraient de plus logés et nourris par la guilde. Si les PJ acceptent, Méarmont leur fait signer un contrat, qu'il range ensuite dans son bureau (un magicien peut découvrir que ce dernier est puissamment enchanté). Il les congédie ensuite et leur souhaite bonne chance dans leur enquête. Les PJ sont emmenés dans une grande chambre propre, pour y passer la nuit.

Enquête au grand marché

Les poissonniers

Les PJ commencent leur enquête au grand marché, situé près du port. Une centaine de commerçants s'y réunissent, tous les trois jours, pour y vendre d'innombrables produits, du poisson salé, des denrées alimentaires en provenance des terres environnantes jusqu'aux désormais célèbre chevaux de la principauté. Les deux marchands incriminés sont sire Ulin et sire Verfun, deux poissonniers affiliés à la maison Hosner. Gert Ulin est un obèse d'une quarantaine d'années, au crâne dégarni. Il porte toujours des habits très simples en grosse toile ainsi qu'un gourdin pour dissuader les voleurs. Il possède un peu d'argent, mais la plupart de ses bénéficiaires payent les études de théologie de son fils unique. Il est très franc et jovial et n'hésite pas à prêter un peu d'argent aux clients dans le besoin ou à faire crédit aux plus pauvres. Il donne tous ses invendus aux mendiants du port, avec qui il a noué une solide amitié. Ulin a hérité son affaire de son père et la tradition l'a également amené à se ranger du côté des Hosner. Ce n'est pas un homme très intelligent, ni un habile commerçant, mais il est honnête. Il se sent coupable de ce qui est arrivé et a perdu bon nombre de sa clientèle habituelle. Il est donc au bord du désespoir et pense à abandonner son affaire pour se ranger du côté des pêcheurs.

Siliar Verfun est un homme râblé, aux cheveux sombres. Il est toujours bien habillé et prend grand soin de sa personne. Ses vêtements sont faits de tissus rares et coûteux, il porte ostensiblement une chaîne en argent où est incrustée une magnifique perle. Verfun est le plus gros négociant du marché. La maison Hosner, en récompense de ses loyaux services, l'a nommé échevin. Il est donc chargé de collecter les taxes dont s'acquittent les commerçants pour la location des étals. Il dispose ainsi d'une poignée d'hommes de main, des individus patibulaires, vêtus de cuir clouté et armés de gourdins ferrés.

Ceux ci « persuadent » les récalcitrants de payer leur dû à la guilde et protègent les marchands des voleurs. Verfun a commencé comme simple marchand de poisson. Il s'est ensuite spécialisé dans le commerce des huîtres qu'élèvent quelques pêcheurs. Il est devenu alors fort riche et a pu acheter une bonne charge à la maison Hosner. Son premier commerce subsiste encore. Il est tenu par le cousin de Siliar, Fivion Verfun. Ce dernier lui ressemble en tout point, sauf qu'il est dénué de toute personnalité.

Les deux commerçants ont réceptionné le poisson ensemble. Il a été livré il y a trois jours, par un jeune homme de taille moyenne. Les deux marchands se sont méfiés. Ils n'avaient jamais vu ce commis avant. Il empestait un parfum capiteux, très musqué, comme ceux qui sont en vogue dans la jeunesse dorée de la ville et que l'on fabrique avec les glandes d'une espèce de poissons rares. Ils ont néanmoins réceptionné les caisses et payé le commis. Toutefois, lorsqu'Ulin a ouvert la caisse, il a senti que la marchandise n'était pas fraîche. Il a donc dissuadé ses clients de l'acheter. Une irascible vieille femme n'en a fait qu'à sa tête et a acheté un filet avarié. Fivion Verfun, quant à lui, ne s'est douté de rien. Il tente de se justifier, si on l'accuse, en disant qu'il avait un rhume et qu'il n'a rien senti. En réalité, il a vu que le poisson était avarié, mais il l'a tout de même vendu, craignant la colère de Siliar s'il ne faisait aucun bénéfice durant le marché. Les PJ devraient donc se mettre à la recherche de l'homme qui a livré le poisson.

Les victimes

Deux personnes ont succombé aux poissons avariés : une petite fille et une vieille femme. La première était la dernière née d'une famille de six enfants dont le père travaille sur un navire de pêche et la mère est couturière. Le père est parti en mer depuis deux mois et il n'a nulle connaissance de la mort de sa fille. La mère, la grand-mère et la fratrie de la victime sont effondrées. Ils occupent le rez-de-chaussée d'une maison du quartier du port, qu'ils partagent avec deux autres familles. Tout le quartier est en émoi et ne décolère pas contre la maison Hosner. En effet, la vieille femme qui a également succombé à la nourriture avariée était une guérisseuse renommée, malgré son mauvais caractère. Elle concoctait des potions ou des emplâtres qui soignaient les maladies bénignes. Sa mort est une grande perte pour le quartier. Des hommes excédés ont d'ailleurs jeté des pierres à un colporteur affilié aux Hosner et deux gardes de la maison en relâche ont été pris à partie dans la nuit, à la sortie d'une taverne, par un groupe de jeunes.

Des PJ qui iraient enquêter dans le quartier des victimes ne récolteraient pas d'informations utiles et risqueraient de s'aliéner les habitants s'ils révélaient leurs liens avec la guilde accusée d'empoisonnement...

Une Garde peu accueillante

Peu après leur arrivée au marché, les PJ sont abordés par une patrouille de cinq Gardes de la ville. Ces derniers les toisent puis les entourent, la main serrée autour de leur lance. Ils demandent aux PJ de s'acquitter d'une amende de 5 pièces d'argent pour port d'armes non déclarées. Le prétexte est fallacieux mais les Gardes de la ville restent inflexibles. Ils conseillent ensuite aux PJ de quitter le marché, pour éviter d'éventuels désagréments. La menace est à peine voilée. Ensuite, alors que les PJ cherchent l'homme qui a livré les caisses aux poissonniers, la même patrouille les interpelle. Les Gardes intimement aux PJ l'ordre de les suivre jusqu'au poste de garde. Trois autres gardes leur barrent la route. S'ils tentent de s'enfuir, ils compromettent grandement leur mission, en se rendant *persona non grata* dans le grand marché. D'honnêtes citoyens n'hésiteront pas en effet pas à les dénoncer s'ils y retournent sans cacher leur identité... Si les PJ suivent les soldats, ces derniers les encerclent, la pointe de leurs piques tournée dans leur direction. Ils les mènent jusque dans une ruelle sombre où les attendent deux énormes tayahar, armés de cimenterre à deux mains. Les Gardes de la ville se placent ensuite au bout de la rue, la bloquant pour éloigner les témoins gênants, tandis que les tueurs à gage font leur travail (cf. Rencontre 1, en annexe). Les frères Ben Pakim ne désirent pas tuer, mais ils ont été pris dans un piège des Belger. S'ils sont vaincus, les Gardes s'enfuient aussi rapidement que possible. Si l'un d'entre eux est capturé, il avoue que le prévôt du quartier leur a donné l'ordre d'intimider les PJ et, si besoin, de se débarrasser d'eux. Les frères Ben Pakim sont des gens qui pourraient avoir le pouvoir d'aider les PJ dans la suite de l'aventure notamment lors de la fuite des voleurs Belger avec Norim, grâce à leur navire. C'est pour cela qu'il serait bon de donner une chance aux PJ de racheter la caution de Chadia Ben Pakim.

