



Touchés par les ténèbres



Les yeux des jeunes voient le monde d'une manière différente de ceux des adultes, mais un enfant prétendant être poursuivi par des créatures de la nuit peut alarmer même l'âme la plus inébranlable. Entre l'église de Shar et la Confrérie fantôme, les habitants d'Ashur ont toutes les raisons de craindre la nuit. Et rares sont les âmes de cette ville qui n'ont pas été touchées par les ténèbres.

Background :

La foi en Shar est un attrait pour les personnes aigries qui au cours de leur vie ont subi des indignités ou des difficultés émotionnelles qu'elles aimeraient oublier. Trop souvent, les fidèles de Shar provoquent intentionnellement cette douleur aux potentiels convertis afin de les gagner à leur cause.

L'une de ces sectes a décidé de 'travailler' sur des personnes qui, à leurs yeux, sont loin d'être fidèles à Shar à Ashur, en ciblant leurs enfants. Ils kidnappent un enfant, faisant croire qu'il est mort dans un accident (de préférence un qui semble avoir été causé par quelqu'un qui ne peut être atteint par la loi).

L'enfant est ensuite transporté dans les monastères de la Lune noire pour une 'formation' appropriée et les membres de la secte approchent ensuite ses parents pour offrir aide et réconfort tout en les guidant subtilement dans l'étreinte amoureuse de Shar.

Pendant un certain temps, ils ont pu opérer sans être détectés, mais le groupe responsable du dernier enlèvement a été négligent et leur protégé a réussi à s'échapper. La peur de la découverte les a rendus désespérés. Même si le gouvernement d'Ashur en la personne de la gouverneur Ayane Elshaday est sous le contrôle ferme de l'église de Shar, un complot comme celui-ci nuirait très certainement à ce contrôle s'il devenait publique et les fidèles de Shar sont impitoyables envers ceux qui échouent.

Les PJ sont dans la cité état d'Ashur à l'est des Collines de Fer, ils viennent juste d'être payés pour avoir terminé un travail mineur – dont les détails dépendent des joueurs.

Votre dernière mission a été un travail épuisant, mais votre salaire est enfin arrivé et vous vous retrouvez dans une taverne du port d'Ashur, une cité-état portuaire de la mer du milieu, avec les poches pleines de pièces. Le nom de la taverne n'est pas flagrant, mais le panneau moisi qui pend au-dessus de la porte représente une caricature macabre d'un pied coupé et ensanglanté enveloppé dans ce qui semble être des bandages de soie.

Pour le Maître :

Deux semaines avant la première rencontre, un enfant a été kidnappé par une cellule du culte de Shar. La jeune fille fut détenue temporairement dans un entrepôt abandonné en attendant d'être transportée vers un monastère dédié à Shar au nord de la cité.

Cependant elle a réussi à échapper à ses ravisseurs le matin du jour où l'aventure commence, et est depuis traquée par des sbires de ce même culte. Ils sont à ses trousses et sont sur le point de la rattraper, lorsqu'elle rencontre le groupe.

Indépendamment du fait que les adeptes de Shar veulent récupérer la fugitive, les pisteurs qui tournent dans le ciel nocturne ont reçu l'ordre de tuer tous les trouble-fêtes qui pourraient se montrer gênants. Les cultistes ne peuvent risquer que quiconque soit témoin de ce qui se passe.

Trouver les parents de la fillette n'est pas difficile. Elle a été enlevée chez elle il y a moins de deux semaines. Les convaincre que l'enfant est vivant et que les aventuriers n'étaient pas impliqués dans l'enlèvement s'avère un peu plus délicat. Le groupe sera alors amené à remonter la piste des cultistes. Ces derniers ont la pression car ils ont peu de temps pour détruire les preuves liant l'Église aux enlèvements, et ils ont décidé d'attribuer ces atrocités à une guilde de voleurs locale, La Confrérie Fantôme.

Que les cultistes réussissent ou non dépend du fait que les Pjs trouvent leur cachette à temps et les empêchent de commettre à nouveau leurs crimes odieux.

1- Un dîner interrompu

PNJ importants:

Zareena (Cultiste humaine)

Dilo (Cultiste humain)

La taverne où se trouve le groupe est un établissement délabré connu pour ses plats bon marché. Les éléments suivants peuvent être paraphrasés ou introduits à la demande des joueurs :

- Il y a un certain nombre de tables et de chaises mal entretenues. Elles semblent à peine capables de supporter le poids de la vaisselle bon marché et abîmée qui y est placée.
- Des lampes à huile espacées et deux grands braseros flanquant de larges escaliers fournissent juste assez de lumière pour que les serveurs fassent leur travail.
- Un long bar le long du mur est tenu par une demi-elfe plutôt musclée nommée Velas.
- Le tarif est modeste, voire bon marché.
- L'air est chargé de la fumée des pipes et des lampes.
- Une porte en bois à l'arrière de la salle commune mène à une cuisine et une paire d'escaliers mène aux pièces du dessus.
- L'ancien employeur des Pjs vient de leur verser leur salaire, 10 po chacun, et il leur a offert une boisson, qui est d'une qualité remarquablement meilleure que ce qui est habituellement servi dans ce genre de bouge.

