

ASTRENOR

SUR LA PISTE DE L'ARTEFACT PARTIE 2

Première campagne d'Astrenor

Auteur : Kerann Chan-chadrin

Relectures : Marie Lesaffre, Charlotte Lemonnier

Durée : 4-5H

Pour 2 à 4 joueurs de niveau 2 minimum

Action
☆☆☆

Infiltration
☆☆☆

Dialogue
☆☆☆

Réflexion
☆☆☆



SYNOPSIS

Dans ce scénario, les joueurs vont devoir partir à la recherche du roi Toric afin de l'avertir des événements de Klodenn et obtenir des informations concernant l'artefact que recherchait Galarond. Une fois arrivés à Carleon, les PJ's ont un peu plus de 24h pour accomplir cette mission avant de retrouver Oriël devant le château du roi d'Irdian.

<!> Attention, ce scénario n'est pas destiné à un public mineur. Certaines scènes abordent des thématiques adultes, pouvant choquer la sensibilité de certaines personnes. <!>

Ce scénario est entièrement facultatif et peut être passé en jouant uniquement la dernière partie «Les révélations du roi» au château de Carleon. Cependant, si vos joueurs ont soif d'aventures, vous pouvez jouer la partie «Une fausse piste» en attendant l'arrivée d'Oriël.

Il s'agit de la deuxième partie de la campagne "Sur la piste de l'artefact". Il est donc essentiel d'avoir joué la partie 1 avant de commencer ce scénario.

CONTEXTE

48h se sont écoulées depuis la déclaration de guerre du président Panorius. Les troupes d'Asgure présentes à Klodenn ont presque tous été entièrement déçues. Cependant, les affrontements au port de Kingshill Landing ne cessent de s'amplifier. Les habitants de Rautha, rassurés par les dernières nouvelles du front, poursuivent leur routine habituelle et semblent faire pleinement confiance aux armées de l'Alliance.

Depuis l'annonce de la guerre, le royaume d'Irdian a cessé la plupart de ses activités maritimes au profit de la surveillance de ses frontières, diminuant ainsi grandement le nombre de gardes présents dans ses grandes villes. Longtemps craint par les autres nations, le royaume d'Irdian connaît depuis peu un déclin de son influence dû à l'émergence de l'Alliance et, selon certains, à l'arrivée au pouvoir du jeune roi Toric. La république de Rautha ayant pris une place de plus en plus importante sur le plan international, le royaume d'Irdian, anciennement connu pour ses faits d'armes contre les troupes d'Asgure, est aujourd'hui passé au second plan. La plupart de ses valeureux guerriers ayant rejoint l'Alliance sur les terres de la république ou dans les bases du Duché de Velugian, le royaume d'Irdian a perdu sa puissance militaire et est aujourd'hui une nation tournée vers l'agriculture et la pêche.

Sa capitale, Carleon, détient un des plus grands ports de Rautha, qui est la fierté de la nation. Les habitants de cette cité fortifiée vivant principalement de la pêche et du transport maritime acceptent difficilement les décisions du roi, même si une majorité reste fidèle à la famille royale. Cependant si la situation persiste, l'économie du royaume pourrait se retrouver drastiquement impactée, accélérant davantage le déclin du royaume déjà fragilisé.

Alors que la guerre se poursuit, vous êtes envoyés à Carleon par Oriël, une officière de l'Alliance, pour une mission secrète : prévenir le roi d'Irdian que vos ennemis cherchent à s'emparer de l'artefact qui se trouvait à Klodenn et en apprendre plus sur celui-ci. Il vous aura fallu une vingtaine d'heures pour rejoindre la capitale du royaume d'Irdian. Le voyage aura été éreintant, mais vous avez une mission importante à accomplir avant le retour d'Oriël.

A LA RECHERCHE DU ROI

Il est environ 15h quand les PJs arrivent devant les portes de Carleon, une grande cité fortifiée vieille de plusieurs centaines d'années. Elle est située au centre du royaume d'Irdian à l'embouchure de la rivière du serpent, qui traverse la ville en la scindant en deux. À l'est de la rivière se trouvent le château, les rues commerçantes et de belles habitations cossues tandis qu'à l'ouest se trouvent les bas quartiers, peuplés par les habitants les moins aisés de la capitale.

La carte de Carleon est disponible en Annexe

Les PJs arrivent par la porte Ouest, située à côté des écuries dans lesquelles ils pourront déposer leurs montures. Pour rejoindre le château du roi, les PJs devront traverser les bas quartiers et constater le piètre état de certaines rues et bâtiments. S'ils demandent des informations concernant le roi auprès des habitants des bas quartiers, ceux-ci ne se montreront pas tendres à l'égard du roi Toric et déclareront qu'ils ne s'intéressent pas aux agissements de la couronne.

Après avoir traversé de l'autre côté de la rivière du serpent, les PJs pourront constater les inégalités présentes dans la capitale. S'ils interrogent des habitants dans cette partie de la ville, il se peut que certains leur parlent d'une rumeur : le roi serait parti dans un donjon afin de redorer l'image de la couronne et remplir les caisses du royaume. S'ils insistent sur le donjon, les habitants leur confieront qu'il s'agit sûrement du donjon des Damnés qui se trouve au nord, à une centaine de kilomètres d'ici, soit environ 2 heures de trajet à dos de cheval.

Il s'agit en réalité d'une fausse piste. Si vos PJs décident d'y aller, allez directement à la partie "Une fausse piste".

Si les PJs choisissent d'aller au château de Carleon, les portes seront bloquées par deux gardes qui leur indiqueront que le roi est absent et que, par conséquent, le château est fermé pour les visiteurs. Ils ignorent où se trouve le roi, mais si les PJs insistent, les gardes auront des réponses différentes. Le premier pourra leur suggérer d'aller voir Edgar, le palefrenier du château, tandis que le second leur parlera d'une rumeur concernant une expédition héroïque du roi au donjon des Damnés.

Dans la cour du château se trouve une petite écurie servant uniquement pour les chevaux de la famille royale. Edgar, le vieux palefrenier, s'y trouve. Il sifflote tout en nettoyant les boxes des chevaux. Si les PJs l'interpellent au sujet du roi, il dira que le roi est parti il y a quelques heures sans dire un mot. Le roi aurait apparemment l'habitude de s'absenter pour des affaires privées, il ignore quand il sera de retour. Chose étonnante : le palefrenier fera remarquer aux PJs que le roi n'a pas pris Belfegore, son étalon blanc personnel. Si les PJs continuent la conversation, Edgar leur dévoilera qu'il connaît quelqu'un à Carleon qui a toujours de bonnes informations. Il se ferait appeler "Roberto les

Carleon

Capitale du royaume d'Irdian, Carleon est une magnifique cité fortifiée donnant sur la mer. Elle dispose d'un des plus grands ports de Rautha et ses habitants vivent principalement des activités maritimes.

*PI = Point d'Intérêt. Ils sont indiqués sur les cartes des villes



Roberto

Grand gaillard imposant à la barbe et aux cheveux roux.

Roberto est le tenancier de l'une des plus vieilles tavernes de Carleon. Grâce à son métier

Roberto connaît beaucoup de monde est au courant de la plupart des rumeurs qui circulent dans le Royaume.

bons tuyaux” et serait le tenancier de la taverne *La bonne tranche*. Sa taverne se trouve sur la rue de la Soif des bas quartiers (PI* 12).

Si les PJs décident de se rendre à la taverne de Roberto, ils devront repasser dans les bas quartiers. Arrivés dans la rue de la Soif, les PJs peuvent se sentir épiés en réussissant un jet de Perception de difficulté moyenne (10). Il sera cependant impossible de savoir précisément d'où vient la menace.

Il ne faudra pas longtemps pour que les PJs trouvent la taverne de Roberto, qui se trouve être la plus grande du quartier. Ce grand bâtiment en bois pourrait accueillir une centaine de personnes, mais seuls deux clients sont présents. Ils picolent autour d'une table et jacassent au sujet de la politique du roi. Si un PJ souhaite écouter leur conversation, il entendra :

Client 1 : “T’as entendu la dernière ? Apparemment, le roi serait parti en quête pour remplir les caisses de l’État. On dit qu’il est parti à la recherche du trésor du donjon des Damnés !”

Client 2 : “Le donjon des Damnés ? Ha ha, ne me fais pas rire ! Cet incapable ne saurait rien faire de bon pour le royaume.”

