

ÉPIDÉMIE À THROAL

Même les plus puissantes armées, les adeptes les plus expérimentés ou les plus grands rois ne peuvent rien face à une bonne grippe, ou un bête rhume !

• Jada d'Urupa •



Cette aventure fait suite au quatrième épisode de la campagne : **Le coffre d'Anesidora**. Les implications potentielles des épisodes 6 et 7 peuvent avoir des répercussions sur cet épisode ; il est donc préférable que le maître de jeu les lise avant de décider la manière de les articuler.

Comme souvent lors d'une enquête, il est difficile de prévoir comment vont procéder les personnages. Cette aventure donne surtout les clés pour résoudre l'énigme principale.

Les personnages découvrent une étrange maladie contagieuse extrêmement virulente et résistante. Dans l'urgence d'un danger potentiel, ils remontent plusieurs pistes, dont la plus sérieuse les emmène jusqu'à Scythia. Une fois sur place, ils découvrent une érudite de passage (Jada d'Urupa) qui connaît peut-être la solution. En effet, l'aide apportée par cette experte va sauver les malades de Grand-foire et de Throal. Après la réalisation de cet exploit, les aventuriers sont conviés à une cérémonie donnée en leur honneur, au palais de Throal. C'est là que le loup (Jada) va enfin pouvoir entrer dans la bergerie.

UNE INQUIÉTUDE JUSTIFIÉE

L'aventure commence lorsque les aventuriers sont en compagnie de l'une des personnalités les plus influentes de leur entourage, par exemple le capitaine Nibluma, Tujiesse Hartta (le Sorcier ork présent dans les synopsis d'enquêtes sur Grand-foire proposés sur les shadowforums), Laedris Plomter (la directrice de l'orphelinat qui apparaît dans le quatrième volet de la campagne), Uner Ekko (le troubadour excentrique qui apparaît dans l'un des synopsis du quatrième épisode), Drarunion Hangtot Lirtril (le riche marchand présent dans les synopsis), ou Sharog Glugak (le marchand du quatrième volet de la campagne), voire carrément Clystone, Ombrevive ou J'role (indirectement via la générale Foellerian).

L'individu en question doit faire confiance aux personnages. Dans le cas contraire, il ne saurait faire appel à eux sur cette affaire. Si aucune personnalité importante n'a suffisamment confiance en eux, jouez cet épisode après les aventures 6 et 7 (« Exploration vers le passé : de Throal à Scythia » et « Renaissance de Scythia », respectivement).

De plus, en fonction de la personnalité choisie par le maître de jeu, la demande adressée aux personnages peut être différente. Tujiesse Hartta et Laedris Plomter demandent aux aventuriers de trouver un remède, car leur magie s'avère inefficace. Le capitaine Nibluma (ou tout autre représentant de l'autorité) demande d'enquêter sur la provenance de la maladie et sur la confection d'un éventuel remède. Uner Ekko ou Drarunion Hangtot Lirtril demandent de concocter un remède pour l'administrer à un proche malade, etc.

Voici les éléments pour gérer l'enquête en fonction des découvertes et des choix des personnages.

CE QUE SAVENT LES DIFFÉRENTS CONTACTS

Les personnages-joueurs voudront certainement se tourner vers les personnalités qu'ils connaissent déjà et qui détiennent des informations utiles sur la maladie. D'une manière générale les personnages vont découvrir que quelques personnes sont mortes d'une étrange maladie (avec comme point commun qu'elles étaient toutes sérieusement malades et revenaient toutes de longs voyages, essentiellement des villages proches de Throal). Hangrus Torgrom, capitaine des Pacifica-

teurs (voir Patrouilles rurales sur les Shadowforum) est le seul pouvant donner accès à l'origine de la maladie, mais ce n'est pas une information capitale pour la réussite de l'aventure.

Le capitaine Nibluma

Cela fait plusieurs semaines (deux ou trois, le capitaine n'est pas capable de savoir combien exactement) que de malades atteints d'une épidémie étrange succombent lui sont rapportés. Le médecin de la caserne ne parvient pas à identifier cette maladie Nibluma craint surtout le début d'une pandémie qui pourrait s'avérer impossible à contenir.

Tujiesse Hartta

Le sorcier ork a plusieurs fois rencontrés des cas de maladies étranges. Il a tenté d'appliquer des soins différents, en vain. Il lui faut du temps pour trouver le remède adéquat.

Il peut tout de même révéler les informations suivantes :

- ❑ La maladie affecte aussi bien le corps physique que le corps astral ; pas dans le sens où les effets de la maladie sont visibles dans l'espace astral (ce qui est normal), mais dans le sens où le corps astral du patient et tout aussi affecté que le corps physique. Cette découverte est sans nul doute le point le plus inquiétant. En effet, théoriquement le corps astral devrait uniquement montré des signes de maladie alors que là il semble que le corps astral lui-même est malade. Hartta a déjà testé plusieurs remèdes qui agissent sur ce genre de symptômes , mais aucun n'a fonctionné. Les deux maladies qu'il connaît et dont il n'a pas les remèdes sont les suivantes :
- ❑ La fièvre de Scythia, qui est connue depuis environ mille ans et qui serait inoculée par une Horreur pour marquer et contrôler les gens.
- ❑ La maladie des fous de Yamonis IV, qui s'est répandue dans les Mauvaises terres et qui ne peut être soignée que par l'intervention d'un questeur de Garlen (voir **Recueil du maître de jeu, Iota de terreur**, p.463).
 - L'état du patient semble se dégrader de façon chaotique, mais le manque de précision de cette information est certainement dû au nombre réduit de cas analysés.
 - Seul un remède soignant en même temps le corps physique et le corps astral peut véritablement venir à bout de cette maladie.
- ❑ D'après lui, ce n'est pas vraiment une maladie, mais plutôt une malédiction ou un pouvoir d'Horreur.

Il peut orienter les personnages vers un maître en médecine reconnu : Gamu Lurap de Grand-foire. Malheureusement, Tujiesse ne sait pas que cet expert a depuis déménagé.

Laedris Plomter

La directrice de l'orphelinat (voir le quatrième volet de la campagne) est inquiète car les soins qu'elle apporte à ses voisins restent sans effet. Par exemple, les membres de la famille **Slit** (dont le père est mort il y a quelques jours) sont tous malades, excepté le grand-père ; la mère de la famille **Narlei** est très malade et l'un des enfants est mal en point (voir le quatrième volet de la campagne, dans le chapitre **Remonter la piste**). Si les personnages ont rencontré ces familles en remontant la piste de Oups, ils peuvent se rendre compte des ravages provoqués par la maladie depuis cette dernière rencontre.

Lorsque Laedris implore Garlen d'intervenir, les malades sont très brièvement soulagés de la douleur. C'est la première fois qu'elle constate une telle chose. Elle ignore comment c'est possible et s'inquiète.

Elle sait aussi que d'autres personnes sont malades. Elle craint que l'épidémie ne se répande et frappe toute la ville.

Uner Ekko

Le troubadour excentrique s'inquiète en constatant que plusieurs de ses clients et employés tombent malades. Ils présentent tous les mêmes symptômes et le médecin de sa connaissance (Loram Uzra, voir **Les spécialistes**, plus bas) n'a rien pu faire. Il espère que ce n'est pas dû à la maladie des fous des Mauvaises terres (voir **Recueil du maître de jeu, Iota de terreur**, p.463).

Drarunion Hangtot Lirtril ou Sharog Glugak

Ces deux marchands se rendent compte du problème depuis qu'une dizaine de leurs clients sont tombés malades. Ils sont autant inquiets pour leurs clients que pour eux-mêmes et leur famille, surtout depuis qu'un de leur proche (épouse ou enfant) est également tombé malade.

Ils ne savent pas grand-chose et peuvent tout au plus donner une liste des malades ou des adresses de médecins qui détiendront les mêmes informations que Loram Uzra (voir **Les spécialistes**, plus bas). Par contre, il est facile d'obtenir du matériel, des montures, ou l'affrètement d'un navire du ciel dans le but de rejoindre au plus vite une destination lointaine par leur intermédiaire. En contrepartie, ils demanderont la primeur des soins.

Clystone ou Ombrevive

Après avoir sérieusement réfléchi et préparé une proposition de taxe sur les soins pour profiter pleinement de ce qui semble être le début d'une étrange maladie, Clystone (ou Ombrevive) a radicalement changé de position en apprenant que des gens mourraient et que n'importe qui pouvait être affecté, et pas uniquement la population pauvre de Grand-foire.

Clystone (ou Ombrevive) est l'un des rares individus à avoir une idée assez claire du nombre de personnes affectées. Pour le moment, sur une population d'environ 30 000 habitants à Grand-foire, entre 100 et 200 personnes sont tombées malades et ces individus habitent des quartiers spécifiques de la ville. Pour le moment tous les quartiers ne sont pas touchés, l'épidémie ne semble pas générale. On peut ainsi avoir l'impression trompeuse d'aucun danger sanitaire.

Fait étrange : on dénombre déjà une cinquantaine de décès environ en l'espace de trois ou quatre jours et depuis quelques jours, personne ne semble plus succomber à la maladie. Par contre, le nombre de cas a fortement augmenté, comme si la maladie progressait par vagues ou par cycles « synchronisés ».

Il sait que la communauté des médecins et celle des questeurs de Garlen n'ont pas encore réussi à soigner cette maladie, mais ne connaît pas outre mesure les détails de cet échec.

Il est réellement inquiet (autant pour ses revenus, qui risquent de fortement baisser s'il y a trop de malades, que pour sa propre santé) et veut trouver le moyen de soigner les gens (avec, si possible, l'établissement d'une forte taxe s'il s'agit d'un remède pouvant être fabriqué ou d'une prestation proposée par un médecin spécialiste de Grand-foire).

En fonction des besoins, il autorise les personnages à interroger les chefs des gardes des différents quartiers de Grand-foire. Il leur prête des montures, leur propose des laissez-passer pour accéder aux réserves de potions et soins divers (quasi-ment vides, car cela fait presque deux ans que Clystone n'a pas renouvelé les crédits pour l'achat ou la fabrication de remèdes) ou aux locaux dans lesquels les malades sont mis en quarantaine.

J'role

En faisant une synthèse des rapports reçus régulièrement, l'honorable voleur se rend compte que la situation est préoccupante. Sur Grand-foire (qui semble être le lieu de la première infection) et dans l'ensemble des cités souterraines de Throal, quelques centaines de personnes sont déjà victimes d'une maladie « magique » qui résiste à tous les traitements connus. Le nombre de victimes est important par rapport à celui des infections et une épidémie s'avèrerait catastrophique (surtout dans un lieu clos comme le royaume de Throal). De plus, il sait que le roi lui-même est depuis longtemps malade, mais ne divulgue pas cette information aux aventuriers.

Si vous vous l'utiliser pour démarrer l'aventure, faite le à travers la générale Foellerian. Si les aventuriers connaissent J'role et vont vers lui, il les enverra vers la générale.

La générale Foellerian

Elle sait tout de la situation (sauf la santé du roi) et pourra donner les moyens d'agir aux personnages.

Si les aventuriers souhaitent mener leur enquête, elle leur transmet le nom de Gamu Lurap, ainsi que son adresse dans Throal. Elle leur prête également des montures s'ils n'en disposent pas, et les fait escorter par une patrouille de la Garde royale lors de tous leurs déplacements dans Throal. Elle leur offre également une somme de 2 000 pièces d'argent pour subvenir aux besoins de l'enquête (elle sait à quel point l'argent peut parfois faciliter les choses) et insiste sur l'urgence de la situation car elle ignore à quelle vitesse et comment cette maladie se propage.

Hangrus Torgrom, capitaine des Pacificateurs

Les personnages connaissent peut-être ce capitaine, s'ils ont effectué des patrouilles rurales pour son compte lors des aventures éponymes téléchargeables sur les Shadowforums.

Si les personnages ne le connaissent pas, ils peuvent aller le voir, soit de leur propre initiative, soit sur les conseils de l'une des personnalités préalablement interrogées. La générale Foellerian et l'éventuel sergent de la Garde royale qui les escorte dans Throal sont les personnes les plus susceptibles d'indiquer son Nom.

Hangrus Torgrom peut révéler qu'il ne connaît aucun cas d'épidémie liée à une maladie aussi étrange. Il insiste toutefois sur un point important : une description précise de la maladie et surtout de ses symptômes, doit être établie avant d'affirmer quoi que ce soit.

Dans l'éventualité où les personnages détiennent des informations précises, Hangrus peut confirmer que les seuls cas de décès observés se situent uniquement dans les villages proches de Grand-foire. Par contre, il existe un peu partout quelques cas de gens malades, mais rien d'important en terme de quantité (une bonne centaine de personnes tout au plus). Vous pouvez utiliser les pistes du chapitre intitulé **Les différentes suites possibles**, plus bas, pour exploiter ces informations.

Détail important, c'est le seul qui peut permettre de savoir que la maladie affecte bons nombres de petites communautés depuis six mois environ. Mais pour le comprendre, il faut dépouiller et lire des rapports, beaucoup de rapports, ce qui demandera un test de Recherche (9) et une semaine de travail de compilation et analyse.

AUSCULTER LES MALADES

Entreprendre une telle démarche est courageux. Comme on dit, c'est un peu comme « prendre du thé de Kratas » (car il faut également prendre son courage à deux mains pour boire un tel breuvage). Il est fort probable que les personnages soient contaminés s'ils décident d'examiner eux-mêmes les malades. C'est peut être déjà le cas si vous le souhaitez.