Le prévôt, Garan, est totalement corrompu. Rudigas Belger lui a offert une jolie somme pour éviter que l'on enquête sur l'affaire des poissons avariés. Un espion des Belger lui a transmis le matin la description des PJ, ayant parfaitement deviné qu'ils étaient les enquêteurs missionnés par les Hosner. Malheureusement, Garan n'est pas un homme à l'esprit fin et il a employé des moyens démesurés pour arrêter les PJ. Il compromet ainsi l'opération. Si les PJ demandent à le voir, au poste de garde, on leur annonce qu'il est malade et qu'il se repose chez lui. La maison du prévôt est située non loin de là, près d'un petit jardin public. Les fenêtres sont closes et la porte est verrouillée.

L'homme n'est plus là. Les cendres dans l'âtre sont pourtant encore chaudes. En réalité, deux hommes de confiance de Rudigas Belger sont venus le chercher, le matin même, pour le mettre à l'abri, dans les souterrains de la maison Belger. Rudigas cherche à se débarrasser de lui. Il l'a donc enfermé dans les geôles familiales. Si la situation se calme, il sera relâché. En revanche, si les PJ remontent vers les Belger, il sera assassiné et jeté au fond de la baie...

Le commis parfumé

Le commis qui a livré les caisses de poissons est un dénommé Enrik. C'est un jeune homme, mi escroc, mi galant, qui officie dans la petite bourgeoisie de la cité. A la suite d'une débâcle amoureuse, accompagnée d'une faillite financière, il a échoué au Culmendant, un bouge infect situé dans le quartier populaire de la falaise ouest. Là, il a rencontré Sorg, un chef de bande. Ce dernier a loué les services du jeune coq, pour qu'il livre à des marchands Hosner trois caisses de poissons, pas très frais à l'odeur qu'ils dégageaient. Enrik a donc utilisé ses dons pour le déguisement pour duper Verfun et Ulin. Trop sûr de lui, il a commis une erreur. Son déguisement était imparfait, il a omis de couvrir ses odeurs. Or le jeune homme se parfume copieusement d'un musc qu'il a acheté à prix d'or à Jerwelyn Arbredor, le célèbre parfumeur qui fournit les plus grandes sommités de Criquebrune...

Les PJ peuvent enquêter sur l'étrange parfum du commis. Les parfumeurs classiques ne fabriquent pas le musc, à l'odeur si particulière, du poisson-pêche (nommé ainsi en raison de l'aspect de ses glandes odorantes). En revanche, tous indiquent que Jerwelyn Arbredor, fameux parfumeur, est le seul à en procurer. Interroger l'artisan est difficile. Il pratique une politique de confidentialité, que même l'or ne peut acheter. Il ne reste plus aux PJ qu'à observer les allées et venues pour découvrir l'identité des acheteurs. Les clients sont peu nombreux. On compte parmi eux des dignitaires des guildes ennemies, les épouses de riches marchands, peu de bons coupables en perspective. L'attention des PJ est soudain attirée par une bande hétéroclite de jeunes gens, richement habillés et maquillés. Ils entourent un jeune homme aux longs cheveux noirs bouclés et aux moustaches en pointe. Ce dernier déclame des poèmes, deux jeunes femmes en pâmoison aux bras. Lorsqu'il passe devant les PJ, ils sont assaillis par l'odeur de musc de poisson-pêche dont l'homme s'est aspergé copieusement.

L'approcher n'est pas difficile. Ses compagnons préfèrent s'éclipser devant l'arrivée d'hommes en arme. L'homme se présente, il se nomme Enrik. Il nie toute implication dans l'affaire des poissons avariés, si on l'accuse. Un test de Vigilance Difficile permet de découvrir le mensonge. S'il est menacé, il part en courant. En revanche, si les PJ percent ses mensonges, mais restent amicaux, il leur propose de monnayer son témoignage. Contre 1 pièces d'or (il descend jusqu'à 50 pa), il leur raconte qu'il logeait dans un bouge de la falaise ouest, le Culmendant. Il y a été abordé par un homme de forte carrure, nommé Sorg. Ce dernier lui a offert 2 pièces d'or pour conduire un attelage du Culmendant jusqu'au grand marché et y vendre sa cargaison, trois caisses de poisson, à deux poissonniers. Il a accepté et a respecté sa part du contrat. Il a été payé rubis sur l'ongle puis a préféré quitter le Culmendant, pour éviter d'éventuels désagréments futurs. Les PJ doivent donc désormais chercher du côté du Culmendant, pour trouver le dénommé Sorg.

La pègre

Un PJ ayant des relations avec le monde du crime peut apprendre une information intéressante (à condition d'y mettre le prix). Peu après l'affaire des poissons avariés, une petite bande de la falaise ouest a subitement mis sur le marché une drogue rare. Elle n'était pourtant connue que pour du racket et du proxénétisme sur le port. Elle en a tiré de fructueux bénéfices et s'est rapidement enrichie. Elle a attisé la jalousie des autres bandes mais on raconte qu'elle dispose d'un allié puissant parmi les guildes. Cela a empêché les vendettas jusqu'à ce jour... En creusant un peu cette piste, les PJ peuvent arriver au Culmendant.

Dans les bas quartiers

Le MJ peut générer un ou plusieurs événement(s) aléatoire(s) (cf. annexe), lorsque les PJ se promènent dans les bas quartiers de la falaise ouest. Il peut ainsi briser la linéarité de l'enquête.

Le Culmendant

Le Culmendant est un petit bâtiment sale, d'un étage, à la façade noircie. Il est situé en bordure de la baie et l'eau, qui clapote contre le mur donnant sur la mer, apporte des odeurs de vase et de putréfaction. La salle se situe sous le sol, en dessous du niveau de la mer. Elle est emplie de fumée et chichement éclairée par quelques chandelles. Une odeur fétide de sueur, de tabac et de mauvaise bière assaille les narines des PJ lorsqu'ils entrent. Le patron est un ancien pirate, alcoolique et grossier. Il n'est pas très accueillant avec les étrangers, et pour cause. Le Culmendant est le repaire d'une bande de malandrins qui volent ou rackettent sur les quais. Ces derniers le payent grassement pour qu'il écarte les curieux. Les PJ risquent donc de ne pas être bien reçus. Il affectera d'abord de ne pas les avoir vus puis leur demandera de commander ou de dégager le plancher. Il mettra ensuite autant de temps que possible pour les servir.

