

## L'œil sur la Porte

**Un scénario DD3 écrit par Pascal Rivière**

*Un scénario DD3 niveau 8-10 à Mithril (Terres balafrees). Ce scénario est cependant et aisément adaptable à tout autre univers de jeu D20. Il tire quelques éléments d'inspiration du Joyau de Samarande, scénario pour Nightprowler, d'Un monde magique, roman de Jack Vance et de Neverwhere, roman de Neil Gaiman.*

Il est constitué en première partie d'une enquête et en seconde d'un *donjon scrolling*. Les monstres sélectionnés sont principalement tirés des **Encyclopédie monstrueuse I et II** – les monstres des Terres balafrees emportant ma préférence. Ils sont naturellement interchangeables avec vos créatures préférées.

Le niveau des perso n'entre en jeu que pour la dernière partie, et encore, il est aisé de substituer aux monstres décrits des entités dont le facteur de puissance correspond à un autre niveau. Il faudra cependant revoir les caractéristiques d'un PNJ nommé Chariss Traverne, adversaire des personnages et voleur niveau 15 dans la perspective d'une aventure 8-10. Remarquons immédiatement qu'il n'est pas nécessaire de réussir l'enquête pour conduire au P.M.T. de fin – « porte-monstre-trésor » pour les profanes.

« *L'œil sur la Porte* » constitue cependant en sa forme un scénario exemplairement équilibré, laissant une part égale à l'intrigue, d'un côté, et à l'action, de l'autre. Enfin, il est préférable que le groupe dispose d'un voleur – mais ce n'est pas nécessaire, bien que franchement préjudiciable à leur survie...



© Ghislain Thiery

### SYNOPSIS

**Offren Valor** est un bourgeois riche et rusé de la cité de Mithril – rusé façon « *je suis vénal et sans scrupules mais nul ne le sait car je joue les bons samaritains et ne me salis jamais moi-même les mains* ». Offren Valor, donc, un jour découvre dans la bibliothèque de sa sœur, **Mirande Déorande**, par le plus grand des hasards, quelques feuillets laissés dans un ouvrage par **Mantzen Déorande**, feu époux de Mirande. Il faut remarquer ici que visiblement, dans la famille, on n'est pas très porté sur les livres, puisque c'est un parent de passage qui tombe sur les dits-feuillets et non, madame elle-même ou monsieur le fils aîné – j'ai nommé **Verlyne Déorande**, future victime – ou encore mademoiselle la cadette, **Lucelle** – future employeuse des personnages.

Oncle Valor découvre alors une incroyable histoire. Mantzen Déorande, mort trois ans plus tôt d'une maladie foudroyante, laisse ici un curieux témoignage. Certes, personne n'ignore dans la famille que Déorande, né pauvre, fut un aventurier remarquable et que ses explorations lui valurent fortune et notoriété – ce qui lui permit même parmi la très aristocratique Mithril d'épouser Mirande, issue d'une excellente famille marchande. Bon, reconnaissons que Mirande, avec son menton en galoche n'est pas très jolie, mais... Mantzen et Mirande s'aiment d'un amour authentique – et le physique de Mantzen n'est pas non plus... bon, oublions cela. Cependant, ce que l'on ignorait, et ce que Mantzen laisse ici pour témoignage en ces quelques feuilles, c'est qu'il fut le garde du corps d'**Albius Amargène**.



Ce dernier était un très puissant mage, élève de **Gest Garnesh** lui-même. Amargêne lui abandonna – Mantzen ignore pourquoi – un secret et une faculté, laquelle est transmise aux enfants mâles de Mantzen (et donc à Verlyne, son fils).

Amargêne conçut un repaire situé dans un demi-plan, derrière une porte, située dans la cave d'une maison abandonnée de Mithril. Les briques entourant cette porte sont marquées d'une centaine de symboles différents. Il faut parcourir du regard les dix bons symboles pour que la porte s'ouvre. Bien sûr, le repaire regorge de trésors et surtout de la « *grande œuvre* » de Amargêne : alchimiste et créateur d'objets magiques, il aurait laissé en ces lieux son chef-d'œuvre, sa dernière conception légendaire – dont il ne révèle pas la nature ou l'aspect.

Or, Mantzen, fut en quelque sorte « *enchanté* » par Amargêne. Une rune magique fut gravée dans sa bouche, sur sa lèvre inférieure – une curieuse lettre, indéchiffrable mais détectable à la magie. Vecteur de l'enchantement, la rune est transmise à l'enfant mâle, placée de la même façon. Se retrouvant devant la porte, une intuition magique l'amènera à poser successivement le regard sur les dix bons symboles : et la porte s'ouvre.

Il faut savoir ici que Verlyne, pas très futé, l'ignore : il ne s'est jamais vraiment attardé sur cette « *curieuse tache de naissance* » qui marque l'intérieur de sa lèvre. Et Mantzen a gardé le secret, le cachant à son épouse, à ses enfants et à ses amis, certainement pour ne pas froisser la notabilité avec ces histoires de magiciens, pour ne pas inquiéter ses proches et pour les protéger des rapaces. Mais, mourant, il laissa trace de son passé et de son étrange bénéfice sur ces feuillets, n'ayant le courage de tout révéler sur son lit de mort – une autre façon de ne pas plus affliger sa famille.

Malheureusement, les feuillets ne sont pas tombés dans les bonnes mains. Et Valor conçoit l'idée d'arracher à Verlyne ce bien si précieux : ses yeux. Car en effet, Amargêne, sans doute un peu fou, expliqua à Mantzen – anecdote amusante mais qui sera fatale à Verlyne – que si le corps de l'individu reste vif, il est possible d'arracher les yeux et de les mettre dans un bocal d'eau pour qu'ils opèrent magiquement face aux symboles et s'orientent de façon à provoquer l'ouverture. Valor décide donc d'énucléer Verlyne, sans le tuer.

Il embauche à cette fin **Charriss Traverne**, voleur expérimenté et ancien compagnon de Mantzen Déorande, que Traverne haïssait foncièrement – question d'incompatibilité d'alignement. Traverne va également arracher les doigts et la langue de Verlyne pour l'empêcher de parler. Il ira jusqu'à coudre les lèvres.

Employer Traverne constitue sans doute la première erreur de Valor, la seconde étant de minorer la pugnacité de Lucelle Déorande qui, sitôt l'acte commis et découvert, se rend droit chez les personnages, aventuriers expérimentés, pour les engager afin de découvrir les coupables et le motif de cet acte aussi épouvantable qu'étrange.

Ah ! Il faut révéler ici une autre chose : Mantzen trompa son épouse et eut un second fils, nommé **Rogolff Médise**. Il avoua tout à son épouse, qui ne lui pardonna jamais. Mirande, à la mort de son époux, avoue à Lucelle, à Verlyne et à Offren Valor l'existence de ce demi-frère. Verlyne décide un beau jour de le rencontrer et devint son ami. Il découvrit que Rogolff Médise ignorait tout de sa paternité et ne lui révéla rien de leur lien de parenté. Cependant, une amitié ambiguë naquit entre Verlyne et Rogolff. Verlyne s'était attaché à Rogolff, qu'il savait secrètement être son frère, et Rogolff profitait des largesses de Verlyne pour épancher ses multiples dettes de jeu.

#### Liste des protagonistes et des lieux :

Leur employeuse : Lucelle Déorande  
 La victime, son frère : Verlyne Déorande  
 Son père, décédé : Mantzen Déorande  
 Sa mère, affligée : Mirande Déorande – née Valor.  
 Son oncle : Offren Valor

La fiancée de Verlyne : Cifrane Vostern  
 Sa 2e amante : Mélisse Carnofer  
 L'époux, jaloux, de son amante : Vassode Carnofer

Son meilleur ami : Tristan Amerline  
 Sa mauvaise fréquentation : Rogolff Médise

Le barde, ancien compagnon d'aventure de Mantzen Déorande : Karlode Pfruit.  
 Son auberge : Le fifre d'argent.  
 Le mage, compagnon d'aventure mort : Galton Lorchame  
 Le voleur, compagnon d'aventure, complice de tonton Valor : Charriss Traverne

L'académie d'escrime : La lame vivante.  
 Le maître d'arme : Arbalin Trisarme

La veuve assassinée : Mounide Rablenn  
 Sa voisine : Fanny Oulorios



## Chronologie des événements :

**J + 1** : Rogolff Médise est agressé chez lui par Chariss Traverne.

**Jour (matin)** : Verlyne est agressé chez lui par Traverne.

**Jour (midi)** : Lucelle engage les personnages.

**Jour - 5** : Offren Valor découvre par hasard le testament secret de Mantzen Déorande.

**Il y a un an** : Verlyne décide de rencontrer son demi-frère, Rogolff Médise et découvre que ce dernier ignore leur lien de parenté. Ils deviennent amis.

**Il y a deux ans** : Verlyne rencontre Cifrane ; ils se fiancent.

**Il y a 3 ans** : Mantzen Déorande meurt d'une maladie implacable.

**Il y a 10 ans** : après la mort en aventure de Galton Lorchame, Traverne et Karlode Pfluit se séparent. Pfluit rachète Le Fifre d'argent et s'installe à son compte.

**Il y a 18 ans** : naissance de Lucelle Déorande et naissance illégitime de Rogolff Médise.

**Il y a 19 ans** : naissance de Verlyne Déorande.

**Il y a 20 ans** : Mantzen Déorande épouse Miranda Valor.

**Il y a 21 ans** : Mantzen Déorande quitte une seconde fois sa compagnie d'aventuriers après une dispute avec Traverne.

**Il y a 22 ans** : Mantzen Déorande rejoint sa compagnie d'aventuriers après la mort du mage Amargène.

**Il y a 25 ans** : Mantzen Déorande quitte une première fois sa compagnie d'aventuriers – le mage Lorchame, le barde Pfluit et le voleur Traverne – pour entrer au service du mage Amargène.

**Il y a 30 ans** : de jeunes aventuriers se rencontrent et montent une compagnie : le guerrier Mantzen Déorande s'associe au barde Karlode Pfluit, au mage Galton Lorchame et au voleur Chariss Traverne.

## INTRODUCTION :

Il est midi quand les personnages reçoivent la visite d'une jeune femme manifestement issue d'une bonne famille du quartier du temple du Mithril. Il s'agit de Lucelle Déorande.

Voici le motif de sa venue : un domestique de Verlyne, son frère aîné, a trouvé ce matin le corps de son maître, affreusement mutilé : ses yeux ont été arrachés, ses doigts et sa langue ont été tranchés et ses lèvres cousues. Il est toujours vivant et son corps sera accepté ce soir au temple de Coréahn (dieu du bien) pour être restauré. Pour l'instant, Verlyne est en état de choc catatonique. Lucelle espère que l'action des prêtres de Coréahn lui rendra toute sa raison malgré le traumatisme. Et elle attend des personnages, naturellement, qu'ils découvrent le coupable...