Les différents talents, compétences ou sorts permettant d'obtenir des renseignements sont présentés ici. Ces mêmes renseignements peuvent également être obtenus en interrogeant les personnalités présentées plus haut ou d'autres individus ayant des fonctions ou des capacités similaires.

Médecine

Avec un rang de compétence de 5 ou moins, il est difficile de diagnostiquer la maladie sans la confondre avec une autre aux symptômes similaires, en fonction du stade atteint par le malade. Il est impossible de diagnostiquer le premier stade. Le deuxième stade est souvent confondu avec une petite grippe, un rhume ou une angine. Le troisième stade est souvent considéré comme un eczéma, une dermatose atopique ou, éventuellement, une crise urticaire consécutive à l'affaiblissement provoqué par la grippe. Le quatrième stade est plus inquiétant, et les conjectures sur son origine sont, en général, farfelues.

Avec un rang 8 ou mieux, le personnage est en mesure d'affirmer que la maladie est inconnue. Il ne peut l'identifier que s'il l'a connaît déjà. Avec ce rang en Médecine, le stade 1 peut être diagnostiqué et tous les stades peuvent être identifiés comme une conséquence logique du même mal. Il existe deux possibilités : la maladie des fous de Yamonis IV, ou des « Mauvaises terres », qui ne peut être soignée que par l'intervention d'un questeur de Garlen (voir **Recueil du maître de jeu, Iota de terreur**, p.463), ou la fièvre de Scytha, connue depuis environ 1 000 ans et qui serait la création d'une Horreur dans le but de marquer et de contrôler ses victimes.

Alchimie

Il est possible, grâce à cette compétence, de savoir que les victimes ne sont pas empoisonnées. Seuls les alchimistes possédant un rang de 8 ou plus sont en mesure d'identifier une infection similaire aux iotas de terreur. Ils peuvent même observer les microbes grâce à un appareil similaire à celui qui permet d'observer les iotas. Ils constatent alors que des bestioles, dix fois plus petites que des iotas et dotées de six pattes crochues et d'un corps difforme, sont effectivement à l'œuvre.

Analyse astrale

Sur un degré de réussite Excellent obtenu par l'utilisation de l'aptitude raciale de Sensibilité astrale des sylphelins, ou sur un degré de réussite Extraordinaire obtenu avec le talent Vision astrale, il est possible de se rendre compte que la maladie affecte le corps astral de la victime. Si le jet est largement supérieur à la réussite Extraordinaire, il est même possible de remarquer des nuages de petits points astraux qui fourmillent autour des boutons, ou dans tout le corps si aucun bouton n'est encore apparu.

Le sort de Perception astrale ne révèle rien d'anormal.

Connaissance de la magie

Si les personnages ne possèdent aucune connaissance en magie nécromantique, ils peuvent, dans le meilleur des cas, affirmer que la maladie n'est pas engendrée par le pouvoir d'une Horreur, mais qu'elle ressemble davantage aux effets d'une puissante malédiction.

Si les personnages possèdent des connaissances spécifiquement liées à la nécromancie, ils peuvent affirmer que la maladie est une malédiction créée par une puissante magie nécromantique.

LES SPÉCIALISTES

Loram Uzra

Ce médecin n'est pas des plus compétents, mais il est très connu à Grand-foire. Comme tous les médecins moyennement compétents, il n'a reconnu aucun point commun entre les malades atteints de stades différents. Il ne donne pas plus de renseignements que ceux indiqués dans le chapitre **Auscultez les malades**. Il est tout au plus en mesure d'indiquer Gamu Lurap comme LE médecin réputé de Grand-foire, qui a récemment quitté la ville pour s'installer au cœur même de Throal. Loram est même persuadé que Gamu est le médecin du roi lui-même.

Gamu Lurap

C'est un nain relativement âgé ayant vécu une jeunesse mouvementée. Ancien adepte Nécromancien et Sorcier, il a changé de vie il y a cinquante ans, après les dernières batailles menées contre Théra. Dégoûté des « montagnes de cadavres » engendrées par la violence des combats, il a décidé de soigner plutôt que de détruire. Et même s'il ne maîtrise plus aucun talent, ses connaissances en matière de traitements restent intactes.

Ce médecin habitait Grand-foire, mais en a eu assez du climat social désastreux de cette ville, en dégradation constante par la faute du magistrat Clystone. Lorsqu'il a cherché à s'installer dans Throal, son ami Merrox a tout fait pour que sa demeure soit proche de la Grande bibliothèque et pour qu'il intègre l'équipe de médecins qui soigne le roi. Il ne parvient pas à trouver un remède efficace pour le roi, mais n'en parle jamais à qui que ce soit, sauf aux quelques personnes dans la confiance (tels que Varulus lui-même, la reine Dollas, son fils Neden et Merrox).

Il connaît plusieurs des malades mentionnés par Tuijessie Hartta. Jusqu'à présent, il ne s'était jamais alarmé, car les malades n'étaient pas handicapés (généralisé tout au plus). De plus, l'état restait stable (il ne s'améliorait pas, mais ne s'aggravait pas non plus). Enfin, les malades n'étaient apparemment pas contagieux. Selon lui, la maladie est étrange mais sans commune mesure avec celles citées par ses confrères (telles que la maladie des Mauvaises terres ou la fièvre de Scytha).

Si on l'informe du fait que la maladie affecte également l'architrave des malades ou sur la façon dont meurent les victimes, il divulgue les observations suivantes :

Il ne pense pas que ce soit une maladie, mais l'œuvre d'une magie nécromantique ou d'une Horreur similaire aux iotas

de terreur dont il connaît bien le fonctionnement (ce qui peut être l'occasion de révéler aux personnages leur existence et leur mode de fonctionnement). Si une magie est à l'œuvre, elle est certainement liée à un sort nouveau, ou au contraire à un sort oublié depuis longtemps. Il est peu probable que cette maladie soit engendrée par une Horreur, car Garlen est capable de soigner ce genre de maux.

Dans tous les cas, il faut rapidement comprendre comment le mal se propage, sinon Throal ne sera bientôt plus qu'un souvenir.

Parmi les sorts ou effets magiques connus, deux paraissent dignes d'intérêt.

Premièrement, il y a un millier d'années environ, Scythia fut victime d'une étrange maladie. Les érudits de l'époque avaient consigné l'ensemble de cet événement et trouvé un remède (Gamu se souvient d'avoir lu ces informations il y a plus de 50 ans, dans l'un des ouvrages de la bibliothèque royale de Scythia). Mais il n'est plus aussi jeune et ne se souvient plus du tout des détails. D'après lui, les documents sont sans doute toujours entreposés là-bas.

Deuxièmement, la maladie peut être le résultat d'un affreux sortilège développé par Landis. À l'époque, Cara Fadh (les orks), Landis (les humains) et Ustrech (les trolls) étaient en guerre. Landis et Ustrech étaient alliés contre Cara Fadh et une reine vengeresse régnait sur le royaume de Landis. Elle ordonna à ses magiciens de concevoir des moyens radicaux pour détruire les orks. C'est ainsi qu'une armée d'élémentaires de feu surpuissants fut créée. Mais Gamu sait, pour l'avoir lu dans les ouvrages de l'ancienne bibliothèque de Scythia, que d'autres armes étaient également en cours de développement. Il pense notamment à un terrible rituel de Maître Nécromancien (de Douzième cercle pour être précis, mais la propagande de l'époque a sciemment augmenté le niveau de puissance du rituel) qui s'est révélé trop lent à appliquer et à agir au goût de la reine. Ce rituel apportait son lot de destructions à chaque pleine lune, d'où son nom : la malédiction des Scabioses synodiques. Gamu pense même que les iotas de terreur sont apparus suite à l'application de ce rituel.

Si on demande conseil à Gamu, il estime qu'actuellement Grand-foire et Throal sont victimes d'un complot visant à la destruction du royaume nain. Il estime que le plus urgent c'est de trouver un remède. Pour cela, il faudrait selon lui se rendre à Scythia pour retrouver les éventuels écrits qui décrivent cette malédiction de Landis (il doute qu'il y ait beaucoup de renseignements, mais c'est possible), en plus de ceux qui concernent la fièvre de Scythia.

Il prévient également les aventuriers : à leur retour, ils devront examiner si le nombre de cas a augmenté et, le cas échéant, si cette augmentation se produit quelques jours après la pleine lune. Et si jamais il est encore en vie, il se fera une joie d'aider les aventuriers avec les renseignements qu'ils auront trouvés.

Juste avant que les aventuriers ne prennent congé, Gamu évoque deux faits importants. Il rappelle que la magie est puissante et qu'il ne faut pas négliger celle octroyée par Garlen. Il existe des questeurs exceptionnels et particulièrement proches de cette Passion, qui leur permet de soigner des maladies qui laissent perplexes la plupart des autres questeurs. En général, Garlen confie trop rarement ces pouvoirs à quelques questeurs particulièrement dévots.

Enfin, il existerait une discipline capable de soigner les gens. Il en a entendu parler, mais ignore tout de cette dernière. Gamu veut parler des Filles du ciel de Cathay. Su Shen, l'un des principaux personnages des romans publiés par Blackbook éditions (**Crépuscule sans fin** et **Les ombres noires du passé**), en est la représentante, mais ses talents seraient de toute façon insuffisants pour éradiquer une telle malédiction (Gamu ignore cette dernière information).

Si les personnages demandent conseil pour tenter de retrouver directement les comploteurs, Gamu les dissuadera, leur indiquant que sans informations précises comme le rayon d'action ou les zones contaminées, ils ne seront pas où chercher. En plus, si la portée est en dizaine de kilomètres, ce qui ne serait pas si extraordinaire pour un effet magique de Maître dans une discipline magique, la zone de recherche en sera d'autant plus grande.

AMBIANCE EN VILLE

L'ambiance va petit à petit se dégrader, la suspicion et la paranoïa s'installe lentement, en partie propagées par les aventuriers, surtout s'ils discutent ouvertement de leur enquête n'importe où. Il ne faut pas oublier que le sport favori de Grand-foire et Throal, c'est de discuter de tout et de rien, si possible avec une chope à la main. Il est « normal » de se mêler des conversations des uns et des autres. Il n'est pas considéré comme impoli que de réagir aux propos d'une table à côté ou de commenter voir apostropher ce que viennent de dire des gens dans la rue ou dans une auberge.

Si les personnages prennent la précaution de discuter entre eux uniquement dans des zones isolées, la peur mettra juste un peu plus de temps à se propager. Dans ce cas, les changements ne sont perceptibles que quelques jours avant la deuxième lune et les changements seront brutaux les jours qui suivent la deuxième pleine lune. Surtout à partir du moment où Clystone tente de faire dresser un mur pour « protéger la ville ».

LES AUTRES PISTES ET DIFFÉRENTES SUITES POSSIBLES

Si les personnages cherchent directement les comploteurs, laissez les faire. Mais souvenez-vous que pour les localiser il faut surtout découvrir le lieu du rituel (et pour ça il faut recouper des infos inaccessibles, voir le chapitre « Localiser la source du problème » plus loin) ou chercher méticuleusement dans la campagne et interroger toutes les fermes pour en trouver qui vendent régulièrement de la nourriture à des humains de Landis. Ensuite il faut remonter la piste pour trouver le campement. C'est cette méthode que vont utiliser les dragons qui tentent de stopper les ritualistes. C'est une méthode qui demande une très longue investigation et surtout qui n'exclut aucune ferme isolée. Le campement des ritualistes est à environ une journée de marche du lieu du rituel, voir plus loin.

Parmi les différentes rumeurs et pistes découvertes par les personnages, trois méritent leur attention. Vous êtes libre d'en créer d'autres ou d'imaginer des fausses pistes, en fonction du temps dont vous disposez. L'un des moyens les plus simples pour apprendre ces rumeurs consiste à interroger Hangrus Torgrom, le capitaine des Pacificateurs ou la générale Foellerian qui enverra les personnages voir Hangrus.

BORÉ LE FLAMBOYANT

À quelques kilomètres de Grand-foire, une petite communauté paysanne, quelque peu distante des routes commerciales, vit sous la protection d'un Élémentaliste humain nommé Boré. Des paysans ont récemment signalé que ce village avait été victime d'une épidémie étrange.

Une fois sur place, le village semble calme et ses habitants ne comprennent pas pourquoi une telle rumeur est née. L'élémentaliste est un joyeux drille, qui organise de nombreuses réjouissances en les animant avec ses sorts (fontaines de lumière, fleurs de feu illuminant le ciel, etc.). Selon l'option choisie (voir ci-dessous), Boré révèle la raison pour laquelle son village a attiré l'attention ces derniers temps.

C'est à vous de décider si les racontars des paysans n'ont été qu'une astuce pour se faire payer une tournée. Dans ce cas, la soi-disant épidémie n'est en réalité qu'une « classique » grippe un peu plus sérieuse qu'à l'accoutumée, qui a tué quelques personnes au passage. Cette rumeur fait ainsi perdre du temps aux personnages, sans plus.

Sinon, la maladie peut être la conséquence d'une intoxication provoquée par une créature (voir **L'enfielleur** dans les annexes). Celle-ci est actuellement emprisonnée dans une caverne, car Boré n'a trouvé aucun moyen pour la détruire de manière définitive (en fait, une dizaine de ces créatures occupe la caverne, disséminées par groupes de 3 ou 4). Si les personnages parviennent à les détruire, Boré se montre généreux : il donne à chaque aventurier une potion de guérison des blessures et accepte également d'enseigner gratuitement des progressions de cercle aux Élémentalistes qui lui en font la demande (Boré est un Élémentaliste de Sixième Cercle). Il peut même accepter de donner ou vendre les sorts qu'il a créés.