Une quinzaine de personnes s'agglutinent dans la salle : prostituées, mendiants ou tire-laines. Tout ce que Criquebrune compte de plus malhonnête semble s'être assemblé dans la cave puante. Un petit groupe est assis autour d'un homme massif à la peau crasseuse et à la mâchoire carrée. Deux catins caressent sa poitrine musclé et velue tandis que trois larrons rient avec lui et comptent des pièces. L'homme au centre de cette attention est le dénommé Sorg. Il est le chef de la bande qui a fait du Culmendant son repaire. Il est également connu pour sa cruauté et sa violence. Des clients, contre quelques piécettes pourraient en apprendre plus aux PJ sur Sorg. Ce dernier est un ancien pirate, dit-on. À moins qu'il ne fût mercenaire ou soldat. En réalité, Sorg est un ancien matelot de la marine militaire de l'Empire, qui a préféré retourner dans sa ville natale avant la fin de son service et qui n'avait pas un sous. Il a donc dû se débrouiller et est alors devenu un redoutable chef de bande.

Les habitués de la taverne forment une sorte de cour du brigand. Ils lui doivent souvent la vie ou une amélioration de leur condition. Ils défendent donc leur "suzerain" s'il est menacé. Ils sont sans scrupule et n'hésiteront pas à tuer les gêneurs. Le tavernier est un fils de pirate, comme les trois lieutenants de Sorg. Ce sont des voleurs qui ne pourraient pas mettre les PJ en déroute. Sorg est lui-même un dangereux bretteur par rapport à ses sbires, il est très habile à manier la large épée accrochée dans son dos. Des PJ qui choisissent d'intimider Sorg risquent donc d'être confrontés à forte partie (cf. Rencontre 2, en annexe) En revanche, il est facile à corrompre avec quelques pièces. Il révélera ainsi aux PJ qu'un petit homme du nom de Vlad Norim a pris contact avec lui, par l'intermédiaire d'un mendiant de la rue Ravanelle. Norim lui a donné l'adresse d'un entrepôt où il trouverait trois caisses à livrer au grand marché, à deux commerçants de la Maison Hosner.

Ce commanditaire l'avait déjà contacté plusieurs fois. Il avait acheté ses services afin qu'il vole ou intimide des marchands ou des capitaines concurrents (tous affiliés à la Maison Hosner, mais Sorg ne le sait pas). Comme Norim l'a toujours grassement rémunéré, Sorg n'a jamais cherché à le trahir. Le chef de bande a accompli le travail demandé, passant par l'intermédiaire d'Enrik pour vendre la marchandise des caisses aux poissonniers Hosner. Ses propres hommes auraient en effet trop suscité de méfiance chez les marchands. Il a été récompensé d'une cassette de drogue rare, qui lui a assuré, une fois revendue, un bon profit. Sorg ne se souvient plus de l'emplacement de l'entrepôt (c'était l'un des innombrables bâtiments identiques qui jalonnent les quais).

Rue Ravanelle

La rue Ravanelle est l'une des principales artères des quartiers populaires de la falaise ouest. On y trouve de nombreuses échoppes, tenues par des artisans proposant des prix plutôt bas. Elle est également infestée de voleurs et de mendiants. Il est inutile de chercher le mendiant qui a servi d'intermédiaire, il est impossible à retrouver (sans doute est-il mort ou a-t-il disparu). Les PJ doivent donc se mettre en quête de la famille Norim. La tâche n'est pas non plus aisée, car en réalité, le nom de famille Norim est détenu par trois familles d'artisan disposant chacune d'une échoppe dans la rue Ravanelle : une forge, une tonnellerie et une boulangerie. La forge et la tonnellerie n'ont aucune personne ayant le prénom Vlad. Personne n'y connaît Sorg. La boulangerie en revanche dispose d'une enseigne de bonne taille, représentant une énorme miche de pain, oscille dans le vent marin et un grand écriteau affiche « Le Fourneau de Vlad ». Elle semble fermée. Les riverains diront que la boutique était ouverte hier. Les apprentis y sont d'ailleurs entrés tôt le matin, mais ils n'en sont pas ressortis et n'ont pas ouvert boutique...

Ce mystère devrait alerter les PJ. Pénétrer dans le bâtiment n'est pas difficile. L'arrière-cour, qui donne sur une venelle sale, n'en est séparée que par un mur d'à peine deux mètres. La boutique est déserte. Les portes sont verrouillées de l'intérieur. Le rez-de-chaussée est consacré à la boulangerie. On y trouve le fournil, la salle, les latrines et une dépendance où s'entassent de vieux meubles et du matériel usagé. Au premier étage se trouvent les appartements de Norim et de sa femme. Ils sont assez spacieux. Le mobilier est robuste et sans fioriture. Contre le mur nord repose un imposant coffre de bois renforcé d'acier. Il est solidement cadenassé (Crochetage Difficile). À l'intérieur sont enfermés les livres de compte de l'échoppe, 2 pièces d'or, 100 pièces d'argent, une hachette joliment ouvragée et la correspondance de Norim. On peut y apprendre qu'il occupe un poste d'archiviste à la Maison Belger et que « R. Belger » l'a convoqué il y a peu pour une affaire de la plus grande importance.

Dans le fournil, une trappe mène à la cave où sont stockés le bois et la farine. Celle-ci est barricadée de l'intérieur et il n'est possible de l'ouvrir qu'en la fracassant (le bruit pourrait bien alerter les voisins qui appelleraient alors la garde). Quatre personnes y sont solidement attachés et bâillonnés : les trois apprentis et l'épouse de Norim. Contre la promesse de ne rien révéler à quiconque, ils racontent qu'un groupe d'hommes encagoulés a surgi des égouts et a maîtrisé les occupants de la boulangerie. Ils sont repartis avec Norim et ont abandonné les autres à leur sort.

La grille qui donne sur les égouts est verrouillée de l'intérieur par un cadenas oxydé. Un voleur habile ou une bonne masse n'a aucun mal à le faire sauter. Une échelle d'acier, couverte de vase, descend vers les profondeurs nauséabondes.

A la poursuite de Norim

Les égouts

Les PJ s'enfoncent dans les égouts à la poursuite des kidnappeurs. La piste est plutôt facile à suivre. En effet, la boue qui couvre les margelles longeant le canal conserve les traces de pas et les hommes qui ont enlevé Norim n'ont pas pris le soin de les effacer. La difficulté du test de Pistage est facile, si les PJ disposent d'une source de lumière.

La puanteur qui règne dans les égouts a des chances de rendre les PJ malades et risque de les affaiblir. Lorsqu'ils pénètrent dans les égouts, ils doivent réussir un test de RMal contre une fièvre Niveau 30.

