

# LE RECUEIL DE NORAMUS

*Une mini-campagne pour le Jeu d'Aventures de Lanfeust et du Monde de Troy*



# PRÉAMBULES

## Avant-propos

Le scénario « *Le Recueil de Noramus* » a été conçu pour fournir une introduction au jeu de rôle de Lanfeust. Le but est de proposer une mini-campagne courte et facile d'accès, pour que les joueurs découvrent l'univers et se familiarisent progressivement avec ses particularités.

Les 3 actes qui constituent ce scénario ne sont pas indépendants et forment bien une suite logique. Toutefois ils peuvent être joués indifféremment après avoir effectué quelques adaptations.

La trame de cette campagne a été volontairement pensée pour qu'elle soit la plus simple possible afin qu'elle puisse être jouée par des joueurs et meneurs débutants. C'est pourquoi l'intrigue n'est pas trop complexe et pourra sembler trop linéaire pour des rôlistes plus expérimentés.

## Lanfeust de Troy

La campagne se déroule donc dans l'univers de *Lanfeust de Troy* créé par Arleston/Tarquin/Mourier. Toutefois, il est possible pour un meneur de jeu d'y trouver inspirations et idées. Elle est donc parfaitement transposable dans un autre univers après quelques adaptations.

Pour faire jouer cette campagne, le meneur de jeu devra avoir bien appréhendé l'univers et son ambiance si particulière. Pour cela, il lui faudra avoir lu le manuel de base.

## Crédits

### Écrit et mis en page par :

Lionel « YoYo » Meroni

### Illustrations :

Didier Tarquin/Soleil : Entête et créature p.39

Wizards of the Coast : créatures p.41

Lionel « YoYo » Meroni : Cartes et plans

Certaines illustrations utilisées dans ce document sont utilisées sans l'accord de leurs auteurs, elles seront supprimées sur demande explicite.

## Sommaire

|  |    |
|--|----|
| Préambules.....  | 1  |
| Synopsis.....  | 2  |
| Acte 1: La croisière s'amuse sur la mer du Ponant..... | 3  |
| Acte 2: Ha ! Le bazar !.....                           | 8  |
| Acte 3: Le temple des veilleurs.....                   | 15 |
| Conclusion de la campagne.....                         | 24 |
| Annexe 1: Missions annexes.....                        | 25 |
| Annexe 2: Les passagers de l'Arthémis.....             | 26 |
| Annexe 3: Équipage de l'Arthémis.....                  | 31 |
| Annexe 4: Plan de l'Arthémis.....                      | 33 |
| Annexe 5: Les méchants pirates.....                    | 34 |
| Annexe 6: Les habitants d'Halbazart.....               | 36 |
| Annexe 7: Demande de rançon.....                       | 38 |
| Annexe 8: Créatures & figurants.....                   | 39 |
| Annexe 9: Texte de Demazette.....                      | 44 |
| Annexe 10 : Plan du temple des veilleurs.....          | 45 |
| Annexe 11: Énigmes de Noramus.....                     | 46 |
| Annexe 12: Lettre de Noramus.....                      | 47 |
| Annexe 13: Texte de la bibliothèque.....               | 48 |



# SYNOPSIS

## Acte 1

- ✓ Durée approximative ≈ 2 à 3 heures
- ✓ Niveau conseillé : 1 à 3
- ✓ Thèmes : Aventure, roleplay, suspens

Ce premier acte plongera les aventuriers dans une traversée mouvementée de la mer Ponant à bord d'un navire marchand. Le navire retourne en Armalie et transporte un grand nombre de voyageurs. Parmi eux se trouve un groupe de sages d'Eckmül transportant secrètement un objet de grande importance, un recueil de prophétie. Un baron et sa fille font également partis du voyage. Les aventuriers ont été recrutés par le propriétaire du navire afin d'assurer leur protection.

En début de partie, chaque aventurier devra piocher une mission annexe qui viendra pimenter le voyage et occupera les joueurs durant une bonne partie de la traversée. Ces missions sont toutes liées à l'objet que transporte les sages.

Alors que le navire est proche de l'Armalie, il se fait attaquer par des pirates sauvages dirigés par Vargas le terrible. Lors de l'attaque la fille du baron, ainsi que l'un des sages se font enlever.

## Acte 2

- ✓ Durée approximative ≈ 3 à 4 heures
- ✓ Niveau conseillé : 1 à 4
- ✓ Thèmes : Enquête, intrigue, combat

Pour la deuxième partie de ce scénario, le baron s'associera avec les sages restant pour engager les aventuriers afin de retrouver et ramener les disparus. Ils devront alors enquêter dans la ville portuaire d'Halbazart pour essayer d'en savoir plus sur les pirates.

Le chevalier des baronnies qui les accompagne se fera froidement assassiner en pleine nuit dans leur auberge alors qu'à l'extérieur une tempête fait rage. Il sera retrouvé au petit matin avec une demande de rançon. Sans trop d'effort, la milice de la ville arrête un des occupants de l'auberge, un vieux nain à moitié gâteux en le désignant comme coupable. Il faut dire que le vieil homme était le suspect idéal puisqu'il a fait parti de la bande de Vargas le terrible. Pourtant celui-ci clame son innocence.

Nos aventuriers sauront-ils déjouer le complot qui se trame derrière cet assassinat et secourir les kidnappés ?

## Acte 3

- ✓ Durée approximative ≈ 4 à 5 heures
- ✓ Niveau conseillé : 2 à 4
- ✓ Thèmes : Combat, donjon, PMT

Après le sauvetage de la fille du baron et du sage, d'Eckmül nos aventuriers sont invités à se rendre à la capitale. Là bas, le recueil de Noramus a pu être ramené sans encombre, et toute une palanquée de sages a commencé son étude.

Malheureusement, Toutes les pages du recueil sont écrites dans un langage codé que même les sages ne parviennent pas à déchiffrer. Mais le conservatoire possède dans son immense collection un carnet de voyage manuscrit rédigé par l'explorateur Piher Demazette où il est mentionné l'existence de 2 tablettes gravées de symboles ésotériques qui permettraient de traduire le recueil de Noramus.

Bien évidemment, les sages demandent à nos aventuriers de monter une nouvelle expédition sur les traces de Piher Demazette, pour ramener les dites tablettes.

Mais l'expédition ne sera pas de tout repos. Le temple en ruine abritant les tablettes est occupé par un peuple primitif aux mœurs surprenants...

# ACTE 1: LA CROISIÈRE S'AMUSE SUR LA MER DU PONANT

## Introduction

L'aventure commence dans une ville portuaire de la province de Tour-Morne, une des 77 baronnies d'Hédulie. Maître Herman Kant, un riche exportateur de bière d'algue et de vin d'Armalie, a fait d'excellentes affaires et a pu écouler la quasi intégralité de son stock. Les cales de son navire marchand, l'Arthémis, sont à présent presque vides, et c'est donc le moment pour Herman Kant de revenir en Armalie refaire le plein de marchandises. En homme d'affaire avisé, Maître Kant Herman compte bien rentabiliser son voyage retour. Il propose donc de transporter des voyageurs sur son navire le temps de la traversée de la mer du Ponant contre rémunération.

Parmi les voyageurs qui se sont enregistrés pour participer à la traversée se trouve un baron et sa fille. Et le marchand s'en frotte les mains car il a pu lui faire payer belle somme pour le voyage. Toutefois, en échange des Dragons d'or du baron, le marchand devra assurer sa protection pendant la traversée. C'est pourquoi il est allé recruter nos aventuriers dans les quelques bouges et tavernes du port. La vie d'un aventurier, étant ce qu'elle est, remplie de risques, de péripéties, et d'oisivetés, nos aventuriers passaient leurs journées à dépenser leur dernière solde durement gagnée en buvant des bières tiédasses de mauvaises qualités ou en jouant aux kudchouëtt (le célèbre jeu de dès du Delpont) dans les tripots malfamés du port. C'est donc sans hésitation qu'ils ont acceptés le contrat d'Herman Kant. Celui-ci est simple: Escorter et protéger le baron et sa fille jusqu'à leur arrivée en Armalie, à la cité portuaire Halbazart. La récompense promise, si tout se déroule bien, est de 100 DO chacun. Si un de nos aventuriers tente de négocier une avance ou une augmentation, il pourra éventuellement faire monter le tarif à 110 DO, mais le marchand est dur en négociation [\[Diplomatie 20\]](#).

Juste avant leur départ, nos aventuriers se voient proposer individuellement une autre mission secrète qu'ils auront à accomplir durant le voyage. [\(voir Annexe 1: Missions annexes\)](#)

## Jour 1: Le départ

### 8h30

Maître Herman Kant a demandé aux aventuriers d'arriver avec un peu d'avance car, comme ils seront chargés de la sécurité, il souhaite leur donner quelques consignes et leur faire visiter son navire. L'Arthémis est une ancienne caravelle reconverte en un fier navire marchand de bonne taille (40 mètres) [\(voir Annexe 4: Plan de l'Arthémis\)](#). Il les laisse inspecter les pièces et aller à la rencontre de l'équipage. Kant Herman dirige un groupe de 7 marins pour l'aider à manœuvrer et entretenir son bateau [\(voir Annexe 3: Équipage de l'Arthémis\)](#).

### 9h45

Les premiers voyageurs patientent déjà sur le quai, devant l'honorable navire qui doit les transporter [\(voir Annexe 2: Les passagers de l'Arthémis\)](#). Nos aventuriers ont tous déjà reçus leur mission personnelle et secrète. Ils devraient donc être particulièrement intéressés par le groupe de 4 sages d'Eckmül présents parmi les voyageurs et revenant de la convention « *Tripes & Avenir* », une sorte de festival annuel dédié à l'univers des haruspices.

### 10h00

Alors que tout le monde attend le feu vert pour embarquer, un carrosse déboule sur le port et fait une arrivée très remarquée en renversant un étal de poisson. Il n'est pas très difficile d'identifier le blason ornant la porte du carrosse [\[Connaissance \(géographie\) 10\]](#) comme étant celui de la modeste baronnie Donge. Un homme grassouillet à l'attitude hautaine en descendant suivit d'une splendide jeune femme. Il s'agit du baron et de sa fille. Maître Kant dévale la passerelle pour les accueillir, tandis que l'un des deux cochers s'approche du poissonnier en colère pendant que l'autre sort des coffres et des valises du carrosse. [\[Perception 10\]](#) pour que nos aventuriers remarquent que le cocher donne discrètement une petite bourse au commerçant ce qui apaise immédiatement sa colère.

### 10h15

Maître Herman Kant fait le tour de tous les passagers afin de se présenter. Puis il claque des mains et annonce à tout le monde qu'ils peuvent maintenant monter et s'installer dans le navire. Le voyage va commencer. Dans 5 jours l'Arthémis sera en Armalie dans le port de la cité d'Halbazart.



## 11h30

Maître Kant Herman est un homme sachant recevoir. Après que le navire soit sorti du port, il organise un apéritif de bienvenue sur le pont pour tous les voyageurs. C'est l'occasion pour les passagers de faire connaissance entre eux. Après que le capitaine ait terminé un petit discours de bienvenue, le déjeuner est servi.

Nos aventuriers pourront remarquer que durant le repas le chevalier Taki tente maladroitement de draguer la fille du Baron, tandis que Tex Dher s'est isolé avec deux sages pour discuter des méthodes d'enseignement du conservatoire d'Eckmül. Hatil et le Baron ont quant à eux entamé un débat afin de déterminer qui du Delpont ou de l'Hédulie possède la meilleure cuisine. Fiora Costa ne se mélange pas avec les autres passagers et reste un peu à l'écart. Jonas, son serviteur, répondra à sa place, expliquant que la cantatrice souhaite rester muette pour économiser sa voix.

## 15h00

Le ciel s'assombrit et des rafales de vents font tanguer violemment le bateau. Une pluie fine et dense tombe rendant la navigation difficile. C'est la tempête ! Maître Herman Kant recommande à tous les passagers de rester dans leur cabine. L'équipage, habitué à ce genre d'épreuve, s'active pour se préparer au mieux, sans souffrir du mal de mer. Mais pour les passagers, c'est une autre histoire.

Au milieu de cette agitation Chô Tsé sort de dessous sa robe une petite fiole contenant un liquide acre et épais et en boit une bonne gorgée. Il s'agit d'huile de foie de Sfroumptch, un bon préventif contre le mal de mer. Si nos aventuriers le remarquent en train de boire **[Perception 10]** ils pourront lui en demander et le moine acceptera volontiers d'en partager. Après en avoir bu, un jet de **[Sauvegarde 5]** sera seulement nécessaire pour ne pas subir la tempête. Par contre, l'effet secondaire de ce remède est la somnolence. Ceux qui en boivent dormiront jusqu'au lendemain 12h00.

Pour les autres, à moins de réussir un jet de **[Sauvegarde 15]** ils ne supporteront pas la tempête et devront vider leurs tripes par dessus bord en perdant **[1d6+2 PV et PE]**, et ne pourront rien faire d'autre que de rester allonger dans leur cabine en attendant que ça passe. (Ceux qui auraient abusés du bon vin ou de la nourriture lors du repas devraient avoir **[1dK]** de malus)

Tous les passagers resteront donc dans leur cabine jusqu'au lendemain matin.

## 19h30

Le dîner est servi dans les chambres des passagers.

## Jour 2

### 7h00

Tous les passagers ont très mal dormis. Le mauvais temps a perduré toute la nuit et le calme n'est revenu qu'au petit matin. Tout le monde est épuisé. L'équipage a dû lutter contre les intempéries. Les passagers resteront dans leur cabine toute la matinée pour se reposer.

### 8h00

Le capitaine vient toquer à la porte de nos aventuriers. La tempête a fait quelques dégâts et il aurait besoin d'un coup de main pour remettre un peu d'ordre. Il constitue 2 groupes parmi nos aventuriers. Le premier devra remettre de l'ordre dans la cale et ranger les caisses et tonneaux de vins. Le deuxième groupe devra aider les marins à remplacer une des voiles qui a été déchirée. Ces tâches devraient les occuper une bonne partie de la matinée.

### 10h45

Nos aventuriers terminent leurs tâches respectives.

### 11h00

Les passagers commencent à émerger de leur chambre pour profiter du soleil.

### 11h30

Un cri retentit dans tout le navire. Le chevalier Taki traverse le pont en tirant par le bras Palao, l'un des quatre sages. Le capitaine Herman Kant et Ralph Leloup son second s'interposent en demandant des explications. Le pauvre Palao aurait porté le regard sur Maryssac, la fille du baron, pendant sa toilette. Le vieil homme a déjà le nez en sang et est terrorisé. Si nos aventuriers n'interviennent pas le second et le chevalier en viendront aux mains, et le chevalier ainsi que Palao iront faire un petit séjour dans la prison du navire pendant 24h. Par contre, si nos aventuriers ont pu empêcher l'altercation, seul Palao ira en prison pour 12h.

### 12h45

Le déjeuner est servi sur le pont. La plus part des passagers ont la gueule de bois mais le soleil leur redonne le sourire.

### 14h30

Le déjeuner se termine. L'après-midi se passe sans événement particulier. Tout le monde s'occupe de la façon dont il souhaite. Bien sur les sages Jaho, Ruigo et Gorgo essayeront de négocier avec le capitaine la libération de leur ami. Mais Maître Kant Herman restera inflexible.

## 20h00

Tout le monde est rassemblé dans le grand salon où le diner préparé par la cuisinière Suzy Wong est servi. Comme toujours, l'alcool de Maître Kant Herman coule en abondance.

## 22h15

Hatil le marchand, et Jonas le manager de la cantatrice organise une partie de cartes et souhaite jouer au « *Troll Taquin* ». Ils invitent les autres passagers à se joindre à eux. Le baron relève le défi, et pour pimenter les enjeux il s'engage à offrir 15 DO au vainqueur. Nos aventuriers pourront y participer s'ils le souhaitent.

### Comment simuler la partie de carte ?

Le « *Troll Taquin* » est un jeu de cartes simple connu et pratiqué par les habitants de Troy depuis leur tendre enfance. Les règles peuvent varier d'une région à l'autre mais le principe général est toujours le même. Ce soir, ce sera la version dites classique qui sera jouée, donc oubliez les règles « à la souarde ». C'est très simple :

- ♣ Le gagnant est celui aura le plus gros score à la fin des 3 manches.
- ♣ Pour chaque manche, le score de chaque joueur est calculé par **[1d20 +Sag. +Int.]**
- ♣ Chaque joueur a le droit de faire un **[Bluff]** durant la partie contre le + haut score de **[Psychologie]** des autres joueurs.
- ♣ Si le bluff est réussi, le joueur gagne **[2dk]** gratuit de bonus à additionner à son score.
- ♣ Si le bluff est raté, le joueur prend **[2dk]** de malus à soustraire de son score.

## 00h30

La journée s'achève, les passagers regagnent leurs cabines pour y passer la nuit. Sauf Chô Tsé qui profite du beau ciel étoilé pour aller faire quelques étirements et Tex Dher qui essaye de rentrer en contact avec Palao dans la prison s'il s'y trouve toujours.

### Pour un peu plus d'action

Nos aventuriers sont, à n'en pas douter, des combattants entraînés et expérimentés. Si vous souhaitez leur compliquer quelque peu la tâche et rendre cette mission d'escorte un poil plus périlleuse. C'est le bon moment, en pleine nuit, pour faire attaquer le navire par un couple de pieuvres à bec (cf. page 224 du livre de règle).

Chô Tsé, sera bien évidemment le premier à donner l'alerte et à combattre les bêtes sauvages.

## Jour 3

### 9h00

C'est avec la voix de Fiora Costa faisant des vocalises que le navire se réveille. La cantatrice à prévue de donner un petit concert ce soir pour "régaler" les passagers et l'équipage. Aucun événement particulier n'est à signaler pour la matinée.

### 14h00

Après le déjeuner, le capitaine s'adresse à nos aventuriers pour leur demander d'aménager une petite scène dans le grand salon pour le concert de Fiora costa. Ils devront déplacer quelques meubles, préparer l'éclairage et la décoration sous les directives de Jonas et Marco. Cela devrait leur prendre 2 bonnes heures.

### 15h00

Alors que nos aventuriers sont occupés dans le grand salon, les quatre sages, qui joueront la musique du concert, répètent dans la cale.

### 19h00

Le dîner est servi un peu plus tôt en raison du concert.

### 20h30

Le concert commence immédiatement après le repas. Fiora Costa interprète pendant 2h30 tous ses plus grands airs, accompagnée impeccablement par les quatre sages. Tous les passagers et l'équipage sont présents pour y assister. Durant le concert, Jonas active son pouvoir afin de masquer tout bruit extérieur, seul la voix de la cantatrice et les sons produits par les instruments se font entendre.

### 21h15

Par conséquent, il ne sera pas évident de remarquer **[Perception 15]** que Tex Dher s'éclipsera du grand salon. Il se dirige en premier vers les cuisines où il chipera de la nourriture, puis il descend vers les cabines où il essayera de pénétrer dans la chambre des sages.



## Jour 4

### 8h30

Les passagers se lèvent pour prendre leur petit déjeuner sur le pont après l'agréable soirée qu'ils ont passé la veille.

### 9h00

Alors que tout est calme, Ralph Leloup, en poste à ce moment à la vigie, signale en hurlant qu'une voile est visible à l'horizon. Elle se déplace à grande vitesse vers l'Arthémis. Le capitaine Kant Herman annonce que le vent est contre eux et que l'embarcation les rejoindra dans moins d'une heure.

### 9h15

Le bateau s'approche, il s'agit d'une galère rapide battant le pavillon noir des pirates ! La stupeur gagne les passagers et l'équipage. L'Arthémis n'est qu'un navire marchand et n'est pas équipé pour affronter les pirates sanguinaires de la mer du Ponant. Mais le capitaine est un homme fier, prêt à se battre jusqu'au bout. Il organise immédiatement la défense et ordonne à Marco et Mme Wong d'accompagner les passagers ne voulant pas se battre (c'est à dire tous sauf le chevalier Taki, le moine Chô Tsé et Jonas) dans leur cabine.

### 9h50

Le navire des pirates fonce droit sur l'Arthémis et l'éperonne violemment. Le choc fait presque chavirer le navire marchand, mais celui-ci est suffisamment robuste pour y résister et ne subir aucune avarie. Le télescopage des deux vaisseaux provoque une vive secousse sur le pont de l'Arthémis et il faudra garder l'équilibre **[Acrobatie 15]** pour ne pas chuter et éviter les tonneaux, les cordes et le matériel glissant sur le plancher du pont extérieur.

Le navire des pirates pivote pour se positionner parallèlement à l'Arthémis. Des grappins et des cordages sont envoyés sur le navire marchand de telle sorte que les 2 navires restent accoler l'un à l'autre. On peut voir maintenant les pirates à la mine patibulaire ricaner et brailler de joie, prêts à se jeter à l'abordage. Mais ce qui est frappant et totalement inhabituel, c'est que tous ces pirates sont nains ! La tension monte et l'attaque commence. Les pirates sont extrêmement nombreux et ils envahissent rapidement le pont (**voir Annexe 5: Les méchants pirates**).

L'issue du combat est déjà connue pour le meneur de jeu mais les aventuriers ne le savent pas. En effet, au final les assaillants doivent repartir en ayant enlevés la fille du baron ainsi que l'un des quatre sages. Bien sûr, leur attaque ne doit pas être une scène de théâtre avec des pirates en carton-pâte. Les coups qu'ils portent sont véritables, et ils devraient occasionner pas mal de dégâts et quelques victimes parmi l'équipage et les passagers (vous avez le choix, mais évitez d'éliminer le baron, le capitaine, le chevalier et les sages d'Eckmül).

### Comme dans un film d'Errol Flynn

Le combat doit être épique, faites utiliser le plus possibles les éléments du décor, tels que des cordages pour se balancer, des tonneaux à faire rouler ou pour grimper dessus, etc... Vous pouvez aussi mettre certains personnages en difficultés afin que les aventuriers viennent leur porter assistance durant la bataille.

Au début, le combat ne devrait pas trop poser de problème pour nos aventuriers et leurs coéquipiers. Les pirates sont des têtes à claques dont on peut aisément se débarrasser. Mais la difficulté devrait croître progressivement. Les pirates envahissant le navire sont de plus en plus nombreux. Jusqu'au moment où leurs chefs arrivent sur l'Arthémis et qui, en activant son pouvoir magique, rend le combat beaucoup plus périlleux.