MARIGOT

Une caravane marchande apporte une triste nouvelle : une ferme, située à une journée de route environ de Grand-foire, a été entièrement détruite. D'après les voyageurs, les cadavres ont été déposés dans la grange et brûlés pour éviter une épidémie.

Une brève enquête sur place révèle qu'aucun habitant n'était malade, mais que les cadavres ont été maquillés pour faire croire à la lèpre. En remontant la piste, les personnages découvrent le repaire d'une demi-douzaine de brigands responsables de ce méfait. Ils fuient au moindre signe d'attaque. Dans leur campement, il est possible de trouver une vingtaine de trousseaux de maquillage (pour simuler la lèpre), leur butin (beaucoup d'objets de la vie quotidienne, tels que des tapis, des chandeliers, des outils, etc.) et le matériel du campement. Les brigands ne possèdent aucune monture, mais le butin contient tout de même une arme à filament (voir **Créateur de pulpe**, en annexes).

COHORTE DE PESTIFÉRÉS

Une rumeur fait état d'une colonne de pestiférés qui avance vers Grand-foire. Suivant les interlocuteurs, la colonne est plus ou moins longue et importante.

S'ils se rendent sur place, les personnages découvrent une dizaine de donneurs-de-noms, tous victimes de la peste de feu (voir **Caresse de la mort**, dans le **Recueil du maître de jeu**, p.125). Les pestiférés viennent à Throal pour tenter de trouver des soins appropriés. Il est facile de négocier avec eux et de décider l'installation d'un campement pour que des questeurs de Garlen puissent venir les soigner.

Le capitaine Hangrus Torgrom les guide vers une maladrerie capable de les « prendre en charge » (autrement dit : parqués jusqu'à ce que mort s'ensuive puis brûlés sur place). Dans cette maladrerie, divers malades frappés de variole, de choléra, de tuberculose (etc), cohabitent. Le spectacle est terrible mais illustre l'impuissance de la médecine et de la magie à soigner la totalité des maladies. Ceci dit, les malades sont entourés et meurent dignement (parfois, certains guérissent et décident souvent de rester sur place pour apporter leur aide), au lieu de subir les réprobations de la société. L'ordre des guérisseurs de Garlen gère le lieu et fait son possible pour aider les malheureux., Il ne peut cependant rien pour soigner les victimes de la peste de feu.

SCYTHA

Le seul moyen de trouver un remède est de s'adresser à Gamu Lurap (ou un autre spécialiste en médecine que les personnages connaissent déjà). Ce dernier donne deux pistes (voir plus haut), et les joueurs doivent donc faire un choix. La suite logique de l'aventure se poursuit à Scytha, une région plus proche et plus amicale que Landis. Si les personnages décident de se rendre tout de même à Landis, il faudra improviser ou exploiter l'épisode 8 de cette campagne qui s'y déroulera, en sachant que le voyage risque d'être long, éprouvant et que la maladie emportera nombre de victimes pendant ce temps.

Si les personnages ont déjà joué l'épisode 6, c'est l'occasion d'enchaîner avec l'épisode 7, avant de revenir sur Throal. S'ils ont déjà joué les épisodes 6 et 7, ils sont alors accueillis en héros et ont accès à la bibliothèque de Scytha sans difficulté.

S'ils n'ont pas encore joué les épisodes 6 et 7, la générale Foellerian leur demande de se faire engager par Dleng Pieds-légers Garsun. Elle trouve étrange que cet individu recrute des aventuriers pour monter une expédition d'escorte alors que la famille dispose de *bjados*. Elle veut être certain que cette famille marchande ne prépare aucun coup fourré. Pour effectuer cette mission, il faut faire preuve de discrétion envers ces nains et savoir jouer le jeu, quitte à perdre du temps. S'ils acceptent, la générale va faire courir des rumeurs pour faciliter l'embauche. Elle demande également que les personnages aillent séjourner dans l'auberge de la Raie-scorpion jongleuse, souvent fréquentée par des adeptes. Ils seront certainement contactés d'ici quelques jours par le fameux Dleng. Une fois ce travail accompli, ils pourront reprendre leur route pour Scytha.

Merrox en profite également pour demander aux aventuriers des copies précises des livres que renferme la bibliothèque royale et de certains passages extraits de textes très anciens, susceptibles d'apporter des informations sur cet étrange coffre dont il a du mal à percer les secrets. Pour plus de précision, reportez-vous à l'épisode 7.

NB : l'épisode 6 consiste à escorter des nains à travers la chaîne de Throal tout en explorant la zone. L'épisode 7 consiste à déjouer un complot d'un questeur de Raggok. L'épisode 8 consiste à ramener des renseignements trouvés dans une vieille bibliothèque de Landis.

UNE FOIS SUR PLACE

Suivant les choix effectués et les éventuels épisodes que vous ajouterez à cette partie, les personnages obtiendront un accès plus ou moins facile à la bibliothèque du palais de la reine de Scytha. La bibliothèque royale se situe à l'intérieur du palais.

Ce n'est pas une bibliothèque au sens propre du terme. D'ailleurs, rien n'est propre là-bas. C'est à peine s'il est possible d'y trouver son bonheur. J'y ai déjà perdu un mois entier à chercher un livre qui avait été emprunté par un courtisan !

Merrox, responsable de la Grande Bibliothèque de Throal

Se faire inviter au palais pour pouvoir consulter les œuvres de la bibliothèque ne sera pas facile si les personnages n'ont pas joué l'épisode 6, voire le 7, et sans lettre de recommandation écrite de la main de Merrox. S'ils n'ont pas la reconnaissance consécutive à ces épisodes, ou similaire, le plus simple consiste alors à demander une audience à la reine et à attendre quelques jours avant d'obtenir une réponse. L'autorisation sera accordée pour une durée très limitée (une semaine maximum, par exemple). Ceux qui souhaitent entrer dans la bibliothèque ne peuvent porter d'équipement martial et sont « escortés » en permanence par au moins un garde adepte (Guerrier de premier Cercle).

Il est possible d'apprendre une information très intéressante (indiquée ci-dessous), soit dans la bibliothèque en discutant avec la personne chargée de l'entretien (qui range les livres, mais ne parvient pas vraiment à les classer), soit en discutant avec les habitants de la capitale de Scytha.

Jada d'Urupa, une Sorcière guérisseuse et quetrice de Garlen, est récemment partie pour cueillir des plantes médicinales dans la montagne. Cette grande guérisseuse a soigné tout un *niall* victime d'une épidémie de pourriture pulmonaire (voir **Recueil du maître de jeu**, p.127). Elle vient de passer quelques semaines dans la bibliothèque de Scytha et serait partie chercher des ingrédients pour confectionner une concoction particulière pour éviter une épidémie. Il y aurait des gens malades et enfermés dans une prison à quelques kilomètres de là.

Jada est de retour dix jours après la demande des personnages pour accéder à la bibliothèque. Cela leur permet de trouver facilement une dizaine d'ouvrages à propos de la fièvre de Scytha, mais les informations les plus précieuses ne figurent pas dans les ouvrages sélectionnés.

Lorsque Jada revient, il lui manque encore quelques plantes, mais elle profite de son retour pour acheter des provisions et prendre un bon bain. Si les personnages sont toujours présents, ils peuvent la rencontrer le soir venu. Par exemple l'aubergiste qui a entendu les conversations aura fait envoyer un message pour prévenir les personnages ou ceux-ci peuvent entendre parler du retour de cette héroïne à la cour.

Elle écoute les aventures des personnages et accepte de les aider en leur proposant d'ausculter les malades. Elle connaît parfaitement les trois maux dont ils parlent : la fièvre de Scytha, la maladie des Mauvaises terres et la malédiction de Landis. Mais d'après leur description, elle estime que c'est la malédiction de Landis qui est à l'œuvre. Elle en profite pour expliquer

qu'il existe deux rituels distincts pour créer cette abomination. Le premier peut être accompli uniquement par un Maître Nécromancien (du Treizième au Quinzième Cercle) qui maudit souvent des petits objets du quotidien pour propager la malédiction. Le deuxième rituel est moins exigeant et peut être accompli par un Gardien Nécromancien (du Neuvième au Douzième Cercle). Ce rituel permet d'accélérer les effets de la malédiction selon un cycle lunaire précis. Dans les deux cas, le rituel est long à réaliser : une journée pour le premier, et une demi-journée pour le deuxième. Si l'interroge pour savoir comment elle en sait autant, elle sourit et explique :

En tant qu'humaine je suis outrée de voir tant de gens souffrir et en tant que guérisseuse, je suis écoeurée d'avoir découvert que parmi les secrets que renferme de vieilles civilisations comme Landis, il y a des malédictions qui font mourir en masse !

Les vieilles bibliothèques de Landis renferme des légendes, ou racontent des expériences qui sont abjectes.

Jada d'Urupa

Si cela ne suffit pas à les convaincre, elle leur raconte comment elle a trouvé la cache secrète dans l'une des bibliothèques de Landis. Elle explique aussi que c'est pour les mêmes raisons qu'elle est ici : trouver des remèdes à des maladies. Et si elle est là, maintenant, pour les aider, ce n'est pas le hasard, c'est le simple signe que Garlen est une Passion qui se soucie du sort des malades.

Mais avant de se rendre à Throal, Jada a promis de concocter une potion qui permet de soigner la fièvre de Scythia ; il lui manque cependant les ingrédients suivants :

- 4 sindolins,
- 3 langues de dragons,
- 2 racines étoilées,
- 1 vreela.

Pour plus de détails sur ces plantes, voir le **Recueil du maître de jeu**, p.131-133. Libre à vous d'ajouter d'autres plantes, en fonction de votre imagination et de vos connaissances en la matière.

Si les personnages l'aident à trouver ces plantes, ils pourront rejoindre Throal plus rapidement. Sans aide, Jada trouve deux à trois plantes par jour. Pour lui venir en aide, il faut marcher pendant une journée pour s'éloigner des lieux trop civilisés. Lors de chaque jour de recherches, les personnages effectuent un test de Botanique (5) ou Perception (8). Chaque degré de réussite obtenu sur le test permet de récupérer une plante si le personnage possède la compétence, sinon il ne peut en trouver qu'une seule, quel que soit le degré de réussite obtenu. Une fois les plantes récoltées, il faut une journée pour revenir à Scythia, et une journée de plus pour que Jada concocte la potion. Le soir suivant, elle offre à la reine la potion, les échantillons des plantes qui ont servi à sa réalisation, ainsi que la recette. Pour la remercier, la reine lui livre une médaille qui lui permettra d'entrer par la suite sans difficulté dans le royaume de Scythia.

DE RETOUR À THROAL

À vous de décider si le voyage de retour est animé ou paisible. Une fois arrivée à Grand-foire, Jada loue une chambre d'auberge ou accepte l'éventuelle offre de logement proposée par les personnages. Après une nuit de repos, un bon repas et un bain, elle se met au travail. Il lui faut une semaine d'analyses et d'expériences avant de pouvoir livrer son diagnostic. Si elle peut travailler dans le laboratoire d'alchimie de Tujiesse Hartta (le Sorcier ork), trois jours de travail suffisent.

Suivant le temps pris par les personnages, il est possible qu'une nuit de pleine lune soit passée. Dans ce cas, ils auront l'opportunité de se rendre compte que le nombre de victimes a en effet fortement augmenté le lendemain de cette nuit, ainsi que les jours suivants. Voici un calendrier-catastrophe dont il faut tenir compte si les personnages prennent beaucoup de retard. La première nuit de pleine lune après le début de l'aventure, les populations sont affectées dans les proportions suivantes :

Stade	1 mois à		2 mois à		3 mois à		4 mois à		5 mois à	
	G-F	Throal	G-F	Throal	G-F	Throal	G-F	Throal	G-F	Throal
Sain	16%	46%	01%	10%	--	--	--	--	--	--
1	30%	50%	20%	38%	01%	10%	--	--	--	--
2	50%	03%	25%	48%	20%	38%	01%	10%	--	--
3	03%	01%	50%	03%	25%	48%	20%	38%	01%	10%
4	01%	--	03%	01%	50%	03%	25%	48%	20%	38%
5	--	--	01%	--	04%	01%	54%	04%	79%	52%

Ces chiffres sont des ordres de grandeurs et même si les mois 4 et 5 n'auront jamais lieu, voir ci-dessous, ce calendrier indique l'évolution théorique. Par exemple, des gens sont contaminés et meurt depuis plus de six mois, mais loin de Grand-Foire et dans des lieux isolés. Et surtout ceux qui sont affectés par les stades 3 et plus, avant la première pleine lune (avant le début de l'aventure) sont peu nombreux.

Les jours qui suivent la deuxième pleine lune, si les personnages ne sont toujours pas revenus à Throal, un élémentaire d'air se matérialisera devant eux et leur délivrera le message suivant :

Ceci est un message de la générale Foellerian. Dépêchez-vous ! La situation ici est devenue critique. Toute la population de Grand-foire semble affectée et ce n'est guère mieux à Throal. À ce rythme, la population dans son ensemble risque de disparaître dans moins de six mois. On dénombre déjà des centaines de morts à Grand-foire et, si aucune solution n'est trouvée d'ici là, la totalité du royaume sera paralysé dans deux lunes. Nous serons alors à la merci du premier ennemi venu.