Lucelle apporte des premiers éléments d'enquête : elle nomme sa mère, Miranda Déorande, son oncle, Offren Valor, la fiancée de Verlyne, Cifrane Vostren, et son meilleur ami, **Tristan Amerlime**.

Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe « Lucelle Déorande » à la « Galerie des personnages ».

Retenez essentiellement ici que :

- Lucelle conduit à interroger sa mère Miranda, son oncle Offren, l'ami de Verlyne (Tristan) et la fiancée de Verlyne (Cifrane).

- Miranda Déorande évoquant le passé de Mantzen Déorande, père de Verlyne, révèle la passion de Verlyne pour le passé aventureux de son père et la fréquentation conséquente que Verlyne fait du **Fifre d'argent**, auberge tenue par **Karlode Pfluit**, ancien compagnon de Mantzen Déorande.
- Pfluit évoque plus précisément le passé de Mantzen – et notamment sa relation passagère avec Amargène et son inimitié partagée pour Traverne.
- Offren Valor lance les personnages sur une fausse piste en évoquant les « *mauvaises fréquentations* » de son neveu, ses dettes et son amour récent et risqué pour **Mélisse Carnofer**.
- Cifrane Vostren, furieuse d'avoir été délaissée, évoque cette « *épouvantable fréquentation* » qu'est Rogolff Médise qu'elle soupçonne d'être une personnalité crapuleuse. Elle ignore que Verlyne voyait une autre femme – Mélisse Carnofer.
- Rogolff Médise ne sait rien : pour cause, il est dans le camp des victimes...
- Tristan ne sait pas grand chose ; il est cependant le seul à être en mesure de révéler que Rogolff Médise est en réalité le demi-frère de Verlyne. Encore faut-il que les personnages évoquent Médise car il n'y songera pas de lui-même. Il peut être un bon allié. Mais il peut aussi induire auprès des personnages de la méfiance à l'égard de Lucelle – laquelle est totalement non fondée.

## IERE PARTIE : ENQUETE – GALERIE DES PERSONNAGES

### ◆ Lucelle Déorande

Jolie blonde, chaude comme la glace. Fille de bonne famille, elle garde son maintien. Très maniérée, elle est à cheval sur les convenances. Elle dispose toutefois d'un corset particulièrement flatteur et d'un joli visage, tantôt effarouché, tantôt sévère. Profondément affligée par l'acte atroce commis sur son frère Verlyne, elle ne parvient toutefois pas à exprimer son horreur. Elle est doublement ambiguë : nul dans l'entourage des amis de Verlyne – Tristan, ses fréquentations de l'académie d'escrime – n'ignore que Lucelle et Verlyne ne se comprenaient pas. Verlyne, volage, avait peu d'affinités avec une sœur cadette fidèle, sérieuse, emprunte de solennité, respectueuse des convenances.

Et pourtant, Lucelle aime son frère suffisamment pour employer d'aussi fins limiers que vos joueurs. En quelque sorte handicapée par son maintien aristocratique, elle ne parvient pas à exprimer ses sentiments. Un personnage-joueur particulièrement psychologue (un barde sans doute) pourrait s'amuser à tenter de briser la glace, à la « *défrigidifier* » : il obtiendrait une amante passionnée – ainsi que riche et puissante.

Lucelle sait finalement peu de choses de la vie de Verlyne, qu'elle ne fréquentait guère depuis de nombreuses années. À la différence de son frère, elle est installée dans la maison familiale quand Verlyne préférerait sa garçonnière, couchant rarement chez eux.

Elle présentera leur mère, Mirande Déorande – « *une femme remarquable, épouse exemplaire frappée du chagrin du veuvage et mère attentionnée* », révélera le décès de leur père, Mantzen – « *un homme loyal et regretté de tous* », évoquera son oncle maternel, Offren Valor – commerçant riche et avisé, qu'elle fréquente peu à la différence de Verlyne avec lequel il s'entend bien. Un jet de Psychologie DD 20 peut permettre ici de comprendre qu'elle n'aime pas Offren, en lequel elle voit un requin dissimulé derrière de doux sourires – mais elle ne le révélera pas.

Elle ignore tout de Cifrane Vostern, la fiancée de Verlyne, ne l'ayant jamais rencontrée, sinon que sa famille est fortunée et respectable et qu'on la dit belle.

© Ghislain Thiery



Elle révèle que le meilleur ami de Verlyne se nomme Tristan Amerline – mais elle tait l'existence de Rogolff Médise, pour éviter le déshonneur. Elle recommande aux personnages de commencer leur investigation en interrogeant ces personnes évoquées.

### ◆ Offren Valor

Valor est un quinquagénaire de belle prestance. Il est souriant, malgré la peine qui le frappe – déclare-t-il. Il vit dans une superbe villa du quartier du Temple et est difficile à rencontrer. En effet, il faudra convaincre les domestiques qui gardent sa porte de laisser ces inconnus de personnages-joueurs rencontrer un homme aussi influent.

Il s'agit pour Valor d'orienter les personnages vers une fausse piste. Normal, puisque, rappelons-le, c'est lui qui a engagé Traverne pour énucléer Verlyne Déorande et Rogolff Médise. Il feindra d'abord de ne pas trop vouloir en dire, induira l'impression d'être gêné par une révélation pesante, puis lâchera la sauce : son discours, bien que totalement véridique, va toutefois avoir l'avantage d'orienter les personnages dans une mauvaise direction.





Habilement, Valor insistera d'abord en soupirant sur le passé de Mantzen qui à son avis est pour beaucoup dans le malheur qui frappe son neveu et rejaillit sur la famille. Mantzen Déorande fut certes un aventurier remarquable qui amassa une fortune considérable au fil de ses aventures. Il conquis les grâces de la famille Valor et « *ces bourgeois oublièrent les origines poussièreuses de Déorande* ». Mais Miranda, malgré une relation d'abord prometteuse, ne put se faire au caractère impulsif et même parfois volage de son époux : après quelques années de mariage, leur relation de couple a tourné court. Ceci, ajouté à un père au caractère instable, a sans doute déstabilisé les enfants et conduit Verlyne à sombrer dans la débauche.

En effet, bien que Valor l'ait tu à sa sœur, Verlyne était criblé de dettes de jeu. En secret, il réglait les dettes de plus en plus pressantes de son neveu qui revenait toujours chez lui, la mine basse. Verlyne avait contracté de mauvaises fréquentations. Son comportement s'est certainement aggravé ; sa dernière folie fut de courtiser Mélisse Cornefer. Cette femme magnifique et volage est malheureusement mariée à un époux jaloux au point d'être soupçonné d'avoir fait assassiner les multiples soupirants de son épouse (véridique).

## ◆ **Mirande Déorande**

La mère de Verlyne est affligée, mais d'une façon toute lymphatique : inerte, elle n'a presque plus la force de pleurer ou de laisser se dégager une quelconque émotion forte. On sent la femme qui a souffert – rappelons les infidélités de son époux, qu'elle ne dira pas, et leurs difficultés à se comprendre passées quelques premières années de mariage.

Femme vertueuse et bigote, elle voue une adoration à Coréahn et à Madrielle. Son physique, sec et triste, révèle tout de cette femme aride, bêcheuse et ennuyeuse qui soupire tout le temps en rabâchant avec complaisance les motifs de sa douleur.

Verlyne fut d'après elle marquée par le passé aventureux de son père et rattrapé malgré lui par la « *vie immonde* » que mena Mantzen Déorande avant qu'il ne rentre dans le droit chemin et ne rencontre Miranda. Un jet en Psychologie DD15 permet d'identifier le mépris qu'elle éprouve pour son défunt époux.

Ces dernières années, plus précisément depuis la mort de son père, il y a trois ans, Verlyne, dans une sorte de quête filiale sans doute alimentée par l'incapacité de Déorande à exprimer sa paternité, s'intéressa au passé aventureux que Mantzen vécut bien avant la naissance de ses enfants.

Malheureusement, presque harcelée par les demandes insistantes de Verlyne, Miranda accepta de lâcher quelques éléments : Mantzen Déorande faisait partie d'un groupe d'aventuriers dont l'un d'eux, un barde nommé Karlode Pfluit, s'est installé en ville il y a peu et tient une taverne : le Fifre d'argent.

Pour Miranda, c'était un moyen de se débarrasser de Verlyne – surtout pour ne plus avoir à évoquer l'histoire d'un époux défunt qui la dégoûte. Malheureusement, aujourd'hui, Miranda est persuadée qu'une fréquentation crapuleuse contractée au Fifre d'argent par Verlyne a provoqué le crime dont son fils a pâti. Endroit de mauvaise fréquentation, Verlyne se sera fait des ennemis...

Mis à part la fréquentation que Verlyne eut du Fifre d'argent, la plupart des allégations de Miranda sont fausses – non pas qu'elle mente, elle se trompe simplement.

## ◆ **Cifrane Vostern**

Brune volcanique, passionnée, elle est tantôt furieuse, tantôt effondrée. Sa colère a pour motif le fait que Verlyne ne lui a plus rendu visite depuis deux semaines déjà : elle est délaissée par son fiancé, qu'elle insulte, enragée, avant de sangloter à l'évocation du crime horrible qui a frappé son « *tendre amour* ».

Pour elle, le responsable, c'est Rogolff Médise. Cet individu sinistre n'a-t-il pas tout fait pour éloigner Verlyne de sa fiancée et l'entraîner dans la débauche ? En effet, Médise est un joueur invétéré, un menteur et un voleur. Il tenait Verlyne sous sa coupe et son fiancé se ruinait pour régler les dettes de jeu de Médise.

## ◆ **Tristan Amerline**

Tristan est un beau jeune homme, richement vêtu, intelligent et spirituel, tour à tour drôle et insolent. Il est difficile de le mettre en colère, car il rit de tout et par conséquent de lui-même, mais cette excellente lame est à craindre – guerrier niv.8.



Fidèle en amitié, mais modeste, il a secrètement juré de faire payer l'acte ignoble commis sur son ami – aussi peut-il être un allié recommandable si on parvient à ne pas passer pour un cul-terreux à ces yeux (barbare s'abstenir).

Ami d'enfance, issu d'une famille de riches bourgeois, ils fréquentent notamment la même académie d'arme – **La lame vivante**. Tristan peut leur présenter le personnage. Volage, il courtisait avec succès Mélisse Carnofer, indifférent à la réputation sulfureuse de la dame et aux colères mortelles de son époux. Ils partageaient un mode de vie insouciant et festif. Verlyne avait-il des ennemis ? Autant que l'on peut collectionner les amants éconduits et les maris trompés quand on est un jeune homme bien fait de sa personne et ambitieux...

