

EN ROUTE VERS JERRIS

Le jour où les routes de Barsaive seront sûres, alors nous pourrons nous élever au rang de Nation.

• Mahar, Erudit et Cavalier elfe •



Cette aventure est le deuxième épisode de la campagne : **Le Coffre d'Anesidora**. Cet épisode est prévu pour des personnages Initiés (Cercle 1), voire Novices (Cercle 2 à 3).

Synopsis

Dans le précédent scénario, les aventuriers ont trouvé un mystérieux trésor dans les ruines d'une cité du royaume ork de Cara Fahd. Prenant la route de Jerris pour marchander leur trouvaille, ils tombent sur les restes d'une bataille récente. Une enquête rapide les mène face à un culte qui prépare le sacrifice du dernier survivant de la caravane dans le but d'invoquer leur sombre patron. Après l'avoir sauvé et ramené chez lui, ce dernier demande à son père d'acheter le trésor en guise de récompense. En plus de cet achat, le père va en profiter pour proposer une nouvelle mission aux personnages, objet de l'aventure suivante de la campagne.

LE CHOIX D'UN ITINÉRAIRE

Vouloir prendre la route ne suffit pas, il faut surtout décider laquelle. Voici un extrait de l'excellente carte de Telarus : http://jaf384.aisites.com/earthdawn/Atlas_of_Barsaive_by_Telarus_KSC.pdf



Cette carte indique les zones tribales de la nouvelle Cara Fahd. Si vous faites jouer avant la campagne officielle Prelude à la Guerre (BBE, à paraître), elles n'existent pas encore en tant que telles.

Pour ce nouveau voyage, le chariot fabriqué et les quatre huttawas avancent à une vitesse normale (voir le **Recueil du Maître de jeu**, p.112). Prévoyez une rencontre ou deux en fonction des itinéraires choisis (vous pouvez vous inspirer des synopsis présents sur le cyber-espace des shadowforums). Les trois voies les plus sensées sont présentées ci-après.

Vers le Nord-Ouest

En allant vers le Nord-Ouest, les personnages tomberont sur des cavaliers orks, les Poings de Fahd, qui respectent certaines traditions, dont celle d'attaquer les non-orks qui traversent leurs territoires pour les piller.

Plusieurs scènes peuvent en découler : un combat, une tentative de négociation d'un droit de passage, ou encore la découverte des restes d'une altercation ancienne, datant de plusieurs semaines.

Il est également possible de trouver "par hasard" la ferme attaquée par les cultistes (celle des Mainas, voir plus loin la description de la société secrète). Une enquête menée n'aboutira pas tout de suite, mais peut devenir une éventuelle oppor-

tunité de faire preuve de diplomatie avec les Poings de Fahd, plus tard, que ce soit dans cette aventure (au lieu de se rendre chez Rejgane, voir plus loin, le guet-apens), celle des **Dagues de Cara Fahd** ou encore la campagne officielle **Prélude à la Guerre**. En faisant ce choix, ils pourront accroître leurs renommés en Cara Fahd.

Vers le Nord-Est ou à travers les monts Delaris

Itinéraire qui exposera les personnages aux trolls et à leurs charmantes coutumes. L'accueil d'écumeurs du ciel atterrissant tout autour des PJ fait toujours son petit effet. Si les trolls n'ont pas l'envie particulière d'être communicatifs ce jour-là, ce n'est pas autour d'eux qu'ils risquent d'atterrir, mais sur eux directement. Prenez conscience que pour des personnages novices ou initiés, ce genre de rencontre finit presque inévitablement en boucherie... où les personnages seront les pièces de viandes débitées.

La route commerciale "classique"

En utilisant la route qui emprunte la passe de Wurchaz, l'exposition aux bandes de pillards et aux trolls est certaine, mais moins risquée qu'ailleurs, le chariot des personnages se fondant dans la masse des autres voyageurs.

Si vous faites jouer avant les événements de la campagne officielle, le fort théran peut accueillir des visiteurs, mais s'y réfugier c'est prendre le risque d'être confrontés aux espions, aux taxes ou pire, aux lubies esclavagistes des thérans.

Si les joueurs veulent éviter cette zone, faites leur rencontrer des mercenaires qui cherchent des proies faciles à réduire en esclaves. Organisez une rencontre entre ces mercenaires et les personnages, avec l'occasion de libérer une famille de paysans nains fuyant la lassitude de Jerris et les mains avides des mercenaires esclavagistes.

GUET-APENS

C'est durant cette phase que les aventuriers vont pouvoir se comporter en héros. Ils vont secourir l'unique rescapé d'une caravane marchande. Si les restes de la caravane les font à peine sourciller, indiquez-leur qu'ils sont bloqués à cause des conditions météorologiques et des décombres laissés par le guet-apens. Si les hurlements d'appels à l'aide de Qadeniar ne parviennent toujours pas à les motiver, ils passeront à côté d'exploits et surtout d'aides considérables.

Le combat contre tout les assaillants sera sans doute délicat, mais en utilisant le terrain et grâce à un minimum de stratégie, il est possible de surmonter cette épreuve dont le principal danger vient du Maître des animaux empêtré dans un costume.