Client 1 : «Arrête, on n’en sait rien. On l’a peut être mal jugé, il est jeune après tout. Ça ne fait que 4 ans qu’il est au pouvoir.”

Client 2 : “Du temps de son père, feu le roi Torkel, Irdian était respecté ! Regarde, aujourd’hui notre royaume n’est plus que le garde-manger de Rautha. Ce ne sont pas quelques pièces d’or qui y changeront quoi que ce soit !”

Au fond du bar, derrière le comptoir, se trouve un homme imposant aux cheveux et à la barbe rousse. Il s’agit de Roberto, le propriétaire des lieux.

S’il est questionné par les PJs, Roberto leur dévoilera qu’il connaît une personne très proche du roi, une personne qui doit savoir à coup sûr où il se trouve. Cependant, il ne donnera le nom de cette personne que si les PJs passent une commande chez lui. Les temps étant difficiles pour les affaires, Roberto leur proposera la spécialité de la maison : une bonne assiette de charcuterie avec une bière par personne, pour un total de 7 PA chacun en échange de ses précieuses informations.

Si les PJs acceptent, il leur servira un bon repas et donnera le nom de Perséphone. Cette jeune femme travaille en tant que danseuse et serveuse dans une des tavernes des beaux quartiers, appelée *La cuisse dansante* (PI 11). Perséphone et le roi Toric auraient été aperçus fréquemment ensemble ces derniers temps. Elle serait, selon les rumeurs, sa maîtresse favorite.

Une fois entièrement repus de toutes ces cochonnailles, les PJs pourront reprendre leur route en direction de la taverne *La cuisse dansante*. Mais dès leur sortie de *La bonne tranche*, ils sont chaleureusement accueillis par un gang des bas quartier qui les observait depuis leur arrivée dans la rue de la Soif.

Ces bandits attaquent par surprise, sauf si un des aventuriers indique qu'il sort de la taverne en étant sur ses gardes. Dans ce cas, il doit réussir un jet de Perception de difficulté facile (5) pour repérer l'embuscade et ne pas être attaqué par surprise. Si le joueur obtient plus de 15 sur son jet de Perception, les PJs seront automatiquement en position de défense lors de la première attaque des bandits. Les bandits sont un de plus que les PJs et profitent de la situation pour attaquer en premier.

Les bandits des bas quartiers de Carleon profitent de l'absence d'une partie des gardes, envoyés à la surveillance des frontières, pour faire les poches des étrangers. Ils sont bien organisés et connaissent parfaitement les rues de la capitale. Si le combat tourne en leur défaveur et qu'ils se retrouvent en infériorité numérique, ils prendront facilement la fuite.

La carte de la rue de la Soif ainsi que la fiche des Bandits sont disponibles en annexe.

Si les PJs sont défaits par le gang des bas quartiers, ils se réveilleront dans l'hôpital de Carleon (PI 5), délestés de toutes leurs économies. Les PJs conservent cependant leurs armes, armures et autres équipements.

Après cet affrontement, les PJs pourront se diriger vers les beaux quartiers, à la recherche de Perséphone.

UNE FAUSSE PISTE

Cet acte facultatif est joué uniquement si les PJs choisissent de se rendre au donjon des Damnés.

Aller au donjon des Damnés depuis Carleon prend 4h aller-retour à dos de cheval ou 20h à pied, ce qui ferait automatiquement échouer la mission. Le donjon est perdu en plein milieu de la forêt et l'atmosphère y est très pesante, encore plus de nuit.

Il faudra que les PJs terminent vite le donjon ou qu'ils abandonnent assez tôt s'ils souhaitent avoir une chance d'accomplir leur mission à temps.

Le donjon des Damnés est normalement inhabité, mais on raconte que durant la nuit, d'étranges bruits provenant de ce lieu résonnent dans la forêt.

Sur place, les PJs devront s'éclairer à l'aide d'une torche s'ils souhaitent naviguer dans ces ruines. Le lieu est recouvert de toiles d'araignées et de nombreux débris jonchent le sol. Pour trouver le trésor du donjon

Le gang des bas quartiers

Groupe de bandits qui sévit dans les quartiers pauvres de Carleon et qui attaque principalement les voyageurs et/ou les étrangers.

La plupart sont de jeunes gens ayant grandi dans ces quartiers défavorisés et vivent de leurs méfaits, en dépit de ceux qu'ils dépouillent. Les commerçants des bas quartiers les voient d'un mauvais œil, car même s'ils ne sont pas pris pour cible directement, ces bandits font fuir leur clientèle.

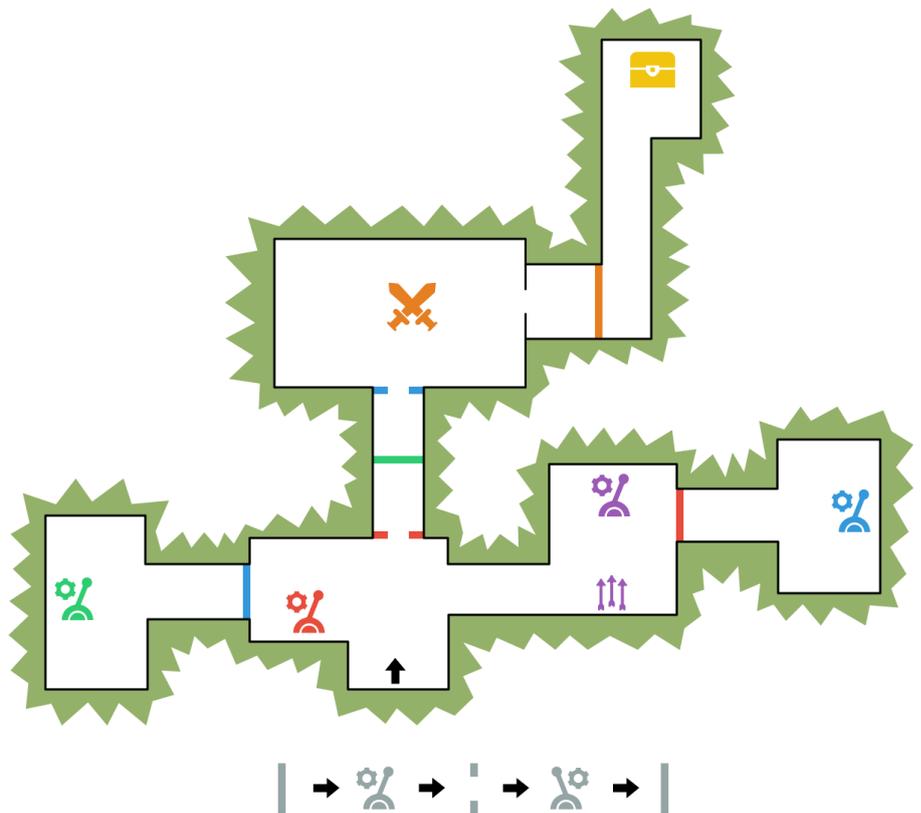
des Damnés, les PJs devront résoudre l'énigme des leviers et vaincre ses habitants de l'au-delà.

Consultez le plan du donjon des Damnés - Mécanismes disponible ci-dessous pour décrire le lieu et les événements à vos joueurs. Ce plan ne doit pas être divulgué à vos joueurs.

Le Donjon des Damnés

On dit que le Donjon des Damnés était l'ancien laboratoire d'un puissant mage qui y aurait pratiqué de nombreuses expériences morbides sur des corps en décomposition. Selon la légende, il aurait tenté de redonner vie à sa femme et ses enfants ayant tous péri dans un incendie. Malheureusement, la magie nécromancienne lui aurait fait perdre la tête et il se serait suicidé en lançant un ultime sortilège de résurrection. Son esprit ainsi que ceux de tous ses cobayes hanteraient les lieux depuis lors.

Plan du donjon des Damnés



Pour mieux comprendre la carte : Les leviers colorés sont en réalité de larges planches en bois sortant du sol qui permettent d'ouvrir et de fermer d'épaisses portes en pierre ne pouvant être forcées. Les leviers comme les portes sont similaires, et n'ont aucun trait distinctif. Les couleurs sont uniquement là pour permettre au MJ de mieux se repérer. Les leviers vert, rouge et bleu ouvrent et ferment les portes aux couleurs correspondantes, tandis que le violet est un piège qui déclenche une salve de flèches sur celui qui l'active (1d10 de dégâts). Le piège peut être évité si les PJs inspectent la salle. Un test de Perception de difficulté moyenne (10) permettra de repérer quelques flèches aux pointes rouillées au sol. Si le jet est particulièrement réussi (15 ou plus), le PJ pourra remarquer d'étranges interstices sur le mur qui fait face au levier.