Lorsque le MJ le souhaite, il peut générer des événements sur le tableau ci-dessous.

d8-Évènements

1 - Une poche de gaz, issu de matières en décomposition, s'est formée dans le tunnel. Les PJ peuvent la percevoir sur un test de Vigilance Moyenne. Si la flamme d'une torche ou d'une lanterne entre en contact avec la poche de gaz, elle provoque une explosion infligeant automatiquement 35 dégâts sur le mode CHA, à tous les personnages situés dans la zone qui ne réussit pas un test d'acrobatie Difficile. L'explosion détruit les torches ou les lanternes des PJ et risque de causer un éboulement ou une inondation...

2 - Les PJ croisent un cadavre qui flotte sur l'eau, il s'agit sûrement d'une victime des conflits de la surface, voir un des membres de l'équipe qu'ils poursuivent. Il est possible de trouver dans ses poches 6 pa et un pistolet en mauvaise état.

3 - Le tunnel est inondée. Les PJ doivent patauger dans l'eau fangeuse et puante. Les kidnappeurs ont semé des chaussetrappes dans la zone, pour gêner toute tentative de poursuite. Un test Vigilance très Difficile est nécessaire pour les remarquer. Sinon, elles infligent 10 dégâts au PJ qui ouvre la marche. Ce dernier doit tester de nouveau une RMal contre la fièvre si dessus, en raison des bactéries qui infectent l'eau du canal.

4 - Les PJ débouchent sur un collecteur, où se rejoignent quatre canaux. Un tunnel plus large part vers le nord, pour se jeter dans la baie. Une bande de mendiants a élu domicile dans les balcons qui surplombent le collecteur. Ils sont une trentaine à avoir installé leurs tentes à l'abri des lâchés d'eau. Ils sont peureux et s'enfuient à la moindre agression. Les PJ peuvent alors piller le campement. Ils découvrent dans les possessions crasseuses des mendiants une rapière de mauvaise qualité et une dague. Si, en revanche, les PJ se montrent amicaux, les mendiants les avertissent des dangers qui rôdent dans les égouts, en particulier sur le Peuhre qui a déjà dévoré plusieurs de leurs camarades (cf. plus bas).

5 - Le tunnel est subitement rendue glissante par la couche de boue qui la recouvre. Le PJ qui ouvre la marche doit réussir un test d'acrobatie Moyenne ou chuter dans le canal. Il s'en tire avec quelque égratignure, une horrible odeur de déjections et un nouveau test contre la fièvre ci dessus...

6 - Une grille bloque le passage. Les kidnappeurs n'ont donc pas dû passer par là. Les PJ peuvent rebrousser chemin jusqu'au dernier embranchement ou tenter de passer en force. L'acier est oxydé et un test de Prouesse de force Difficile avec coopération possible peut la desceller. Cet évènement est plus intéressant si le Peuhre est déjà aux trousses des PJ.

7 - Les PJ rencontrent deux bandits qui sont en fuite depuis quelque jours et ce cache ici. Contre de la nourriture ou des armes, ils guident les PJ jusqu'à la sortie ou peuvent remontant avec aisance les traces laissées par les kidnappeurs. Ils s'enfuient s'ils s'aperçoivent de la présence du Peuhre ou de milicien.

8 - Les PJ découvrent, pendu à un crochet dans une alcôve creusé a même le mur du tunnel, un sac de toile cirée. Ce dernier contient le butin de quelques voleurs, qui l'ont caché dans les égouts avant de le partager. Le sac contient environ 5 po en argenterie et bijoux.

Un monstre terrifiant habite les égouts, une monstruosité crée par les cauchemars des habitants de la ville et qui a pris forme dans la Veille. Il a été invité à sortir de la Veille, il y a plusieurs années de cela, par un convocateur ambitieux. Ce dernier pensait être le premier à étudier une créature de ce type, née des cauchemars. La convocation a amené sur Gaïa un Peuhre, qui s'est empressé de s'attaquer au convocateur pour se repaître de ses souffrances. L'abomination s'est ensuite cachée dans les égouts. Elle reste discrète, ne se nourrissant que de personnes isolées (mendiants, ivrognes ou prostituées). Le Peuhre fut attiré par le Gnose dégagées par les PJ lorsqu'ils sont descendus dans les égouts. Il s'est donc mis en chasse, afin de se délecter de la douleur et des peurs de ces proies. Le MJ fait intervenir cette rencontre (cf. Rencontre 4, en annexe) à un moment qu'il juge opportun.

Une extraction difficile

Les égouts se jettent à l'embouchure de la baie, où les courants emmènent les déchets vers la haute mer. Les PJ émergent au crépuscule (ou durant la nuit, s'ils ont trop traîné dans les égouts), sur des rochers rendus glissant par les boues de Criquebrune et par l'eau de mer qui rince quotidiennement la falaise. Les quatre kidnappeurs ont amené Norim dans cet endroit, en attendant l'arrivée de leur complice, à la barre d'un petit voilier. L'arrivée des PJ coïncide avec le transport de l'homme par les sbires de Belger sur le navire. Rudigas Belger souhaite exiler ce témoin gênant (il rechigne quelque peu à le tuer, en raison de tout ce que Norim a accompli pour la guilde) sur une île inhabitée de la Mer Intérieure. Les PJ doivent donc trouver un moyen de rejoindre le petit bateau de pêche...

Se lancer directement à la poursuite des ravisseurs (en usant de la magie ou en nageant) est plutôt irréfléchi. Ces derniers sont sur le qui-vive et prêts à user de leurs armes. De plus, s'ils sont acculés, ils n'hésitent pas à exécuter Norim, signant ainsi l'échec de l'enquête des PJ. Enfin, Veranian est un redoutable combattant dans l'obscurité en raison de son ascendance Duk'Zarist. Des PJ ne disposant pas de Vision nocturne risquent donc de se heurter à fort parti.

Un moyen plus rapide de rattraper les ravisseurs est de retourner à Criquebrune en longeant la falaise, à la faveur de la marée basse. Là, les PJ peuvent acheter les services d'un capitaine marchand, pour prendre en chasse le petit navire de pêche des kidnappeurs. Herman, capitaine de l'Irascible, une goélette de Criquebrune, vend ses services au plus offrant. On peut le contacter dans une taverne du port (pourquoi pas celle des Ben Pakim). Contre une bonne rétribution (de 1 à 5 pièces d'or selon l'attitude des PJ), Herman rassemble son équipage, six marins hommes charpenté et apprête son navire. Le départ est donné une heure plus tard.

La course poursuite est laissée à l'appréciation du MJ. Il peut faire intervenir, par exemple, un navire pirate qui prend en chasse l'Irascible, une tempête ou un monstre marin. Les PJ finissent par rattraper le navire de pêche des ravisseurs, grâce aux talents du capitaine Herman. Lorsque l'Irascible s'approche à moins de 60m du navire des ravisseurs, les trois hommes de main sur le château arrière tirent des volées de carreaux vers leurs poursuivants (avec un malus de -40). Un des marins est tué net par un trait, les autres se replient dans la cale. Ils n'ont pas été engagés pour combattre... Ils donnent néanmoins des grappins aux PJ pour l'abordage.