Si les aventuriers ne sont toujours pas revenus au bout de trois mois, un second message sera livré par un élémentaire capable de revenir vers la générale Foellerian en lui rapportant une réponse. Le message est le suivant :

Ceci est un message de la générale Foellerian. Si vous détenez une solution, il faut vous hâter et revenir au plus vite. Plus de la moitié de la population de Grand-foire est alitée, les gens n'osent plus sortir de chez eux et la ville semble fantomatique. À Throal, la situation n'est guère mieux : la panique rend tout le monde paranoïaque, la nourriture est désormais difficile à trouver et des émeutes éclatent partout.

Si tout se déroule convenablement, une telle chronologie ne devrait pas se produire, même si vous intercalez les épisodes 6 et 7 de la campagne. Par contre, dans un tel cas, les personnages risquent de revenir vers Throal entre le deuxième et le troisième mois. Cela devrait augmenter la pression et l'intensité dramatique et obliger les aventuriers à trouver au plus vite une solution. Vous devez donc faire attention au planning des personnages ; accélérez le déroulement des événements pour ne pas trop les ralentir, ou ajoutez-en s'ils sont trop rapides.

Si les aventuriers prennent trop de temps et ne parviennent pas à trouver une solution, l'épidémie disparaîtra d'elle-même pour une raison inconnue. En fait, les grands dragons qui protègent Throal vont réagir rapidement et de manière efficace. Ils n'interviennent cependant qu'à partir du moment où les autorités vont prendre des mesures drastiques, juste avant la nuit de deuxième lune. Les agents des dragons mettront trois à cinq semaines pour trouver et éliminer les agents des Denairastas. Dans ce cas, Jada rencontrera des difficultés pour approcher le roi, mais Merrox et Gamu Lurap souhaiteront rencontrer « l'amie des aventuriers » et seront charmés par le discours de cette « guérisseuse ».

Dans une telle situation, ce ne sont pas les personnages qui auront réussi l'aventure, mais les grands dragons, ce qui serait dommage. Si jamais vos aventuriers sont un peu lent, donnez leur une chance d'empêcher le dernier rituel. Il faut bien comprendre que si les ritualistes parviennent à finir le rituel du quatrième mois, Throal ne sera plus que l'ombre d'elle-même et elle disparaîtra rapidement.

Chronologie d'un état d'urgence

Les personnages font face à une situation différente en fonction de la date de leur retour.

J'role comprend la situation deux semaines après la première nuit de pleine lune. Il lui faut ensuite encore une semaine pour convaincre les autorités de Throal (et recruter éventuellement les personnages via la générale Foellerian) et Grand-foire qu'il faut prendre des mesures importantes. À ce moment, un couvre-feu est instauré à Grand-foire, Clystone ayant donné l'ordre de mettre aux arrêts tous ceux qui refusent de rester chez eux. La mesure sera facile à appliquer : les gens commencent à prendre peur et vont rester cloîtrés chez eux. Throal ne sera accessible qu'aux individus pouvant prouver qu'ils ne sont pas malades ou qui représentent un intérêt vital pour le royaume (c'est évidemment le cas des personnages).

Dix jours après la deuxième pleine lune, les mesures se renforcent. Clystone fait dresser un mur pour empêcher toute personne d'entrer ou de sortir de Grand-foire. Mais le mur est une véritable passoire et ne change pas grand-chose à la situation ; la paranoïa règne en maître. Après la crise, le mur sera démolé et, les gens s'empareront des matériaux pour construire leurs maisons. Durant cette période, les gens sont irritables, la peur règne, et certains sont sur le point de basculer dans la folie. L'accès à Throal est totalement interdit, sauf cas particuliers (les personnages, par exemple). Si vous avez fait jouer l'épisode 6, c'est l'occasion pour les personnages d'emprunter « l'autre entrée » qu'ils connaissent.

Quatre jours après la troisième pleine lune, les habitants de Grand-foire agonisent et l'endroit ressemble de plus en plus à une ville fantôme. Des familles entières tombent malades, tout le monde reste cloîtré et les gens meurent de faim. Le rituel ne tue pas tous ceux qui ont atteint le stade 5 de la maladie, mais bon nombre mourront de faim ou de soif avant cette échéance. Le traumatisme de cet événement laissera une trace durable dans l'histoire de la ville. Clystone sera au mieux exilé, sinon assassiné. Dans Throal, la situation est explosive. Des émeutes éclatent dans tous les secteurs du royaume. La peur pousse certaines personnes à assassiner des malades qui n'ont parfois rien à voir avec la malédiction. La Garde royale (aux

effectifs réduits) a du mal à maintenir la sécurité autour du palais. Les scènes de pillages, de vols et autres exactions sont monnaies courantes. Là aussi, il faudra du temps pour que la situation se stabilise et pour que la vie reprenne son cours normal.

Étrangement, la mort du roi (au cours de la campagne officielle intitulée **Prélude à la guerre**) va calmer ce climat insurrectionnel et va accroître la cohésion de la population. L'envie d'en découdre avec Théra n'en sera que plus grande.

La quatrième et cinquième lune signifie la fin de Grand-Foire et Throal. Le visage de Barsaive est à jamais défiguré par cette sombre page d'histoire.

METTRE UN TERME À CETTE FOLIE MEURTRIÈRE

Dès leur arrivée, les personnages découvrent les changements depuis leur départ. Ils apprennent rapidement les informations suivantes :

Le capitaine Nibluma meurt à la troisième lune. Elle sait que la maladie va détruire Grand-foire et qu'il est impossible d'appliquer correctement les consignes de Clystone.

Tujiessa Hartta meurt le quatrième mois (donc seulement si les personnages tardent et que les agents des dragons échouent), car sa capacité à résister à la magie l'aide grandement. Il a enfin compris l'aspect cyclique du phénomène, surtout si les personnages lui en déjà ont parlé. Il pense que ce n'est pas une maladie, mais un effet magique provoqué par une Horreur ou par des donneurs-de-noms. D'après lui, une Horreur serait tout à fait capable d'engendrer un tel fléau, mais pour quelles raisons des donneurs-de-noms commettraient cette folie ?

Laedris Plomter meurt lors du deuxième mois. Elle a compris le message de sa Passion, mais trop tard. Elle sait maintenant qu'il existe, quelque part, des gens qui œuvrent pour tuer la totalité des habitants de Grand-foire et de Throal.

Uner Ekko meurt la veille de la deuxième pleine lune. Il panique dès le milieu du premier mois. Il sait qu'une puissante magie est à l'œuvre, finit par craquer et se suicide.

Drarunion Hangtot Lirtril et Sharog Glugak se réfugient chez eux, tout comme le reste de la population. Ils mourront au cours du troisième mois.

Clystone meurt lors du quatrième mois (donc seulement si les personnages tardent et que les agents des dragons échouent), « protégé » par un charme de sang qu'il se procure au milieu du premier mois. Il devient extrêmement paranoïaque, panique à l'idée de tout perdre et ne trouve aucune solution pour sortir d'une telle situation.

Ombrevive meurt lors du troisième mois. Il tente de profiter au maximum de la situation en revendant au prix fort des denrées alimentaires ou des soi-disant charmes de protection. Il aide autant que possible les personnages s'ils en font la demande. Il sait qu'il serait bon de les compter comme alliés s'ils deviennent les sauveurs de Throal et de Grand-foire.

J'role et la générale Foellerian meurent lors du cinquième mois (donc seulement si les personnages tardent et que les agents des dragons échouent), protégés par leurs magies d'adeptes. Ils attendent avec impatience le retour des personnages, et espèrent qu'ils ont enfin trouvé le moyen de stopper la propagation de l'épidémie. La générale Foellerian a tout de même envoyé un navire du ciel vers Landis pour tenter de trouver un remède là-bas.

Hangrus Torgrom meurt lors du troisième mois. Il fait son possible pour trouver des troupes valides, pour maintenir l'approvisionnement en vivres, et rapatrie les habitants des villages alentours également victimes de la malédiction

LOCALISER LA SOURCE DU PROBLÈME

Une fois acquis la certitude que le fléau n'est pas une maladie, mais la malédiction de Landis, autrement dit la fameuse **malédiction des Scabioses syndiques**, il faut localiser le lieu où se déroule le rituel qui provoque peu à peu la mort des victimes. En effet, le rituel doit être renouvelé lors de chaque nouvelle pleine lune.

C'est Hangrus, la générale Foellerian et Jada qui possèdent les renseignements permettant de trouver le lieu où le rituel est accompli. Mais il est nécessaire de croiser ces renseignements pour déduire l'information essentielle. En effet, Hangrus connaît les villages affectés par le même mal que celui de Grand-foire. la générale Foellerian connaît l'ampleur prise par la malédiction et le stade des malades dans les différentes cités de Throal. Enfin, Jada connaît le rayon d'action approximatif du rituel.

Grand-foire fait environ deux kilomètres dans sa plus grande longueur et très peu de villages sont affectés. Ces villages sont situés à environ cinq ou six kilomètres de Grand-foire. En localisant ces villages sur une carte, il est facile de constater que la montagne qui s'élève au-dessus de Throal représente un point de convergence.

Il est également possible d'arriver à cette même conclusion en cartographiant les zones les plus touchées dans les cités souterraines de Throal Mais la générale Foellerian se charge de cette étude et livre directement le résultat pour éviter de divulguer des informations stratégiques aux personnes concernées. Ceci dit, pour atteindre la totalité des cités de Throal dans ces proportions, il faut que le rituel soit accompli à l'intérieur de la montagne, et non à sa surface. La lumière de la lune devant illuminer le site du rituel, il faut trouver un puits assez profond et assez large, ou un puits équipé par un jeu de miroirs.

Il est aussi possible de chercher l'emplacement à partir du sous-sol en fouillant les tunnels. Dans les deux cas, le processus s'avèrera long et fastidieux :

- ❑ Pour une recherche en surface, un test peut être effectué par heure, à raison de cinq heures de recherches par jour maximum :
 - Test d'Escalade (7) pour éviter une chute de 30 mètres maximum
 - Test de Vigilance (13) pour trouver un puits susceptible de correspondre aux critères
 - Test d'Analyse des indices (10) pour confirmer ou infirmer qu'un puits potentiel est réellement celui recherché.
- ❑ Pour une recherche par les sous-sols, un test peut être effectué par demi-journée, à raison de deux tests par jour maximum
 - Test d'Orientation (5) ou Connaissance des mines (4) pour éviter de se perdre (s'ils se perdent, les personnages ne pourront pas effectuer d'autres tests de recherches pendant deux demi-journées)
 - Test de Vigilance (6) pour trouver des salles assez grandes avec un puits d'aération qui correspond aux critères
 - Test d'Analyse des indices (7) pour trouver les traces au sol indiquant que le rituel s'effectue ici.

EMBUSCADE

Une fois le site découvert, les aventuriers doivent se préparer à interrompre le rituel avec une force de frappe suffisante. Boucher le puits ou toute autre entreprise permettant de profiter immédiatement de la situation ne sont pas de bonnes idées car cela incitera les ritualistes à effectuer leur méfait sur un autre site.

Il faut donc estimer les forces en présence (ce qui est faisable en examinant les traces laissées dans la salle du rituel) et préparer l'assaut. Il faut également déterminer par où arrivent les ritualistes. L'idéal étant d'attaquer lorsque le rituel est déjà entamé. En effet, le rituel est long (environ une demi-journée). S'il est interrompu trop tôt, les magiciens participant au rituel peuvent s'engager dans la bataille et poursuivre le rituel une fois débarrassé de leurs adversaires. Si personne n'y pense, Jada proposera cette stratégie visant à empêcher le rituel quelque soit l'issue de la bataille.

En fouillant attentivement les lieux, il sera possible d'estimer la présence d'une vingtaine de gardes et d'une quinzaine de ritualistes environ, dont au moins un Gardien (de Cercle 9 à 12) Nécromancien, puisque la présence d'un adepte de cette puissance est nécessaire pour accomplir le rituel. Il est également possible de discerner des traces de cercles d'invocation et de sang au centre de ces cercles.

Il est même possible de trouver des endroits pour se cacher, pour surveiller ou pour s'approcher sans se faire remarquer. Il en existe autant à l'extérieur qu'à l'intérieur. Ces repérages préalables octroient un bonus aux tests de Déplacement silencieux effectués pendant l'embuscade. Par contre, choisir un emplacement à l'extérieur impose un trajet plus long pour se rendre sur le site du rituel, avec autant de chances supplémentaires de se faire repérer.

LE RITUEL DE LA MORT !

Le jour de l'invocation, l'embuscade doit avoir lieu. Hangrus prépare une force d'intervention (une vingtaine de soldats, dont sept adeptes de Cercle 3 à 5) qui agira après minuit et attaquera tous ceux qui sortent du puits. Il prévient les aventuriers de ce plan. En cas de nécessité, les soldats peuvent se rendre sur le site du rituel en cinq ou six rounds, en descendant en rappel par le puits.

Quant à la générale Foellerian, elle met en place une vingtaine de gardes royaux et quelques-uns de ses amis. Elle-même est présente mais reste en retrait. Elle invite les aventuriers à l'accompagner. Jada insiste également pour venir si jamais les personnages tentent de l'écarter. Elle insiste en prétextant qu'elle n'est plus une enfant et qu'elle pourra dissiper les sorts adverses et inverser les effets du rituel. En effet, elle sait qu'il est possible de « pervertir » le rituel en l'achevant grâce à la magie de Garlen. Même si elle n'est pas certaine de l'efficacité de ce principe qu'elle a découvert dans les livres de Landis, il serait dommage de ne pas profiter de cette opportunité.