Les pirates sont sous les ordres de l'ignoble et cruel Vargas le terrible et de son bras droit, une petite vermine du nom de Malik Neuf-Doigts. Lorsque ces deux forbans arrivent sur l'Arthémis, au beau milieu de la bataille, ils ne prennent pas part au combat mais Vargas se contente d'activer son pouvoir sur la plus part de ses pirates. Il s'agit d'un pouvoir "d'agrandissement" qu'il peut appliquer sur n'importe quoi, objets, animaux, êtres humains, pour leur donner une taille et un volume supplémentaire de 50%. Par conséquent, les pirates qui ne mesuraient guère plus de 1,45m, deviennent des géants de plus de 2,15m. Ce qui a pour effet immédiat d'augmenter leur force et leur constitution.

Alors que nos aventuriers sont pris dans la bataille sur le pont extérieur, Vargas le terrible et son acolyte se dirigent vers les cabines accompagnés par deux pirates géants. Ils dépouillent les passagers de leur or et bijoux. Puis ils s'emparent de Maryssac et de deux des sages. Le baron essaye de s'interposer, mais il est repoussé par un violent coup de pied dans l'estomac. Par contre, nos aventuriers avec l'aide du chevalier arrivent, in extremis, à sauver l'un des deux sages qu'un pirate géant transportait sur son épaule.

Les pirates rompent le combat et repartent sur leur navire avec leur butin : la fille du baron, le sage Palao, des caisses de vin et les objets de valeur des passagers. Ils n'est pas possible de les retenir, et ils s'éloignent aussi vite qu'ils sont arrivés.

### 11h00

La bataille aura été brève mais dévastatrice. En très peu de temps les pirates ont réussis à mettre à feu et sang l'Arthémis. Le moral est au plus bas. Les survivants passeront le reste de la journée à panser leurs plaies et à bricoler des réparations de fortune sur les dégâts causés par les pillards.

Le baron restera cloîtré dans sa chambre. Il est effondré par le rapt de son unique fille. Il ne veut voir personne pour le reste de la journée, excepté le Capitaine Herman Kant.

Les trois sages Ruigo, Gorgo et Jaho noieront la tristesse de la perte de leur ami dans l'alcool jusqu'à une heure tardive de la soirée.

## Jour 5

### 8h00

La nuit fût pénible pour la plupart des passagers de l'Arthémis dont les pensées sont encore hantées par les images sanglantes de l'attaque des pirates. Mais bien que les esprits ne purent trouver de repos salvateur durant la nuit, les corps meurtris par la bataille ont pu regagner un peu de vigueur.

Le soleil se lève et illumine au loin les terres d'Armalie. Dans quelques heures l'Arthémis sera, en sécurité, dans le port de la cité d'Halbazart.

### 9h00

Dans la cabine du baron Dhacuir le noble s'entretient avec les sages et le capitaine. Au bout de quelques minutes, le capitaine ressort et se dirige vers nos aventuriers pour leur annoncer qu'ils sont attendus dans la cabine du baron. Le chevalier Sir Taki de Tour-Morne est lui aussi convié.

Le baron a les traits du visage tirés et fatigués après avoir passé la nuit à s'inquiéter et à s'angoisser pour sa fille. Malgré tout, il semble s'être ressaisi et fait désormais face en tentant de garder un peu de dignité. Les sages sont toujours abattus par la perte de leur ami.

Lorsque toutes les personnes conviées sont présentes dans la cabine, le baron s'adresse enfin aux aventuriers :

*« Nous vous avons réuni ici pour vous confier une mission. Je n'irais pas par quatre chemins car le temps presse et nous serons bientôt arrivés à Halbazart. Comme vous le savez, ma jeune fille Maryssac ainsi que le sage Palao ont été enlevés par cet ignoble pirate. D'après le capitaine, son nom est Vargas le terrible. Je me joins aux vénérables sages d'Eckmül ici présents pour vous demander de nous les ramener et de nous venger de ce pirate. Je n'ai d'autre solution que de faire appel à vous car je suis loin de ma baronnie. Si vous réussissez, je vous ferez membres et citoyens d'honneur de Donge, et à ce titre pour recevrez des terres... Quant à toi, valeureux chevalier Sir Taki de Tour-Morne, je t'accorderai la main de ma fille. »*

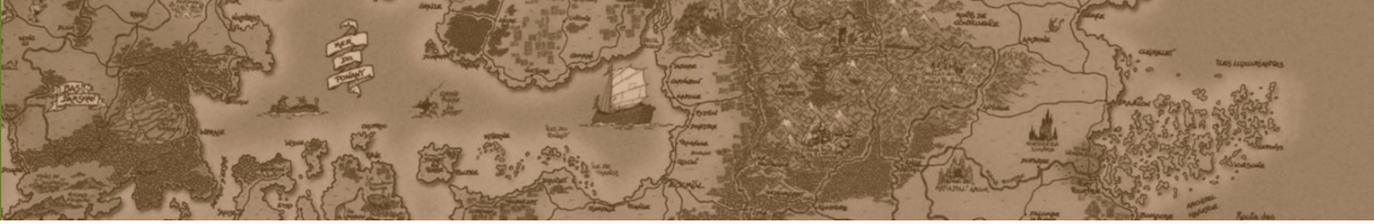
Puis c'est au tour du sage Jaho de prendre la parole:

*« Un grand merci au baron grâce à qui nous pouvons compter sur vous pour retrouver notre ami Palao. C'est une mission importante, pas seulement pour nous, mais aussi pour l'avenir de Troy. Je ne peux vous en dire plus pour le moment, mais sachez qu'il est capital de le retrouver. Je resterai avec vous le temps qu'il faudra pour retrouver Palao. Mes deux collègues devront quant à eux rejoindre Eckmül pour une affaire importante. »*

## Épilogue de l'acte

Ainsi s'achève la première partie de cette aventure. L'Arthémis s'amarré dans la cité portuaire d'Halbazart et les passagers débarquent. Si nos aventuriers le lui demandent, Maître Kant Herman rechignera à les payer et leur accordera qu'une petite partie des dragons d'or promis. La mission de protection qu'on leur avait confiée a été un échec mais le capitaine saura reconnaître que les risques encourus méritent récompenses.

Concernant les missions annexes, suivant leurs résultats il est possible qu'un mystérieux inconnu contacte certains de nos aventuriers pour leur donner leur récompense.



# ACTE 2: HA ! LE BAZAR !

## Introduction

L'auberge du Troll Enchanté est sans nul doute l'endroit le plus adéquat d'Halbazart pour accueillir un baron. La petite cité provinciale ne peut pas rivaliser avec le luxe des infrastructures hôtelières de la capitale ou des baronnies, mais l'auberge tenue par le jovial Solis (*voir Annexe 6: Les habitants d'Halbazart*) Thel possède du charme et un service impeccable. C'est donc dans cet établissement que le baron de Donge et le sage d'Eckmül Jaho, escortés par nos aventuriers, s'installent le temps de retrouver les disparus. Le baron prends en charge tous les frais, et s'ils en ont besoin, achètera du matériel à nos aventuriers.

Le groupe arrive donc pour le repas de midi dans l'accueillante auberge. Un large sourire fend le visage du tenancier Solis Thel qui se frotte les mains en voyant tout ce beau monde désirant séjourner quelques jours dans son établissement. Une fois le repas terminé, une jeune serveuse guide tout le monde vers leur chambre respective. Le baron, le sage et le chevalier bénéficient chacun d'une luxueuse chambre individuelle au deuxième et dernier étage de l'établissement. Nos aventuriers sont répartis dans deux chambres plus modestes au premier niveau.

## Tempête annoncée

Maintenant qu'ils sont bien arrivés et installés, nos aventuriers devraient logiquement essayer d'en savoir plus sur les pirates en espérant que quelqu'un saura les renseigner et leur indiquer où les trouver. Durant leurs recherches ils sont accompagnés par le chevalier Sir Taki. Mais le jeune noble dont la fougue lui fait préférer l'action au dialogue, ne semble pas trop s'impliquer dans la recherche. Il est totalement inexpérimenté pour ce genre d'enquête urbaine et il n'est d'aucune utilité pour nos aventuriers qui auront plutôt l'impression de se traîner un boulet. Pire encore, il peut même devenir un réel handicap s'il fait face à un interlocuteur un peu trop coriace, il perdra patience et le prendra de haut voire même le provoquera.

Personne ne peut les renseigner sur Vargas. Bien sûr, le pirate est connu et redouté de tous ici dans la cité portuaire. Mais que ça soit l'aubergiste, les marins du port, le chef de la milice, les marchands, les vagabonds, les officiers de la capitainerie... Ils auront tous quelque chose à dire sur le célèbre pirate, mais ce ne sera que des propos grotesques, farfelus et sans aucune véracité pour la plupart.

Le seul conseil utile qu'ils arrivent finalement à obtenir [**Renseignement 15**] c'est d'aller interroger le vieux Simon. Ce nain a, paraît-il, fait parti de la bande de Vargas il y a bien des

années. Maintenant il est trop vieux et trop gâteux pour jouer au forban des mers. Il habite en dehors de la ville à trois heures de marche, mais il n'est pas rare de le croiser dans la cité où il vient régulièrement surtout pour picoler.

En fin d'après midi, alors que les recherches n'ont guère été fructueuses, le temps se couvre et le beau ciel bleu laisse place, subitement, à un épais voile gris. Des bourrasques de vent soufflent dans les ruelles chassant la foule qui se réfugie dans les habitations. Rapidement, le brouhaha de la population laisse place aux grondements sourds des tonnerres raisonnant au loin. Si nos aventuriers ne semblent pas trop s'inquiéter de la météo, un marin les interpellera pour leur conseiller de se mettre à l'abri car une tempête va arriver. Des torrents d'eau boueuse commencent à recouvrir les pavés de la cité. Nos aventuriers ne doivent pas avoir d'autre choix que de retourner se réfugier à l'auberge.

A leur arrivée, Solis Thel, l'aubergiste, n'est pas là. La serveuse leur fait servir du vin chaud et leur apporte du linge pour s'éponger. D'après elle, la tempête ne devrait pas durer très longtemps et demain le beau temps reviendra. Des voyageurs et des commerçants itinérants qui se sont fait bloquer par les intempéries, attendent en râlant, le retour du gargotier pour réserver un couchage. Ce dernier, rentrera quelques minutes plus tard, juste à temps avant que le déluge s'intensifie.

Après avoir pris toutes les réservations, l'aubergiste referme à double tour toutes les portes et fenêtres de l'auberge. Avec la tempête, d'après lui, plus aucun client ou voyageur ne viendra. Il précise aussi que pour ressortir, il faudra lui demander la clef.

L'arrivée soudaine de la tempête est un point essentiel car elle oblige nos aventuriers à revenir à l'auberge et à y rester toute la nuit. Cette pirouette météorologique garantie leur présence dans l'auberge au moment du meurtre et leur donne l'occasion de rencontrer le vieux Simon avant son arrestation.

## Le vieux Simon perd la mémoire

Simon a fait parti de l'équipe de pirates nains de Vargas le terrible il y a de ça une dizaine d'années. Maintenant Simon est vieux, il a quelques pertes de mémoire, il est dur de la feuille et ses mains tremblent à tel point qu'il renverse la moitié de sa choppe de bière lorsqu'il lève le coude. Alors qu'il était dans la cité, il s'est fait lui aussi piéger par la tempête. Du coup, il a choisi de se payer une belle auberge et de rester dormir au Troll Enchanté. Nos aventurier le trouvent au fond de la grande salle à manger en train de déguster une bière d'algue fraîche.

A l'évocation du nom de Vargas le Terrible, les yeux du vieux nain s'illuminent et il arbore un léger rictus trahissant une certaine fierté :

*« Oui m'sieur dame ! J'ai bien connu le Vargas ! A l'époque, il m'avait recruté soit disant parce que j'étais de petite taille. Mais j'étais pas comme les autres gars de la bande moi ! Ha ça non ! Les autres c'était que des p'tites frappes. Moi je savais me battre et j'étais toujours le premier à sauter à l'abordage. De vous à moi, si Vargas m'a recruté, c'est pas par ce que j'étais un nain. Il m'a choisit parce que moi je suis vrai pirate ! D'ailleurs, ça me rappelle une anecdote, quand j'étais petit... »*

Simon parle plus de sa propre personne que de Vargas. Sa mémoire semble lui faire défaut, et il ne se semble pas savoir comment trouver le terrible pirate. Il se souvient très bien par contre des aventures passées, des bateaux pillés, et de Malik neuf-doigts. Un type discret et étrange selon lui. Mais au final, rien de ce qu'il pourra dire n'aidera nos aventuriers. Par contre, **[Psychologie 25]** permet de comprendre que le vieux nains ne dit pas tout et qu'il exagère ses pertes de mémoires. En fait Simon connaît bien un moyen pour retrouver Vargas, mais il n'a aucune raison de le dire. Il vit une retraite paisible à Halbazart et il compte bien continuer ainsi sans se mêler de quoi que ce soit.

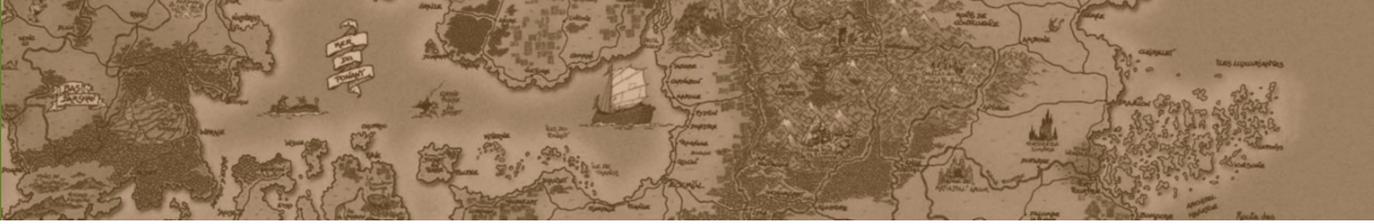
La soirée est plutôt calme dans la grande salle à manger de l'auberge du Troll Enchanté, alors qu'à l'extérieur c'est toujours le déluge. Le baron et le sage remonte prendre un repos bien mérité dans leur chambre aussitôt le diner terminé. Il y a du monde dans l'auberge, l'imprévisible tempête à surpris quelques voyageurs et marchands de passages. Tout ce monde loge dans la grande salle commune attenante à la salle à manger.

**[Perception 10]** pour remarquer la présence dans un coin de la salle de deux hommes fixant depuis un certain temps le chevalier Taki. Ils sont richement vêtus d'étoffes soyeuses aux couleurs nobles et étincelantes. Ils portent tous les deux une broche de bronze représentant un Musardin. **[Connaissance 20]** pour reconnaître l'emblème de la baronnie Stronze. Si nos aventuriers demandent au chevalier, il leur explique que ces hommes portent les habits de diplomate baronial de Stronze. Et que Tour-Morne, la baronnie du Sir Taki est en guerre contre

Stronze. Mais ici, le chevalier est en territoire neutre et ils ne portent aucun intérêt aux deux hommes.

Le chevalier, lui, est plutôt occupé à conter fleurette à la jeune serveuse. **[Perception 25]** pour remarquer que l'aubergiste, depuis son comptoir, porte un regard empli d'angoisse et d'inquiétude sur le chevalier. Un bon psychologue **[Psychologie 25]** comprendra que ce n'est pas le marivaudage qui l'inquiète. Mais si on le lui demande, il niera son état, affirmant que tout va bien.

Le Sir Taki finit la soirée rond comme un tonneau et il se fera aider par la jeune serveuse pour remonter dans sa chambre. D'ailleurs personne ne la verra redescendre, même pas a une heure avancée de la nuit. Le vieux Simon, lui, dort comme les autres dans la salle commune.



## Le Sir Taki ne dansera plus

Le calme après la tempête. Cette expression semblait pourtant idéalement convenir à ce lendemain matin paisible. Les portes et fenêtres du grand salon sont désormais grandes ouvertes pour laisser pénétrer la douce clarté du matin accompagnée du fumet humide et iodé que le léger vent du nord ramène de la mer du Ponant. Jaho le sage est un des premiers résidents de l'hôtel à s'être levé. Lorsque nos aventuriers descendent au grand salon pour prendre leur collation du matin, ils trouvent Jaho, attablé devant la fenêtre faisant face à la mer, griffonnant quelques mots dans un vieux carnet de route.

Peu à peu les autres clients émergent et montrent le bout de leur nez dans le grand salon. Le vieux Simon est toujours là et demande à la serveuse de lui servir une bière d'algue pour bien commencer sa journée. Par contre, pas de trace des deux diplomates de Stronze vu la veille au soir. Tout ce monde vaque à son occupation en silence.

Mais le cri affolé du baron brise cette quiétude matinale. Sa voix provient des étages supérieurs et il appelle à l'aide. L'aubergiste est un des premiers à réagir et ils se précipitent dans l'escalier, sans doute suivi par nos aventuriers. Le sage Jaho monte aussi au deuxième étage voir ce qui peut bien alarmer son ami le baron ainsi.

Le visage du baron est blême. Il est terrorisé et reste comme paralysé devant la porte grande ouverte de la chambre du chevalier. En indiquant à l'intérieur de celle-ci, il annonce à la foule arrivant en haut de l'escalier : "*I-il-il est m-mo-mort !*"

En effet, le chevalier Taki est allongé dans son lit, les yeux fermés et les draps relevés comme s'il était en train de dormir. Mais la blancheur du linge de lit est maculée de sang, et surtout, une hache est plantée dans sa poitrine, au niveau du cœur. De toute évidence, le chevalier a été assassiné pendant son sommeil.

Jaho rentre dans la pièce et ouvre la fenêtre pour évacuer l'odeur de cadavre. Puis, en tant que sage d'Eckmül, constate le décès du jeune homme et confirme qu'il est mort dans la nuit et que c'est bien le coup de hache qui l'a tué sur le coup. La hache est une hache d'abordage, arme caractéristique des pirates ! Puis le sage aide le baron, encore sous le choc, à descendre au grand salon.

D'après Solis Thel, le meurtrier était forcément dans l'auberge hier soir puisque toutes les issues étaient closes à cause de la tempête. Lui seul possède les clefs des portes principales et de services et il n'a retrouvé aucune fenêtre ouverte ce matin. Il précise même qu'il se pourrait bien qu'il soit encore là car la plupart des clients ne sont pas encore partis. Puis il demande à un de nos aventuriers de veiller à ce que personne ne sorte pendant qu'il s'occupe d'aller prévenir la milice.

**[Fouille 5]** pour repérer la lettre de menace négligemment posée au pied du lit (**voir Annexe 7: Demande de rançon**). Curieusement, la lettre a été écrite au dos d'une étiquette de

vin. Le papier est souillé par des traces d'une sorte de poudre claire. **[Métier (Cuisinier) 10]** pour identifier qu'il s'agit de farine. Mais avec un jet de **[Métier (Cuisinier) 15]** il est possible de se rendre compte que ce n'est pas de la farine de blé habituellement utilisé en boulangerie. Quelqu'un de plus compétent dans ce domaine **[Métier (Cuisinier) 20]** sera à même de reconnaître de la farine d'épeautre, une farine plus rarement utilisée.



## Le coupable idéal

Alors que nos aventuriers sont occupés à inspecter la scène du crime, Solis Thel revient en compagnie de Basile de Basse-Colline, le chef de la milice. Ils sont suivis par une demi-douzaine de garde de la cité. Lorsqu'ils pénètrent dans l'auberge, Solis Thel indique que le corps est à l'étage. Le chef de la milice ordonne à ses hommes de bloquer toutes les issues, puis monte examiner la chambre et son défunt occupant. Basile de Basse-Colline demande aussi à voir la demande de rançon.

Après quelques minutes de réflexion et d'entretien avec l'aubergiste, Basile fait signe à ses hommes d'arrêter le vieux Simon. Le vieux nain sirote sa bière tranquillement au fond de la salle sans prêter attention à tout ce remue-ménage. Deux gardes s'emparent de lui en l'empoignant par les bras. Le vieil homme surpris, laisse tomber sa choppe sur le sol. Il tente de se débattre et d'expliquer qu'il doit y avoir un mal entendu, mais il est trop faible pour opposer une quelconque résistance.

Basile de Basse-Colline demande si, parmi les clients rassemblés dans le grand salon, il y aurait un témoin. Un homme, se lève et hésite avant de prendre la parole. Il déclare qu'alors qu'il dormait dans la salle commune, il a entendu quelqu'un se lever en pleine nuit et monter par les escaliers. Le chef de la milice lui demande alors s'il pourrait s'agir du vieux Simon. Et l'homme lui répond, avec un manque de conviction certain, que oui ça se pourrait bien. [\[Psychologie 15\]](#) pour voir que le témoin n'est pas sur de cette dernière réponse.

Le chef de la milice se félicite déjà d'avoir résolu si promptement cette affaire. Pour lui tout accable Simon. Il énumère à l'assemblée présente les différentes preuves. D'abord il y a ce témoignage. Puis l'arme, une hache d'abordage, une arme que seuls les pirates utilisent. Et enfin la lettre qui prouve que ce crime sert les intérêts de Vargas, et Simon a fait parti de la bande du cruel chef pirate. Puis il conseille au baron de Donge de payer la rançon qui lui est demandé, précisant que la milice ne peut rien pour lui et qu'elle ne peut pas défier les pirates de la mer du Ponant.

Le vieux Simon, qui n'avait manifesté aucune réaction jusqu'à présent, réagi enfin aux accusations que le chef de la milice lui colle sur le dos. Il faut dire qu'il n'a pu finir son petit déjeuner complet, à base d'orge, de houblon et d'algues fermenté. Il avait donc l'esprit encore embrumer ce matin, mais les mots "meurtre" et "coupable" ont eu, sur lui, l'effet d'un déclic. Comme s'il se recevait, sans la voir arriver, une grande claque dans gueule. Il essaye de se libérer de l'étreinte de fer des gardes qui l'entoure, mais en vain, il ne peut que crier son innocence. Le vieux nain prétend qu'il n'est pas le coupable. Mais que vaut la parole d'un ancien pirate, un ex-criminel, fasse à celle d'un notable de la cité comme Basile de Basse-Colline, le chef respecté de la milice d'Halbazart ?

Voyant qui lui est impossible de se faire entendre, Simon s'adresse alors à nos aventuriers. Il leur répète qu'il est innocent. [\[Psychologie 20\]](#) pour voir qu'il à l'air sincère. Et il leur

demande de l'aider en prouvant qu'il n'est pas le meurtrier du Chevalier. Il leur promet que, s'ils arrivent à démontrer son innocence, il les aidera à retrouver Vargas.