Lorsque la jonction est faite, les PJ passent à l'abordage. Un marin se trouve à la poupe, les trois autres tenant fermement des arbalètes et Veranian à la barre. Ils font pleuvoir des traits sur les PJ qui ne se protègent pas assez. Un autre homme de main surveille Norim, dans la cale. Le chef de l'expédition, est un étrange guerrier à la peau très pâle et aux cheveux gris cendrés. Il arpente nerveusement le pont et scrute sans cesse l'horizon. Veranian, un Néphilim Duk'Zarist, commande depuis plusieurs années les sbires qui effectuent les opérations clandestines de la Maison Belger. C'est un combattant et un marin expérimenté, doublé d'un pratiquant des arcanes assez talentueux. C'est également un adversaire très dangereux, qui ne fait pas de quartier. Les ravisseurs se battent contre les intrus, tout en tentant de se dégager pour s'enfuir avec leur précieuse cargaison à bord du canot de sauvetage (cf. Rencontre 5, en annexe). Si la situation semble perdue, ils ont pour ordre de tuer Norim pour éviter qu'il ne parle...

Le procès

Les PJ ramènent Norim à Criquebrune. L'homme n'apprécie pas les PJ mais il a une dette envers eux. Il a en outre perdu sa confiance en Rudigas Belger. Norim apprend aux PJ que le prétendant de la Maison Belger est l'instigateur de cette machination. Il n'en connaît pas les détails mais seulement les grandes lignes. Il les livre aux PJ, contre l'assurance d'une protection. Ces derniers devraient le conduire dans l'enceinte de la Maison Hosner, où le précieux témoin est en sécurité. Méarmont félicite les PJ mais exige d'eux qu'ils assurent la sécurité de Vlad Norim jusqu'au procès. Ils ne seront rémunérés qu'une fois les Belger condamnés. Le procès a lieu trois jours après la course-poursuite nautique. Dans la ville se répandent des rumeurs. Les Hosner, accusés par les Belger, auraient réussi à retourner les charges portées contre eux. Le MJ devrait laisser les PJ dans l'expectative, leur faire craindre à de nombreuses tentatives d'attentat contre leur témoin (empoisonnement, trahison d'un serviteur).

Rudigas Belger enrage de voir sa machination mise à mal par une bande d'inconnus. Il décide donc de jouer son dernier atout, un coup qui doit remporter la partie, sous peine d'être confondu. Il organise une attaque contre le fourgon blindé qui transporte Norim vers le tribunal. Les Hosner ont placé deux hommes de confiance à la tête du chariot d'acier, mais la promesse d'une vingtaine de pièces d'or les a fait changer de camp. Alors que le véhicule traverse une petite place de la ville haute, les deux hommes détachent les chevaux. Ils sautent du véhicule immobilisé. Ils profitent de la rapidité de leur manœuvre pour s'enfuir dans la foule. Un trio d'assassins, recruté dans la ville entre alors en scène (cf. Rencontre 6, en annexe)...

Si Norim survit, il est choqué mais d'autant plus déterminé à témoigner contre Rudigas Belger. Les PJ doivent marcher jusqu'au tribunal avec leur protégé. Le tribunal est un austère bâtiment en pierre de taille, gardé par une dizaine de Gardes. Les deux guildes ont amassé à proximité des partisans, cachant à peine leurs lames. L'ambiance est lourde, on n'entend aucun bruit. La salle du tribunal a été vidée de ses occupants, à l'exception du juge, de ses collaborateurs et des chefs des Maisons Hosner et Belger. Rudigas est présent, livide mais prêt à se défendre jusqu'au bout. Malgré le témoignage de Norim, corroboré par un certain nombre de témoins, l'ambitieux prétendant accuse les PJ et les Hosner d'avoir inventé le témoignage de Norim. Ses arguments ne font pas mouche. Le juge rend son verdict. La Maison Belger est reconnue coupable de complot et d'homicide volontaire. Elle est condamnée à abandonner ses deux sièges au conseil des édiles. Les complices de Rudigas, dont le prévôt Garan, sont condamnés à mort (la justice n'a pas besoin de s'en charger, les sbires des Belger font taire le fonctionnaire à jamais...). Rudigas, quant à lui, est condamné à l'exil. Les PJ se sont fait en sa personne un redoutable ennemi.

Les PJ reçoivent, au terme de leur enquête, la somme promise, ainsi que la gratitude de la Maison Hosner. Norim en revanche ne reçoit rien de tel. Si les PJ ne s'assurent pas de lui faire quitter la ville ou de le protéger, il disparaît mystérieusement. Sa boutique est détruite dans un incendie, qui emporte également son épouse et ses apprentis. Une semaine plus tard, le corps en décomposition d'un homme est retrouvé dans un chenal vaseux par des pêcheurs...

Annexes

Rencontre 1 : Le traquenard

Les Gardes tiennent les PJ en respect. Ils les conduisent à une venelle sombre et leur ordonnent de passer leur chemin. Ils se déploient ensuite, lance en avant, afin de bloquer toute charge. Les deux grand tayahar attendent les PJ un peu plus loin. Ils s'agit de Ali et Baba Ben Pakim, deux frères jumeaux qui tiennent une auberge en ville. Leur jeune sœur Chadia a été enlevé par la Garde en prétextant une agression et le juge (lui aussi corrompu) réclament une forte caution (égale à un nombre de pièces d'or que les PJ peuvent payer mais avec réticence) pour la faire sortir, sinon elle risque la peine de mort. Comme de par hasard, la famille Belger leur a proposé la même somme pour ce débarrasser des PJ, quel coïncidence... Ali et Baba n'ont aucune envie de se battre contre les PJ, mais la vie de leur sœur est plus importante que tout à leur yeux. Après avoir expliqué les raisons de leur attaque et si les PJ ne tentent pas de négocier, ils attaquent tous les deux en même temps après s'être excusés une dernière fois.

Les frères Ben Pakim frappent fort et ne sont pas spécialement protégés, ni très rapides. Conscient de cela ils cherchent donc à éliminer leurs adversaires avec stratégie. Ils commenceront par lancer Feu, puis ils fonceront sur leurs adversaires chacun d'un côté en marchant sur les murs de la rue. Si le combat tourne en leurs défaveurs, ils éviteront et utiliseront El Fuego sur leurs adversaires impuissants. Ils ont assez d'accumulations pour lancer leurs techniques en un round et ils peuvent lancer 2 fois Feu (en le maintenant 10 rounds) et 2 fois El Fuego. Une pile de caisses et de tonneaux (dont le contenu est laissé à la discrétion du MJ) peut octroyer aux combattants une position surélevée ou être projeté sur un combattant. De là, on peut aussi atteindre les toits. Les PJ pourraient tenter de s'y mettre à l'abri et/ou de fuir la tactique des deux frères... à moins que ce ne soit l'inverse.

