

MIDNIGHT

Un meurtre pour un mort

Auteur : Sébastien
sebnariste@yahoo.fr



Mise en ligne sur le site :
<http://clublunerosse.free.fr>

**FANTASY
FLIGHT
GAMES**



www.fantasyflightgames.com



L'histoire : Eauvive, plaque tournante de la contrebande en Eren, vient de connaître le drame d'un crime la nuit dernière, pour la première fois depuis des années. En effet, tant que tout est d'apparence tranquille, les gnomes peuvent user de cette relative confiance instaurée avec les orques, pour passer sous cape, marchandises, informations et autres. Mais, maintenant qu'un orque a été retrouvé mort, c'est tout le réseau de la résistance qui est en danger ! Eauvive est sur le point d'être rasée, à moins que les enquêteurs officiels réussissent à élaborer une autre hypothèse. En tout cas, il leur sera difficile de discréditer les halfelins, connus pour leurs incessantes petites rebellions, dues à leur sempiternel esclavage...

Il est recommandé que les PJ ne connaissent pas Eauvive, ni le réseau de résistance qui s'y trouve. Néanmoins, il sera aisé d'adapter l'histoire si ce n'était pas le cas.

Ecrit pour la seconde édition de Midnight, pour 4-5 personnages, de niveau 6-10 et situé à Eauvive.

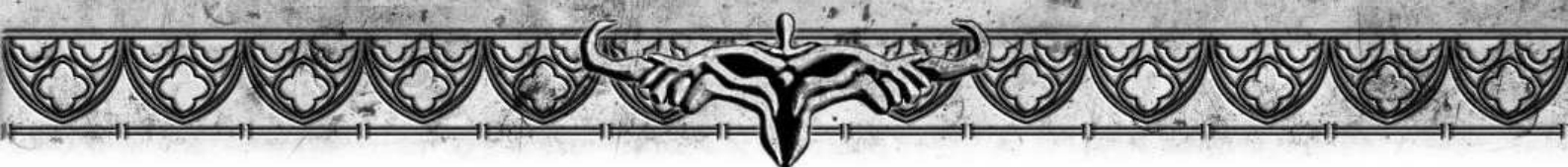
Matériel : Vous trouverez tout ce dont vous avez besoin dans ces pages pour jouer le scénario. Seules les feuilles des PJ ne sont pas fournies.

Bonne lecture et aventure !



SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
SYNOPSIS	4
REDACTION DE L'AVENTURE	5
PARTIE 1 : AVANT L'ARRIVEE DES PJ	5
<i>De minuit à 7H du matin</i>	5
<i>Les actions cachées de Dortuin</i>	7
<i>Les actions cachées d'Orvis</i>	8
PARTIE 2 : RIVE EST	10
<i>Arrivée des PJ à Eauvive, 9H</i>	10
<i>Granbur : corps et arme</i>	12
<i>Scène du crime</i>	13
<i>Témoins</i>	15
<i>Echoppe de Tuk, 12H30</i>	17
<i>Vin pétillant</i>	18
<i>La barge a trois mâts</i>	19
<i>Accord entre Dortuin et Eliotin Cornedorée</i>	20
<i>Echoppe de Tuk, 15H</i>	20
<i>Traversée du fleuve Eren</i>	20
PARTIE 3 : RIVE OUEST.....	22
<i>L'enquête continue</i>	22
<i>La jolie chanson</i>	22
<i>Un gnome a langue bien pendue</i>	23
<i>Possibilités de retour</i>	24
PARTIE 4 : COURSE CONTRE DEUX GABARES	25
<i>Retour de La jolie chanson à Eauvive, rive est</i>	25
<i>Le plan de Pargar</i>	25
<i>Aussi grand étendu que debout</i>	26
PARTIE 5 : RETOUR DES PJ A EAUVIVE, RIVE EST	27
<i>Sur le quai</i>	27
<i>Le Fileur des vagues</i>	27
<i>23H</i>	28
PARTIE 6 : A MINUIT, PRES DU VIEUX PHARE.....	30
<i>Lieu du rendez-vous : confrontation finale !</i>	30
<i>L'atout de Pargar</i>	31
<i>Faire parler Pargar</i>	31
<i>Se porter au secours d'Eliotin</i>	32
PARTIE 7 : DIRE SANS RIEN DIRE	34
<i>Conséquence des combats</i>	34
<i>Fin de la partie</i>	35
PARTIE 8 : LA SUITE ?	37



ANNEXES	38
FACTEUR DE PUISSANCE DU SCENARIO	38
PRESENTATION EAUVIVE.....	38
<i>Connaissances (Eren central)</i>	39
COMPAGNIES.....	41
<i>Coupdevent</i>	41
<i>Ecaille</i>	41
<i>Eauvive</i>	42
<i>La Forte Pluie</i>	42
<i>Haut-Nuage</i>	42
<i>Zéphyr</i>	42
PNJ.....	43
<i>Dortuin</i>	43
<i>Pargar</i>	44
<i>Orque aguerri</i>	44
<i>Orque espion</i>	45
<i>Malsuit</i>	46
<i>Récapitulatif des PnJ</i>	46
 LES COULISSES DE LA CREATION	 47
SOURCES OFFICIELLES	47
NOUVELLES COMPETENCES	47
A L'ORIGINE DE L'ECRITURE	47
CARACTERISTIQUES	47
MENTIONS LEGALES	47
REMERCIEMENTS.....	47



SYNOPSIS

L'action de l'histoire se déroule à Eauvive, la plus vieille cité commerciale gnome. Les PJ vont devenir des enquêteurs officiels au sujet de la mort d'un orque. Cette mort remonte à environ 1H de ce matin.

Dortuin est un Veilleur d'Eren. En tant que tel son devoir est de trouver et de protéger les descendants des héritiers au royaume d'Eren. Il habite Eauvive sur la rive orientale.

Entre minuit et une heure du matin, alors que Dortuin était dans sa pleine méditation quotidienne avec les plaines d'Eren, Aryth lui a montré une vision : le fleuve Eren vient de rejeter sur une berge orientale, un descendant mort d'un des héritiers du royaume d'Eren ! Dortuin connaît cette berge. Il prévient immédiatement son ami Orvis, le pêcheur, pour l'aider à récupérer le précieux cadavre.

Malheureusement durant leur entreprise un orque nommé Granbur aperçoit la scène. Orvis est obligé de le combattre et de le tuer. L'affrontement lui vaut une profonde blessure à sa main gauche.

C'est au sujet du meurtre de Granbur qu'enquêteront les PJ.

Après quelques pérégrinations, Dortuin réussit à trouver refuge, pour lui et le cadavre, dans le cellier souterrain de l'échoppe de Tuk.

Dortuin a un but précis : apporter le cadavre à Blackweir. Là-bas, dans les souterrains de la ville, se cache une base des Veilleurs d'Eren. Dortuin y trouvera du soutien et apportera un regain d'espoir parmi tous. Ça n'est pas tous les jours qu'on repêche un descendant des héritiers au royaume d'Eren !

Le problème est que pour rejoindre Blackweir, il faut, dans un premier temps, traverser le fleuve Eren. En effet, Blackweir est située dans les plaines occidentales d'Eren et pour l'instant, Dortuin et son cadavre sont sur la rive opposée. Ensuite, dans un deuxième temps, une fois sur la rive ouest, Dortuin devra contacter des mercenaires qu'il connaît un peu. Ces mercenaires forment un clan de cavaliers. En les payant, il pourra traverser plus rapidement les plaines d'Eren pour rejoindre Blackweir.

Pour l'instant, Dortuin se renseigne à l'échoppe de Tuk si une gabare gnome pourrait l'aider à gagner la rive ouest. Il trouve oreille auprès d'un capitaine gnome, Eliotin Cornedorée. Celui-ci connaît un autre capitaine gnome, Quiriss, spécialisé dans le transport clandestin de toute marchandise morte. L'affaire est conclue pour un prix exorbitant : deux bouteilles de liqueur de rose. Avec les deux, on pourrait se payer une gabare neuve !

Mais Dortuin n'hésite pas. Le royaume d'Eren est en jeu ! Il paye l'accord par les deux bouteilles : une pour Eliotin Cornedorée, l'autre pour Quiriss.

Entre temps, les PJ arrivent à Eauvive. Il leur sera vital d'être déguisés si besoin est. A peine circulent-ils dans les rues que déjà un orque les aborde. Cet orque s'appelle Pargar et il a une affaire d'importance pour les PJ. Lui et ses acolytes les emmènent directement devant le commandant orque d'Eauvive. Prétextant qu'ils sont « étrangers » à Eauvive, ils pourront plus facilement enquêter au sujet de la mort de l'orque de cette nuit. En fait, Pargar est un fainéant et il préfère clairement enquêter sur les différents goûts des bières gnomes plutôt qu'au sujet d'un orque mort.

Néanmoins, le mort était un orque et avec le grade de champion. Deux raisons suffisantes pour qu'un légat vienne enquêter.

Or, personne à Eauvive n'a envie de voir un légat arriver, que ce soit du côté des orques ou des gnomes. Tous sont bien contents de "la relative tranquillité" d'Eauvive et les orques ferment les yeux sur des délits mineurs.

Toutefois, le commandant orque n'est pas un idiot. Pargar n'est pas de sa tribu et ayant le pouvoir, il va l'obliger, comme aux PJ, à enquêter : « Le premier des deux groupes qui m'apportera le coupable aura la vie sauve. Un peu d'sport vous fra pas d'mal ! ».

Pargar mènera son enquête. Les PJ la leur.

A la fin, les trois groupes constitués de Dortuin, Pargar et les PJ seront en pleine confrontation. Que choisiront les PJ ? La résistance via Dortuin ou l'Ombre via Pargar ?

Car les PJ savent que des orques morts supplémentaires amèneront davantage de questions et de soupçons. La venue d'un légat ne pourra plus être évitée. Si jamais un agent de l'Ombre venait à découvrir le réseau de résistance caché à Eauvive, il en sera fini de cette ville. Tout sera rasé.

Les PJ devront donc user de faux-semblants, discrétion et toujours être sur leurs gardes, lorsqu'ils parlent à des personnes inconnues. Voire de personnes a priori connues aussi...

L'enjeu est la sauvegarde du cœur de la plaque tournante de la résistance en Eren, Eauvive...



REDACTION DE L'AVENTURE

Partie 1 : Avant l'arrivée des PJ

De minuit à 7H du matin

Méditation et révélation

Dortuin, un Veilleur d'Eren, commence sa méditation nocturne. Tout Veilleur d'Eren sait que ce moment privilégié avec la terre d'Aryth peut s'avérer d'une grande aide pour leurs objectifs. Ils ont donc, s'ils le peuvent, déjà revêtus leurs armures et préparé leurs épées longues. Ce soir, comme tous les soirs, Dortuin est prêt. Comme à son habitude, il porte des habits soignés et qui ne gênent pas la protection de son armure.

Entrant en méditation il a une révélation : le fleuve Eren vient de rejeter sur une de ses berges, un descendant mort d'un des héritiers du royaume d'Eren !

Ni une, ni deux, Dortuin se relève et fonce en pleine nuit vers l'habitation de son ami Orvis, le pêcheur. Un héritier du royaume d'Eren peut être retrouvé dès ce soir et il est hors de question de le laisser à l'Ombre, ni même de l'abandonner ! Il en est de son devoir de Veilleur d'Eren !

Dortuin et Orvis se fauillent à travers les rues d'Eauvive. Arrivés sur place, Dortuin extrait du fleuve le cadavre mais au même moment, Orvis, montant la garde, le prévient de l'arrivée d'un champion orque.

Le meurtre

L'orque, **Pargar**, est avec sa patrouille en train de boire à la taverne, **la Choppe mousseuse**. Pour se délester de ses bières, il s'éloigne un peu éloigné et se rapproche sans le savoir, des affaires de Dortuin et d'Orvis. C'est alors que Pargar entend l'avertissement d'Orvis à Dortuin : "Dépêche-toi ! Un orque arrive !". S'approchant, Pargar découvre Dortuin, en train d'extraire du fleuve, le cadavre vu dans sa méditation. Il hurle immédiatement dans la nuit pour obtenir du renfort.

Très vite, la situation tourne mal. Orvis sort de sa cachette et en deux passes d'armes, il désarme l'orque. Au passage, il se gratifie d'une profonde blessure à sa main gauche. Par un autre mouvement rapide, il récupère la vardatch tombée au sol, et porte un coup mortel à Pargar dans sa jambe droite. L'orque s'effondre en hurlant à la mort.

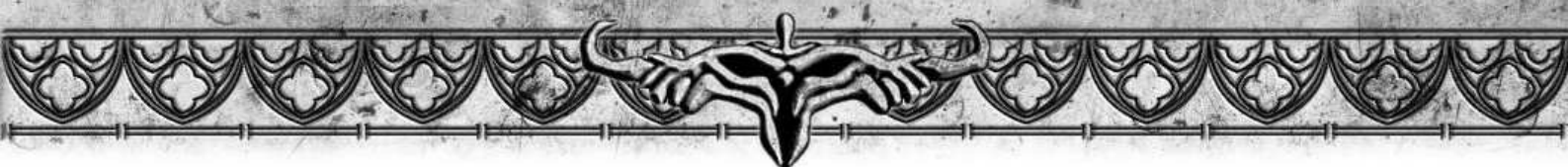
En le tuant par une vardatch et non par sa propre épée, Orvis eut comme idée de faire croire à une guerre interne entre les tribus orques. Si le cadavre est examiné ce sera un coup de vardatch qui a tué Pargar. Ce ne peut être donc être des résistants...

Le meurtre eut lieu un peu après 1H du matin.

Dans une ruelle sombre

Pendant qu'Orvis combat Pargar, Dortuin met le défunt héritier sur son épaule et gagne l'obscurité d'une ruelle sombre. L'entrée de la ruelle est à moitié cachée par un tonneau. Derrière le tonneau, Dortuin voit Orvis, attirant vers lui les renforts orques, afin de les éloigner de la scène.

Orvis réussit sa diversion et quelques instants plus tard, le calme revient sur la scène du crime. Regardant autour de lui, Dortuin voit l'entrée d'une porte. Bien que fermée à clef, il



en appelle à ses pouvoirs de Veilleur d'Eren et réussit à ouvrir la porte (*Bénédiction d'Aryth*, voie héroïque Orateur, *Déblocage*, niveau 3). En refermant la porte, il entend un « clac » dans la serrure. La porte est de nouveau fermée à clef, grâce à un ingénieux mécanisme automatique.

Seul dans l'entrepôt, Dortuin prend état des lieux : il vient de rentrer dans une distillerie, *Au comptoir du houblon*.

La distillerie : cachette funeste provisoire

La porte de la distillerie refermée, Dortuin cherche à cacher le cadavre. Il le dépose derrière des caisses de bières et rabat sur l'ensemble, une grande bâche beige, comme il y en a tant dans ce genre d'endroits.

Son devoir l'oblige à rester près du cadavre, dusse-t-il y laisser la vie. Il ne peut donc quitter la distillerie. Toutefois, la porte n'ayant pas été forcée, Dortuin est dans une relative sécurité. Il entend les orques patrouiller tout autour de l'endroit. L'un d'eux fouille même la poignée de la porte par laquelle Dortuin est rentrée. Mais heureusement, la porte ne s'ouvre pas et aucun orque ne pénètre dans la distillerie.

N'entendant plus rien après quelques heures, Dortuin enlève son armure et la cache avec le cadavre. Mieux vaut enlever son armure quand personne n'est dans la distillerie que le contraire. Demain, les ouvriers viendront et il ne doit pas être repéré en tenue de combat.

Il pose son épée longue près de lui, qu'il pourra toujours glisser rapidement sous la bâche au besoin. Ses habits élégants étant dorénavant visibles, il se force à rester éveillé jusqu'à l'ouverture de la distillerie.

A l'ouverture de la distillerie, 7H

Les premiers ouvriers ouvrent la distillerie. De sa cachette, Dortuin les entend parler d'une livraison pour l'échoppe de Tuk. Il saisit sa chance. Bien qu'il ait les yeux lourds d'une nuit blanche à rester sur le qui-vive, une idée lui vient, pour qu'il puisse sortir sans encombre de la distillerie. Il range son épée sous la bâche, sort discrètement de la distillerie et fait mine d'arriver à la distillerie en se montrant face aux ouvriers.

Prétextant chercher du travail, il convainc en quelques paroles, d'effectuer la livraison pour l'échoppe de Tuk, à place de l'ouvrier concerné. La livraison s'effectue au moyen d'une charrette à bras. Les ouvriers acceptent car l'activité est assez forte en ce moment. Un peu d'aide est la bienvenue.

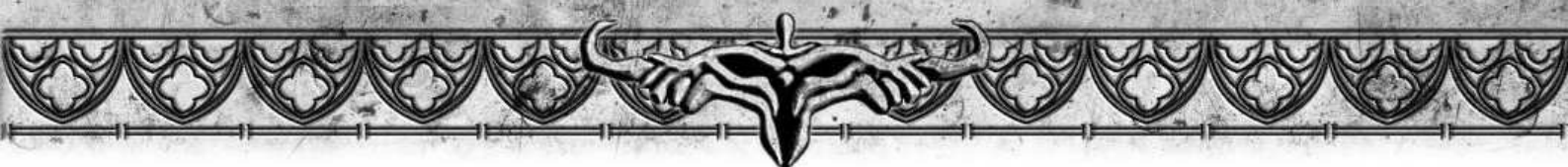
Tout en chargeant la charrette de bières, Dortuin y dépose son cadavre, son armure et son épée, le tout enroulé dans la grande bâche beige. Cachant l'énorme paquetage derrière les caisses de bières dans sa charrette, il réussit à sortir comme si de rien n'était.

Sa destination est l'échoppe de Tuk et il la connaît bien. Il sait que Tuk pourra l'aider. En effet, Tuk est le résistant le plus émérite de tout Eauvive et ses relations sont impressionnantes d'étendues et de diversités.

Echoppe de Tuk, 7H30

Tuk accepte de cacher le cadavre dans le complexe secret de son cellier à vins. Pour plus de précautions, Dortuin préfère garder la charrette à l'emblème *Au comptoir du houblon* et la descend aussi dans le cellier. Dortuin rendra la charrette dès que possible. Il n'a pas l'intention de la voler.

De son côté Tuk a peur que le cadavre ne se relève en Affamé. Il demande à Dortuin de l'emmener le plus rapidement possible hors de son établissement. Dortuin le rassure sur ce point. Si le cadavre ne s'est toujours pas relevé en Affamé, malgré son très long séjour apparent dans le fleuve Eren, c'est que le processus a été bloqué.



Dortuin ouvre alors la bouche du cadavre. Il fait remarquer à Tuk qu'au fond de la gorge du cadavre, une petite graine a été placée. Il lui dit : « C'est une graine d'Erethor, celle-là même qu'emploie les Adeptes du Murmure pour ne pas que les morts se relèvent en Affamé. C'est un signe de plus sur l'importance de cette personne. Les Adeptes du Murmure n'utilisent pas à tout bout de champ leurs précieuses graines. Ils en ont trop besoin de leur côté... »

Puis, Dortuin s'allonge dans un lit et plonge dans le sommeil. Rester sur le qui-vive toute la nuit et jusqu'au cellier de Tuk l'a épuisé.

Quand l'activité de la taverne battra son plein, il pourra de nouveau sortir.

Les actions cachées de Dortuin

Cette partie détaille l'ensemble des actions de Dortuin pendant que les PJ enquêtent. Il n'y a donc pas, pour l'instant, de possibilité pour les PJ de rencontrer Dortuin, ni d'interférer avec ses actions.