Sa sœur ? Ennuyeuse et sérieuse, un crève-cœur qu'une aussi jolie fille donne à ce point envie de bailler. Bonne à entrer au service de Madrielle ! Sa mère ? Aimable et patiente. Son oncle ? Généreux, il a toujours accepté de régler les dettes de son neveu. C'est un homme d'affaire retors et avisé, admirable en tous points.

Tristan ne pensera pas de lui-même à évoquer Rogolff Médise, même si on l'interroge sur une éventuelle « mauvaise » ou « nouvelle » fréquentation, car Médise est à ces yeux un fat suffisant, une relation à ce point insignifiante que sa personne ne lui vient pas spontanément à l'esprit. Il sait que Rogolff appartient au Collège bardique, et, surtout, il est le seul à savoir – hormis Mirande Déorande qui emportera ce secret déshonorant dans sa tombe – que Médise est le demi-frère paternel de Verlyne – ce dernier s'étant confié à son meilleur ami.

## ◆ Rogolff Médise

Pour accéder à Médise, il faut penser à interroger ses jeunes collègues étudiants du Collège bardique (voir supplément *Mithril*, p. 51).

Jeune noble, il mène une vie dissolue et accumule les dettes de jeu. Bagarreur, alcoolique, il fait honte à ses parents qui refusent de payer ses dettes. Personnage odieux, il est régulièrement ivre.

Si les personnages essaient de le rencontrer avant qu'il soit agressé par Traverne, on peut le

trouver, d'après les élèves du Collège bardique, dès la nuit tombée au **Lit d'argent**, bordel le plus huppé de la ville (voir supplément *Mithril*, p. 27) ou il joue – et perd – aux cartes avec **Viahndo Assouras** (*Mithril*, p. 107) et **Uthalien Cordanion**, un elfe abandonné de l'équipage de la Demoiselle fantôme, lieutenant du capitaine **Ith'laën Khemaïtas** (*Mithril*, p. 100), (guerrier/mage 6/5), lequel, ombrageux, a formellement horreur d'être dérangé en cours de jeu. Médise, pour sa part, est tout sauf collaborateur... à moins qu'on ne l'aide spontanément à éponger une dette de 300 pièces d'or qu'il doit à Assouras (Psychologie, DD17).

Toujours d'après les élèves du Collège bardique, il loge dans un petit appartement du port. Son corps inanimé, maintenu en vie par une drogue administrée par Traverne, s'y trouve après son agression (voir chronologie des événements). Naturellement, il a perdu ses yeux... Rentré du Lit d'argent aux premières lueurs de l'aube, il fut agressé par Traverne qui l'attend chez lui. Assommé, il n'a pas le temps de crier.

Si les personnages ont suivi Médise, ils n'entendront aucun bruit et ne verront aucune lumière. Traverne, pour sa part, fuit sans être vu par une fenêtre donnant sur une arrière-cour.

En fait, Médise, s'il est interrogé avant son agression, ne sait rien, et se fout assez de Verlyne. Il se sent peu concerné par l'affaire et fera preuve d'un égoïsme sans vergogne – ce qui peut accréditer le témoignage d'Offren Valor selon lequel Médise était pour Verlyne une fréquentation dangereuse et peut-être liée à l'agression. Deux jours passeront avant que sa logeuse, alertée par des gémissements, ne découvre Médise et alerte les autorités.

## ◆ Verlyne Déorande

Au premier jour, on ne peut rien en tirer. Son corps, inerte, repose à la maison familiale, une riche villa du quartier du Temple. Il sera amené au temple dès ce soir pour être restauré par les prêtres de Coréahn.

Au lendemain il pourra parler : rentré dans sa garçonnière du Port, il se rappelle juste d'avoir déverrouillé sa porte, d'être entré et d'avoir été assommé. Puis... il fond en sanglots, se remémorant son réveil, horrible. Verlyne est désormais un homme brisé. Il ignore qui lui en veut.



Si on évoque les mutilations similaires dont Médise fut victime au lendemain soir de l'agression de Verlyne, ce dernier laisse échapper en sanglotant que Rogolff n'est autre que son frère – ce que Mirande et Lucelle refuseront de révéler dans tous les cas, question d'honneur familial. Encore faut-il avoir découvert le corps de Médise – rappelons que sa logeuse le trouvera dans deux jours seulement, vivant et gémissant.

## ♦ **La lame vivante, Arbalin Trisarme et ses élèves**

Cette fausse piste notoire est destinée à délayer l'action et à alimenter le casse-tête... Trisarme, colosse au visage couturé de cicatrices ou ses élèves, jeunes gens de bonne famille qu'il couve comme ses enfants, ignorent tout de l'affaire. Tous apprécient Verlyne et Tristan. Verlyne est un escrimeur assez médiocre, trop inquiet par la violence et le combat, trop subtil peut-être. Tristan est fine lame. Trisarme le voit un peu comme le grand frère canaille de Verlyne. En cela il se trompe, ignorant le goût prononcé de Verlyne pour la jupe friponne.

## ♦ **Karlode Pfluit**

Rencontrer Pfluit au Fifre d'argent permettra de dénouer l'affaire. En effet, le barde va évoquer plus précisément le passé de Mantzen – et notamment sa relation passagère avec Amargêne et son inimitié partagée pour Traverne.

Rappelons que Mirande Déorande seule évoquera son existence – il est donc nécessaire pour réussir l'enquête de dialoguer avec la mère de Verlyne puis avec le barde, ancien compagnon d'aventure de Mantzen Déorande.

Pfluit (quel nom étrange ?) ignore ce qui est arrivé à Verlyne et si les personnages le lui apprennent, il s'assoit, sincèrement chagriné et abattu. Pour ce qui concerne le père du jeune homme et leur passé aventureux, tout cela relève de la vieille histoire...

« *Il y a trente ans de cela alors que nous n'avions même pas chacun seize printemps, quatre aventuriers firent connaissance très ordinairement en étant embauchés respectivement par un inconnu pour lui servir de garde.*

*Notre petite compagnie était joyeuse et insouciante. Passée une première mission simple, nous décidâmes de quitter Mithril, cité dont nous étions tous originaires à part Traverne, venu de Shelzar, et nous nous risquèrent à quelques expériences plus périlleuses. De dangers en succès, les liens se raffermirent entre nous. Mantzen était jovial et emporté, Lorchame apportait au groupe une touche de bon sens et d'intelligence et Traverne savait déjouer des situations demandant un certain savoir-faire et une interprétation souple des commandements de Hedrad (dieu de la loi et de la justice). Chacun s'appréciait. Lorchame pouvait compter sur les biceps de Mantzen pour repousser les fanfarones qui voulaient soulever sa robe de mage, les charmes du mage étaient souvent efficaces pour épauler ses compères là où la logique ordinaire ne pouvait plus rien pour eux. Traverne ne se glissait jamais dans les ombres pour n'en rien rapporter et gageons que mes compositions musicales n'étaient pas pour peu dans l'obtention des faveurs attendues.*

*Notre groupe escorta des caravanes au long des plaines de Lede, investit quelques lieux inexplorés des Monts Kelder, déjoua un ou deux complots dirigés contre le pouvoir de Moullis, seconda parfois la guilde de l'Ombre dans sa quête d'anciens artefacts magiques et, quelque fois, s'adonna même à quelques actes moins glorieux, mais fort lucratifs. Mais passons... L'âge venant, mes souvenirs sont d'ailleurs un peu flous...*

*Nous avons presque chacun nos rêves propres. Mantzen déclarait toujours vouloir courir les routes et mourir l'épée à la main. Lorchame voulait au contraire s'installer et monter une école de magie. Dans les débats qui l'opposaient à Mantzen, il lui fit valoir que l'aventure ne durait qu'un temps et que l'âge viendrait. Il semble que l'idée ait fait son chemin dans l'esprit du guerrier, bien que nous ne le réalisions pas encore. Qui pouvait penser que Mantzen Déorande, ce gai luron, un jour nous snoberait ? Traverne pour sa part était le seul à ne pas faire de projets sur l'avenir. D'un naturel sombre, il pensait que les jeux étaient faits. Un destin tragique les frapperait : au mieux, une lame plus vive, au pire, le caniveau. Pour lui, seuls les puissants réussissaient : les cartes étaient déjà distribuées, et demain était un autre jour.*

*C'est avec cynisme, d'ailleurs, que Traverne accueillit, 5 ans après la formation de notre groupe, une nouvelle apportée par Déorande.*



Mantzen avait été embauché par le puissant mage Amargêne, et lui seul l'avait été. Il quittait donc notre groupe. Il faut reconnaître ici que la réputation de notre formation devait beaucoup aux talents d'escrimeur du guerrier. Lorchame, atteint dès sa jeunesse d'une maladie pulmonaire, avait parfois du mal à se concentrer sur ses études arcaniques.

Parfois, d'ailleurs, la toux survenant au milieu d'une incantation, il perdait son sort et avait même une fois mis le groupe dans une position délicate au moment où l'invisibilité devait nous faire disparaître face à une troupe copieusement armée. Pour ma part, reconnaissons qu'en aventure la carrière de barde n'est pas toujours la plus prolifique qu'il soit. Il eut fallu que j'installe ma notoriété et que je trouve le temps de composer quelques pièces en l'honneur d'un noble seigneur ou que je m'attache à une cour. Mais voilà, l'aventure me tentait et je ne sus me fixer nul part pour laisser fleurir mon art. Quant à Traverne, je crois qu'il fut trop désenchanté pour saisir l'opportunité quand elle s'approchait, et son caractère ne s'ouvrit guère à l'optimisme qui parfois fait les héros, ou les ridicules... mais il se garda bien d'être de ceux-là !

Il faut bien reconnaître que sans Déorande, la réputation de notre groupe périclita à l'instar des succès de nos tentatives. L'événement le plus tragique fut pour Traverne qui perdit son œil droit au cours d'un combat – on le vit, depuis, portant un bandeau.

Trois années passèrent, et c'est alors que nous étions au creux de la vague que réapparut Mantzen. Amargêne était mort, et Déorande était délivré de ses obligations. C'est avec une accolade et un grand rire sonore qu'il nous rejoignit à nouveau. L'accueil de Traverne fut froid... Mais le voleur savait que nous n'avions guère le choix et nous accueillîmes presque avec enthousiasme le retour de notre compagnon d'armes infidèle.

Mais ce fut une erreur : notre groupe ne tint pas un an. Les rapports entre Déorande et Traverne empiraient. Traverne distillait son venin et Déorande contenait sa colère. Jusqu'à ce qu'une dispute violente amène Déorande à claquer la porte. Une nouvelle année plus tard, il avait épousé une riche bourgeoise du Temple, Mirande Valor, et gravitait dans un autre monde que le nôtre.