LE JOUR DU RITUEL

À l'aube du jour de la pleine lune, une procession venant du sud approche. Elle grimpe lentement le flanc de la montagne en empruntant un chemin tortueux qu'il est possible de grimper sans équipement d'escalade. Les ritualistes passent ensuite par une faille de la montagne pour se glisser dans l'un des tunnels naturels qui permettent d'accéder au lieu du rituel. Vers le milieu de la matinée, ils pénètrent dans la salle du rituel, font une pause, puis commencent à préparer la salle. Une fois balayée et désencombrée, les gardes commencent à tracer des cercles avec un piquet, une corde et une craie. La corde est dotée de repères de couleurs différentes en fonction des longueurs. Une fois ceci terminé, les magiciens, qui se sont changés entre-temps, entament une litanie et répandent une mixture en suivant les cercles et repères tracés sur le sol.

Tout se passe dans un silence uniquement interrompu par le bruit des pas, des armes et des armures, et le bruissement des vêtements. La scène s'anime davantage lorsque le chant incantatoire est marmonné par les ritualistes qui dessinent les

cercles. Un fait paraît évident : ces individus ont l'habitude d'agir ainsi, et tout semble parfaitement rodé.

Dès que les gardes ont fini de tracer les repères, ils enfilent leurs armures et extraient un corps de petite taille d'un sac. Difficile de voir si c'est celui d'un enfant ork, humain ou elfe, ou si c'est un nain relativement petit et maigre (ce qui est le cas, pour faire office de symbole vis-à-vis de Throal). Le corps est visiblement endormi (pour éviter que les cris de la victime n'attirent l'attention). Il est placé au centre des cercles. Une fois positionné, un garde vient placer une dague sacrificielle et des récipients à côté du corps allongé.

Les gardes s'éloignent ensuite et s'installent aux trois entrées de la pièce. Certains sortent des dés, d'autres des cartes, et d'autres encore des boîtes de conserves. C'est le seul moment où il est possible de les entendre parler, en Galeb-Klek (le dialecte humain parlé à Landis).

Une fois l'ensemble des préparatifs achevés, les ritualistes rejoignent les gardes pour manger. Vers midi, la principale phase du rituel est entamée. Il débute par le sacrifice du corps étendu au centre des cercles. La mort de la victime est rapide et celui qui le tue sait de toute évidence comment découper un cadavre de donneur-de-noms. Il place différents organes dans les récipients et rejoint ensuite sa place, recouvert du sang de la victime. Chacun des ritualistes prend un peu du sang récolté dans un bol et s'en verse sur la tête et le corps. Lorsque chaque ritualiste regagne sa place, il est salué par un hymne à la mort prononcé en Galeb-Klek :

« *Que la mort entende notre appel ! Qu'elle vienne à nous !* »

Ce détail met mal à l'aise une partie des gardes, ainsi que la générale Foellerian. Ils craignent que ces individus forment une branche de Landis du culte des Clés de la mort.

Le reste du rituel est plutôt monotone. Le maître de cérémonie scande tout du long la même incantation, reprise en chœur par ses congénères, et ce jusqu'à minuit, heure à laquelle le rituel s'achève. Les personnages peuvent (et doivent) intervenir avant ce moment. la générale Foellerian donne le signal aux alentours de la vingt-troisième heure. Il attend cette heure tardive pour donner le plus de chances possibles à Jada d'inverser les effets du rituel.

La bataille

Voici le rappel des forces en présence :

- ❑ Du côté des aventuriers :
 - Le groupe d'intervention d'Hangrus uniquement composé de nains : 13 soldats d'élite (même profils que les gardes royaux de Throal), 2 Maîtres d'armes (Anglen et Belegoth) de Troisième cercle, 2 Guerriers (Pendivel et Tronor) de Troisième cercle, 1 guerrier (Findir) de Quatrième cercle, 1 Maître d'armes (Nertilmon) de Cinquième cercle, et 1 guerrier (Maedrir) de Cinquième cercle.
 - 20 Gardes royaux de Throal
 - Le groupe d'amis de la générale Foellerian : Arondhel (Guerrier obsdien de Sixième cercle), G'Riel (Maître d'armes t'skrang de Septième cercle), Blenra (Élémentaliste de Sixième cercle et Éclaireuse de Cinquième cercle), Glorar (Maîtresse des animaux de Sixième cercle).
 - La générale Foellerian et Jada.
- ❑ Du côté des ritualistes :
 - 3 groupes de 6 gardes humains, des Guerriers de Quatrième cercle.
 - 15 Nécromanciens de Troisième cercle.
 - Le Maître de cérémonie, un Nécromancien de Neuvième cercle.

Les gardes des ritualistes défendent les magiciens. Ces derniers stoppent le rituel et se jettent dans la bataille. Cette réaction inattendue pousse la générale Foellerian à prévenir les forces de Hangrus en hurlant. Il faudra attendre six rounds avant que la bataille ne soit théoriquement équilibrée. Sans intervention des personnages, la bataille se déroule de la manière suivante :

- ❑ Premier round (surprise) : les ritualistes ne réagissent pas efficacement.
 - Le groupe de gardes des ritualistes perd deux combattants (il en reste donc 16).
- ❑ Deuxième round : les gardes des ritualistes et les magiciens se rassemblent dans la salle du rituel et vont peu à peu se déplacer ensemble vers l'entrée par laquelle ils sont arrivés, en protégeant le maître du rituel.
 - Les ritualistes perdent encore deux gardes (il en reste donc 14) et un magicien se retrouve au sol, renversé.
 - Les gardes royaux encaissent sans trop de mal ce round.
 - Glora (la Maîtresse des animaux et amie de la générale Foellerian) prend une Blessure grave et se retrouve à terre.
- ❑ Troisième round : les ritualistes continuent leur mouvement vers l'entrée.
 - Les ritualistes perdent un garde de plus (il en reste donc 13) et le magicien à terre ne se relève pas.
 - Les gardes royaux prennent les sorts des magiciens de plein fouet et les encaissent assez mal.
- ❑ Quatrième round : les ritualistes bloquent le passage et le mur de boucliers protège les magiciens.
 - Les ritualistes perdent un garde de plus (il en reste donc 12) et un magicien (mis hors combat par Blenra, l'élémentaliste amie de la générale Foellerian, il en reste donc 13).

- Les gardes royaux perdent d'un seul coup quatre des leurs.
- ❑ Cinquième round : les ritualistes tiennent leur position et le mur de boucliers continue de protéger les magiciens.
 - Les ritualistes perdent un garde (il en reste donc 11) et un magicien de plus (mis hors combat par Blenra, l'élémentaliste amie de la générale Foellerian, il en reste donc 12).
 - Les nécromanciens ritualistes lancent le sort Tête de mort, faisant fuir douze gardes royaux.
 - Les gardes royaux perdent deux des leurs et douze s'enfuient (pendant huit rounds), deux gardes seulement parviennent à tenir leur position.
 - Glora encaisse une deuxième Blessure grave et se retrouve À terre.
 - Jada dissipe le sort que le maître ritualiste incante.
 - La générale Foellerian sent que la bataille tourne en faveur des ritualistes. Elle fouille les lieux pour ramasser le maximum de preuves avant de devoir fuir. Ce round-ci, elle s'empare de la robe du nécromancien mort dans la salle du rituel.
- ❑ Sixième round : sans l'intervention des personnages, les ritualistes prennent l'avantage.
 - Les ritualistes perdent trois gardes (il en reste donc 8) et un magicien de plus (mis hors combat par Blenra, l'élémentaliste amie de la générale Foellerian, il en reste donc 11).
 - Les onze nécromanciens ritualistes utilisent le sort Tête de mort pour faire fuir les deux derniers gardes royaux et les trois derniers adeptes du groupe de la générale Foellerian. Ils ciblent également deux gardes qui ont réussi à surmonter leur peur. Ils lancent également tous le sort Dard spectral sur Arondhel, qui s'effondre et se relève aussitôt (mais très mal en point car son talent Ultime sursaut ne lui permet pas de revenir en pleine forme) ; il décide de prendre la fuite tant bien que mal.
 - Les gardes royaux fuient.
 - Glora sombre dans l'inconscience.
 - Jada dissipe le sort que le maître ritualiste incante.
 - La générale Foellerian ramasse la dague du rituel posée à côté de la victime sacrifiée.
- ❑ Septième round : le groupe d'intervention arrive enfin sur place et les ritualistes les attendent de pied ferme.
 - Les ritualistes perdent deux gardes de plus (il en reste donc 6).
 - Les nécromanciens ritualistes utilisent le sort Tête de mort pour faire fuir les onze soldats d'élite. Ils incantent tous le sort Dard spectral sur deux soldats d'élite qui s'effondrent. Il ne reste alors plus aucun soldat d'élite.
 - Les gardes royaux, les soldats d'élite et les adeptes continuent de fuir.
 - Jada dissipe le sort que le maître ritualiste incante. Ce dernier commence à s'énerver et hurle des ordres.
 - La générale Foellerian décapite le cadavre de celui qui a été sacrifié et s'enfuit avec son butin.
- ❑ Huitième round : les ritualistes se déplacent vers Jada.
 - Les ritualistes perdent deux gardes de plus (il en reste donc 4).
 - Les nécromanciens ritualistes utilisent le sort Tête de mort pour faire fuir les sept adeptes du groupe d'intervention d'Hangrus. Ils incantent tous le sort Dard spectral sur deux adeptes qui s'effondrent.
 - Les gardes royaux, les soldats d'élite et les adeptes continuent de fuir. Ceux qui parviennent à surmonter leur peur sont la cible d'un nouveau sort de Tête de mort.
 - Jada vérifie que personne ne peut la voir (surtout les personnages-joueurs ou la générale Foellerian) et, si c'est le cas, elle « invoque » Garlen qui envoie une Augure des Passions (C'est en réalité une illusion, et pas la créature détaillée dans le **Recueil du maître de jeu**, p.283).
 - La générale Foellerian tente de fuir le plus loin possible, laissant Jada derrière, avec un pincement au cœur. Elle enrage en constatant que la puissance de ses troupes est insuffisante.
- ❑ Neuvième round :
 - Les quatre gardes ritualistes restants (ou les magiciens) s'entretenant.
 - Les gardes royaux, les soldats d'élite et les adeptes continuent de fuir. Ceux qui parviennent à surmonter leur peur sont de nouveau la cible d'un sort de Tête de mort.
 - La générale Foellerian, qui entend les bruits de la bataille, décide de revenir... prudemment.
- ❑ Dixième round :
 - Les derniers ritualistes s'entretenant.
 - Les gardes royaux, les soldats d'élite et les adeptes continuent de fuir.
- ❑ Onzième round :
 - La générale Foellerian arrive juste à temps pour remarquer une silhouette qui disparaît ; il imagine tout de suite qu'il s'agit de l'Augure de Garlen.

Les tactiques des différentes factions sont :

- ❑ Pour les ritualistes, un front de gardes composé de six hommes placés côte à côte ; les autres attendent derrière, prêts à remplacer ceux qui tombent. Il est possible de les attaquer normalement.
 - Pendant que ce mur tient, les nécromanciens lancent leurs sorts. Ils utilisent essentiellement deux sorts. Tête de mort pour dégager un maximum la place. Lorsqu'il y a autant d'adversaires que les gardes de

leur mur, ils utilisent Dard spectral. Pour attaquer ces magiciens ritualistes situés derrière, les attaques à distance ou les sorts sont nécessaires. Il faut choisir l'option de combat Attaque précise et subir un malus de couverture de 4.

- Le maître ritualiste tentera d'utiliser sa magie, mais elle sera contrée par Jada.
- Pour les troupes anti-ritualistes, la générale Foellerian dirige une troupe qui ne peut pas faire face à la magie des nécromanciens qui sont très nombreux et qui n'ont pas hésité à abandonner le rituel. Elle s'y attendait, mais pas aussi vite. Avec ses gardes elle parvient à contenir et tenir en place les ennemies. Ce qui lui donne l'occasion d'agir ainsi que ceux qui le souhaiteront.
 - Les amis et adeptes de la générale Foellerian sont dans la même situation, seule Blenra agit et élimine les nécromants, à un rythme trop lent. Elle ne veut pas lancer de sort de zone, de peur d'affecter ses amis ou alliés. C'est l'une des solutions et un moyen à l'un de vos aventuriers de briller socialement, en la convaincant de lancer une Boule de feu.

Le rituel de Jada

Jada est effondrée : elle a provoqué la mort de tant de personnes qu'elle regrette de s'être engagée dans la bataille. Sans soutien, elle demande à quitter les lieux. Si aucun des personnages-joueurs ne s'exécute, la générale Foellerian parle à Jada et lui dit que ces morts sont inutiles si elle ne se résout pas accomplir le rituel inverse.

Elle change donc d'avis et accomplit un joli rituel, plein de lumières, pour en mettre plein la vue... Si elle sait que certains des aventuriers présents sont Sorciers ou Illusionnistes, elle prend moins de risques et prononce une simple prière en l'honneur de Garlen pendant une dizaine de minutes.

Plus tard dans la nuit, elle accomplit le véritable rituel de dissipation pendant plusieurs heures. Ce rituel est clairement de nature nécromantique. Si elle est surveillée, elle recule l'échéance.