Un des gardes fait taire le vieil homme en lui enfonçant son poing dans l'abdomen. Puis la milice repart en emmenant le désigné coupable à la prison de la cité.

## Les fausses pistes

Il n'y a pas d'autres choix, si nos aventuriers veulent retrouver Vargas et secourir les deux kidnappés, ils vont devoir faire sortir Simon de prison en retrouvant le véritable coupable. Le vieux nain refuse de parler tant qu'il ne sera pas disculpé du crime. Et pour y parvenir, nos aventuriers devront déjouer deux fausses pistes :

### La serveuse

Il y a d'abord la serveuse, que tout le monde a vu monter avec le chevalier dans sa chambre mais que personne n'a vu ressortir. La jeune fille n'est pas farouche et répondra volontiers aux questions que nos aventuriers pourraient lui poser **[Diplomatie 10]** ou **[Intimidation 10]**. Elle a repris le travail ce matin, et ne semble pas se soucier de cette affaire. **[Psychologie 10]** pour comprendre qu'elle est dépassée par les événements et qu'elle ne réalise pas la gravité et le sérieux de la situation. Pour elle, l'assassinat d'un chevalier commandité par Vargas n'est pas plus inquiétant que la mort d'un poivrot lors d'une querelle de taverne.

Elle explique que pendant qu'elle se trouvait avec le chevalier dans sa chambre, quelqu'un est venu toquer à la porte. Elle a cru qu'il s'agissait de l'aubergiste qui la cherchait car celui-ci n'aime pas la voir fréquenter de trop prêt les clients. Alors elle s'est précipitée par la fenêtre, et malgré l'orage, a sauté dans une motte de foin détrempeée. Nos aventuriers pourront se souvenir que la fenêtre était bien fermée lorsque le corps a été retrouvé. Et de toute évidence, à en croire le récit de la serveuse, ce serait le chevalier, encore bien vivant, qui l'aurait refermé. Si nos aventuriers prennent la peine de vérifier dans la ruelle derrière l'auberge, ils pourront constater la présence d'une motte de foin. Et effectivement, la paille semble avoir été écrasée et remuée. En examinant bien les lieux **[Fouille 10]**, nos aventuriers pourront trouver des traces de pas laissées dans la boue puis séchées par le soleil du matin. Ces traces pourraient parfaitement correspondre aux sandales de la serveuse et elles n'ont qu'une seule direction, elles partent de la motte pour sortir de la ruelle. Les propos de la serveuse sont donc ainsi vérifiés, ce qui devrait écarter tout soupçon envers elle.

L'aubergiste, lui, n'a pas d'explication ou de précision à donner. Il fait confiance à la milice, et indique que ce n'est pas lui qui est venu frapper à la porte du chevalier pendant la nuit.

### Les diplomates

Mais alors qui était la personne qui a tenté de voir le chevalier en pleine nuit ? Pour le découvrir, nos aventuriers devront questionner le témoin interrogé par le chef de la milice. Il semblait peu sûr de lui quand il a affirmé avoir vu Simon se lever en pleine nuit de la salle commune et monter les escaliers. Avec de la **[Diplomatie 20]** ou de l'**[Intimidation 15]**, il concèdera finalement que l'homme qu'il a aperçu était plus grand que Simon. Il se souvient également d'un détail, il portait une

broche en bronze reflétant le feu mourant de la cheminée. Par contre, il en est sûr, l'homme ne transportait pas de hache. Il est redescendu prêt d'une heure plus tard pour se recoucher.

Bien sur, nos aventuriers devraient en déduire, à l'évocation de la broche, qu'il s'agit d'un des deux diplomates de Stronze. D'ailleurs où sont-ils passés ? En fait personne ne les a revus ce matin car ils sont partis très tôt. Avant que le soleil ne se soit levé, ils sont allés réveiller l'aubergiste pour lui demander d'ouvrir la porte de son établissement. Ils ont confiés à l'aubergiste qu'ils avaient une affaire urgente à régler, qu'ils devaient rentrer au plus vite chez eux pour y rapporter une bonne nouvelle. Ils se sont donc levés de bonne heure pour essayer de trouver au plus vite un bateau pouvant les ramener en Hédulie.

Si nos aventuriers se rendent au port, ils trouveront les deux diplomates en train de négocier leur traversée avec un marin. **[Psychologie 15]** pour voir qu'ils n'ont rien à cacher, et quand ils apprennent la mort du Chevalier Taki de Tour-Morne ils sont véritablement abasourdis par la nouvelle. Un d'eux confirme qu'il est bien monté dans la chambre du chevalier cette nuit. Pour expliquer cette entrevue, il commence par rappeler la situation actuelle entre les baronnies de Stronze et de Tour-Morne. Sans se faire ouvertement la guerre, il existe depuis des siècles une rivalité historique entre ces deux provinces. Et comme souvent dans ces cas là, c'est la population qui en souffre. Le diplomate a réussi à négocier cette nuit avec le chevalier pour qu'il accepte de se déclarer favorable à un accord commercial entre les deux baronnies. L'appui d'un dignitaire tel qu'un chevalier des baronnies est un atout non négligeable. Pour prouver ses dires, ils montrent cette lettre de recommandation. L'encre est encore fraîche et le texte mentionne que le chevalier approuve la proposition de la délégation diplomatique de Stronze d'un accord autorisant les échanges commerciaux entre les confréries d'artisans de Tour-Morne et les producteurs agricoles des bocages de Stronze. Au pied de cette lettre, il y a un sceau attestant l'authenticité du document. Le caché de cire a été imprimé par les motifs complexes de la chevalière du sir Taki. Maintenant que le chevalier est mort, ce document n'a plus de valeur. Les diplomates n'avaient donc aucun intérêt à participer à l'assassinat du chevalier. Ils peuvent donc être innocentés.

## Le trafic de l'aubergiste

Il reste une piste à étudier par nos aventuriers : La farine retrouvée sur la demande de rançon. Bien sûr Vargas, le terrible pirate de la mer du Ponant, n'a pas une deuxième compétence secrète en boulangerie. En interrogeant des artisans susceptibles d'utiliser ou de connaître la farine d'épeautre, tels que les boulangers, pâtisseries ou cuisiniers, il est possible d'apprendre que ce type de farine n'est plus consommé à Halbazart depuis de nombreuses années. **[Renseignement 15]** pour apprendre que le dernier moulin utilisé pour produire de la farine d'épeautre a été laissé à l'abandon et est réputé hanté. Personne n'ose s'approcher du bâtiment en ruine situé au sud de la ville.

Nos aventuriers trouveront facilement quelqu'un pour leur indiquer la route qui mène au vieux moulin. Un petit sentier quitte la route principale et monte une colline à travers une forêt paisible. Après une petite demi-heure de marche, nos aventuriers arriveront au sommet de celle-ci, dans une clairière. Un bâtiment en ruine se dresse devant eux. **[Perception 10]** pour se rendre compte qu'il règne un silence de mort aux abords du moulin. Insectes et oiseaux ne chantent plus. Le bâtiment n'a rien d'anormal, rien qui pourrait laisser penser qu'il est hanté. Le moulin est un bâtiment cylindrique d'environ 6 mètres de diamètre. La porte est complètement pété et le toit partiellement troué. Autour, dans l'herbe haute, il y a pas mal de gravats. **[Survie 5]** pour voir que l'herbe est régulièrement foulée par des aller et venu entre le sentier et l'entrée du moulin.

Alors que nos aventuriers s'approchent du moulin, ils entendent le son d'une chaîne métallique trainée sur le sol. Au même moment, avec **[Perception 10]** ils peuvent s'apercevoir qu'il y a des excréments de bêtes sauvages et des petits ossements qui recouvrent le sol entre les herbes hautes. Tout à coup, avec une rapidité et une puissance incroyable, déboulent de derrière le moulin deux shwarks rayurés (**voir annexe 8 : Les créatures**). Les deux monstres préhistoriques tendent vers l'avant leur gueule pleine de crocs acérés prêts à briser tout ce qui mettrait à leur porté. Ils sont retenus par une solide chaîne d'une dizaine de mètres reliée à un anneau encastré dans le mur du moulin. Ils empêchent nos aventuriers de s'approcher du bâtiment.

L'intérieur du moulin est totalement délabré, le sol est recouvert de vieux sacs de farine éventrés, de gravats et une poutre à moitié effondrée entrave le passage. Au milieu des décombres, il y a un petit espace où le plancher est dégagé pour faire place à une trappe carrée d'environ un mètre de largeur. Elle est maintenue fermée par un cadenas reluisant comme s'il avait été acheté hier. **[Métier (serrurier) 20]** pour le crocheter, ou **[Force 25]** pour le défoncer. S'ils utilisent leur force, nos aventuriers peuvent combiner leurs efforts.

La trappe s'ouvre sur un escalier descendant vers l'obscurité d'une cave. De cette pièce émanent des odeurs de vin et d'alcool. En y descendant, nos aventuriers découvriront entre

d'autres sacs de farine d'épeautre, des caisses de vin, des bouteilles vides, d'autres pleines, des tonneaux, des entonnoirs, et dans un coin tout un stock d'étiquettes de vin identiques à celle utilisée pour écrire la demande rançon. En faisant travailler leur mémoire **[Intelligence 15]**, ils reconnaîtront les estampilles présents sur certaines caisses de vins. Ces caisses sont celles que transportait le capitaine Maître Kant Herman sur l'Arthémis et que Vargas a emportées pendant l'attaque.

De toute évidence, le moulin est utilisé comme un atelier de contrefaçon de bouteilles de vin. Vargas l'utilise pour écouler le vin qu'il dérobe lors de ses divers pillages en le faisant passer pour du vin d'Armalie. **[Fouille 10]** pour trouver un petit carnet de comptes. Dans celui-ci sont répertoriés tous les tarifs et quantités de vins livrés par Vargas, ainsi que les reventes, après mise en bouteille à l'auberge du Troll Enchanté ! Solis Thel, l'aubergiste magouille avec Vargas en trafiquant du vin et en se servant de son auberge pour le revendre. L'écriture dans le carnet est identique à celle de la demande de rançon.

## Les aveux !

Le carnet, ainsi que tout le stock de vin retrouvé au moulin sera une preuve suffisante pour que la milice s'occupe de l'aubergiste, et l'arrête pour son trafic avec le pirate. En prison, Solis Thel craque et passe aux aveux. L'aubergiste maquillait le vin que lui donnait Vargas en le faisant passer pour du vin de pays pour ne pas trop attirer les soupçons sur ses origines diverses. Ensuite, il le revendait dans son auberge.

Hier, Vargas lui a donné rendez-vous au moulin pour lui confier de nouvelles caisses de vin à revendre. Mais cette fois, le pirate l'a contraint, sous la menace de tout révéler du trafic, à assassiner le chevalier et de laisser la demande de rançon sur les lieux du crime. C'est Vargas qui a eu l'idée de faire accuser le vieux Simon et qui a donc proposé à l'aubergiste d'utiliser une hache d'abordage pour assassiner le chevalier.

Si nos aventuriers ne font pas part de leur découverte à la milice et préfèrent aller voir directement l'aubergiste, il leur faudra réussir un jet de **[Intimidation 15]** pour qu'il passe aux aveux.

## Simon La Boussole

Maintenant que Simon est innocenté, la milice concède à le faire sortir de la prison. Le vieux nain n'a qu'une envie : se venger de Vargas qui l'a trahi en voulant le faire inculper du meurtre.

Pour aider nos aventuriers, Simon explique la nature de son pouvoir. Lorsqu'il était pirate, il était surnommé La Boussole car il est capable de localiser une personne simplement en ayant un contact physique avec un objet appartenant ou ayant appartenu à cette personne. Muni d'une carte et d'un tel objet, il peut donc savoir en temps réel où se trouve n'importe quel individu.

Simon a conservé chez lui une petite dague en argent qu'il avait dérobé à Vargas juste avant de prendre sa retraite. Il peut donc indiquer à nos aventuriers que le pirate a amarré son navire dans une petite crique isolée à quelques kilomètres d'Halbazart.

Nos aventuriers devront mettre en place un plan. Attaquer frontalement Vargas est le choix le plus mauvais et le plus risqué qu'ils puissent faire. Vargas n'est pas seul sur son navire. Il a avec lui une quinzaine de pirates nains.

Simon peut aussi localiser Maryssac la fille du baron et Palao le sage. Ils sont effectivement retenus prisonniers sur le navire pirate.

Vargas ne bouge pas de son navire. Après réflexions, et s'il voit que nos aventuriers ont du mal mettre au point un plan d'attaque, Simon fera une proposition. D'après lui, le meilleur moment pour sauver les deux kidnappés serait d'attendre la prochaine pleine lune. Ce sera le moment où Vargas sortira pour aller récupérer la rançon. D'après le vieux nain, Vargas ira

lui-même chercher la rançon. Il ne fera jamais confiance à un membre de son équipe pour aller chercher 8000 DO. Et selon lui, Vargas attendra d'être revenu avec l'or pour éventuellement libérer les 2 kidnappés. On peut lui faire confiance, il connaît la façon de faire de Vargas, il a travaillé pour lui.

## Le sauvetage

Peut importe le plan que nos aventuriers choisiront, le sauvetage devra se faire sur le navire de Vargas.

S'ils attendent que Vargas quitte son navire. Ils auront à combattre une dizaine de pirates nains, ainsi que Malik Neuf-Doigts.

S'ils décident d'y aller directement, ils devront combattre 15 pirates nains, Malik Neuf-Doigts ainsi que Vargas et son terrible pouvoir d'agrandissement.

Palao et Maryssac sont ligotés dans la cale du navire pirate et ont été traités correctement durant leur captivité.

Il est quasi impossible de convaincre la milice d'apporter leur aide **[Diplomatie 30]**.

## Épilogue de l'acte

Contrairement au premier acte, celui s'achève sur un succès. Le baron tient sa parole et invite nos aventuriers à recevoir leur récompense à la baronnie de Donge. Le baron et sa fille renoncent à poursuivre leur voyage et décident de rentrer chez eux.

Les sages Jaho et Palao doivent, sans attendre, rejoindre leurs collègues au conservatoire d'Eckmül. Ils y ont toujours une affaire urgente à régler. Palao explique que pendant sa captivité il a discuté avec Malik. Ce dernier lui aurait révélé que son enlèvement n'est pas un hasard. C'est la secte des Adorateurs du Chaos qui a commandité le kidnapping par Vargas. Et c'est sombres adorateurs cherche à mettre la main sur le recueil.

Les sages en sont persuadés, la sombre secte cherche à mettre la main sur le recueil de Noramus. Si ce n'est déjà fait, ils expliquent à nos aventuriers que le véritable recueil doit être transporté des baronnies par une autre route et qu'ils n'avaient avec eux qu'une simple copie (**voir Annexe 2 : Le recueil de Noramus**). D'après eux, c'est l'avenir du monde de Troy qui est en jeu. Un tel grimoire ne doit pas tomber dans de si mauvaises mains. C'est pourquoi les deux sages demandent à nos aventuriers de les accompagner jusqu'à la capitale. Là bas ils s'occuperont de mettre en sécurité et le recueil et de l'étudier.

# ACTE 3: LE TEMPLE DES VEILLEURS

## Introduction

Dans la petite cité portuaire d'Halbazart, nos aventuriers sont maintenant considérés comme des héros pour avoir défiés Vargas le terrible et sauvés les 2 kidnappés. L'aubergiste du Troll Enchanté a été remplacé par son frère, un homme affable et surtout honnête. Alors que tout le monde profite de son établissement et de sa légendaire cave qui ne sera sans doute pas réapprovisionnée à l'identique, les deux sages d'Eckmül se montrent impatient de repartir et de rejoindre leur confrère au conservatoire. Le recueil de Noramus et ce qu'il peut révéler les préoccupent. Ils demandent à nos aventuriers de les aider une nouvelle fois. Ils ont besoin de leurs services pour les escorter jusqu'à la capitale, là bas l'étude du recueil entamée par les sages débouchera certainement sur une nouvelle mission. Se faire inviter à la capitale, à l'intérieur même du prestigieux conservatoire et travailler pour les vénérables anciens est quelque chose que l'on ne peut refuser.

Le lendemain matin, alors que le coq a beau s'égosiller, nos aventuriers dorment comme des souches, la tête encore embrumée par les festivités de la veille. C'est finalement un des sages qui vient les tirer de leurs lits. Il est pressé de reprendre la route pour le conservatoire, son confrère attend déjà devant l'auberge le sac sur le dos.

Malgré leur grand âge, les sages marchent d'un pas rapide et décidé. Quelques minutes après le départ, ils quittent étrangement la route principale pour emprunter un petit sentier sinueux montant sur un plateau herbeux. Une fois arrivés au sommet, ils s'arrêtent et attendent. Assis sur un rocher et appuyés sur leur bâton, les deux petits vieux arborent un sourire malicieux et ne veulent pas expliquer à nos aventuriers pourquoi ils sont ici, prétextant qu'il s'agit d'une surprise qui leur permettra de voyager plus vite. Sur le plateau, on peut distinguer deux énormes traces parallèle sur le sol, comme si la terre avait été retournée à cet endroit là. Il y a aussi quelques carcasses et des ossements que l'on peut identifier [\[Connaissances \(nature\) 15\]](#) comme étant des restes de dindonard frileux.

Une bonne heure passe (profitez de ce moment pour amorcer un dialogue entre les sages et nos aventuriers), lorsqu'un des vieux croutons s'active. Il lève sa canne (enfin son bâton ouvragé) pour pointer dans le ciel une petite tache bleutée qui se déplace et se rapproche. Peu à peu les contours de la tache se fond plus précis et on distingue une créature gigantesque. Ses grandes ailes battent l'air créant un boucan presque étourdissant. Il s'agit d'un dragon gros porteur, une des créatures les plus imposantes du monde de Troy. La bête atterrie sur le plateau avec une certaine souplesse insoupçonnée. Une nacelle est fixée sous le torse du dragon. De là en descend un homme

portant la tenu des dragonniers faites de pièces de cuir noble et d'une paire de lunettes d'aviateur. Il sort de la nacelle une demi-douzaine de dindonards frileux qui servent immédiatement de repas au dragon gros porteur.

Le dragonnier se présente, il s'agit de Mestor le fidèle homme de main travaillant pour les quatre sages d'Eckmül. Il explique que le conservatoire a commencé l'étude du recueil mais que pour le moment les sages ne sont pas parvenus à le déchiffrer. Les érudits sont en train de rechercher une solution. En attendant, pour nos aventuriers et les deux sages, le voyage vers le conservatoire d'Eckmül se fera par dragon gros porteur. Il faut juste attendre que la bête refasse le plein (de dindonard frileux) avant de pouvoir repartir. Il faut compter une demi-journée de vol avec des pauses régulières pour permettre au dragon de souffler et se désaltérer.

Le voyage se passe sans encombre. C'est sans doute le baptême de l'air pour nos aventuriers qui sont émerveillés par le magnifique spectacle de la terre vue du ciel.

## La mission

L'arrivée à la capitale se fait tard dans la soirée. Le soleil se couche dans la mer du Ponant tandis que Mestor fait atterrir le dragon gros porteur dans la grande cour du conservatoire. Sans attendre, deux domestiques accompagnent les voyageurs vers un salon cosy. La pièce est richement décorée. De magnifiques tableaux représentant divers lieux du monde de Troy tapissent les murs. Le sol est recouvert par d'authentiques tapis du Del-pont. Pour nos aventuriers, l'ambiance feutrée contraste avec le voyage mouvementé qu'ils viennent de subir. On leur sert un rafraîchissement, au choix un vin doux de Klostopé ou du sfromptcha-cola. Pendant ce temps, Jaho et Palao sont directement allés voir leurs confrères pour prendre connaissance des dernières évolutions de l'étude du recueil.

Les sages sont toujours coincés car la traduction est bien plus complexe que prévu. Ils sont tout simplement incapables de déchiffrer les écrits de Noramus. Il existe un moyen d'y parvenir et les sages ont besoin de nos aventuriers. Ce soir, la grande salle du conseil, là où les sages se réunissent habituellement pour débattre, est comble. Nos aventuriers y sont conviés pour assister à une réunion exceptionnelle dont l'objet est bien évidemment le recueil de Noramus.

Dans l'hémicycle de la grande salle du conseil, l'ambiance est plutôt calme et studieuse. Il faut dire que l'heure est tardive et que la plupart des sages sont épuisés par les recherches de la journée. A cette heure là certains préféreraient roupiller en charmante compagnie dans un bon bain. Mais voilà, les sages Palao, Jaho, Ruigo et Gorgo ont organisé une réunion en urgence. Les 4 vieux croutons dans le vent se tiennent debout face à une assemblée amorphe. Ils vont tour à tour prendre la parole pour rappeler la situation et requérir le soutien du conservatoire d'Eckmül afin d'organiser une nouvelle mission.

Nos aventuriers sont installés dans un coin de la salle, quand au même moment Ruigo prend la parole. Il dresse le portrait de Noramus, l'illustre haruspice qui exerça il y a 7 siècles. Son existence était considérée jusqu'alors comme un mythe, mais son recueil prouve désormais le contraire. Il explique que Noramus avait fondé un groupe élitiste et confidentiel composé d'érudits, de savants et d'haruspices. Ce groupe dont le but était d'œuvrer en secret pour le bien de l'humanité était connu sous le nom de « *La Coterie des veilleurs* ».

Puis c'est au tour de Palao de prendre la parole pour résumer les derniers événements. Il commence par raconter l'extraordinaire coup de bol qui leur a permis de mettre la main sur le recueil de Noramus. C'était lors d'une vente aux enchères organisée secrètement lors de la convention « *Tripes & Avenir* », une manifestation dédiée aux haruspices. Puis il détaille la suite du périple, avec la copie, l'original transporté par Mestor, l'attaque des pirates, etc...

Il interrompt alors son récit pour demander à un de nos aventuriers d'expliquer qu'elles ont été leur implication dans

toute cette histoire. Palao conclut en mentionnant les révélations faites par Malik Neuf-Doigts, le complice du pirate Vargas. D'après le sage félon, la sombre secte des Adorateurs du Chaos aimerait bien s'emparer du recueil.

Gorgo explique ensuite que les recherches et l'étude du recueil lui ont appris une chose. Noramus avait créé avec son groupe de veilleurs un langage codé afin que leurs travaux ne tombent pas entre de mauvaises mains. Bien évidemment le recueil a été rédigé dans cette langue qui aujourd'hui est totalement oublié et que personne ne pratique puisque « *La coterie des veilleurs* » n'existe plus.