Près de vingt années, depuis, se sont écoulées. Je sais dorénavant que Mantzen a eu deux enfants, et je connais bien Verlyne, son fils, qui passa tant de temps chez moi pour écouter un vieil aubergiste radoter.

Sachez, cependant, que pour finir l'histoire, notre groupe disparut il y a 10 ans, à la mort de Galton Lorchame, emporté par la maladie. Traverne et moi-même nous séparâmes. Je rachetais avec mon pécule restant Le fifre d'argent, une taverne qui l'avait tapé dans l'œil et m'installais à mon compte, pour mes vieux jours. Je crois que Traverne est retourné à Shelzar. Bien que quittés en bons termes, nous ne nous sommes plus jamais revus... »

À ce stade de l'enquête, les personnages sont arrivés à une charnière du scénario : il revient au maître de jeu d'opter pour l'une des options suivantes :

⇒ Si Pfluit est rencontré en fin d'investigation, ou plus simplement si vous voulez abrégier la partie enquête pour passer à la dernière partie, ajoutez à la fin du témoignage du barde :

« ...jusqu'il y a quelques jours où j'ai entr'aperçu sa grande silhouette, du côté du port où j'étais allé prendre livraison d'un petit vin de Vesh. Je crois que c'est lui ou alors, le gaillard lui ressemblait sacrément... »

⇒ Si Pfluit est rencontré en début d'investigation ou si vous avez décidé de laisser mariner encore un peu les joueurs : Pfluit les contacte quelques temps plus tard. En effet, ayant aperçu Traverne dans les conditions précédemment détaillées, il envoie un message aux personnages. Attention, auparavant il aura fallu que le Maître de jeu lui ait fait préciser qu'il demande leur adresse, au motif qu'il va « faire sa petite enquête pour voir si Verlyne s'était fait des ennemis dans le coin et pour interroger quelques personnes ».

Dans son message, il témoigne de la présence de Traverne du côté du port et suggère de chercher son repaire de ce côté.

Si les personnages ont refusé de communiquer leur adresse à Pfluit, il se vexe, et... les personnages sont bloqués. Certains excès de méfiance sont préjudiciables à une bonne collaboration. Il reste à passer à l'étape dernière : celle où Offren Valor les convoque, pour se révéler et les contraindre à lui obtenir sous la menace de tuer Lucelle Déorande, qu'il vient de kidnapper. Mais nous verrons cela plus loin.



## IIe PARTIE : RESOLUTION DE L'ENQUETE ET BASTON

### ◆ A. Capturer Chariss Traverne

En attendant, les personnages sont éventuellement parvenus à obtenir l'aide et les renseignements de Pfluit.

Traverne est un grand voleur (niveau 15). Il a acquis de ce fait une certaine réputation. Il se trouve que le déguisement n'est pas son fort. Aussi, un jet de renseignement (DD20) effectué par un roublard ou l'usage pour ce même roublard de renseignements tirés de sa guilde – si votre cité en est dotée – permettront fatidiquement de découvrir (contre monnaie sonnante et trébuchante) et d'apprendre que le grand Traverne lui-même semblerait en lien avec une vieille veuve du port, **Mounide Rablenn**.

La veuve Rablenn a perdu son époux, marin pêcheur, l'hiver dernier. Elle a vendu le matériel de pêche de son défunt époux à quelques collègues pêcheurs. Mais personne n'a voulu du vieil hangar dans lequel il remisait ledit matériel. Or voilà qu'un soir, un borgne se présente chez elle pour en faire l'acquisition à un prix d'or. L'affaire est faite.

Traverne s'installe, et tue deux jours plus tard la vieille. Un poison provoque une crise cardiaque et la vieille ne pourra plus témoigner de la vente. Mais voilà, un gredin du port a vu sortir Traverne de la bâtisse de la veuve Rablenn, et cette dernière, au lendemain même de l'achat, a parlé de la vente du hangar à sa voisine, une autre veuve de marin, **Fanny Oulorios**.

Aussi, les personnages se retrouvent face à une maison vide, saisie par la cité – la veuve n'a laissé aucun héritier, son fils unique étant décédé il y a dix ans dans un naufrage.

Il revient donc aux aventuriers d'avoir l'idée – élémentaire – d'interroger les voisins, ou plutôt l'unique voisine, la maison de la veuve étant au bout de la rue, face à la mer. La veuve Oulorios pourra témoigner que sa voisine « *n'a pas eu de chance dans la vie : la mort de son fils, Galden, puis de son époux, Horade, puis sa disparition, alors qu'elle venait de faire une bonne affaire... (Soupir)* »

### Les yeux de Verlyne



Voici le repaire de Traverne identifié, malgré sa prudence.

Il reste à appréhender Chariss Traverne. Cela ne va pas être une mince affaire, car Traverne, d'abord, est quelqu'un de doué. Il a l'oreille fine (*perception auditive* : 18), même endormi, et est donc difficile à surprendre. De plus, il a truffé son repaire de pièges et de passages dissimulés.

Le hangar de feu Horade Rablenn donne sur la mer. Il se tient à cinq mètres du quai. Il est entouré d'autres hangars de marins pêcheurs. Il comporte deux étages. Les seules fenêtres donnent sur le rez-de-chaussée. Il y en a deux à chacun des deux côtés perpendiculaires au quai. Les volets sont fermés et clos à l'intérieur par un cadenas.



Le hangar fait 12 mètres de long sur 9 de large. L'un des côtés de la largeur fait face au quai et est doté d'une porte à double battant de 3 mètres de long – pour deux battants de 1,50 m. La serrure est verrouillée et la porte est bloquée à l'intérieur par une poutre transversale renforcée par un autre cadenas qui la lie à une accroche.

Le plafond du rez-de-chaussée est à 3,50 m de hauteur – à l'instar de celui du premier, le bâtiment faisant donc 7 mètres de hauteur.

Il faut parvenir à entrer en réussissant des jets d'opposition de *Déplacement silencieux* contre la *Perception auditive* de Traverne.

## LE REZ-DE-CHAUSSEE DU HANGAR

Un plancher sépare le rez-de-chaussée du premier étage. Un escalier étroit et raide mène à une trappe. Escalier et trappe sont au milieu du hangar, soit à 6 mètres des côtés de la largeur et à 4,50 m des côtés de la longueur.

De vieilles caisses s'empilent contre les murs – jusqu'au plafond pour certaines, mais ne le précisez pas aux personnages-joueurs, sauf si, astucieux, ils le demandent. Ce n'est pas un détail, car l'une des colonnes de caisses est en réalité fausse : à l'intérieur, collée au plafond, une trappe permet à Traverne de descendre dans ces caisses, vides. Sur chacun des trois côtés de la caisse supérieure – ceux qui ne sont pas contre le mur intérieur du hangar –, un panneau coulissant permet à Traverne d'inspecter le rez-de-chaussée ou de lâcher un carreau d'arbalète. Ce dispositif trouve toute son utilité associé au piège de la trappe, comme nous allons le voir.

L'escalier, raide et étroit, mène à la trappe du premier étage. La trappe est piégée. Un piège à aiguille assez apparent – et en réalité inoffensif – sera repéré facilement par un voleur (Fouiller, DD20). Mais ce piège en cache un second. Crocheter ou forcer la trappe provoquera le second piège, qui aura toutefois pu être identifié si le jet de Fouiller du roublard culmine à un DD 30.

Si tel n'est pas le cas, et si le piège dissimulé s'actionne, une corde dissimulée sur le plafond déclenche une clochette qui tinte et ouvre une petite cavité qui laisse tomber une fiole de cristal. La cavité se trouve au plafond à deux mètres cinquante de la trappe – soit hors de portée du bras du voleur.

En se brisant, la fiole lâche un poison rare et puissant qui se répand dans le hangar à une vitesse de trois mètres de rayon par round, jusqu'à emplir totalement la pièce.

Un jet de sauvegarde de Vigueur DD 26 permet d'échapper à son effet. En cas d'échec, le ou les personnage(s) sont paralysés pour 2d6 minutes.

Si Traverne a entendu les personnages, à ce moment, il est déjà dans la fausse caisse. Si les personnages qui ne sont pas paralysés se précipitent au premier étage en laissant là leurs compagnons, Traverne s'extrait de la caisse par un panneau coulissant et met à mort les personnages paralysés, avant de s'enfuir par une fenêtre qu'il décadennasse.

## LE PREMIER ETAGE DU HANGAR

Contre le côté de la largeur face au quai, se trouvent un lit de camp et un « sac ». Encore faut-il y arriver. Il n'y a rien d'autre au premier. Toute lumière est éteinte.

Un jet de fouiller permet de remarquer sur le côté droit de la longueur la trappe dissimulée qui mène aux caisses (Fouiller DD 25 – *appliquer les malus dûs aux ténèbres si les personnages ne sont pas éclairés*).

Rappelons que les côtés de la largeur sont à 6 mètres de la trappe.

À 3 mètres de la trappe, dans un cercle qui entoure l'ouverture, un premier piège (Fouiller DD 25) libère un gaz similaire à celui du piège de la trappe.

À 1,50 m des affaires de Traverne, un second piège (Fouiller DD30) fait expulser du sac de Traverne – qui en réalité n'est pas un sac mais un leurre – un gaz inflammable contenu dans une amphore. En même temps, un briquet à silex est allumé... La zone d'effet de l'explosion est de 4 mètres à partir du sac (et donc de 2,50 m à partir du déclencheur) et provoque 6d6 de dommages (Jet de sauvegarde Réflexes DD 25 pour ½).

Naturellement, pendant tout ce temps, au rez-de-chaussée, Traverne a fait son office. Cependant, chaque action lui coûte un jeu de *Déplacement silencieux* (*il a 23 dans cette compétence – voir annexe pour la feuille de personnage de Chariss Traverne*).

Bien sûr, au premier étage, Traverne n'a laissé aucun document ou indice le reliant d'une façon ou d'une autre à Offren Valor. Le mystère reste clos.



Par contre, si Traverne est capturé, il préférera se tuer au moyen du pouvoir secondaire de son arbalète – voir en annexes sa feuille de Pnj. Rappelons toutefois que l'objectif de ce voleur discret est de fuir les personnages, pas de combattre, encore moins d'être capturé !

## ♦ B. L'enlèvement de Lucelle Déorande et le chantage de Offren Valor

Les personnages ont peut-être échoué et perdu certains de leurs compagnons. Ne les laissez pas s'enfoncer dans la déception – un maître du donjon n'est jamais à l'abri d'une crise de nerf. Immédiatement de retour chez eux, un messenger qui les attendait leur remet une lettre de Valor. Ce dernier les exhorte à se rendre de façon urgente chez lui : Lucelle Déorande a disparu !