LA SCÈNE DU MASSACRE

Une fois sortis de Cara Fahd et en longeant les contreforts des monts Delaris, les personnages font une macabre découverte. La pluie tombe drue et dévale les contreforts des monts Delaris. Une bataille vient d'avoir lieu, les cadavres et les chariots fumants en témoignent : le convoi était composé de 2 chariots tirés par des huttawas. Les agresseurs ont voulu incendier les chariots mais le feu n'a pas pris avec toute cette eau qui tombe du ciel sans arrêt. Il y a 16 cadavres, tous avec le cœur arraché sauf celui d'un donneur-de-noms dont la couleur de peau est jaune, et qui a d'étranges traits du visage : sûrement une maladie ou une malédiction.

Il est temps d'examiner la scène et de faire des tests d'enquête (Analyse des indices sur la scène et les cadavres, Analyse des créatures sur les blessures, Pistage pour remonter les traces, Vigilance pour percevoir les clameurs du sacrifice en cours et les appels à l'aide, etc.). Voici une liste de ce qui peut être découvert :

- Autour du champ de bataille, des trous ont été creusés, assez profondément pour qu'un donneur-de-noms puisse s'y cacher. Mais ils sont remplis d'eau et aucune trace ne montrent que des gens en sont sortis récemment. Les trous ont été réalisés la veille, la terre a été jetée un peu plus loin. Ne pouvant s'y cacher, les assaillants ont utilisé des buissons grossièrement rassemblés en différents endroits. Plusieurs flèches sont plantées dans le sol, prêtes à être utilisées rapidement.
- Le chariot de tête s'est fait attaqué en premier, l'un des huttawas porte des blessures de griffes qui l'ont presque coupé en deux. Examiner le corps du premier huttawa implique de patauger dans les intestins, leurs contenus, le sang, la boue et l'eau de pluie qui heureusement lave un peu et limite la propagation de l'odeur immonde. Celle-ci a affolé le deuxième animal qui a tenté de fuir mais qui est toujours là, tétanisé, tremblant comme une feuille en pleine tempête. Il ne porte pas de trace de blessure, mis à part des contusions consécutives à ses tentatives pour se libérer de ses liens et fuir le combat.
- Le deuxième chariot est relativement intact. Il porte peu de traces de coups et les huttawas semblent attendre que la pluie cesse. Ils ne sont pas encore affolés par le feu qui crachote devant et derrière eux.
- Les deux bâches des chariots brûleraient s'il ne pleuvait pas autant. Dès que les conditions changeront, c'est ce qui risque de se produire, car des petites flammes restent en activité dans les zones du chariot qui sont abrités de la pluie.
- Il y a eu une volée de flèches, mais l'humidité ambiante a distendu les cordes des arcs et les tirs n'ont pas atteint leur cible. Une flèche ou deux se sont plantées dans les chariots, tout au plus, et la majorité est plantée dans le sol,

non loin des arcs qui traînent encore dans la boue. Trois éléments peuvent être ainsi devinés. Le premier, c'est que les agresseurs attendaient depuis un petit moment. Le deuxième, c'est qu'ils n'étaient pas très expérimentés dans l'utilisation quotidienne de ce genre d'armes. Enfin on peut estimer le nombre d'agresseurs : environ une trentaine.

- Sur les 16 cadavres (6 nains, 4 orks, 5 humains, 1 elfe), la plupart montre des signes de blessures par armes tranchantes, du genre épées. Les quatre du premier chariot et le type "malade" (un humain) eux semblent avoir été agressés par une "grosse bête". Une fois morts, leurs tenues furent découpées au niveau de la poitrine et leur cœur arraché avec violence.
- Le combat fut rapide et violent. Mais chose étrange, seuls les cadavres des gens de la caravane sont visibles, aucun de ceux des agresseurs.
- Parmi les morceaux de cadavres (une main, une jambe, un pied), il y a un avant bras qui n'appartient à aucun des cadavres présents.
- Il n'y a aucune trace de viol sur les cadavres, que ce soit sur les neuf hommes ou sur les sept femmes.
- L'humain "malade" à la peau jaune a eu, lui aussi, les vêtements arrachés, mais sa poitrine est intacte. Ses vêtements sont d'origine inconnue, tant par le tissu (d'une très bonne qualité, doux, résistant et chaud à la fois) que par sa coupe (ils ressemblent aux vêtements de nuit utilisés par certains nobles).
- Tous ont été dépouillés de leurs richesses, mais ils ont encore leurs armes et armures (enfin, ce qu'il en reste). Certains semblent même avoir possédé des potions à leurs ceintures, mais elles manquent à l'appel.
- Sur les 16 cadavres, seul le "malade" ne portait pas d'armure, tous les autres en avaient une. Toutes les armures et toutes les armes sont de bonne qualité, voire même de très bonne qualité. Une observation attentive permet de remarquer que toutes portent la même signature : c'est le même forgeron qui les a fabriquées. La signature est celle d'un armurier réputé de Jerris.
- Les chariots ont été fouillés sommairement et il manque des objets peu volumineux.
- Des traces montrent que les agresseurs sont tous partis dans la même direction, en traînant des choses lourdes (les cadavres de leurs camarades).
- L'espace astral de la zone est normal (Dégagé, voir page 256 du **Recueil des joueurs**).