Tandis que vous sirotez vos boissons vous êtes soudain interrompu par un petit cri, vous baissez les yeux et voyez une jeune fille qui vous regarde. Ses yeux sont écarquillés par la peur et la sueur coule sur son visage alors qu'elle halète d'épuisement. Ses vêtements sont simples et extrêmement sales; comme si elle avait récemment rampé dans un égout. « S'il vous plaît, aidez-moi », crie t-elle, « Ils sont après moi ! Je suis poursuivie par des monstres ! »

Permettez aux Pjs d'échanger quelques mots avec l'enfant (voir ci-dessous pour ce qu'elle sait), avant que la porte ne s'ouvre et que deux autres personnes n'entrent, cherchant manifestement quelqu'un. La fillette est terriblement sale

et semble avoir passé la nuit dans un égout, mais elle semble bien nourrie et en bon état général.

Soudain, la porte de la taverne s'ouvre de nouveau, et deux personnes entrent prudemment ; un homme assez âgé et une jeune femme vêtus de vêtements simples et sombres. En repérant la fillette, la femme s'exclame : « Nous vous avons cherchée dans toute la ville, jeune fille. Votre mère est malade d'inquiétude pour vous! Elle mourrait de honte si elle te voyait dans l'état où tu es !" »

La jeune fille a visiblement peur des deux nouveaux arrivants et se recroqueville derrière l'un des plus imposants personnages. Les deux arrivants ne sont pas particulièrement intimidants. Ils sont vêtus de beaux vêtements noirs. Ils tentent d'abord d'obtenir l'aide des aventuriers pour sécuriser la fille. Leur habileté à tromper (+8 en Persuasion) est souvent plus convaincante que l'habileté de la jeune fille à dire la vérité.

Ils racontent ce qui suit :

- La jeune fille est l'enfant d'une riche veuve de la ville, et eux, ses serviteurs, ont été chargés de la ramener.
- La fillette s'est enfuie de chez elle il y a deux jours.
- Son père est mort quand elle était jeune, et depuis elle est "instable".
- Elle a la réputation d'être une conteuse d'histoires et une fauteuse de troubles
- Elle s'appelle Lucina.
- Si les Pjs insistent pour raccompagner Lucina chez elle, les adeptes de Shar refusent. Si les Pjs continuent d'insister, les deux cultistes partent « chercher la garde ».
- Ce sont tous les deux des adorateurs de Shar, mais c'est aussi le cas de tous ceux qui veulent être quelqu'un dans cette cité où le culte de Shar est prédominant sur les autres cultes.

Si la conversation échoue, ils menacent d'appeler la Garde Noire, partant les chercher si les Pjs déjouent leurs mensonges. S'ils sont provoqués ou attaqués, ils partent aussi vite que possible.

Lucina raconte une histoire différente et déclare ce qui suit:

- Elle a été enlevée il y a quelques jours par des monstres.
- Elle a passé ce temps en présence de ces « monstres » et leurs maîtres.
- Les maîtres lui apprenaient la foi de Shar.
- Elle était fréquemment fouettée puis guérie.
- Elle s'appelle Estrela

Indépendamment du fait que les Pjs abandonnent ou non l'enfant, les cultistes finissent par quitter l'auberge.

Fin à la rencontre :

La rencontre se termine lorsque les Pjs livrent la fillette ou refusent. Quelle que soit la réponse, les cultistes partent, laissant les gargouilles de la rencontre 2 s'occuper des aventuriers.

2- Les monstres de la nuit :

PNJ importants:

3 Gargouilles

1 Manteleur

Si les PJ sont à l'extérieur lorsque les cultistes partent, Estrela reste à l'intérieur, obligeant le groupe à revenir. Dans les deux cas, après le départ (ou la mort) des cultistes et le retour des Pjs à l'intérieur, lisez ce qui suit :

Dès que les invités indésirables quittent la taverne et que la porte se referme, le bruit du bois qui éclate remplit la salle commune et des échardes tombent des chevrons au-dessus de vous. Les clients se redressent de leurs chaises avec surprise, observant la pièce avec terreur. Soudain, des vrilles minces et vaporeuses d'obscurité descendent du plafond; s'enroulant autour des clients tandis qu'ils hurlent d'horreur, les entraînant dans l'obscurité. Tout aussi soudainement que l'assaut a commencé, il s'arrête. Il semble alors que...

Faites une pause pour faire monter le suspense et lisez:

Un par un, les corps commencent à pleuvoir des ombres, tombant lourdement sur le sol, les tables et les autres clients; leurs formes tordues et sans vie mutilées et définitivement mortes.

Si Estrela est toujours avec le groupe :

La jeune fille, visiblement très effrayée s'est maintenant réfugiée sous une table. Elle a un bref instant de lucidité ; et levant les yeux, dit simplement: "Ils sont là!"

Les Pjs qui fixent les chevrons peuvent voir une forme sombre se déplacer dans les ombres au-dessus, mais sont incapables d'en distinguer les détails.