Valor les accueille dans son bureau et leur apprend qu'en effet Lucelle a été enlevée... pour la simple raison que c'est lui qui l'a fait kidnapper ! Et Valor, alors, sort de son bureau un bocal de verre rempli d'un liquide verdâtre dans lequel flotte deux globes oculaires : ceux de Verlyne Déorande, son neveu. Il possède également un second bocal, caché, qui contient les yeux de Rogolff.

Et Valor lâche toute l'histoire.

### POURQUOI ?

Constatant qu'ils se rapprochaient trop de la vérité, il a décidé de les contraindre à agir selon sa volonté, sans quoi sa nièce sera exécutée d'ici cinq heures, s'il ne rejoint pas les malfrats dans leur repaire et s'il n'a pas obtenu ce qu'il désire : le trésor d'Amargêne, son « *ultime grand œuvre* ».

Il a d'ailleurs besoin pour cela d'aventuriers de la trempe des personnages, « *et inutile de mettre d'autres individus dans la confiance* ».

Remarquons ici que Valor ne fait pas confiance aux malandrins qu'il emploie pour ses basses tâches. D'abord, ils ne sont pas assez forts pour parvenir à entrer dans le repaire d'Amargêne et pour survivre à ses épreuves, ensuite, ils seraient bien capables de fuir avec le trésor de l'archimage.

Non, en réalité, c'est des personnages-joueurs dont Offren Valor a besoin pour finaliser son plan machiavélique !

Bien sûr, les aventuriers peuvent décider de lui faire cracher le morceau par la torture ou en usant de sortilèges pour lui faire avouer où est le repaire des malfrats. C'est toutefois prendre un risque certain car Valor a tout simplement la volonté de refuser de les aider, et il serait tellement plus simple pour eux d'aller chercher cette « grand-œuvre », de la lui ramener et de l'échanger contre Lucelle. Après cela, Valor débarrassera le plancher et l'on entendra plus parler de lui...

De plus, l'endroit où Lucelle est gardée pullule d'individus qui connaissent leur signalement et qui tueront Lucelle dès qu'ils mettront les pieds dans leur repaire. Un système de surveillance permettra de mettre fin aux jours de la demoiselle bien avant qu'ils n'aient pu rejoindre le lieu où elle est retenue prisonnière. De plus, à la demande de Valor, les ravisseurs ont mis au point des méthodes de surveillance inconnues de Valor : ainsi ce dernier ne pourra transmettre sous la torture ou sous la magie des informations nécessaires à la survie de Lucelle. Il est réellement préférable qu'ils collaborent...

Ici, les alternatives sont ouvertes : soit les joueurs parviennent à faire parler Valor, soit ils cèdent et collaborent.

Nous allons voir d'abord où est retenue Lucelle s'ils décident de la libérer, puis comment elle sera libérée s'ils collaborent, et enfin ce que Valor attend précisément des personnages.

### LES RAVISSEURS DE LUCELLE DEORANDE

Lucelle est retenue par cinq énergumènes dans le quartier mal famé de la ville – à Mithril, dans les **Cahutes** (voir leurs caractéristiques en annexes).

Rien de bien original ici : ils sont en relation avec un aubergiste, complice qui stocke et revend le produit de leurs larcins. Ils vivent dans cette auberge, et Lucelle est actuellement ligotée, bâillonnée et enfermée dans la cave, aux côtés du cadavre du conducteur de son carrosse.

Le carrosse fut pris d'assaut dans le quartier mal famé après que Lucelle s'y soit rendue, attirée par une fausse lettre d'un individu prétendu bien intentionné qui disposait d'informations capitales pour la survie de son frère. Évidemment, la lettre imposait qu'elle vienne seule. Le carrosse a disparu dans une remise située à côte du lieu du guet-apens, le conducteur fut assassiné et Lucelle kidnappée, sans témoins pour vouloir risquer leur vie.



Personne n'a été averti par Lucelle de son départ, même pas sa mère, de peur de la foudroyer d'inquiétude.

Deux membres du groupe de ravisseurs montent la garde à la cave aux côtés de la belle pendant que les trois autres surveillent dans la salle de bar, toujours bondée, fumante et bruyante.

Chacun des membres du groupe connaît la description des aventuriers : elle leur a été prodiguée par Valor. Aussi, les ravisseurs ont distribué l'or de Valor à tout va et décrit les personnages : s'ils mettent les pieds dans l'auberge, ils seront chargés par une dizaine de coupe-jarrets (guerriers et voleurs niveau 2 à 3). De plus, un carillon actionné au bar par l'aubergiste – qui prend ensuite la poudre d'escampette – avertira les gardes de Lucelle qui l'égorgeront. Rappelons que Valor les aura normalement avertis de cette situation.

La partie risque d'être difficile.

L'auberge se nomme le « *Qui-s'y-frotte* ».

## L'ÉCHANGE

Offren laisse ces instructions aux personnages s'ils acceptent de collaborer. Détenteurs du trésor d'Amargène, ils reviendront chez Offren. Ce dernier sera absent, car présent au lieu où est retenue Lucelle. Un serveur leur indiquera l'endroit. Offren les y attendra avec ses complices et l'échange s'y fera. L'endroit est bien évidemment le « *Qui-s'y-frotte* » et les mêmes mesures de sécurité seront opposées à toute action hostile de la part des personnages.

Une fois l'échange fait ?

Et bien Offren respectera sa parole : il libère saine et sauve Lucelle et laisse chacun partir. Lui-même s'enfuit avec sa garde rapprochée de malandrins par un passage souterrain conduisant dans une maison tenue par les voleurs du « *Qui-s'y-frotte* » – à 100 mètres de là. Une carriole de caisses et de tonneaux vides le cachera et le conduira au port où un bateau l'attend.

Il y a toutefois un petit détail qui échappe à Valor : il ignore ce qu'est la « grand-œuvre » d'Amargène et sera interloqué face à ce qui se trouve être... une jeune fille !

Et les personnages n'auront peut-être pas envie de libérer une jeune femme pour provoquer du même coup le rapt d'une seconde.

## LE TRÉSOR D'AMARGÈNE

Disciple de Gest Garnesh – ou d'un quelconque archimage de votre monde de jeu – Amargène, spécialiste du domaine de l'illusion, était également et particulièrement intéressé par l'alchimie et la création d'objets merveilleux.

Il est connu – on le découvrira en s'informant à la guilde de magie du lieu – pour ses objets merveilleux. La légende proclame qu'avant sa mort, il créa son plus bel « objet », lequel demeure encore dans son repaire secret. Nul désormais, à part Mantzen Déorande, ne connaissait l'emplacement de la porte conduisant au demi-plan où est logé ce repaire et le moyen d'ouvrir la porte. Or, Valor est depuis au courant de ces choses – grâce au document qu'il a découvert par chance dans la bibliothèque de Déorande.

Voici les instructions et informations que Valor laisse aux personnages.

L'entrée du repaire se trouve dans une coquette maison du port – dont il leur donne l'adresse –, plus précisément à la cave. Une illusion puissante masque les caractères particuliers d'un mur ; ces symboles servent à l'ouverture de la porte conduisant au demi-plan dans lequel se trouve le repaire du défunt mage.

Les habitants actuels de la demeure n'y ont vu que du feu. Il s'agit d'un couple de commerçants qui tiennent boutique à quelques rues de là. De jour, ils ne sont pas là, et les voleurs de Valor lui ont remis un double des clés de la porte d'entrée de la bâtisse.

La clé de la porte magique, c'est les yeux de Mantzen ou de l'un de ses descendants mâles.

Munis du bocal dans lequel flottent les yeux, les personnages pourront remarquer à la cave que les orbites oculaires éclairent et révèlent par magie une centaine de briques couvertes de symboles.

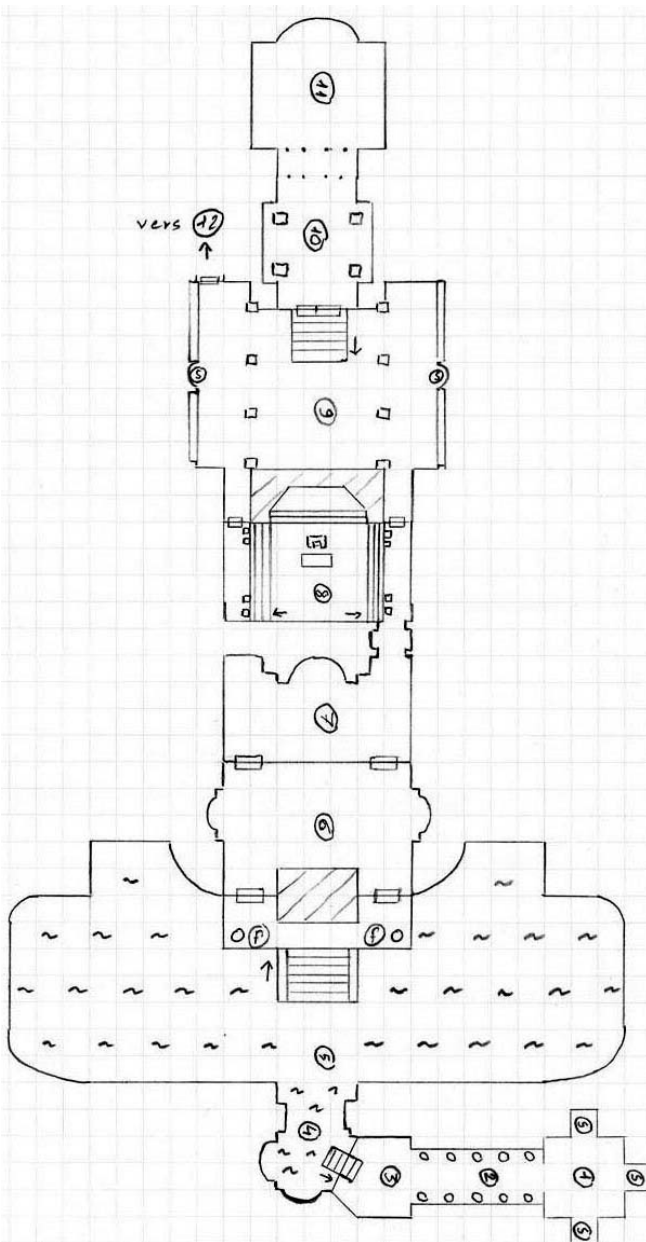
Puis, les yeux bougent dans le bocal : ils s'orientent vers dix symboles particuliers, successivement (*jet de caractéristique Intelligence DD 20 pour retenir les symboles et l'ordre chronologique – c'est inutile, mais un joueur le demandera sûrement*).

Alors, une porte de lumière se dessine dans le mur : il ne reste plus qu'à passer.

C'est parti pour l'aventure.