Garde de la ville x 5

Niveau : 1 Catégorie : Naturelle 0
Points de vie : 75
Classe : Touche à tout
For : 5 Dex : 5 Agi : 5 Con : 5 Pou : 5 Int : 5 Vol : 5 Per : 5
RPhy : 30 RMy : 30 RPsy : 30 RPoi : 30 RMal : 30

Initiative : 45 mains nue, 30 Lance, 25 Épée longue
Attaque : 40
Défense : 40 Parade
Dégâts : 40 Lance, 50 Épée longue
IP : TR : 1 CON : 0 PER : 2 CHA : 1 ELE : 2 FR : 1 ENE : 0

Spécial : Module d'armes de soldat

Taille : 10 Régénération : 1
Mouvement : 5 Fatigue : 5

Compétences secondaires : Athlétisme 20, Escalade 20, Impassibilité 10, Natation 20, Observation 30, Prouesse de force 10, Saut 20, Vigilance 20

Ali et Baba Ben Pakim

Niveau : 3 Catégorie : Naturelle 10
Points de vie : 150
Classe : Virtuose Martial
For : 10 Dex : 9 Agi : 6 Con : 10 Pou : 8 Int : 5 Vol : 8 Per : 5
RPhy : 55 RMy : 50 RPsy : 50 RPoi : 55 RMal : 55

Initiative : 50 mains nue, 15 Cimeterre à deux mains (No-Dachi)
Attaque : 115
Défense : 100 Parade
Dégâts : 35 mains nue, 110 Cimeterre à deux mains (No-Dachi)
IP : 2 partout, sauf énergie

DI : 190

Pouvoirs du Ki : Utilisation du Ki, Contrôle du Ki, Annulation du poids, Lévitiation, Extension du Ki, Extension de l'aura à l'arme, Transmission du Ki, Guérison par le Ki, Dissimulation du Ki

Accumulations : For : 3 Dex : 3 Ag : 1 Con : 2 Pou : 3 Vol : 5

Ki : For : 18 Dex : 9 Ag : 6 Con : 10 Pou : 16 Vol : 22

Techniques : Feuer, El Fuego

Avantages : Armure Naturel, Maître Martial, Sommeil Léger

Taille : 20 (2m40 pour 200kg de muscle) Régénération : 3

Mouvement : 6 Fatigue : 10

Compétences secondaires : Impassibilité 30, Intimidation 40, Observation 10, Prouesse de force 70,

Résistance à la douleur 30, Style 30, Vigilance 10

Rencontre 2 : Au Culmendant

La bande de Sorg est clairement inamicale envers les PJ mais elle ne cherche pas le combat s'il peut être évité. Si les PJ semblent hostiles, toute l'assemblée prend les armes contre eux. Les habitués attaquent les premiers, comptant sur leur nombre pour submerger les PJ. Pendant ce temps, les voleurs attendent leur tour ou une percée. Ils sautent sur une table pour avoir une position surélevé ou entreprennent de contourner les combattants pour assaillir des PJ isolés. Sorg temporise dans un premier temps. Il jauge ses adversaires et leur tactique. Il se déplace ensuite de façon à prendre par derrière un PJ. S'il perd la moitié de ses pv, il tente de déguerpir, laissant les PJ aux prises avec ses hommes. Le Culmendant est un environnement défavorable, tant pour les PJ que pour la bande de Sorg. Un sort ou une capacité avec des effets de zone ou qui engendrerai des dégâts collatéraux pourrait fissurer le mur suintant qui donne sur la mer. Après 1d6 rounds, le mur cède, libérant un torrent d'eau saumâtre dans la cave qui inflige les malus de paralysie légère à tous les combattants. Les personnes présents doivent quitter l'endroit qui est rapidement inondé (1d6 rounds après la rupture du mur). Ceux qui ne le font pas risquent la noyade... Les PJ peuvent également utiliser leurs nombreux adversaires qui se gênent comme boucliers humains. Sur un test de force réussi, le PJ agrippe son adversaire. Une fois par round, il peut se servir de son bouclier humain pour encaisser un coup à sa place (sur un test de force réussi).

Habitué x 10

Niveau : 0 Catégorie : Naturelle 0

Points de vie : 70

Classe : Touche à tout

For : 5 Dex : 5 Agi : 5 Con : 5 Pou : 5 Int : 5 Vol : 5 Per : 5

RPhy : 20 RMys : 20 RPsy : 20 RPoi : 20 RMal : 20

Initiative : 40 mains nue, 40 Poignard

Attaque : 20

Défense : 20 Esquive

Dégâts : 30 Poignard

IP : 0

Taille : 10 Régénération : 1

Mouvement : 5 Fatigue : 5

Compétences secondaires : Athlétisme 20, Discrétion 30, Escalade 20, Camouflage 20, Larcin 30, Natation 20, Observation 20, Saut 20, Vigilance 20

Voleur x 3

Niveau : 1 Catégorie : Naturelle 0
Points de vie : 75
Classe : Voleur
For : 5 Dex : 6 Agi : 6 Con : 5 Pou : 5 Int : 5 Vol : 5 Per : 6
RPhy : 30 RMys : 30 RPsy : 30 RPoi : 30 RMal : 30

Initiative : 60 mains nue, 60 Poignard
Attaque : 50
Défense : 60 Esquive
Dégâts : 30 Poignard
IP : 0

Taille : 10 Régénération : 1
Mouvement : 6 Fatigue : 5

Compétences secondaires : Acrobatie 20, Athlétisme 20, Camouflage 50, Crochetage 40, Déguisement 25, Discrétion 50, Escalade 20, Estimation 20, Habileté manuelle 30, Larcin 70, Natation 20, Observation 50, Pièges 30, Saut 20, Vigilance 50

Sorg

Niveau : 2 Catégorie : Naturelle 0
Points de vie : 125
Classe : Guerrier
For : 7 Dex : 7 Agi : 5 Con : 7 Pou : 5 Int : 5 Vol : 5 Per : 5
RPhy : 40 RMys : 35 RPsy : 35 RPoi : 40 RMal : 40

Initiative : 55 mains nue, 15 Épée bâtarde
Attaque : 100
Défense : 100 Parade
Dégâts : 75/80 Épée Bâtarde
IP : 0

Spécial : Maniement de l'épée bâtarde

Taille : 14 Régénération : 1
Mouvement : 5 Fatigue : 7

Compétences secondaires : Intimidation 25, Larcin 25, Natation 25, Observation 30, Prouesse de force 40, Vigilance 20

Rencontre 3 : Le Peuhre

La carapace de la Peuhre est assez solide mais pas assez pour le protéger des coups violents d'un guerrier aguerri. Il doit donc compter sur sa ruse. La Peuhre approche les PJ par le plafond. Il se déplace le long de la voûte sous forme sa forme d'ombre, utilisant ses dons pour le camouflage et la discrétion. Ses proies sont alors affectées par son aura de peur. Elle tente alors de tiré partie de sa monstrueuse rapidité pour surprendre ses adversaires et se laisse tombés du plafond au milieu des PJ. S'il est trop menacé, il prend de nouveau la forme d'une ombre et s'enfuir rapidement par le plafond. Si la Peuhre tue un PJ, elle emporte son cadavre pour le dévorer et laisse les PJ tranquille pour ce scénario.