Enfin, Jaho s'avance devant l'assemblée en tenant dans ses mains un petit carnet. Il explique qu'il s'agit du journal de voyage de l'explorateur Piher Demazette qui, au siècle dernier, était célèbre pour ses multiples voyages et découvertes à travers Troy. Le conservatoire a la chance de posséder l'unique exemplaire de ce carnet car il contient un passage fort intéressant où Demazette relate qu'au cours d'une de ses péripéties il aurait découvert un moyen de déchiffrer la langue codée des veilleurs. (*voir Annexe 9: Texte de Demazette*)

En effet, Piher Demazette raconte comment il a découvert, par pur hasard, un édifice souterrain ressemblant à une sorte de temple. L'explorateur n'avait pas fait le rapprochement entre ce lieu et Noramus. Mais les sages en sont persuadés, il s'agit là d'un ancien point de rassemblement de la Coterie des veilleurs, car dans son texte Piher DeMazette cite la phrase « *Les veilleurs sont les gardiens du savoir et de l'humanité* ». Cette épigraphe, qui serait inscrite sur le fronton de l'édifice, est la devise de la Coterie des veilleurs. De plus, l'explorateur mentionne avoir vu dans ce temple, la statue d'un homme (Noramus) portant dans ces bras 2 tablettes couvertes d'inscriptions dans une langue inconnue. Et d'après les sages, ce serait la charte de la coterie. Ces tablettes leur permettraient de percer le code du langage secret des veilleurs et donc de déchiffrer le recueil de Noramus.

Une fois leur exposé terminé, un rapide vote à main levée est organisé afin de savoir si le conservatoire est favorable à l'envoi d'une mission vers le temple des veilleurs afin de ramener les 2 tablettes. Le vote est nécessaire car le dragon gros porteur, propriété du conservatoire, sera utilisé pour cette mission. Les sages se montrent toujours intéressés par les quêtes de savoir, et votent donc tous favorablement.

Il est tard mais il faut encore s'occuper des préparatifs pour la mission dont le départ est prévu dès demain. Le voyage doit durer 2 jours avec une pause nocturne nécessaire au dragon. Les sages pourront fournir, dans la limite du raisonnable et du transportable, du matériel à nos aventuriers, comme par exemple des potions de soin. Mestor s'occupera de convoyer tout le monde à bord du dragon gros porteur. Notez que s'il n'y a pas de sage parmi nos aventuriers, il serait judicieux qu'un des sages du conservatoire les accompagne.

### La véritable histoire de Noramus et de La Coterie des Veilleurs

Il y a 700 ans, Eckmül comptait parmi ses habitants une véritable star. Noramus était un haruspice très demandé. Il était le meilleur, et ses prédictions étaient toujours sans faille. Il lisait l'avenir avec une extrême justesse et facilité. Ses talents avaient fait de lui l'haruspice privilégié des notables et même des sages du conservatoire.

Mais travailler pour les plus riches et les plus puissants est une position risquée pour un haruspice. Car être dans les confidences, et connaître l'avenir des marchands fortunés, des princes, des barons et des sages attire les convoitises des concurrents et des crapules malintentionnées.

Après avoir échappé miraculeusement à un assassina, il décida de mettre fin à son activité d'haruspice public. Il se retira complètement sans laisser de trace. C'est au même moment qu'il fonda la Coterie des Veilleurs avec quelques une des plus grandes têtes pensantes de l'époque, comme des savants, des érudits et d'autres haruspices.

La Coterie des Veilleurs était un groupe discret. Son existence était connue mais personne ne pouvait dire qui en était membre. Tout ce que l'on savait d'elle c'est qu'elle avait été créée par Noramus afin de veiller sur les habitants de Troy. La coterie agissait dans l'ombre et de manière subtile. Grâce à elle, des meurtres, des catastrophes, des guerres et même une famine ont pu être évité.

Afin de pouvoir se réunir et travailler loin de l'agitation permanente des cités de Troy. Les veilleurs avaient fait construire un lieu où ils pouvaient se retirer pour étudier. Ce lieu, que l'on nommera « Le Temple des Veilleurs » bien qu'il ne s'agisse nullement d'un temple, était équipé de tout le nécessaire : chambres, cuisines, réfectoire, bibliothèque, etc... pour y résider et travailler durant plusieurs jours.

Le temple des veilleurs fut creusé au sommet d'un des pics des Monts Exsangues, proche des Marches Levantines et de la Forêt Glaciale. Loin de toute civilisation, les veilleurs devaient s'y retirer plusieurs jours pour y consacrer tout leur temps à diverses études, expériences ou prédictions.

L'influence qu'exerçaient les veilleurs sur le monde de Troy disparue du jour au lendemain. En effet, après avoir rendu bien des services et prodigués bien des conseils pendant des années, la coterie cessa son activité. Un mal indicible toucha le groupe de Noramus en plein cœur de leur temple. Ils furent victimes de la terrible « Vapeur Funeste », une affliction propageant la non-mort.

Ce jour là, tous les membres de la Coterie, sans exception, étaient rassemblés au temple. La Vapeur Funeste fût introduite de manière insidieuse à l'intérieur de l'édifice. L'attentat fût terriblement dévastateur, touchant tout le monde jusqu'à Noramus en personne. Mais dans un ultime instant de lucidité, ce dernier réussit à contenir ses confrères à l'intérieur du temple. Il fallait agir rapidement, la non-mort allait très vite anéantir les veilleurs. Pour empêcher le mal de se propager, il s'enferma à l'intérieur du temple avec les veilleurs. La non-mort allait prendre différentes formes, la plupart deviendraient des zombies, certains verraient leurs corps se décomposer pour se transformer en squelette vivant. Mais parfois, lorsque la victime est douée d'une volonté et d'un intellect exceptionnel, celle-ci arrive à atténuer les effets de la non-mort, ou plutôt les détourner afin de garder un semblant de conscience et se transformer en vampire. Ce fût le cas pour Noramus qui, après s'être emmuré à l'intérieur du temple, plongea volontairement dans une sorte de sommeil éternel. Dormant tout en étant parfaitement conscient de l'endroit où il se trouvait, il se laissa dépérir et sombra peu à peu dans la folie, en se transformant en vampire à défaut de trouver la mort.

Ainsi s'achève tragiquement l'histoire de Noramus...

## En route vers le temple

Le lendemain matin, après une bonne nuit de repos passée au conservatoire l'expédition vers le temple se met en marche, ou plus exactement en vol. Mestor tient toujours le poste de pilotage du dragon gros porteur. Le voyage doit durer 2 jours et sera particulièrement exténuant pour la bête. Voyager sur de longues distances dans le froid et l'altitude des Monts Exsangues est quelque chose d'assez éprouvant, même pour un imposant dragon gros porteur. C'est pourquoi une halte est prévue au refuge montagnard du bec cornu.

Si nos aventuriers prennent la peine de discuter avec les occupants du refuge ils apprendront que des mystérieux voyageurs sont passés ici 2 jours auparavant. Ils se déplaçaient eux aussi par voie aérienne et semblaient prendre la même direction vers les monts Exsangues. Ils étaient peu loquaces et se sont contentés de payer puis se sont enfermés dans leur chambres. Ils étaient 5 en comptant le dragonnier qui a préféré dormir auprès de sa monture. Ils étaient vêtus simplement et de couleurs sombres, leurs cranes étaient rasés. Ils n'étaient pas agressifs, seulement discrets. Ils sont partis avant même le levé du soleil.

Mis à part cette information, rien ne vient bouleverser le voyage. Le lendemain, en fin de journée, le dragon gros porteur arrivent dans la zone où Piher Demazette a décrit avoir trouvé le temple des veilleurs.

Mestor ne tarde pas à trouver l'entrée du temple. Effectivement, sur les contreforts d'un pic rocheux saupoudré d'une fine couche de neige il est aisé de distinguer un sentier sinueux permettant d'accéder à un étroit plateau. Au bout de celui ci se découpe dans la roche une cavité circulaire. Un dragon est posé sur le plateau. Il est endormi, se reposant du long voyage qu'il vient lui aussi d'accomplir. Lorsque le dragon gros porteur s'approche pour tenter un atterrissage périlleux sur le minuscule plateau, l'autre dragon qui passe presque pour une mouche à coté de l'immense bête volante, se réveille dans un sursaut de frayeur. Son dragonnier qui somnolait contre sa monture se remet immédiatement en selle, et s'enfuit à la vu du dragon gros porteur approchant. Impossible de le rattraper, le dragon est beaucoup plus rapide qu'un dragon gros porteur épuisé par 2 jours de voyage.

Le plateau est à peine plus grand que le dragon gros porteur mais Mestor arrivent tout de même à y faire atterrir habilement l'immense bête. Nos aventuriers mettent pied à terre dans la neige. Le pic se trouvant en bordure des Monts Exsangues, le climat n'est pas encore trop rude et la neige n'est pas très abondante, tout juste quelques centimètres. Mestor attendra dehors, avec le dragon, le temps nécessaire pour que nos aventuriers explorent les souterrains dont l'entrée se dresse devant eux. Des traces de pas sont nettement visibles dans la neige et s'engouffrent dans le temple. **[Survie 15]** pour identifier qu'elles ont été laissées par 4 personnes.

## Le temple des veilleurs

Comme l'a mentionné Piher Demazette, l'épigraphe « *Les veilleurs sont les gardiens du savoir et de l'humanité* » est gravée à même la roche polie sur le parvis du temple. Il ne fait aucun doute que nos aventuriers se trouvent au bon endroit.

Nous y voilà. Nos aventuriers sont devant l'entrée principale du temple autrefois occupé par les membres de la Coterie des Veilleurs. L'exploration de cet édifice souterrain constituera le principal défis de ce 3ème acte. Mais quel défis ! En langage rôliste, on nomme communément cela un « donjon », un endroit où se succèdent de nombreuses portes, quelques monstres, et parfois, pour les plus méritants, des trésors. Mais le temples des veilleurs ne se limite pas à cette simple succession. Nos aventuriers auront fort à faire, car en plus des divers dangers rodant dans les vestiges du temple, ils rencontreront un petit groupe de créatures à la culture étonnante et singulière. Ajoutez à cela les dangereux membres de la secte des Adorateurs du Chaos (Et oui c'est bien eux qui avaient devancés nos aventuriers) qui leur poseront un sérieux dilemme. Vous allez découvrir tout cela au fur et à mesure des descriptions des salles du temple.

Sur le plan (**voir Annexe 10 : Plan du temple des veilleurs**), les pièces sont numérotées dans l'ordre logique suivant lequel nos aventuriers seront amenés à les visiter. Mais la logique n'étant pas une science exacte, il est fort à parier que nos aventuriers trouveront un moyen de perturber le parcours prévu de leur visite. Dans ce cas, il faudra vous adapter, et adapter le scénario.

La description de chacune des salles du donjons commencent par un petit texte d'ambiance mis en italique que vous pourrez directement lire à vos joueur lorsqu'ils pénétreront dans la pièce.

### 0 – L'escalier

« *Après avoir laissé Mestor et le dragon sur le plateau enneigé, vous entamez la descente vers l'intérieur du temple par un large escalier. Les marches sont constituées de pavés usés entres lesquels pousse une mousse humide. Des émanations d'une puanteur écœurante parviennent jusqu'à vos narines. Aucun son ne se fait entendre hormis l'écho de vos pas et le sifflement provoqué par les rafales de vent glacial s'engouffrant dans la montagne.* »

Une des marches a été piégée par le groupe d'adorateurs du Chao précédant nos aventuriers. De la graisse mélangée à de la suie afin de la rendre indétectable et lui enlever son aspect brillant, a été badigeonnée sur toute la largeur d'une marche. **[acrobatie 15]** pour ceux ouvrant la marche sans quoi ils dégringoleront jusqu'en bas de l'escalier et atterriront aux milieux de détritrus et de déjections, provoquant une perte de **[1d6+4 pv]** et sapera leur amour-propre.

## 1 – Le hall d'entrée

« Les escaliers débouchent sur une immense pièce au sol et aux murs recouverts de dalles de granit sombre. Deux torches fixées dans des supports métalliques rouillés illuminent la pièce d'une clarté jaunâtre. Au pied des escaliers, de part et d'autre de la pièce, se trouvent quatre box sans doute autrefois utilisés pour y attacher les montures des voyageurs. Mais aujourd'hui, ces box sont remplis d'immondices et d'excréments. La pièce est vide de toute vie, les murs sont couverts de toiles d'araignée. Devant vous se dresse la statue de Noramus, ou plutôt ce qu'il en reste, car les bras et la tête ont été sectionnés. Derrière, se prolonge vers le nord un couloir. »

Aucune trace des tablettes qui auraient dû se trouver dans les bras de la statue. Les box servent de latrines et de décharge à des occupants visiblement négligeant au niveau de la propreté. Rien qu'à la puanteur des lieux, on comprend aisément que les box ont été utilisés très récemment.

Laissez nos aventuriers inspecter les lieux avec des jets de **[Fouille]** qui ne donneront aucun résultat puisqu'il n'y a vraiment rien dans cette pièce. Ha si, pour les plus courageux, au fond d'un des box, sous une dalle creuse, une petite dague en argent (valeur 15 DO) a été dissimulée. **[Fouille 15]** pour la trouver mais **[Sauvegarde 15]** pour supporter la puanteur.

Il est fort à parier que nos aventuriers ne fassent pas preuve de discrétion. Il faut dire qu'arriver en dégringolant des escaliers n'est pas l'idéal pour passer inaperçu. Après un court moment, alors que nos aventuriers sont en pleine inspection du hall d'entrée, déboule par le couloir nord un groupe composé d'une quinzaine de dactyles armés de machettes et de sarbacanes. (voir **Annexe 8: Créatures & figurants pour plus d'info sur les dactyles**)

Les chasseurs dactyles ne perdent pas de temps en présentation et décochent des fléchettes empoisonnées vers nos aventuriers qui sont pris par surprise. Le poison n'est pas mortel, mais seulement paralysant pour quelques minutes. Nos aventuriers peuvent essayer d'esquiver les tirs de sarbacanes et se défendre, mais ce sera difficile face aux surnombres des opposants.

En toute logique, les dactyles devraient pouvoir facilement immobiliser nos aventuriers qui se retrouvent cloués au sol, incapables du moindre mouvement. C'est alors qu'arrive un drôle de personnage : Yak-Pluk-Kak, le chef des dactyles squatant le temple. Il porte l'accoutrement caractéristique des dirigeants des tribus dactyles. Il a sur lui une quantité impressionnante de gris-gris, de babioles, colliers, bracelets, plumes, etc...

Yak-Pluk-Kak est vieux, mais il n'en est pas moins respecté. Lorsqu'il pénètre dans le hall d'entrée, les dactyles baissent la tête et arrêtent de bouger. En voyant nos aventuriers, le chef s'exclame : « Ha ! Encore des humains ! Et cette fois y a même un troll avec eux ! Nous avons déjà ces spécimens dans notre collection. Inutile de les garder en double. Virez-les d'ici ! Jetez-les avec les choses qui marchent. Qu'on ne les revoie plus. »

Nos aventuriers sont toujours conscients de ce qui se passe autour d'eux, mais ils ne peuvent ni réagir, ni communiquer. Tout leur corps est paralysé par le poison, même leur langue. Les dactyles les dépouillent de toutes leurs possessions. Armes et objets, tout y passe. Ils ne leur laissent que leurs vêtements (ou leurs armures), puis les transportent sur de petits chariots en passant dans le couloir au nord menant vers la salle des délibérations (2).

## 2 – La salle des délibérations

« Vous entrez dans une pièce circulaire mesurant environ une dizaine de mètres de diamètre. Au centre, un puits de lumière laisse passer la clarté lunaire. Il règne ici une pagaille incroyable. Il semblerait que ça soit la pièce principale où vivent les dactyles. Vous pouvez observer un petit groupe de créatures dormir dans un coin, tandis que d'autres bricolent une sorte de piège rudimentaire. »

Nos aventuriers ne font que passer, ils sont toujours immobilisés sur les chariots tirés par les dactyles. Une sorte de tunnel a été creusé dans le mur au nord ouest de la salle des délibérations. Ce tunnel mène directement à ce qui était l'ancien bureau de Noramus (3). Lors du bref passage dans la salle circulaire, il est possible d'observer **[Perception 20]** dans tout le fatras un bras de la statue portant l'une des deux tablettes.

## 3 – Le bureau de Noramus

« Après avoir emprunté le mince tunnel creusé dans la roche, vous arrivez devant une épaisse porte de pierre. Quatre barres métalliques la maintiennent close. Il faut plusieurs dactyles pour soulever une à une les barres et ouvrir la porte. Munis de leurs machettes et de leur sarbacane, des guerriers inspectent rapidement et nerveusement l'intérieur de la pièce, puis ressortent en indiquant que la voie est libre. On vous jette alors à l'intérieur de la pièce. Un des dactyles a pitié de vous et vous lance une torche afin que vous ne soyez pas plongé dans le noir, puis il vous souhaite bonne chance. Vous entendez la lourde porte se refermer. Vous êtes dans ce qui semblerait avoir été autrefois un bureau. Vous êtes toujours paralysés, et ne pouvez rien faire d'autre que regarder la flamme de la torche mourir peu à peu. »

L'effet du poison paralysant s'estompe après quelques minutes. Nos aventuriers peuvent à nouveau bouger et se déplacer librement, mais il se retrouve dans une pièce sombre avec pour seul équipement une torche mourante.

La porte par laquelle ils sont rentrés est fermée et il est quasi impossible de la forcer **[Force 40]**.

Sur le mur d'en face il y a une porte en bois bardée de fer. Elle s'ouvre vers l'intérieur mais une grosse barre métallique scellée dans le mur la bloque. **[Force 25]** pour défoncer la porte ou retirer la barre.

Derrière le bureau, au fond de la pièce, les restes d'une vieille bibliothèque vide dissimulent un pan de mur amovible permettant d'accéder à une salle secrète (4). **[Fouille 10]** pour



le trouver. A côté, incrusté dans la roche, un petit boîtier renferme un mécanisme des plus sophistiqués. Il s'agit de 3 petites roues crantées permettant chacune de sélectionner un nombre entre 0 et 9. Il y a aussi un levier. Lorsqu'il est actionné, le pan de mur pivote. Mais cela ne fonctionne que si la combinaison de chiffre correspond au code d'ouverture. Par contre, à la moindre erreur, un gaz vomitif s'échappe dans la pièce **[Sauvegarde 20]** provoquant de violentes nausées donnant un malus de **[-3dk]** à toutes les actions pendant plusieurs minutes.

Pour trouver le code secret, il faut trouver la réponse à 3 énigmes inscrites sur un bout de papier plié en quatre et placé dans le boîtier à côté le mécanisme. Noramus s'en servait de pense-bête. **(voir Annexe 11: Énigmes de Noramus)**

#### **Laissez les lumières briller**

Nos aventuriers sont donc confrontés à 3 énigmes. Il s'agit là d'un effort intellectuel et de mémoire dans lequel les personnages les plus perspicaces devraient pouvoir démontrer leurs talents. Il serait en effet plutôt logique qu'un astucieux sage d'Eckmül résolve les énigmes plutôt qu'un troll tout juste capable de compter les mouches volant autour de lui.

Afin de faire respecter cette logique, et de permettre, pour une fois, aux personnages dit « intelligents » d'avoir l'occasion de prouver leurs talents, limitez le nombre d'énigmes qu'un personnage à le droit d'essayer de résoudre en fonction de son score en intelligence :

- 0 ou 1 en intelligence permet de réfléchir à 1 énigme
- 2 en intelligence permet de réfléchir à 2 énigmes
- 3 ou plus en intelligence permet de réfléchir aux 3 énigmes

Le code à trouver est **683**.

Dans le tiroir du bureau il y a une lettre rédigé par Noramus. Elle permet de savoir ce qui c'est passé ici il y a plusieurs siècles. **(voir Annexe 12: Lettre de Noramus)**

La pièce ne contient que du vieux mobilier poussiéreux. Les étagères des bibliothèques sont garnis de bouquins aussi inintéressant qu'ancien comme par exemple l'encyclopédie en 27 volumes « *Arts et techniques du petit haruspice* » ou encore le petit précis de médecine darshanide « *A chaque douleur son aiguille* » offrant un bonus de +1 en **[Métier (Guérisseur)]**.

## 4 – La réserve secrète

« *Après avoir passé la porte secrète, vous arrivez dans une petite pièce étroite dont les murs sont recouverts d'étagères. Une vilaine odeur de renfermé et de pourriture vous agresse les narines. Personne n'a pénétré ici depuis des siècles. La pièce est pleine de matériels divers, de boîtes, de coffrets, de besaces, etc...* »

Ici les veilleurs entreposaient divers matériels et quelques réserves de nourritures, afin de les préserver des éventuels vols ou actes de vandalismes. En effet, le temple n'était pas en permanence habité et il fallait bien mettre à l'abri le nécessaire vital durant leurs absences.

Toute la nourriture entreposée ici est décomposée ou pourrie. Rien n'est consommable. Un jambon suspendu et devenu aussi dur que de la roche et est rongé par la vermine. Le vin contenu dans des petits tonnelets s'est à moitié évaporé et s'est changé en une sorte de vinaigre aigre et sirupeux.

Dans les boîtes et sacs ou sur les étagères, il y a aussi du matériel pouvant encore être utilisé malgré l'usure du temps : bougies en suif de gramoche, torches, cordes, outillages et ustensiles divers et variés et à moitié rouillé.

Mais ce qui devrait plus intéresser nos aventuriers, ce sont les quelques armes entreposées ici. Ce ne sont que des armes d'amateurs, les veilleurs n'étaient pas des combattants... Elles ne sont plus en parfait état (le métal est attaqué par la rouille, la corde des arcs est distendue, le mécanisme des arbalètes est grippé, etc...) mais elles sont a peu prêt fonctionnelles.

Sur une étagère est entreposée toute une série de bocaux renfermant des insectes et des petits animaux étranges et peu communs. **[Connaissance(Nature) 10]** pour identifier certaines de ces bestioles. Il s'agit là d'une collection de rareté de la nature assez surprenante en ce lieu. Les petites bêtes ont été maintenues en vie par un sortilège magique. Sans aucun doute ils étaient l'objet des expériences des veilleurs. Une clef rouillée est enfermée dans un des bocaux, et une sorte de vers répugnant de plus de 3 pieds de long lui tient compagnie. **[Sauvegarde 10]** pour avoir le cran de plonger la main dans le bocal. La clef permet d'ouvrir le placard (9).