## IIIE PARTIE : LIVRER « PASSAGE » ?



Le passage s'est refermé derrière eux. Sachez ici que seul « **Passage** », l'étrange création artificielle de Amargène et son ultime chef-d'œuvre, a le pouvoir d'ouvrir à nouveau ce seuil magique – car elle dispose du don extraordinaire de pouvoir ouvrir les portes closes.

Amargène, illustre illusionniste, avait mis au point un ingénieux système pour accueillir ses visiteurs avec classe. De même, il avait prévu un double illusoire de lui-même, sensé recevoir ses amis ou visiteurs en son absence – réelle ou feinte. Après sa mort, le « *dispositif d'accueil* » est resté actif.

1) Les murs sont de marbre blanc veiné de bleu. Dans des alcôves, des statues de marbre blanc et lisse représentent d'exquises jeunes femmes.

Au sol, la dalle centrale renvoie la gravure d'une pièce semblable à la cave qu'ils viennent de quitter.

2) Ce couloir, du même marbre que la précédente salle, est encadré de colonnes d'onyx.

3) Le sol est de terre et les murs sont couverts d'une sorte de lierre grimpant qui s'étend jusqu'à la salle suivante.

4) Un escalier de quelques marches conduit au sol inondé de cette salle. La profondeur de l'eau est d'une trentaine de centimètres. Le lierre qui s'est étendu jusqu'ici et au-delà jusqu'à l'entrée de la salle 5 y produit de grandes fleurs blanches. Le développement suivant est très rapide – une minute : d'abord, la fleur éclôt et se déploie, puis elle donne naissance en son centre à un petit œuf d'oiseau blanc tacheté d'argent qui libère bientôt un petit animal volant étrange – sorte de croisement entre une libellule et un colibri – qui se meut au bout d'un vol éphémère en un projectile lumineux qui achève son envol dans l'eau. Plusieurs centaines de ces éphémères magiques éclairent dans un vol doré l'entrée du repaire d'Amargène...

5) Aux côtés, deux cascades d'eau couvrent les murs – sans que le niveau de l'eau ne s'élève ou qu'un système d'évacuation ne soit visible. Au sommet d'un large escalier, chacune postée à côté d'une colonne, deux femmes superbes les accueillent. À l'instar de beaucoup de choses qu'ils voient – comme les cascades – il s'agit d'illusions magiques puissantes : elles sont programmées pour suivre un comportement particulier. Elles vont conduire les personnages au « secrétariat » d'une démarche langoureuse. Elles n'ont rien à dire de plus que quelques paroles d'accueil et de courtoisie. Si elles sont attaquées, elles prennent l'air blessé et se transforment en sorcières spectrales hurlantes : ceci engage l'effet d'un sort de Pétrification, dont le jet de sauvegarde est DD20 et les effets équivalents à ceux du sort lancé par un ensorceleur niv. 8.



6 et 7) Deux halls d'entrée conduisant vers le « secrétariat ». Le marbre est clair et lumineux. En 6), dans des alcôves situées de chaque côté de la salle, un banc de marbre gracieux semble attendre le visiteur patient. Deux portes argentées mènent en 7), dans une seconde antichambre. Une peinture murale logée dans une alcôve externe représente une femme altière posant dans un fauteuil. La pièce peinte au milieu de laquelle se trouve le personnage est une sorte de salon opulent donnant sur un balcon qui ouvre la perspective sur les champs, les vergers, les coteaux et les vignobles d'une vallée fertile et ensoleillée.

## 8) Secrétariat

Au centre d'une pièce précédée de chaque côté par quelques piliers et marches du même marbre blanc et scintillant qui forme la pièce, se trouve un bureau de bois précieux et un fauteuil de cuir brillant sur lequel est assis un homme entre deux âges habillé avec chic. Derrière lui, après quelques marches, sur une nouvelle alcôve, repose un grand portrait de pied en cap d'un illustre individu posant cérémonieusement dans une bibliothèque imposante – il s'agit d'Amargène lui-même, naturellement.

Le secrétaire d'Amargène les accueille avec tact en leur demandant, sur un ton snob et courtois, s'ils ont rendez-vous.

Il s'agit d'entrer en tractations avec le secrétaire, lequel conviendra aisément, malgré l'absence de rendez-vous, qu'il lui est possible de voir « *si maître Amargène peut vous recevoir. Qui dois-je annoncer ?* »

L'individu – une autre illusion naturellement – utilise une pierre de scrutation et interroge Amargène – lui seul entend normalement la réponse, mais ici il n'y en aura de toute façon pas puisque le dispositif d'accueil illusoire est activé. Aussi le secrétaire ajoute « *Le Maître va vous recevoir, si vous voulez bien me suivre* ». Il les accompagne aux portes de la bibliothèque. Si on tente d'attaquer le secrétaire, il disparaît purement et simplement, non sans activer un nouvel effet de paralysie.

## 9) Bibliothèque

Des rayonnages de livres d'érudition s'étendent à gauche et à droite, interrompus en leur milieu par une niche recueillant deux statues de marbre représentant deux jeunes éphèbes. Ces deux statues recèlent chacune un golem chargé de la défense du lieu en cas d'agression ou de commande de la part d'Amargène ou de son illusion.

Des piliers donnent un certain cachet à la pièce – de marbre veiné d'or. Un escalier descend vers une porte à double battant en argent située au niveau inférieur. Au centre de la bibliothèque, il y a une table ronde et quelques fauteuils de cuir. Amargène – du moins son illusion – les accueille, habillé d'un peignoir luxueux, après avoir interrompu sa lecture devant une tasse de thé fumant et fermé son livre.

Rappelons que cette illusion d'Amargène avait été conçue pour faire patienter ses visiteurs quand il était pris ou pour leurrer les ennuyeux. Sa discussion est superficielle et badine. Ses réponses seront toujours évasives si elles portent sur des points litigieux.

Pour commencer, il demande – si ces personnes ne ressemblent à aucun des amis ou proches du mage : « *Nous sommes nous déjà rencontrés ?* » – ce qui a l'avantage de lancer la discussion. Imaginez cette illusion comme une sorte de programme informatique qui retourne des réponses simples et oriente les questions de ses interlocuteurs vers des sujets aisés tels le temps qu'il fait, leurs affaires ou leurs problèmes de santé.

Au bout de quelques instants d'une discussion normalement courtoise, Amargène déclare : « *Je m'excuse de ne pouvoir vous recevoir très longtemps, une opération magique contraignante me rappellera d'ici peu à mes laboratoires...C'est gentil d'être passé, il faut que nous nous revoyions un jour. Voyez ceci avec mon secrétaire.* »

Il les salue en souriant et les raccompagne à la porte du secrétariat. Puis, il revient à son livre et se fâche si les personnages s'attardent ou tentent de passer l'une ou l'autre des portes du fond – verrouillées au demeurant.

Il est donc très probable que les golems soient activés. Dès le début du combat, l'illusion-Amargène disparaît par une porte qui apparaît et disparaît comme par enchantement au fond à droite de la pièce.

De même, si on attaque l'illusion durant la discussion ou si on tente de forcer une porte, il hurle « **alerte** » d'une voix tonnante qui s'étend sur le réseau entier et active un sort de Pétrification (DD 25 et équivalent à un sort lancé par un ensorceleur niv 12). Les deux golems – du type de votre choix – s'animent et s'extraient, en les brisant, des deux statues de marbre dans lesquelles ils étaient dissimulés.



Durant la discussion, si on le questionne sur le portrait du personnage féminin vu plus tôt, il prend un air chagriné et écourte la rencontre en s'excusant.

Et si les personnages reviennent auprès du secrétaire conformément au souhait d'Amargêne ? Naturellement, le secrétaire prend rendez-vous pour un jour daté d'il y a 22 ans et reconduit les personnages à l'entrée – où les deux jeunes femmes ont disparu – et il les plante là...

**Suggestion :** plutôt que d'employer l'un des sempiternels golems gardien, j'ai utilisé un Inévitable, une création artificielle mécanique agent de la loi qui ne manque pas d'élégance et que vous pourrez trouver dans le bestiaire du manuel des plans. Il en existe trois types ayant respectivement un facteur de puissance de 9, 12 et 15.

10) La porte est verrouillée (Crochetage DD 30) et conduit droit à un monstre gardien.

La salle est taillée dans des blocs de grès gris et son aspect abrupt rompt avec le luxe lumineux des précédentes salles.

Une première grille piégée conduit au-delà d'un court passage lui-même piégé à une seconde grille également piégée... *Life is hard.*

Pour la créature gardienne, nous vous suggérons le Tourbillon balafreur (Encyclopédie monstrueuse, p. 200, FP 10), entité spécialement conçue pour la garde des magiciens (et invention de Gest Garnesh, propre maître d'Amargêne).

Dans ce cas, les personnages remarqueront (Détection DD15) plusieurs centaines d'éclats métalliques logées dans les piliers et les murs de la salle. Dès leur entrée, les éclats se mettent à vibrer et à tinter, puis, ils s'arrachent des murs et forment un tourbillon de métal acéré...

Le premier piège : un piège magique libère une Tempête de grêle (Fouille DD29, Désamorçage DD29, pas de jet de sauvegarde, dégâts 5d6 dans un cylindre de 6 mètres de rayon)

Le second piège : les dalles piégées libèrent un gaz empoisonné (Fouille DD21, Désamorçage DD 25). Le poison est le très classique Vapeur d'Othul brûlé (Inhalation DD18, 1 Con\*, 3d6 Con – voir GM p.78).

Le troisième piège : libère une décharge électrique (GM, p.116, toutefois augmenter de Jet de réflexe à DD 18 et les dommages à 4d6).

11) Cette pièce contient l'un des objets magiques les plus brillants inventés par Amargêne. Il l'adorait, ce qui l'a conduit à concevoir un repaire particulier plus facile d'accès que ses coffres (voir plus loin) car il aimait rendre régulièrement visite à cet objet enchanté pour l'admirer ou pour converser avec lui. Les murs des côtés de la salle – toujours taillée dans un grès austère – sont tendus de draperies de velours rouge. Au fond, une alcôve recueille le reposoir d'une épée à deux mains magnifiquement ouvragée. Étrangement, sur la poignée de la garde, le symbole d'un masque de théâtre en or a été forgé...

#### Grimacière

Bonus d'altération +4.

Intelligence : 20, Charisme : 15, Sagesse : 8. Ego : 18.

Alignement : chaotique neutre.

Communication : Parole, télépathie.

Son unique propriété ordinaire ou extraordinaire est de pouvoir à volonté se matérialiser aux côtés du porteur sous l'apparence d'un bouffon ! De la taille d'un enfant, il porte un costume d'arlequin noir et argent, un masque de tragédie doré et un bonnet à clochettes. Moqueur et farceur, ce personnage individualiste se fout bien de son maître et est susceptible d'apparaître quand bien lui chante pour rire de quelqu'un ou commettre une bêtise – excepté lors d'un combat ou d'une situation où son possesseur est en danger.