LE CAMP DES ASSAILLANTS

Plus loin, en tendant l'oreille ou en remontant les pistes qui s'offrent à eux, les personnages peuvent découvrir le campement des assaillants, et les dénombrer :

- 2 qui agonisent et qui ne répondent pas lorsque les autres les secouent,
- 6 qui pansent leurs blessures, et semblent en très mauvais état,
- 3 qui creusent un trou pour ensevelir 8 camarades morts,
- 3 qui comptent le butin,
- 2 qui aident un troisième camarade à enlever un costume. Le costume est une grossière fourrure qui actuellement recouvre les bras, le haut du torse et la tête de la "bête",
- 1 qui fait ses besoins à l'écart dans un buisson (difficile à repérer car à l'abri des regards),
- Enfin, ils peuvent entendre les clameurs d'un étrange sacrifice en cours, un peu plus loin : 15 bâtons dressés en cercle avec un cœur sanglant planté sur chaque sommet ornent un cercle de poudre blanchâtre (fait de craie et de boue). En son centre se trouve un autel grossier en bois sur lequel est attachée une personne qui hurle pour que le cauchemar s'arrête et pour qu'on la délivre.

C'est le moment pour les personnages d'analyser la situation et de mettre au point une tactique d'approche. Des tests allant en ce sens leur permettront de repérer les points faibles du camp et d'améliorer leurs chances lors de l'assaut. Des personnages moins patients pourront bien sûr foncer dans le tas et profiter de l'effet de surprise.

Cultistes

La grande majorité des cultistes ne sont pas adeptes. Les statistiques des cultistes adeptes et non adeptes sont fournies en annexes. Voici leur composition et les ajustements individuels à faire :

Aranat (humain) et Bratil (ork) : Ils sont couverts de bandages et poussent des râles de temps en temps. Ils sont trop faibles pour se rendre compte de quoique ce soit. Ils seraient même incapables de se défendre si quelqu'un vient les achever. Ajustements : Dommages déjà subis : 24, Niveau de danger nul.

Carash (naine), Dhenel (elfe), Emugh (humain), Faldoen (orke), Gabol (nain), Hubil (humaine) : Ils sont couverts de bandages. Leurs armures et leurs armes sont posées non loin et il leur faudra 1 round pour les récupérer. Ajustements : Dommages déjà subis : 16 (avec 1 blessure grave), Aucune armure, Armes à 1 round de portée.

Iura (elfe, F) et Jukel (humain) : Ils creusent un trou avec **Khubad** (voir plus loin). Ils n'entendent rien (car loin, travaillant et gênés par la pluie), râlent contre la pluie, et sont pressés d'en finir. Ils ne se rendent compte de la présence des personnages qu'au moment où ils vont changer d'outils, 5 rounds après le début du combat. Ils ont leurs armures mais pas leurs armes qui sont avec celles des blessés. Ajustements : Dommages déjà subis : 8, Armure oui, Armes avec celles des blessés, occupés pendant 5 rounds avant leur intervention.

Rarwin (naine), Srendor (humain), Tundil (orke) : Ils sont occupés à compter les pièces, évaluer les bijoux, etc. des possessions de la caravane qu'ils viennent de piller. Évidemment, en cas de réussite du sauvetage de Qadeniar, les

2 500 pièces d'argent du butin reviendront au marchand humain. Dès le début du combat ils vont maladroitement tenter de dissimuler le trésor. **Ajustements** : Dommages déjà subis : 8, Armure oui, Armes avec celles des blessés, occupés pendant 3 rounds avant leur intervention.

Lagar (ork) et Murz (humaine) : Ils aident **Nastul** à retirer son accoutrement qui le "paralyse". Ils ont leurs armures, sont armés mais fuiront si jamais Nastul est mort ou hors combat. **Ajustements** : Dommages déjà subis : 4, Armes et armure immédiatement utilisables.

Omukh (nain) : il fait ses besoins à l'écart dans un buisson (difficile à repérer car à l'abri des regards), et ne participera au combat que si Nastul est encore debout lorsqu'il arrive (fin du troisième round). Il tient son pantalon d'une main et se bat maladroitement avec l'autre. **Ajustements** : Dommages déjà subis : 7, Armes et armure immédiatement utilisables. Malus à l'attaque : considéré comme harcelé.

Khubad (ork), adepte voleur (C1), en train de creuser,

Nastul (ork), maître des animaux 5^{ème} cercle, le véritable danger du combat... Mais sa situation et ses blessures en font une cible facile... jusqu'à ce qu'il se libère de son costume grotesque, ce qui prendra 3 round, voire moins si les PJ l'affrontent et si jamais il réussit une esquive, l'attaque le dégageant du costume.

Parush (humain), illusionniste 1^{er} cercle, chef des cultistes en train d'accomplir le sacrifice de **Qadeniar (humain)**. Il est tellement obnubilé par ce qu'il est en train de faire que dans son délire il va justifier l'action des personnages. Il n'agira contre les PJ que si ces derniers entrent dans le cercle de bâtons pour libérer la victime ou s'ils l'attaquent directement. Sinon il hurlera des phrases du genre :

« Ces mécréants ne sont là que pour tester votre foi en Lochost »,

« Lochost est souillée par la vue de ces impis, détruisez les ! »,

« Khubad, que tes coups portent la rage libératrice de Lochost »,

« Iura, ne badine pas avec eux, mais libère leurs âmes pour que Lochost soit fière de toi, pour une fois ! »

« Nastul, Lochost est déçue par ton attitude passive, détruis-les ! »,

« Nastul, ton sacrifice sera reconnu par Lochost qui t'accueillera dans son paradis »,

« Bratil, ranges tes tripes et tue-les ! »...

LE FAUX CULTE DE LOCHOST, DE PARUSH

Parush est né à Throal, il y a de nombreuses années. Il a eu une révélation après une nuit bien arrosée : il allait devenir l' élu d'une passion. Se sentant proche de Lochost, il lui sembla naturel de se rendre à Cara Fahd pour y trouver l'illumination.