Pour aller jusqu'à la grande salle située derrière les trois portes, il faudra que les PJs activent dans cet ordre les leviers : Rouge, Bleu, Vert, Bleu et Rouge.

Les PJs entendent lorsqu'une porte s'ouvre ou se ferme, mais ils ne la voient pas si celle-ci se trouve derrière une porte fermée.

Une fois dans la grande salle, les PJ's feront face à une vision d'horreur : des tas d'os et de chair en décomposition sont éparpillés sur le sol. En face d'eux, une énorme dalle en forme circulaire recouvre le centre de la grande salle. Si un PJ marche dessus, les portes derrière eux se refermeront et les tas d'os et de chair commenceront à s'animer pour former une armée de squelettes et de zombies. Ces créatures ont été ramenées à la vie par la statue du nécromancien se trouvant dans la pièce de droite.

S'ils sont 2, les PJ's devront affronter 1 zombie, 1 squelette et 1 nécromant immobile.

S'ils sont 3, les PJ's devront affronter 2 zombies, 2 squelettes et 1 nécromant immobile.

S'ils sont 4, les PJ's devront affronter 3 zombies, 3 squelettes et 1 nécromant immobile.

Remarque : les zombies et les squelettes sont des créatures morts-vivantes. Elles peuvent continuer d'attaquer même si leurs PS sont en dessous de 0. L'âme du nécromant est emprisonnée dans la statue et ne peut pas se déplacer. Il utilisera son sort Invocation Nécromantique dès lors qu'une de ses créatures est vaincue.

La carte de la grande salle du donjon des Damnés ainsi que les fiches des zombies, des squelettes et du nécromant sont disponibles en annexe.

Une fois les créatures de l'au-delà vaincues, toutes les portes du donjon s'ouvrent, libérant ainsi le passage jusqu'à la salle du trésor. Cette pièce contient un coffre rempli de pierres précieuses et d'objets de valeur, mais aucune trace du roi. Les PJ's doivent repartir au plus vite s'ils veulent accomplir leur mission.

UNE DRÔLE D'ENQUÊTE

Une fois arrivés dans la rue des bars et restaurants (11), les PJ's repèrent assez rapidement une taverne animée, où la musique et les cris d'allégresse se font particulièrement entendre. Il s'agit de *La cuisse dansante*.

Sur place, une centaine de clients - en majorité masculins - s'entassent, un verre à la main, autour d'une splendide jeune femme aux longs cheveux roux, qui tournoie et virevolte au son de la musique. Ils forment un cercle quasi-imperméable jusqu'à la danseuse : il faudra jouer des coudes si les PJ's veulent interpeller la jeune femme avant la fin de sa représentation. Celle-ci devrait cependant bientôt se conclure.

La taverne est légèrement plus spacieuse que celle de *La bonne tranche*, mais ce qui les distingue est bien entendu l'ambiance qui y règne.



Perséphone

Jeune femme séduisante à la chevelure rousse et au regard envoûtant. Son joli minois et ses pas de danses font tourner la tête de bon nombre d'hommes dans la capitale. Des rumeurs indiquent qu'elle serait la nouvelle maîtresse du roi Toric.



Luigi

Cuistot de *La cuisse dansante*, Luigi est un personnage extravagant et joviale, passionné par son métier. Il n'a pas sa langue dans sa poche et adore les commérages.

Si les PJs demandent le nom de la danseuse à un des clients de la taverne, ils auront rapidement la confirmation qu'il s'agit de Perséphone.

Lorsque le numéro de la jeune femme sera terminé, celle-ci se montrera bien plus encline à répondre aux questions des aventuriers. Elle les conduira hors de la foule en direction des cuisines, pour y avoir une conversation plus audible. Dans les cuisines, le chef Luigi s'affaire à la tâche : il est très occupé et ne prête pas attention à eux.

Si les PJs la questionnent au sujet de sa relation avec le roi Toric, Perséphone répondra que cela ne les regarde pas. Elle n'appréciera pas ce sous-entendu, surtout en présence de Luigi, qui a la réputation d'être une vraie commère.

Si les PJs lui parlent de la rumeur au sujet de la présence du roi au donjon des Damnés, Perséphone poussera un petit ricanement en clamant que cela l'étonnerait.

La jeune femme sait où se trouve le roi, mais elle n'acceptera de révéler cette information qu'à une condition : que les aventuriers accomplissent une mission pour elle. S'ils se présentent en tant qu'aventurier ou membre d'une guilde de Castle City, la jeune femme leur dira les mots suivants :

"Il se peut que je sache en effet où se trouve Riri, euh... Je veux dire, notre roi.

J'accepte de vous le dire si, en échange, vous accomplissez une mission pour moi. Vous êtes des aventuriers après tout. D'ailleurs, comment se fait-il que vous soyez ici en ce moment ? Ne devriez-vous pas être en train de combattre les troupes d'Asgure ? Seriez-vous des déserteurs ? Je devrais peut-être aller vous dénoncer moi-même aux gardes... Ha ha, je plaisante ! Accomplissez ma mission et je vous dirai comment le trouver."

Perséphone est bien plus préoccupée par ses affaires personnelles que par la situation géopolitique. Elle ne sera pas impressionnée par les mises en garde des PJs, d'autant plus qu'elle sait pouvoir compter sur la protection du roi quoi qu'il arrive. S'ils acceptent la mission ou demandent plus d'informations, la jeune femme conduira les PJs dans la salle de repos du personnel de la taverne. Cette salle est accessible uniquement en passant par les cuisines. Elle est utilisée par les employés de la taverne pour faire leur pause, prendre leur repas et déposer leurs affaires personnelles.

Perséphone se dirige vers son casier et explique sans détour ce qu'elle attend des aventuriers. Depuis quelques semaines, il lui arrive de ne plus retrouver ses dessous dans son casier. Ses premiers soupçons se portent sur des habitués de la taverne. La salle de repos étant uniquement accessible depuis les cuisines et interdite aux clients, elle accuse ses collègues d'être négligents.

Ces informations en leur possession, les PJs peuvent débiter leur

enquête. Voici la liste des actions susceptibles de révéler des indices permettant d'innocenter ou d'incriminer un suspect.

Inspecter les casiers de la salle de repos

Si les PJs examinent le casier de Perséphone, ils trouveront au fond du casier une lettre étrange. La jeune femme ne l'avait pas remarquée, elle dit que cela ne lui appartient pas.

Voir en annexe la lettre de l'admirateur secret.

Elle ne reconnaît pas l'écriture, mais cela ne fait que confirmer ses soupçons sur les clients louches de la taverne. Si les PJs lui demandent de nommer le client le plus bizarre, elle pourra donner le nom de Delmad : un homme au visage disgracieux et au regard perturbant.

Les casiers d'Adam le barman et de Luigi le cuistot sont accessibles, mais il faudra faire attention à les vérifier discrètement : avoir des étrangers dans la salle de repos est inhabituel, ils sont donc particulièrement vigilants et rappliqueront au moindre bruit suspect. Ils pourraient ne pas apprécier cette fouille surprise.

Le casier d'Adam est bien banal. Les PJs peuvent trouver une veste, des chaussures de ville et une boîte à cigare. Quelques pièces d'argent se trouvent au fond des poches de sa veste.

Le casier de Luigi est quelque peu similaire à l'exception d'une mallette fermée à clé, adossée au fond de son casier. La mallette peut être crochetée grâce à l'atout serrurier et un kit de crochetage. La difficulté du jet de Dextérité est moyenne (10). La mallette peut aussi être ouverte de force, non sans l'abîmer, avec un jet de Force de difficulté difficile (15).

Dans la mallette se trouve une belle collection de revues cochonnes masculines avec des représentations d'orcs nus et musclés dans des positions suggestives.

Si un PJ vole ou détériore la moindre chose dans ces casiers, il perd automatiquement un point de moral.

Inspecter les cuisines

Les cuisines disposent d'un îlot central avec quelques tiroirs, permettant la découpe de la viande et des légumes ainsi que le rangement des ustensiles de cuisine. Une grande cheminée sert pour la cuisson des plats.