Le plan de Dortuin

Dortuin cherche dorénavant un moyen de transporter le cadavre de l'autre côté de la rive d'Eren. Car là-bas, l'attend double renfort.

Le premier renfort est celui d'un clan de cavalier de résistants. Il sait qu'il pourra les contacter et compter sur leur aide pour l'emmener lui et son cadavre, à travers les plaines d'Eren, jusqu'à la ville de Blackweir.

Le second renfort se trouve à Blackweir même. Cette ville, bien qu'occupée par l'Ombre a de nombreuses reprises et en proie à une dirigeante malhonnête, est pour l'instant débarrassée de toute occupation de l'Ombre.

Blackweir cache dans ses sous-sols, une immense bibliothèque, héritage des écrits de l'Eren, qui eurent le temps d'être sauvés avant les autodafés de l'Ombre. Plus important encore, ces fondations souterraines abritent également l'ordre des Veilleurs d'Eren, dont on dit que le roi d'Eren, s'était réfugié un temps ici, avant de fuir la guerre qui arrivait.

A Blackweir, Dortuin est donc certain d'avoir l'appui de son ordre pour cacher le précieux cadavre. De plus, cela ne peut être qu'une bonne chose pour tous ceux qui espèrent qu'un jour le royaume d'Eren est de nouveau son roi. Avoir un de ses héritiers descendants, même mort, redonnera la flamme de l'espoir à tous ceux qui désespéraient, y compris parmi les Veilleurs d'Eren.

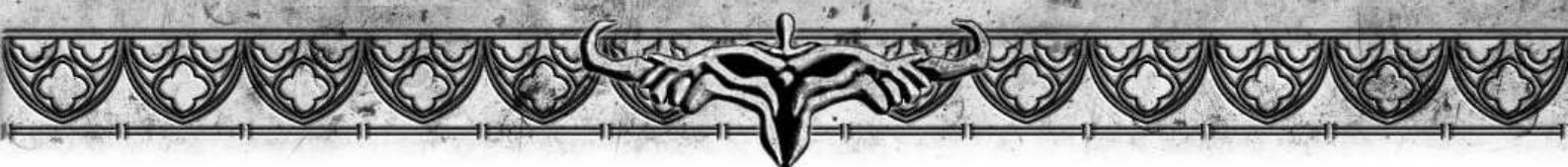
Echoppe de Tuk, 10H

Or, pour arriver jusqu'à Blackweir, la première difficulté est de franchir le fleuve Eren pour se rendre sur son rivage occidental.

Dortuin s'est donc renseigné à l'échoppe de Tuk, une fois l'activité foisonnant, pour savoir comment transporter son cadavre. Monnayant une bouteille de liqueur de rose, il a eu vent qu'une compagnie du nom Ecaille, pourrait satisfaire à ses besoins. Le problème est que la gabare de cette compagnie, *Aussi grand étendu que debout*, est, elle aussi, située de l'autre côté de la rive.

Devant resté de ce côté-ci de la rive pour protéger le cadavre et veiller aux soins d'Orvis, Dortuin ne peut se déplacer.

Néanmoins, son interlocuteur, le capitaine **Eliotin Cornedorée** de la gabare gnome, *La jolie chanson*, l'a assuré de pouvoir transmettre un message pour lui, auprès du capitaine **Quiriss**, de la gabare *Aussi grand étendu que debout*, appartenant à la compagnie Ecaille.



Dortuin accepte et donne une bouteille supplémentaire de liqueur de rose au capitaine de la *La jolie chanson*. Cette bouteille est destinée à Quiriss en guise de paiement, pour qu'il vienne sur la rive est afin de transporter Dortuin et le cadavre sur la rive ouest.

Dortuin sait que pour traverser le fleuve Eren, il y en a pour 4 à 5H et autant pour le faire en sens inverse. Il accorde une heure à Eliotin pour trouver Quiriss et discuter avec lui de sa demande. D'après ses prévisions, si tout se passe bien, il traversera le fleuve Eren avec le cadavre, à partir de 20H.

Plongé dans ses réflexions, il est heureux de voir Orvis le rejoindre dans le cellier de Tuk. Son ami a échappé à ses poursuivants orque et présente un gros bandage à sa main gauche. Tous deux échangent mutuellement les événements de leur nuit, depuis leur séparation à la taverne de la Choppe mousseuse.

Orvis et Dortuin ont donc la description des PJ et comme tous les résistants d'Eauvive, ils ne leur accorderont ni confiance, ni crédibilité. (Voir arrivée des PJ à Eauvive, 9H.

A moins que vous n'en décidiez autrement, **le rôle d'Orvis le pêcheur s'arrête là dans cette aventure.** Il restera à l'échoppe de Tuk, temps nécessaire à sa blessure pour guérir.

Néanmoins, les PJ auront peut-être l'occasion de rencontrer Orvis à la fin de l'aventure.

Les actions cachées d'Orvis

De la même manière pour Dortuin, cette partie détaille l'ensemble des actions d'Orvis pendant que les PJ enquêtent. Il n'y a donc pas, pour l'instant, de possibilité pour les PJ de rencontrer Orvis, ni d'interférer avec ses actions.

Orvis II a été blessé durant son combat avec l'orque. Sa main gauche lui fait terriblement mal car lors du désarmement, la vardatch lui a ouvert les chairs.

Aux alentours de 2H du matin, une fois après avoir semé ses poursuivants orques, il a demandé refuge parmi des gnomes résistants pour obtenir des soins. Il est monté à bord de la gabare résistante, le *Fileur des vagues*, dont la capitaine s'appelle **Bubul**.

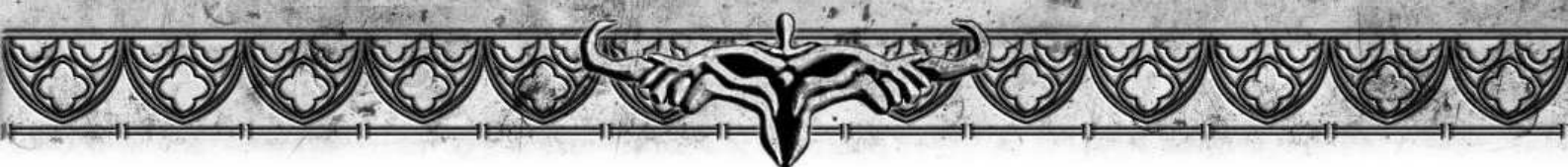
Mais pour autant, Orvis ne s'est pas fait connaître d'eux sous sa véritable identité. Il est dans son déguisement de vieux pêcheur « ayant pêché un gros poisson », a-dit-il en plaisantant. Pour autant, sa blessure est profonde et mettra 3 à 4 semaines avant de guérir totalement.

Bubul lui a administré sur un bandage, entourant sa main blessée, un baume d'une herbe médicinale. Une forte odeur de céleri remplit le trou du *Fileur des vagues*. Epuisé par son combat, sa

Orvis, le pêcheur

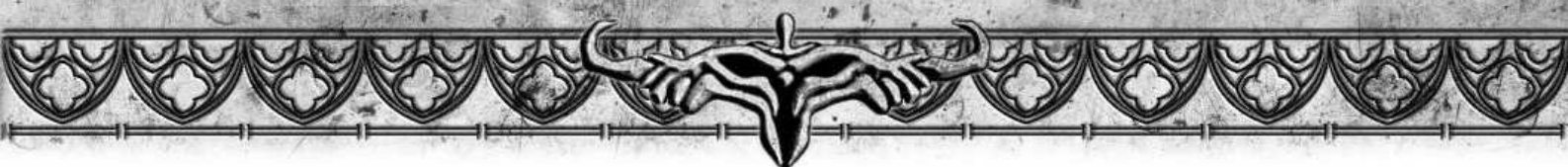
Ce personnage gnome est celui présenté dans le livre de base de Midnight, dont voici au paragraphe suivant, le court extrait. En lançant les dés et en écrivant cette aventure, Orvis a acquis une taille de 1m05, 35 kg, est devenu gaucher, possède le don Science du Désarmement et a un minimum de 13 en Force pour manier une vardatch travaillée.

« Orvis le pêcheur est une légende sur l'Eren. C'est un bel et jeune épéiste gnome qui écume le fleuve déguisé en vieux pêcheur grisonnant. Il est associé à toutes sortes d'activités abominables et malveillantes, mais les récits de ses plus grands exploits concernent les attaques et les mauvais tours qu'il a joué aux orques et à leurs serviteurs. On lui attribue tant d'actions provocantes et périlleuses, dans tant d'endroits différents du fleuve, que la plupart des gens pensent qu'il n'est qu'un mythe. Certains pensent que cette légende a été inventée et propagée par les combattants gnomes de la résistance, pour gagner la sympathie de leur peuple ».



poursuite et le mal de sa main, Orvis s'endort pour ne se réveiller qu'à la moitié de la matinée.

Prenant congé de Bubul et le remerciant pour ses soins, Orvis se dirige à l'échoppe de Tuk, l'endroit le plus probable où Dortuin a du se rendre. Juste avant de se quitter, Bubul a mis Orvis au courant de « la nomination d'enquêteurs officiels sur un meurtre ayant eu lieu cette nuit, près de la Choppe moussesue ».



Partie 2 : Rive est

Arrivée des PJ à Eauvive, 9H

Pris sur le vif

Lorsque vous approchez d'Eauvive, vous sentez comme une grande agitation. **Il est environ 9H du matin.**

Dès l'entrée, des orques lourdement armés sont présents. Des gobelins essaient d'en savoir plus, mais leurs regards curieux est rapidement détournés lorsque les orques les regardent à leur tour.

Il semblerait que même les gobelins n'ont pas le droit de rentrer en ville. Pourtant, vous voyez des voyageurs, des charrettes et des chariots pénétrés dans la ville par les routes principales.

Que les PJ rentrent en ville de manière officielle ou non, ils tomberont sur la patrouille orque suivante.

En pleine rue, une patrouille orque vous intercepte. Son chef vous pose deux questions :

« - Etes-vous d'ici ?

- Que venez-vous faire ici ? »

Vous ne savez si vos réponses semblent satisfaisantes car il vous répond de manière très autoritaire : « Suivez-moi ! ». Ses acolytes vous encerclent et vous êtes conduits jusqu'à une grande place du village. Une esplanade a été construite à la hâte et menace de s'écrouler sous le poids des orques la parcourant. Tout autour, une population très majoritairement de gnomes est rassemblée et les orques veillent à ce qu'elle ne s'échappe pas.

Sur l'esplanade, un orque en armure portant des couleurs vives, la bedaine apparente et une vardatch à peine entretenue toise cet attroupement. Néanmoins, son ton et son allure sont sans équivoques. Il saurait faire entendre raison à toute personne le contrariant.

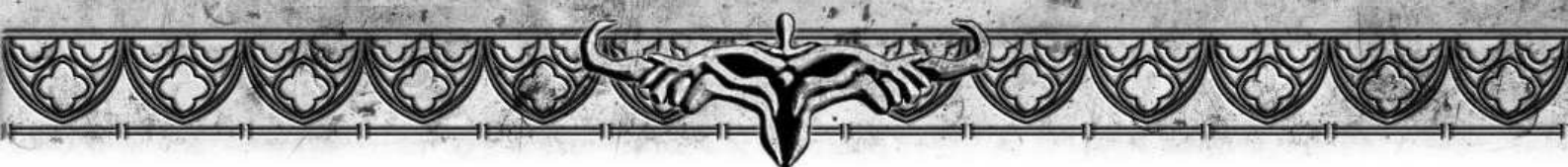
L'orque de la rue vous amène jusqu'à lui et déclare : « Je les ai trouvés chef ! ». Le chef en question vous examine longuement et semble effectivement très satisfait. Devant la foule rassemblée il déclare : « Voici ceux qui vont punir la mort de notre ami orque. Réservez-leur le meilleur accueil et vos meilleures bières. La justice d'Izrador sera rendue à Eauvive ! ». Puis, il jette à la foule un « Déguerpissez ! » et vous ordonne de le suivre.

Vous rentrez dans une bâtisse et, assis dans des fauteuils confortables, vous découvrez la décoration intérieure. Des boiseries raffinées et des senteurs parfumées vous offrent comme un instant de tranquillité et de sérénité. Il n'y a aucune vue sur le fleuve Eren.

Mais cette agréable sensation disparaît bien vite quand la voix rauque de l'orque s'adresse à vous.

« Vous n'êtes pas d'ici et vous saurez donc convenir pour cette mystérieuse affaire. Hier soir, à peu près à une heure du matin, un de nos champions, Granbur, fut retrouvé mort. Ca s'est passé près de la taverne La Choppe mousseuse. Cette taverne est réputée pour la vue qu'elle offre de l'autre moitié d'Eauvive. En effet, Eauvive est comme séparée en deux par le fleuve Eren.

Je vous ordonne de me retrouver le halfelin qui a fait le coup, ainsi que la vardatch de Granbur. Faites vite car Granbur ne doit pas se relever. Je l'ai enfermé dans un entrepôt non loin de la scène du crime. Si vous réussissez, je saurai vous récompenser.



J'ai des projets pour Granbur. (Le commandant orque se lèche les babines en disant cela). Utilisez tous les moyens que vous jugez nécessaires. La force même s'il le faut. Mais pas contre les gnomes, sinon vous aurez affaire à moi. Compris ? »

Le commandant se tourne vers l'orque qui vous a intercepté au début dans les rues d'Eauvive, et lui dit : « Ah tiens au fait Pargar, toi aussi, tu es sur l'affaire. Tu pensais t'en débarrasser sur eux ? Eh bien débarrasse-moi le plancher pour plancher sur cette affaire. Humour gnome. Je les aime bien. Le premier des deux groupes qui m'apportera le coupable aura la vie sauve. Un peu d'sport vous f'ra pas d'mal !.

Foutez-moi le camp, tous, que je puisse boire ma bière tranquille ».

Quand vous sortez de la bâtisse, Pargar vous regarde d'un œil mauvais : « Etrangers cette ville sera votre tombeau ! ».

Et il vous quitte prenant les rues d'Eauvive, entouré de ses acolytes.
Que faites-vous ?

Note : Les PJ ayant été désigné officiellement comme enquêteurs, tous les gnomes résistants ont colporté cette nouvelle. Vis-à-vis de toute la population d'Eauvive, les PJ travaillent pour l'Ombre. Ce sont des traîtres à la résistance et toute crédibilité d'appartenir à elle leur a été enlevée.

Néanmoins, étant donné que les PJ auront sûrement eu la bonne idée de se déguiser, les gnomes ne les reconnaîtront pas sur leur véritable apparence ou une autre. Partez du principe que les PJ sont des traîtres sous la forme du déguisement qu'ils ont pris en arrivant à Eauvive. Ainsi, les PJ pourront revenir à Eauvive sous une autre apparence et créer des liens avec la résistance gnome, sauf s'ils réussissent à le faire durant le présent scénario, ce qui est aussi possible, spécialement à la fin.

Pour le commandant orque et les autres orques ça ne fait aucun doute : c'est forcément un halfelin qui a fait le coup ! La réalité est bien différente...

Connaissance (Marches du Nord)

Moins de 10	Devinette : c'est vert, ça grogne et ça manie mortellement la vardatch. Qui est-ce ?
10-14	Les tatouages de Pargar et du commandant orque montrent qu'ils n'appartiennent pas à la même tribu.
15+	Il est courant qu'entre les tribus on se querelle. La plupart du temps, c'est de l'intimidation agressive. Mais parfois, la vardatch est de sortie. Dans ces cas-là au bout de quelques morts, l'une des tribus accepte sa défaite. Mieux vaut être raillé un temps, pour prendre sa revanche après, plutôt que d'aller jusqu'à l'extinction complète de sa tribu. Les orques ne vont jamais jusque là.

Les tactiques de Pargar

Espion. Pargar prend très au sérieux la menace de son commandant. Il sait qu'il le mettra à mort s'il ne trouve pas le halfelin coupable du meurtre de Granbur. Il espionne donc les PJ par l'intermédiaire de ses acolytes, afin de récupérer leurs informations et de les doubler devant le commandant si besoin est.

Un halfelin au hasard. Si les PJ résolvent l'affaire devant le commandant orque (de quelle que façon que ce soit), Pargar se sait perdu. Il ira donc voir les esclavagistes gobelins



en dehors d'Eauvive pour leur prendre un halfelin au hasard. Arrivé devant le commandant, il déclarera le halfelin coupable de la mort de Granbur.

Le commandant orque sera satisfait de pouvoir exécuter gratuitement un halfelin et Pargar conservera sa tête. Malheureusement pour les PJ, il est fort probable qu'un halfelin innocent meurt...

Granbur : corps et arme

Le corps

Le corps de Granbur a été récupéré par ses acolytes ayant été avec lui cette nuit. Les acolytes gardent l'entrée du bâtiment dans lequel est entreposé le corps de Granbur sur une table. Le bâtiment et ses gardes sont visibles depuis la Choppe mousseuse ou de la distillerie *Au comptoir du houblon*.

Connaissance (Marches du Nord) DD10 : Les scarifications et marques sur le corps de Granbur, confirment qu'il n'appartenait ni à la tribu de Pargar ni à celle du commandant orque.

Premiers Secours

Moins de 10	C'est un orque et il est mort.
10-14	C'est un mâle orque, qui mesure 1m99 pour un poids total de 173 kg. Ses bras sont complètement hachurés de cicatrices, révélant ainsi sa bestialité combattive et son nombre d'adversaires tués et son grade selon les critères orques. Ses dents sont saines et il était en bonne santé. La cause de sa mort est évidente. A la hauteur de sa mi-cuisse droite, soit à environ 80cm, une énorme entaille l'a vidé de son sang à l'endroit de l'artère fémorale.
15-19	L'entaille a été causée par une vardatch. Sous les ongles de l'orque, tu retrouves quelques cheveux. Il y en a des noirs et des blancs, typiques des chevelures gnomes et halfelines. A part dans la jambe, il n'y a aucune trace de combats récents. Il n'y a pas de traces de strangulation. Les bras de Granbur sont entaillés de multiples coupures verticales qui mesurent sa prouesse et son agressivité. Il y en a à peu près 70.
20+	La blessure n'est pas aussi nette que si elle avait été portée par un orque. Parmi les cheveux trouvés : les noirs sont réels, les blancs sont faux. Ces derniers te font penser à du crin de jument.

Il faut faire vite car les orques ont faim et le commandant ne veut pas que Granbur se relève en Affamé, sinon, il tomberait sous la juridiction des légats.

Et personne, ni orques, ni gnomes ne veulent voir de légats à Eauvive.

L'arme

Fouille DD15 : La vardatch travaillée de Granbur est dans l'eau, à moitié enfouie dans la vase du fleuve.