Mais ce n'était que la manipulation d'un illusionniste qui pensait avoir trouvé là un nouvel apprenti. Dans la tête de Parush, pourtant, ce n'était pas un donneur-de-noms qui l'avait contacté cette nuit là, mais bien les Passions. Il prit alors son bâton de pèlerin avant la fin de son apprentissage et partit.

Sur la route, il réunit autour de lui quelques personnes (dont Nastul et Khubad) et en arrivant aux contreforts d'Ustrect, ils y découvrirent un culte corrompu qui massacrait les habitants d'une ferme isolée. Durant le combat, plusieurs furent marqués par l'Horreur qui manipulait le culte. Et l'Horreur fut ravie de découvrir des nouveaux jouets plus "respectables".

Parush fut convaincu que la voix dans sa tête était celle de Lochost qui venait enfin de le trouver, d'autant plus reconforté dans son délire qu'il s'était approché de Cara Fahd. Et rapidement les choses ont empiré.

Quelques semaines après être devenu l' élu, Parush décide de faire une offrande à Lochost. Avec sa bande, ils trouvent une ferme trolle avec des esclaves. Ils massacrent alors les fermiers et laissent le choix aux esclaves : rejoindre la nouvelle armée de Lochost, ou partir d'Ustrect. Tous les anciens esclaves vont choisir de fuir au loin.

Depuis, le "questeur" de Lochost réussit à réunir autour de lui des désœuvrés et à les convertir à sa cause, uniquement en fréquentant des auberges et des communautés isolées.

Parush découvre sa nouvelle mission et il convainc tout le monde de la nécessité de libérer la Mort de sa prison, en accomplissant une série de rituels particuliers.

Lorsque les aventuriers croisent sa route, c'est la deuxième fois que Parush et ses compagnons font un tel rituel. La première fois ils avaient utilisé les occupants d'une ferme (celle des Mainas). Mais cette fois-ci il y avait des adeptes, aucun enfant et surtout les gens n'ont pas eu la mauvaise idée de vouloir fuir plutôt que de tenter de combattre. Il faut dire qu'à la ferme de Mainas, les paysans s'étaient imaginé que Nastul, sous son costume, était une Horreur.

L'Horreur de la situation

Vous n'est pas obligé de faire intervenir une Horreur, vous pouvez décider que seule la folie guide Parush et ceux qui le suivent. Par contre, si vous décidez qu'il s'agit d'une Horreur, cette dernière se nourrit des souffrances qu'infligent ses pions et non des souffrances, sentiments de culpabilité, ou autres conflits moraux qu'elle inflige à ses pions. Évidemment, l'ensemble des gens du culte sont marqués et vous pouvez décider que cela peut arriver aussi aux aventuriers qui massacrent le culte de Parush. Toutefois une telle décision peut avoir de lourdes conséquences en orientant fortement les aventures suivantes vers la tentative de vaincre une Horreur qui sera, de toute façon, bien trop puissante pour les personnages avant longtemps.

APRÈS LE COMBAT

Le rescapé du sacrifice

Qadeniar (l'humain rescapé de la caravane), est ligoté sur un autel grossier en bois et sera sacrifié, au nom de "Lochost", pour libérer la mort, si les personnages n'interviennent pas avant la nuit.

Si tout se passe bien, le rescapé délivré remercie les personnages. Il se nomme Qadeniar, et est le seul survivant car ne sachant pas manier d'armes il a cru bien faire en se rendant pendant que son escorte se faisait massacrer (bien sûr il ne présentera pas les choses de cette manière aux personnages). Il se rattrapera bien vite en disant qu'il va, en tout cas, insister auprès de son père, le marchand Rejgane, pour qu'il récompense les aventuriers en achetant leur coffre.

Le malade

Seul Qadeniar sera en mesure de donner quelques indices sur ce mystérieux donneur-de-nom jaune. S'il ne sait pas grand chose de lui, il leur apprendra qu'il s'agissait d'un étranger venant d'une terre très lointaine à l'Est appelée la Cathay, et qu'il était un voyageur adepte d'une étrange discipline martiale.

Cet individu était un éclaireur, mais il n'a de raison d'être que si vous faite jouer à une époque précédant la campagne officielle, puisque certains éléments en provenance de Cathay seront nécessaires pour la refondation du royaume de Cara Fahd.

JERRIS, LA CITÉ DES CENDRES

C'est durant cette phase de l'aventure que les aventuriers récoltent le fruit du combat précédent, même si des paroles malheureuses auront pour conséquence de jeter le trouble chez leurs nouvelles connaissances.

Sur la route de Jerris, les personnages arrivent dans un village qui semble en fête. Des morceaux de tissus colorés sont attachés en de nombreux endroits : sur les branches d'arbres, les poteaux, les fenêtres, etc. Les gens sont bien habillés, et il est même possible de reconnaître une mariée dans une superbe robe et des nœuds de tissus dans les cheveux. Ce tableau serait parfait si les gens souriaient et faisaient la fête, mais ce n'est pas le cas. Une forme d'apathie omniprésente est si pesante que même les musiciens jouent en sourdine des morceaux lugubres. Bienvenue à Jerris et son ambiance morose.