Caractéristiques de la zone de combat :

La salle commune est faiblement éclairée. Le plafond, bien que haut, est plus ou moins plongé dans l'obscurité, à cause de la combinaison de la faible luminosité de la taverne et de la fumée des pipes et des lampes.

Malgré le mobilier, le sol est plat et stable. Cependant, pour les deux premiers rounds de combat, considérez toute l'auberge comme un terrain difficile en raison de l'abondance de clients.

Les Pjs peuvent se mettre à couvert sous les tables. Cependant, à moins qu'ils ne soient de petite taille cela ne leur fournit aucun avantage particulier. Les tables offrent une protection contre les attaques venues d'en haut. Si le groupe se cache sous les tables, les gargouilles s'empressent bien sûr de les détruire.

Tactique :

Le manteleur tente d'immobiliser le mage du groupe ou à défaut le guerrier qui lui semble le plus puissant, tandis que les gargouilles s'attaquent au reste des héros, utilisant leur capacité d'attaques multiples pour les éliminer rapidement. Ils se retirent dans les chevrons sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Si aucun PJ ne monte dans les chevrons au moment où tous les autres clients sont partis, les gargouilles tentent d'agripper les personnages pour les tirer vers le haut et les faire tomber depuis une hauteur de 3m de haut.

Si la fille est toujours avec le groupe, elle part se cacher dans la cuisine jusqu'à ce que le combat soit terminé. Les gargouilles la capturent si le groupe est mis hors combat. Si le combat ne semble pas tourner en leur faveur, le manteleur tente de capturer la fillette, tandis que les gargouilles repoussent le groupe



Fin de la rencontre :

La rencontre se termine lorsque tous les ennemis ont été vaincus. Un test d'arcane DD 15 réussi les identifie pour ce qu'ils sont; des êtres monstrueux dévoués à Shar. Si les Pjs choisissent de suivre directement les cultistes jusqu'à leur repaire, passez à la Rencontre 4, attribuant un bonus de +1 à tous les tests de compétence effectués pendant le pistage.

Cependant, Estrela refuse catégoriquement d'aller avec le groupe et doit soit être laissée aux soins de quelqu'un d'autre, soit être emmenée de force. L'aubergiste refuse catégoriquement de la prendre; la fille a causé assez de problèmes jusqu'à présent. Si les Pjs paient une chambre dans une autre auberge, elle y est emmenée après leur départ auquel cas ils la retrouvent avec les autres enfants de la Rencontre 6. Elle tente de s'enfuir si elle est forcée d'accompagner le groupe au sanctuaire de Shar.

Le groupe peut aussi tenter de l'aider à trouver sa famille en premier, passez à la rencontre 3.

3- Comment t'appelles tu fillette ?

Si le groupe a toujours Estrela avec eux, ils peuvent maintenant lui parler tranquillement. Elle est assez secouée, mais une fois les gargouilles tuées, elle se calme et redevient lucide.

Estrela est avant tout une jeune fille, et agit en conséquence. Ses réponses sont courtes, sèches et naïves, compte tenu de ce qu'elle a enduré récemment. Vous trouverez ci-dessous les détails qu'elle peut fournir aux Pjs.

- Elle s'appelle Estrela et elle a été enlevée à ses parents il y a environ deux semaines.
- Elle a été gardée dans un « endroit sombre » en attendant d'être sortie clandestinement de la ville.
- Elle n'était pas la seule enfant détenue, mais elle est la seule à avoir réussi à s'échapper.
- Elle ne sait pas précisément ce qu'est une gargouille, mais raconte qu'ils servent les 'Enseignants'. Elle pense qu'ils sont faits d'ombres et de ténèbres, et sait qu'il y en a plus dans la cachette des 'enseignants'.
- Elle a réussi à s'échapper il y a seulement quelques heures et savait qu'elle était peut-être suivie par des monstres. Elle s'est rendu compte que ses poursuivants se rapprochaient et a couru dans le premier bâtiment qu'elle a vu, à savoir la taverne dans laquelle se trouvaient les aventuriers.
- Elle ne sait pas précisément qui sont les humains qui l'ont suivie, seulement qu'ils servent les 'enseignants'.
- Les enseignants sont des humains, pour autant qu'elle puisse le dire. Ils commandent les monstres qui l'ont suivi.
- Ses professeurs lui ont enseigné des choses mauvaises et sombres à propos de la nuit et non pour la craindre, mais pour l'embrasser. Ils lui ont appris à mentir et à garder des secrets.
- Elle ne sait pas exactement où elle a été détenue ; seulement qu'il faisait sombre et un peu humide. Elle s'est échappée la nuit et était assez pressée, donc revenir sur ses pas est impossible.
- Elle ne veut pas aider le groupe à localiser les Enseignants. Elle préférerait de loin rentrer chez elle.

Les personnages doivent désormais rendre Estrela à ses parents. Cela s'avère cependant plus difficile que vous ne le pensez. Les parents ont accepté le fait que leur fille est morte et hésitent à croire les Pjs. Ils veulent que quelqu'un paie pour la douleur qu'ils ont subie au cours des deux dernières semaines.