Si les PJs fouillent les tiroirs et les placards de la cuisine alors que Luigi est encore sur place, ils s'attireront les foudres de celui-ci, qui jugera leur comportement inacceptable. Il faudra par la suite réussir des jets de Charisme pour obtenir des informations de sa part.

Les PJs pourront cependant trouver dans un des tiroirs de l'îlot central

Lettre de l'admirateur secret

Lettre manuscrite d'un admirateur de Persephone, laissée dans son casier. La lettre est bien écrite, mais couverte de taches de gras.

la clé de la mallette de Luigi. Ils devront faire attention à ne pas être repéré, car Luigi ne se laissera pas faire et pourrait bien leur envoyer un coup de poêle bien chaude sur la tête (1d8 de dégâts).

Inspecter la grande salle

La grande salle dispose d'une dizaine de tables, d'une petite estrade pour les animations et d'un comptoir pour le service des boissons derrière lequel travaille Adam, le barman de l'établissement. À côté du comptoir, juste derrière l'estrade, se trouve une porte donnant accès au bureau de la patronne : Riza.

Si les PJs tentent d'y entrer, Adam les mettra en garde en leur disant que la patronne n'aime pas être dérangée pour rien.

Ce lieu est très animé : une trentaine de clients sont encore sur place pour boire et manger, mais la plupart attendent juste le retour de Perséphone. Parmi tous ces clients, un homme attire l'attention des PJs. Il est l'unique client à être seul à sa table, il a un verre devant lui qu'il ne touche pas et il ne mange rien. Il s'agit de Delmad, le client louche suspecté par Perséphone.



Delmad

Client louche de *La cuisse dansante*, Delmad est un homme étrange, peu éduqué et avec un problème de diction. Il traîne régulièrement seul dans la taverne et semble vouer un culte pour Perséphone.

Interroger Delmad, le client louche

Delmad est un grand fan de Perséphone, il vient tous les jours la voir danser.

Si les PJs souhaitent l'interroger, ils comprendront assez rapidement qu'il ne peut pas être l'auteur de la lettre retrouvée dans le casier de Perséphone.

En effet, le pauvre homme n'est pas très éduqué, il ne sait ni lire ni écrire et s'exprime avec un cheveu sur la langue.

Interroger Adam, le Barman

Au comptoir, quelques clients attendent de recevoir leurs breuvages. Adam est très occupé, il sera difficile d'obtenir plus d'informations, ses seules interactions se résumant à :

"Je n'ai pas le temps pour ces bêtises. Vous pensez vraiment que je n'ai que ça à faire ?"

Durant ses pauses, Adam part généralement fumer un cigare à l'extérieur de l'établissement. Il sera plus judicieux de le retrouver là-bas pour discuter. Si les PJs lui suggèrent qu'ils soupçonnent Luigi, Adam se mettra à rire et dira que Perséphone ne correspond pas vraiment aux goûts du cuistot.

Adam paraît honnête, il semble bien trop préoccupé par son travail pour s'adonner au vol de petites culottes. Un test de Perception de difficulté moyenne (10) pourra faire remarquer aux PJs qu'il présente un tic nerveux à l'œil droit, symptomatique du surmenage.



Adam

Barman de *La cuisse dansante*, Adam est un homme soucieux du travail bien fait. Il est souvent sollicité par les clients de la taverne, mais reste toujours très professionnel. Ses seuls moments de détente sont ses pauses durant lesquelles il fume ses cigares.

Interroger Luigi, le Cuistot

Luigi est très causant, il n'hésitera pas à répondre aux questions des PJs sauf si ceux-ci se sont montrés irrespectueux à son égard.

S'il est dans de bonnes dispositions, il répondra aux questions des aventuriers avec le sourire tout en continuant de cuisiner. Sinon, il faudra lui faire un peu de charme pour lui faire retrouver le sourire, avec un jet de Charisme de difficulté difficile (15) ou un 5 si vous êtes un orc mâle.

Si les PJs lui posent des questions sur Adam, il dira qu'il ne l'imagine pas faire ce genre de choses.

Si les PJs lui demandent quelles personnes ont pu accéder récemment aux cuisines, il dira que seuls les membres du personnel de la taverne peuvent entrer dans sa cuisine. Après un moment de réflexion, il ajoutera que certains fournisseurs peuvent aussi venir y déposer leurs marchandises. Luigi se souvient avoir reçu cette semaine une livraison de spiritueux, de charcuteries et de légumes. Il ne se rappelle en revanche ni des jours, ni du nom des fournisseurs.

Interroger Riza, la Patronne

Riza est une businesswoman très occupée. Elle gère plusieurs établissements dans le quartier. À moins que les PJs n'aient une question précise à lui poser dont elle seule détient la réponse, elle leur demandera de voir ça avec quelqu'un d'autre, car elle doit finir une tâche importante avant de partir.

Si les PJs lui demandent la liste des fournisseurs ainsi que les dates de livraison, elle rechignera quelque peu à rechercher ce document. Puis elle finira par accéder à la requête, comprenant qu'elle seule peut fournir cette information.

La liste des fournisseurs est disponible en annexe.

Interroger Perséphone

Perséphone est une jeune femme insouciant qui profite de la vie. Elle a beaucoup d'admirateurs et ne sait pas vraiment lequel aurait pu faire ça. Elle ne pense pas qu'il s'agisse de l'un de ses collègues, mais après tout elle ne les connaît que depuis quelques semaines et eux seuls ont accès à la salle de repos.

Si les PJs lui posent une question concernant le moment des faits, elle dira que c'est arrivé avant-hier (nous sommes vendredi), mercredi dernier et encore une autre fois avant, mais elle ne se rappelle plus de la date.



Riza

Patronne de *La cuisse dansante*, Riza est une femme d'une quarantaine d'années au caractère bien trempé. Son sens aiguisé des affaires lui a permis de monter un des business les plus prolifiques de Carleon. Elle dirige aujourd'hui plusieurs restaurants et auberges.

Liste des fournisseurs

Note sur laquelle est inscrit tous les fournisseurs de la taverne, ainsi que leurs dates de livraison pour le mois en cours.

Parmi la liste des fournisseurs se trouve la taverne de Roberto, *La bonne tranche*.

Solution de l'enquête

Une fois toutes les pièces du puzzle rassemblées, les PJs comprendront qu'il s'agit de ce cher Roberto. Les taches de gras sur la lettre ainsi que les dates de livraison de la charcuterie coïncident avec le moment des faits, et sont autant d'indices qui mènent vers le propriétaire de *La bonne tranche*.

Si les PJs retournent à *La bonne tranche*, Roberto sera toujours sur place. S'il est accusé du vol de culottes, il niera dans un premier temps toutes les accusations qui lui sont reprochées. Un jet d'Intelligence de difficulté difficile (15) permettra de déceler des signes de nervosité de la part de Roberto. Un jet de Perception de difficulté difficile (15) permettra d'attirer l'attention d'un PJ sur un bout de dentelle qui dépasse du pantalon de Roberto. Le vieux vicelard porte en ce moment même une des petites culottes de Perséphone. Les autres dessous de la jeune femme sont cachés dans un des tiroirs de son comptoir.

Si les PJs lui mettent un peu la pression, test de Charisme de difficulté moyenne (10), ou qu'ils retrouvent un sous-vêtement sur lui ou dans son tiroir, le pauvre homme craquera et avouera tout à voix basse.

“Ok, ok, j'avoue tout ! Mais s'il vous plaît, parlez moins fort.

Oui, c'est moi qui ai volé les sous-vêtements de Perséphone. Vous êtes contents ?

Au début, je voulais juste lui faire peur. Je voulais lui faire croire qu'un dangereux psychopathe se cachait dans la clientèle de la taverne, pour qu'elle quitte La cuisse dansante... Depuis son arrivée là-bas, je n'ai cessé de perdre des clients, à tel point que je suis aujourd'hui obligé de livrer moi-même mes charcuteries à mes propres concurrents ! Quelle honte. Et puis, comme elle ne parlait pas, j'ai recommencé les deux semaines suivantes. Mais à force de me rendre là-bas, et de croiser son sourire enjôleur, je suis tombé, comme beaucoup d'autres, sous son charme... Voilà vous savez tout !”

Terriblement gêné par la situation, Roberto ira ensuite chercher les sous-vêtements de la jeune femme, et prendra quelques minutes supplémentaires pour retirer celui qu'il porte. Il les confiera aux PJs en leur demandant de ne pas divulguer son nom à Perséphone. Il jure de ne plus recommencer et que cet incident lui a servi de leçon.