L'arrivée dans la cité elle-même se déroule en pleine tempête de poussière. L'air est irrespirable et du sable s'infiltre inexorablement dans les vêtements. Même le moral des plus joyeux aventuriers devrait se calmer, surtout qu'une mauvaise nouvelle est annoncée : la tempête risque de durer plusieurs jours, comme cela arrive souvent, et les bateaux ne décolleront qu'une fois celle-ci passée.

CHEZ LE MARCHAND REJGANE

Marchand de Jerris dont l'activité principale tourne autour de la vente de navire aérien, Rejgane se débrouille pour que les membres de sa famille soient à la tête des autres filières de la maison marchande. Les autres filières sont :

Commerce avec les cités proches de Jerris (Qadeniar, son fils, celui qui est sauvé par les aventuriers),

- Agriculture et élevage (Tuanil, son neveu, un ork),
- Fabrication et vente de meubles (Etuli, sa fille aînée),
- Fabrication et vente de cordages et voiles (Ortu, le frère de sa défunte femme).

Rejgane est heureux de revoir son enfant, Qadeniar. Il accueille chaleureusement les personnages et organise rapidement un banquet. Durant celui-ci, il va insister pour que les personnages fassent le récit de leur aventure.

Comme souvent à Earthdawn, ce sont des moments où les joueurs peuvent se mettre en valeur et augmenter leur renommée. Faites en sorte que cette scène soit jouée, et invitez les joueurs à se lever de leurs chaises pour mimer leurs actions d'éclat.

Le père va s'inquiéter des motivations de celui qui a commandité l'attaque, et les raisons pour lesquelles on voulait tuer (pire, sacrifier) son fils. Il sera particulièrement insistant sur ce sujet précis.

Le père s'emporte

Si les personnages venaient à dire ou sous-entendre que c'est la passion Lochost qui a guidé les gestes des assaillants, il hurle à l'hérésie et sort de la salle en claquant la porte, visiblement très énervé.

Rapidement, il organise un tribunal. Après le banquet, on ira chercher chaque aventurier (et Qadeniar également) pour les amener dans une pièce où se trouve le nécessaire pour réaliser une œuvre d'art, ce qu'on leur demandera de faire sous les yeux inquisiteurs d'un villageois. La difficulté de réalisation est de 5, et s'ils obtiennent au moins un succès Bon (9 ou plus), ils ne seront plus inquiétés.

Le lendemain matin, ceux qui ont échoué devront recommencer avec un sage (Zallas Âmetranquille, un nécromancien de cercle 7). Ce dernier les observera à travers l'espace astral pendant qu'ils œuvreront. Les autres seront simplement inter-

rogés par le même individu.

Si un personnage échoue deux fois, Zallas Âmetranquille lui demande de refaire une œuvre pendant qu'il examine son architrave. Si le personnage obtient un échec critique à ce troisième test, il sera exécuté par le nécromancien lui-même, qui ne prendra aucun risque (par exemple en prétextant lancer un sort de purification d'âme mais en lançant un brisement d'os). Sinon, il tranchera en faveur de l'incompétence du personnage et lui conseillera de s'améliorer, car il pourrait tomber sur des gens moins compréhensifs la prochaine fois.

Rejgane présentera ses excuses pour ce traitement qui peut paraître insultant, mais à ses yeux seules une passion folle ou une Horreur peuvent être responsables du sacrifice dont a failli être victime son fils, en aucun cas une passion. Pour abonder dans ce sens, il va demander à un troubadour de raconter une histoire concernant les passions. Vous avez alors l'occasion ici d'utiliser l'une des légendes disponibles sur le cyber-espace des Shadowforums. **L'emprisonnement de la Mort** est un excellent choix, car de nombreux éléments s'y trouvant seront utiles pour la suite de la campagne et **Prélude à la Guerre**.

LA VENTE DU TRÉSOR

Sans Rejgane, il sera difficile de trouver un preneur. Dans le meilleur des cas, les personnages pourront parvenir à le vendre aux dirigeants de Jerris, pour la coquette somme de 5 000 pièces d'argent. Mais gardez en tête qu'une telle transaction ne passera pas inaperçue, et les personnages feront certainement l'objet d'une embuscade visant à récupérer cet argent lors du voyage de retour pour Keltanap. Les brigands seront une dizaine, et vous pourrez utiliser les profils des cultistes présents dans les annexes.

En le vendant à Rejgane, ce sera nettement plus facile. Il se sent redevable envers les aventuriers et fera même une entorse à Chorolis en se montrant particulièrement généreux. Il achètera le coffre 8 000 pièces d'argent, plus 500 pièces d'argent pour le chariot et les montures. De plus, il logera et nourrira les aventuriers. Il va également proposer du travail aux aventuriers (voir les synopses à paraître prochainement), et les invitera à tenir leurs engagements auprès des habitants de Keltanap avant de se mettre à son service (il fournira même des chevaux s'ils n'en n'ont pas).

Si tout s'est bien passé à Jerris, le retour à Keltanap (si vos joueurs sont assez honnêtes pour ça) se déroulera sans encombre, et s'ils acceptent l'offre d'emploi de Rejgane, le second voyage à Jerris également.

L'arrivée à Keltanap sera aussi grandiose que lorsqu'ils ont amené le coffre. Les habitants seront impatients d'entendre les exploits des héros, et un banquet sera organisé. L'argent sera réparti entre les familles, et les aventuriers recevront leur part également.

UN NOUVEAU DÉPART ?

Tout le temps que les personnages passeront à travailler pour Rejgane, ils seront considérés comme des bjados (des adeptes salariés travaillant pour les maisons marchandes de Throal) avec un salaire de 100 pièces d'argent par cercle et par mois. De plus ils seront logés et nourris. Ils pourront également avoir à disposition des maîtres qui les entraîneront gratuitement.