Scène 1

L'enfant serpente dans les rues d'Ashur et s'arrête devant un manoir impressionnant. Elle court vers la porte et frappe dessus en criant : « Maman ! Papa ! » Une lumière scintille à une fenêtre à l'étage et des pas peuvent être entendus se déplaçant rapidement dans la maison.

La porte s'ouvre pour révéler un couple d'âge moyen; encore dans leurs vêtements de nuit et frottant leurs yeux bouffis de sommeil. Leur regard tombe sur Estrela et ils reculent d'un pas, comme s'ils voyaient un fantôme.

- Le père d'Estrela, Tedd Grantoile, est un marchand aisé spécialisé dans le textile.
- Ils n'ont pas de serviteurs (ce qui contredit les affirmations de Zareena et Dilo de la rencontre 1)
- Les parents pensaient que leur fille était morte et non seulement ils se méfient instantanément des aventuriers, mais ils n'ont pas l'air de croire que la fillette est leur fille. Tasli, la mère, sera la première à penser qu'elle dit la vérité.
- Leur fille a disparu alors que la famille rendait visite au poissonnier du quartier des Docks. Un chargement de caisses était tombé à proximité, la plupart tombant dans la baie. Après l'accident, Estrela était introuvable.
- Deux jours après la disparition d'Estrela, la Garde Noire a rendu visite aux parents et leur a dit que son corps s'était échoué sur le rivage dans le quartier des Docks. Ils ont personnellement identifié le corps sans le représenter aux parents.
- Depuis, le corps a été incinéré. Des personnes les ont aidés et conseillés durant leur période de deuil.
- Les conseillers, à leur connaissance, étaient des cultistes de Shar mais cela ne les a pas inquiétés plus que cela car ce culte est dominant dans la cité.

Persuasion (DD 16) : Il est clair que les parents se méfient de la jeune fille prétendant être la leur, mais veulent toujours croire qu'il s'agit bien d'elle. Le succès révèle également que les parents sont sur le point d'appeler la Garde, et essayer de les intimider n'est peut-être pas la meilleure idée.

Une réussite ouvre l'utilisation de la compétence Arcanes (les parents suggèrent que la fille est déguisée avec une illusion), de la compétence Nature (les parents suggèrent que la fille est une sorte de métamorphe) ou de la compétence Religion (la fille est un mort-vivant).

Arcanes/Nature/Religion (DD 12) : Selon la compétence utilisée, le Pj peut proposer des faits qui prouveraient que la fille n'est ni déguisée, ni métamorphe, ni une sorte de mort-vivant. Par exemple, les illusions et les métamorphes se manifestent si quelque chose est enlevé de leur corps et il retrouve leur vraie forme. Les morts-vivants n'ont pas de battement de cœur, ni de respiration.

Chacune de ces trois compétences ne peut être utilisée qu'une seule fois de cette manière. Le succès confère un bonus de +2 au prochain test de Persuasion effectué. Un échec entraîne une pénalité de -2 au prochain test, car les parents pensent simplement à un autre monstre ou sont convaincus que le groupe était prêt à ces éventualités.

Intimidation (n/a) : Les parents sont visiblement bouleversés et ne tolèrent aucune intimidation. Toute tentative pour les intimider échoue automatiquement.

Persuasion (DD 16) : Une approche éprouvée consiste à regarder la situation du point de vue des parents. D'une manière de son choix, le personnage parvient à dire précisément ce que les parents veulent entendre.

Persuasion/Supercherie (DD 20) : Les Pjs pourraient deviner que les adeptes de Shar ont kidnappé Estrela et simulé sa mort pour pousser les parents dans les bras de la déesse de la nuit. Si les personnages admettent qu'il s'agit de spéculations, ils utilisent la Persuasion, sinon ils utilisent la Supercherie. Les parents ne sont pas particulièrement fidèles, mais même eux tentent de résister à croire ce sacrilège.

Trois tests réussis indiquent que les parents croient qu'Estrela est leur fille, mais retournent alors leur colère vers les aventuriers, pensant qu'ils ont peut-être quelque chose à voir avec « l'accident ». Si les Pjs tentent d'intimider les parents, ils refusent de croire qu'Estrela est leur fille, laissant les héros trouver un arrangement alternatif pour la fillette, en supposant qu'ils sortent intacts de la Scène 2.

Scène 2

Si les PJ parviennent à convaincre les parents qu'Estrela est leur fille, lisez ce qui suit

"Étais-ce vraiment toi?" s'écrie le père à l'agonie : « Et si c'est toi qui nous a enlevé notre petite fille ? Elle est peut-être de retour, mais cela ne répond pas à toutes nos questions. Peut-être que la Garde Noire sera en mesure d'obtenir les réponses de votre part! Gardes, gardes !