Peuhre

Niveau : 5 Catégorie : Entre Mondes 20

Points de vie : 135

Classe : Assassin

For : 5 Dex : 11 Agi : 12 Con : 8 Pou : 8 Int : 3 Vol : 8 Per : 5

RPhy : 60 RMys : 60 RPsy : 60 RPoi : 60 RMal : 60

Initiative : 110

Attaque : 145 morsure

Défense : 145

Dégâts : 40 morsure

IP : Aucune

Capacités primordiales : Altérer l'énergie, Armes naturelles, Attaques supplémentaires (1 avec -20, 1 avec -30, 1 avec -40), Aura de peur (5 mètres, RMys 80), Aucun besoin physique, Caractéristiques physiques surhumaines, Forme élémentaire (Obscurité, à Volonté, Ne peut attaquer sous cette forme), Mouvement libre
Seuil d'invulnérabilité 40, Vol mystique 6, Vision nocturne totale, Vulnérabilité extrême (à la lumière, Mort, RPhy 140)

Taille : 13 Régénération : 2

Mouvement : 12 Fatigue : 8

Compétences secondaires : Acrobatie 100, Camouflage 50, Discrétion 70, Impassibilité 60, Observation 50, Vigilance 50

Les Peuhres sont les incarnations des grandes terreurs de l'humanité. Quand les vestiges des cauchemars de centaines de personnes flottent dans la Veille, ils se combinent parfois avec des traces résiduelles de magie pour constituer ces monstrueuses abominations. Quelques images prises au hasard dans un rêve ne suffisent pas ; il faut l'énergie émotionnelle de toute une population pour engendrer une Peuhre. Les conditions adéquates à cette cristallisation des angoisses collectives se rencontrent plus fréquemment dans les villes en état de siège, ou en proie à la famine, à la guerre civile ou à toute autre crise de même ampleur.

Le Peuhre est une masse de chair palpitante molle et grise, grossièrement sphérique, évoquant quelque cerveau monstrueux recouvert d'une fine membrane. Elle mesure environ 1m80. Deux tentacules pendent sous leur corps et leur tiennent lieu de pattes. D'autres tentacules plus petits grouillent tout autour et les aident à conserver l'équilibre. Des bouches et des yeux en grand nombre sont disposés de manière anarchique sur leur "face avant". Les yeux sont d'une surprenante couleur dorée, avec des pupilles noires horizontales, et les bouches sont garnies de crocs pointus. La peau mouchetée de ces monstres couvre tous les spectres de couleur mais toujours dans des tons ternes et maladifs. Enfin, une pellicule huileuse recouvre leur solide peau.

Une Peuhre s'éloigne rarement de l'endroit où elle a vu la "nuit", leur durée de vie est aussi longue que la période pendant laquelle les gens éprouveront de l'angoisse. C'est pour cette raison que de nombreuses Peuhre tente de maintenir leur durée de vie en pratiquant un régime de meurtre et de terreur sur leur "territoire".

Rencontre 4 : A l'abordage !

Lorsque leur navire est abordé, deux des trois hommes de main postés sur le château arrière lâchent leurs arbalètes et dégainent leurs poignards. Le dernier reste en couverture avec son arme de tir (il essaie de tirer sur un adversaire en retrait ou tir sur les occupants du navire qui aborde). Vous pouvez faire intervenir autant de matelot que vous le jugez nécessaire, mettez vos PJ en difficulté. Veranian utilise ses sorts en retrait, laissant ses hommes se battre. Une fois qu'il ne lui reste que 50 Zéon, il part à l'attaque. Lorsque Veranian est réduit à la moitié de ses PV, il saute à l'eau et lance le sort de capacité aquatique. Il contourne alors les navires pour prendre les PJ à revers, ou attend son heure, se cachant sous la coque du navire des PJ. L'homme gardant Norim se place contre la coque, le prisonnier devant lui en le tenant en joue de son arme. Les PJ vont devoir être particulièrement habiles ou diplomates pour lui faire relâcher sa prise.

Marin de la famille Belger x autant que nécessaire (3 sont armés d'arbalète et poignard, les autres ont un sabre)

Niveau : 1 Catégorie : Naturelle 0
Points de vie : 80
Classe : Touche à tout
For : 5 Dex : 5 Agi : 5 Con : 5 Pou : 5 Int : 5 Vol : 5 Per : 6
RPhy : 30 RMys : 30 RPsy : 30 RPoi : 30 RMal : 30

Initiative : 45 mains nue, 45 Poignard, 35 Sabre, 25 Arbalète
Attaque : 70
Défense : 60 Esquive
Dégâts : 30 Poignard, 45 Sabre, 40 Arbalète
IP : 0

Spécial : Module d'armes de Brigand ou de Pirate

Taille : 10 Régénération : 1
Mouvement : 5 Fatigue : 5

Compétences secondaires : Athlétisme 20, Camouflage 40, Discrétion 20, Escalade 20, Estimation 10, Natation 20, Navigation 20, Observation 50, Vigilance 30

Veranian

Niveau : 4 Catégorie : Naturelle 10
Points de vie : 125
Race : Néphilim Duk'Zarist
Classe : Mage de Bataille
For : 6 Dex : 10 Agi : 10 Con : 6 Pou : 8 Int : 10 Vol : 8 Per : 7
RPhy : 30 RMys : 30 RPsy : 30 RPoi : 30 RMal : 30

Initiative : 70 mains nue, 60 Sabre
Attaque : 130
Défense : 125 Esquive
Dégâts : 50 Sabre
IP : 0

AMR : 50 Zéon : 340
Projection magique : 110 Offensive, 15 Défensive
Niveau de magie : 20 Eau, 10 Obscurité

DI : 80
Pouvoirs : Utilisation du Ki, Surhumanité, Annulation du poids

Capacités primordiales : Don Mystique, Absence de geste

Spécial : Maniement offensif des sorts, Module d'armes de pirate

Taille : 12 Régénération : 3
Mouvement : 10 Fatigue : 6

Compétences secondaires : Acrobatie 50, Camouflage 20, Déguisement 20, Discrétion 20, Escalade 20, Évaluation magique 35, Musique 20, Natation 20, Navigation 100, Observation 10, Saut 10, Vigilance 10

Rencontre 6 : Les assassins

Les assassins sont dispersés parmi la foule. Lorsque les cochers immobilisent le fiacre, les assassins dégagent et cachent leurs lames sous leur grande cape. Lorsque les PJ émergent du fiacre, Bretel lance une boule en argile sur le carrosse blindé, qui en se brisant libère une substance alchimique aveuglante (Poison Niv 50, contact, Activation instantanée, Cécité RPoi 60). Les assassins possèdent des poignards enduits d'essence de Melfène (Poison Niv 50, par le sang, Activation instantanée, Dégâts RPoi 80). Ils lancent des attaques éclairs contre les PJ. Si le danger pour leur vie est trop important, ils s'enfuient par une grille menant aux égouts qu'ils ont laissé ouvert un peu plus loin. Les assassins préfèrent éliminer les PJ avant d'en finir avec Norim, à moins qu'il soit une cible facile.