Après quelques aventures optionnelles (voir les synopses, à paraître prochainement), Rejgane demande aux aventuriers de convoier des marchandises et du courrier à Throal. Pour cela il paye bien (400 pièces d'argent par cercle) et il paye également le trajet en navire aérien à partir de Jerris (80 pièces d'argent par personne) Il remboursera également le retour. Finalement, il leur donnera une mission supplémentaire : apporter un cadeau à Merox, le Grand Archiviste de la Grande Bibliothèque de Throal, et lui demander une faveur : traduire les runes du coffre qu'il a fait recopier sur des papiers.

PERSOENNAGES ET CRÉATURES

Cultistes

Cultistes, non adepte

Attributs

DEX (12)	5	FOR (12)	5	CON (12)	5
PER (8)	4	VOL (8)	4	CHA (8)	4

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. magique	5
Attaque	6	Déf. sociale	5
Dommages		Arm. physique	3
Épée large	10	Arm. mystique	0
Coup de pied	5		
Attaque surprise	+1*		
Seuil de mort	34	Tests de récup.	2
Seuil Bles. Grav.	9	Équilibre	5
Seuil inconsc.	24		
		Deplac. combat	24
Deplac. course	48		

Karma

Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA
-----------------	----	-----------------	----

* Attaque surprise permet d'augmenter les dommages sur une attaque.

Khubad (ork), adepte voleur (C1), cultistes

Attributs

DEX (18)	7	FOR (15)	6	CON (15)	6
PER (15)	6	VOL (6)	3	CHA (7)	4

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	10
Nombre d'actions	1	Déf. magique	8
Attaque	9	Déf. sociale	5
Dommages		Arm. physique	3
Épée large	10	Arm. mystique	0
Pieds ou mains	5		
Seuil de mort	38	Tests de récup.	2
Seuil Bles. Grav.	10	Équilibre	5
Seuil inconsc.	30		
Dommages déjà subit :	6		
Deplac. course	76	Deplac. combat	30

Karma

Nombre de point	4	Niveau de karma	5
-----------------	---	-----------------	---

Compétences

Artisanales & artistiques :

Comédie (1/cha)

Connaissances :

Armes anciennes (1/per)

Générales :

Connaissance de la rue (1/5), Déplacement silencieux (2/7), Rejet de responsabilité (2/6), survie (1/5).

Armes de mêlées (1/6), Attaque surprise (1/6), Coup de pied rapide (1/6), Esquive (1/6)

Équipement, trésor

Vêtements déchirés, plein de sang.

Arc, flèches, dague, épée large, armure de cuir.

Bourse avec 10 pièces de cuivre, 5 pièces d'argent.

Points de légende

30

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger 1/2 C1

Compétences

Artisanales & artistiques :

Comédie (1/5)

Connaissances :

Armes anciennes (1/7)

Générales :

Connaissance de la rue (1/7), Rejet de responsabilité (2/5), Survie (1/7).

Coup de pied rapide (2/9), Esquive (1/8)

Talents

Armes de mêlées (2/9), Crochetage (1/8D), Déplacement silencieux (2/9D), Escalade (1/8), Rituel de karma (1), Vol à la tire (1/8D)

Équipement, trésor

Armure de cuir et vêtements déchirés, plein de sang.

Arc, flèches, dague, épée large sont au loin.

Bourse avec 10 pièces de cuivre, 5 pièces d'argent.

Points de légende

30

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C1

Talents : crochetage (1/8D), déplacement silencieux (2/9D), esquive des pièges (1/8D), rituel de karma (1), vol à la tire (1/8D), Armes de mêlées (2/9).

Nastul (ork), maître des animaux 5^{ème} cercle, cultistes

Attributs

DEX (16)	7	FOR (21+4)	10	CON (15+1)	7
PER (8)	4	VOL (7)	4	CHA (8)	4

Caractéristiques

Initiative	7	Déf. physique	9
Nombre d'actions	1 sp	Déf. magique	5
Attaque	13	Déf. sociale	5
Dommages		Arm. physique	7 ou 3*
Griffes	19D	Arm. mystique	1 ou 0*
Poings ou pieds	10		
Attaque surprise	+5**		
Seuil de mort	39 (81)	Tests de récup.	3
Seuil Bles. Grav.	11	Équilibre	10
Seuil inconsc.	31 (67)		
Dommages déjà subit :		38 (aucune blessure grave)	
Deplac. course	68	Deplac. combat	34

Karma

Nombre de point	2	Niveau de karma	5
------------------------	---	------------------------	---

Sp : son nombre très limité de points de karma ne lui permettra pas de briller avec ses griffes.

* l'armure de l'horreur offre une protection de 7/1, mais si Nastul ne l'a plus, il n'a qu'une petite partie, le protégeant ainsi de seulement 3/0.

** Attaque surprise permet d'augmenter les dommages sur une attaque par adversaire.

Compétences

Artisanales & artistiques : Pantomime (2/6)

Connaissances : Légendes et héros (2/6), Animaux (2/6)

Générales : Rejet de responsabilité (2/6), Survie (4/8).

