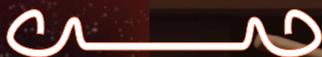




À QUI PROFITE LE CRIME?



SCÉNARIO D&D 3

Un notable de la Ville Haute, le quartier riche de Haldorf, a été retrouvé mort. Les Personnages sont engagés pour résoudre l'affaire.

Cependant, ils devront démêler le vrai du faux et suivre de nombreuses pistes afin de comprendre ce qu'il s'est vraiment passé : rancœurs, concurrents, et vieilles histoires seront au menu des PJs



TABLE DES MATIÈRES

PRÉFACE **4**

Présentation 5

L'histoire 5

Déroulement 6

« Option » et « Campagne » 6

Dernières recommandations 7

PRÉAMBULE **8**

UNE HISTOIRE DE VENGEANCE

Un mariage avorté 8

11 ans plus tard... 9

Le plan de Falna 10

Et Terens dans tout ça ? 11

ACTE I **12**

ENTRÉE EN MATIÈRE

Scène 1 : Prise de contact 13

Scène 2 : Rendez-vous chez Foster 14

Scène 3 : La demeure de Colway 16

Scène 4 : Interroger les domestiques 17

ACTE II **20**

LES SUSPECTS

| | |
|--|----|
| Scène 1 : Crook le marchand | 20 |
| Scène 2 : Des voleurs bien téméraires | 22 |
| Scène 3 : Hadden le Magicien | 23 |
| Scène 4 : Des monstres en pleine ville ! | 25 |
| Scène 5 : Retourner chez Foster le Rawlder | 26 |

ACTE III **28**

RÉSOLUDRE L'AFFAIRE

| | |
|---------------------------------|----|
| Scène 1 : Retour chez Colway | 28 |
| Scène 2 : Le passage secret | 29 |
| Scène 3 : Les égouts | 29 |
| Scène 4 : Une charmante réunion | 30 |
| Scène 5 : Terens se dévoile | 32 |
| Scène 6 : La cavalerie arrive | 32 |

ANNEXES **34**

| | |
|----------------------------|----|
| Petit Glossaire des termes | 34 |
| PNJ | 35 |

PRÉFACE



Bienvenue à tous, vous qui vous apprêtez à lire ces quelques lignes. Je me nomme Uron, et contrairement aux autres scenarii pour le Monde d'Extrêmia, ce scénario n'est pas une oeuvre originale. En effet, il s'inspire du scénario *Megara*, écrit par Sivan, que vous pouvez retrouver ici : <http://membres.lycos.fr/scenarii> (et sivan@boisdechets.org pour contacter l'auteur).

Bien que profondément modifié pour le Monde Extrêmia, il faut rendre à César ce qui lui appartient et féliciter Sivan pour le scénario initial. A qui profite le crime n'en reste pas moins aisément adaptable pour d'autres Mondes de jeu. Toutes les Caractéristiques données sont celles de la troisième édition de D&D®, un produit Wizards of the Coast™ ; Mais avec quelques ajustements, il vous sera possible de jouer cette aventure avec les règles de la 2ème édition, voire même de la 1ère édition, pour les plus nostalgiques. J'espère simplement que cette aventure vous plaira, que vous soyez joueur ou Meneur de jeu. Attention, les sections suivantes sont exclusivement réservées aux Maîtres de Donjon.

URON



Crédits :

Auteur : Uron

Illustrations :

•Couverture : Askorahn - Lisa Fix

•Additionnelles : Lisa Fix - Askorahn - Artflow (AI)

Fonts : Marcellus par Astigmatic - Bebas Neue par Ryoichi Tsunekawa - Be Vietnam par Lam Bao - Open sans condensed

Maquette et conception graphique : Emmanuel Tauste

Présentation

Ce scénario se destine à un groupe de personnages débutants de niveau 4-5 et des joueurs de toute expérience. Le scénario va demander par mal de recherches de la part des PJs, qui se retrouveront plongés dans une enquête à résoudre, un peu à la manière d'un *Hercule Poirot* qui se serait allié avec *Conan le Barbare...*, À qui profite le crime va en effet demander à la fois muscles et méninges afin de démêler les fils de l'intrigue et venir à bout des dangers..