Au sud, il y a une porte parfaitement visible depuis la réserve mais secrète depuis la pièce adjacente. Nos aventuriers la trouveront sans problème, par contre elle est aussi piégée. **[Perception 18]** pour trouver et désamorcer le piège à aiguilles **[1d6+4 dégâts]**.

## 5 – La Bibliothèque

« Vous entrez dans une immense salle rectangulaire qui fût autrefois une bibliothèque. Vous constatez qu'il y a eu un incendie ici, et que les étagères de livres sont calcinées. Il n'y a pas d'éclairage, et vos torches ne permettent pas de révéler le fond de la pièce. Vous entendez le son métallique d'une chaîne que l'on frotte sur la pierre. Soudain face à vous, au centre de la pièce apparaît un squelette pendu à un lustre. Il relève lentement son crâne et vous fixe de ses orbites noires et profondes. »

**[Sauvegarde 15]** pour lutter contre la peur et ne pas rester pétrifier par cette vision cauchemardesque, sinon il faudra 3 tours pour à nouveau être capable d'agir. C'est durant les 3 prochains tours, justement, que le squelette pendu s'anima. Il lève son bras et désigne une inscription faite de sang séché sur le sol (**voir Annexe 13: Texte de la bibliothèque**). N'oubliez pas que 3 tours durent environ 20 secondes. Donnez donc l'annexe à ceux de nos aventuriers ayant réussi le jet de sauvegarde et sachant lire. Une fois les 3 tours passés, reprenez la feuille. Pourquoi ? Et bien une fumée épaisse et toxique remplit peu à peu la pièce en commençant par recouvrir le sol. Le texte n'est donc plus visible, à moins de plonger la tête dans la fumée. (Retenir sa respiration quelques secondes ne nécessite aucun jet)

Le texte au sol est en fait une nouvelle énigme. Elle n'est pas très complexe mais il faudra la résoudre rapidement car la fumée continue de remplir la pièce par le bas et monte progressivement. Comptez 10 à 15 tours avant que la fumée remplisse toute la salle.

Mais là où se situe la véritable difficulté, c'est que viennent s'ajouter quelques autres squelettes « vivants » et attaquant nos aventuriers. (prévoyez environ 1 squelette par aventurier). (**voir Annexe 8: Créatures & figurants**)

Pris séparément, tous ces obstacles ne sont pas bien dangereux, mais mis ensemble, la fumée, l'énigme et les squelettes constituent un véritable défi.

Concernant l'énigme, le texte ensanglanté parle de lunes et d'un soleil. En examinant bien la pièce, **[Fouille ou perception 10]**, nos aventuriers trouveront, sur chacun des 4 murs, une manette identique aux 3 autres. Elles peuvent être actionnées sur 4 positions différentes représentées par des symboles : soleil, petite lune, moyenne lune et grande lune. Il faut donc trouver la bonne combinaison qui est la suivante :

- Mur sud : soleil
- Mur nord : grande lune
- Mur est : petite lune
- Mur ouest : moyenne lune

Une erreur de combinaison n'a aucune incidence. Il ne se passe tout simplement rien. Une fois les manettes actionnées dans le bon ordre, la fumée se dissipe et la porte menant aux cuisines (6) s'ouvre. **[Survie 20]** pour arriver à s'orienter et déterminer la directions des points cardinaux.

La porte vers le réfectoire (8) reste fermée et ne peut s'ouvrir.

Concernant la fumée toxique, celui qui la respire est atteint de folie et d'hallucinations. (comme par exemple confondre ses compagnons avec les squelettes) Bien sûr les squelettes ne sont pas affectés.

Il n'y a rien d'intéressant à trouver dans la bibliothèque où tout a été brûlé. Les armes des squelettes sont récupérables. Le squelette pendu a une chevalière en argent orné de saphir (valeur 50 DO)

## 6 – La cuisine

« La pièce est à peu près carrée. Il règne ici une pagaille monstrueuse. Tout est sens dessus dessous. Avec une quantité impressionnante d'ustensiles culinaires recouvrant le sol dont une immense marmite renversée au centre de la pièce, vous comprenez que vous êtes dans la cuisine. »

Il n'y a rien de particulier à trouver dans cette pièce. Certains ustensiles de cuisines pourront faire d'excellentes armes d'amateur.

La grosse marmite se met soudainement à bouger, comme si elle avait des pattes. Elle accélère et percute les murs et bouscule nos aventuriers (**[acrobatie 10]** pour éviter de trébucher sur un objet tranchant et ou pour saisir la marmite). Sous le récipient se cache un mort-vivant tout recroquevillé. (**voir Annexe 8: Créatures & figurants**)

Au sud de la cuisine, l'accès vers l'atelier (7) est libre (sans porte).

A l'est une porte mène au réfectoire (8).



## 7 – L'atelier

« Au fond de la pièce il y a un établi recouvert de poussière et de toiles d'araignées. Vous trouvez quelques outils et une armoire. Dans celle-ci, il y a quelques vieux bouquins, un flacon d'urine de troll et quelques autres babioles ésothériques. »

Un flacon d'urine de troll ? Et oui les veilleurs avaient réussi à trouver le moyen de stocker et transporter de l'urine de troll malgré les effets corrosifs du liquide. Car, comme vous le savez l'urine de troll est suffisamment acide pour dissoudre l'acier, la chair et les os [dégât 3d6].

Parmi les autres objets présents dans l'armoire (scalpels, baguettes, scie, marteau, etc...) il y a une petite figurine de 2 pouces de hauteur représentant un pétaure. Le travail effectué sur cette figurine est remarquable. Le bois est sculpté très finement et verni. Les défenses de l'animal sont en ivoire de magohamoth !! Si si, en véritable ivoire de magohamoth.

Sous la figurine il est gravé ceci :

*« Une chanson paillard me fait avancer.*

*Prononce à mon oreille le nom d'un animal plus léger que toi, et il apparaîtra. »*

En effet, la figurine est un objet magique utilisé autrefois par les haruspices du temple des veilleurs afin d'avoir rapidement sous la main des sujets d'études. Mais cela ne fonctionne pas aussi simplement que semble l'indiquer la phrase gravée. Il faut effectivement prononcer le nom d'un animal connu et existant. Cela coute [3d6 PE] quelque soit l'animal. On ne peut invoquer qu'un seul animal à la fois. Et l'animal doit être plus léger que celui qui l'appelle, car le corps, ou plutôt la masse corporelle de celui-ci sert de relais au flux d'énergie magique nécessaire à faire apparaître l'animal.

Si on chante une chanson paillard, la figurine s'anime et se met à avancer. Cela n'a aucun intérêt si ce n'est de faire rire les enfants.

A l'est une porte mène au réfectoire (8).

## 8 – Le réfectoire

« Vous arrivez dans une immense pièce faiblement éclairée par la lumière pénétrant par le conduit d'une imposante cheminée. Vous vous trouvez dans une sorte de salle à manger. Il y a de nombreuses tables et chaises. En face de vous, contre le mur, se trouve un monticule de pierre. De ce tas de cailloux émane de l'énergie magique. Aucun bruit, aucun son à part le vent soufflant dans la cheminée. Tout est propre et bien rangé, comme si quelqu'un vivait ici. Mais vous ne voyez personne. Cependant, vous avez la sensation d'être observé. »

Au nord de la salle, on retrouve la porte permettant l'accès à la bibliothèque bloquée par une lourde barre métallique.

Au sud, 2 doubles portes fermées à clef cachent en fait un grand placard (9). Pour les ouvrir il faut la clef rouillée que l'on peut trouver dans la réserve secrète (4).

Au sud-est, une porte mène aux latrines (10).

Le tas de pierre bouche l'accès au couloir (11). Il a été fait par Noramus il y a 7 siècles pour ne pas que le mal le touchant lui et ses collègues sortent du temple des veilleurs (**voir Annexe 12: Lettre de Noramus**). Les pierres émanent de l'énergie magique car elles sont scellées par un puissant sortilège mis en place par Noramus, on ne peut pas les déplacer. Et seul Noramus peut briser le sortilège pour ré-ouvrir l'accès.

Laissez nos aventuriers inspecter la salle. Il n'y a rien de particulier à trouver ici à part du vieux mobilier poussiéreux. Mais insistez bien sur le fait que nos aventuriers ont l'impression d'être observés. Certains entendent même comme des battement d'ailes. Mais le haut plafond et l'obscurité les empêche de bien voir ce qu'il y a autour d'eux.

Au bout de quelques minutes, une petite chauve-souris se pose sur le sol, devant nos aventuriers. Puis la petite bête se transforme en homme. Nos aventuriers reconnaissent l'homme. C'est lui que représente la statue à l'entrée du temple. Il n'a pas vieilli, il a seulement les traits fatigués, un regard profond et le teint pâle. Son sourire laisse apparaître des canines saillantes. C'est bien Noramus, mais il est devenu un vampire ! (**voir Annexe 8: Créatures & figurants**). Il s'approche de nos aventuriers avec une démarche lente et une allure sereine. Noramus rayonne de sa prestance.

Il est tout à fait possible et même conseillé pour nos aventuriers d'éviter les hostilités. Noramus ne cherche pas le combat, par contre il souhaite comprendre qui sont ces étrangers qui sont venus perturber son sommeil. Il cherche à savoir s'il a affaire des pilleurs ou si les aventuriers qu'il a en face de lui valent la peine d'être libérés du temple. Il s'adresse donc tour à tour, à chacun de nos aventuriers en lui posant cette question :

*« Qu'as-tu fait durant ton existence pour aider tes semblables et apporter à l'humanité ta lumière et ta bienveillance ? »*

Chacun de nos aventuriers devra alors raconter un fait dont il peut être fier. Un acte qui aurait permis à la société d'évoluer,

de progresser, ou au moins de la protéger. Cela peut être le secours de la fille du baron dans l'épisode précédent, ou bien une invention qui aurait pu aider ou apporter un progrès, ou alors, par exemple, avoir milité pour l'abolition de l'esclavage des trolls blancs du Darshan. Si Noramus ne juge pas la réponse recevable, il demandera une et une seule autre tentative d'explication. Il n'accepte pas non plus les réponses déjà données.

A n'en pas douter, nos aventuriers seront assez imaginatifs pour s'inventer des faits glorieux de leur passé. Mais ils devront faire attention. Noramus est quelqu'un de perspicace et ils ne devront pas essayer de se jouer de lui. Il n'acceptera pas qu'on essaye de le rouler. S'il a un doute sur ce que raconte la personne en face de lui [Bluff ou Diplomatie contre Psychologie de Noramus], il n'hésitera pas à l'attaquer. Les autres devront faire le choix de protéger leur compagnon où de le regarder mourir...

Une fois l'épreuve passée, Noramus consentira à suspendre temporairement le sortilège bloquant l'accès au couloir afin de permettre à nos aventuriers de repartir. Si Noramus est vaincu, le sortilège pourra être dissipé en brisant son anneau (voir **Annexe 8: Créatures & figurants**).

## 9 – Le placard

Les 2 doubles portes du placard sont fermées à clef. Celle-ci peut se trouver dans la réserve secrète (4).

« *Le grincement des portes résonne dans tout le réfectoire. Ce n'est pas une pièce qui se cachait derrière celles-ci, mais une sorte de placard rempli d'étagères jusqu'au plafond. C'est principalement de la vaisselle qui est rangée ici. Il y a notamment un très beau service complet en argent terni par le temps.* »

En fouillant dans le placard [Fouille 15], on peut y trouver un sabre de cérémonie (arme de professionnel) à la garde dorée (valeur 100 DO) qui servait aux veilleurs à ouvrir certaines bouteilles d'alcool pétillant. Ils trouvaient ça tellement plus chic !

## 10 – Les latrines

« *Cette pièce était autrefois les latrines du temple. Les trous ont depuis été rebouchés par des planches. Au centre, sur le sol, est posé un cercueil construit avec des bouts de meubles récupérés. Au fond, dans un renfoncement de la pièce, il y a un puits avec juste au dessus un conduit de 2 pieds de large permettant la récupération des eaux de pluie et servant astucieusement de moyen d'aération.* »

Nos aventuriers pénètrent dans la pièce servant de chambre au vampire Noramus. Il vient ici seulement pour dormir dans son cercueil. Il n'y a aucune décoration et il y règne une ambiance glaciale, à donner des frissons dans le dos.

Il y a un trésor caché derrière le puits, dans le mur. Un des membres de la coterie des veilleurs y déposa sa fortune pour trouver la paix de l'esprit. Un parchemin rappelle son vœu. Une trappe dissimule habilement l'endroit [Fouille 25], il faut enjamber le puits pour y accéder. Le trésor a une valeur de 250

DO en pièces d'or, d'argent ou de cuivre le tout contenu un coffret en bois. La trappe est piégée (Rebord du puits s'inclinant forçant celui qui l'ouvre à tomber au fond 6 mètre plus bas, **2d6** points de dégâts, jet d'**Acrobatie 25** pour y échapper. **Perception 20** pour trouver et désamorcer le piège.

## 11 – Couloir et chambres

« *Vous entrez dans un couloir d'une quinzaine de mètre de longueur éclairé par des torches. De part et d'autres de celui-ci, vous distinguez 6 portes identiques faites en bois renforcé, et surmontée d'une grille métallique permettant de voir l'intérieur. Vous sentez des odeurs animales et de renfermé, un peu comme si vous vous trouviez dans une écurie ou une porcherie mal aérée.* »

Si nos aventuriers ont suivis le chemin logiquement prévu, c'est ici que devrait se dérouler la scène finale de cette mini-campagne. N'est-ce pas original que de conclure dans un couloir sombre, humide et puant plutôt qu'au sommet de la gigantesque montagne du destin au bord d'un précipice de lave en fusion ?

Nos aventuriers devraient donc arriver par l'entrée ouest du couloir en venant du réfectoire (8). Au même moment, la porte en face, à l'autre extrémité du couloir s'ouvre et un jeune dactyle entre en poussant une brouette remplie de nourriture (essentiellement des fruits, des légumes et de la paille). Lorsque la petite créature remarque la présence de nos aventuriers, il panique, fait demi-tour, repart en courant et referme la porte du couloir à double-tour en criant avec sa voix caquetante et chevrotante : « *Les zhu-zhu, les zhu-zhu, les zhumains !!* »

Il se passe alors quelques bonnes minutes avant que d'autres dactyles réapparaissent, ce qui laisse le temps à nos aventuriers pour inspecter les 6 pièces. Les 6 portes sont fermées à clef, mais l'on peut constater à travers les grilles que les pièces, toutes de tailles identiques, sont occupées par des animaux. Enfin il faudrait plutôt dire des êtres vivant, car il y a aussi un groupe de 4 hommes vêtus de noir et un couple de troll. Et oui, nos aventuriers ont trouvé la collection des dactyles. Ces drôles de créatures ont une obsession étrange qui est d'essayer de trouver et stocker toute sorte d'être vivant. C'est leur Grande Entreprise (voir **Annexe 8: Créatures & figurants**)

Les 4 hommes sont des membres de la secte des adorateurs du Chaos. Ils sont venus au temple afin de devancer nos aventuriers et tenter de récupérer les tablettes permettant la traduction du recueil. Ils ont réussi à récupérer et conserver avec eux une des 2 tablettes avant d'être capturés et enfermés par les dactyles.

Récapitulons donc en rappelant les différentes forces en présence. C'est à vous, meneur de jeu, de les employer pour composer votre scène final. Utilisez chacun des protagonistes en fonctions du ton que vous souhaitez donner (combat ou diplomatie), des choix et des actions entreprises par nos aventuriers, et des motivations et avantages de chacun.



### Les dactyles

**Motivation** : Leur Grande Entreprise, leur collection d'êtres vivants est bien la seule chose qui motive les dactyles. Ils veulent donc garder des humains dans leur geôles.

**Points forts** : Ils ont l'avantage de la position en bloquant la seule issue du temple. Leur surnombre constitue aussi un point fort, bien que cela soit atténué par l'étroitesse du couloir. Enfin, ils possèdent une tablette. Pour eux, ce morceau de caillou n'a aucun intérêt, mais ils comprennent bien vite la valeur qu'il peut avoir pour les autres.

**Points faibles** : Les dactyles sont généralement naïfs et cupides. Ils sont aussi peu téméraires et redoutent la magie et les humains.

### Nos aventuriers

**Motivation** : On peut déjà être sûr que nos aventuriers cherchent à sortir du temple avec les tablettes. Mais peut-être auront-ils d'autres désirs comme éliminer les membres de la secte, sauver le couple de trolls, régler cette confrontation pacifiquement, etc...

**Points forts** : Vis à vis des adorateurs du Chaos, ils ont un peu plus de liberté de mouvement. Mais c'est surtout par rapport aux dactyles qu'ils ont la plus grande marge de manœuvre. En effet, les dactyles sont impressionnés de les voir ressortir vivants de la zone du temple occupée par les non-morts. Mais surtout, s'ils ont récupéré l'artefact permettant de faire apparaître des animaux, ils possèdent alors une formidable monnaie d'échange pour les dactyles.

**Points faibles** : Bloqués dans le couloirs, certainement affaiblis par les épreuves précédentes.

### Les adorateurs du Chaos

**Motivation** : Vu leur position, ils cherchent surtout à s'échapper du temple vivant, si possible avec les tablettes, mais cela ne fait plus parti de leurs priorités.

**Points forts** : Mis à part qu'ils possèdent une tablette, ils sont en très mauvaise posture. Ils n'ont donc rien à perdre et sont prêts à tout pour ce sortir de là.

**Points faibles** : Enfermés dans leur cellule, ils ont peu de marge de manœuvre et d'arguments pour négocier, et ne sont absolument pas équipés pour le combat.

Et Noramus le vampire dans tout ça ? Si nos aventuriers ne l'ont pas éliminé, il n'est donc pas très loin, dans la pièce à côté. A vous de voir quelle implication il peut avoir dans cette histoire.

## Épilogue de l'acte

Une fois que nos aventuriers auront récupérés les 2 tablettes sur lesquelles est inscrite la charte de la Coterie des Veilleurs dans leur langage secret. Ils pourront les rapporter au conservatoire d'Eckmül pour que les sages puissent enfin déchiffrer le recueil de Noramus. Que va-t-il révéler ? Qu'elles sont les prédictions du grand haruspice ? La suite dans le prochain épisode...

# CONCLUSION DE LA CAMPAGNE

Les 3 actes de cette campagne aura fait voyager, naviguer, enquêter et même envoler les personnages des joueurs qui sont désormais des aventuriers aguerris et expérimentés. L'aventure s'achève mais les pistes sont nombreuses pour la continuer. Le recueil de Noramus peut contenir des avertissements et des mises en garde qu'aurait transmis le Grand Haruspice pouvant être la source à de multiples missions que les sages d'Eckmül pourront confier à nos aventuriers. La secte des adorateurs du Chaos n'a peut-être pas dit son dernier mot et pourrait chercher à infiltrer le conservatoire. Vargas le terrible, le pirate de la mer du Ponant, s'il n'a pas été éliminé cherchera à se venger. Il serait aussi intéressant de faire réapparaître les autres protagonistes de la campagne si l'aventure devait continuer.

# ANNEXE 1: MISSIONS ANNEXES

Découpez les missions ci-dessous, pliez-les et déposez-les dans un chapeau, une boîte à pizza. Demandez ensuite à vos joueurs de piocher une mission. Elles sont de 3 types, toutes liées à l'objet transporté par les sages d'Eckmül: le protéger, le voler ou le détruire. Ces missions feront l'objet d'une quête annexe pour vos aventuriers, et les occuperont le temps de la traversée. Mais faites attention toutefois à ce que ces objectifs ne viennent pas prendre trop de place dans votre aventure. Ils doivent rester une quête secondaire, un bonus dans votre partie. Veillez aussi à ce qu'ils ne soient pas source de rivalité trop importante entre vos aventuriers. A la fin de la traversée, ils devront former un groupe uni et continuer l'aventure ensemble.

Si vos joueurs prennent trop à cœur leurs objectifs et si vous sentez que cela pourrait ternir l'ambiance, je vous donne une possibilité de mettre tout le monde d'accord. Faites intervenir les pirates plus tôt dans la partie et faites en sorte que les pirates repartent avec le recueil de prophéties. Ainsi, personne n'aura réussi à accomplir sa mission, et les aventuriers pourront se concentrer sur la suite de l'aventure.

Mission Annexe 15



**Protéger le recueil de Noramus**

Un mystérieux inconnu vous a donné une mission pour le compte de la baronnie Roc-Fleuri et vous a promis **60 DO** en récompense.

*"Un sage d'Eckmül doit participer au voyage organisé par Maître Herman Kant. Il transporte un recueil de prophéties. Votre mission est de **protéger** le recueil et de veiller à ce qu'il arrive **intact** en Armalie. Quoi qu'il arrive, **restez discret !**"*

Campagne Lanfeust de Troy 60 DO

Mission Annexe 15



**Voler le recueil de Noramus**

Un mystérieux inconnu vous a donné une mission pour le compte de la baronnie Bastillac et vous a promis **60 DO** en récompense.

*"Un sage d'Eckmül doit participer au voyage organisé par Maître Herman Kant. Il transporte un recueil de prophéties. Votre mission est de **voler** le recueil. Nous le récupérerons dès votre arrivée en Armalie. Quoi qu'il arrive, **restez discret !**"*

Campagne Lanfeust de Troy 60 DO

Mission Annexe 15



**Détruire le recueil de Noramus**

Un mystérieux inconnu vous a donné une mission pour le compte de la baronnie Müll et vous a promis **60 DO** en récompense.

*"Un sage d'Eckmül doit participer au voyage organisé par Maître Herman Kant. Il transporte un recueil de prophéties. Votre mission est de **détruire** le recueil, afin qu'il n'arrive pas en Armalie. Quoi qu'il arrive, **restez discret !**"*

Campagne Lanfeust de Troy 60 DO

Mission Annexe 15



**Protéger le recueil de Noramus**

Un mystérieux inconnu vous a donné une mission pour le compte de la baronnie Roc-Fleuri et vous a promis **60 DO** en récompense.

*"Un sage d'Eckmül doit participer au voyage organisé par Maître Herman Kant. Il transporte un recueil de prophéties. Votre mission est de **protéger** le recueil et de veiller à ce qu'il arrive **intact** en Armalie. Quoi qu'il arrive, **restez discret !**"*

Campagne Lanfeust de Troy 60 DO

Mission Annexe 15



**Voler le recueil de Noramus**

Un mystérieux inconnu vous a donné une mission pour le compte de la baronnie Bastillac et vous a promis **60 DO** en récompense.