Bretel, Chef Assassin

Niveau : 4 Catégorie : Naturelle 0
Points de vie : 115
Classe : Assassin
For : 5 Dex : 8 Agi : 8 Con : 7 Pou : 5 Int : 7 Vol : 8 Per : 8
RPhy : 50 RMys : 50 RPsy : 55 RPoi : 50 RMal : 50

Initiative : 100 mains nue, 100 Poignard
Attaque : 120
Défense : 110 Esquive
Dégâts : 30 (+ poisons)
IP : 0

Spécial : Module d'armes d'assassin

Taille : 12 Régénération : 1
Mouvement : 8 Fatigue : 7

Compétences secondaires : Acrobatie 20, Athlétisme 20, Camouflage 120, Déguisement 30, Discrétion 120, Escalade 20, Impassibilité 40, Natation 20, Observation 100, Pièges 40, Poisons 100, Vigilance 80

Assassin x 2

Niveau : 1 Catégorie : Naturelle 0
Points de vie : 80
Classe : Touche à tout
For : 5 Dex : 5 Agi : 5 Con : 5 Pou : 5 Int : 5 Vol : 5 Per : 6
RPhy : 30 RMys : 30 RPsy : 30 RPoi : 30 RMal : 30

Initiative : 45 mains nue, 45 Poignard
Attaque : 70
Défense : 60 Esquive
Dégâts : 30 Poignard (+ poisons)
IP : 0

Spécial : Modules d'armes d'assassins

Taille : 10 Régénération : 1
Mouvement : 5 Fatigue : 5

Compétences secondaires : Athlétisme 20, Camouflage 40, Discrétion 20, Escalade 20, Natation 20, Observation 50, Poisons 30, Vigilance 30

Dramatis Personae

S'il est agressé, Enrik fait tout ce qui est en son pouvoir pour s'enfuir. Il s'élanche alors au dehors et tente de perdre ses poursuivants dans le marché. Norim tente d'échapper à tout combat. Il risque fort d'être une cible facile pour les assassins. Il ne sait en effet que peu attaquer et se défendre et ne peut compter que sur sa solide constitution pour survivre aux mauvais coups.

Enrik (Voir Barde célèbre page 280 du ldb)

Norim (Voir Maître armurier, avec Profession (Boulangerie) plutôt que Forge, et avec Herboristerie plutôt que Animaux et Prouesse de force réunis)

Évènements

- Alors que les PJ déambulent dans les quartiers populaires, ils sont témoins d'une bataille de rue. Des jeunes hommes armés de gourdins et de pierres s'opposent à un artisan. La menace des pirates et le ralentissement de l'économie ont exacerbé les tensions sociales. Ils font parti d'un groupe de pauvres gens de la communauté de pêcheur qui sont à l'origine de plusieurs lynchages et cambriolage (bien entendu, les guildes profitent de cela pour régler leurs comptes). Les artisans ont riposté, formant une milice, menée par un Maître forgeron. De nombreuses personnes ont été gravement blessés des deux cotés dans des affrontement de rue et la garde se révèle impuissante contre cela. Le combat auquel assistent les PJ tourne à l'avantage des coupes bourse. Mais un des malandrins gît déjà à terre...

- Un navire pirate entre dans la rade de Criquebrune. Son attaque a pris de court les défenseurs du port. Des feux grégeois lancés par ses balistes enflamment des embarcations à quai (navire de pêche ou de commerce). La panique se répand sur les quais. Trois chaloupes sont mises à l'eau. Les pirates débarquent pour ramener du butin à bord. Les PJ se trouvent au mauvais endroit au mauvais moment. Une bande de forbans se dresse devant eux, l'arme au clair. Ils ont la ferme intention de leur dérober leurs richesses... Pour les profils des pirates, le MD peut utiliser ceux de Garde page 282 du ldb (avec de la natation, de la navigation et pas armure), menés par Soldat d'élite qui se trouve à la même page (avec les mêmes compétences supplémentaires et une armure de cuir).

- Les PJ ont vent de rumeur parlant d'un monstre qui rôde dans les bas quartiers. On aurait retrouvé des corps dévorés dans des ruelles. Une ombre aurait même été aperçue, se jetant dans une bouche d'égout. Au détour d'une ruelle, alors que les PJ se rendent au Culmendant, ils découvrent le cadavre d'une petite fille, gisant dans une mare de sang. La malheureuse a été à moitié dévorée, comme par une bête féroce. Une ombre s'éloigne rapidement dans une venelle perpendiculaire. Si les PJ la prennent en chasse, ils ne peuvent la rattraper. Alors qu'ils pensaient avoir rejoint la créature, celle-ci, disparaît dans une bouche d'égout. La capturer est alors impossible. Il s'agit du Peuhre, que les PJ auront à affronter plus tard.

- Les PJ sont attirés par des cris et des bruits de verre brisé. L'échoppe d'un cordonnier est attaquée par une bande de malfrats encagoulés. L'artisan est attaché et bâillonné. Il a été roué de coups. Sa femme et ses deux fils sont tenus en respect par un brigand qui les menace de sa lame. Deux autres sont affairés à démolir consciencieusement la boutique. Un dernier surveille les alentours. On entend parfois des insultes contre les Belger et leurs partisans. Les malfrats sont des hommes de main de la Maison Hosner, qui inflige une correction à un partisan des Belger trop insolent à leur goût. Les employeurs des PJ ne valent pas forcément mieux que leurs ennemis...

XP

Interprétation : 5 à 25

Actions difficiles : 1 à 5 par action

Bons plans ou idées : 1 à 5 par idée

Une heure de jeu : 1 à 3

Résolution du scénario : 10

Ne pas avoir tuer les Ben Pakim et les avoir aidés : 5

Avoir tuer le Peuhre : 5

Je remercie le Scriptorium pour le scénario : Une odeur de poisson pas frais et à son réalisateur Thanatos qui avait crée à la base ce scénario pour D&D 3.5