Aucune classe ou race particulière n'est vraiment requise pour faire jouer ce scénario, même si un Roublard peut s'avérer utile. Pour le reste, aucun pré-requis, compétence ou don n'est vraiment indispensable pour mener à bien l'aventure. L'Acte I permet de rentrer dans le scénario et sera principalement un acte de lancement. L'Acte II permettra aux PJs de se confronter aux PNJ et aux fausses pistes alors que l'Acte III permettra la résolution du scénario et l'affrontement final avec les véritables coupables. Ce scénario est particulièrement adapté au pays de Fall dans le monde d'Extrêmia ; l'action se déroule à Haldorf, la capitale, et le scénario s'insère dans une campagne de plus grande échelle. Retrouvez toutes les informations sur le pays de Fall en rubrique « téléchargement » sur notre site. Cependant, si vous n'utilisez pas le monde d'Extrêmia, n'y voyez pas un handicap et n'hésitez pas à modifier le scénario pour qu'il convienne à votre monde de campagne.

L'histoire

Les PJs vont devoir enquêter sur le meurtre d'un notable de la ville de Fall. Les suspects principaux ne seront pas faciles à cerner, d'autant plus que la victime semblait cacher plusieurs secrets et avoir pas mal d'ennemis...

Déroulement

Le scénario *À qui profite le crime ?* est découpé en actes, eux-mêmes divisés en scènes, ceci dans le but de faciliter le travail du MJ lorsque celui-ci décide de faire une coupure afin de calculer les Points d'Expérience gagnés par les Personnages ou pour décider de la fin d'une séance de jeu. La trame des événements présentée dans le scénario est celle qui apparaît la plus logique, mais n'hésitez pas à la modifier et ne la suivez pas à la lettre, surtout si vos PJ's décident de prendre une direction plutôt qu'une autre. Vous aurez toujours la possibilité de replacer une scène plus tard et avec un minimum d'improvisation, vous pourrez facilement modifier certains éléments de l'aventure.

« Option » et « Campagne »

Vous trouverez parfois des paragraphes notés « Option ». Ces paragraphes sont là pour vous aider si les PJ's ne se comportent pas tout à fait comme la trame du scénario le suggère. Ces options peuvent éviter la linéarité de l'aventure ou vous permettront de trouver une parade si les PJ's tentent quelques choses mettant en péril la suite du scénario.

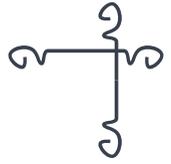
D'autres paragraphes, appelés « Campagne », sont là pour vous aider et vous guider si vous décidez de faire jouer la « Campagne d'Haldorf ». Ils vous permettent notamment de faire des liens entre les différents scénarios de la campagne à l'aide le plus souvent de PNJ ou de lieux.

La campagne d'Haldorf se compose pour l'instant de cinq scénarios :

- *Règlements de Compte* (niv 1-2)
- *Entre Brigands et Ripoux* (niv 2-3)
- *Jeu de mains, jeu de Vilains* (niv 3-4)
- *À qui profite le crime ?* (niv 4-5)
- *Vengeance Mortelle* (niv 4-6)
- *Trésor, Pirates et Crustacés* (niv 6-8)

Le fil rouge de la campagne est la ville d'Haldorf, où se déroulent tous les scénarios. Les scénarios se relient les uns aux autres par des organisations et des personnages récurrents, mais la trame de fond est assez large pour vous permettre de jouer les scénarios indépendamment, et même d'en supprimer certains.

Dernières recommandations



Si vous utilisez le Monde d'Extrêmia comme monde de campagne, n'hésitez pas à lire les informations sur Fall et sa capitale pour de plus amples informations sur les lieux et les personnages présentés ou évoqués dans ce scénario. Si jouer dans Fall vous intéresse, sachez que les différents scénarios d'une campagne peuvent être téléchargés sur le site d'Extrêmia (www.extremia.org).