Quand le personnage apparaît, l'épée disparaît dans un nuage de fumée argentée.

12) La porte conduisant en cette vaste pièce est verrouillée (Crochetage DD 30). Les personnages pénètrent dans les lieux de vie et de travail les plus intimes d'Amargêne.

Le hall d'entrée est taillé dans une pierre blanche unie. Deux statues imposantes encadrent l'entrée qui conduit vers les appartements du mage. Dès que les personnages se tiendront une première fois au milieu de la salle, un dispositif de défense se met en marche. Le visage des deux statues s'anime, de feux façons différentes. Celle de gauche commence à chanter une mélodie fascinante ; sa consœur ouvre des yeux qui laissent échapper des sphères de lumière éclatantes. Un sort d'Hypnose et un sort de Cécité viennent d'être lancés (DD20, comme un ensorceleur niveau 15). En même temps, entre les deux statues, l'espace s'altère : une « Abomination hurlante » (Encyclopédie monstrueuse II, p. 5, FP 8) s'extrait de l'éther et oriente ses mâchoires monstrueuses vers les personnages... (L'Abomination hurlante est une horreur de crocs et de griffes dotée du pouvoir de *clignotement* – effets similaires au sort du même nom.)



13) Un bassin d'eau claire précède un sanctuaire de Madrielle qui accueille une statue représentant la déesse de l'amour. Ce lieu sûr et accueillant peut servir de base de repli.

14) Un sanctuaire de Hedrad témoigne de la foi qu'Amargène portait aux énergies de la loi et aux bénéfiques du savoir - un autre lieu de repli sûr pour les aventuriers.

15) Une entrée large encadrée de deux piliers conduit à une série double de marches qui descendent vers les appartements d'Amargène. Ni piège, ni gardien.

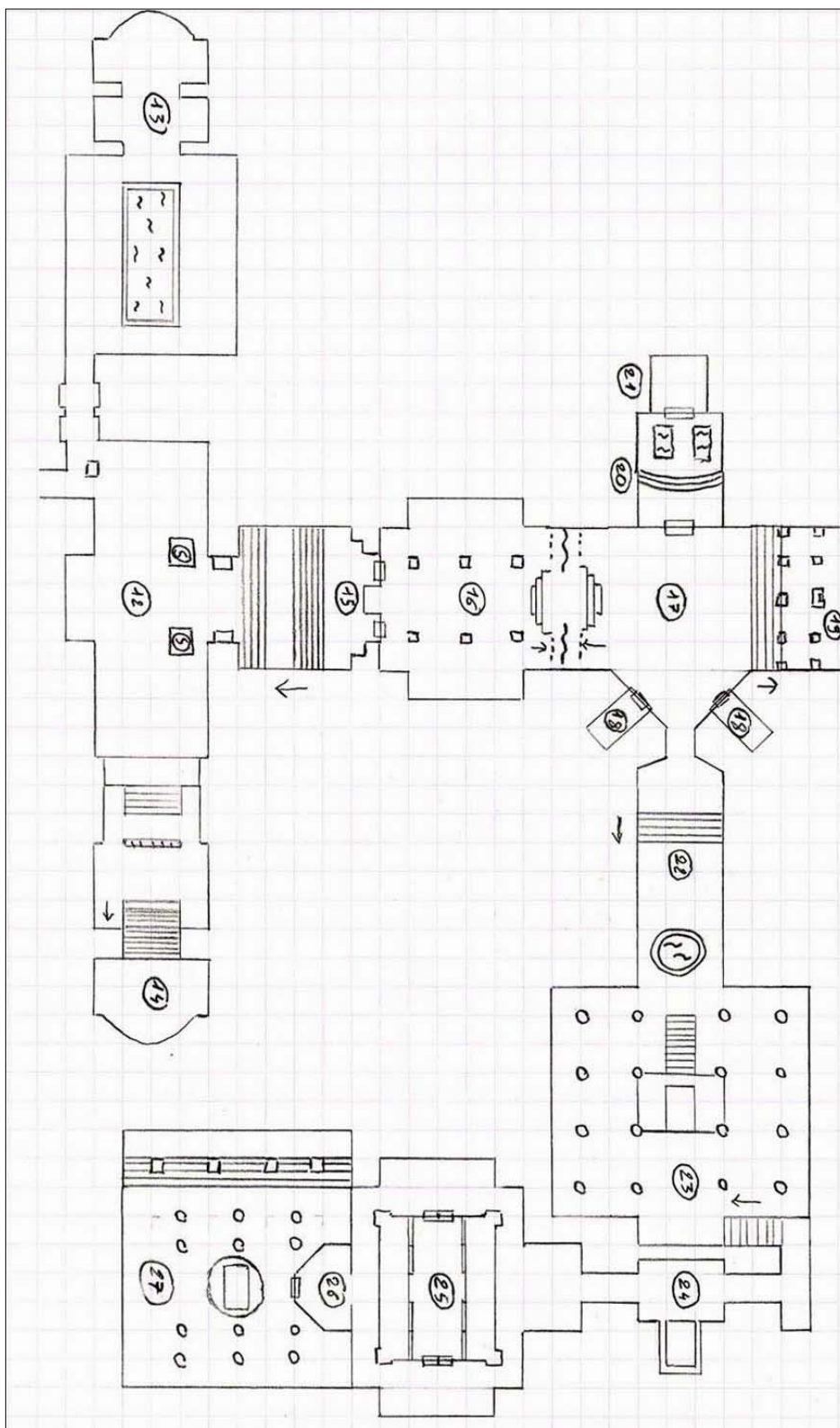
16) La salle de séjour du mage témoigne de son goût luxueux : c'est une sorte de caverne d'Ali Baba où se dressent tapisseries brodées, meubles de bois précieux, bibelots, fauteuils et canapés de cuir, tapis chatoyants, tableaux de maîtres.

Au fond, une série de marches conduisent à une plate-forme haute de 1,50 m et parcourue de deux rideaux - elle sert de démarcation entre cette pièce et la chambre du mage.

Demandez à vos joueurs d'effectuer un jet de sauvegarde de volonté. Retenez les résultats ; le seuil de réussite est de 25. Ce jet de résistance servira en fait plus loin, en salle 22 - voir la fontaine.

17) Dans la chambre d'Amargène, trône un monumental lit à baldaquin. Il siège sur une cour de fauteuils et de guéridons couronnés de bibelots.

18) Les deux *dressing room* du mage : un nombre considérable de chaussures et de costumes variés allant de l'habit d'apparat à la robe de chambre tissée d'or, de la cape de soie aux écharpes flamboyantes, témoigne du bon goût vestimentaire du mage. Pas de monstre du placard.







19) Au-delà d'une nouvelle série de marches – tendues de tissu bleu – et de piliers de marbre sculptés de motifs classiques, un fauteuil fait face à une gigantesque tapisserie enchantée : un monde vertigineux animé de milliers de petits personnages qui cultivent leurs champs, construisent routes et ponts, érigent bâtisses, temples et palais sous les cycles du jour et de la nuit marqués par un soleil qui traverse rapidement la tapisserie d'un bord à l'autre.

Il servait de lieu de méditation existentielle pour Amargêne ou assurait la satisfaction de ses fantômes démiurgistes.

20) La salle de bain en marbre propose deux bassins remplis pour l'un d'eau chaude et pour l'autre d'eau froide. Une série de flacons de sels et de savons s'égrainent autour des bassins.

21) Les latrines – toujours en marbre, avec papier fleuri.

22) Un couloir monumental et une série de marches conduisent à une fontaine de marbre et à une vaste salle.

La fontaine est enchantée et produit une eau illusoire. Les personnages ayant réussi le jet de sauvegarde de la salle 16 verra une eau noire et huileuse. Les personnes ayant raté le jet verront une eau claire et limpide. L'eau est en réalité empoisonnée, elle véhicule en cycle des Cendres de liche (GM, p78, Ingestion (DD17), effet initial 2d6 For, effet secondaire 1d6 For).

23) Une salle majestueuse, parcourue de colonnes de marbre, renferme le mausolée de la dame au portrait. Un escalier mène au sommet d'une construction sur laquelle repose un tombeau ; la statue du gisant représente la femme du portrait – visible en salle 7.

24) Le mausolée d'Amargêne : le tombeau du mage est enchâssé dans le mur ; la salle est simple – hormis les murs qui sont toujours de marbre. Aucun gisant ne représente le mage, son nom seul est gravé sur le tombeau.

25) À l'intérieur même d'une salle qui abandonne le marbre pour le grès, une bâtisse ressemble à une sorte de gros coffre-fort de roche brute. De chaque côté, deux épaisses portes de métal gardent l'entrée de ce lieu. C'est le laboratoire de magie d'Amargêne et le lieu où il a rangé et enfermé ses œuvres. Qu'ils ne rêvent pas, les personnages n'y auront pas accès.

Les deux portes extérieures sont verrouillées et protégées. Dès qu'on y touche, une voix s'élève dans la salle : « *Passez votre chemin* » – c'est une action libre qui se déclenche avant même qu'un voleur n'ait achevé sa tentative de crochetage.

Si l'on insiste et ne parvient pas à détecter et à désactiver le piège, il génère à votre préférence, une « Disjonction de Mordenkeinen » (dans ce cas, Fouiller et Désamorçage à DD 34) orienté vers l'extérieur du bâtiment ou invoque une créature gardienne (Fouiller / désamorçage DD 33) – par exemple un énorme humanoïde ayant les caractéristiques du « piscéen rouge » (Encyclopédie monstrueuse II, p. 147).

Vous pouvez tenter d'encourir le ridicule en faisant venir le piscéen lui-même, sachant qu'un homme-poisson ferait tout de même une drôle d'impression. Limitez-vous peut-être aux caractéristiques du monstre et remplacez la queue par deux bonnes jambes.

Le simple crochetage des portes est à DD 30.

Mais, pire que cela, le laboratoire, impeccablement rangé, est quasiment vide de quoi que ce soit – à part sous une table (Détection DD20) un petit coffret oublié contenant modestement quatre potions (Déplacement furtif, Souffle enflammé, Sérum de vérité, Intelligence - GM p. 180).

Les tables en bois ne contiennent que du matériel de laboratoire magique – parmi lequel, tout de même, des composantes magiques précieuses. De chaque côté de la pièce, il y a deux séries de 2 coffres énormes et enchâssés dans le mur. Leurs portes à double battant sont larges chacune de 1,50 m et s'élèvent à la hauteur de la salle (4,50 m). Ces coffres sont purement et simplement inviolables. Il faudrait la magie d'un « *Souhait* » pour obtenir leur ouverture.