Attaque surprise (5/15), Coup de pied rapide (5/12), Esquive (5/12)

Talents

Apprivoisement (5/9D), Combat mains nues (6/13), Domination des animaux (5/9D), Griffes (6+3/19D), Pistage (3/7), rituel de karma (5), analyse des créatures (5/9D), Dressage (5/9D), Endurance (6), Bond de lézard (5/12D), Patte de velours (5/12D), Regard terrifiant du maître (5/9D), Tissage (5/9D), Emprunt sensoriel (3/7D)

Équipement, trésor

Armure de qualité forgée, donnant l'apparence d'une horreur (5+2/1/-1+1). Objet magique à filament, gants de peaux, +3 rangs au talent Griffes

Points de légende : 150

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C4, Def phy :10, capa sp

Talents : analyse des créatures (5/9D), apprivoisement (5/9D), combats mains nues (6/13D), griffes (6+3/19D), pistage (3/7), rituel de karma (5), domination des animaux (5/9D), endurance (6), dressage (5/9D), saut de géant (5/12), tissage (5/9D), regard terrifiant du maître (5/9), soins du compagnon animal (1/5D), vivacité du tigre (2/9)

Parush (humain), illusionniste 1^{er} cercle, chef des cultistes

Attributs

DEX (8)	4	FOR (8)	4	CON (8)	4
PER (13)	6	VOL (14)	6	CHA (16)	7

Caractéristiques

Initiative	4	Déf. physique	5
Nombre d'actions	1	Déf. magique	7
Attaque	4	Déf. sociale	9
Dommages		Arm. physique	0
Dague	6	Arm. mystique	2

Seuil de mort	28	Tests de récup.	2
Seuil Bles. Grav.	7	Équilibre	4
Seuil inconsc.	19		
Dommages déjà subit :		0	
Deplac. course	32	Deplac. combat	16

Karma

Nombre de point	3	Niveau de karma*	8
------------------------	---	-------------------------	---

* Difficile de dire si c'est son niveau de karma ou s'il a bénéficié d'une augmentation généreuse. En tout cas, Parush peut dire merci à l'Horreur.

Compétences

Artisanales & artistiques : Raconter des histoires (3/10)

Connaissances : Magie (1/6), Alchimie et potion (1/6)

Générales : Déplacement silencieux (1/5), éloquence (3/10), esquive (1/5), sang-froid (2/8).

Talents

Incantation (1/7D), lecture et écriture (2), lecture et écriture de la magie (2/8D), matrice de sort (1), matrice de sort (1), rituel de karma (1), tissage de filament (2/8D).

Sorts (en matrice = M)

Bonne figure (M), Contact rassurant, Poings ardent de rage (M), Voix invisible, Yeux de chat, Moi mon toi (C2)

Équipement, trésor

Robe couverte de symboles de Lochost peints, dague sacrificielle, nombreuses composantes pour effectuer le rituel (peintures, poudre de craie, etc.), 1 potion de récupération.

Points de légende

250

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger C2

Qadeniar

Marchand humain

Avec des habits propres et dans d'autres circonstances, Qadeniar est un jeune homme charmant. Mais tout ce charme disparaît et il devient triste dès qu'il est proche de Jeris. Comme s'il enfilait un manteau de morosité.

Attributs

DEX (11)	5	FOR (10)	5	CON (13)	6
PER (15)	6	VOL (13)	6	CHA (17)	7

Caractéristiques

Initiative	5	Déf. physique	7
Nombre d'actions	1	Déf. magique	8
Attaque	6	Déf. sociale	9
Dommages		Arm. physique	0
Épée large	10	Arm. mystique	1
Pieds ou poings	5		

Seuil de mort	35	Tests de récup.	2
Seuil Bles. Grav.	9	Équilibre	5
Seuil inconsc.	27		
Dommages déjà subit :			
Deplac. course	44	Deplac. combat	22

Karma

Nombre de point	NA	Niveau de karma	NA
------------------------	----	------------------------	----

Compétences

Artisanales & artistiques :

Collage (2/9)

Connaissances :

Légendes et héros (2/8), histoire de Jerris (2/8), aristocratie de Jerris (2/8), itinéraires marchands du Sud-ouest de Barsaive (3/9), marchés du Sud-ouest de Barsaive (2/8).

Générales : cartographie (1/7), combat à mains nues (1/6), corruption (2/9), éloquence (3/10), étiquette (3/10), marchandage (3/10), survie (1/7), vigilance (2/8).

Équipement, trésor

Vêtements de voyage, bottes, cape, chapeau, etc.

Vêtements de cours, cothurnes, chapeau à plume, cape de velours, ceinture en cuir repoussé, etc.

Bourse avec 250 pièces d'argent, 3 pièces d'or.

Points de légende

40

Adaptation ED3

Mouvement 12, Niveau de danger 1/2 C1

Rejgane, le père de Qadeniar

Marchand humain

Pour les caractéristiques de Rejgane, voir page 228 du **Recueil du maître de jeu (profil du marchand nain)**.

Ajustements :

Art : flaconnier (3/7).

Connaissances : histoire de Jerris (3/8), géographie de Jerris (2/7), histoire de Barsaive (2/7), compagnies marchandes (2/7), itinéraires marchands de Barsaive (4/9), marché des navires volants (3/8), des passions (3/8).

Compétences : cartographie (2/7), connaissance de la rue (2/7), corruption (5/9), éloquence (4/8), escamotage (1/6), esquive (2/7), étiquette (3/7), marchandage (5/9), mort feinte (2/7), pilotage de navire (3/8), sang-froid (4/9), sortie gracieuse (2/6), survie (1/6), tenue en selle (1/7), vigilance (2/7).