Artisanat (armes)

Moins de 10	C'est un long bout de fer dentelé. Son apparence est terrifiante. Peut-être même que le métal est maudit !
10-14	Cette arme est une belle vardatch, l'arme de prédilection des orques. Une devise lors de sa création aurait pu être : « Faire un maximum de dégâts en un minimum de temps ! ». Le plat de cette vardatch présente une trentaine de petites entrailles, signe que son possesseur n'avait plus assez de place sur ses bras musculeux pour compter ses victimes.
15-19	Cette vardatch est d'une forme singulière. Il s'agit en fait dans la culture orque, d'une vardatch travaillée. Ce type d'armes n'est donnée qu'aux orques haut placés et ayant fait leur preuve, c'est-à-dire à ceux ayant tué le plus grand nombre de victimes parmi les autres et faisant montre d'une grande sauvagerie. Il faut aussi être un orque aux bras puissants pour manier une telle arme. D'après le cadavre de Granbur, ses bras l'étaient suffisamment. C'est une arme très convoitée par les orques, signe de leur force et de leur valeur guerrière. La vardatch travaillée est une arme de maître et suivant son type de maniement, elle peut infliger soit une attaque de taille avec des dégâts importants, soit une attaque brutale, avec des dégâts maximisés. Il n'y a pas de sang récent ou nouveau sur la vardatch.
20+	Sur la vardatch, à travers les multiples entailles, tu trouves des éraflures très récentes, trahissant le croisement d'une autre lame. A priori, cette lame serait assez petite et longue, comme une épée longue, une rapière, un cimeterre ou un bâton en métal, tous de taille P. Cette vardatch a l'avantage d'être assez singulière. En comparant l'entaille de la jambe de Granbur avec la forme de la vardatch, tu t'aperçois que ça correspond. Cette vardatch est l'arme du crime.

Lorsque les PJ sortent et s'ils ont la vardatch travaillée apparente, un des gardes reconnaîtra de lui-même que la vardatch travaillée des PJ comme étant celle de Granbur.

Scène du crime

La taverne : La Choppe mousseuse

Le crime s'est déroulé à quelques mètres de la taverne et près du fleuve.

C'est une taverne classique, sans grande histoire qui vit de son commerce. Elle est connue pour donner une magnifique vue sur la berge d'en face. La nuit, quand il n'y a pas de brume au-dessus du fleuve, on peut apercevoir les lumières de l'autre moitié d'Eauvive.

Le gérant de cette taverne est le gnome Goksy Avoinecoupée et il emploie comme serveur un humain du nom de Tirion.

La distillerie : Au comptoir du houblon

Vu l'heure tardive de la nuit où s'est déroulé le meurtre, la distillerie était fermée. Elle appartient à la famille Eauvive et sa bière est distribuée dans toute la ville et même jusqu'à de très lointaines villes comme Eisin ou Borderen.



Cette distillerie ne fait pas partie du réseau de la résistance.

Cette distillerie produit toutes sortes de bière se plaçant sur le marché de celles parfumées aux fruits, et dont la qualité est un peu au-dessus de la qualité moyenne. Ces bières s'écoulent donc assez facilement dans des villes où sont présents des dirigeants, même de petite importance, car ces derniers les associent à un petit plaisir, propre à leur statut.

L'écriture étant abolie, il n'y a pas de registre. La destination de la livraison de l'homme blond n'est donc « notée » que dans la tête de l'ouvrier et il s'est trompé de bonne foi.

Derrière des caisses de bières

Quand les PJ enquêtent à l'intérieur, ils peuvent découvrir des traces du cadavre déposé derrière des caisses de bières. Les traces laissées par Dortuin et le cadavre sont tellement abondantes que même un PJ ne possédant pas le don Pistage peut quand même réussir à obtenir quelques informations ci-dessous.

Fouille (jusqu'à DD10) ou Survie (pour pistage)

Moins de 10	Il y a plein de bières de partout et de toutes sortes. La plupart ont des étiquettes mettant l'accent sur le goût sucré de la bière.
10	Une grande bâche recouvre des caisses de bières, posées près d'un mur. Entre l'espace du mur et les caisses, sur le sol tu vois une grande étendue mouillée. Celle-ci a été en partie absorbée par un des pans de la bâche. T'approchant, tu y découvres une grande flaque très récente. L'eau provient du fleuve Eren.
Survie 11-14	Non loin de la grande flaque d'eau, dans un endroit également caché à toute personne faisant intrusion dans la distillerie, tu retrouves sur le sol de véritables cheveux blonds.
Survie 15 +	La marque d'eau sur le sol te fait penser à celle laissée par une personne de taille M et totalement allongée. Tu repères également des traînées d'eau, qui te conduisent jusqu'à la porte de service, donnant dans la ruelle de derrière la taverne.

La porte de derrière de la distillerie

Crochetage ou Désamorçage / Sabotage

Moins de 10	C'est une porte et une solide serrure la ferme.
10-29	Il n'y a aucune marque d'effraction. La serrure n'a pas été changée récemment.
30+	La porte possède un verrou de difficulté 30. Cette serrure est très ingénieuse. Elle se referme d'elle-même automatiquement à clef.

La ruelle des poubelles

La ruelle entre la Choppe mousseuse et la distillerie Au comptoir du houblon est petite. Elle sert à mettre les poubelles de la Choppe mousseuse. Un tonneau de bière vide, masque à moitié l'entrée de la ruelle, côté scène du crime.

Le tonneau n'a rien de spécial.

Fouille (jusqu'à DD10) ou Survie (pour pistage)

Moins de 10	C'est une ruelle étroite et sombre avec les poubelles de La Choppe mousseuse. En fouillant, tu viens de déranger un rat dégustant un bout de fromage moisi !
10	Derrière le tonneau, côté ruelle, la terre est très anormalement mouillée en rond. Il n'a pas plu cette nuit.
Survie 11-24	Du tonneau à la porte de service de la distillerie, tu retrouves des traces datant de cette nuit. Des pas bottés de taille M encadrent comme deux rainures tout le long du trajet. (Dortuin a soulevé traîné cadavre et les rainures sont les talons traînant du cadavre).
Survie 25+	En analysant toutes les traces entre le tonneau et la porte de service, tu en arrives à la conclusions que celles du tonneau à la porte, que ce soit les pas bottés de taille M ou les deux rainures, sont rentrées dans la distillerie mais ne sont pas ressorties pas cette porte.

Les berges

Fouille (jusqu'à DD10) ou Survie (pour pistage)

Moins de 10	Il y a de l'eau et de la terre glissante. Un petit poisson s'enfuit alors que tu t'approches. Il a sûrement des choses à se reprocher...
10	Des traces sont apparentes comme si une masse allongée avait été tirée depuis le fleuve.
Survie 11-14	La traînée laissée dans la boue et la vase te font penser à un corps de taille M. Tout le reste a été brouillé par le passage ou les remous du fleuve.

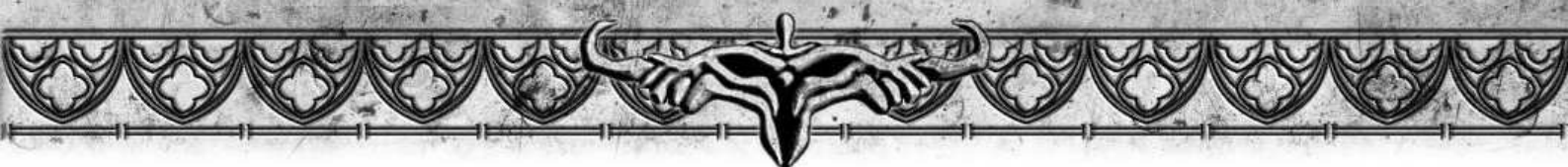
Témoins

Marol, l'humain intéressé

Marol viendra tout naturellement à la rencontre des PJ pour leur rapporter ce qu'il sait. C'est un humain qui essaie de survivre dans cette guerre et un peu de délation ne peut lui apporter que le plus grand bien, se dit-il. Il espère ainsi qu'en retour à ce qu'il sait, les enquêteurs officiels lui accorderont une place de petite responsabilité à Eauvive.

« Je regardais par le fenêtre les lumières d'Eauvive. Très jolie ville que vous entretenez fort bien. J'ai vu passer une barge gnome (*La jolie chanson*). Elle avait trois mâts et deux canots superposés à sa poupe. Elle était assez proche de la scène de la bagarre. Trop proche, si vous voyez ce que je veux dire... C'est clair que son équipage a tout vu et tout entendu. Ces petits rejets brunâtres ont l'ouïe fine. 'faudrait leur tailler plus finement les oreilles, si vous voyez ce que je veux dire... »

Il y avait plusieurs silhouettes en train de se battre contre Granbur, le Terrifiant ! Trois dans mon souvenir. Granbur en avait déjà abattu un car j'ai vu un autre de ses ennemis se porter au secours de ce pitoyable camarade déjà tombé à terre. C'est alors qu'un troisième a surgi des ombres. Les deux autres, de bonne corpulence, ont profité des zones d'ombres pour s'enfuir. Le troisième et dernier adversaire de Granbur tricha à cause de sa petite taille, et tua malheureusement Granbur, le Terrible ! A mon avis, ça ne fait aucun doute. L'adversaire est un halfelin résistant. Quand les autres orques sont arrivés, il s'est rapidement enfui et les orques l'ont poursuivis.



Je pourrais vous aider les dénicher les rebelles. Oh, j'demande pas grand'chose, juste une petite place à la capitainerie, si vous voyez ce que je veux dire... »

Marol ne saurait dire si l'orque a volé ou a été soulevé de terre. Tout s'est passé très vite et étant humain, il ne voit pas dans l'obscurité. La scène n'était éclairée que faiblement par les lumières de la Choppe mousseuse.

Si les PJ sont d'accord pour faire de Marol leur indic, alors ce dernier les mettra sur la piste de Sibol (Voir plus bas : Accord entre Dortuin et Eliotin Cornedorée).

Goksy Avoinecoupée, gnome, aubergiste accueillant

« Je me tenais sur le seuil de ma taverne pour accueillir comme il se doit mes clients de marque. Vous pouvez d'ailleurs venir quand vous souhaitez messieurs, je vous ferai un bon prix. J'ai vu comme une écharpe semi-transparente grise claire. Elle s'est enroulée autour de l'orque et l'a élevé de terre. Un peu après, l'écharpe a fui en direction des maisons plus loin, devant l'arrivée des autres orques. Puis, je suis rentré dans ma taverne, m'occuper de mes clients, enfin de ceux que l'incident m'a laissé. Car hier soir, les affaires ne furent pas bonnes. Mais ce n'est pas grave ! Je peux offrir de temps en temps quelques bières à mes amis orques. Pour hier soir, vraiment c'est cadeau. Enfin, je ne voudrais pas interférer dans votre enquête bien sûr. Mais si je peux vous donner un conseil, c'est Orvis qui a fait le coup. C'est clair ! ».

Art de la magie DD 26+. La description fait penser à des sorts tels que : barrière de lame (divin), bourrasque, mur de vent ou brume de dissimulation.

En réalité la bataille fut un tourbillon de lames entrecroisées, due à la très grande adresse de l'épéiste Orvis. Goksy a assimilé les éclairs gris de l'épée d'Orvis à de la sorcellerie. Car Goksy a peur des orques et ne veut surtout pas de problèmes. C'est un gnome lâche mais honnête. Dès qu'il ne comprend pas quelque chose c'est forcément de la sorcellerie et de la magie... ou un mythe populaire comme Orvis.

A vous de voir en tant que MJ, si tel est le cas ou si l'imagination de Goksy emmènera un temps les PJ sur une fausse piste...

Tirion, humain, serveur à la Choppe mousseuse

« Je m'apprêtais à franchir la porte des poubelles de la rue de derrière, quand j'ai entendu dans celle-ci des paroles étranges. Ca ne ressemblait ni à de l'orque ni à du gnome. Un truc un peu plus bizarre... jamais entendu auparavant. (Incantation de Dortuin pour le sort *Déblocage*). L'instant d'après, c'était le grand remue-ménage. La taverne s'est vidée et il y eut une bagarre près du fleuve à c'qu'on m'a dit et résultat des courses, les affaires furent médiocres. Je suis renté chez moi, en espérant que demain soit meilleur ».

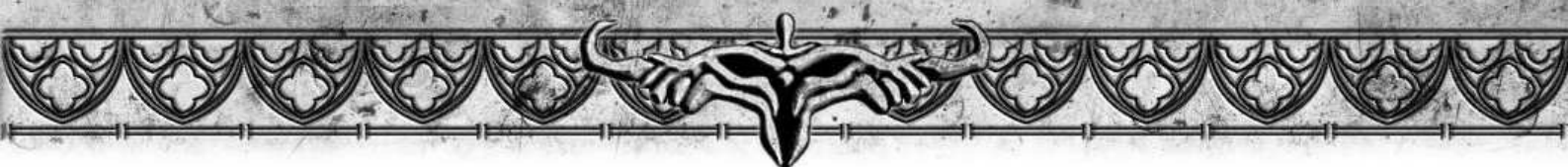
Dolan, humain observateur par une fenêtre de la taverne

« En fait, si vous voulez mon avis, il s'agissait d'une guerre tribale. Une situation assez classique ici. Vous devez le savoir, non ? Deux orques se sont entretués pour un bout de viande, trouvé près de la berge du fleuve. Y en a un des deux qui s'est fait avoir et quand ses potes sont arrivés à la rescousse, l'autre eut tôt fait de déguerpir. A 4 contre 1, ça paraît normal, non ? ».

Les humains ne voyant pas dans le noir, l'imagination de Dolan a fait le reste. Dolan a pris Dortuin pour un orque

Orques, acolytes de Granbur

« Granbur était un champion redoutable ! Il n'avait pas peur de l'eau et venait à la Choppe mousseuse pour nous le prouver. Regarder le fleuve montrait qu'il était fort ! Alors qu'on était attablé et que Granbur était parti pour se vider de ses bières, on l'a entendu nous



appeler. Après, on a entendu des bruits de combat. Quand on est arrivé, Granbur était mort et déjà s'enfuyait une silhouette de halfelin, longeant la berge. La main gauche du fuyard saignait. On est parti en chasse mais le halfelin a sauté de toits en toits et nous a semé.

Revenu près du cadavre de Granbur, je me suis aperçu que sa vardatch manquait. Le halfelin ne l'avait pas prise avec lui. Une arme pareille, c'est beaucoup trop lourd et encombrant à porter pour ses moustiques-là ! Enfin, quoiqu'il en soit, si vous retrouvez l'arme de Granbur, donnez-la moi. Il me l'avait promise. (l'orque veut juste voler la vardatch travaillée).

Comme vous êtes chargés de l'enquête, on vous a gardé un témoin. Il était assis près d'une fenêtre extérieure de la Choppe mousseuse. A ce qu'il dit, il a tout vu. Son nom c'est Dolan. Voilà, il est à vous ».

Se tournant vers ses compagnons, il leur dit : « J'veis r'tourner prendre une bière, moi. Et vous les gars pareil ?... ».

Ouvriers

« Un truc inhabituel ? Pas grand chose m'sieur ! Ah si peut-être... Ce matin, à l'heure d'ouverture, grosso-modo 7H, un homme est venu nous demander s'il pouvait nous aider. Il avait les yeux cernés et le visage assez marqué par la fatigue. A mon avis, il a du écumer les bars d'Eauvive durant la nuit... Néanmoins, il avait l'air sympathique et sérieux. Comme on a beaucoup d'activité en ce moment, on n'a pas su refuser. Ca se fait de temps en temps. Mais le patron n'aime pas beaucoup ça. Vous ne le lui direz pas, hein ? Il a pris une charrette à bras à l'intérieur de la distillerie et est parti faire la livraison. C'était pour la boutique du Vin pétillant, je crois (l'ouvrier se trompe de bonne foi).

A quoi ressemblait l'homme ? Assez grand, blond et plutôt élégant, malgré sa cuite. Il m'a fait davantage penser à un patron qu'à un ouvrier. Je ne l'avais jamais vu auparavant. Ca m'a un peu étonné qu'un homme bien habillé veuille tirer des charrettes à bras. Parce que faut avoir des vêtements qui s'y prêtent. Enfin, bon, ça ne nous regarde pas et puis ça nous a bien arrangé

D'ailleurs si vous retrouvez la charrette, ça serait bien de nous le dire. Car elle ne nous a pas été rendue

La serrure de la porte de service ? Oui, elle est solide et bien pratique. Le patron a mis les moyens pour s'en payer une comme ça. Avec la qualité de la bière qu'il y a ici, ça pourrait faire des jaloux. Alors mieux vaut sécuriser l'endroit ».

Pour plus de détail sur le Vin pétillant, voir la section le Vin pétillant.

Indirect

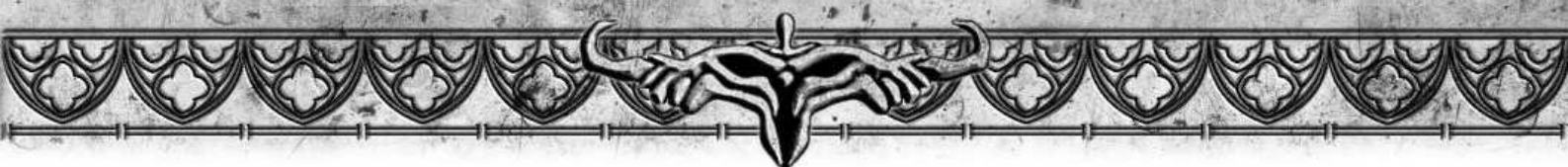
Depuis le fleuve, une barge passait au moment du crime. Le capitaine et son équipage ont vu ce qui c'était passé. Comprenant la scène et voyant que le gnome (Orvis) l'emportait sur l'orque (Granbur), ils ont continué leur chemin. De plus, intervenir c'était courir à leur perte quand les autres orques seraient arrivés sur place.

Il sera possible aux PJ de retrouver la barge et son équipage en question. (Voir plus bas, la section « Barge à trois mâts »).

Echoppe de Tuk, 12H30

Contexte

Après ces premières investigations, l'appel du ventre fait surface ! **Il est environ 12H30**, l'heure de manger. Renseignements pris, on leur recommande chaudement l'échoppe



de Tuk. Dans cette échoppe, ils trouveront aussi conseil auprès des clients pour prendre connaissance des gabares gnomes à trois mâts (Etre enquêteurs officiels aide à délier les langues...).

L'échoppe de Tuk fourmille de marchandises diverses à travers ses tables et ses plats élaborés. On y trouve de tout en toute légalité et en très bonne qualité. Les PJ peuvent aisément y faire du troc.

Attitude de Tuk sur les PJ

Dans un premier temps, même si les PJ savent Tuk résistant, ce dernier niera tout en bloc. Dans un deuxième temps, après quelques paroles et se rendant compte que les PJ veulent véritablement aidés la résistance, Tuk leur accordera une aide partielle. Car on ne sait jamais vraiment à qui on a affaire. Ce n'est que si les PJ réussissent à prouver leur loyauté envers la résistance (à la fin de l'aventure) que Tuk leur accordera sa confiance.

Ainsi, Tuk ommetra des informations et mentira un peu, notamment au sujet de la présence de l'homme blond dans ses souterrains.

En revanche, Tuk révisera son jugement à la fin de la journée, s'étant renseigné sur les PJ. Peut-être que le capitaine Séquenelly lui en a touché un mot. (Voir la Partie 5, 23H, Echoppe de Tuk).

Aide partielle

Durant la partie, si les PJ réussissent à obtenir une relative confiance envers Tuk, ce dernier peut leur accorder une aide partielle. Quelques exmples :

- Cacher les PJ et leur équipement
- Explications sur les compagnies gnomes
- Repas gratuits

Les recherchés cachés : Dortuin et Orvis

La charrette à bras *Au comptoir du houblon* n'est pas visible. Elle a été descendue dans le cellier.

Dortuin et Orvis sont bien cachés dans le cellier et il n'y a aucune raison pour que les PJ soupçonnent quoique ce soit sur les activités illégales de Tuk.