26) Une sorte d'antichambre aboutit à une porte argentée sur laquelle s'illuminent ces caractères, qui paraîtront écrits dans la langue d'origine du personnage : « ***Il te sera livré avec le nom de celle qui descelle les seuils, et qui te garde de l'ombre qui t'entraînera, hurlant, dans les ténèbres*** ».

27) Cette pièce est assez similaire au mausolée de la dame au portrait, sinon que le mausolée est remplacé par un lit surélevé sur un socle tendu de dais bleu nuit et qu'une succession de colonnes et de marches s'étendent sur le mur de droite.

Mais surtout, une « personne » est étendue sur le lit, sous les couvertures remontées jusqu'à sa poitrine. Passé le premier coup d'œil, on réalise qu'il s'agit en réalité d'une poupée de porcelaine de la taille d'une enfant de 14 ans. Elle a des cheveux sombres comme la nuit, des yeux démesurément grands aux prunelles noires scintillantes et semble porter une robe aux épaulières bouffantes. Des souliers vernis sont posés aux pieds du lit. Puis, une sorte de halo magique semble se poser sur son visage, qui l'espace de quelques instants, devient (illusoirement) celui d'une jeune fille réelle.

Un jet de Détection DD 25 permet également de voir qu'entre les piliers, au-dessus des marches, une ombre rode, épiant les personnages à l'entrée.

Mais faisons une pause dans la description. Les aventuriers sont arrivés dans la chambre de Passage. Qui est Passage ? En fait, je n'en sais pas grand chose, et elle non plus a fortiori.

## Passage



© Elisabeth Thiery

Elle n'a plus qu'une mémoire sélective, réagissant à certaines choses. Elle sait qu'elle est chez son père ou qu'il ne faut pas s'approcher des portes du laboratoire de magie. Elle n'a par contre aucune mémoire d'une mère, et face au gisant ou au portrait de la femme, elle se contentera de froncer les sourcils d'un air perplexe.

Il semble assez évident que les personnages sont face à la dernière œuvre d'Amargène, son fameux trésor : une jeune enfant artificielle – au sens matériel du terme – curieuse et ingénue. Elle dispose de deux pouvoir : elle peut lancer changement d'apparence à volonté sur elle de façon à cacher sa nature artificielle, devenant aux yeux d'autrui une enfant véritable. Enfin, Passage a tout simplement le pouvoir d'ouvrir toute porte fermée ou verrouillée, au sens le plus large qu'il soit, même un seuil dimensionnel – comme Porte, l'héroïne de *Newerwhere* de Neil Gaiman.

Revenons à la scène présente. La solution de l'énigme est le nom de la jeune fille/poupée : Passage. *On livre Passage...*

Prononcer le nom de la jeune fille éloignera pour dix minutes le gardien des lieux, un *assassin imaginaire*. Cet être est une matérialisation du sort illusionniste du même nom. L'entité est permanente.

Si « Passage » n'est pas prononcé à haute voix, elle se jette sur le premier personnage qui s'introduit dans la vaste pièce. Reportez-vous aux effets du sortilège Assassin imaginaire. Les deux jets de sauvegarde de la victime – Volonté puis Vigueur – ont pour DD24. Si le jet de vigueur est réussi, l'entité disparaît ; elle se reconstitue toutefois tous les 2d6 rounds. Si le jet d'illusion est réussi, elle attaque un autre personnage. Si l'ensemble des personnages ont réussi leur JS Volonté – ça peut arriver... –, l'entité se transforme sous leur yeux en un seuil par lequel émerge une « sentinelle sombre » (Encyclopédie monstrueuse II, FP 9, p. 168) invoquée.

Débarrassés de l'entité et ayant prononcé le nom de la jeune fille, ils verront la poupée se réveiller, bailler en étirant les bras. Elle repousse les draps et descend du lit en chaussant ses souliers vernis. Sa robe révélée est couverte de rubans et de dentelles délicates, sans exubérance.

Elle regarde les aventuriers avec étonnement et sans crainte, fait la révérence, et se nomme. Une discussion devrait s'engager.

Rappelons que ses souvenirs sont partiels et incohérents.



Elle revoit le mieux le visage de son père mais ignore son nom. Elle connaît ces lieux, mais ignore tout du mausolée de la Dame, qu'elle n'a jamais vu – ni la dame, ni le mausolée. Il lui semble également que tout ceci était plus grand, qu'il y avait d'autres chambres, d'autres étages... Mais tout a disparu. Elle ignore ce qu'est devenu son père mais sait naturellement qu'elle ne le reverra pas. Le concept de mort la dépasse un peu, et elle préfère ne pas s'y arrêter.

Si les personnages sont aimables, elle va rapidement décider de les suivre et de rester avec eux. Ils remarqueront qu'elle ne semble pas particulièrement affectée par des craintes existentielles telles que la peur d'être abandonnée ou la perspective de mourir. D'une manière générale, elle est curieuse, respectueuse, polie et sage, comme une petite fille modèle.

Un incident peut par contre altérer leur rencontre.

Elle refuse d'ouvrir les coffres ou même simplement les portes du laboratoire : son père le lui a interdit et briser cet interdit la terrifie. Si les personnages insistent brutalement, elle s'enfuit vers la salle 1, ouvre le seuil, et disparaît. Ce qui est problématique, puisque les personnages demeurent prisonniers à jamais du repaire d'Amargêne et mourront de faim.

S'ils la rattrapent, ils ont perdu la confiance de la jeune fille qui désirera les quitter dès leur retour dans leur plan d'origine.

Seule Passage peut ouvrir le seuil de la salle 1. Elle comprendra en discutant avec les personnages qu'ils sont « enfermés » ou « emprisonnés » – un autre concept qui la dépasse et qu'elle comprend mal. Une association fructueuse devrait unir les personnages et Passage.

Reste l'épineux dilemme que l'on sait : doivent-ils livrer le « trésor d'Amargêne » à Valor pour sauver Lucelle ?

Le dernier mot est aux joueurs.

## ANNEXE :

### ◆ Chariss Traverne

Voleur, niv.15

Vie : 105

For : 15 (+2), Dex : 20 (+5), Con : 17 (+3),

Int : 13 (+1), Sag : 11 (-), Cha : 14 (+2)

Ref : + 14, Vigueur : + 8, Volonté : + 4.

CA : Dex (5) + Armure de cuir (+2) = 17

Dons : expertise du combat, esquive, science de l'initiative, tir à bout portant, tir rapide, arme de prédilection : arbalète, science du désarmement.

Arbalète magique + 2 : +19 / +14 / +7.

Épée longue magique + 2 : +15 / +10 / +5.

Compétences : classe de voleurs : 18 (+bonus de caractéristique)

autres : 9 (+bonus de caractéristique)

Capacités de classe : attaque sournoise : +8d6.

Esquive totale, esquive instinctive. Pouvoir spécial : attaque handicapante / esquive surnaturelle (p. 51, MJ).

**Note** : son arbalète magique est spéciale, elle se recharge immédiatement et permet l'usage du don Tir rapide (ignorez les règles de rechargement de l'arbalète). De plus, ses carreaux teintés d'énergie négative affligent un bonus aux dommages de +2.

Enfin, sur un mot de commande, Traverne peut détruire l'arme dans une explosion d'énergie négative, laquelle occasionne de même, dans une sphère de rayon de 3 mètres, 10d8 points de dégâts. Il pourrait utiliser ce pouvoir ultime pour se tuer s'il tombe aux mains des personnages. La piste disparaît, et les personnages seront dans la circonspection, jusqu'à ce que Valor les appelle et fasse tomber le masque.

### ◆ Les protagonistes du "Qui s'y frotte..."

#### LARRONS – KIDNAPPEURS

##### Roublard – guerrier 2 / 2

For : 14 (+ 2), Con : 13 (+1), Dex : 16 (+3),  
Int : 13 (+1), Sag : 10 (-), Cha : 13 (+1)

Vie : 26

Ref : +6, Vig : +4, Vol : +0

CA : 10 + cuir cloutée (3) + dex. (3) = 17 [18 avec don esquive]

Spécial : attaque sournoise (+1d6)  
: esquive totale

Attaque (mêlée) : +2 (for) +3 (attaque de base) +1 (si épée longue)

Attaque distance : +3 (dex) + 3 (attaque de base)

Dons : combat à deux armes + ambidextrie (ajustée à une arme plus courte dans la main non-directrice : -2 / -2)

: arme de prédilection (épée longue)  
: esquive

Épée longue : 1d8 critique : 19-20 / X 2

Dague : 1d4 critique : 19-20 / X 2

Arbalète légère : 1d8 critique : 19-20 / X2

Compétences : 5

## CLIENTS ARROSES PAR VALOR

### Roublard – guerrier 1 / 1

For : 14 (+ 2), Con : 13 (+1), Dex : 16 (+3), autres : 10 (-).

Vie : 5 (voleur) + 8 (guerrier) + 1 (con.) = 14

Ref : +5 ,Vig : +3, Vol : +0

Attaque (mêlée) : +2 (for) +1 (guerrier) [+1 si rapière]

Attaque distance : +3 (dex) +1 (guerrier)

Dons : combat à deux armes + ambidextrie (-2 / -2)

: arme de

prédilection (rapière)

rapière : 1d6 18-20 / X 2

dague : 1d4 19-20 / X 2

arbalète légère : 1d8 19-20 / X2

Compétences de voleur : 4

CA : 10 + cotte matelassée (1) + dex. (1) = 12

### Barbare Niv. 3

For : 18 (+4), Dex : 17 (+3), Con : 18 (+4),

Int : 10 (-), Sag : 10 (-), Cha : 10 (-)

Vie : 38

Ref. : 4 Vig. : 7 Vol : 1

Attaque : For : +4

: arme de prédilection : +1

: +3

Attaque totale : +8

Rage : +2

CA : armure d'écailles : 4

dextérité : +3

CA totale : 17

Dons : Arme de prédilection, Science de l'initiative, Attaque en puissance

rage :

→ +4 For/Con [+2 points de vie/niveau]

→ +2 Vol

mais : -2 à la CA

durée : 3 rds + modif. Con

possibilité d'y mettre un terme.

-2 For/ Dex jusqu'à la fin de la rencontre

1 fois/combat et / niveau.

déplacement accéléré → +3 m (soit 13 m, 26 m, 52 m).

esquive instinctive → garde son bonus Dex même si pris au dépourvu ou un adversaire invisible.

### Guerrier niveau 2 :

For : 15 (+2), dex : 13 (+1), Con 15 (+2), Int, Sag et Cha : 10 (0)

Vie : 20

Init. : +5

Ref : +1, Vig : +5, vol : +0

Dons : Arme de prédilection – épée, esquive, science de l'initiative

Armure : cuirasse : 5 / écu : 2

Ca : 7 + 1(dex) [+1(esquive)] = 18 [19]

Épée : +2 +2(for) +1 (arme de prédilection) = +5

1d8+2