Zallas Âmetranquile

Zallas est un nécromancien de cercle 7 (voir pages 258-259, du **Recueil du maître de jeu**) calme et posé, d'un grand âge.

TRÉSORS

Voici une liste des trésors qu'il est possible de trouver dans l'aventure. Elle ne comprend pas les objets de qualité ou "légèrement" magiques comme les armes forgées par exemple.

LE GANT DE NASTUL

Nombre de filaments maximum : 1

Défense magique : 9

Gants en cuir repoussé dont les motifs représentent des animaux. Les gants sont dans un triste état, étant rapiécés de toutes parts, donnant l'impression qu'ils ont connu une meilleure époque.

Sans filament tissé, les gants n'apportent aucun bénéfice.

Filament de rang un

Coût : 100

Connaissance clef : le personnage doit découvrir le nom des gants (Griffes gloutonnes)

Effet : le personnage gagne un bonus de +1 rang au talent Griffes.

Filament de rang deux

Coût : 200

Effet : le bonus est maintenant de +2 rangs au talent Griffes.

Filament de rang trois

Coût : 300

Effet : le bonus est maintenant de +3 rangs au talent Griffes.

Filament de rang quatre

Coût : 500

Effet : le bonus est maintenant de +4 rangs au talent Griffes.

PLANS

Embuscade, plan 1

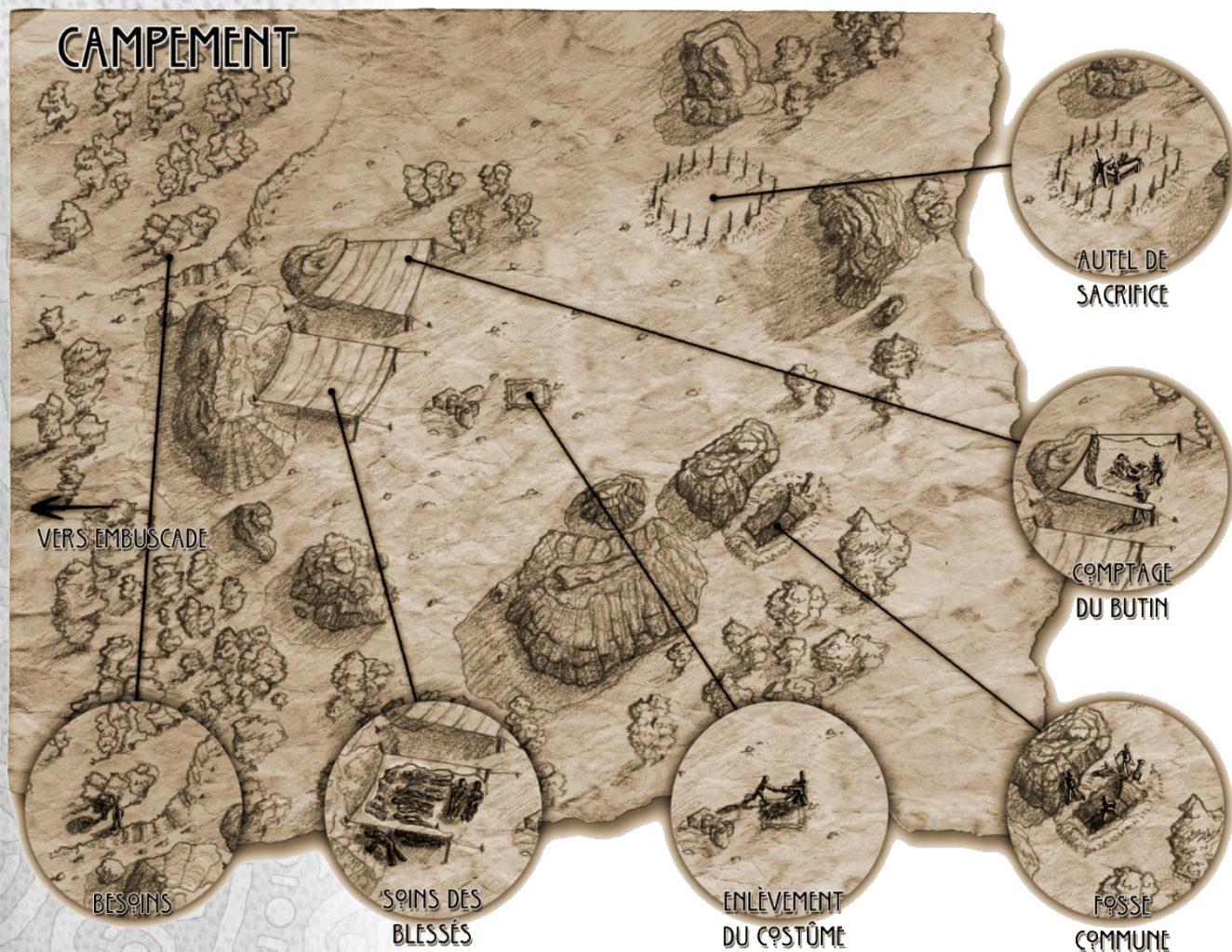


EN ROUTE VERS JERRIS

Embuscade, plan 2 (à fournir aux joueurs)



Embuscade, plan 2 annoté (MJ)



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 : Franck "scorpinou" Mercier, Valentin "kyin" Debret
Relectures : Arnaud "Mahar" Métais
Maquette : Arnaud "Mahar" Métais
Illustrations : Fred "Daïn" Lipari

www.shadowforums.com