*"Un sage d'Eckmül doit participer au voyage organisé par Maître Herman Kant. Il transporte un recueil de prophéties. Votre mission est de **voler** le recueil. Nous le récupérerons dès votre arrivée en Armalie. Quoi qu'il arrive, **restez discret !**"*

Campagne Lanfeust de Troy 60 DO

Mission Annexe 15



**Détruire le recueil de Noramus**

Un mystérieux inconnu vous a donné une mission pour le compte de la baronnie Müll et vous a promis **60 DO** en récompense.

*"Un sage d'Eckmül doit participer au voyage organisé par Maître Herman Kant. Il transporte un recueil de prophéties. Votre mission est de **détruire** le recueil, afin qu'il n'arrive pas en Armalie. Quoi qu'il arrive, **restez discret !**"*

Campagne Lanfeust de Troy 60 DO



# ANNEXE 2: LES PASSAGERS DE L'ARTHEMIS

## Jaho, Palao, Ruigo & Gorgo: Les 4 sages d'Eckmül

|                    |  |                        |          |
|--------------------|--|------------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 3  |                        |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 26  | ◆ PE 22                |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +1   | ◆ Dex +0               | ◆ Con +2 |
|                    | ◆ Sag +5   | ◆ Int +4               | ◆ Cha +3 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +5   | ◆ Def +8               | ◆ Sau +8 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Concentration +8   | ◆ Diplomatie +8        |          |
|                    | ◆ Connaissances (histoire) +10   | ◆ Métier (musicien) +9 |          |
|                    | ◆ Connaissances (mystère) +10  | ◆ Perception +10       |          |
|                    | ◆ Connaissances (Questie) +10  | ◆ Psychologie +10      |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Sage d'Eckmül : <i>Projette la magie autour d'eux sur 15Km</i>               |                        |          |
|                    | ◆ Que d'un œil : <i>En dormant, peut faire des jets de Perception/Déf/Sauv</i> |                        |          |
|                    | ◆ Attaque défensive : <i>Att. -2 pour Déf. +4 au tour suivant</i>              |                        |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Estomac sur pattes   |                        |          |

Les quatre sages d'Eckmül forment un groupe d'amis inséparables. Ils travaillent et voyagent ensemble depuis des années et sont originaires de Questie. Ils sont des érudits de nature curieuse et studieuse. Ils savent apprécier la bonne chair et sont de bonne compagnie. Ils sont, également d'excellents musiciens et forment ensemble un groupe jouant occasionnellement de la musique.

### Le recueil de Noramus

Ils sont venus en Hédulie pour participer à la convention « Tripes & Avenir », qui est un important rassemblement dédié à l'univers des haruspices. Les quatre sages ont toujours appréciés les connaissances et les révélations faites par les haruspices. Leur visite est marquée par un fait exceptionnel. Ils ont pu mettre la main, lors d'une vente aux enchères secrète, sur l'unique exemplaire du recueil de prophétie du grand haruspice Noramus vieux de plusieurs siècles. Malgré toutes les précautions prises, la nouvelle de la vente s'est ébruitée et certains barons sont effrayés ou intéressés par le contenu d'une telle relique. Il pourrait, en effet, contenir des preuves de trahisons commises par le passé ou mettre à jour certains plans machiavéliques que les armées des baronnies projetaient de mettre en œuvre.

Leur objectif est de rejoindre la cité d'Eckmül. Là bas, ils s'attelleront à percer les mystères des écrits du grand haruspice

Noramus. De plus, ils auront accès à l'immense bibliothèque des sages d'Eckmül et les murs de la cité et du conservatoire leurs assureront une relative sécurité.

Mais ils ont bien conscience que le recueil est très convoité. Ils ont donc pris des précautions pour le préserver le temps de leur voyage. Secrètement, ils ont fait fabriquer une copie du recueil. Cette copie ne contient pas les textes originaux, mais des textes d'une banalité sans importance. Par contre, comme l'original, la copie est quasiment indéchiffrable et seul un expert sera capable de discerner la supercherie [Connaissance (mystère) 25]. Le véritable recueil a été confié à une personne de confiance, un certain Mestor, qui a pour mission de le transporter discrètement au conservatoire d'Eckmül. Il doit emprunter la voie terrestre et passera par la Souardie afin de rejoindre la capitale. Ainsi, même si les sages se font agresser et voler la copie, Mestor devrait conserver de bonnes chances de réussir sa mission et amener le recueil en lieu sûr.

Durant la traversée les sages gardent le "faux" recueil dans leur chambre et s'arrangent pour ne jamais le laisser sans surveillance. Ils sont partis de chez eux pour un long moment et voyagent donc avec un nombre conséquent de bagages ainsi que leurs instruments de musique. Chacun d'eux possède un imposant et massif coffre en bois (30Kg). C'est dans le coffre de Palao que la copie du recueil de prophéties est dissimulée. Les quatre coffres sont bien sûr fermés par un solide et sophistiqué cadenas qu'il sera difficile à crocheter [Métier (Serrurier) 20]. Chaque sage garde la clef de son coffre autour de son cou, pendue par une chaîne et cachée sous ses vêtements.

## Dhacuir : baron de Donge

|                    |  |                   |          |
|--------------------|--|-------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2  |                   |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 25  | ◆ PE 12           |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +2   | ◆ Dex +0          | ◆ Con +5 |
|                    | ◆ Sag +3   | ◆ Int +4          | ◆ Cha +1 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +6   | ◆ Def +5          | ◆ Sau +8 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Bluff +6   | ◆ Diplomatie +6   |          |
|                    | ◆ Connaissances (histoire) +8  | ◆ Intimidation +4 |          |
|                    | ◆ Connaissances (noblesse) +8  | ◆ Perception +8   |          |
|                    | ◆ Connaissances (Hédulie) +8   | ◆ Psychologie +8  |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Fortuné  |                   |          |
|                    | ◆ Âme de chef : <i>Diplomatie/Intimidation +4. En combat, ses ordres octroient +2 aux jets d20</i> |                   |          |
|                    | ◆ Résistant : <i>Sauv +4 pour résister au poison/maladie</i>                                       |                   |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Inconscient du danger  |                   |          |

Pour être franc, la baronnie Donge n'est pas la plus reluisante. Donge ressemble plus à un regroupement de terres agricoles défendues par de rustres paysans qu'à une baronnie fière et noble. Le baron Dhacuir est parfaitement à l'image de ses terres. Il est loin d'avoir la classe et le savoir-vivre des dirigeants des baronnies les plus prestigieuses. Mais c'est un honnête et gentilhomme qui fait des efforts pour porter au mieux son titre de noblesse. Il est extrêmement riche, il semblerait que les terres paysannes de Donge soit particulièrement très productives. Le baron est en voyage avec sa fille, il voudrait trouver un jeune noble d'Armalie ou d'Eckmül pour la marier et former ainsi une entente avec le vaste continent.

## Maryssac : fille du baron

|                    |  |                 |          |
|--------------------|--|-----------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 1  |                 |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 12  | ◆ PE 9          |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +0   | ◆ Dex +3        | ◆ Con +2 |
|                    | ◆ Sag +4   | ◆ Int +1        | ◆ Cha +5 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +3   | ◆ Def +8        | ◆ Sau +6 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Acrobaties +4  | ◆ Discrétion +5 |          |
|                    | ◆ Connaissance (noblesse) +6   | ◆ Perception +6 |          |
|                    | ◆ Déguisement +9   |                 |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Réfractaire à la magie : <i>Peu ou pas affecté par la magie. Sauv +4 contre la magie</i> |                 |          |
|                    | ◆ Sommeil réparateur : <i>Récupère 1d6+2 en 6h de sommeil</i>                              |                 |          |
|                    | ◆ Sous la ceinture : <i>+1dK gratuit à chaque Att. avec Krâsse</i>                         |                 |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Naïveté désarmante   |                 |          |

Maryssac Dhacuir est une jeune et sage ingénue qui ne demande qu'à découvrir la vie. Mais ce qui est le plus remarquable chez elle c'est sa beauté qui n'a d'égal que sa sagesse. Elle est prude et peu audacieuse et sa splendide chevelure rousse a enflammé le cœur de plus d'un jeune noble. Mais elle se préserve pour son beau prince qu'elle attend.



## Chevalier Taki : Sir de Tour-Morne

|                    |  |                 |          |
|--------------------|--|-----------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2  |                 |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 21  | ◆ PE 6          |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +5   | ◆ Dex +1        | ◆ Con +3 |
|                    | ◆ Sag +0   | ◆ Int +2        | ◆ Cha +4 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +7   | ◆ Def +7        | ◆ Sau +5 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Connaissance (noblesse) +3                     | ◆ Natation +9   |          |
|                    | ◆ Équitation +2                                  | ◆ Perception +3 |          |
|                    | ◆ Fouille +3                                     | ◆ Survie +4     |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Armes et Armures de professionnel              |                 |          |
|                    | ◆ Chevalier                                      |                 |          |
|                    | ◆ Spécialisation (épée) : <i>Att+2, Dégâts+2</i> |                 |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Naïveté désarmante                             |                 |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Épée de Chevalier (2d6+7)                      |                 |          |

Le chevalier sir Taki de Tour-Morne est un jeune aventurier fougueux et insolent. Il souhaite parcourir le monde de Troy en quête d'aventures pour se forger une réputation et acquérir plus d'expériences. Il est arrogant et chevaleresque et combat dans un style épique et flamboyant. Pendant la traversée, il semble être particulièrement attiré par Maryssac, la fille du baron.

## Chô Tsé : moine darshanide

|                    |   |                  |          |
|--------------------|---|------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 3   |                  |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 29   | ◆ PE 19          |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +1  | ◆ Dex +5         | ◆ Con +3 |
|                    | ◆ Sag +4  | ◆ Int +2         | ◆ Cha +0 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +7  | ◆ Def +7         | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Acrobatie +7  | ◆ Discrétion +8  |          |
|                    | ◆ Connaissance (Darshan) +7   | ◆ Perception +7  |          |
|                    | ◆ Connaissance (mystère) +7   | ◆ Psychologie +7 |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Arts martiaux   |                  |          |
|                    | ◆ Chouchou d'un Dieu (Avoghai) : <i>Maître de la vie, de la mort et de la réincarnation. Quand il est sur le point de mourir, il est ramené à 1 PV.</i> |                  |          |
|                    | ◆ Sixième sens : <i>Perception +2</i>   |                  |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Honnêteté maladive  |                  |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Mains nues (2d6+1)  |                  |          |

Chô Tsé est un moine tsaolite du Haut Darshan. Pour conclure et parfaire l'éducation qu'il a reçue de ses pères et vénérables de son monastère, il parcourt le monde en quête de savoir et de connaissance. Il est un jeune homme respirant la zenitude, toujours calme, serein et positif. Il dort très peu, et se lève souvent la nuit pour méditer sous les étoiles ou pratiquer une séance d'étirements ou de mouvements d'art martial. Et il est vrai que Chô Tsé est doué d'une souplesse et d'une rapidité remarquable.

## Hatil : marchant du Delpont

|                    |   |                  |          |
|--------------------|---|------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2   |                  |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 25   | ◆ PE 12          |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +1  | ◆ Dex +0         | ◆ Con +5 |
|                    | ◆ Sag +3  | ◆ Int +2         | ◆ Cha +4 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +3  | ◆ Def +8         | ◆ Sau +8 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Bluff +11   | ◆ Escamotage +3  |          |
|                    | ◆ Connaissance (Delpont) +6   | ◆ Perception +6  |          |
|                    | ◆ Diplomatie +7   | ◆ Psychologie +6 |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Relations : Avec un 6 sur des dK, peut recevoir de l'aide en haut-lieu      |                  |          |
|                    | ◆ Talentueux (bluff)  |                  |          |
|                    | ◆ Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ? : Avoir un petit objet en poche pour 1dK |                  |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Pec sans manières   |                  |          |

Hatil est un marchand d'épices originaire du Delpont. Comme Maître Kant Herman, il est venu en Hédulie pour affaire et il profite de la traversée pour retourner chez lui. Hatil est un homme simple, drôle, parfois moqueur, mais jamais méchant. Son embonpoint lui donne un air jovial et sympathique. Il est un piètre combattant mais est très astucieux pour les escroqueries, ou plutôt le commerce...

## Tex Dher : homme mystérieux

|                    |   |                 |          |
|--------------------|---|-----------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2   |                 |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 19   | ◆ PE 12         |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +4  | ◆ Dex +5        | ◆ Con +2 |
|                    | ◆ Sag +3  | ◆ Int +1        | ◆ Cha +0 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +6  | ◆ Def +6        | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Bluff +2  | ◆ Fouille +5    |          |
|                    | ◆ Discrétion +11  | ◆ Perception +5 |          |
|                    | ◆ Escamotage +7   |                 |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Attaque sournoise : +1d6 de dégâts si adversaire surpris                        |                 |          |
|                    | ◆ Talentueux (Discrétion)   |                 |          |
|                    | ◆ Pouvoir magique (mineur) : Déclencher des démangeaisons (Ne marche que la nuit) |                 |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Mortelle curiosité  |                 |          |

Que dire sur Tex Dher à part qu'il est mystérieux ? Personne ne sait vraiment qui il est. Il se trouve toujours là où on ne l'attend pas. Vous vous retournez, et hop vous vous retrouvez nez à nez avec lui. Il déambule dans les couloirs en pleine nuit, écoute aux portes, vole de la nourriture dans la cuisine. Il est souvent habillé de couleur sombre et reste très discret en évitant toujours de se mélanger aux autres voyageurs. Il rôde souvent pas très loin des sages, et d'ailleurs ce sont les seules personnes avec qui il discute pendant la traversée. En fait, Tex est juste fasciné par les sages et il aurait aimé recevoir les enseignements du conservatoire lui aussi. Son comportement devrait paraître louche auprès de nos aventuriers.



## Fiora Costa : cantatrice

|                    |  |                         |          |
|--------------------|--|-------------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 3  |                         |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 29  | ◆ PE 10                 |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +2   | ◆ Dex +0                | ◆ Con +3 |
|                    | ◆ Sag +1   | ◆ Int +4                | ◆ Cha +5 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +6   | ◆ Def +7                | ◆ Sau +8 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Connaissance (géographie) +6   | ◆ Intimidation +8       |          |
|                    | ◆ Connaissance (histoire) +6   | ◆ Métier (chanteuse) +9 |          |
|                    | ◆ Connaissance (noblesse) +6   | ◆ Psychologie +6        |          |
|                    | ◆ Déguisement +6   | ◆ Renseignement +7      |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Relations : Avec un 6 sur des dK, peut recevoir de l'aide en haut-lieu |                         |          |
|                    | ◆ Chanceux : Permet de relancer ses dK une fois par séance               |                         |          |
|                    | ◆ Résistant : Sauv +4 pour résister au poison/maladie                    |                         |          |
|                    | ◆ Pouvoir magique (commun) : Faire disparaître les accents campagnards   |                         |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Intolérant indécorable   |                         |          |

Fiora Costa est une vieille cantatrice chauve qui porte toujours des perruques de couleurs vives. Elle est très distinguée, et aime le luxe et la noblesse. Bien charpentée, elle possède une voix puissante et un certain talent dans l'art lyrique. Elle est très appréciée des amateurs d'opérette et elle vient de terminer une tournée dans les baronnies où elle a pu chanter pour les barons les plus prestigieux. C'est une femme très cultivée dont les multiples voyages à travers le monde lui ont apportés de nombreuses expériences et anecdotes à raconter. Elle voyage avec Jonas qui est à la fois son serviteur et son manager.

## Jonas : serviteur/manager

|                    |   |                    |          |
|--------------------|---|--------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2   |                    |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 23   | ◆ PE 16            |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +3  | ◆ Dex +2           | ◆ Con +4 |
|                    | ◆ Sag +5  | ◆ Int +1           | ◆ Cha +0 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +5  | ◆ Def +5           | ◆ Sau +9 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Bluff +2  | ◆ Psychologie +7   |          |
|                    | ◆ Intimidation +4   | ◆ Renseignement +6 |          |
|                    | ◆ Métier (Domestique) +9  |                    |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Bon sens sourd : Ne peux pas subir de Krâsse lorsqu'on essaye de l'embobiner. Sauv +4 contre les pouvoirs sociaux |                    |          |
|                    | ◆ Gladiateur des tavernes : Utilisation des armes improvisées plus efficace 2d6                                     |                    |          |
|                    | ◆ Pouvoir magique (mineur) : Faire disparaître les sons   |                    |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Long à la détente   |                    |          |

Jonas est le serviteur discret de Fiora Costa. Il l'a considérée plus comme son amie que comme sa patronne. Il lui a entièrement dévoué sa vie.

# ANNEXE 3: ÉQUIPAGE DE L'ARTHÉMIS

## Maître Kant Herman : capitaine de l'Arthémis

|                    |   |                    |          |
|--------------------|---|--------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 4   |                    |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 41   | ◆ PE 16            |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +1  | ◆ Dex +1           | ◆ Con +4 |
|                    | ◆ Sag +2  | ◆ Int +3           | ◆ Cha +5 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +7  | ◆ Def +8           | ◆ Sau +9 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Connaissance (Armalie) +6                                       | ◆ Intimidation +7  |          |
|                    | ◆ Connaissance (géographie) +6                                    | ◆ Perception +6    |          |
|                    | ◆ Connaissance (œnologie) +6                                      | ◆ Psychologie +6   |          |
|                    | ◆ Diplomatie +9   | ◆ Renseignement +8 |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Pouvoir magique (mineur) : <i>Marcher sur l'eau</i>             |                    |          |
|                    | ◆ Contacts : <i>Obtient rapidement les renseignements</i>         |                    |          |
|                    | ◆ Attaque défensive : <i>Att. -2 pour Déf. +4 au tour suivant</i> |                    |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Tête de mule  |                    |          |

Maître Kant Herman cumule les activités de capitaine de l'Arthémis, son navire, ainsi que de marchand et exportateur d'alcool. Il est originaire d'Armalie, région bien connue pour la qualité de ses vins. Cela fait maintenant 3 décennies qu'Herman boulingue sur les mers de Troy pour vendre gnôle, tord-boyaux, bière, liqueur et vinasse en tout genre. Comme tout bon commerçant, il est un homme avenant et plaisant à côtoyer.

## Ralp Leloup : second capitaine et timonier

|                    |   |                  |          |
|--------------------|---|------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 3   |                  |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 23   | ◆ PE 16          |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +2  | ◆ Dex +0         | ◆ Con +1 |
|                    | ◆ Sag +3  | ◆ Int +5         | ◆ Cha +4 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +7  | ◆ Def +7         | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Connaissance (géographie) +9  | ◆ Natation +4    |          |
|                    | ◆ Connaissance (nature) +9  | ◆ Perception +9  |          |
|                    | ◆ Diplomatie +10  | ◆ Psychologie +9 |          |
|                    | ◆ Métier (marin) +4   | ◆ Survie +5      |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Combat en aveugle : <i>Peut se battre dans l'obscurité sans malus</i>   |                  |          |
|                    | ◆ Boussole vivante : <i>Survie +4 en orientation</i>                      |                  |          |
|                    | ◆ Sexy : <i>Bluff/Diplomatie +4 si l'interlocuteur est de sexe opposé</i> |                  |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Timide comme pas permis   |                  |          |

Tout le monde est fou de Ralph Leloup ! Cet homme est le beau et talentueux second capitaine de L'Arthémis. Sans lui la traversée ne pourrait pas se faire car c'est lui s'occupe de la navigation et qui est à la barre. Mais sous ses apparences parfaites, se cache un grand timide maladroit.

## Sam, L'enclume, Willy "2 mains gauches" & Vrim : matelots

|                    |   |          |          |
|--------------------|---|----------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 1   |          |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 15   | ◆ PE 7   |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +4  | ◆ Dex +3 | ◆ Con +5 |
|                    | ◆ Sag +2  | ◆ Int +1 | ◆ Cha +0 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +6  | ◆ Def +4 | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Connaissance (géographie) +4 ◆ Natation +10   |          |          |
|                    | ◆ Fouille +4 ◆ Perception +4  |          |          |
|                    | ◆ Métier (Marin) +6   |          |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Charge furieuse : Double le nombre de dé de son arme si on a passé le tour précédent à courir vers ses adversaire |          |          |
|                    | ◆ Résistant : Sauv +4 pour résister au poison/maladie   |          |          |
|                    | ◆ Que d'un œil : En dormant, peut faire des jets de Perception/Déf/Sauv   |          |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Agit avant, réfléchit trop tard   |          |          |

4 caboteurs bosseurs, en perpétuel mouvement, accomplissant leurs tâches sans jamais rechigner. Ils sont peu nombreux pour manœuvrer et entretenir un tel navire mais leurs compétences et savoir-faire compense le faible nombre. Leur rafiote, ils le respectent et ne font qu'un avec lui, et c'est pour ça qu'ils se tuent à la tâche que ce soit sur le pont, dans les cales ou sur les cordages.