RÉCOMPENSE

Au bout d'une semaine, il paraît évident que tout le monde retrouve la voie de la guérison. La vie reprend son cours normal et les gens s'empressent d'oublier, même si au fond d'eux, une crainte sourde les ronge. La bonne nouvelle se propage et les habitants des villages limitrophes sont soulagés. Dans les cités souterraines, le calme revient. Partout, des banquets s'organisent et les exploits des aventuriers et de Jada sont sur toutes les lèvres.

Entre temps, les espions envoyés par J'role confirment l'existence d'une certaine Jada (dite d'Urupa), questrice de Garlen et membre d'un ordre de guérisseurs, le Foyer béni, au nord d'Urupa. Les membres de l'ordre ne savent pas grand-chose sur son compte car elle voyage beaucoup pour apporter la bénédiction de Garlen aux populations dans le besoin. D'après le peu qu'ils entendent, il semble que ce soit une questrice écoutée et respectée.

Les survivants de la bataille contre les ritualistes sont invités à un banquet donné en leur honneur au palais royal de Throal. L'heure de gloire des aventuriers est enfin arrivée !

Pendant ce banquet, Jada sourit à tout-va et jubile à l'idée d'être arrivée jusqu'ici.

Plus tard, Merrox propose à Jada de rencontrer le roi pour tenter de trouver un remède à sa maladie... mais ceci est une autre histoire. Pour plus d'informations sur cette structure d'aventure, voir le chapitre **Le roi est mort !** du supplément **Prélude à la guerre**.

ANNEXES

Voici différentes aides de jeu pour jouer cette aventure :

LA MALADIE

Ce n'est pas à proprement parlé une maladie, même si les effets pourraient le laisser penser. Il s'agit en vérité d'une malédiction produite par un sombre rituel nécessitant de grandes quantités d'énergie magique, le plus souvent fournies par le sacrifice de donneurs-de-noms.

Pour propager cette malédiction, il faut entrer en contact direct avec un objet corrompu par le rituel de contagion ou avec un « malade » atteint au stade 2 ou plus.

Rituel de la malédiction des Scabioses synodiques

Type : Douzième cercle de Nécromancie

Filaments : 20 **Difficulté de tissage :** 19/33

Portée : 3 m **Durée :** 1 an et 1 jour

Effet : Volonté +10

Difficulté d'incantation : 6 ou Défense magique

Il faut une heure de rituel pour tisser chaque filament. Pour pratiquer le rituel, le maître de cérémonie doit avoir appris le sort et l'avoir retranscrit avec succès dans son grimoire. Le nombre de participants au rituel est de 15 au minimum et tous doivent être des Nécromanciens de Cinquième cercle au minimum. Le rituel doit être achevé à la lumière de la pleine lune. Une série de cercles, de runes et de figures géométriques sont dessinés sur le sol. Chaque participant au rituel doit se tenir à l'un des sommets de la figure géométrique qui relie tous les participants. Il ne doit en aucun cas quitter le cercle en contact avec le sommet et ne doit pas effacer la rune présente devant lui. Toutes ces figures sont dessinées avec un mélange de sang de donneurs-de-noms, d'eau et de chaux, auquel on ajoute du sulfate de cuivre, ce qui donne une couleur violacée à la mixture. L'eau ou le sang des donneurs-de-noms doit être contaminé par des iotas de terreur (voir le paragraphe **Iota de terreur** dans le **Recueil du maître de jeu**, p.463)

Ce sort permet de maudire une cible ou un volume d'un mètre cube d'objets (Défense magique de 6 si aucun de ces objets n'est magique). La cible ou les objets contaminent leurs victimes par contact direct, et transmettent automatiquement la malédiction au stade 1 (voir plus loin). Au bout d'un an et un jour, la cible est débarrassée de la malédiction, sauf si elle est victime du rituel d'infestation (voir ci-dessous). L'effet de contamination des objets cesse après avoir infecté douze donneurs-de-noms ou après un an et un jour. En général, des objets du quotidien sont choisis pour propager la malédiction, tels des armes, des gobelets, des pièces de monnaie ou des vêtements. La contamination est plus rapide si des pièces d'argent sont contaminées, car elles sont manipulées sans méfiance aucune.

Rituel d'infestation des Scabioses de Rashomon

Type : Neuvième cercle de Nécromancie

Filaments : 12 **Difficulté de tissage :** 19/33

Portée : 0 m **Zone effet :** sphère de diamètre de 15 km

Effet : Volonté +10 **Durée :** 1 an et 1 jour

Difficulté d'incantation : Défense magique la plus haute

Il faut une heure de rituel pour tisser chaque filament. Pour pratiquer le rituel, le maître de cérémonie doit avoir appris le sort et l'avoir retranscrit avec succès dans son grimoire. Le nombre de participants au rituel est de 15 au minimum (et tous doivent posséder le talent Tissage de filament (Nécromancie) au moins au rang 3). Si jamais il y a moins de participants, la zone d'effet est réduite de 1 km par participant en dessous de 15. Le rituel doit être achevé à la lumière de la pleine lune. Une série de cercles et de figures géométriques est dessinée sur le sol. Chaque participant au rituel doit se tenir à l'un des sommets de la figure géométrique qui relie tous les participants. Il ne doit en aucun cas quitter le cercle en contact avec le sommet et ne doit pas effacer la rune présente devant lui. Toutes ces figures sont dessinées avec un mélange de sang de donneurs-de-noms, d'eau et de chaux, auquel on ajoute du sulfate de cuivre, ce qui donne une couleur violacée à la mixture.

Ce sort permet d'aggraver les effets de la malédiction des Scabioses synodiques. Toutes les victimes de la malédiction présentes dans la zone d'effet doivent effectuer un test de Constitution contre le résultat du test d'effet. En cas de réussite, elles ne subissent aucune évolution de la malédiction. En cas d'échec, la malédiction s'aggrave d'un stade. En cas de résultat Médiocre ou Pathétique, la malédiction s'aggrave de deux stades ou tue la victime si elle en était déjà au dernier stade.

Ce rituel n'a aucun effet sur ceux qui ne sont pas contaminés par la malédiction des Scabioses synodiques.

Les différents stades la malédiction sont les suivants :

Stade 1, porteur sain

Symptômes : la victime est maudite sans s'en rendre compte. Il n'y a aucun effet et aucun symptôme apparent.

Évolution : lors de chaque pleine lune, la victime doit réussir un test de Constitution (3) pour ne pas voir la malédiction évoluée au stade suivant. Si le résultat du test est Excellent ou Extraordinaire, la victime n'a plus besoin d'effectuer de test lors des pleines lunes suivantes, mais l'évolution de la malédiction peut par la suite être provoquée par le rituel d'infestation des Scabioses de Rashomon. L'évolution se produit alors 1D6 jours après la réalisation du rituel. Au bout de un an et un jour, la malédiction disparaît si elle n'est pas évoluée entre temps.

Stade 2, porteur maudit

Symptômes : la victime se sent légèrement fiévreuse et subit des quintes de toux passagères. Le contact physique avec la victime maudite, avec ses postillons ou des objets contaminés depuis moins de deux jours peut transmettre la malédiction. Les draps, vêtements ou autres objets souillés par les malades depuis plus de deux jours ne sont pas contagieux. Les individus exposés de la sorte doivent effectuer un test de Constitution (3). En cas de contact prolongé, un test par heure est nécessaire. En cas de rapport sexuel, la contamination est automatique.

Évolution : lors de chaque pleine lune, la victime doit réussir un test de Constitution (3) pour ne pas voir la malédiction évoluée au stade suivant. Si le résultat du test est Excellent ou Extraordinaire, la victime n'a plus besoin d'effectuer de test lors des pleines lunes suivantes. Ceci dit, l'évolution de la malédiction peut par la suite être provoquée par le rituel d'infestation des Scabioses de Rashomon. L'évolution se produit alors 1D6 jours après la réalisation du rituel. Au bout de un an et un jour, la malédiction disparaît si elle n'est pas évoluée entre temps.

Stade 3, démangeaison

Symptômes : des boutons et des rougeurs apparaissent sur le corps de la victime. Le soir, les démangeaisons sont plus importantes. Il est plus difficile de rester concentré et il faut consacrer 50 % de temps en plus pour réaliser une tâche, quelle qu'elle soit. Ainsi, par exemple, pour améliorer un talent, il faudra consacrer douze heures de méditation (au lieu de huit) ou 45 minutes (au lieu de 30) pour réaliser le rituel de karma. Durant les crises de démangeaisons (surtout le soir), la victime est considérée comme Harcelée. Elle présente les mêmes risques de contagion que ceux décrits dans le stade précédent.

Évolution : lors de chaque pleine lune, la victime doit réussir un test de Constitution (3) pour ne pas voir la malédiction évoluée au stade suivant. Si le résultat du test est Excellent ou Extraordinaire, la victime n'a plus besoin d'effectuer de test lors des pleines lunes suivantes. Ceci dit, l'évolution de la malédiction peut par la suite être provoquée par le rituel d'infestation des Scabioses de Rashomon. L'évolution se produit alors 1D6 jours après la réalisation du rituel. Au bout de un an et un jour, la malédiction disparaît si elle n'est pas évoluée entre temps.

Stade 4, nécrose

Symptômes : les boutons et les rougeurs évoluent en excroissances de tissu nécrosé. Des boutons et excroissances apparaissent un peu partout sur le corps de la victime. Au fil du temps, ces excroissances se transforment en tissus nécrosés. Ces tissus prennent une teinte noire et se rigidifient en véritables plaques dermiques. La victime est incapable de bouger ou d'agir sans ressentir d'atroces douleurs. Elle peut toutefois parler, réfléchir ou entreprendre des activités qui ne nécessitent aucun test (manger ou faire ses besoins, par exemple). Elle peut également se déplacer à la vitesse de 1 m par round. Si elle souhaite se déplacer plus rapidement ou effectuer une activité requérant un test, elle doit au préalable réussir un test de Volonté (7) chaque round, sous peine d'abandonner et de rester immobile. Tous les tests subissent un malus de -4 (sauf les tests de Constitution et celui de Volonté pour tenter d'agir). La victime de la malédiction présente les mêmes risques de contagion que ceux décrits dans le stade 2.

Évolution : lors de chaque pleine lune, la victime doit réussir un test de Constitution (3) pour ne pas voir la malédiction évoluée au stade suivant. Si le résultat du test est Excellent ou Extraordinaire, la victime n'a plus besoin d'effectuer de test lors des pleines lunes suivantes. Ceci dit, l'évolution de la malédiction peut par la suite être provoquée par le rituel d'infestation des Scabioses de Rashomon. L'évolution se produit alors 1D6 jours après la réalisation du rituel. Au bout de un an et un jour, la malédiction disparaît si elle n'est pas évoluée entre temps.

Stade 5, mort

Symptômes : la victime est prise de convulsions. Elle meurt dans d'atroces souffrances au bout de 1D6 jours. Durant cette période d'agonie, la victime répand le vecteur de contagion autour d'elle. Tous ceux situés à moins de 3 m de la victime doivent effectuer un test de Constitution (7) pour ne pas être contaminés. Ceux en contact direct avec la victime ou avec des objets en contact avec elle (comme des draps ou des vêtements) sont automatiquement contaminés.

Évolution : il n'existe heureusement aucune évolution possible au-delà de ce stade ; le mort ne se relève pas en tant que mort-vivant. Ramener à la vie une personne morte de cette façon sans avoir soigné le corps au préalable est inutile : la victime mourra à nouveau dans les heures qui suivent sa résurrection.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Voici les différents objets magiques à filament qu'il est possible de récupérer durant l'aventure.

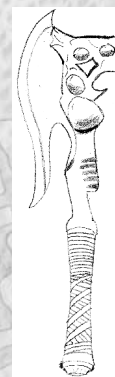
Créateur de pulpe

Nombre de filaments maximum : 1

Défense magique : 9

Cette hache peut être récupérée dans la ferme dans laquelle les paysans ont été déguisés après le massacre perpétré par les brigands. Si les aventuriers ne la trouvent pas à cet endroit, mettez là dans le butin des brigands. Cette hache a été manipulée par le grand-père du fermier lors des batailles livrées contre Théra, il y a 50 ans environ.

Le fer de la hache est équipé de petites masselottes qui peuvent être ôtées pour modifier l'équilibre de l'arme. Sans filament tissé, elle possède les caractéristiques suivantes : Niveau de dommages 6, Force minimum 13, Taille 4, poids 2.5 kg.



Filament de rang un

Coût : 100

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le Nom de la hache (Créateur de pulpe)

Effet : le niveau de dommages est maintenant de 7.

Filament de rang deux

Coût : 200

Effet : le niveau de dommages est maintenant de 8.

Filament de rang trois

Coût : 300

Effet : le niveau de dommages est maintenant de 9.

Filament de rang quatre

Coût : 500

Effet : pour 1 point de dommages, le personnage remplit les masselottes de son sang. L'attaque suivante fait gicler le sang de façon impressionnante. Le personnage bénéficie d'un test du talent Cri de guerre avec un bonus de 1 rang. Cette action est considéré comme une action Libre. Si le personnage souhaite utiliser un autre type de test d'intimidation (comme le talent Regard froid par exemple), alors il ne bénéficie pas du bonus de 1 rang mais l'action sera considérée comme étant une action Libre.