Si les aventuriers ne parviennent pas à les convaincre qu'Estrela est leur fille, ou s'ils tentent de les intimider, lisez ce qui suit

"Comment osez-vous?" s'exclame la mère, les larmes coulant sur son visage, « Je ne sais pas ce que vous essayez d'accomplir en faisant parader cet imposteur macabre devant nous, mais peut-être que la Garde pourra le découvrir ! Gardes, gardes !

Les parents la garde, qui arrive dans les cinq minutes. C'est aux personnages de convaincre les parents de ne pas raconter n'importe quoi une fois la garde sur place, ou a eux de mentir convenablement.

Persuasion (DD 16) : La garde s'assurent que vous n'êtes pas les auteurs du crime, et ils se consacreront à découvrir qui est le vrai coupable.

Persuasion (DD 14) : Les parents sont en colère et cherchent un bouc émissaire, pour le dire clairement. Ils veulent un visage sur lequel reporter toute leur douleur. Une réussite accorde un bonus de +2 au prochain test de Persuasion.

Supercherie (DD 15) : Le personnage raconte une histoire sur le fait de savoir qui est le vrai coupable, il a juste besoin que les parents appellent le garde pour les lancer sur la fausse piste qu'il leur présente.

Intimidation (n/a) : Comme auparavant, les parents sont trop affolés pour être intimidés. Toute tentative échoue automatiquement et la garde les arrête pour les envoyer au cachot avant d'être jugés. Il y a alors fort à parier qu'ils finiront sur la piste de danse (une pendaison publique ou les condamnés sont pendus haut et court)

Fin de la rencontre : Investigation (DD 17): La rumeur veut qu'une cellule de voleurs de la guilde de la Confrérie Fantôme ait employé des gargouilles pour faire leur sale boulot, mais cela n'a pas encore été prouvé. Ceux-ci ont été vus sur les quais tard dans la nuit

La garde arrive quel que soit les succès ou les échecs du groupe. Cependant, leurs performances déterminent ce qui se passe ensuite. D'une manière ou d'une autre, les parents, Estrela ou la garde demandent au groupe de retrouver les coupables derrière l'enlèvement d'Estrela et de trouver des preuves que ces personnes étaient effectivement impliquées.

Les aventuriers sont capables de fuir avant que la garde n'arrive, contournant efficacement la Scène 2. De même, ils peuvent également attaquer la garde à leur arrivée. Il n'y a pas besoin de combat, mais chaque Pj perd 2d6 points de vie pendant la bagarre. Dans les deux cas, la garde les recherche activement, le groupe subit une pénalité de -2 sur tous les tests de compétence effectués lors de la Rencontre 4

Réussite Totale : Si les joueurs réussissent à la fois la Scène 1 et à la Scène 2, les parents les remercient pour leur aide et s'excusent pour leur propre conduite. Les Pjs parviennent également à obtenir l'assistance limitée de la garde dans leur recherche pour trouver les vrais ravisseurs. Ils reçoivent un bonus de +2 sur tous les tests de compétence effectués lors de la rencontre 4, car la garde travaille dur pour débusquer les vrais coupables.

Succès partiel: si les Pjs échouent à la scène 1 et réussissent à la Scène 2, ils doivent soit emmener Estrela avec eux dans les rencontres suivantes, soit trouver une autre solution pour elle. Cela peut être difficile à faire, car les voisins ont tous entendu le vacarme et l'aubergiste refuse de lui fournir un abri de peur que d'autres monstres ne se présentent pour essayer de la reprendre.

Si les personnages réussissent la Scène 1 et échouent à la Scène 2, la garde arrive et tente d'arrêter les aventuriers. Ils sont escortés jusqu'à la prison de la ville et malmenés pendant environ une demi-heure avant qu'ils n'arrivent à convaincre les inspecteurs. Cela se traduit par la perte de 2d6 points de vie.

En raison de leurs blessures temporaires les personnages subissent un malus de -2 sur tous les tests de compétence dans la Rencontre 3

Estrela n'est pas ravie de la perspective d'accompagner le groupe pour trouver la cachette de ses ravisseurs, et refuse catégoriquement, allant même jusqu'à s'enfuir comme détaillé dans Rencontre 2, si aucune autre option ne lui est présentée.

Échec total : Si les PJ échouent à la scène 1 et à la scène 2, les deux effets négatifs mentionnés ci dessus s'accumulent.

Trésor

Si le groupe arrive à convaincre les parents de l'identité de leur fille Estrela et de leur propre innocence, ils sont récompensés par une *cape de protection*. Ils donnent également aux aventuriers 40 pièces d'or chacun sous la forme de divers objets d'art (par exemple, des chandeliers, des couverts....)

4- Sur la piste des cultistes

Les Pjs finissent par se lancer à la recherche de la cachette des adeptes de Shar avant qu'ils n'aient la chance de dissimuler leurs activités.

Les joueurs peuvent poser des questions sur l'environnement, décrivez les rues de la ville afin qu'ils comprennent comment ils peuvent utiliser leurs compétences. Si les Pjs se séparent, décrivez l'environnement pour chaque groupe de personnages séparément. Gardez l'action fluide, en vous assurant de leur rappeler que le temps presse.