Le mystère étant résolu, les PJs pourront ensuite repartir en direction de *La cuisse dansante* afin de rapporter ses dessous à Perséphone.

Si l'enquête a été vite résolue et que vos joueurs ont soif de combat, vous pouvez intégrer une nouvelle scène de baston dans la rue de la Soif avec le gang des bas quartiers. Ces derniers ont recruté quelques bras supplémentaires pour venir à bout des PJs, leur dernière défaite leur ayant servi de leçon (ou non d'ailleurs).

UN DONJON PAS COMME LES AUTRES

De retour à la taverne de *La cuisse dansante*, les PJs retrouveront Perséphone en train d'assurer le service auprès des clients. Ils pourront lui rendre ses affaires personnelles et lui quémander leur dû. Perséphone souhaitera connaître le nom du coupable : les PJs ont le choix de dénoncer ou pas le pauvre Roberto. Qu'ils décident de nommer le voleur ou qu'ils se taisent, s'ils lui assurent que cela ne se reproduira plus, la jeune femme n'insistera pas.

Perséphone remerciera chaleureusement les aventuriers avec ces mots :

“Merci pour votre aide. Je constate que la réputation de la [guilde des PJs] n'est pas usurpée. Et bien, chose promise, chose due. Je vais vous dire où se trouve Riri... Euh, le roi !

On raconte qu'il se trouve dans un donjon... A vrai dire, ce n'est pas tout à fait faux. Mais je sais exactement quel type de donjon il apprécie. Il a déjà essayé de m'y emmener, mais ce n'est pas vraiment mon truc...

À quelques kilomètres à l'est de Carleon se trouve un petit hameau, connu pour son club libertin appelé le Donjon Lubrique. Vous pouvez être sûrs de le trouver là-bas. Il a l'habitude d'y aller une fois par mois et d'y passer deux ou trois nuits. C'est un club très select, vous ne pourrez pas y entrer si facilement, surtout habillé comme ça. Ne le prenez pas mal.”

Les PJs doivent retrouver Oriel le lendemain à 19h au château de Carleon. Il sera malheureusement trop tard s'ils décident d'attendre le retour du roi.

Si les PJs demandent à Perséphone comment entrer dans l'établissement, elle leur suggérera tout d'abord de s'habiller avec des habits chics (15 PO) voire de luxe (30 PO). Elle sait également qu'un code secret est demandé à l'entrée du club. Malheureusement, il change chaque semaine et elle ne le connaît pas. Elle sait tout ça grâce à une de ses amies, Rebecca, qui travaille dans cet établissement. Perséphone ne mentionnera le nom de son amie Rebecca que si les PJs se montrent convaincants en exprimant l'urgence de la situation. Il est également possible de s'essayer à la séduction de la jeune femme, moyennant un test de Charisme de difficulté difficile (15). Si les PJs se présentent comme les amis de Perséphone, Rebecca pourra les aider à entrer et à retrouver le roi une fois sur place.

Le Donjon Lubrique est à environ 30 minutes à cheval, soit 2h30 à pied. La tour du Donjon Lubrique surplombe le hameau et se remarque au loin : elle laisse échapper des lumières rouges et une musique étrange. Les rares personnes présentes dans ce hameau semblent être concentrées à l'intérieur de l'établissement, les rues étant complètement désertes.

En s'approchant du club, les PJs pourront apercevoir de riches bourgeois. Ils portent des masques de soirée noirs et entrent les uns

Le Donjon Lubrique

Club libertin très select fréquenté uniquement par les nobles et les riches bourgeois du Royaume, où le mot d'ordre est la discrétion. Le mot de passe change chaque semaine pour éviter toute intrusion non désirée, et ne laisser entrer que les membres du club.

après les autres. De loin, il est possible de voir que les clients frappent plusieurs fois sur la grande porte en bois du donjon, attendent quelques secondes que le juda de la porte s'ouvre, puis se rapprochent de celle-ci (pour donner le mot de passe) et entrent dans le club une fois la porte ouverte par ce qui semble être un vigile.

Si les PJs font le tour de l'établissement, ils trouveront une petite porte dissimulée derrière de gros conteneurs à déchets : elle donne accès aux cuisines. S'ils attendent quelques minutes, ils pourront voir un premier cuisinier sortir les poubelles, puis quelques minutes plus tard, un second sortir fumer un cigare.

Les PJs ont alors plusieurs possibilités pour entrer :

Par l'entrée principale

Pour cela, il faut que les PJs arrivent à trouver le mot de passe prononcé par les clients du club. Il n'y a que très peu d'endroits pour se cacher ; s'approcher sans se faire remarquer s'avère particulièrement complexe. Un PJ pourra tenter un jet de Dextérité de difficulté moyenne (10) suivi d'un jet de Perception de difficulté moyenne (10) dans le but de s'approcher suffisamment pour entendre le mot de passe sans se faire repérer. Mais si pendant cette tentative le vigile voit le visage d'un PJ en train d'espionner, il ne pourra plus entrer.

Les PJs pourront prendre à part un couple de bourgeois qui s'approche. Ceux-ci sont difficilement corruptibles étant donné leur aisance financière. Ils peuvent révéler le mot de passe sous la menace, mais cela coûtera un point de moral à chaque PJs. Sinon, ils peuvent tenter de les charmer avec un jet de Charisme de difficulté difficile (15).

Le mot de passe est "La lune est pleine ce soir".

Le vigile n'ouvrira la porte que s'il entend le mot de passe. Il est inutile de lui demander d'appeler Rebecca ou d'essayer de le soudoyer.

Une fois à l'intérieur de l'établissement, le vigile demandera aux PJs de déposer leurs affaires et de régler leur participation à la soirée, soit 10 PO par personne. En échange de cette somme, la personne en charge du vestiaire leur donnera à chacun un masque noir. Les PJs sont contraints de déposer leur sac avec leurs effets personnels s'ils veulent passer le sas de l'entrée.

Par la porte des cuisines

Si les PJs choisissent d'enfoncer ou de crocheter la porte, ils tomberont nez à nez avec la brigade des cuisines de l'établissement. Ils seront reconduits de force dehors par une dizaine de cuistots prêts à en découdre s'ils résistent.

Si les PJs attendent suffisamment, ils pourront tomber sur Charles, un cuisinier en train de faire une pause. Ils pourront lui demander d'aller chercher Rebecca contre une petite somme d'argent, 5 PO minimum.

Au bout de quelques minutes, Charles reviendra en compagnie de la jeune femme puis il ira reprendre son travail.

Si les PJs se présentent comme les amis de Perséphone, Rebecca se montrera redevable envers son amie. Elle pourra confirmer que le roi est bien présent ce soir, et acceptera même d'aider les PJs à entrer. Malheureusement, les employés du Donjon Lubrique ne connaissent pas le mot de passe, seuls les membres du club et les membres de la sécurité le connaissent. Les employés peuvent entrer et circuler dans le Donjon Lubrique uniquement grâce au badge cousu sur leur vêtement de travail.

Rebecca travaille ici en tant que courtisane. Après quelques minutes de réflexion, elle proposera aux PJs de leur donner des tenues de l'établissement afin qu'ils puissent entrer.

Les clients du Donjon Lubrique ayant des goûts très divers, l'établissement a pris pour habitude d'embaucher des courtisanes de toute origine et de tout gabarit. De ce fait, elle trouvera sans doute des tenues adaptées à chacune des morphologies des PJs. Elle apportera un petit voile à chaque homme afin qu'ils puissent masquer leur visage.

S'ils acceptent, Rebecca ira leur chercher des vêtements à leur taille. Les habits de courtisane sont des tenues très légères ne laissant que peu de place à l'imagination. Avant d'entrer, il faudra que les aventuriers cachent leurs affaires, car ils ne passeront pas inaperçus avec leur sac sur le dos.

Une fois leur costume enfilé, les PJs pourront entrer par les cuisines sans éveiller les soupçons, mais non sans une certaine gêne.

L'ASCENSION DU DONJON

À l'intérieur du Donjon Lubrique, l'ambiance bat son plein. Dans la grande salle du rez-de-chaussée, des dizaines de courtisanes dansent sur fond de musique lascive pour le plus grand plaisir des clients qui portent tous un masque et des habits chics.