Adaptation ED3

Rang 1 : Niveau de dommages de 10

Rang 2 : Niveau de dommages de 11

Rang 3 : Niveau de dommages de 12

Rang 4 : pas de changement.

Objets magiques des ritualistes

Il est possible de récupérer les objets magiques suivants sur les corps des ritualistes :

- 18 cottes de mailles à filament (voir **Recueil du maître de jeu**, p.171)
- 3 heaumes de Landis (voir **Recueil du maître de jeu**, p.188) sur les officiers
- 15 baguettes (voir **Recueil du maître de jeu**, p.175) sur les Nécromanciens
- 1 diadème (Objet à matrice améliorée, voir **Recueil du maître de jeu**, p.178) sur le maître de cérémonie
- 1 carte d'orientation (voir **Recueil du maître de jeu**, p.177) sur le maître de cérémonie
- 1 potion de vie (voir **Recueil du maître de jeu**, p.191) sur le maître de cérémonie

la générale Foellerian laisse les personnages prendre ce qu'ils veulent pour leur usage personnel, mais il n'est pas question d'en faire du commerce pour autant. En se renseignant sur les objets qu'ils auront pris, les aventuriers apprennent que les cottes de mailles, les boucliers et les armes ont tous été forgés par une Guerrière Sorcière de Landis, qui les a donnés à l'ensemble des membres de son unité, il y a bien longtemps, avant le Châtiment. Ils étaient une vingtaine. Chaque arme, bouclier et cotte de mailles porte le Nom de son premier porteur. Une signature est apposée sur chaque objet pour pouvoir les distinguer. Sur les cottes de mailles, l'un des maillons du collier est plein et porte cette signature. Sur les armes, la signature est gravée sur le pommeau. Sur les boucliers elle est gravée sur le cerclage métallique extérieur. Les légendes racontent qu'en portant la panoplie complète d'un même soldat, il est possible de l'invoquer (une fois par lune seulement) pour bénéficier de son aide. Malheureusement, dans la situation présente, seules les cottes de mailles sont portées par les ritualistes. Les boucliers et les armes ne sont pas présents.

Précision importante : les Denairastas ont délibérément équipé les ritualistes de la sorte en sachant que ceux qui vont les vaincre seront certainement ceux qui par la suite leur poseront le plus de problèmes. À partir du moment où une personne est liée à l'un de ces objets, les Denairastas peuvent obtenir, grâce à leur maître Ulh Denairastas, des renseignements sur leur porteur. En effet, le vieux Denairastas peut connaître la position et l'état de santé de la personne liée à l'objet. Il peut également tenter d'utiliser les facultés sensorielles du porteur de l'objet. Il effectue alors un test (Niveau 37 + karma niveau 18) contre la Défense magique de la cible. Si le succès est inférieur à un Excellent résultat, la victime se rend compte qu'elle est la cible d'une influence magique. Si le degré de réussite est Bon, la victime se sent observée. Si le degré de réussite est Moyen, le personnage se rend compte qu'il est magiquement observé. Si le test est un échec, le personnage se rend compte qu'une puissante entité tente de s'immiscer dans son esprit. La fois prochaine, il pourra tenter de résister (grâce aux talents Volonté de fer ou Détermination, par exemple).

DESCRIPTION DES PNJ ET CRÉATURES

Voici des exemples de profils pour les principaux intervenants :

Enfielleur

Cette créature est immunisée à toutes les substances toxiques. Certains racontent qu'elle est issue du même monde que celui des dragons. On raconte également que c'est une parasite qui se nourrit du sang des grands dragons et qu'elle vit sous ou entre leurs écailles.

Un enfielleur mesure 20 cm de long environ et possède un corps relativement flasque. Lorsqu'une créature meurt après avoir été empoisonnée par un enfielleur, ce dernier a la possibilité de se cloner. Le nombre de clones est alors égal au niveau de Constitution de la victime. L'enfielleur peut également se reproduire de manière sexuée.

Une dizaine de ces créatures environ vivent dans la grotte (voir le paragraphe Boré le flamboyant, plus haut). Elles se déplacent par groupes de 3 ou 4 et cherchent à s'échapper de la grotte.

Attributs

DEX	8	FOR	3	CON	4
PER	5	VOL	5	CHA	5

Caractéristiques

Initiative	12	Déf. physique	10
Nombre d'actions	3	Déf. magique	7
Attaque	12	Déf. sociale	7
Dommages		Arm. physique	8*
Mandibule	6	Arm. mystique	5
Incantation	9		
Venin	9	Tests de récup.	2
Seuil de mort	(28) 52	Équilibre	3
Seuil Bles. Grav.	7		
Seuil inconsc.	(19) 39		

Deplac. course	50	Deplac. combat	25
----------------	----	----------------	----

Karma

Nombre de point	20	Niveau de karma	8
-----------------	----	-----------------	---

* l'Armure physique est diminuée de 4 face aux objets tranchants.

Pouvoirs

Déplacement silencieux (4/12), Incantation (4/9), Esquive (4/12), Endurance (6/5, 4), Venin (4/9).

Le venin n'est pas projeté mais secrété à l'extrémité des mandibules. Il est généralement utilisé pour ramollir les armures de leurs adversaires. À chaque fois qu'une armure est touchée par ce venin, sa protection est diminuée de 3 points. Lorsqu'elle arrive à zéro, elle est tellement ramollie qu'elle n'offre plus aucune protection mais n'impose également plus aucun malus à l'initiative. Dans le cas d'une armure magique à filament, le personnage peut utiliser l'un de ses jets de récupération au bout de 24 heures pour dissiper les effets du ramollissement. Pour les armures non magiques, deux à trois jours doivent s'écouler pour que les effets du venin disparaissent. Une fois injecté dans le sang d'une créature, le venin possède les mêmes effets que ceux de la maladie de la Mort ricanante (voir **Recueil du maître de jeu**, p.126).

Équipement, trésor

Les glandes à venin permettent de récolter environ 10 cl d'un liquide aux propriétés similaires à celles du venin. Chaque dose de liquide permet de ramollir environ 1 kg de matériaux pendant quelques minutes. Sur un objet possédant une Défense magique, il faut effectuer un test d'effet (niveau 4) contre la Défense magique de l'objet. En cas de réussite, l'objet est ramolli pendant 5 mn. Une dose de 10 cl peut être vendue pour 400 pièces d'argent, ce qui rapporte des points de légende.

Points de légende

350

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C4

Jada d'Urupa, sorcière guérisseuse, quेत्रice de Garlen

Cette ravissante humaine se fait passer pour une quेत्रice de Garlen et l'une des membres d'un ordre de guérisseur, le Foyer béni, au nord d'Urupa (voir le **Recueil du maître de jeu**, p.133). Elle prétend être Gardienne de sa discipline de Sorcier, mais refuse d'utiliser une magie susceptible de blesser qui que ce soit. Durant les combats, elle utilise sa magie pour dissiper celle des magiciens adverses ou incante des sorts pour désorienter ou immobiliser.

Elle s'est installée quelques temps à Urupa pour pouvoir intégrer l'ordre. Les caractéristiques présentées ci-dessous sont celles qu'elle limite dans le cadre de sa mission (elle sera amenée à assassiner le roi Valurus III lors de la campagne **Prélude à la guerre**). En réalité, Jada (de son vrai nom Denairastas) est une Illusionniste de Sixième cercle et une Né-cromancienne de Onzième cercle. Vous trouverez les caractéristiques complètes de ce personnage dans la campagne **Prélude à la guerre**.

Attributs

DEX	6	FOR	7	CON	7
PER	8	VOL	8	CHA	6

Caractéristiques

Initiative	6	Déf. physique	10
Nombre d'actions	1	Déf. magique	18
Attaque	--	Déf. sociale	11
Dommages		Arm. physique	11
		Arm. mystique	7
Incantation	21 ^D		
Détermination	sort		
Seuil de mort	(36) 84	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	11	Équilibre	7
Seuil inconsc.	(28) 64		
Deplac. course	60	Deplac. combat	30

Karma

Nombre de point	40	Niveau de karma	5
------------------------	----	------------------------	---

Sorts sorcellerie

Jada peut lancer tous les sorts de sorcellerie de cercle 1 à 5, mais refuse de blesser qui que ce soit par ce biais (son grimoire ne contient d'ailleurs aucun sort de ce type). Elle harmonise généralement ses matrices de la façon suivante :

- Amélioration d'esquive (C2), RdJ p.376
- Brise serrure (C3), RdJ p.378
- Contresort (C5), RdJ p.383
- Dissipation de la magie (C1), RdJ p.375
- Entraves (C4), RdJ p.380
- Revigorer (C5), RdJ p.383
- Sommeil réparateur (C3), RdJ p.379
- Vol en solitaire (C5), RdJ p.384

Elle prétend que la majorité de ces sorts sont harmonisés dans des objets magiques à filament.

Compétences

Artisanales & artistiques : Broderie (6/12)
Connaissances : Alchimie et potions (5/13), Botanique (5/13), Théorie de la magie (6/14).
Compétences : Alchimie (5/13), Armes de mêlées (6/12), Éloquence (6/12), Médecine (5/13).
Linguistique : elle sait lire et écrire toutes les langues bar-saiviennes.

Talents

Incantation (11/21D), Lecture et écriture (9/17), Lecture et écriture de la magie (11/19D), Rituel de karma (11), Tissage (12/20D), Analyse des indices (8/16), Endurance (4/3, 12), Mémoire livresque (5/13K), Souvenir livresque (5/13), Vision astrale (12/20), Détermination (11/19), Don des langues (6/14)

Matrices : plus qu'il n'en faut pour la couverture.
Polyvalence (9) : Recherche (5/13), Sang-froid (11/19), Déguisement magique (6/14D), Escamotage (6/12D), Faux semblant (6D), Mort feinte (6/14D), Rejet de responsabilité (6/12D), Parade spectrale (11/19D), Regard terrifiant (11/19K)
 D : talent de discipline
 K : karma obligatoire

Équipement, trésor

Cape en écailles d'espagra, broche de vigilance, armure de cuir bouilli à filament, amulette à filament, bracelets à filament, baguette à filament, gourde, 2 grimoires, kit d'aventurier, kit d'écriture, kit du soigneur (3 utilisations), livres incompréhensibles (botanique, médecine, etc. dans des langues très étrangères), robe brodée, outils de broderie, parchemins, vêtements de riche voyageur, 2 potions de guérison des blessures.

Bourse silencieuse, pierres précieuses et bijoux (d'une valeur totale de 530 pièces d'argent), 20 pièces d'argent.

Points de légende

1 200

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger C12

Les troupes anti-ritualistes

Rappel des forces en présence :

- Groupe d'intervention d'Hangrus, uniquement composé de nains : 13 soldats d'élite (même profil que les gardes royaux de Throal) + 2 Maîtres d'armes (Anglen et Belegoth) de Troisième cercle, 2 Guerriers (Pendivel et Tronor) de Troisième cercle, 1 Guerrier (Findir) de Quatrième cercle, 1 Maître d'armes (Nertilmon) de Cinquième cercle, 1 guerrier (Maedrir) de Cinquième cercle.
- Gardes royaux de Throal : 20
- Groupe d'amis de la générale Foellerian : Arondhel (Guerrier obsdien de Sixième cercle), G'Riel (Maître d'armes t'skrang de Septième cercle), Blenra (Élémentaliste humaine de Sixième cercle et Éclaireuse de Cinquième cercle), Glorar (Maîtresse des animaux orke de Sixième cercle).
- La générale Foellerian et Jada.

Les caractéristiques des personnages peuvent être trouvées dans le Recueil du maître de jeu, en y apportant les modifications suivantes :

- **Blenra**, Élémentaliste de Sixième cercle et Éclaireuse de Cinquième cercle : voir le **Recueil du maître de jeu**, p.240-241, en y ajoutant les talents et sorts de l'Élémentaliste p.244-245.
- les Guerriers (de Troisième cercle pour **Pendivel** et **Tronor**, de Quatrième cercle pour **Findir**, de Cinquième cercle pour **Maedrir**, et de Sixième cercle pour **Arondhel**) : voir le **Recueil du maître de jeu**, p.248-249.
- les Maîtres d'armes (de Troisième cercle pour **Anglen** et **Belegoth**, de Cinquième cercle pour **Nertilmon**, et de Septième cercle pour **G'Riel**) : voir le **Recueil du maître de jeu**, p.252-253.
- **Glorar** la Maîtresse des animaux de Sixième cercle : voir le **Recueil du maître de jeu**, p.254-255.

Garde royal de Throal

13 soldats d'élite forment les troupes d'Hangrus et 20 gardes royaux celles de la générale Foellerian.

Attributs

DEX (16)	7	FOR (16)	7	CON (18)	7
PER (11)	5	VOL (13)	6	CHA (11)	5

Caractéristiques

Initiative	4	Déf. physique	9
Nombre d'actions	1	Déf. magique	7
Attaque	13	Déf. sociale	7
Dommages		Arm. physique	9
Épée large	15	Arm. mystique	1
Seuil de mort	42	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	12	Équilibre	7
Seuil inconsc.	34		
Deplac. course	56	Deplac. combat	28
Karma			
Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA

Compétences

Artisanales & artistiques : Gravure de runes sur arme (6/11)
Connaissances : Lois de Throal ou de Grand-foire (6/11), Organisation militaire de Throal ou de Grand-foire (6/11)

Compétences :

Armes de jet (6/13), Armes de mêlée (6/13), Armes de tir (6/13), Analyse des indices (6/11), Attaque acrobatique (6/13), Combat à mains nues (6/13), Connaissance de la rue (6/11), Désarmement (6/13), Détection des armes (6/13), Deuxième attaque (3/10), Éloquence (6/11), Esquive (6/13), Manœuvre (6/13), Parade (6/13), Riposte (6/13), Sarcasmes (6/11), Sang-froid (6/12), Tactique (6/11), Vigilance (6/11),

Équipement, trésor

Bouclier d'infanterie, cote de mailles, épée large perfectionnée (+3), massue, matraque, bolas (x2), arbalète légère, uniforme de l'unité, outils de gravure.