N'hésitez pas, dans la mesure du possible, à utiliser de la musique d'ambiance à l'aide des bandes originales de films tels que de les films d'*Indiana Jones*, *Avalon*, *Dune* ou *Sleepy Hollow* ou d'autres musiques de même type pour mettre vos PJs dans l'ambiance.

Notez également que ce scénario comporte des combats pouvant être délicats. Il est recommandé au MJ de s'assurer que son groupe de PJs comporte suffisamment de ressources pour venir à bout de des adversaires. Mais le MJ comme les PJs ne doivent pas oublier qu'une fuite n'est pas toujours déshonorante et doit peut parfois s'avérer salutaire. Je vous encourage fortement à adapter le scénario à votre groupe de PJs.

En tant que MJ, vous serez amené au cours du scénario à interpréter quelques PNJ importants. Il vous faudra mettre l'accent sur leurs différentes personnalités et ne pas les oublier durant les phases d'interactions avec les PJs. Voilà pourquoi il est recommandé de faire jouer ce scénario à un groupe de joueurs n'excédant pas plus de cinq voire six éléments.

PRÉAMBULE



UNE HISTOIRE DE VENGEANCE



La vengeance est décidément un mobile intéressant et propice à de nombreuses aventures à Fall, ou l'on n'oublie jamais une personne qui vous a fait du tort...

Afin de vous aider à comprendre le scénario qui va vous être présenté, voici un résumé de l'histoire avant l'intervention des PJs.

Un mariage avorté

Tout commence en 869 Ep. IV. Colway, un marchand de Dalgenham ayant repris récemment les affaires de son père, décide de marier sa sœur Falna à un politicien en devenir de Haldorf, nommé Foster. Foster est un homme ambitieux et assoiffé de pouvoir, qui vise à terme un poste de Rawlder (sorte de sénateur) au sein du conseil d'Haldorf. Colway et Foster voient tout deux en ce mariage un moyen de renforcer leurs positions et de conclure de

nouvelles alliances. La jeune Falna, âgée de 17 ans, est donc envoyée à Haldorf en vue de se marier à Foster. La nuit précédant l'arrivée de Falna à la capitale, dans une auberge ou son convoi a fait halte pour la nuit, Falna rencontre un jeune homme beau et cultivé du nom de Hadden. Ce dernier est magicien, séducteur à ses heures perdues. Lui aussi, il a beaucoup d'ambition et espère bien faire carrière à Haldorf, où il se rend.

Pendant la nuit, il utilise ses pouvoirs magiques pour endormir les chaperons de Falna et rejoint celle-ci. Il la déflore puis disparaît au lever du jour. La jeune fille, naïve, est très affectée par la subite disparition du jeune homme, et reprend difficilement la route vers son futur mari. Foster cependant, à la mine déconfite de Falna, ne met pas longtemps à découvrir le pot aux roses. L'aventure de Falna ne lui pose aucun problème, mais on lui a récemment fait une offre de mariage plus intéressante, aussi utilise-t-il l'excuse de l'impureté de Falna avant le mariage pour rompre

son engagement. La pauvre Falna, humiliée, larguée par un séducteur de passage, repoussée par son promis, imagine encore devoir supporter les remontrances de son frère. Elle fuit alors Haldorf, sans savoir où aller. Recueillie par Crook, un marchand d'une quarantaine d'années, ce dernier lui promet de s'occuper d'elle en échange du mariage. Perdue et seule, au pied du mur, Falna accepte d'épouser Crook. Colway recherchera bien sa sœur, mais devant son peu de réussite, il retournera bien vite à ses affaires.

11 ans plus tard...

11 ans ont passé depuis l'épisode du mariage avorté. Entre temps...

— Colway est devenu un riche marchand. Suffisamment riche pour prendre sa retraite anticipé et venir profiter de la vie animée d'Haldorf, où il a emménagé il y a quelques mois.