Selon votre bon vouloir, lorsqu'à la fin de l'histoire les PJ sauront, qu'ils ont été là où étaient à la fois le meurtrier de Granbur (Orvis) et son complice (Dortuin), leur surprise sera de taille ! Ils auront également une preuve de la sécurité de l'échoppe de Tuk et le réseau de résistance d'Eauvive...

Vin pétillant

Cette boutique propose des vins fruités avec des bulles. Le goût est des plus amusants !

Elle propose également un étalage de bières au goût sucré, notamment celles produites par la distillerie *Au comptoir du houblon*.

Comme l'ouvrier de cette distillerie s'est trompé sur la destination de la livraison de Dortuin, ce dernier n'étant jamais venu dans cette boutique, les commerçants de celle-ci sont bien en peine de ne pouvoir aider les PJ. Un des commerçants dira aux PJ : « Nous avons été livré hier matin messieurs, pas ce matin. Notre stock est correct et nous n'avons nul besoin de repasser commande si rapidement ».

Fausse piste !

La barge a trois mâts

A l'échoppe de Tuk, l'informateur des PJ, **un PnJ de votre choix**, leur indiquera que Eauvive renferme 11 gabares à trois mâts :

- 7 sont de côté-ci de la rive, où se trouvent les PJ
- 4 de l'autre côté de la rive

Rappel : Les PJ ayant été désigné officiellement comme enquêteurs, tous les gnomes résistants sont au courant de « ces traîtres » et toute crédibilité d'appartenir à la résistance leur a été enlevée.

Présentation des gabares : Compagnie ou famille. Emblème. Nom de la gabare, (parfois nom du capitaine). Type d'activité. Résistant.

Du côté de la rive des PJ (rive ouest)

1 : Haut-Nuage. Oiseau stylisé sur fond bleu azur. Eaubleue. Vendent de tout.

2 : Zéphyr. Flûte de pan, composée de trois tuyaux en travers d'un écusson jaune clair. Cortimone III. Spectacle et divertissement.

3 : Eauvive. Grappe de raisin pourpre sur fond vert. Rapide V. Vin, alcool, liqueurs

4 : Haut-Nuage. Oiseau stylisé sur fond bleu azur. Le Fileur des vagues, capitaine **Bubul**. Vendent de tout. **Résistant**.

5 : Eauvive. Grappe de raisin pourpre sur fond vert. (Pas de nom) Vin, alcool, liqueurs

6 : Eauvive. Grappe de raisin pourpre sur fond vert. Boucle-gnome. Vin, alcool, liqueurs. Connaissance (nature) DD20. Plante utilisée contre les poisons mentaux.

7 : Poisson bleu. Poisson bleu. *La jolie chanson*.

Eliotin Cornedorée. Vente de poissons et algues du fleuve Eren. **Résistant**.

De l'autre côté de la rive (rive est)

7 : Ecaille. Une grande écaille, formée de multiples écailles de poissons rencontrés dans le fleuve Eren. Aussi grand étendu que debout, capitaine **Quiriss**. En apparence : Vend tout textile et accessoires de mode. Spécialisé dans le transport des marchandises mortes (cadavre). **Résistant**.

8 : Haut-Nuage. Oiseau stylisé sur fond bleu azur. Le plus grand poisson de la Rivière. Vendent de tout.

9 : Forte Pluie. Trois gouttes d'eau dans un écusson blanc. L'anguille II. Récupère les farines de l'Eren et fabrique la boulangerie à bord de leur gabare. Leurs produits sont donc toujours frais. **Traître à la résistance**.

10 : Caillouxbrillants. Une jolie pépite d'or sur fond de cercle de bois. (Pas de nom), capitaine **Séquenelly**. Spécialisé dans la construction de bateaux. **Résistant**.

Capitaine Séquenelly

Ce capitaine gnome est le même que celui rencontré dans l'aventure du livre de base de Midnight en première édition. A l'époque il était niveau 3.

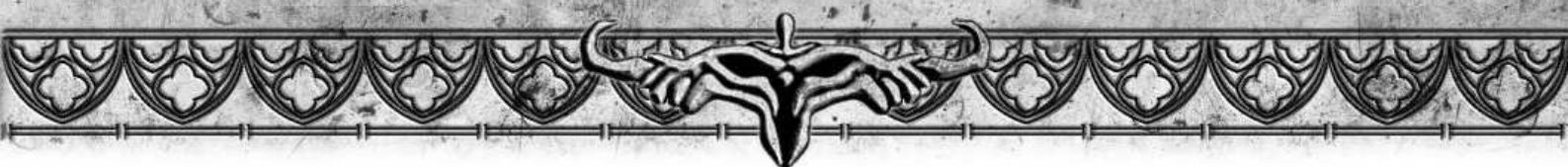
Depuis les ajouts de règles, la passation en seconde édition et le temps qui s'est écoulé entre le départ des PJ et maintenant, Séquenelly a lui aussi augmenter de niveau.

Mettez-lui le niveau qu'il vous convient en fonction du FP à greffer sur cette aventure.

Préférez-lui tout de même des classes de prestiges comme contrebandier, œil d'Aradil ou espion insurgé. De plus, n'oubliez pas de lui mettre le maximum dans ses compétences Profession (marin), Eren central et de nombreux points dans Connaissances (Eauvive).

Si les PJ connaissent déjà Séquenelly, ce dernier s'avérera d'une grande aide dans leur enquête, étant le seul gnome de tout Eauvive à pouvoir affirmer que les PJ ne sont pas des traîtres de l'Ombre.

Attention toutefois à ce que toutes les informations qu'il leur donnera ne nuisent pas à l'histoire.



Accord entre Dortuin et Eliotin Cornedorée

Marol a trouvé **Sibol** ou bien Sibol vient de lui-même voir les PJ car il a « des choses à leur dire ». Sibol est un humain et est du même style que Marol. Il souhaite lui aussi tirer profit de la situation et augmenter son confort de vie.

Au début, Sibol va d'abord marchander son information par des repas gratuits chez Tuk. Une phrase intimidante, appuyée par **un jet d'Intimidation DD15**, fera passer l'envie à Sibol de marchander, qui se serra un peu plus la ceinture.

« Je n'ai jamais vraiment manger à l'échoppe de Tuk et on dit que la cuisine est excellente là-bas. Disons que deux semaines me conviendraient pour étudier la carte. D'accord ?

En milieu de matinée, j'ai assisté à une étrange transaction à l'échoppe de Tuk. Un homme, à la barbe naissante et blonde, aux yeux clairs comme l'eau du fleuve Eren en aval, est monté à bord d'une gabare gnome. Celle-ci s'appelle *La jolie chanson*, est à trois mâts et est partie de son quai. Je sais que vous recherchez celui qui a tué votre ami Granbur, le Tonitruant, alors si je peux vous aider et comme je le peux, je le fais. Moi, j'apprécie beaucoup la manière dont vous dirigez cette ville et cette guerre contre les rebelles.

Donc comme je vous le disais, cet homme, assez grand et au port posé d'ailleurs, que je voyais pour la première fois, me parut suspect. Il regardait toujours en arrière et ses yeux fouillaient sans cesse les moindres recoins sombres. Il n'avait pas la conscience tranquille. Quand il s'approcha de la gabare, il parla à voix basse au capitaine de *La jolie chanson*.

Puis, tous deux sont allés à la poupe, dans une pièce équivalente à toutes celles des gabares. A travers une fenêtre, je vis que l'homme donna deux bouteilles remplies chacune d'une couleur rose. Ca m'a fait penser à de la liqueur de rose. Ah ! Si c'est ça, c'est un produit extrêmement rare. On pourrait presque se payer une gabare neuve avec (2 000 po).

Quand les deux se sont dit au revoir, il est clair qu'ils s'étaient convenus d'un arrangement. J'ai même entendu la voix irritante du gnome, comme tout celle des gnomes d'ailleurs, dire à l'homme : " Je m'en occupe. Ce que tu cherches sera dans une grande écaille, formée de multiples écailles de poissons rencontrés dans le fleuve Eren ".

Je n'ai pas bien compris ce que ça voulait dire. Mais je suis sûr que vous si ».

Echoppe de Tuk, 15H

Grande écaille

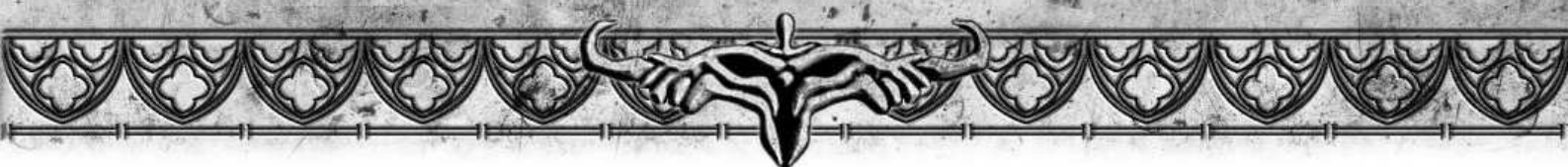
Si les PJ interrogent Tuk à propos « d'une grande écaille, formée de multiples écailles de poissons rencontrés dans le fleuve Eren », il leur répondra qu'il s'agit là de l'emblème de la compagnie Ecaille. Il ajoutera : « C'est une Compagnie récente, à peine 10 ans. Mais à mon avis, elle ne va pas faire grande fortune. Tous ses clients sont morts. Elle s'est spécialisée dans le transport de cadavres, un peu à la manière des pompes funèbres. La gabare s'appelle *Aussi grand étendu que debout* et son capitaine se nomme Quiriss. Elle est amarrée en ce moment de l'autre côté de la rive ».

Un homme blond à la barbe naissante

Tuk acquiescera avoir effectivement vu la description de l'homme donnée par les PJ. Pour le reste, il dira des demi-vérités : « L'homme est resté assis le temps de boire une bière. Une *Algue des prés*, je crois. Il avait l'air vaseux et visiblement la nuit fut longue. Il devait revenir d'une fête probablement. Quand je suis revenu à sa table pour débarasser, il était déjà parti ».

Traversée du fleuve Eren

Après ce récit, les PJ voudront sans doute retrouver la gabare *La jolie chanson*. Cette dernière a traversé le fleuve Eren et est sur l'autre rive d'Eauvive, la rive ouest.



Mais il y a suffisamment de gnomes et de gabares à Eauvive pour en trouver une non loin qui puissent leur convenir. Même s'il faut user de menaces et d'intimidation, les PJ trouveront un capitaine « heureux de pouvoirs les aider ».

Du côté de Pargar

L'espion de Pargar étant un orque, il ne traversera pas le fleuve Eren. Pendant que les PJ font leur traversée, il interrogera Sibol sur l'entrevue qu'il a eu avec les PJ. Sibol y répondra avec joie, espérant naïvement avoir des repas gratuits (voire supplémentaire par rapport aux PJ) à l'échoppe de Tuk.

Puis, l'espion attendra caché le retour des PJ sur les quais.

Faire un **jet d'Observation à -3** pour les PJ contre le jet en Furtivité de l'espion de Pargar. Si les PJ réussissent, ils aperçoivent la silhouette d'un orque à environ 9m qui les observait (Rappel : 9m = -3 en Observation).

Mais, ayant été repéré, l'orque a rapidement quitté son poste et a disparu de la vue des PJ.

Du côté des PJ

La traversée du fleuve Eren prend entre 4 à 5 heures. La largeur du fleuve Eren à Eauvive est plus étroite qu'ailleurs, environ 6 km. Cette traversée est un excellent moyen de :

- Mettre en place un combat avec des anguilles des rivières ou autres monstres aquatiques, mettant en danger la frêle embarcation.
- Décrire le paysage où tous sont entourés d'eau. Un nain s'y sentirait mal l'aise. Il vous est parfaitement possible de demander **des jets de Vigueur DD15** pour ne pas que des PJ nains ou non-habitués à l'eau subissent le mal du roulis.

Mal du roulis : -1 case de déplacement et -2 Dex. Le mal disparaît au bout de 3 heures en étant sur la terre ferme.

Les gnomes du bateau seront très polis mais communiqueront le moins possible avec les PJ, et le plus brièvement s'il ne peuvent faire autrement. Ils sont en apparence « heureux de pouvoir aider la police d'Eauvive » mais intérieurement « esclaves de l'autorité d'Eauvive qui leur fait perdre des affaires pour une simple traversée. En plus, on ne sait jamais ce qu'elle peut nous trouver à redire. Moins on en dit, mieux c'est ».

Des combats inexistant

Le cadre du scénario est Eauvive.

Afin que perdure, dans la plus vieille cité commerciale gnome, les activités de contrebande, personne ne souhaite que des combats à l'intérieur de la ville aient lieu. Tout doit être d'apparence tranquille pour pouvoir donner le change aux orques.

La mort d'un orque de la nuit dernière est déjà suffisant pour mettre à cran orques et activités de contrebande.

Tout PJ, même en tant qu'enquêteurs officiels, devrait bien avoir conscience que combattre les orques ouvertement, voire pire, les tuer, serait la plus grande des bêtises à commettre. Car une autre enquête serait devra être ouverte et cette fois-ci ce sera sûrement les légats qui s'en chargeront...

Un monstre surgissant de la barge gnome, lors de la traversée du fleuve Eren, est un bon moyen pour défouler les joueurs en manque de combat.

Le combat ayant lieu sur le fleuve Eren et s'agissant d'un monstre, il n'y aura aucune conséquence néfaste pour qui que ce soit à combattre. Mieux même, les PJ **doivent le faire pour ne pas couler dans la Grande Rivière.**

Les anguilles des rivières sont décrites dans Créatures de l'Ombre.

Pour le final de l'histoire, les PJ auront l'occasion de combattre sans conséquences fâcheuses. Voir la section



Partie 3 : Rive ouest

L'enquête continue

Arrivés de l'autre côté du fleuve, l'enquête continue pour les PJ. Normalement, ils ont la piste suivante : Le capitaine Eliotin Cornedorée, de la *La jolie chanson* s'est rendu sur la rive ouest avec à son bord, deux bouteilles d'un liquide de couleur rose.

Les docks de la rive ouest sont comme ceux de la rive est. C'est un fourmillement de petites gabares gnomes à deux mâts, le modèle le plus répandu. Collées les unes contre les autres, il n'est pas aisé de repérer leurs plaques, d'autant plus que la plus grande majorité des orques ne savent pas lire. Les gnomes n'ont donc aucun intérêt à montrer visiblement leurs plaques. Ils continuent de le faire par tradition fluviale pour se repérer entre eux, mais non pour être spécialement repérés.

Certains navires n'ont même pas de plaques, comme les compagnies se voulant discrètes, telles la compagnie Ecaille ou Coupdevent.

Pour trouver *La jolie chanson* ou son capitaine, plusieurs méthodes.

- **Observation DD20.** A travers la fenêtre d'une cabine du capitaine, est déposée parmi d'autres affaires, une bouteille d'un liquide de couleur rose. Des marins sont à bord et s'occupe de réparer leur gouvernail.
- **Renseignements ou Intimidation DD10** (ce sont des enquêteurs officiels). On indique aux PJ où se trouvent *La jolie chanson*.

La jolie chanson

Les marins

Quelques questions posées et l'équipage leur indique que leur capitaine s'en est allé sur les docks. Ils ne savent pas quand ils doivent repartir. Eliotin n'a rien dit à ce sujet pour éviter que son équipage ne soit contraint de dévoiler la vérité. A Eauvive, moins on en sait, mieux on se porte.

Si les PJ restent à bord de la gabare ou non loin pour intercepter Eliotin, celui-ci ne se montrera pas. En effet, pendant que les PJ sont occupés à poser des questions à un marin, l'équipage de *La jolie chanson* a eu la sagesse, sous couvert de s'occuper des voiles du bateau et de son entretien, de changer les fanions pour prévenir leur capitaine de la surveillance de la gabare et du danger de monter à bord. Les fanions veulent dire : « L'Ombre est à bord. Impossibilité de repartir ».

Un gouvernail (presque) cassé

A bord, des matelots s'affairent près du gouvernail. Si on les interroge, l'un d'eux répond : « Le gouvernail a été endommagé par des anguilles des rivières. On en a pour au moins deux jours de réparation ! ». Un jet réussi en **Profession (marin)**

Les fanions gnomes

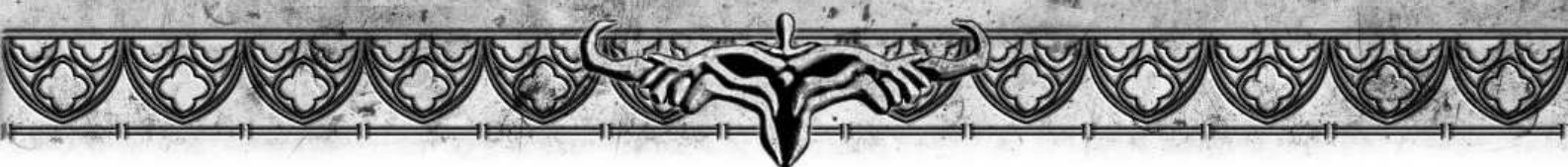
Les gnomes ont développé un langage basé sur les fanions marins.

Par exemple, un fanion rouge signifie « danger » et un jaune, « navire sécurisé ».

En jouant avec les couleurs, leurs positions et leur nombre, toute personne connaissant ce langage secret a de bonnes chances de s'éviter les ennuis.

Ce langage ne dépassera pas le niveau patois, n'a pas de forme écrite **et coûte un point de langue**, à condition de trouver quelqu'un capable de l'enseigner...

Un encart est consacré à ce langage, page 36 de la Couronne de l'Ombre.



DD15, mettra en évidence que le gouvernail a été sciemment endommagé et que l'avarie peut être réparée en moins d'une heure.

Les orques ayant horreur de l'eau, les gnomes sont sûrs que personne de chez eux n'apprennent la compétence Profession (marin).

Du côté des gnomes, quand le besoin s'en fait sentir, cette excuse fonctionne quasiment à chaque fois à Eauvive et permet « d'immobiliser » le bateau « le temps nécessaire aux réparations ».

Néanmoins, il est une question à laquelle les marins peuvent répondre : qu'ont-ils vu ce matin à propos du meurtre sur la berge ?

Un marin dira la vérité en répondant aux PJ : « Nous nous étions rapprochés de la berge car nous allions nous arrimer un peu plus loin après la Choppe mousseuse. Sur la berge, nous avons vu une personne de grande taille, en tirer une autre depuis le fleuve. Puis, un orque est arrivé et une quatrième personne, de petite taille, a surgi. Cette dernière s'est placée entre les deux personnes près du fleuve et l'orque. S'en est suivi des cris et un combat dans des éclairs gris. Nous, on a continué notre manœuvre. Nous étions loin de la scène et ça n'était pas nos affaires ».

Eliotin

Alors que les PJ interrogent les marins, Eliotin est déjà en discussion avec Quiriss au sujet de la demande de Dortuin. Eliotin a apporté à Quiriss la deuxième bouteille en guise de paiement.

Quiriss accepte la demande de Dortuin et part en direction de la rive est pour le lieu du rendez-vous : à minuit près du Vieux phare. Il donne toutes ces indications à Eliotin. Il ne reste plus qu'à ce dernier à rejoindre sa gabare, pour gagner lui aussi la rive ouest, afin de prévenir Dortuin, à l'échoppe de Tuk.

Or, lorsqu'il approche de sa gabare, il reconnaît les avertissements des fanions posés par ses marins. Il fait donc demi-tour. Il se joint à un autre équipage pour rejoindre la rive est.

Les PJ peuvent donc attendre longtemps avant de rencontrer Eliotin : celui-ci n'est plus sur la rive ouest et est déjà au milieu de l'Eren.