Bourse contenant 7 pièces de cuivre et 4 pièces d'argent.

Points de légende

500

Adaptation ED3

Mouvement 10, Niveau de danger 2C3, déflexion 2/0

Les troupes ritualistes

Rappel des forces en présence :

- 3 groupes de 6 gardes humains (guerriers de Quatrième cercle)
- 15 nécromanciens de Troisième cercle
- 1 maître de cérémonie (Nécromancien de Neuvième cercle)

Gardes humains, guerriers de Quatrième cercle

Ces soldats forment trois groupes de cinq hommes avec un officier à leur tête. L'officier se distingue uniquement par son heaume (différent des hommes de troupes) et par la compétence Tactique.

Attributs

DEX (16)	7	FOR (15+1)	7	CON (15+1)	7
PER (10)	5	VOL (10+1)	5	CHA (10+1)	5

Caractéristiques

Initiative	(7) 17	Déf. physique	9
Nombre d'actions	1	Déf. magique	6
Attaque	12D	Déf. sociale	7
Dommages		Arm. physique	15
Épée large	15	Arm. mystique	3
Coup de bouclier	12		
Seuil de mort	(39) 84	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	11	Équilibre	11
Seuil inconsc.	(31) 66		
Deplac. course	64	Deplac. combat	32
Karma			
Nombre de point	20	Niveau de karma	5

Compétences

Artisanales & artistiques : Gravure sur métal (2/7)

Connaissances : Lois de Iopos (2/7), Histoire de Barsaive (2/7)

Compétences : Déplacement silencieux (3/10), Deuxième arme (3/10), Étiquette (1/6), Orientation (2/7), Stabilité (4/11), Survie (2/7), Tactique (4/9).

Talents

Armes de mêlée (5/12D), Attaque acrobatique (4/11), Combat à mains nues (4/11D), Danse des airs (5/12), Peau de bois (5/12D), Rituel de karma (4), Anticipation (4/9D), Armes de jet (3/10), Endurance (9/7, 5), Esquive (5/12D), Vivacité du tigre (5), Attaque plongeante (4/11D), Tissage de filament (4/9D)

Polyvalence (5) : Deuxième attaque (5/12), Attaque enchaînée (5/12), Coup de bouclier (5/12), Sang-froid (5/10), Volonté de fer (5/10).

Équipement, trésor

Bouclier d'infanterie de Landis (perfectionné +2, AP 5, AM 0, Init 0), cotte de mailles à filament de Landis, épée large de Landis perfectionnée (+3), heaume de Landis (pour les officiers), dague de Landis, vêtements de voyageur, outils de gravure.

Bourse contenant 12 pièces de cuivre et 7 pièces d'argent de Throal + 13 pièces d'argent de Landis.

Points de légende

500

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C5, Défense physique 10

Ritualistes humains, Nécromanciens de Troisième cercle

Ils participent au rituel, portent tous les mêmes vêtements et possèdent à peu de choses près le même gabarit. Leur tête est rasée et seule la couleur de leurs sourcils et de leur barbe permet de les distinguer.

Attributs

DEX (10)	5	FOR (10)	5	CON (13+1)	6
PER (15+1)	7	VOL (15+1)	7	CHA (12)	5

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	6
Nombre d'actions	1	Déf. magique	10
Attaque	NA	Déf. sociale	7
Dommages		Arm. physique	0
Incantation	13D	Arm. mystique	2
Tête de mort	13		
Dard spectrale	10		
Seuil de mort	(36) 52	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	10	Équilibre	5
Seuil inconsc.	(28) 40		

Deplac. course	40	Deplac. combat	20
----------------	----	----------------	----

Karma

Nombre de point	20	Niveau de karma	5
-----------------	----	-----------------	---

Sorts en matrice

- Tête de mort (C3), RdJ p.352
- Sombre messenger (C3), RdJ p.351
- Dard spectral (C1), RdJ p.346

Compétences

- Artisanales & artistiques : Gravure sur os (2/7)
- Connaissances : Lois de Iopos (2/7), Histoire de Bar-saïve (2/7)
- Compétences : Déplacement silencieux (2/7), Étiquette (2/7), Survie (2/9).

Talents

- Incantation (4/11+2D), Matrice de sort (3), Matrice de sort (3), Tissage (4), Endurance (4/3, 4), Regard terrifiant (3/8K), Vision astrale (3/10D), Langue des esprits (2/9D), Matrice de sort (3)

Livre de sorts

- C1 : Chasse-insecte, Danse des os, Dard spectral, Expérience de la mort, Lance astrale
- C2 : Bouclier de brume, Cercle d'ossements, Cercle de vie, Gardien de poche
- C3 : Conservation, Douleur, Message d'outre-tombe, Sombre messenger, Tête de mort

Équipement, trésor

- Robe de cérémonie, vêtements de voyageur, bâton de marche, dague de Landis, baguette à filament (rang 4, voir RdMJ, p.175), outils de gravure.

Bourse contenant 18 pièces de cuivre et 6 pièces d'argent de Throal + 9 pièces d'argent de Landis.

Points de légende

500

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C4, Défense magique 11

Trinkart, chef ritualiste humain, Nécromancien de Neuvième cercle

Seul l'équipement porté par cet humain permet de le distinguer des autres ritualistes. Théoriquement, ses sorts sont contrés par Jada et n'interfèrent donc pas pendant les combats.

Attributs

DEX (11)	5	FOR (9)	5	CON (13+1)	6
PER (16+3)	8	VOL	8	CHA (14)	5
		(16+3)			

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. magique	11
Attaque	NA	Déf. sociale	9
Dommages	NA	Arm. physique	0
		Arm. mystique	3
Seuil de mort	(36)	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	10	Équilibre	5
Seuil inconsc.	(28)		
Deplac. course	44	Deplac. combat	22
Karma			
Nombre de point	20	Niveau de karma	5

Compétences

Artisanales & artistiques : Gravure sur os (2/7)
Connaissances : Lois de Iopos (2/7), Histoire de Bar-saïve (2/7)
Compétences : Déplacement silencieux (2/7), Étiquette (2/7), Survie (2/9).

Talents

Incantation (9/17D), Matrice de sort (9), Matrice de sort (9), Tissage (9), Endurance (4/3, 9), Regard terrifiant (9/14K), Vision astrale (9/17D), Langue des esprits (9/17D), Matrice de sort (9), Matrice de sort (6), Possession animale (9/17), Immobilisation d'esprit (9/17), Invocation d'esprit allié (9/17D), Détection de la vie (9/17D), Détermination (9), Matrice améliorée (9), Parade spectrale (9/17D), Esprit guetteur (9/17D), Matrice améliorée (9), Marmonnement sibyllins (2/7K), Matrice renforcée (3), Poche astrale (2/10D)

Livre de sorts

Tous les sorts de cercles 1 à 6. Les sorts que vous souhaitez de cercles 7 à 9.

Équipement, trésor

Robe de cérémonie, vêtements de voyageur, bâton de marche, dague de Landis, diadème, potion de vie, carte de navigation, outils de gravure.

Bourse contenant 25 pièces de cuivre et 58 pièces d'argent de Throal.

Points de légende

500

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C10, Défense magique 12, Défense sociale 8, capacités spéciales *Grandeur et décadence* et *Contrôle de l'outremonde*.

Talents : Incantation (9/17D), Matrice de sort (9), Matrice de sort (9), Tissage (9), Vision astrale (9/17D), Matrice de sort (9), Regard terrifiant (9/14D), Endurance (4/3, 9), Langue des esprits (9/17D), Matrice de sort (6), Immobilisation d'esprit (9/17D), Possession animale (9/17), Invocation d'esprit allié (9/17D), Détermination (9), Détection de la vie (9/17D), Matrice améliorée (9), Parade spectrale (9/17D), Matrice améliorée (9), Esprit guetteur (9/17D), Négociation avec créature invoquée (2/7D), Matrice renforcée (3).

D : talent de discipline

K : karma obligatoire

DE QUELS OUTILS DISPOSE-T-ON POUR MENER UNE ENQUÊTE ?

Pour enquêter convenablement, les personnages disposent de nombreux moyens. Voici la liste des principaux outils, en termes de compétences, de magie ou autre. Les disciplines les plus adaptées pour mener des enquêtes sont celles du Sorcier, du Voleur et de l'Éclairé.

Talents et compétences

Si les joueurs ne possèdent pas les talents appropriés, ils peuvent se rabattre sur les compétences. Un grand nombre d'entre elles peuvent être utiles, même si certaines sont plus efficaces que d'autres :

- Alchimie : utile pour l'analyse d'indices trouvés.
- Analyse des indices et Analyse des créatures : c'est LE talent de base qui permet à la fois de trouver et d'analyser des indices.
- Art/Artisanat/Connaissances, etc. : souvent négligés, beaucoup de ces compétences et talents permettent pourtant d'en apprendre beaucoup sur certains sujets spécifiques et peuvent par conséquent apporter nombre de renseignements, très souvent circonstanciels.
- Compas d'os/Détection de direction/Pistage : très utiles pour poursuivre des suspects ou de simples fausses pistes.
- Détection de [...] : ces divers talents de détection viennent en complément de la base (Analyse des indices/créatures), pour lever les soupçons ou les confirmer.
- Détection des mensonges/Diplomatie/Éloquence/Étiquette, etc. : toute la panoplie sociale pour interroger des suspects ou des témoins. Aussi vital que la base (Analyse des indices/créatures).
- Jugement du sang : ce talent de haut cercle a l'avantage de confondre les habiles manipulateurs soucieux de ne laisser aucune trace ni indice derrière eux.
- Lecture et écriture/Don des langues/Langues des esprits, etc. : pour interroger ou discuter avec des êtres venant d'ailleurs ou morts mais encore présents aux alentours des lieux d'une enquête. Le complément au volet social.
- Vision astrale : lorsque les enquêtes sont plus ou moins liées au domaine de la magie, ce qui n'est pas si rare à Earthdawn.

Pouvoirs de questeurs

Évidemment, ce sont surtout les pouvoirs de questeur de Mynbruje qui aident à l'analyse, tels que Perception accrue et Perception des émotions

Sorts

Nombreux sont les sorts qui peuvent aider à mener une enquête d'une manière ou d'une autre. Bonne figure/Scribe de la mémoire/Suggestion onirique, etc. peuvent aisément remplacer ou renforcer certains talents ou compétences sociales.

Perception astrale s'utilise comme le talent Vision astrale.

Un Illusionniste peut utiliser le sort Démasquer/Œil de vérité pour révéler une vérité dissimulée, et le sort Entrevoir les rêves sur des suspects ou des victimes encore vivantes.

Un Nécromancien dispose du sort Expérience de la mort, « indispensable » dans le cas d'homicides.

Le Sorcier, grand spécialiste des enquêtes, dispose d'une grande quantité de sorts pour analyser les sorts qui ont été utilisés ou qui sont encore actifs (sans parler des sorts utiles en matière d'interactions sociales ou autre). Nous n'oublions pas le sort Inventaire, un sort excellent dans le cadre d'une enquête. Il faut l'associer aux fouilles (et aux diverses Analyses des indices) car si le Sorcier découvre un objet non présent dans la liste de l'inventaire, il peut en tirer des conclusions intéressantes.

1.Mémoire des objets est un sort classique pour ceux qui connaissent le jeu de rôle Vampire. Pour les non-initiés, ce sort permet « d'interroger » un objet.

Tests pour l'enquête

En général, pour enquêter à Earthdawn, il faut :

- Interroger les gens**, en utilisant l'Éloquence, la Diplomatie ou la Rhétorique :
 - Faire preuve de psychologie face à ces interlocuteurs (mêmes compétences ou talents que pour parler mais en remplaçant le Charisme par la Perception) pour savoir s'ils mentent.
 - Utiliser l'intimidation (dans des circonstances appropriées) soit avec des compétences ou des talents sociaux, ou avec des compétences ou des talents tels que Corruption ou Regard froid.
 - Fréquenter les auberges à proximité, via des tests de Connaissance de la rue ou de Corruption
- Examiner la « scène de crime »** avec des compétences ou des talents tels qu'Analyse des indices :
 - À partir des indices découverts, il est possible d'obtenir des renseignements complémentaires, souvent grâce à des tests de connaissances ou d'alchimie, par exemple.
 - Suivre la piste des suspects grâce à la compétence ou au talent Pistage.
- Utiliser d'autres méthodes**, comme l'excellent sort Inventaire ou l'infiltration avec le talent Déguisement magique, etc.

Cette aventure utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Redbrick Limited/Fasa corporation comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aventure n'est pas publiée par Black Book Editions ou Redbrick Limited/Fasa corporation et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, consultez www.black-book-editions.fr.

Rédaction et illustration : Franck « scorpinou » Mercier

Relectures : Benoît Delva, Jean Cyril « Jean VI » Amiot

www.shadowforums.com



Les Messagers de l'aube