## Suzy Wong : cuisinière

|                    |   |          |          |
|--------------------|---|----------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2   |          |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 19   | ◆ PE 16  |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +0  | ◆ Dex +4 | ◆ Con +2 |
|                    | ◆ Sag +5  | ◆ Int +3 | ◆ Cha +1 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +5  | ◆ Def +7 | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Connaissance (Darshan) +9 ◆ Métier (guérisseur) +10   |          |          |
|                    | ◆ Discrétion +8 ◆ Perception +9   |          |          |
|                    | ◆ Fouille +9 ◆ Psychologie +9   |          |          |
|                    | ◆ Métier (cuisinière) +8  |          |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Gladiateur des tavernes : Utilisation des armes improvisées plus efficace 2d6                                       |          |          |
|                    | ◆ Chouchou d'un Dieu (Föhfyleh) : Dieu de la viande bien cuite. Brûle la viande instantanément, brûle l'adversaire... |          |          |
|                    | ◆ Résistant : Sauv +4 pour résister au poison/maladie   |          |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Esprit de contradiction   |          |          |

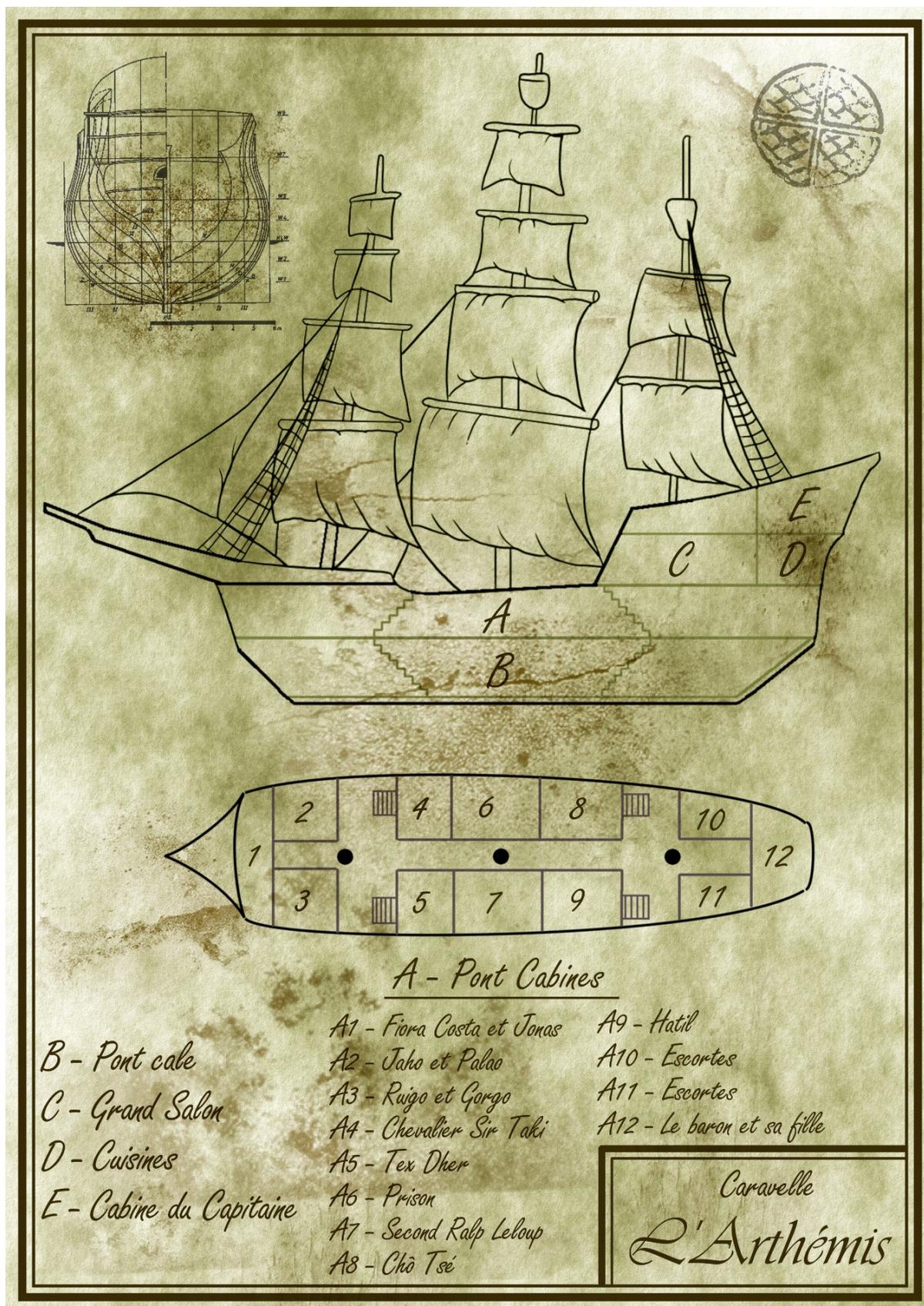
Vieille cuisinière originaire du Darshan dont la spécialité est les plats à base de poissons ou de fruits de mer.

## Marco : garçon de service:

|                    |   |          |          |
|--------------------|---|----------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 1   |          |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 19   | ◆ PE 16  |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +2  | ◆ Dex +5 | ◆ Con +0 |
|                    | ◆ Sag +4  | ◆ Int +1 | ◆ Cha +3 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +4  | ◆ Def +8 | ◆ Sau +5 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Acrobaties +8 ◆ Métier (domestique) +5          |          |          |
|                    | ◆ Déguisement +9 ◆ Perception +6                  |          |          |
|                    | ◆ Discrétion +7                                   |          |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Pouvoir magique (commun) : Commander aux balais |          |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Pétiochard                                      |          |          |

Jeune homme excentrique et maniéré, ses domaines de prédilection sont, comme il les qualifie lui même, l'aménagement intérieur et le service de proximité à la personne. Mais bon, on le paye juste pour faire le ménage et servir les passagers.

# ANNEXE 4: PLAN DE L'ARTHÉMIS





# ANNEXE 5: LES MÉCHANTS PIRATES

## Vargas le terrible

|                    |   |                   |          |
|--------------------|---|-------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 4   |                   |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 29   | ◆ PE 24           |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +3  | ◆ Dex +1          | ◆ Con +1 |
|                    | ◆ Sag +4  | ◆ Int +2          | ◆ Cha +5 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +9  | ◆ Def +8          | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Bluff +8  | ◆ Intimidation +9 |          |
|                    | ◆ Concentration +6  | ◆ Perception +7   |          |
|                    | ◆ Connaissance (Mer du Ponant) +7   | ◆ Survie +6       |          |
|                    | ◆ Métier (marin/pirate) +6  |                   |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Armes et Armures de professionnel<br>◆ Pouvoir magique étendu : 8 cibles possibles<br>◆ Âme de chef : <i>Diplomatie/Intimidation +4. En combat, ses ordres octroient +2 aux jets d20</i><br>◆ Pouvoir magique : <i>Agrandissement des objets ou des êtres vivants jusqu'à +50%.</i><br><i>For. +3, Dex -2, PV +10, Discrétion -4, Intimidation +4</i> |                   |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Trop sûr de lui   |                   |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Sabre effilé (dégâts : 2d6+5)   |                   |          |

Vargas le Terrible est un des plus farouches et sanguinaires pirates des îles de la mer du Ponant. Il est naturellement un meneur charismatique, et est doté d'un pouvoir magique qui lui a permis de se trouver à la tête d'une bande de pirates mettant à feu et à sang les mers du monde de Troy. Sans foie ni morale, Vargas prend ce qu'il désire et pourfend tout ce qui se dresse en travers de son chemin. Il est rusé, cynique et calculateur. Il montre aussi une arrogance évidente, et tue de sang-froid, même les innocents, parfois pour le plaisir.

Vargas tente d'imposer sa loi et son courroux sur la mer du Ponant. Mais il est devancé par Thanos qui est reconnu comme étant le véritable chef des pirates de la mer du Ponant. Il se satisfait de cette place pour l'instant, le temps pour lui d'accumuler fortune et de mettre au point un plan pour éliminer Thanos et prendre sa position de leader respecté. Ses ambitions sont grandes, mais ses moyens et ses possibilités sont maigres.

Dans les tavernes des ports du grand continent on raconte d'innombrable légende à son sujet. Mais rares sont ceux le connaissant véritablement et pouvant se vanter de l'avoir rencontré sans y laisser sa vie. Sa bande de pirates nains fait sourire les ignorants, ceux qui ne connaissent pas les récits de

pillages, de destructions et de tortures que l'on relate à leur sujet.

## Malik Neuf-Doigts

|                    |   |                   |          |
|--------------------|---|-------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 3   |                   |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 26   | ◆ PE 22           |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +0  | ◆ Dex +3          | ◆ Con +2 |
|                    | ◆ Sag +5  | ◆ Int +4          | ◆ Cha +1 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +5  | ◆ Def +7          | ◆ Sau +9 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Concentration +8  | ◆ Discrétion +8   |          |
|                    | ◆ Connaissance (Mystères) +10   | ◆ Perception +10  |          |
|                    | ◆ Connaissance (Nature) +10   | ◆ Psychologie +10 |          |
|                    | ◆ Diplomatie +6   |                   |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Sage d'Eckmül : <i>Projette la magie autour de lui sur 15Km</i><br>◆ Sous la ceinture : <i>+1dK gratuit à chaque Att. avec Krâsse</i><br>◆ Boussole vivante : <i>Survie +4 en orientation</i> |                   |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Esprit de contradiction   |                   |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Bâton de sage (dégâts 1d6)  |                   |          |

Malik a suivi les enseignements du conservatoire d'Eckmül et est devenu un sage comme le souhaitait son père. Mais il avait d'autres aspirations. La vie de rat de bibliothèque n'était pas pour lui. Il rêvait d'aventures et de pouvoir observer la nature au plus près. C'est pourquoi, une fois ses études achevées il fût envoyé en mission loin de la capitale, en pleine nature, et il coupa peu à peu les ponts avec le conservatoire. Quelques années plus tard il rencontra Vargas avec lequel il décida de s'acoquiner pour parcourir les mers de Troy. Malik reste malgré tout un sage permettant de relayer la magie. Il est un homme de savoir, perspicace mais perfide.

## Pirates nains (têtes à claques)

|                    |   |                              |          |
|--------------------|---|------------------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2   |                              |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 12   | ◆ PE 6                       |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +3  | ◆ Dex +2                     | ◆ Con +0 |
|                    | ◆ Sag +0  | ◆ Int +0                     | ◆ Cha +0 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +5  | ◆ Def +7                     | ◆ Sau +0 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Acrobatie +6  | ◆ Métier (marin / pirate) +6 |          |
|                    | ◆ Discrétion +4   | ◆ Natation +4                |          |
|                    | ◆ Escalade +6   | ◆ Perception +1              |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Armes et Armures de professionnel                                 |                              |          |
|                    | ◆ Combat à deux armes : <i>Malus de -2 pour la deuxième attaque</i> |                              |          |
|                    | ◆ Nain : <i>Taille de 1m à 1m50. Déf +2, Discrétion +4</i>          |                              |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Agit avant, réfléchit trop tard                                   |                              |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Sabre ou hache d'abordage (dégâts : 2d6+3)                        |                              |          |

Les pirates de la bande de Vargas le terrible sont identiques à ceux décrits dans le livre de règles (p. 233) au détail près - Enfin si on peu appeler ça un détail - qu'ils sont tous nains et ne mesurent pas plus de 1m50. Ils combattent avec deux armes.

## Les pirates nains agrandis

|                    |   |                              |          |
|--------------------|---|------------------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2   |                              |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 22   | ◆ PE 6                       |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +6  | ◆ Dex +0                     | ◆ Con +0 |
|                    | ◆ Sag +0  | ◆ Int +0                     | ◆ Cha +0 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +8  | ◆ Def +3                     | ◆ Sau +0 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Acrobatie +6  | ◆ Métier (marin / pirate) +6 |          |
|                    | ◆ Escalade +6   | ◆ Natation +4                |          |
|                    | ◆ Intimidation +4   | ◆ Perception +1              |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Armes et Armures de professionnel                                 |                              |          |
|                    | ◆ Combat à deux armes : <i>Malus de -2 pour la deuxième attaque</i> |                              |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Agit avant, réfléchit trop tard                                   |                              |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Sabre ou hache d'abordage (dégâts : 2d6+6)                        |                              |          |

Si Vargas a fait le choix de se constituer une équipe de forbans de petite taille c'est pour mieux les agrandir en utilisant son pouvoir sur eux. Mais alors, on pourrait se demander pourquoi un tel choix ? Agrandir des pirates de taille normale aurait certainement été plus efficace. En fait, Vargas a fait ce choix par prudence afin de garantir sa place à la tête de la bande. Un pirate nain "agrandi" sera toujours inférieur au combat à Vargas. D'autant plus que Vargas pourrait appliquer son pouvoir sur lui même.

Une fois agrandis, les pirates mesurent environ 2m20, ce qui a pour effet de décupler leur force et de les rendre plus robuste. Cela fait d'eux des combattants redoutables, même si leur grande taille les rend plus vulnérables sur le plan défensif.



# ANNEXE 6: LES HABITANTS D'HALBAZART

## Solis Thel : aubergiste

|                    |  |                        |          |
|--------------------|--|------------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2  |                        |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 23  | ◆ PE 8                 |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +2   | ◆ Dex +1               | ◆ Con +4 |
|                    | ◆ Sag +1   | ◆ Int +3               | ◆ Cha +4 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +6   | ◆ Def +6               | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Bluff +8   | ◆ Métier (hôtelier) +8 |          |
|                    | ◆ Diplomatie +8  | ◆ Perception +5        |          |
|                    | ◆ Discrétion +5  | ◆ Renseignement +6     |          |
|                    | ◆ Fouille +5   |                        |          |
|                    |  |                        |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Contacts : <i>Obtient rapidement les renseignements</i>            |                        |          |
|                    | ◆ Alliés (Vargas)  |                        |          |
|                    | ◆ Attaque sournoise : +1d6 de dégâts si adv. surpris                 |                        |          |
|                    | ◆ Pouvoir magique (commun) : <i>Avoir toujours l'haleine fraîche</i> |                        |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Bavard   |                        |          |

Solis Thel est le propriétaire de la plus recommandable auberge d'Halbazart, le Troll Enchanté. Les affaires ont toujours bien marché pour lui. Son auberge accueille régulièrement des clients prestigieux et Solis se met toujours en quatre pour les servir. Son succès est quelque peu jalosé par les autres tenanciers de la cité portuaire. Mais il faut bien avouer qu'aucune autre auberge ne peut rivaliser avec la cave du Troll Enchanté. En effet, Solis Thel peut proposer une variété d'alcool jusqu'à en donner le tournis à un troll assoiffé.

Mais l'aubergiste a un secret que nos aventuriers devront découvrir. Derrière son sourire commercial, Solis cache des penchants sévères pour l'escroquerie et les magouilles. Il s'est fait embrigader par Vargas, le terrible pirate, avec lequel il trafique de l'alcool pour le revendre dans son établissement.

## Simon : pirate nain retraité

|                    |  |                    |          |
|--------------------|--|--------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 4  |                    |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 23  | ◆ PE 19            |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +1   | ◆ Dex +1           | ◆ Con +1 |
|                    | ◆ Sag +4   | ◆ Int +4           | ◆ Cha +4 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +6   | ◆ Def +7           | ◆ Sau +6 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Bluff +9   | ◆ Natation +3      |          |
|                    | ◆ Concentration +6   | ◆ Perception +9    |          |
|                    | ◆ Diplomatie +9  | ◆ Psychologie +9   |          |
|                    | ◆ Métier (marin / pirate) +6   | ◆ Renseignement +9 |          |
|                    |  |                    |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Armes et Armures de professionnel  |                    |          |
|                    | ◆ Combat à deux armes  |                    |          |
|                    | ◆ Nain : Mesure 1m38. Déf +2, Discrétion +4  |                    |          |
|                    | ◆ Pouvoir magique (majeur) : <i>Localiser une personne à condition de posséder un objet appartenant à cette personne</i> |                    |          |
|                    |  |                    |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Mémoire qui flanche  |                    |          |

A plus de 60 ans, le vieux pirate nain Simon passe une retraite paisible dans les environs d'Halbazart. Il a pas mal bourlingué sur les mers de Troy. Son dernier employeur était Vargas, avec qui il a pillé la mer du Ponant quelques temps avant de se faire virer à cause de son grand âge. Déjà que sa bande de pirates nains fait sourire, Vargas ne va pas en plus s'encombrer de vieillards grabataires. Car Simon commence effectivement à subir les effets du temps. Il a quelques pertes de mémoire et son corps s'affaiblit avec l'âge. Malgré tout, Simon reste un brave type.

## Serveuse du Troll Enchanté

|                    |                       |                        |          |
|--------------------|-----------------------|------------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 1                   |                        |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 13               | ◆ PE 7                 |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +2              | ◆ Dex +4               | ◆ Con +3 |
|                    | ◆ Sag +2              | ◆ Int +0               | ◆ Cha +4 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +3              | ◆ Def +8               | ◆ Sau +6 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Acrobaties +7       | ◆ Métier (serveuse) +3 |          |
|                    | ◆ Discrétion +5       | ◆ Perception +3        |          |
| <b>Atouts</b>      | -                     |                        |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Longue à la détente |                        |          |

Jeune fille un peu volage travaillant pour Solis Thel au service de son auberge. Le moins que l'on puisse dire, c'est quelle n'est pas vive d'esprit. Mais elle est serviable, dévouée et parfaitement honnête.

## Les 2 diplomates de Stronze

|                    |                                 |                    |          |
|--------------------|---------------------------------|--------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2                             |                    |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 19                         | ◆ PE 14            |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +2                        | ◆ Dex +1           | ◆ Con +2 |
|                    | ◆ Sag +4                        | ◆ Int +4           | ◆ Cha +2 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +6                        | ◆ Def +6           | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Bluff +7                      | ◆ Discrétion +6    |          |
|                    | ◆ Connaissances (noblesse) +9   | ◆ Psychologie +9   |          |
|                    | ◆ Connaissances (géographie) +9 | ◆ Renseignement +7 |          |
|                    | ◆ Diplomatie +11                |                    |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Talentueux (diplomatie)       |                    |          |
|                    | ◆ Relations                     |                    |          |
|                    | ◆ Réfractaire à la magie        |                    |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Loyauté indéfectible          |                    |          |

Les diplomates de la baronnie Stronze voyagent sans cesse afin de faire connaître et briller l'image de leur province aux yeux des dirigeants du monde de Troy. Comme tout bon diplomate qui se respecte, ils sont doués de raisonnements éclairés et de connaissances vastes. Leur travail est de servir leur baronnie et ils le font avec fierté et loyauté. Inutile de préciser qu'ils ont assez de jugeote pour ne pas commettre un crime qui viendrait ternir la réputation de Stronze. Ce sont des diplomates honnêtes, pas des assassins.

## Basile de Basse-Colline : chef de la milice

|                    |  |                    |          |
|--------------------|--|--------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 3  |                    |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 32  | ◆ PE 10            |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +4   | ◆ Dex +2           | ◆ Con +4 |
|                    | ◆ Sag +1   | ◆ Int +2           | ◆ Cha +2 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +7   | ◆ Def +7           | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Connaissances (Armalie) +4                               | ◆ Fouille +4       |          |
|                    | ◆ Diplomatie +5  | ◆ Intimidation +7  |          |
|                    | ◆ Équitation +4  | ◆ Renseignement +4 |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Armes et Armures de professionnel                        |                    |          |
|                    | ◆ Attaque dévastatrice : <i>Att -2 pour +1d6 de dégâts</i> |                    |          |
|                    | ◆ Turf attiré (Halbazart)                                  |                    |          |
|                    | ◆ Pouvoir magique (majeur) : <i>Paralyser les gens</i>     |                    |          |
| <b>Travers</b>     | ◆ Intolérant indécrottable                                 |                    |          |
| <b>Arme</b>        | ◆ Masse d'arme lourde 2d6+4                                |                    |          |
| <b>Armure</b>      | ◆ Chemise de maille +3                                     |                    |          |

Basile de Basse-Colline est un homme droit et ambitieux. Il est parfois rustre, lourdaud, et peu réfléchi. Il recherche les honneurs et fait preuve d'une loyauté sans faille envers sa cité et ses gens. Il est à la tête de la milice depuis plusieurs années sur l'ordre du maire et de ses échevins.

Il ne cherche pas à mettre des bâtons dans les roues de nos aventuriers. Son unique but est de préserver l'ordre et la sécurité. Et il n'est pas du genre à plaisanter. Son secret pour garder une ville sûre et ordonnée c'est d'offrir des séjours en prison à quiconque faisant montre d'indiscipline. Et on peut dire qu'à ce jeu là il est généreux.



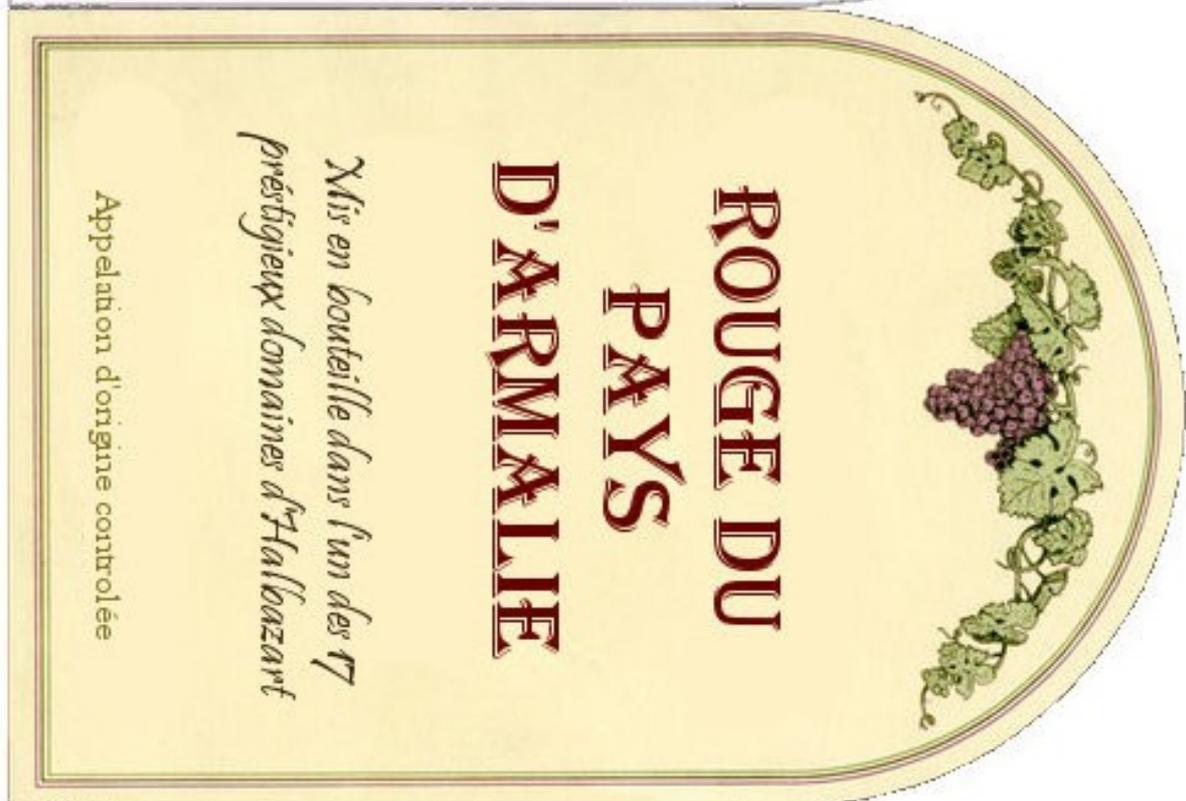
# ANNEXE 7: DEMANDE DE RANÇON

*Que la mort de cet homme vous serve d'avertissement.*

*Mélez vous de vos affaire.*

*Si vous voulez revoir la fille du baron vivente déposé 8000 DC dans l'arbre creu du croisement des pandus a la prochéne plaine lune.*

*Signé Vargas et sa bande.*



Atelier découpage, pliage, collage et badigeonnage de farine.