Un gnome a langue bien pendue

Au bout d'un temps que vous jugerez à votre convenance, les PJ, toujours coincés sur la rive est vont faire une rencontre... quelque peu louche. Du quai, un gnome va les héler suffisamment pour qu'un des PJ entendent mais pour que les autres marins ne tendent pas plus l'oreille que ça.

Le gnome se frotte les mains et enfonce sa tête dans ses épaules. D'une petite voix irritante, il s'adresse aux PJ : « Etes-vous les enquêteurs officiels au sujet de la mort de Granbur ? J'aurais des choses à vous dire, en privé ».

Une fois en privé, le gnome reprend : « J'ai un hangar dont il vaudrait mieux que la cargaison ne soit pas ouverte sans autorisation. Pourriez-vous m'aider à ce qu'aucune effraction n'ait lieu cette nuit ? Il s'agit du hangar 27 ». La négociation terminée (réussie ou non), le gnome dévoile ses informations : « J'aime Eauvive et en tant que bon citoyen, je dois vous faire part de trois informations qui se disent dans les rumeurs ».



Deux capitaines complotent

« Une gabare vient de partir, il y a environ une bonne heure. Oh ça n'a rien d'étonnant à Eauvive. Mais ce qui l'est plus c'est qu'elle a quitté son quai lorsqu'une personne dont je n'ai pas le nom, est montée à bord et a donné au capitaine de la gabare partie, une bouteille de liqueur de rose. Un grand trafic de contrebande que cela, n'est-ce pas ? La gabare se dirige actuellement vers la rive est, pour une destination qui m'a échappé. Une mouette a crié à ce moment-là. Mais la fin de la phrase de l'interlocuteur inconnu était : " rendez-vous de soir à minuit ". Enfin, cette gabare s'appelle *Aussi grand étendu que debout* et son capitaine se nomme Quiriss ».

Une main gauche blessée

« Ce matin, à environ 2H du matin, un gnome est monté à bord d'une gabare, *le Fileur des vagues*. Il y a reçu des soins importants. Car il cachait sa main gauche dans sa manche. Mais j'ai néanmoins su que le bout de sa manche était imbibée de sang. La blessure devait être très vilaine. Ça se voyait que ce gnome était un hors-la-loi. Il portait une épée longue mal cachée. *Le Fileur des vagues* est en ce moment même sur la rive est et d'après ce que je sais, il ne partira d'Eauvive que d'ici une semaine ».

Un visage recherché

« Je sais où s'est rendu un bel homme blond et à l'allure d'un haut commerçant. Cet humain a pénétré l'échoppe de Tuk très tôt ce matin. A ma connaissance, personne ne l'en a vu sortir ».

Le gnome conclura part : « J'ai été ravi de pouvoir aider la police d'Eauvive. J'espère qu'elle n'oubliera pas son aide en retour cette nuit, au hangar 27 ».

Possibilités de retour

Les gabares sont tout autant nombreuses de ce côté-ci et il ne sera pas difficile aux PJ, en tant qu'enquêteurs officiels de revenir sur la rive ouest (moyennant une petite monnaie d'échange).

Rappel : la traversée du fleuve prend entre 4 à 5H. Les PJ feraient mieux de se dépêcher !



Partie 4 : Course contre deux gabares

Il y a deux gabares qui intéressent les PJ et qui traversent actuellement le fleuve Eren de sa rive ouest à sa rive est : *Aussi grand étendu que debout* et *La jolie chanson*.

Retour de La jolie chanson à Eauvive, rive est

D'Eliotin à Dortuin

Alors que les PJ sont probablement encore au beau milieu du fleuve Eren, Eliotin passe la porte de l'échoppe de Tuk. Là, il prévient Dortuin de la situation : « Quiriss, capitaine de la gabare *Aussi grand étendu que debout*, t'attend ce soir à minuit près du Vieux phare pour que tu puisses y embarquer toi et ton cadavre. Il t'emmènera de l'autre côté de la rive comme prévu ».

Eliotin quitte Dortuin avec l'idée de retourner à sa gabare. Son rôle d'intermédiaire est terminé. Dortuin est content et regagne le cellier.

Le Veilleur d'Eren dispose de quelques heures avant de partir pour son rendez-vous et se prépare calmement. **Dans le cellier de Tuk, Dortuin change ses habits et se déguise.** Dortuin sait que ses habits actuels sont connus des ouvriers *Au comptoir du houblon*. Il minimise donc les risques de se faire repérer et se déguise. Il dispose de temps pour le faire (Dortuin « fait 10 ») mais pas en quantité suffisante pour prendre tout son temps (Dortuin ne peut « faire 20 » à son jet). **Il opte pour des habits d'ouvriers et non plus de patron.**

Grâce à l'aide de Tuk, Dortuin peut se préparer le mieux du monde. A l'intérieur de tiroirs, il trouve les vêtements souhaités et les agrément de légers détails, comme une paire de bretelles. Un peu de maquillage et se voir dans un miroir achèvent l'ajustement de son déguisement. Dortuin bénéficie donc d'un bonus global de circonstance de +7 en Déguisement, auquel s'ajoute son action « faire 10 » et enfin ses bonus personnels de +4.

Le DD d'Observation pour repérer le déguisement de Dortuin est donc de 21.

A l'approche du rendez-vous, Dortuin se voit déjà dans les souterrains de Blackweir, apportant triomphalement le cadavre d'un des descendants de l'héritier du royaume d'Eren !

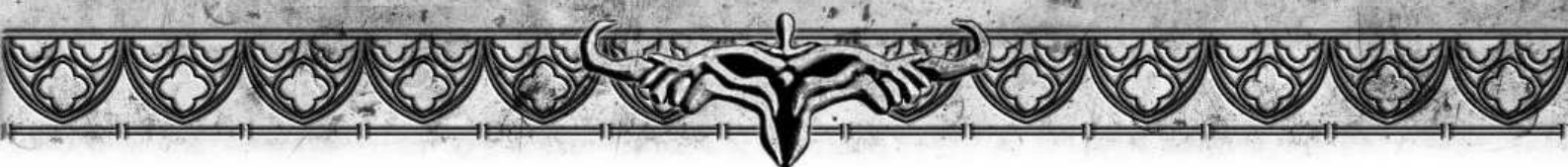
Sur sa route, il peut rencontrer les PJ. (Voir échoppe de Tuk, 23H).

De la conversation aux oreilles de Pargar

Malheureusement, ce dont ne se doutaient ni Eliotin, ni Dortuin, c'est que même en prenant des précautions pour parler à voix basse, un orque les a entendu a leur table. Pargar était à l'affût !

Le plan de Pargar

Pargar aussi, depuis le début de la journée a une sérieuse motivation à retrouver le meurtrier de Granbur. Il se souvient très bien des paroles de son commandant : « **Le premier des deux groupes qui m'apportera le coupable aura la vie sauve !** ». Connaissant Eauvive, s'il est un endroit où les informations circulent, c'est bien l'échoppe de Tuk. Sa patience et sa tactique viennent d'être récompensées. Il a entendu la conversation entre Eliotin et Dortuin.



Capture d'Eliotin

Lorsque Eliotin sort de l'échoppe, Pargar et ses acolytes le kidnappent. Ils l'emmenent dans un petit entrepôt, le tabassent un peu pour rigoler et l'attachent avec des chaînes à un poteau. Deux orques montent la garde de l'entrepôt.

Pargar l'enferme dans une maison, sous bonne garde. Il n'a pas le temps de faire parler Eliotin. Le rendez-vous est à minuit au Vieux phare et il doit se dépêcher.

Les derniers ordres de Pargar

Avant de partir Pargar donne ses derniers ordres aux gardes d'Eliotin.

S'il n'est pas revenu dans une heure, que les gardes d'Eliotin préviennent le commandant orque de la capture d'un résistant et du lieu du Vieux phare. Quand le commandant interrogera Eliotin, celui-ci craquera sous l'intimidation et les tortures. Les aveux d'Eliotin donneront l'alerte générale dans tout Eauvive et il en sera fini de la résistance de la plus vieille cité marchande gnome.

Les bons sentiments du commandant orque, vis-à-vis des gnomes, n'y changeront rien. Pire même, il se sentira trahi à juste titre, et sa vengeance ne sera étanchée que lorsque Eauvive sera totalement rasée !

Embuscade au Vieux phare

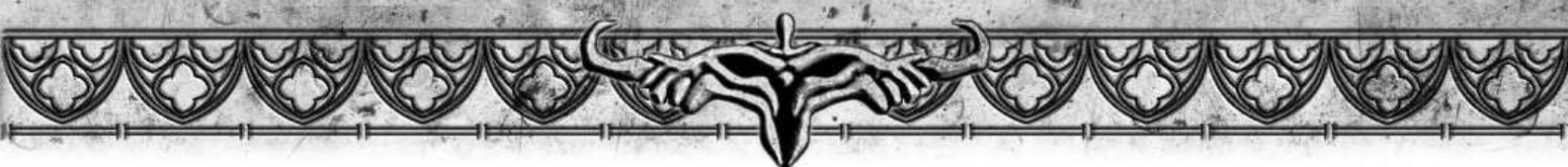
Pargar prend avec lui d'autres acolytes et tous se dirigent vers le Vieux phare. **Il est presque minuit** et arrivés sur place avant le rendez-vous, lui permet de planifier une embuscade.

Car pour l'instant, Pargar sait tout ce dont il a besoin de savoir. Bien qu'il n'ait pas le nom du meurtrier, il sait parfaitement que les informations qu'il récupérera à minuit, près du Vieux phare, l'exemptera de la décapitation par son commandant et lui donneront même de l'avancement.

Enfin, en dernier recours, il a conservé en vie Eliotin, un gnome résistant. En le faisant parler dès son retour (car comme tout bon orque, il ne doute pas de la réussite de son embuscade), Pargar espère découvrir toute l'étendue de la résistance d'Eauvive. En comparaison, retrouver le meurtrier de Granbur n'est qu'un insignifiant détail.

Aussi grand étendu que debout

Quiriss place sa gabare près du Vieux phare, en attendant le rendez-vous. Tout son équipage est prêt.



Partie 5 : Retour des PJ à Eauvive, rive est

Sur le quai

Quand les PJ accostent, il est environ 23H et l'espion de Pargar est revenu sur les quais. Cette fois-ci, il a pris ses précautions pour se cacher et bénéficie donc d'**un bonus de circonstance en Furtivité de +20**.

Si un de vos PJ a gardé en mémoire l'espion orque sur les quais lors de leur départ, et vous demande si le groupe est encore observé, accordez à ce PJ (et à lui seulement), **un bonus de circonstance de +5 à son jet d'Observation**.

Si l'espion est repéré, comme pour les autres fois précédentes, il s'éclipsera aussitôt de son poste.

Le Fileur des vagues

Bubul, capitaine du *Fileur des vagues*, niera avoir pris à son bord un passager inconnu cette nuit et qui plus est, pour lui prodiguer des soins sur sa main gauche. Il est inutile de faire un jet de Bluff pour Bubul, tellement elle manie bien les mots.

Elle dira : « Les soins coûtent trop chers pour mon commerce messieurs. Si j'en avais, je vous en aurai fait profiter en premier. Mon commerce est tout à fait légal. C'est sûrement un gnome jaloux du succès de mes affaires avec peu de scrupules que vous avez rencontré, pour oser proférer de pareils mensonges. Quel est son nom ? ».

Les PJ ne pouvant répondre à cette question, Bubul reprendra : « Ah vous voyez ! Il ne s'est même pas présenté ! Ce sont des lâches comme eux qui nuisent à nos bonnes relations. Voulez-vous goûter un peu de cette bière ? ».

23H

Les PJ ont une information contradictoire avec les paroles de Tuk de ce midi. Il semblerait que l'homme blond ne soit pas ressorti de son échoppe. Pour le vérifier, les PJ doivent interroger une deuxième fois Tuk.

Alors qu'ils sont proches de l'échoppe de Tuk, demandez aux PJ un **jet d'Observation**.

Observation

Moins de 10	Vous apercevez, parmi les quelques personnes dans la rue, un homme aux cheveux bruns et sales. Il sort d'une maison et à l'extérieur est posée une charrette à bras. L'homme se positionne entre les deux bras de sa charrette et part faire sa livraison.
10-14	Sur les planches de bois de la charrette vous repérez l'emblème <i>Au comptoir du houblon</i> . L'ouvrier tirant la charrette vient de tourner à l'angle d'une rue, comme pour éviter une patrouille orque arrivant.
15-20	Les caisses de bières de la charrette doivent former comme un espace caché. Car dépassant d'une des caisses, tu aperçois une forme oblongue et allongée (le cadavre) recouverte d'une bâche beige. Le pantalon est boursoufflé et son torse bien trop volumineux. Il doit porter une armure très protectrice.
21	Les cheveux bruns de l'homme ne le sont pas. Ses racines sont blondes. Tu t'aperçois que son arc de cupidon (le creux de la lèvre supérieur sous le nez) possède quelques micro-coupures, typiques d'un rasage récent (Dortuin a rasé sa barbe naissante blonde). Son allure générale n'a pas l'air d'être celle d'un ouvrier. Derrière sa nuque, tu distingue un bout de métal, comme la partie supérieure d'une arme (épée longue de Dortuin). Pour toi, cet homme est bien déguisé, bien que tu aies percé à jour son déguisement.

Suivre Dortuin déguisé

En fonction des informations apprises ci-dessus, les PJ suivront ou non Dortuin déguisé. Si le groupe se sépare (une partie avec Dortuin, une autre se rendant chez Tuk), **les joueurs qui sont allés chez Tuk arriveront au début du deuxième round de combat au Vieux phare. Vous referez une initiative à ce moment-là.**

Dortuin se rend au Vieux phare, déguisé en ouvrier et tirant une charrette à bras avec dedans de la bière, cachant un cadavre.

Si un PJ aborde Dortuin pour l'aider, il le reconnaîtra comme un des enquêteurs officiels. Tuk à chaque fois a mis Dortuin au courant de l'avancement de l'enquête des PJ.

Si un PJ aborde Dortuin pour le combattre, Dortuin dégaine à son tour jusqu'à ce que mort s'en suive.

Si un PJ se contente de filer Dortuin, il arrivera avec lui au Vieux phare et pourra prendre part au combat dès le premier round. (Voir Lieu du rendez-vous : confrontation finale !)



Echoppe de Tuk

Cette fois-là, la parole de Tuk est sûre. Les PJ la ressentent. Tuk a eu vent des agissements des PJ et la confirmation de leur appartenance à la résistance par le capitaine Séquenelly (ou un PnJ résistant de votre choix que Tuk connaît).

Tuk n'est donc plus cachottier. Il dira aux PJ : « La méfiance est mère de prudence à Eauvive. Jusqu'à ce matin, vous étiez des étrangers. De plus, à votre malheur, tous les gnomes résistants d'Eauvive savent que vous étiez des traîtres à la résistance, puisque vous avez été sélectionnés par le commandant orque, pour enquêter au sujet du meurtre de Granbur. Je ne vous accordais donc qu'une relative confiance.

Mais maintenant, je sais de source sûre que vous êtes des résistants. Vous allez d'ailleurs pouvoir aider la résistance d'Eauvive. L'homme blond que vous cherchez vient de partir, il n'y a pas deux minutes. Son rendez-vous est à minuit, près du Vieux phare. Il appartient à cet homme de vous dire qui il est et quel est le cadavre qu'il transporte dans sa charrette à bras.

Dépêchez-vous vite car un orque nommé Pargar a entendu la conversation du milieu de cette matinée, entre Eliotin Cornedorée et l'homme blond. J'ai eu beau prévenir ce dernier du danger qu'il courrait, il n'a rien voulu entendre. « C'est mon devoir pour la fierté du royaume d'Eren ! », m'a-t-il répondu. Je ne sais pas quelle fierté peut-on tirer à se faire tuer bêtement...

En tant qu'enquêteurs officiels, vous devez être là-bas. Qui sait, peut-être réussirez-vous à sauver la vie de l'homme blond, tuer Pargar, étouffer l'affaire auprès du commandant orque et sauver ainsi l'ensemble de la résistance à Eauvive.

Filez, vous n'avez que trop tardé ! »

Le Vieux phare

Le Vieux phare était une taverne totalement inconnue jusqu'au jour où elle fut inondée.

En effet, lors d'une crue du Fleuve Eren, les eaux ont emporté pour partie la taverne. Avec le temps, la taverne s'est complètement affaissée dans la vase et n'est plus qu'un vestige de ce qu'elle était.

C'est depuis cette crue que la taverne est devenue populaire, au grand dam de son ancien gérant...

Les PJ arriveront au début du deuxième round de combat.



Partie 6 : A minuit, près du Vieux phare

Lieu du rendez-vous : confrontation finale !

Cette scène est la grande scène finale !

Quand vous dessinerez le quadrillé du combat, pensez à :

- Des cases de vases. Elles empêchent la charge et permettent aux orques de se cacher.
- Un quai sur lequel est amarré la gabare *Aussi grand étendu que debout*.
- L'espion orque embusqué.
- Des pans de murs, vestige de la taverne Le Vieux phare.
- La scène est faiblement éclairée par les torches de la gabare et celle de la charrette à bras de Dortuin.

A vous de la rendre épique entre tension du combat avec Pargar, des inconnues à prendre en compte comme Dortuin et des questions à poser sur l'ensemble des événements !

Ci-dessous quelques indications, en fonction des actions précédentes des PnJ et des PJ.

Pargar et ses amis orques embusqués

Ils ont eu le temps de se cacher et ont donc tous « fait 10 ».

De plus, étant cachés derrière des talus ou des planches empilées, les orques bénéficient d'un bonus de circonstance de +5 en Furtivité.

Au total, pour repérer Pargar et ses orques aguerris, il faut réussir un jet d'**Observation DD 12. Pour l'orque espion, le jet est à DD 22.**

PJ ayant suivi Dortuin déguisé

Les PJ ont filé Dortuin déguisé jusqu'à son rendez-vous. Sur place, il est possible de commencer à parlementer avec lui.

Mais à peine quelques phrases ont-elles été échangées, que Pargar se découvre et attaque les résistants !

Dortuin fait voler son manteau par un mouvement de son bras gauche et dégaine de sa main droite sa belle épée longue, retenue dans son dos. Puis, il la brandit bien haut en disant en langue du commerce : « L'Eren ne sera pas laissé aux orques ! Pour le Roi ! ».

PJ arrivant depuis l'échoppe de Tuk

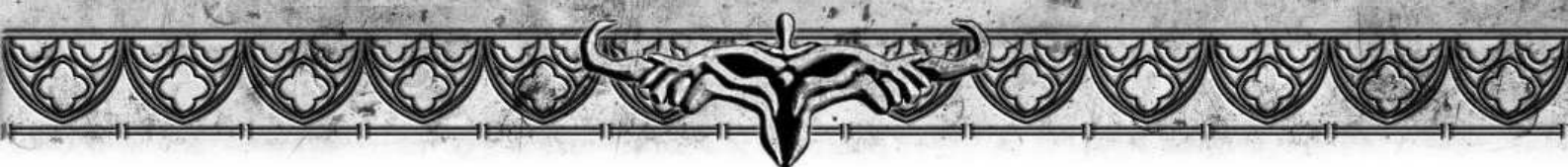
Arrivés sur place, **les PJ prennent part au début du deuxième round de combat**, entre d'un côté Dortuin et les gnomes de la gabare *Aussi grand étendu que debout*, et d'un autre côté, Pargar et ses acolytes orques.