La plupart des clients sont installés à une table et dégustent les plats et breuvages proposés par l'établissement. Au fond de la pièce se trouve un grand bar, depuis lequel les serveuses récupèrent les différents cocktails pour les apporter aux clients. A la droite du bar se trouve la porte qui mène aux cuisines et à la gauche un escalier qui mène aux étages supérieurs.



Rebecca

Courtisane et serveuse au Donjon Lubrique, cette ravissante jeune femme blonde aux lèvres pulpeuses est une amie d'enfance de Perséphone. C'est notamment grâce au nouveau contact de Perséphone que Rebecca a pu obtenir ce nouveau travail, dont elle lui est très reconnaissante.

Au premier étage se trouvent plusieurs chambres consacrées aux plaisirs charnels auxquelles tous les clients peuvent accéder librement. Le deuxième étage ressemble en tout point au premier à l'exception que seuls les VIP et les membres du personnel peuvent y accéder. Enfin, le troisième étage est accessible uniquement pour les membres VIP et quelques courtisanes triées sur le volet. La plupart des gens sur place ignorent ce qu'il s'y passe et ne cherchent pas vraiment à le savoir.

Si les PJs portent des tenues de courtisanes, ils pourront continuer leur ascension jusqu'au deuxième étage. Ils seront cependant régulièrement sollicités par les clients du club, pour des choses diverses et variées...

S'ils essayent d'accéder à des étages qui leur sont interdits, ils seront bloqués par 2 gardes imposants, chargés de vérifier les accès aux zones VIP.

Le Donjon Lubrique est un club très select qui a pour règle de ne jamais divulguer l'identité de ses membres. Si les PJs demandent des informations sur le roi Toric, les employés ainsi que les membres du club ne diront rien et ils n'apprécieront pas que quelqu'un essaye d'enfreindre les règles du club.

Si les PJs sont attentifs, ils pourront remarquer que certains clients portent des masques différents : des masques dorés parsemés de petites pierres précieuses.

Il s'agit des masques des membres VIP, leur donnant accès aux étages 2 et 3

Tenter de récupérer un de ces masques ne sera pas tâche aisée. Il faudra que les PJs soient ingénieux pour s'en emparer sans utiliser la force.

Voici la liste des actions possibles pour chaque étage :

Règles d'accès aux étages

Sont autorisés de circuler au
RDC : Tout le monde
1er : Tout le monde
2ème : Les membres VIP et le personnel de l'établissement
3ème : Les membres VIP et uniquement les courtisanes qui les accompagnent.

Les étages 2 et 3 sont surveillés respectivement par 2 gardes chargés d'appliquer ces règles.

En cas d'affrontement la fiche des gardes est disponible en annexe

Rez-de-chaussée

Si ce n'est pas déjà fait, les PJs pourront essayer d'entrer en contact avec Rebecca en demandant à un des employés où elle se trouve. La jeune femme s'occupe aujourd'hui du service des cocktails, elle sera facilement repérable par les autres employés. Une fois en contact avec Rebecca, les PJs pourront obtenir son aide uniquement s'ils se présentent comme les amis de Perséphone.

En fonction des questions posées par les PJs, Rebecca pourra :

- leur confirmer que le roi est bien présent ce soir, et qu'il se trouve au dernier étage.
- leur apprendre que les masques dorés permettent d'accéder aux étages VIP.
- leur fournir des tenues de courtisanes.

La grande salle du rez-de-chaussée est un lieu propice pour les rencontres. S'ils sont déguisés en courtisanes, un PJ pourra tenter de

séduire un client VIP en réussissant un jet de Charisme de difficulté moyenne (10) ou difficile (15) en fonction de son approche. S'il réussit, il pourra le conduire dans une des chambres des étages 1 ou 2 afin de lui subtiliser son masque doré à l'abri des regards. Une fois dans une des chambres, il faudra le distraire ou le bâillonner le temps de l'opération, afin qu'il n'alerte pas les gardes.

Etage 1

Sur la dizaine de chambres disponibles, seules deux ne sont pas occupées. La plupart des chambres occupées sont fermées à clé mais certaines sont restées ouvertes, volontairement ou non. Les PJs peuvent tenter de pénétrer dans une des chambres pour voler une tenue de courtisane. Ils ne trouveront cependant pas de masque doré dans ces chambres. Un PJ pourra tenter un jet de Dextérité de difficulté moyenne (10) pour subtiliser les vêtements d'une courtisane qui traîne dans la pièce sans attirer l'attention des personnes sur place, qui sont de toute façon très occupées...

Les portes des chambres fermées peuvent être crochétées grâce à l'atout Serrurier ou enfoncées grâce à un jet de Force de difficulté difficile (15). Cependant, par la force, les PJs risquent de terroriser les occupants et d'alerter les gardes. En réussissant un test de chance de difficulté difficile (15), les PJs pourront tomber sur un client VIP portant un masque doré. À eux de faire preuve d'imagination pour le subtiliser.

L'escalier qui mène à l'étage 2 est bloqué par 2 gardes qui ne laissent passer que les personnes portant un masque doré ou les membres du personnel. Passer en force sans arme ni équipement est purement impossible, voire suicidaire.

Etage 2

Parmi toutes les chambres disponibles, seules deux sont occupées : la première est fermée à clé et la seconde est restée ouverte.

Si un PJ décide d'écouter derrière la porte fermée, il pourra entendre des ronflements en réussissant un jet de Perception de difficulté facile (5). Si un PJ possède l'atout Serrurier, il pourra tenter d'ouvrir la porte sans réveiller l'occupant. Le crochitage nécessite un test de Dextérité de difficulté moyenne (10). Une fois à l'intérieur, il sera très facile de récupérer le masque doré de la personne endormie, qui est posé en évidence sur la table de chevet à côté du lit.

Si un PJ décide d'entrer dans la chambre ouverte, il tombera sur une scène torride entre plusieurs individus, dont un membre VIP du club, qui porte d'ailleurs toujours son masque doré. L'homme en question n'est pas contre la venue de courtisanes ou courtisans supplémentaires, c'est d'ailleurs pourquoi sa porte est restée ouverte. Pour récupérer son masque, il faudra soit le distraire soit employer la manière forte. Il faudra cependant faire attention à ne pas attirer les gardes, car les PJs ne sont pas armés.

L'escalier qui mène à l'étage 3 est bloqué par 2 gardes qui ne laissent passer que les clients portant un masque doré et les courtisanes qui les accompagnent. Passer en force sans arme ni équipement est purement impossible, voire suicidaire.

Etage 3

Une fois arrivés en haut des escaliers, les PJs peuvent entendre des cris d'homme et des bruits de coup de fouet qui résonnent dans le couloir. La plupart des chambres sont vides, mais 4 d'entre elles sont occupées et fermées à clé.

Si les PJs écoutent aux portes, ils entendront des gémissements et de curieuses invectives telles que "Au pied misérable cloporte" ou "Obéis à ta maîtresse" ... S'ils écoutent à la troisième porte, ils entendront "Tu as été un vilain garçon... Riri mérite une grosse punition." Le roi Toric se trouve derrière cette porte.

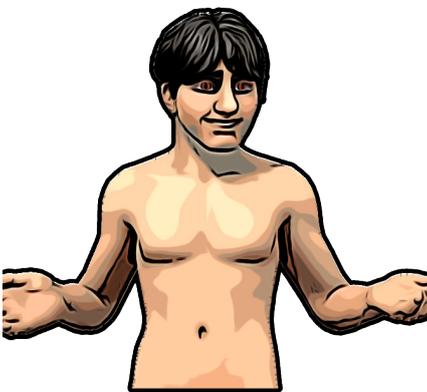
Si les PJs toquent à toutes les portes sans raison, les clients qui ont été dérangés pourront alerter les gardes. Les gardes n'ont pas pour habitude d'embêter les membres VIP du club. De ce fait, ils mettront en garde une première fois le PJ portant le masque doré et lui diront de ne plus embêter les autres clients, sans quoi ils seront obligés d'intervenir.

Si les PJs frappent à la porte de la chambre du roi (la troisième), ils devront se présenter comme membres de l'Alliance et dire que le père Luther lui a laissé un message important ou que le temple de Klodenn a été attaqué. Sans quoi, le roi Toric ne comprendra pas l'urgence de la situation et étant très occupé, il demandera aux PJs de revenir plus tard, et si possible dans un autre lieu.