Les scènes suivantes sont fournies à titre d'exemple. N'hésitez pas à les personnaliser en fonction de ce que font les joueurs, et donnez leur des indices sur les compétences qu'ils pourraient utiliser s'ils ont du mal à décider quoi faire.

Scène 1

Vous avez une base d'informations assez limitée à utiliser pour trouver où les 'enseignants' ont caché les enfants. La cachette pourrait être n'importe où dans la ville, il est maintenant temps d'affiner la recherche. Les rues sont bondées, compte tenu de l'heure qu'il est. Les fêtards ivres se mélangent avec des gens louches, et même les commerçants vendent leurs marchandises pour presque rien histoire de gagner un sou ou deux. Ashur est décidément une ville dangereuse.

Intimidation (DD 13) : Le personnage intimide un petit voyou local. Celui-ci révèle que les entrepôts abandonnés du quartier des Docks reçoivent des visiteurs occasionnels qui correspondent à la description fournie par le groupe. En cas d'échec, les copains du voyou sortent de la taverne pour lui venir en aide. Comptez un malandrin par Pj présent.

Nature (DD 17) : La boue sur les vêtements d'Estrela contient des algues que l'on trouve couramment sur les quais. Une fois que le groupe a compris que les Docks sont l'endroit où les cultistes se cachent, passez à la scène 2.

Scène 2

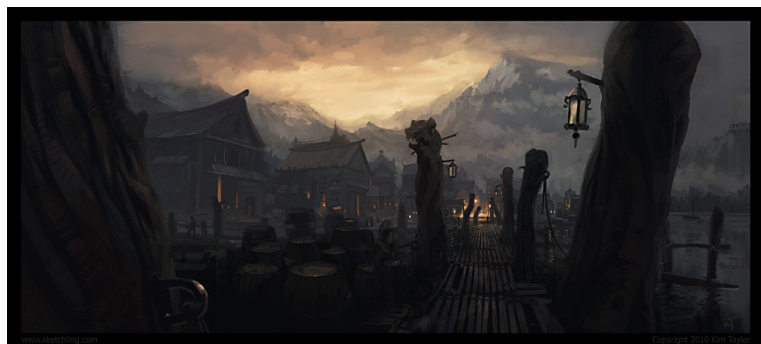
Ayant appris que les ravisseurs se cachent probablement dans les Docks, vous vous dirigez vers le port. L'air est chargé d'odeurs de sel et de poisson, et le climat marin a fait des ravages sur les bâtiments délabrés et pourrissants à proximité. Seules quelques personnes s'affairent; certains semblent très occupés tandis que d'autres sont assis dans la misère en attendant une aumône.

Investigation (DD 17) : La confrérie fantôme sur les docks ? Un petit escroc dit avoir vu des gens à l'air minable entrer et sortir de quelques entrepôts à l'extrémité nord des Docks, mais il ne se souvient plus lesquels. En cas d'échec, le coupe-bourse profite de la situation et attaque le personnage.

Perception (DD 17) : Les personnages se faufilent dans les entrepôts et jettent un coup d'œil par les fenêtres ternes. Ils voient surtout des vagabonds cuvant leur alcool ou un pickpocket trier sa dernière prise, mais rien d'extraordinaire. Pourtant, cela les aide dans leurs recherches et ils obtiennent un succès. En cas d'échec, un des Pj s'appuie trop lourdement sur un mur pourri et alerte les bandits qui se trouvent à l'intérieur de sa présence. Le Pj doit immédiatement réussir un test d'Intimidation DD 21 ou déclencher une bagarre à mains nues.

Un second test réussi permet de tomber sur une bouche d'égout dans laquelle ils trouvent les traces récentes du passage d'un enfant. Il n'y a que quelques bâtiments à proximité où cet égout peut déboucher.

Athlétisme (DD 17) : Montez sur le toit pour une meilleure vue. Le personnage parvient à grimper sur le toit d'un bâtiment voisin et est capable de voir plusieurs bâtiments à la fois. Il peut effectuer un test de Perception DD 21 immédiatement pour remarquer qu'une forme sombre et ailée vole dans un trou dans le toit d'un entrepôt voisin. En cas d'échec, le héros tombe à travers le toit du bâtiment, se tord la cheville et perd 1d4 points de vie.



Rumeurs :

La liste des rumeurs ci-dessous peut être utilisée pour pimenter la rencontre :

- « Des choses étranges ont été vues autour d'Ashur ces derniers temps. Des ombres ailées s'envolent vers le ciel la nuit.
- "La ville a toujours vu sa part de méchants, mais on dit qu'il y a des navires non déclarés qui partent du port vers le nord et reviennent chargés d'esclaves."
- «Si j'étais un homme peu recommandable, je travaillerais sur les quais. La garde ne descend pas souvent là-bas, et il y a plein d'entrepôts abandonnés.
- « Il y a eu pas mal d'accidents mortels dans les Docks, dont certains impliquant des enfants. J'évitais cet endroit si j'étais vous. C'est de la main-d'œuvre bon marché si vous voulez mon avis.
- "C'est une bonne chose que l'église soit là, ils ont été très occupés à consoler ceux qui ont perdu des êtres chers lors des récents accidents."
- « La nouvelle gouverneur, Ayane Elshaday, est soit une fanatique du culte de Shar, soit elle essaie d'impressionner ses pairs parce qu'elle s'en prend particulièrement aux autres religions. Elle devrait passer plus de temps à traquer les criminels de la Confrérie Fantôme. Ces voyous sont un vrai problème.