Attitude de Dortuin et des gnomes

La tactique de Dortuin est simple : monter, lui et le cadavre, à bord de la gabare gnome et filer le plus rapidement possible vers l'autre rive du fleuve Eren.

Quand le combat s'engagera, Dortuin et les gnomes n'auront pas d'autre choix que de répliquer. Dortuin fera voler son manteau et dégainera de son dos sa belle épée longue, tout en disant en langue du commerce : « L'Eren ne sera pas laissé aux orques ! Pour le Roi ! ».

Quand les PJ se mêleront au combat, Dortuin et les résistants gnomes, les verront comme des ennemis. Les PJ sont toujours, a priori, considérés comme enquêteurs officiels de l'Ombre.



Si les PJ font mine de se rallier aux orques, Dortuin et les gnomes se battront jusqu'à la mort contre eux.

Si les PJ combattent les orques, au début du deuxième round, Dortuin et les gnomes auront des doutes sur leur affiliation à l'Ombre et concentreront leurs attaques sur les orques.

Les gnomes tirent des carreaux d'arbalète de poing.

Pour vous éviter le surplus dans la gestion des PnJ, partez du principe que les gnomes jouent en fin de round et causent 10 points de dégâts (hors éventuelle réduction) sur une créature de votre choix. N'oubliez pas que les gnomes sont équipés d'arbalètes de poings à 1d3 de dégâts...

A la fin du combat et si les orques sont au plus mal, les gnomes ont eu le temps de débarquer et viennent donner un dernier coup de main à l'ensemble de la résistance.

L'atout de Pargar

Quand le combat tournera mal pour Pargar, il se désengagera et clamera d'une voix forte à l'humain : "Hey le chien de rebelle ! Même si je meurs, Eliotin nous dira tout sur votre résistance". Dortuin comprend la menace de Pargar et hésite un instant avant de poursuivre.

Faire parler Pargar

Intimidation ou magie ?

Pargar vient de jouer sa dernière carte. Il se sent supérieur aux résistants, même si tous ses acolytes sont morts. Il demande aux résistants « de rester là pendant qu'il va chercher Eliotin ».

A mon avis, je pense que personne autour de votre table ne sera dupe. Pargar essaie d'aller chercher seul du renfort.

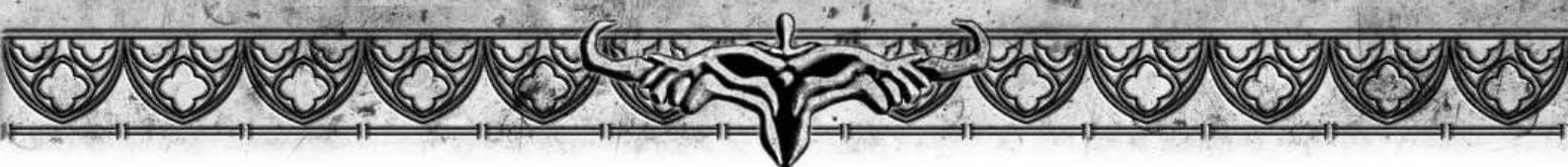
Le seul moyen de le faire parler reste l'intimidation ou les sortilèges magiques. Pour des sorts où le DD peut être abaissé en cas de situation hostile, comme par exemple un *Charme-personne*, accordez **un bonus de circonstance de +3** pour résister à de tels effets. (N'étant plus en combat le bonus de +5 ne peut être accordé, mais tous les protagonistes étant fortement sur leurs gardes, le bonus passe à +3).

Le messager de Tuk

Pendant l'interlude "Faire parler Pargar" (que Pargar s'en aille seul ou pas), un gnome arrive et est porteur d'un message pour Dortuin : "Eliotin Cornedorée vient de se faire capturer. C'est une catastrophe ! C'est Tuk qui m'envoie. Des orques de Pargar se sont jetés sur lui et l'ont enfermé dans un petit hangar. Je vais vous y conduire. Vite ! Il n'y a pas une minute à perdre ! Le commandant orque peut arriver d'un instant à l'autre et qui sait ce qu'il adviendra de nous s'il venait à découvrir le pot aux roses..."

Tuk a effectivement envoyé ce messager, car il a vu par la fenêtre, la capture d'Eliotin. Renseignements pris, Tuk a su l'endroit où était enfermé Eliotin et a envoyé un messager pour Dortuin, afin de l'en prévenir et de redoubler de vigilance lors de son rendez-vous.

Mais le temps que le messager arrive, il était trop tard et Eliotin se trouve maintenant en grand danger.



En entendant les mots du messenger, Pargar n'a plus le choix. Pour éradiquer la résistance d'Eauvive, il doit d'abord commencer par celle qu'il a sous les yeux. Lui et ses compagnons encore en vie brandissent la vardatch et se battent jusqu'à la mort.

Le combat recommence ! Nouvelle initiative !

Se porter au secours d'Eliotin

Pas une minute à perdre

Pargar et ses acolytes morts, le messenger proclame, l'air affolé : « Nous avons suffisamment perdu de temps ! Les orques peuvent emporter Eliotin d'une minute à l'autre vers un autre endroit, ou pire, le commandant pourrait venir... Vite ! Nous devons délivrer Eliotin et empêcher que tout orque ne communique ce qu'il sait. Je serai votre guide ! ».

Le départ doit être immédiat. Si un ou plusieurs PJ prennent du temps (pour se soigner ou effacer les traces du combat par exemple), ils arriveront trop tard et ne pourront prendre part à la délivrance d'Eliotin.

Si tel est le cas, selon votre souhait :

- Le commandant orque est arrivé et la résistance d'Eauvive compte ses dernières secondes d'existence (Fin la plus probable. A Midnight, une seule erreur et c'est la perte de toute une chaîne de la résistance qui s'effondre).
- Tuk et d'autres résistants ont libéré tout seul Eliotin. L'affaire est étouffée. (Fin heureuse).

Il est donc très important de mettre l'accent sur l'urgence de la situation, sinon les conséquences seraient pire que ce que peuvent imaginer les PJ. Bien sûr, vu l'urgence, le gnome messenger n'a pas le temps d'expliquer les tenants et les aboutissants de tous les choix possibles. D'ailleurs, il a déjà fait le sien et court d'ores et déjà en direction de la maison où est retenu prisonnier Eliotin, afin de le délivrer...

La parole de Dortuin

Dortuin se sentira personnellement impliqué dans la délivrance de son informateur Eliotin. C'est grâce à lui qu'il a pu rentrer en contact avec le capitaine Quiriss de la gabare *Aussi grand étendu que debout*. Même si son devoir est de s'occuper du cadavre, il ne peut se soustraire à abandonner Eliotin. Que les PJ viennent ou non, lui il y va !

Juste avant de talonner le messenger, il se retourne vers Quiriss et **en gnome courant**, lui demande : « Attendez-moi une heure s'il vous plaît. Si je ne suis pas revenu, partez ! Voici de l'herbe à pipe halfelin. Quand vous serez arrivés, contactez Morrec « Le chasseur » à Blackweir. Il saura quoi faire. Que les plaines vous apporte la paix dans notre guerre commune ! ».

Si un PJ connaît la langue du commerce (gnome) au niveau patois, il ne comprendra rien.

Si un PJ connaît la langue du commerce (gnome) au niveau basique, voici ce qu'il aura compris : « Reposez-vous une heure s'il vous plaît. A votre retour, moi je partirais ! Voici des herbes pour halfelins. Quand vous serez arrivés, soyez proches de la chasse à Blackweir. Il saura savoir que les plaines d'Eren apporte la guerre dans notre paix commune ».



Délivrer Eliotin

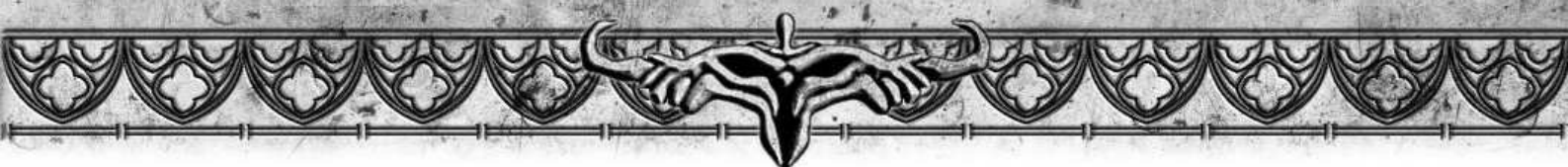
Cette partie est entièrement laissée à votre appréciation. Eliotin est gardé par des orques. Le groupe de PJ arrive devant la maison et délivre Eliotin.

A noter toutefois :

- Eliotin sera parfaitement inefficace pour ses sauveurs. Il est au plus mal après avoir été tabassé par les orques et est ligoté pieds et poings liés par des chaînes, elles-mêmes attachées à un poteau.
- C'est un deuxième combat **directement à la suite du premier**, sans que vos PJ n'aient eu le temps de se soigner. Durant le trajet, accordez-leur un ou deux rounds pour se soigner tout en courant. Il faudra effectuer des jets d'Arts de la magie (anciennement Concentration) à DD 10 + niv sort, sinon le sort est perdu.

A la fin du combat, Dortuin déclarera aux PJ : « Je crains fort que nous n'ayons pas le temps de parler. Le messenger resté en surveillance à l'extérieur, va s'occuper d'emmener Eliotin à l'échoppe de Tuk. De mon côté, mon devoir m'appelle. Le capitaine Quiriss m'attend et je quitterai très bientôt Eauvive. De votre côté, votre rôle n'est pas terminé. Etant enquêteurs officiels vous devez faire votre rapport au commandant orque... et immédiatement ! Il en va de la sécurité de tout Eauvive ! Je connais assez bien cette ville. Rapportez la vardatch au commandant orque, ça le calmera un peu. Car nul doute qu'il est déjà au courant de la mort des siens. Usez donc de tous les arguments que vous jugerez nécessaires pour étouffer cette affaire ! Comme par exemple, un règlement de compte entre tribus orques.

La résistance peut être fière d'avoir des personnes de valeur comme vous. Merci infiniment d'avoir aidé les habitants d'Eren. Votre bravoure est dorénavant connue des plaines d'Eren. Leurs majestés et leurs grandeurs vous accueilleront partout où vous serez. Mon nom est Dortuin. Au revoir résistants ! »



Partie 7 : Dire sans rien dire

Conséquence des combats

Cette nuit, Eauvive a connu deux horribles drames. Deux combats. Deux combats qui risquent de mettre à mal toute la résistance car des orques sont morts. La contrebande d'Eauvive ne peut se faire que parce qu'il y a une relative tranquillité et que tout tient aux apparences. S'il y a un mort (et en l'occurrence plusieurs !), l'illusion est rompue. Des questions vont être posées par le poing et des réponses vont être obtenues par la torture. Les gnomes vont devoir parler et la résistance va céder...

Le commandant orque n'est pas un sot et il mènera de main de fer toutes les actions qui le conduiront à connaître les morts inexplicables de plusieurs orques, au sujet du meurtre de Granbur. En voyant l'absence des PJ, il devinera instinctivement ce que ça veut dire : Les PJ étaient les meurtriers de Granbur. Sur ce point il se trompera mais le résultat sera le même que s'il connaissait la vérité : Eauvive sera rasée.

Le seul moyen d'empêcher cela est de ne pas éveiller les soupçons du commandant. Les PJ feraient mieux d'aller le voir et de le baratiner, comme il leur a été suggéré (ordonné ?) par Dortuin.

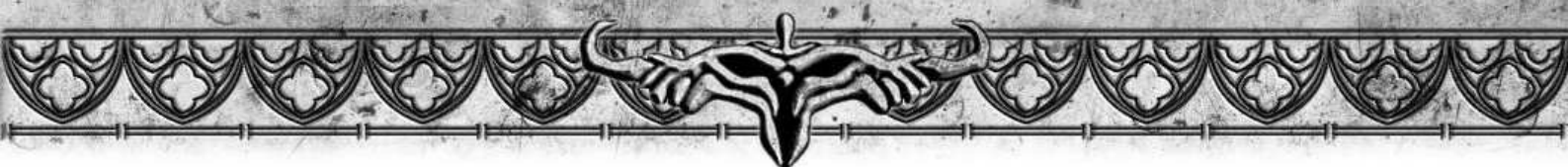
Face au commandant orque, certains arguments pèseront davantage que d'autres. En jouant sur le côté culturel, tribal et psychologique du commandant, le PJ baratineur se verra accorder **des bonus de circonstance cumulatifs à son jet de Bluff, suivant les arguments ci-dessous :**

- Faire mention de l'eau en tant qu'élément important pour la résolution de l'enquête, +4
- Donner la vardatch travaillée au commandant, +4
- Avoir tuer Pargar et ses complices « pour purifier leur tribu corrompue », +4
- Invoquer le motif d'une guerre tribale, +3
- Flatter le commandant orque, +2
- Faire croire au commandant que le meurtrier était bien un halfelin, +2
- Dire du bien des gnomes, +1
- Offrir au commandant orque une marchandise de qualité, de +1 à +3

Le commandant orque bénéficie d'un bonus en Psychologie de +11. Il est barbare 7 / roublard 5, avec une Sagesse de 12 et bénéficie d'un bonus de circonstance de +5 étant dans la ville qu'il dirige.

Si les PJ réussissent, l'affaire est close et Eauvive est sauvée.

Si les PJ ratent, le commandant orque croira que les PJ veulent receler du matériel trouvé durant leur enquête. Les PJ (normalement au plus bas par leurs deux combats précédents) ont donc tout intérêt à donner un peu de leur équipement de valeur (en faisant croire au commandant que c'était l'objet de leur contrebande), s'ils ne veulent pas mourir sous la vardatch du commandant orque. Ce dernier sera content : il aura récupéré une vardatch travaillée et de l'équipement supplémentaire. L'affaire n'ira pas plus loin.



Fin de la partie

Dénouement

Tuk offre les souterrains secrets de son échoppe aux PJ et à Eliotin Cornedorée. C'est le temps d'une discussion de mise au point, bien qu'il soit environ 2H du matin.

Tuk. Il est le point charnière entre tous les protagonistes qu'ils soient PJ ou PnJ. Il est donc fort à parier que vos PJ l'interrogent vivement et attendent de lui de véritables réponses. Bas les masques, la résistance incarnée par les PJ veut savoir ! Les PJ ayant dorénavant montré leur loyauté envers la résistance, Tuk s'y soustraira. Les réponses de Tuk sont laissées à votre appréciation.

Néanmoins, il est une question sur laquelle Tuk restera expressément évasif : l'identité du meurtrier de Granbur. Il dira aux PJ d'un ton où personne n'est dupe du mensonge : « C'est un halelin qui a fait le coup. Le commandant orque, respectable autorité d'Eauvive, l'a dit ». Tuk ne trahira pas la légende d'Orvis et laisse à Orvis, le soin de se dévoiler lui-même.

Concernant Dortuin, Tuk ne sait réellement pas sa véritable identité de Veilleur d'Eren. Il dira simplement aux PJ : « Dortuin est venu chez moi ce matin très tôt avec une charrette à bras *Au comptoir du houblon*. Il m'a demandé de cacher le tout dans mon souterrain. Lorsque j'ai découvert que la charrette comprenait un cadavre, complètement gonflé par l'eau (à coup sûr des années d'immersion !), j'eus peur ! La Malédiction d'Aryth pouvait le réanimer d'un instant à l'autre. Mais Dortuin me rassura et me montra, qu'au fond de la gorge du cadavre, avait été posé une graine utilisée par un groupe dont le nom m'était inconnu jusqu'alors : les Adeptes du Murmure. Aucune idée de ce que sait. Bref, Dortuin m'a assuré qu'avec cette graine, le processus de la Malédiction d'Aryth était stoppé. Vu le temps du séjour dans l'eau du cadavre et comme il ne s'était toujours pas relevé en Affamé, j'étais rassuré. Dortuin disait vrai. Le seule chose que je peux rajouter est qu'il prenait un très grand soin à protéger ce cadavre ».

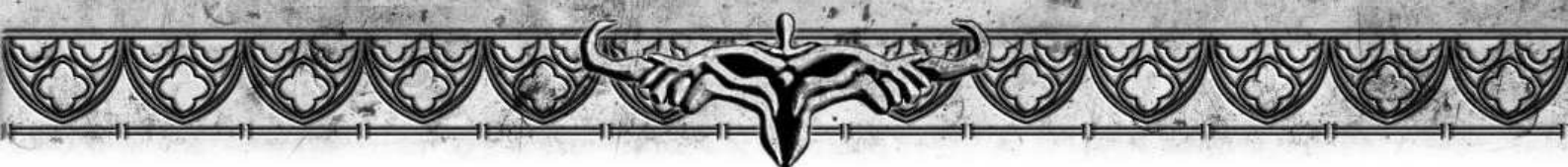
Si les PJ recourent les rares indices donnés par Dortuin (« Pour le Roi ! » et les phrases énigmatique sur les grandeurs des plaines Eren), peut-être penseront-ils à ce que des personnes s'occupent à retrouver la lignée royale (même si l'appellation Veilleur d'Eren leur échappe encore).

Pour rappel, le Royaume d'Eren est tombé il y a 99 ans, date d'entre du Dernier Age. Tuk, a presque 300 ans.

A la théorie de la lignée royale, Tuk répondra : « Une lignée royale en Eren ? C'est vrai que l'idée est séduisante. D'un côté, un roi réussirait probablement à fédérer tout l'empire déchu du royaume d'Eren. D'un autre côté, si roi existe, qu'il ne vienne pas me faire la leçon ! Parce que pendant que lui était caché, moi je combattais ! Moi je risquais ma vie chaque jour ! J'étais là le jour où la race des Hommes est tombée sous les coups des vardatchs (petit clin d'œil personnel de l'auteur). J'étais là le jour où les humains ont failli ! Alors que ces derniers ne s'imaginent pas que les gnomes se soumettront à eux, dussent-ils s'ériger parmi leur race un nouveau roi d'Eren.

Comprenez-moi bien : je n'ai aucune antipathie pour les humains. J'en connais plus d'un qui est compétent et fait son rôle de résistant. Il est sûr que parmi la race humaine, des rebelles se sont levés et j'approuve totalement cette attitude. Mais de là à prêter allégeance à un de leur roi, il y a une marge ! Pour moi, votre théorie est plaisante, mais ça ne restera jamais qu'une chimère. La race humaine a perdu cette guerre, le jour où le royaume d'Eren est tombé ».

Eliotin Cornedorée. Il racontera volontiers son entrevue avec Dortuin. Il ne s'est rien de plus.



Dortuin. Il est déjà reparti avec le capitaine Quiriss sur l'autre rive.

Orvis. Il est aussi laissé à votre appréciation. A priori, Orvis n'est connu des PJ que par les rumeurs plus ou moins inventées qui courent à son sujet. C'est un mythe populaire. Orvis peut donc rester caché ou se montrer. Dans ce dernier cas, attiré par le bruit de la conversation joyeuse entre Tuk et les PJ, il apparaîtra dans l'encablure de la porte. Sa main gauche bandée parlera pour lui de son identité...

Néanmoins, Orvis peut aussi rester caché, laissant sa légende courir dans l'imaginaire collectif. Parfois, il est bon aussi que les PJ ne sachent pas tout, tout de suite, et qu'une part de mystère reste.

« A Eauvive, moins vous en savez, moins grand est le danger pour nous tous ».