Si les PJs ne parviennent pas à convaincre le roi d'ouvrir sa porte ou s'ils se font chasser par les gardes, ils devront repartir bredouille du Donjon Lubrique et attendre le retour du roi au château. Fort heureusement pour eux, le roi ne s'éternisera pas sur place et reviendra le lendemain, à peine quelques minutes avant l'heure du rendez-vous avec Oriël. Les PJs pourront alors obtenir leurs informations à temps.

Dans cette situation, vous devez jouer la partie "Les révélations du roi" comme si cette scène se passait au château, sans le contexte du club.

Si les PJs arrivent à convaincre le roi de l'urgence de la situation, alors celui-ci demandera à Stella, sa maîtresse, d'ouvrir la porte. Les PJs assisteront à une curieuse scène où le roi demandera des nouvelles de son ami Luther tout en étant nu et attaché aux mains et aux pieds à l'armature du lit. Le roi Toric ne semble pas gêné par la situation et est bien plus inquiet pour son vieil ami. Au fil de la discussion, Stella ira le détacher, un fouet à la main, et lui redonnera ses vêtements.



Le secret de Riri

Riri est le petit surnom du roi Toric, donné par ses maîtresses. Il profite de ses venues secrètes au Donjon Lubrique pour s'adonner à des pratiques BDSM avec sa maîtresse Stella.

LES RÉVÉLATIONS DU ROI

Après avoir pris connaissance des événements passés à Klodenn, le roi Toric se montrera très affecté par les révélations des PJs, surtout s'il apprend la mort de Luther. La famille de Luther et celle du roi ont toujours été très proches. Avant l'indépendance de Klodenn, Luther travaillait comme conseiller de son père, feu le roi Torkell, il connaît Toric depuis son plus jeune âge. Cependant, insouciant du danger, le jeune roi ne se montrera pas très inquiet par la menace d'Asgure, d'autant plus qu'il n'est plus en possession de l'artefact qui résidait à Klodenn.

Si les PJs lui posent des questions sur l'artefact, le roi répondra ceci :

“Pourquoi êtes-vous tous intéressés par ce maudit bibelot familial ? Cela faisait des années qu’il prenait la poussière dans la salle des trésors du château, à tel point que j’avais totalement oublié qu’il était entreposé à Klodenn avant la formation de la république. Malheureusement, il n’est plus en ma possession. Je l’ai cédé au roi Guldrak lors de sa dernière venue, et cela pour un très bon prix ! Les caisses du château commençaient à se vider, il fallait bien que quelqu’un les renfloue. Heureusement que votre bon roi Toric est un fin négociateur. J’en ai eu pour 200 PO de souvenir... Pourquoi vous me regardez comme ça ? Vous pensez que ça valait plus ?”

Les PJs seront quelque peu abasourdis par les révélations du roi, qui ne semble pas comprendre l'ampleur de son erreur et qui ignore la vraie nature de l'artefact.

Si les PJs lui demandent des informations sur l'apparence de l'artefact, Toric dira qu'il s'agit d'un objet qui ressemble à un œuf de couleur bleu, faisant à peu près 20cm de large et 30cm de haut.

Une fois leur mise en garde faite et les informations récupérées, les PJs pourront retrouver Oriel devant le château de Carleon à l'heure prévue.



Roi Toric

Actuel roi du royaume d'Irdian, fils de l'ancien roi Torkell. Toric est un jeune homme insouciant qui n'a que peu d'égard pour sa fonction de roi. Il adore la compagnie des jolies jeunes femmes et ne s'intéresse à pas grand chose d'autre.

CONCLUSION

Les PJs savent que l'artefact est en possession de Guldrak, le roi du royaume de Drukh et ils ont accompli leur mission en prévenant le roi d'Irdian du danger.

Ils retrouvent Oriël qui revient du siège de l'Alliance à Castle City. Elle est devant le château de Carleon à l'heure prévue. Une fois leur rapport fait à Oriël, elle leur dira que le temps presse et qu'ils doivent au plus vite partir pour Wolforge afin de rencontrer le roi Guldrak. Oriël semble avoir pris connaissance de certaines informations. Elle se montrera cependant très évasive sur le but de cette mission. Si les PJs lui posent des questions sur ce qu'elle a appris à Castle City, Oriël répondra qu'il s'agit d'informations confidentielles et qu'ils l'apprendront en temps et en heure, si tout se passe bien. En attendant, les PJs n'ont d'autre choix que de lui faire confiance et de continuer d'obéir à l'Alliance.

Le chemin jusqu'à Wolforge risque d'être long et périlleux. Gravr Gigantic, la plus haute montagne de Rautha, ne sera pas chose aisée. Mais nul doute que si les PJs cherchent des réponses, ils les trouveront sûrement là-bas.

RÉCOMPENSES

Voici la liste des récompenses de fin de scénario disponibles en fonction des objectifs atteints :

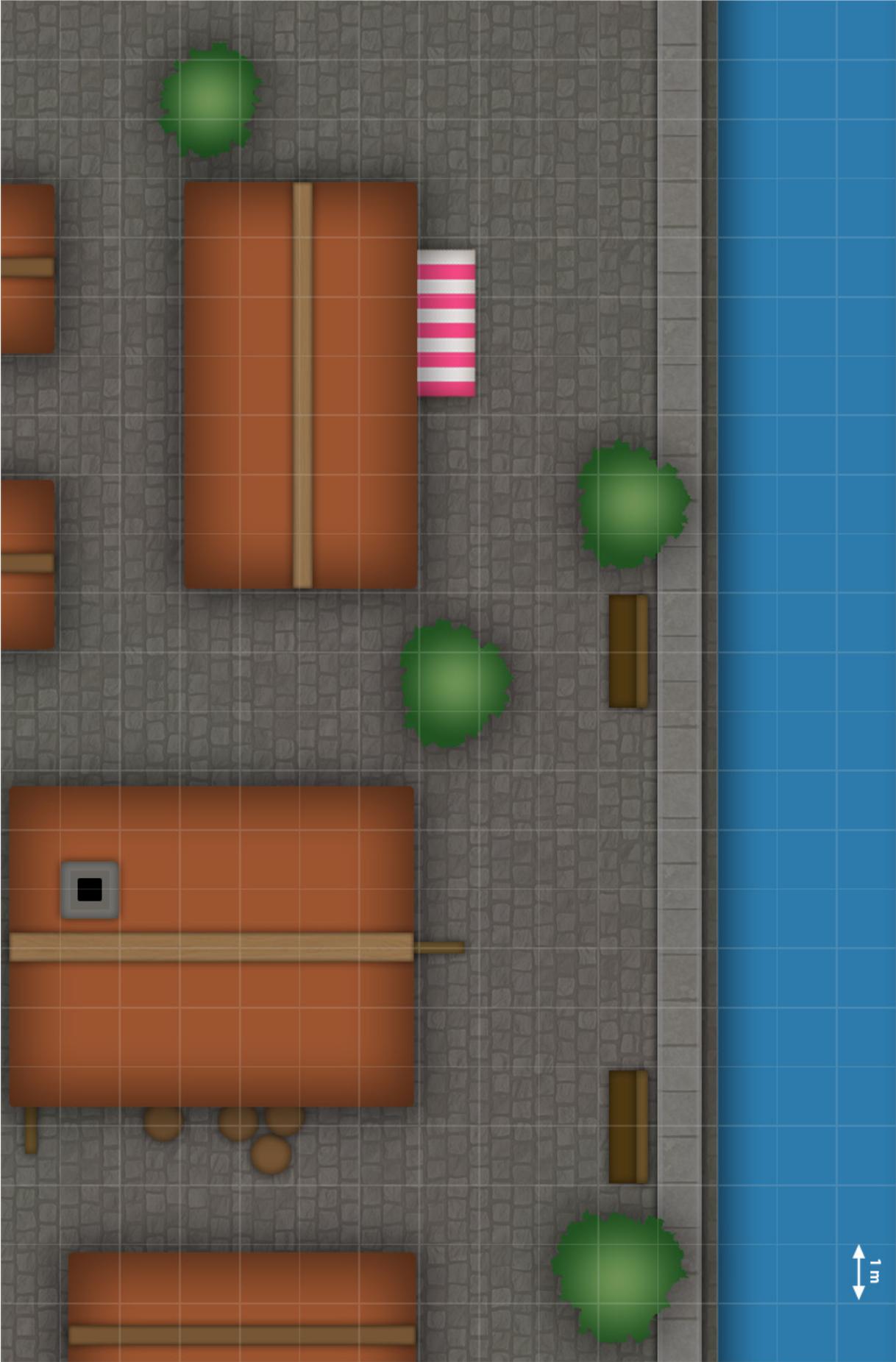
Objectifs	Récompenses
Rencontrer le roi au Donjon Lubrique	200 points d'expérience et 100 pièces d'or par PJ
Accomplir la quête de Perséphone	1 point de moral et 70 points d'expérience
Ne pas révéler le nom du coupable à Perséphone	1 point de moral
Vaincre le gang des bas quartier (une fois)	100 points d'expérience et 25 pièces d'or par PJ
Récupérer le trésor du donjon des Damnés	150 points d'expérience et 75 pièces d'or par PJ
Terminer le scénario	50 pièces d'or par PJ