Fin de la rencontre : se jeter sur Lurg ou se déplacer en hauteur. Effectuer une charge de cette façon fournit un +1 supplémentaire pour toucher avec l'attaque effectuée.

Que le groupe réussisse ou non la majorité des tests, ils finissent par trouver la cachette. Ce qui est important, c'est de savoir s'ils sont arrivés à temps pour empêcher les cultistes de détruire des preuves liant leurs activités à Shar et d'incriminer la Confrérie Fantôme.

Succès : Les cultistes sont pris plus ou moins au dépourvu. Bien que cela ne modifie pas les rencontres, les cultistes ne réussissent pas à se déguiser ou à modifier leur mode opératoire. Le groupe est alors capable de trouver une correspondance entre la cachette et un membre de haut rang de l'Église de Shar.

Échec : Les cultistes réussissent leurs préparatifs ce qui leur accorde des bonus mineurs au début des combats. De plus, les vêtements qu'ils portent sont ceux de Confrérie Fantôme et toutes les preuves reliant l'église de Shar aux enlèvements sont détruites. Cela n'a aucun impact sur la rencontre, mais permet aux cultistes de reprendre plus facilement leurs activités insidieuses à l'avenir.

5- La brute sur les quais

PNJ important : Lurg (comme un ogre)

En fonction de la performance du groupe lors de l'acte précédent, les cultistes de Shar peuvent ou non avoir eu le temps de se préparer à leur arrivée. Cela se manifestera de la manière suivante :

- Toute preuve liant l'église de Shar est détruite et de fausses informations incriminant la Confrérie Fantôme sont créées.
- Les "étudiants" restants sont rassemblés et enfermés dans la salle arrière du Sanctum
- Lurg est prêt pour l'arrivée du groupe, gagnant un bonus de +5 sur ses tests de Discrétion et de Perception.
- Notez que Lurg a la vision nocturne malgré le fait qu'il soit un humain : un cadeau de Shar

Quel que soit le temps dont dispose les adeptes pour se préparer, lisez ce qui suit:

Même au milieu de la misère des quais, cet entrepôt délabré a l'air encore pire que les autres. Une crasse épaisse recouvre les fenêtres, ce qui rend toute tentative de voir à l'intérieur assez difficile. Il fait sombre et l'air qui s'en dégage est frais et propre. Une bouffée d'air sec vous accueille lorsque vous entrez dans l'entrepôt. De hautes piles de caisses et de boîtes en très bon état jonchent le sol et tapissent les murs, se dressant comme des montagnes au-dessus du sol nu qui les séparent. Une seule lampe à huile se balance des chevrons; ses ombres se déplaçant comme de sombres créatures mal intentionnées.

Lurg se cache parmi les caisses, à l'affût de tout invité surprise. Vérifiez la surprise comme d'habitude.

Après son attaque initiale, il se déplace autour des caisses et engage le reste du groupe. Lisez ce qui suit:

Une immense brute marche lentement au coin d'une des allées, ses robes noires en lambeaux tendues autour de son torse massif comme un tonneau. Il fait craquer ses doigts bruyamment et sourit largement. "Je vais vous briser", marmonne-t-il en tendant ses mains en forme de battoir pour attaquer.

Cette zone a quelques caractéristiques importantes

La nuit, la pièce principale de l'entrepôt est mal éclairée. Un test de Perception DD 18 permet de repérer une lanterne éteinte sur une caisse à proximité. Si les Pjs trouvent l'entrepôt pendant la journée, il y a suffisamment de lumière du jour entrant par le toit pour fournir une lumière tamisée dans toute la pièce. Cependant une pléthore d'ombres projetées par les caisses créent de nombreuses zones sombres.

Malgré l'apparence extérieure de l'entrepôt, l'intérieur est remarquablement bien entretenu. Le sol est généralement dégagé et n'entrave pas les mouvements. Le seul meuble est un petit bureau.

Il y a un grand nombre de caisses remplies de toutes sortes de marchandises commerciales. Les caisses étaient empilées plutôt au hasard. Elles sont empilées presque jusqu'au plafond et, pour la plupart, semblent assez solides. Les caisses bloquent la plupart des fenêtres. Si les personnages grimpent au sommet des caisses, ils peuvent utiliser les cordes suspendues au plafond pour

se jeter sur Lurg ou se déplacer en hauteur. Effectuer une charge de cette façon fournit un +1 supplémentaire pour toucher avec l'attaque effectuée.

Il y a une trappe de 3m par 3m cachée sous le bureau. Cette trappe est déverrouillée et elle n'est pas piégée.

Une fois que Lurg est mort, le groupe peut descendre dans le sanctuaire des cultistes via la trappe sous le bureau.