Récompenses

Une des plus belles récompenses pour les PJ est d'avoir agrandi leurs contacts avec la résistance locale d'Eauvive et du fleuve Eren. Ils pourront donc ajouter, comme allié :

- Quiriss, capitaine de la gabare *Aussi grand étendu que debout*, compagnie Ecaille.
- Eliotin Cornedorée, capitaine de *La jolie chanson*, compagnie du Poisson Bleu.
- Dortuin (même s'il est parti).
- Tuk et l'ensemble de son échoppe.
- Du fait de l'implication des PJ avec l'ensemble du contexte d'Eauvive, accordez-leur gratuitement un bonus de circonstance de +2 à leur compétence Connaissance (Eren Central), lorsqu'ils sont à Eauvive. Il leur faudra néanmoins mettre un point dans cette compétence pour faire le jet, comme pour tout jet de compétence de Connaissance. Ce bonus de +2 traduit le contexte culturel, historique, actuel et folklore très particulier d'Eauvive. Il ne s'appliquera que dans cette ville.

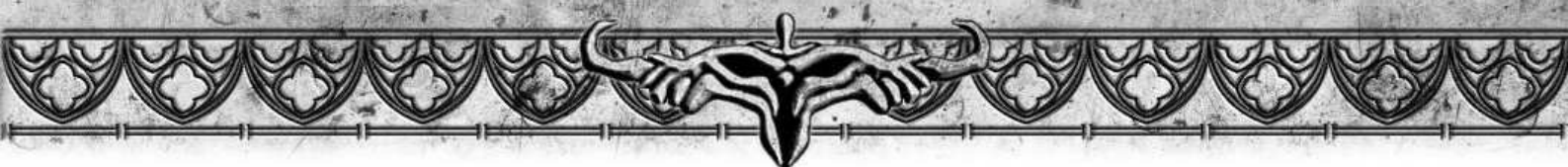
Frustration des PJ

Ne pas connaître tous les tenants et aboutissants de cette aventure va très sûrement frustrer vos PJ. Certes, ils ont œuvré pour la résistance et en tant que tel, leur récompense est grande. Mais il est des points clefs qui n'ont pas été éclairci : Quel était le nom du meurtrier ? Qui était le résistant blond ? Qu'avait de si important le cadavre du fleuve ?

Sauf si vous en décidé autrement, ces questions n'ont pas de trouvé de réponse. Tuk pourrait répondre à la première question mais s'est tu. Quant aux deux autres questions, personne parmi les PnJ rencontrés dans cette aventure, ne le sait.

Il sera donc de bons présages de préparer une suite à cette aventure pour répondre à ces questions... et à en soulever d'autres !

Cette aventure, Un meurtre pour un mort formerait donc ainsi la première moitié d'une aventure en deux parties, dont il vous appartient d'écrire la suite.



Partie 8 : La suite ?

La suite de cette aventure est laissée à votre libre imagination, dont voici ci-dessous quelques sources d'inspirations :

- **Accompagner Dortuin et son cadavre jusqu'à Blackweir.** Dortuin par bientôt de la rive ouest. Il est encore temps aux PJ de le rejoindre pour l'aider. Un long trajet jusqu'à Blackweir va leur permettre de mieux se connaître. Ce sera l'occasion d'aborder les thèmes des Veilleurs d'Eren, du royaume d'Eren, de Blackweir, des clans de chevaux et peut-être enfin pour les PJ, d'avoir le fin mot sur les éléments du meurtre au sujet duquel ils ont enquêté, et notamment, le nom du meurtrier de Granbur...
- **Livrer des marchandises de contrebande par l'intermédiaire de Quiriss ou d'Eliotin.** Les PJ devront se faire discrets, user de faux-semblants et repérer les espions de l'Ombre. PnJ, informations ou objets importants seront transités grâce à eux. Chacun a une histoire pour endiguer cette guerre contre l'Ombre. Ce type d'aventure est idéal pour permettre aux PJ de leur donner le cadre pour l'obtention ou la découverte de certaines classes de prestige, notamment : Contrebandier, Espion insurgé, Œil d'Aradil ou Dague vengeresse.
- **Se renseigner sur le gnome à la langue bien pendue.** Mise en place de la compagnie la Forte Pluie, son activité, les rares informateurs de l'Ombre à l'intérieur d'Eauvive et l'approfondissement générale de cette ville. Les PJ découvriront avec horreur la trahison d'un gnome puissant, Purlan Marrick, capable de faire capoter toute la résistance du jour au lendemain. Pire même, on dit qu'il aurait l'appui du Seigneur des Ténèbres Sunulael...
- **Une écharpe semi-transparente grise claire.** Au sud d'Eauvive, trois gobelins rapportent qu'« une écharpe semi-transparente grise claire » a mis en fuite leur groupe esclavagistes et a délivré tout le groupe de halfelins retenus prisonniers. La description ressemble en tout point à celle de Goksy, lors du meurtre de Granbur. Qu'avait dit Goksy à l'époque ? "C'est Orvis qui a fait le coup. C'est clair !"



ANNEXES

Facteur de puissance du scénario

Bien que le scénario ne présente pas de monstres ou de difficultés calculées sur un facteur de puissance précis, il serait bien que **vos PJ soient minimum de niveau 6** pour avoir suffisamment de discrétion et de capacités avec eux. Au niveau 10, les PJ égaleront le niveau de Dortuin et peut-être que l'enjeu de cette aventure serait de moindre importance pour des personnages de plus haut niveau.

En tout état de cause, l'apparence tranquille d'Eauvive doit être conservée et des héros dignes de ce nom se doivent de la respecter !

De plus, Pargar n'a pas choisi complètement au hasard les étrangers. Il s'est assuré que ceux-ci pourraient remplir à sa place, sa propre mission. En les espionnant, il espère les doubler à la fin, pour récupérer la gloire et la vardatch travaillée de Granbur !

Les orques présentés dans l'aventure (Pargar, son espion et ses acolytes) ont été créés pour ma propre campagne. Leur niveau répond à celui de mes PJ (actuellement, environ FP12).

Le seul PnJ à ne pas abaisser en niveau reste Dortuin. Ayant été prévenu dans sa méditation du cadavre d'un descendant des héritiers au Royaume d'Eren, cœur de toute l'aventure, Dortuin doit obligatoirement être d'un niveau minimum de 4 dans sa classe de prestige de Veilleur d'Eren. En effet, c'est à partir de ce niveau que Dortuin obtient la capacité requise pour entrer en méditation (*Dream of Land*). Au final, avec les pré-requis de Veilleur d'Eren, Dortuin est d'un niveau global minimum de 10.

Présentation Eauvive

Avant que les PJ n'arrivent à Eauvive, ils auront certainement des informations au sujet de cette ville et de ses environs.

Pour ce faire, aidez-vous du tableau ci-dessous.

Il est également possible que, suivant les pouvoirs et capacités de vos PJ, la compétence Connaissance (Eren central) soit remplacée par celle de Renseignements (notamment si un PJ a opté pour la classe de prestige contrebandier et possède la capacité Réseau d'informations).

Eauvive est ce que Caradul est pour les elfes. C'est la capitale des gnomes et le regroupement de toute leur culture. En mon sens, il serait impropre de noyer toute la richesse du folklore gnome à l'intérieur de la compétence Connaissance (Eren central). Les gnomes ont déjà un bonus de +2 lorsqu'ils sont sur le fleuve Eren. Eauvive étant dessus, ils en bénéficieront.

Or, le contexte d'Eauvive est tel qu'il faudrait pousser davantage la distinction. Une solution très simple serait de créer la compétence Connaissance (Eren central [Eauvive]).

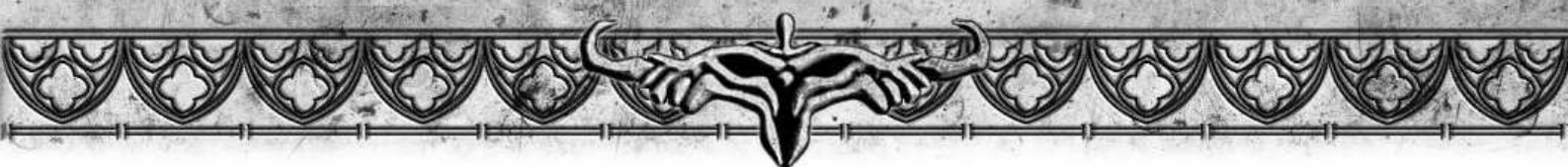
Néanmoins, une compétence supplémentaire est pénalisant sur l'ensemble du système de jeu. Les joueurs investiront, à juste titre, dans d'autres compétences plus souvent usitées. Qui plus est, les compétences de Connaissances ne de classe que pour els arcanalistes hermétiques. Le choix à Connaissance (Eren central [Eauvive]) est donc totalement limité.

Aussi mieux vaut-il, à la fin du scénario, accorder aux PJ un bonus de circonstance de +2 supplémentaire, lorsqu'ils sont à Eauvive. Ce bonus serait placé à l'intérieur de la compétence Connaissance (Eren Central). Il faut donc que les PJ investissent au moins 1 point dans cette compétence pour effectuer le jet. C'est plus acceptable que deux compétences distinctes et plus facile d'accès.

De la même manière, à chaque fois que dans Midnight, on rencontre une ville avec une histoire et un folklore très important, on peut lui administrer le bonus de circonstance supplémentaire de +2. On aurait ainsi :

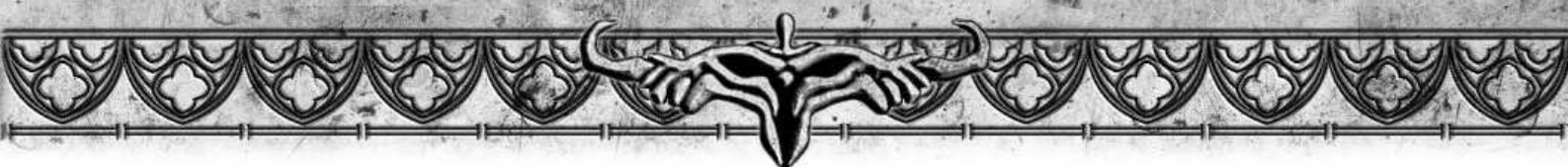
- Connaissance (Erethor) : +2 à Caradul. Valable que pour les résistants.
- Connaissance (Eren Méridional) : +2 à Alvedara.
- Connaissance (Eren Central) : +2 à Eauvive.
- Connaissance (Terres du Nord) : +2 à Hautemuraille.
- Connaissance (Kaladrunes) : +2 à Calador.
- Connaissance (Ombre) : +2 à Theros Obsidia. Valable que pour les PnJ de l'Ombre.

Il faut également veiller à ne pas trop en créer car toute trace d'histoire a été brûlée par les armées de l'Ombre. Comment donc un joueur en saurait-il autant sur chacune des grandes villes ? Seules les plus importantes (celles énumérées ci-dessus) suscitent suffisamment d'intérêt pour que les joueurs investissent dedans et de folklore pour étoffer le jet correspondant.



Connaissances (Eren central)

Moins de 10	Eauvive, c'est quelque part dans les montagnes ça non ?
10-14	<p>Eauvive est la plus fourmillante des villes du fleuve Eren. Historiquement, elle est la plus vieille communauté gnome de l'Eren et est le siège de la Compagnie Eauvive. Elle connaît une activité entièrement tournée vers le commerce et tout est réglementé par les compagnies des gnomes.</p> <p>La ville est très réputée pour ses vignobles, les meilleurs de tout l'Eren, voir de tout Eredane. Les céréales cultivées en haut de ses falaises sont le houblon, le blé, le maïs et la betterave à sucre.</p> <p>Parmi les multiples tavernes de la ville, il y a l'échoppe de Tuk. C'est la plus réputée. On y boit des alcools forts, des mets fins, des saveurs exotiques et on y trouve même tout un magasin de denrées rares. Son échoppe est un véritable centre de troc, taverne ou encore grossiste en liqueur. Quelque soit l'heure, la population ne désemplit pas. Il y a des visiteurs, des autochtones en train de boire et toute une clientèle prête à passer un bon moment dans la plus réputée des tavernes d'Eauvive. Pour parler ou faire affaire c'est décidément le meilleur endroit.</p>
15-19	<p>Si l'on n'est ni gnome, ni humain, ni orque, Eauvive peut s'avérer mortel. Des patrouilles orques circulent en permanence et l'Ombre semble avoir pris possession de la ville. En apparence seulement. Car se cacher à Eauvive est relativement aisé. En effet, les orques sont imbibés d'alcool et il plane à Eauvive comme une apparente tranquillité. Un équilibre fragile entre discrétion absolue et visage ouvert flotte dans cette ville</p> <p>Ainsi, les jets de Furtivité et de Déguisement sont de DD15.</p> <p>Oh bien sûr la proximité d'Eisin et de Borderen attirent toujours les soupçons des légats mais les troubles dans la ville n'ont lieu que très rarement. Les orques s'occupent très bien de faire respecter les lois d'Izrador, à tel point que ni les gobelins, ni les légats ne sont autorisés à entrer dans cette ville, sans l'accord préalable de la matrone orque d'Eauvive.</p> <p>Traverser le fleuve est extrêmement dangereux. Il fait 6 km de large et il faut entre 4 à 5H pour le traverser. Les gabares gnomes sont lentes mais sûres. Dans l'eau, les anguilles des rivières règnent en maître. Elles s'attaquent à la fois aux gouvernails des bateaux, ainsi qu'aux imprudents voulant nager dans le Fleuve. Heureusement, les gabares ne manquent pas et passer d'une rive à l'autre est très aisé.</p> <p>Eauvive est portée sur le commerce. A ce titre, tout se marchande et tout se monnaie. Un visiteur avisé, même de court passage, prendra soin de se munir de quelques biens pour être échangés. La population est accueillante et aimable. Mais elle n'est pas gratuitement généreuse. Les gnomes ont le sens des affaires et le font savoir.</p>
20-25	<p>A voir les trois races qui habitent Eauvive, on pourrait presque la qualifier de ville cosmopolite. Néanmoins, il en est tout autre. Les orques refusent l'accès à toute race ou dissuadent toute personne de statut important dans l'Ombre, comme les légats, à venir fouiner à Eauvive. Car les orques sont en réalité bien contents de ne pas être sous le joug direct de l'Ordre de l'Ombre. Ils font tout pour se la couler douce à Eauvive. Grâce à cette situation, la résistance a su en profiter. C'est ainsi que bon nombre de gnomes sont des résistants à Eauvive et que cette ville est tout naturellement devenue la plaque tournante de la résistance en Eren.</p> <p>D'un côté les orques sont heureux à Eauvive. Moyennant une bonne bière, on peut réussir à leur faire fermer les yeux en les soudoyant si l'acte illégal n'entre pas dans</p>



	les priorités de la guerre de l'Ombre (tuer les fées, récupérer la magie ou connaître l'emplacement des rebelles). D'un autre côté, la résistance en profite. Ainsi, à Eauvive, personne n'a envie de voir débarquer un légat ou des gobelins.
26-29	Comme les orques et la résistance veulent garder une relative tranquillité à Eauvive, cette ville n'a donc ni de légats, ni de temple de l'Ombre. La magie profane est toujours déclarée hors-la-loi, comme partout ailleurs en Aryth, mais comme il n'y a pas vraiment d'autorité ferme, il n'y a personne pour la réguler. Une magie très faible (comme une épée +1 ou +2) est relativement courant. Certains orques importants portent même, en plus de leur vardatch +2, des armures magiques de faible puissance.
30+	Tuk est le résistant le plus important à Eauvive. Son échoppe est une façade. Ses souterrains cachent de tout et il stocke toujours en permanence au moins une tonne de nourriture comestible. Les gnomes forment un peuple de marins. Etant toujours sur une gabare, les gnomes ont développé un langage qui leur est propre : le langage des fanions. A bord d'un bateau et de manière discrète les gnomes jouent avec le positionnement de leurs fanions, de leurs nombres et de leurs couleurs pour transmettre des messages..



Compagnies

Coupdevent

La famille Coupdevent n'est pas très connue, par choix. Ce sont des contrebandiers professionnels spécialisés dans le transport des marchandises vivantes : esclaves en fuite mais aussi agents des elfes. Leur blason est un éclair brillant sur un fond bleu nuit.

Ecaille

La compagnie Ecaille est spécialisé dans le transport des "marchandises mortes". Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il n'est pas si stupide que ça que de vouloir transporter des cadavres.

En effet, la guerre de l'Ombre amène son lot de cadavres. Parmi eux, des innocents, des résistants ou des héros. Tous ont un rôle à jouer dans cette guerre. Les plus dangereux pour l'Ombre étant les plus puissants, comme les héros d'un peuple, les généraux des armées ennemies ou les chefs de petite cellule locale de la résistance.

Quand les armées de l'Ombre déferlent sur eux, elle les tue sans se poser de questions. Avec la Malédiction d'Aryth, ces morts se relèvent en Affamé et errent à travers le monde à la recherche de nourriture vivante... jusqu'à rencontrer des résistants armés et entraînés qui les tuent ou un légat qui les contrôle.

Pour l'Ombre, c'est du gâchis ! Ces personnes aux capacités multiples et variées trouveraient tellement une plus belle fin en servant sans fin le Dieu Sombre...

Des légats sont passés maître dans les arts nécromantiques. L'histoire d'Aryth prouve bien que l'Ombre se sert des personnes les plus puissantes, en les pervertissant, pour mener à bien son but (Exemple : Les Seigneurs des Ténèbres). Aussi, ne vaudrait-il pas mieux laisser à l'Ombre la possibilité de récupérer d'anciens alliés, même morts.

Ce courant de pensée commence à émerger à Eauvive. Vu son emplacement géographique et son contexte, Eauvive est le cœur des informations en Eren. Elle bénéficie donc des premières nouvelles pour s'informer des activités de l'Ombre ou autre.

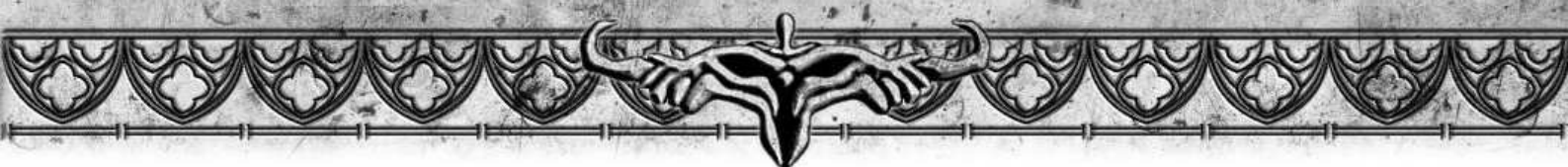
Quiriss a tout de suite compris d'une part le danger, que pouvait représenter la possession d'un cadavre de résistant important pour l'Ombre et d'autre part l'occasion commerciale à se spécialiser dans le transport des cadavres. Que ce soit l'Ombre ou la résistance, les deux auront besoin de faire appel à ses services. Ca lui fait une double clientèle, ce qui est très bien pour les affaires.

De plus, prenant le parti pris de la résistance, ça permettra également de multiplier les possibilités de court-circuiter l'Ombre dans la récupération des cadavres intéressants. Enfin, Quiriss étant de nature particulièrement bonne et comme tout gnome profondément lié à sa compagnie, il comprend très bien que d'autres types de structures familiales sur Aryth aient besoin du cadavre de leurs proches pour s'y recueillir.

Cette situation a d'ailleurs notamment un effet extrêmement positif, sur les familles qui peuvent se recueillir sur la tombe d'un de leurs proches, tombé au combat contre l'Ombre.