# ANNEXE 8: CRÉATURES & FIGURANTS

## Shwark rayuré

|                    |  |          |             |
|--------------------|--|----------|-------------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 4  |          |             |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 55  | ◆ PE 9   |             |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +4   | ◆ Dex +3 | ◆ Con +5    |
|                    | ◆ Int +1   | ◆ Cha +2 | ◆ Sag +0    |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +7   | ◆ Def +6 | ◆ Sau +6    |
| <b>Compétences</b> | ◆ Intimidation +8  |          | ◆ Survie +5 |
|                    | ◆ Perception +1  |          |             |
| <b>Atouts</b>      | <p>◆ Artiste de la tripaille : <i>Impressionne les adversaires le voyant à l'œuvre. Ils doivent réussir un jet de sauvegarde de 10+1/adv. que vous avez tué depuis le début du combat pour vous attaquer</i></p> <p>◆ Attaque sournoise : <i>+1d6 de dégâts si adv. Surpris.</i></p> <p>◆ Provocateur : <i>Fait perdre son sang froid aux adversaires si réussite d'un jet de Bluff vs Psychologie. Adv. subit Att/Déf. -4 au tour suivant</i></p> |          |             |
| <b>Armes</b>       | <p>◆ Morsure 2d6+4</p> <p>◆ Griffes 1d6+4</p>  |          |             |
| <b>Armure</b>      | ◆ Cuir épais +2  |          |             |

Doté d'une immense gueule pleine de dents acérées, de pattes arrières puissantes et musculeuses et de griffes tranchantes, le shwark rayuré est une bête hautement redoutable et taillée pour la chasse, la traque et le combat.

Il se trouve principalement dans les baronnies de Basse Hédulie. Se nourrissant indifféremment de paysans ou de chevaliers car la solidité de ses dents lui permet le cisailier une armure dès le premier coup de mâchoire.

Il arrive que certains shwarks se fassent apprivoiser, bien qu'il soit quasiment impossible de dompter ces bêtes cruelles et meurtrières. Une fois dressés les shwark font de féroces molosses de garde, défendant leur maître ou leur territoire jusqu'à la mort s'il le faut.





# Les dactyles

## Guerriers dactyles

|                    |  |                 |          |
|--------------------|--|-----------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 1  |                 |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 14  | ◆ PE 8          |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +2   | ◆ Dex +5        | ◆ Con +4 |
|                    | ◆ Int +0   | ◆ Cha +1        | ◆ Sag +3 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +3   | ◆ Def +7        | ◆ Sau +7 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Acrobatie +8   | ◆ Perception +4 |          |
|                    | ◆ Escalade +8  | ◆ Survie +8     |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Petit : <i>Défense +2, Discrétion +4</i>                               |                 |          |
|                    | ◆ Tir rapide : <i>Attaque à distance supplémentaire, 2nde Attaque -2</i> |                 |          |
|                    | ◆ Combat en aveugle : <i>Peut se battre dans l'obscurité sans malus</i>  |                 |          |
|                    | ◆ Résistant : <i>Sauvegarde +4 pour résister au poison/maladie</i>       |                 |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Machette 1d6+2   |                 |          |
|                    | ◆ Sarbacane (poison paralysant)  |                 |          |

## Yak-Pluk-Kak, chef de la tribu

|                    |   |                   |          |
|--------------------|---|-------------------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 3   |                   |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 23   | ◆ PE 19           |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +0  | ◆ Dex +2          | ◆ Con +1 |
|                    | ◆ Int +5  | ◆ Cha +3          | ◆ Sag +4 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +5  | ◆ Def +8          | ◆ Sau +8 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Acrobatie +3  | ◆ Discrétion +12  |          |
|                    | ◆ Bluff +9  | ◆ Escamotage +8   |          |
|                    | ◆ Connaissances (Nature) +10  | ◆ Perception +10  |          |
|                    | ◆ Diplomatie +9   | ◆ Psychologie +10 |          |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Petit : <i>Défense +2, Discrétion +4</i>  |                   |          |
|                    | ◆ Combat en aveugle : <i>Peut se battre dans l'obscurité sans malus</i>                                   |                   |          |
|                    | ◆ Résistant : <i>Sauvegarde +4 pour résister au poison/maladie</i>  |                   |          |
|                    | ◆ Gris-gris qui marchent : <i>Porter les gris-gris octroie Sauvegarde +4 contre les pouvoirs magiques</i> |                   |          |
|                    | ◆ Âme de chef : <i>Diplomatie/Intimidation +4. En combat, ses ordres octroient +2 aux jets d20</i>        |                   |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Bâton 1d6   |                   |          |

Tout comme les gnomes de jardin ou les fées filantes du Darshan, les dactyles collectionneurs font partis du folklore du monde de Troy. Dans certaines régions, principalement en Souardie, on raconte aux enfants l'histoire de « bout de ficelle ». Dans ce conte, bout de ficelle est un enfant qui se fait capturer par une tribu dactyle alors qu'il jouait dans les bois. Il arrive finalement à leur échapper grâce à sa ruse. Les dactyles sont dépeints comme des êtres étranges, mais non violent, traitant le jeune garçon avec beaucoup de soin. Et bien cette fable n'est pas loin de la réalité, et les dactyles sont bien réels.

Les dactyles forment un peuple nomade plutôt rare. Ils vivent regroupés en tribu et loin de la civilisation humaine qu'ils redoutent. La hiérarchie au sein de chaque groupe est très simple. Le mâle dactyle le plus ancien est le chef de la tribu. Les autres sont tous des guerriers. Ce sont des chasseurs aguerris travaillant inexorablement pour accomplir leur Grande Entreprise, leur collection d'êtres vivants.

La Grande Entreprise est une bien étrange obsession qui anime chaque dactyle. On ne sait pas le pourquoi du comment, pas même les dactyles ne sauraient clairement expliquer leurs motivations. Ils agissent ainsi depuis des générations, sans aucune violence, en essayant de combler leur désir de collection, de possession, et de recensement d'êtres vivants. Mais aucune des tribus dactyles n'a réussi à accomplir ne serait-ce que le centième de ce but inatteignable.

Il faut dire que les dactyles ne sont pas des flèches. Bien que vaillants et excellents chasseurs, ils sont trop faibles physiquement pour parvenir à capturer la plupart des nombreuses créatures de Troy. Ce sont des humanoïdes de petite taille (environ 1m40), à la peau verte et à la tête d'oiseau. Leurs épaules sont garnies de petites ailes atrophiées leur permettant seulement de virevolter sur quelques mètres.

Les dactyles du temple des Veilleurs squattent le lieu depuis quelques semaines et viennent de commencer leur collection sous la direction de leur chef Yak-Pluk-Kak.

## Squelette

|                    |   |          |          |
|--------------------|---|----------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 3   |          |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 29   | ◆ PE 7   |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +3  | ◆ Dex +3 | ◆ Con +3 |
|                    | ◆ Int -3  | ◆ Cha -3 | ◆ Sag +0 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +4  | ◆ Def +2 | ◆ Sau +3 |
| <b>Compétences</b> | ◆ Discretion +1   |          |          |
| <b>Atouts</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Attaque sournoise : +1d6 de dégâts si adv. Surpris.</li> <li>◆ Attaque dévastatrice : Att -2 pour +1d6 de dégâts.</li> <li>◆ Combat en aveugle : Peut se battre dans l'obscurité sans malus</li> <li>◆ Résistance aux poisons et aux maladies</li> </ul> |          |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Hache ou épée courte 1d6+3  |          |          |
| <b>Armure</b>      | ◆ Cuir usé +1   |          |          |

Le squelette est un cadavre animé, un automate dénué d'intelligence qui obéit à la lettre aux instructions de son maître maléfisant.

Il porte rarement autre chose que des lambeaux de vêtements ou d'armure délabrée.

Il fait uniquement ce qui lui est ordonné. Incapable de parvenir à la moindre conclusion de lui-même, il ne peut pas faire preuve d'esprit d'initiative. En raison de son intellect inexistant, les instructions qu'il reçoit doivent être d'une simplicité extrême, comme par exemple «Tue quiconque pénètre dans cette salle.»



## Mort-vivant

|                    |   |          |          |
|--------------------|---|----------|----------|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 5   |          |          |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 69   | ◆ PE 9   |          |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +7  | ◆ Dex +0 | ◆ Con +7 |
|                    | ◆ Int -3  | ◆ Cha -3 | ◆ Sag +0 |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +7  | ◆ Def +3 | ◆ Sau +8 |
| <b>Compétences</b> |   |          |          |
| <b>Atouts</b>      | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Attaque sournoise : +1d6 de dégâts si adv. Surpris.</li> <li>◆ Combat en aveugle : Peut se battre dans l'obscurité sans malus</li> <li>◆ Résistance aux poisons et aux maladies</li> </ul> |          |          |
| <b>Armes</b>       | ◆ Morsure 1d6+7   |          |          |

Les morts-vivants sont des êtres morts qui continuent à se manifester. Le terme mort-vivant désigne un cadavre réanimé, en général par magie noire.





## Les 4 adorateurs du Chaos

|                    |   |
|--------------------|---|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 3   |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 26 <span style="float: right;">◆ PE 32</span>  |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +0 <span style="margin-left: 100px;">◆ Dex +3</span> <span style="margin-left: 100px;">◆ Con +2</span><br>◆ Int +4 <span style="margin-left: 100px;">◆ Cha +1</span> <span style="margin-left: 100px;">◆ Sag +5</span>  |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +6 <span style="margin-left: 100px;">◆ Def +8</span> <span style="margin-left: 100px;">◆ Sau +7</span>  |
| <b>Compétences</b> | ◆ Bluff +6 <span style="margin-left: 100px;">◆ Diplomatie +6</span><br>◆ Concentration +8 <span style="margin-left: 100px;">◆ Discrétion +8</span><br>◆ Connaissance (Mystères) +10 <span style="margin-left: 100px;">◆ Perception +10</span><br>◆ Connaissance (Nature) +10 <span style="margin-left: 100px;">◆ Psychologie +10</span>   |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Sous la ceinture : +1dK gratuit à chaque Att. avec Krâsse<br>◆ Arts martiaux : Att à mains nues 2d6 de dégâts<br>◆ Réserve d'énergie<br>◆ Pouvoir magique majeur :<br>- Soigner les blessures (+2d6PV)<br>- Jet de foudre (dégât 2d6)<br>- Fait apparaître une guêpe géante<br>- Dédoublément : créé un double identique à lui même pouvant attaquer, mais qui ne peut pas se redédoubler |
| <b>Travers</b>     | ◆ Loyauté indéfectible  |
| <b>Armes</b>       | -   |

La sombre secte des adorateurs du Chaos ne recrute pas de blanc bec à deux sous. Les 4, ici présents dans le temple, en sont la preuve. Dotés de pouvoirs magiques majeurs, ils sont des adversaires redoutables en combat.

## Guêpe géante

|                    |  |
|--------------------|--|
| <b>Niveau</b>      | ◆ 2  |
| <b>Compteurs</b>   | ◆ PV 21 <span style="float: right;">◆ PE 5</span>  |
| <b>Attributs</b>   | ◆ For +1 <span style="margin-left: 100px;">◆ Dex +7</span> <span style="margin-left: 100px;">◆ Con +3</span><br>◆ Int +1 <span style="margin-left: 100px;">◆ Cha +0</span> <span style="margin-left: 100px;">◆ Sag +0</span> |
| <b>Avantages</b>   | ◆ Att +4 <span style="margin-left: 100px;">◆ Def +9</span> <span style="margin-left: 100px;">◆ Sau +3</span>   |
| <b>Compétences</b> | ◆ Acrobatie +9 <span style="margin-left: 100px;">◆ Perception +2</span><br>◆ Discrétion +9 <span style="margin-left: 100px;">◆ Survie +4</span>  |
| <b>Atouts</b>      | ◆ Attaque sournoise : +1d6 de dégâts si adv. Surpris.<br>◆ Combat en aveugle : Peut se battre dans l'obscurité sans malus<br>◆ Résistance aux poisons et aux maladies  |
| <b>Armes</b>       | ◆ Dard (1d6+1) + poison (sauv. 15, 1d6)  |
| <b>Armure</b>      | ◆ Peau épaisse +1  |

Mesurant 40cm environ, la guêpe géante peut être invoquée par l'un des adorateurs du chaos.

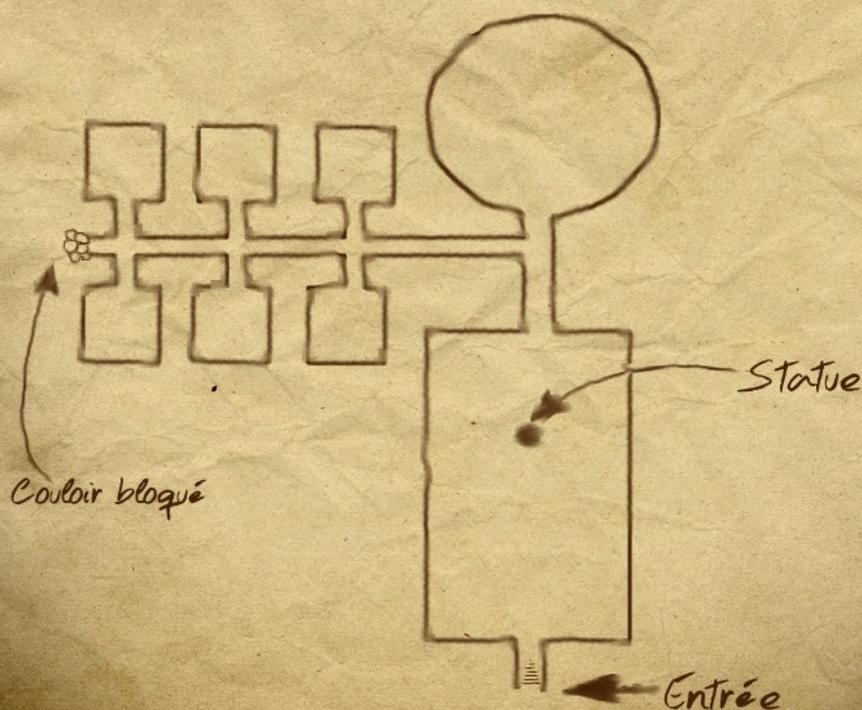


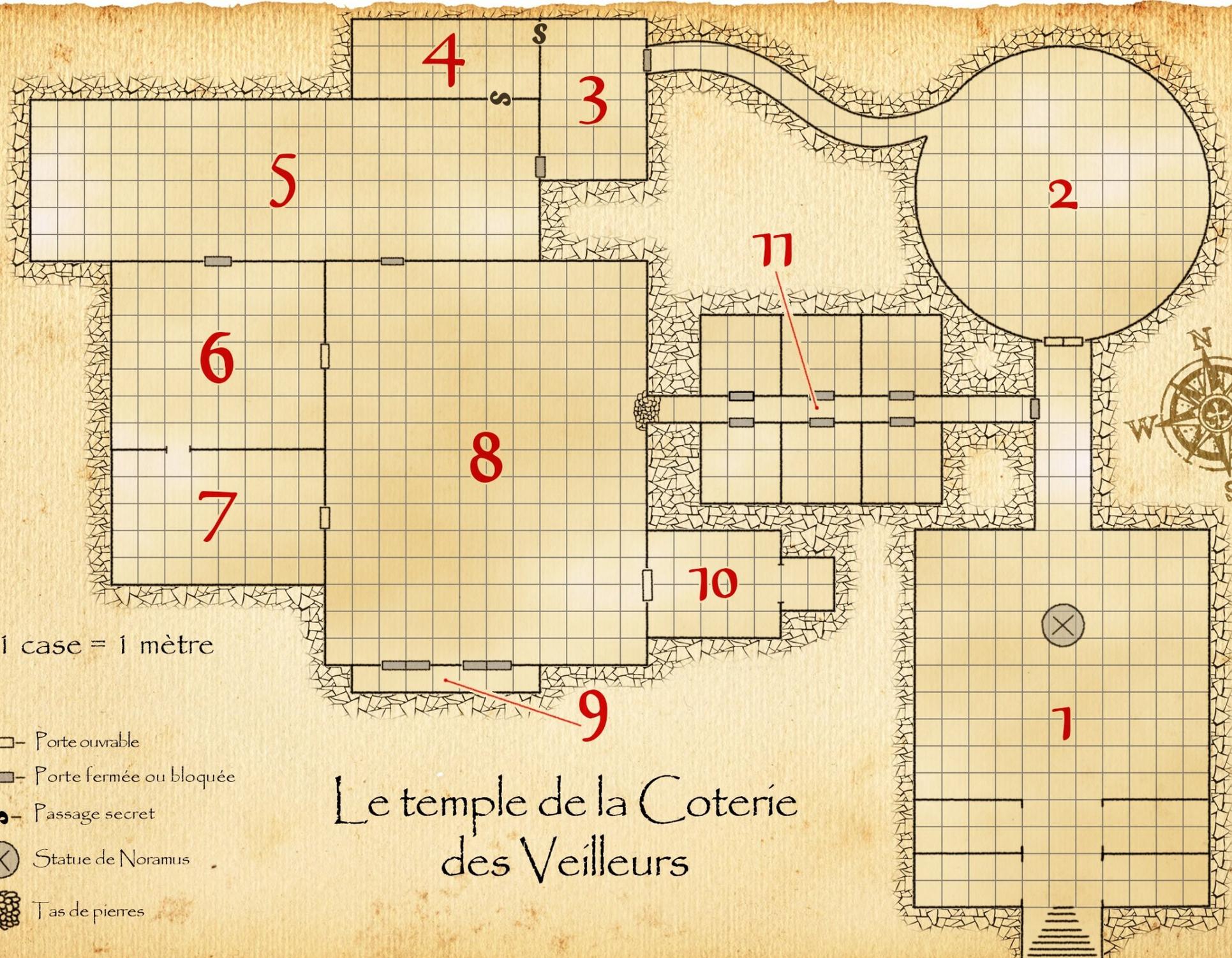
# ANNEXE 9: TEXTE DE DEMAZETTE

Depuis 5 lunes des hommes bêtes nous poursuivent à travers cette maudite jungle. Ils nous traquent comme du gibier pour qu'on leur serve de repas. Tout ça parce que j'ai refusé d'épouser la fille du chaman. Je crois qu'en traversant le fleuve on les a semés. Mon assistant n'a pas survécu à un jet de sarbacane. J'ai dû gravir seul les premiers pics des Monts Exsangues à la frontière entre les Marches Levantines et la Forêt Glaciale. Et c'est là que j'ai trouvé cet étrange édifice, une sorte de temple perché dans les sommets embrumés. Sur le fronton il est inscrit ceci :

« Les veilleurs sont les gardiens du savoir et de l'humanité »

Je ne sais pas ce que cela signifie. L'endroit est totalement vide ! Dans la plus grande pièce il y a une statue d'un homme tenant dans ses bras 2 tablettes gravées de signes inconnus. J'ai aussi trouvé dans une des 6 petites salles un bouquin écrit dans la même langue, je devrai pouvoir en tirer un bon prix. Je ne peux pas rester. J'entends les trompettes des hommes bêtes qui arrivent. Je griffonne vite un plan. Je doit partir. Je reviendrai...





1 case = 1 mètre

-  Porte ouvrable
-  Porte fermée ou bloquée
-  Passage secret
-  Statue de Noramus
-  Tas de pierres

# Le temple de la Coterie des Veilleurs



# ANNEXE 11: ÉNIGMES DE NORAMUS

A - Un escargot grimpe le long d'un puits de 8 mètres de haut. Il parcourt 3 mètres chaque jour mais glisse de 2 mètres chaque nuit. Combien lui faudra-t-il de jours pour sortir de ce puits ?

B - Un coffre cadenassé enferme 3 caisses cadenassées. Dans chaque caisse il y a 3 boîtes cadenassées remplies de 10 dragons d'or chacune. Combien de cadenas y a-t-il à ouvrir pour avoir 50 dragons d'or ?

C - Deux canards se trouvent devant un canard,  
deux canards se trouvent derrière un canard  
et un canard est au milieu.  
Combien y a-t-il de canards en tout ?

# ANNEXE 12: LETTRE DE NORAMUS

J'écris cette lettre tant que j'en ai encore la possibilité. Je suis encore lucide, mais pour combien de temps encore ? Je le sens, dans ma tête, dans mon corps tout entier, et même dans mon esprit, le mal est présent. Il me dévore. Il nous dévore tous ! Tous mes confrères sont atteints. La folie est en train de s'emparer de nous. Le mal nous ronge. Certains semblent plus touchés que d'autres, ils sont devenus incontrôlables. On a dû les enfermer dans les cuisines en attendant de trouver une solution.

Tout a commencé hier matin, lorsque le maître haruspice Télismar de Jaclare est arrivé avec un authentique cheyrek. Il a acheté l'animal sur le marché d'Eckmül afin de réaliser ses prédictions.

C'est cette bête qui était porteuse du mal et qui l'a introduit dans notre lieu d'étude. D'après Dionnis le guérisseur, le nom de cette affliction serait « la vapeur funeste ». Mais son nom et son origine nous sont égal maintenant car nous allons finir par perdre toute notre essence vitale.

Il ne nous reste plus qu'une chose à faire, c'est nous emmurer ici. Car il est de notre devoir de faire en sorte que ce mal ne soit pas répandu à l'extérieur.

Que celui qui trouve cette lettre fasse savoir que la Coterie des Veilleurs n'a pas abandonné ses semblables.

NORAMUS

Grand haruspice d'Eckmül et Patriarche des veilleurs



# ANNEXE 13: TEXTE DE LA BIBLIOTHÈQUE

BIENVENUE CHEZ LES MORTS !

HA ! HA !

LES TROIS LUNES DE TROÏ ECLAIRENT NOTRE DESTINÉE

LE SOLEIL DE TROÏ BRÛLE NOTRE VIE PASSÉE

HA ! HA !

CHOISISSEZ LA MORT ET SUIVEZ LES TROIS LUNES

PREFÉREZ LA VIE ET LE SOLEIL VOUS GUIDERA

HA ! HA !

QUAND LE JOUR FUNESTE ARRIVERA

CHACUN SUIVRA SA ROUTE

HA ! HA !

CE JOUR LÀ DU SUD LA LUMIÈRE VIENDRA

À L'OUEST LA PETITE LUNE NE SERA PAS

LA GRANDE LUNE FERA FACE À L'ASTRE DE LUMIÈRE

LA LUNE MOYENNE COMPTERA LES MORTS

HA ! HA ! HA ! HA !