Trésor :

Si les aventuriers fouillent l'entrepôt, ils trouvent des caisses de marchandises et une petite palette de vieilles couvertures. Cachés parmi les débris se trouvent une *arme voleuse de vie* et une *baguette entoillée* ainsi que 40 pièces d'or par PJ en pièces d'argent et de cuivre ainsi que diverses marchandises.

6- Touché par les ténèbres

PNJ importants :

Felomin Capenoire (ecclésiastique)

6 Hobgobelins (humains déguisés)

3 Gargouilles

Si les PJ échouent au défi de compétence de la Rencontre 4, les cultistes gagnent un bonus de +2 à leurs tests d'initiative et de Perception. Lorsque les PJ entrent, lisez ce qui suit :

L'étroit escalier en colimaçon débouche dans une caverne naturelle de bonne taille ; ses murs scintillants d'eau salée. Des torches crépitantes placées dans les murs fournissent un éclairage tamisé à ce qui serait autrement dans le noir absolu.

Si les Pjs découvrent leur repaire suffisamment rapidement, les cultistes ne sont pas capables de détruire les preuves à temps. Lisez ce qui suit

Elle est, dans l'ensemble, dépourvue de décoration, à l'exception d'une tapisserie finement tissée représentant un disque noir sans relief suspendu au-dessus d'un bureau en bois placé contre le mur nord.

Si les Pjs ont été trop lents, ils ont réussi à "nettoyer" les lieux et ont planté des preuves qui reliaient les enlèvements à la Confrérie Fantôme. Lisez ce qui suit

Le mobilier est plutôt spartiate, avec un bureau et une carte détaillée d'Ashur, détaillant les routes commerciales, les cibles potentielles de cambriolage et le territoire des gangs rivaux.

Terminez par ce qui suit :

Vous pouvez voir une poignée d'humanoïdes vêtus de noir qui se promènent dans la pièce. Apparemment prêts, ils ont des boucliers peints du symbole de la déesse de la nuit. Lorsque vous entrez, l'un d'eux se précipite dans une pièce à l'est, et un instant plus tard, vous entendez une voix froide et rauque crier: "Arrêtez-les et ne laissez personne en vie »

Tout Pj avec une perception passive de 11 ou plus peut entendre le faible bruit des enfants qui pleurent (y compris Estrela si elle a été recapturée)

Des torches illuminent la pièce. Ces torches ne fournissent qu'une lumière tamisée. Bien qu'il soit mouillé par l'air humide, le sol ne ralentit pas le mouvement. Le plafond se trouve à 6 mètres pieds de haut. Le seul véritable meuble de la deuxième pièce avec Felomin pour le protéger. Felomin est un maître cruel, et s'il est tué, toutes les gargouilles s'enfuient du sanctuaire par l'entrepôt du mieux qu'ils le peuvent. En attendant, ils défendent Felomin au mieux de leurs capacités.

Les voyous sont farouchement fidèles à Felomin Capenoire et se jettent volontairement vers le danger pour le protéger. Les cultistes forment un mur défensif empêchant les Pjs d'avancer trop rapidement. Les gargouilles restent dans la deuxième pièce avec Felomin pour le protéger. Felomin est un maître cruel, et s'il est tué, toutes les gargouilles s'enfuient du sanctuaire par l'entrepôt du mieux qu'ils le peuvent. En attendant, ils défendent Felomin au mieux de leurs capacités.

Si tout semble perdu, Felomin tente de fuir. S'il réussit il peut ainsi devenir un méchant récurrent de votre groupe de joueurs.

Fin de la rencontre

Lorsque les fanatiques sont morts, la rencontre se termine et les aventuriers peuvent fouiller le sanctum du culte. En fonction de leurs réussites précédentes, les aventuriers trouvent ou non les preuves incriminant Félomin et ses hommes.

conclusion 1

Les Pjs ont trouvé la cachette des fanatiques. Ils ont également découvert non seulement que certains des "accidents" n'étaient pas du tout des accidents, mais aussi qui était derrière. Bien que cette information soit largement dénoncée comme mensonge et hérésie par l'Église de Shar si elle est rendue publique, elle peut, si elle est utilisée avec prudence, semer les graines de la méfiance parmi les habitants d'Ashur. Si le groupe rend les enfants retrouvés aux parents d'Estrela ou à un orphelinat en dehors de la cité-état, les tuteurs choisis sont surpris. Ils remercient les aventuriers, leur expliquant que plusieurs enfants sont morts à Ashur et peut-être aussi dans d'autres endroits (si vous souhaitez poursuivre sur le thème de ce scénario). Ils demandent aux Pjs de garder les yeux ouverts envers le culte de Shar.

conclusion 2

Le groupe n'a pas été assez rapide et les preuves des enlèvements désignent la Confrérie Fantôme. Si on lui présente cette information, la gouverneur elle-même félicite le groupe mais garde ensuite un œil attentif sur les membres du culte pour s'assurer que toute ingérence future ne donne aucune indication réelle sur l'implication du culte de Shar.