En effet, il arrive parfois que durant le recueillage, un fait marquant ouvre les yeux de la personne. Il peut s'agir d'une magie mystique de l'esprit du défunt, d'une prise de conscience ou d'autre chose encore. Quoiqu'il en soit, cet instant est si marquant, que bien souvent ce type de personne fait d'elle, une personne extrêmement active dans les rangs de la résistance.

Pour l'instant, l'activité de Quiriss ne date que d'une dizaine d'années. En actions notables, Quiriss a récupéré le cadavre du second du général d'une grande bataille qui eut lieu



sur l'Ardune occidental. Par ses relations, il a réussi à le remmener dans sa terre d'origine. (Cet exploit étant laissé à votre appréciation).

Quiriss possède une gabare, *Aussi grand étendu que debout*. Ce nom n'est pas du au hasard. Il nomme en fait une technique culturelle propre chez les gnomes. Cette technique permet lorsqu'on est à terre, de se relever sans amoindrir sa défense. Les adversaires ne peuvent pour attaquer subitement la personne qui se relève.

Ce nom rappelle également que même mort et allongé, un héros garde sa grandeur comme s'il se dressait encore face à Izrador.

Comme tous chefs d'entreprise, il espère un jour pouvoir posséder une flotte importante et avoir le monopole de son activité sur le fleuve Eren.

Mais ce qu'il espère le plus en secret, serait de doter sa gabare de quelques sortilèges magiques propre à son activité (Exemple : *Préservation des morts*, un dérivé de *Protection contre la Mort* ou *Arrêt du temps*). Evidemment ces sortilèges seraient parfaitement indétectables, même pour les astirax...

Eauvive

D'une part, les membres de la famille Eauvive, sont probablement les meilleurs vigneronns de l'Eren. Eauvive, leur village viticole au nord de la vallée, est plus grand que les villages traditionnels gnomes. D'autre part, cette famille ne possède pas en propre de véritable flotte commerciale. Néanmoins, elle trouve toujours des intermédiaires, heureux d'écouler la production viticole d'Eauvive. L'écusson de la famille est une grappe de raisins pourpre sur fond vert.

La Forte Pluie

C'est une compagnie vouée depuis peu à l'Ombre et plus précisément, sous la coupe du Seigneur des Ténèbres Sunulael. Son but est de déceler et de stopper tout acte de résistance.

Le chef de cette compagnie, **Purlan Marrick**, a réussi à se faire une bonne réputation dans la résistance gnome grâce à ses actes passés. Mais depuis, il s'est tourné vers l'Ombre. Purlan Marrick est décrit dans Créatures de l'Ombre (gnome, roublard 5 / espion insurgé 6).

Haut-Nuage

La famille Haut-Nuage est l'une des plus grandes et des plus étendues. Ses membres vendent de tout et sont connus pour être dur en affaires mais soucieux de la qualité de leurs marchandises. Leur emblème est un oiseau stylisé sur fond bleu azur.

Zéphyr

La famille Zéphyr est minuscule. C'est l'une des rares à s'être spécialisée dans les spectacles de divertissements. Ils échangent les prestations de leurs excellents chanteurs, musiciens, acteurs et conteurs, contre les diverses choses dont ils ont besoin. Le symbole de la famille est un trio de pipes en travers d'un écusson jaune clair.

PnJ

Dortuin

Guerrier versatile 6 / Veilleur d'Eren 4
Humanoïde de taille M
DV 10d10. **103 pv.**

Initiative : +6 **BAB** : +10. **Lutte** : +10.
Attaque : Epée longue (+14, 1d8+4)
Attaque à outrance : Epée longue (+14 / +9 ; 1d8+4).

Options d'attaque (action libre)

Pour le Roi ! : +2 att ; +1d6 c/ l'Ombre
(Bonus moral. Dortuin et aux alliés à -12 cases : +2 c/ JS peur pdt rounds).

CA 19 (20 ou 21) (contact 12, dépourvu 17. +2 Dex, +5 cuirasse, bouclier acier +2).
+1 CA esquive automatique en combat.
+1 CA par le don Esquive.
JS : Ref +3, Vig +9, Vol +6. +4 actions physiques.

AL : LB. **Carac** : For 14, Dex 14, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 10. **Vitesse de déplacement** : 6 m (4 cases).
Langues : Courant – Erénien, langue du commerce.

Basique - Orque.
Parler – Halfelin.

Dons : Arme de prédilection (épée longue), Endurance, Volonté de fer, Agent de confiance, Dur à cuire, Science de la robustesse (+1pv/niv), Spécialisation martiale (épée longue), Esquive, Science de l'initiative, Science du critique (épée longue).

Compétences : Artisanat (couture) +10, Connaissances (Eren central) +7 (Eauvive +9), Connaissances (Histoire) +2, Connaissances (Ombre) +5, Déguisement +4, Diplomatie +4 (+4 contre l'Ombre), Dressage +2, Estimation +2, Equitation +7, Furtivité +1 (degré : 6), Natation +2 (degré : 10), Psychologie +3 (+4 face à l'Ombre), Renseignements +4, Saut +6 (degré : 9), Survie +7.

Pénalité d'armure : -5 (Cuirasse de maître = -4, Bouclier en acier de maître = -1).

Particularité : Agriculteur (perte des modificateurs de caractéristiques), Diplomatie toujours compétence de classe (versatile), Eauvive (bonus de +2). Dortuin met un point d'honneur à ne pas mentir (= Bluff). Le royaume d'Eren ne saurait se construire sur le mensonge.

Pisteur naturel : Pistage autorisé tant que le jet ne dépasse pas DD20.

Parler aux esprits : soins légers (DD Vol 14). Classe de prédilection : Arcanaliste spiritualiste.

Ambassadeur : décale positivement d'un cran l'attitude de (4 x niv Veilleur) interlocuteurs.

Bénédiction d'Aryth : Choisit chaque matin, un pouvoir de voie héroïque, niv max 4 (= Veilleur).

Pouvoir de la voie héroïque choisi : **Orateur, niv 3, Déblocage.** (Pour ce scénario-ci).

Rêve des plaines : Chaque soir, *Communion avec la nature*, portée 21 km. Peut aussi communiquer avec les autres Veilleurs ou repérer les héritiers au royaume d'Eren. Dans ces deux derniers cas, la portée est doublée.

Equipement : Epée longue de maître, cuirasse de maître, bouclier acier de maître. rations de survies, bouteille de vin d'Eauvive (100 pdv), Thé d'Erethor. Petit sachet rempli de terre d'Eren. (pour les rituels)



Pargar

Barbare 11
Humanoïde de taille M
DV 11d12. **135 pv.** +33 en rage

Initiative : +1. **BAB** : +11. **Lutte** : +16.

Attaque : Vardatch (+17 ; 1d12+7)

Attaque à outrance :

Vardatch (+17 / +12 / +7 ; 1d12+7).

Épée bâtarde (+16 / +11 / +6 ; 1d10+7).

Options d'attaque

Rage de grand berserker :

Vardatch (+20 / +15 / +10 ; 1d12+12).

Épée bâtarde (+19 / +14 / +9 ; 1d10+12)

+1 attaque la nuit ou en groupe de minimum 10 orques

+1 dégât contre les nains

-1 attaque le jour (ou sort de même nom)

CA 18 (contact 11, dépourvu 14. +1 Dex, +5 cote de mailles +2). **CA en Rage** : 16.

JS : Ref +4, Vig +10, Vol +5. (+2 contre la magie, +3 JS Vol quand rage).

Réduction aux dégâts : 3/-

AL : CM. **Carac** : For 20, Dex 12, Con 16, Int 8, Sag 14, Cha 6. **Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases).

Langues : Courant – Orque, langue du commerce.

Patois - Noir-parler, Haut-elfe, Nain ancien

Dons : Arme de prédilection (vardatch), Attaque en puissance, Grande vitalité (+RD 1/-), Science du critique (vardatch).

Compétences : Intimidation +13, Escalade +11, Profession (soldat) +9 (degré : 7), Saut +11.

Pénalité d'armure : -4

Particularité : Esquive instinctive (bonus à la CA) et supérieure, déplacement accéléré, sens des pièges +3, vision dans le noir 18m, immunisé au froid naturel, dégâts de moitié contre le froid naturel intense.

Équipement : Vardatch de maître (ps : 10. pr : 10), cottes de mailles +2, épée bâtarde de maître. Bottes chaudes en fourrure d'ours polaire, 1 gros couteau de chasse. rations de survies, bouteille de vin d'Eauvive (50 pdv).

Orque aguerrí

Barbare 4 / Guerrier survivant 2
Humanoïde de taille M
DV 4d12 + 2d10. **73 pv.** +12 en rage

Initiative : +6. **BAB** : +6. **Lutte** : +11.

Attaque : Vardatch (+13 ; 1d12+7)

Attaque à outrance :

Vardatch (+13 / +8 ; 1d12+7).

Épée bâtarde (+12 / +7 ; 1d10+7).

Options d'attaque

Rage :

Vardatch (+15 / +10 ; 1d12+10).

Épée bâtarde (+14 / +9 ; 1d10+10)

+1 attaque la nuit ou en groupe de minimum 10 orques

+1 dégât contre les nains

-1 attaque le jour (ou sort de même nom)

Rage intimidante : Si l'orque est en rage, toute personne à -9m doit réussir un DD Vol 16 (+mod For, -mod Cha). La cible doit effectuer un JS égal à 1d20 + son niv. ou dés de vie + mod. de Sag + mod. c/ la peur. Si le jet est raté, la cible est secouée : -2 attaque, compétence, caractéristique et JS.

CA 17 (contact 12, dépourvu 15. +2 Dex, +5 cote de mailles). **CA en Rage** : 15.

JS : Ref +3, Vig +10, Vol +1. (+2 contre la magie, +2 JS Vol quand rage).

AL : CM. **Carac** : For 21, Dex 14, Con 16, Int 10, Sag 10, Cha 6. **Vitesse de déplacement** : 9 m (6 cases).

Langues : Courant – Orque, langue du commerce.

Patois - Noir-parler, Haut-elfe, Nain ancien

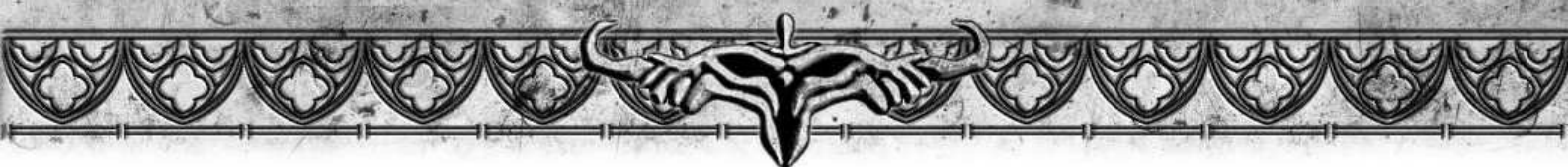
Dons : Arme de prédilection (vardatch), Rage intimidante, Attaque en puissance, Endurance, Enchaînement, Science de l'initiative.

Compétences : Intimidation +12, Escalade +10, Equitation +6, Profession (soldat) +2 (degré : 2), Saut +10.

Pénalité d'armure : -4

Particularité : Esquive instinctive (bonus à la CA), déplacement accéléré, sens des pièges +1, vision dans le noir 18m, immunisé au froid naturel, dégâts de moitié contre le froid naturel intense.

Équipement : Vardatch de maître (ps : 10. pr : 10), cottes de mailles de maître, épée bâtarde de maître. Bottes chaudes en fourrure d'ours polaire, 1 gros couteau de chasse. rations de survies, forte bière gnome (5 pdv).



Orque espion

Barbare 1 / roublard 5

Humanoïde de taille M

DV 1d12 + 5d6. **48 pv. +12 pv en rage.**

Initiative : +6. **BAB :** +4. **Lutte :** +11.

Attaque : Vardatch (+9 ; 1d12+6)

Attaque à outrance : Vardatch (+9 ; 1d12+6).
Arbalète lourde (+7 ; 1d10).

Options d'attaque :

Rage : Vardatch (+15 / +10 ; 1d12+10).

Attaque sournoise : +3d6 (12 points)

+1 attaque la nuit ou en groupe de minimum 10 orques

+1 dégât contre les nains

-1 attaque le jour (ou sort de même nom)

CA 17 (contact 12, dépourvu 15. +2 Dex, +4 chemise de mailles +1). **CA en Rage : 15.**

JS : Ref +6, Vig +5, Vol +2. (+2 contre la magie, +2 JS Vol quand rage).

AL : CM. **Carac :** For 18, Dex 14, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 8. **Vitesse de déplacement :** 12 m (8 cases).

Langues : Courant – Orque, érézien, langue du commerce.

Basique – Haut-elfe.

Patois - Noir-parler, Nain ancien.

Dons : Science de l'initiative, Rechargement rapide (Action libre = arbalète légère. Action de mouvement = arbalète lourde), Fin limier.

Compétences : Acrobaties +7, Connaissance (Eren central) +6 (Eauvive +8), Connaissance (Ombre) +2, Crochetage +7, Evasion +4, Fouille +8, Furtivité +7, Désamorçage / Sabot +6, Observation +7, Renseignements +6, Saut +10, Survie +4.

Pénalité d'armure : -2.

Particularité: Esquive totale, Esquive instinctive (bonus à la CA), déplacement accéléré, Sens des pièges +1, recherche des pièges.

Équipement : Vardatch de maître (ps : 10. pr : 10), chemise de mailles +1, arbalète lourde de maître, outils normaux de cambrioleur, pierres de silex, bières gnomes (10 pdv chaque). Bottes chaudes en fourrure d'ours polaire, 1 gros couteau de chasse, rations de survies.



Malsuit

Cet exemple de gnome est un PnJ résistant générique, que l'on trouve partout dans Eauvive.

Gnome résistant, roublard 1.

DV 1d6 + 1. FP 1. **7 pv**. Initiative +2. VD 6m.

CA 13 (contact 13, dépourvu 11). BAB +0. Lutte +1. Dague (+0 **corps à corps, 1d3-1**). Arbalète de poing (+2 à **distance, 1d3**). AL : NB. JS : Ref +5, Vig +1, Vol +0. For 8, Dex 14, Con 13, Int 12, Sag 10, Cha 20. **Compétences** : Bluff +9, Connaissances (Eren Central) +5 (Eauvive +7), Crochetage +6, Désamor. / Sabot. +5, Diplomatie +9, Fouille +5, Furtivité +10, Natation +0, Observation +4, Profession (marin) +3.

- +4 Bluff, Diplomatie, Estimation et Profession lorsque commerce ou contrebande.
- +4 En Psychologie face aux agents de l'Ombre.
- +4 en Diplomatie contre les agents de l'Ombre.

Dons : Agent de confiance.

Équipement : dague, vêtements de marins, bottes, une cordelette à la ceinture, sac à dos rempli de bières.

Compagnie (selon votre choix) : _____

Récapitulatif des PnJ

Bubul : capitaine du *Fileur des vagues*. A prodigué des soins intensifs à la main gauche d'Orvis, quelques temps après que ce dernier ait commis son crime.

Commandant orque : dirige Eauvive. (En réalité c'est une matrone mais ce commandant en est la devanture).

Dolan : un témoin.

Dortuin : L'homme blond à la barbe naissante. Le Veilleur d'Eren qui a récupéré le cadavre d'un des descendants au royaume d'Eren.

Eliotin Cornedorée : capitaine de *La jolie chanson*. Intermédiaire de Dortuin auprès de Quiriss, moyennant une bouteille de liqueur de rose.

Gnome de la rive ouest : Gnome à la langue trop bien pendue qui appartient à la compagnie traîtresse pour la résistance, la compagnie de la Forte Pluie.

Goksy Avoinecoupée : Gérant de la taverne la Choppe mousseuse.

Granbur : l'orque retrouvé mort par les autorités locales.

Marol : un témoin.

Orvis : le meurtrier de Granbur. Le légendaire épéiste gnome devenu comme un mythe populaire chez les gnomes.

Pargar : l'orque mis en concurrence avec les PJ.

Quiriss : capitaine de *Aussi grand étendu que debout* et fondateur de la compagnie Ecaille. Il a pour mission de transporter Dortuin et son cadavre du côté de la rive ouest, moyennant une bouteille de liqueur de rose.

Sibol : un témoin.

Tirion : serveur à la taverne la Choppe mousseuse.

Tuk : Gérant de son échoppe et membre le plus important de la résistance de tout Eauvive.

LES COULISSES DE LA CREATION

A peu près 50H de travail !

Sources officielles

Créature de l'Ombre (Pour Purlan Marrick), Destiny and Shadow (pour les Veilleurs d'Eren, Warden of Erenland), La Couronne de l'Ombre (pour l'échoppe de Tuk) et autres suppléments de la gamme. Pathfinder society, pour les règles sur les nouvelles compétences et passage partiel en DD 3,75.

Nouvelles compétences

Dans les fiches techniques des PnJs et à ma table, j'ai repris des règles de l'édition 3,75 (éditée par Paizo dans sa campagne Pathfinder) pour les compétences. Ainsi :

- Observation remplace Détection et Perception auditive.
- Furtivité remplace Discrétion et Déplacement silencieux.
- Art de la magie remplace Concentration et Art de la magie (Cette version était disponible dans la version beta du .pdf. Elle a été complètement modifiée lorsque le livre officiel des règles est sorti. Comme les changements étaient trop importants, j'ai gardé la version beta du .pdf).

A l'origine de l'écriture

Ce scénario a été écrit pour ma propre campagne et a donc été joué par mes joueurs le **samedi 06 mars 2010**.

Caractéristiques

Je prends le $\frac{3}{4}$ du dé pour tout calcul (un d10=7). Au premier niveau, je laisse le maximum. Essayer, c'est l'adopter ! Les combats sont beaucoup plus fluides. Création des PnJ faite comme suit :

Score	Coût
7	-4
8	-2
9	-1
10	0
11	1
12	2
13	3
14	5
15	7
16	10
17	13
18	17

Notes :

- 1 - Le personnage doit être créé sur 20 points.
- 2 - Dans le cas de point(s) négatif(s), ceux-ci sont ajoutés au nombre de points alloués pour créer son personnage.
- 3 - Un personnage ne peut commencer à jouer avec une caractéristique en dessous de 7, incluant son éventuel modificateur racial. (cette version étant celle que j'ai prise, décrite dans le .pdf beta de la 3,75. Elle disparaît ensuite dans le livre officiel, où l'on applique d'abord les points et ensuite les modificateurs raciaux).

Mentions légales

Site d'Incanus : <http://incanus.mb.free.fr>

Gamme de Midnight.

Site de Wizards of the coast :

<http://www.wizards.com>

Images récupérées grâce à Google :

www.google.fr

Midnight est sous D20 system.

Les auteurs de Midnight sont Jeffrey Barber, Greg Benage et Wil Upchurch.

L'éditeur de Midnight est Fantasy Flight Games :

<http://www.fantasyflightgames.com>. Depuis que Wizards of the Coast a retiré la licence D20 (janvier 2008) pour mettre leur monstrueuse hérésie, doublée d'une ignominieuse calomnie, qu'est l'aberration de la 4ème édition de Donjons et Dragons, Fantasy Flight Games a complètement arrêté Midnight.

Remerciements

Au club de la lune rousse (<http://clublunerousse.free.fr>) pour m'avoir permis de présenter cette aventure.

A vous lecteurs, d'avoir pris le temps de lire jusqu'ici.

Auteur : Sébastien

Pour m'écrire : sebnariste@yahoo.fr