ANNEXE

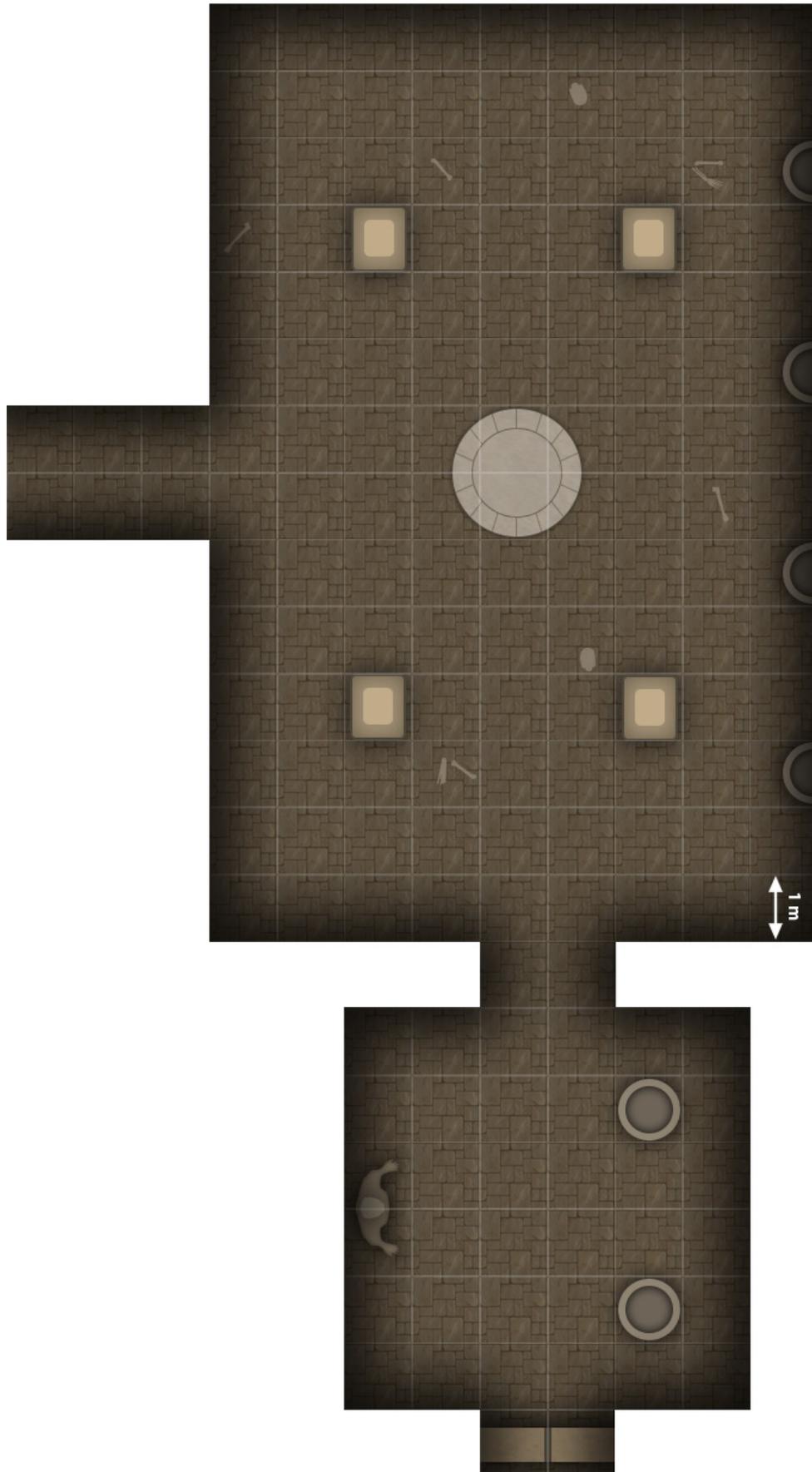
CARTE DE CARLEON



RUE DE LA SOIF



GRANDE SALLE DU DONJON DES DAMNÉS



LETTRE DE L'ADMIRATEUR SECRET

Chère Perséphone,

Depuis que tu es arrivée à la taverne, je ne peux m'empêcher de penser à toi.

Chaque fois que je te vois danser, je tombe en admiration et j'oublie tous mes problèmes du quotidien.

J'attends chaque jour le moment où je pourrai enfin te contempler.

Tu es devenu ma raison de vivre et j'espère qu'un jour tes yeux se poseront sur moi.

En attendant, je continuerai à venir t'observer, noyer dans cette foule d'admirateurs qui t'entoure.

Je t'aime.

Un admirateur secret

LISTE DES FOURNISSEURS

Livraisons du mois de juin

Vendredi 2/06 : Boucherie Vales - Viandes

Samedi 3/06 : Clark - Spiritueux

Samedi 3/06 : Brasserie Duff - Hydromel & bière

Lundi 5/06 : La ferme de Tony - Fruits et légumes

Mardi 6/06 : Le Cormoran - Poisson et fruits de mer

Mercredi 7/06 : La bonne tranche - Charcuteries

Vendredi 9/06 : Boucherie Vales - Viandes

Mardi 13/06 : Le Cormoran - Poisson et fruits de mer

Mercredi 14/06 : La bonne tranche - Charcuteries

Vendredi 16/06 : Boucherie Vales - Viandes

Lundi 19/06 : La ferme de Tony - Fruits et légumes

Mardi 20/06 : Le Cormoran - Poisson et fruits de mer

Mercredi 21/06 : La bonne tranche - Charcuteries

Vendredi 23/06 : Boucherie Vales - Viandes

Mardi 27/06 : Le Cormoran - Poisson et fruits de mer

Mercredi 28/06 : La bonne tranche - Charcuteries

Vendredi 30/06 : Boucherie Vales - Viandes

CRÉATURES ET PNJ

BANDIT

Voleur & Guerrier :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix			

Les bandits vagabondent en bande et sont parfois dirigés par des malfrats, des vétérans ou des mages. Tous les bandits ne sont pas mauvais. L'oppression, la sécheresse, les épidémies ou la famine sont autant de raisons pour les honnêtes gens de se tourner vers le banditisme.

Coup spécial : Projection

NÉCROMANT

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Sceptre nécrotique	-	1D20+2	1D8+INT

Les nécromanciens sont des magiciens spécialisés qui étudient l'interaction de la vie, de la mort et de l'au-delà. Ils aiment déterrer des cadavres pour créer des esclaves morts-vivants.

Coups spéciaux : Boule spectrale, Invocation nécromantique

ZOMBIE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Machoire	CAC	1D20	1D4+FOR Brut*

*les dégâts bruts ne prennent pas en compte l'armure

Un zombie est le résultat d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer un cadavre, le plus souvent humanoïde. Parfois un zombie se relève seul, s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique.

Atouts : Mort-vivant

Coup spécial : Morsure régénératrice

SQUELETTE

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Arme commune au choix			

Un squelette est le résultat d'une magie nécromantique lancée dans le but de réanimer des ossements, le plus souvent humanoïdes. Parfois un squelette se relève seul, s'il se trouve dans un lieu fortement imprégné d'une aura de mort ou d'énergie nécromantique.

Atouts : Mort-vivant, Créature magique

GARDE DE CITADELLE

Guerrier :

PS : PE :

FOR DEX INT CON PER CHA

Arme	Portée	ATQ	DGT
Épée	CAC	1D20+4	1D10+FOR

Armure	Prérequis	Malus	PA
Armure d'écailles	Constitution > 1	-1 Dextérité	3
Bouclier	Force > 2	Esquive	+4

Coup spécial : Furie, Renversement