— Crook est devenu un marchand influant au sein de la Guilde des Marchands Haldorfians, mais qui vient récemment de perdre une importante somme d'argent au jeu contre Colway.

— Foster est devenu Rawlder, actuellement l'un des deux Rawlders responsables de l'administration interne de la Ville Haute.

— Falna est une épouse modèle le jour, mais la nuit, elle fomente sa vengeance et est devenue une véritable roublarde...

— Hadden est devenu récemment un membre actif de la Troupe des Sages, la guilde de magicien la plus importante de la ville.

Le plan de Falna

Falna souhaite se venger de tous les autres protagonistes. Elle n'a pas eu de contacts directs avec les protagonistes depuis des années, mais les a toujours épiés. Elle ne s'est faite remarquée que par un Roublard encore plus chevronné : Terens. Terens est un mystérieux et puissant personnage, que les Personnages ont pu rencontrer dans des scénarios précédents. Voyant l'intérêt qu'il avait à y gagner, Terens a pris contact avec Falna il y a plus de huit ans et l'a formé ; elle a développé de sérieux talents de roublard et de combattante, sortant toutes les nuits lorsque son mari dort, parfaissant son entraînement en secret. Terens souhaite en effet que Falna puisse faire chanter Foster, Hadden et Colway, afin de faciliter ses plans. Les plans de Terens sont relativement vastes et ne nécessitent pas d'être détaillés ici. Disons simplement qu'il a profité de la situation en aidant Falna. Cette dernière, rongée par la vengeance (que Terens a toujours poussé à se développer), est reconnaissante de l'aide de son mentor. Elle est prête à se venger, et comme elle est tombée amoureuse de Terens au fil des années, elle n'est même pas dérangée par le fait qu'il se serve d'elle pour assouvir ses ambitions.

Il y a quelques mois, quand Colway est venu s'installer à Haldorf, Falna a senti sa chance venir : poussée par Terens, elle a malicieusement poussé Crook à se rendre chez ce nouveau venu dans la haute société

Haldorfienne pour y jouer au Walton. Crook a perdu de lourdes sommes d'argent et est donc débiteur de Colway. Pour Hadden, elle s'est arrangée pour que ce dernier apprenne que Colway possédait une *Urne Fumigène*, élément dont Hadden a besoin pour réaliser un sortilège. Hadden a donc récemment entamé des négociations avec Colway pour acquérir l'*Urne Fumigène*. Enfin, Forster et Colway fréquentant les mêmes sphères de la ville Haute, ils sont souvent amenés à se croiser, et personne n'a oublié que Foster avait répudié la jeune sœur de Colway onze ans plus tôt... il est donc notable que ces deux-là se détestent...

À partir de là, tous les protagonistes avaient un mobile pour potentiellement éliminer Colway... et lors d'une réception chez Colway, Falna a agit. Pour une fois, elle a accompagné son mari. Colway fut troublé par Falna, tant il trouva qu'elle ressemblait à sa sœur (et pour cause...). En fin de soirée, alors qu'il ne restait plus grand monde à la réception, Falna a annoncé à son mari qu'elle était fatiguée et qu'elle se retirait. Crook, lui, devait encore négocier l'échelonnage de ses dettes avec Colway et est resté. Mais Falna n'est pas partie : elle a discrètement sollicité un entretien privé avec Colway. Troublé, ce dernier accepta... et une fois dans le petit salon, Falna le tua, non sans avoir volé l'*Urne Fumigène*.

Crook, Hadden et Foster vont donc faire des suspects idéaux pour le meurtre de Colway.

Foster, en vertu de sa position, va user de son influence pour que l'enquête soit confié à une Halger ou des indépendants plutôt que la Milice, lui permettant ainsi plus facilement d'éliminer les traces pouvant l'incriminer. C'est ainsi que les PJs entrent en scène...

Et Terens dans tout ça ?

Terens ne se montrera qu'à la fin du scénario. Son but est surtout de pouvoir faire chanter Hadden, Crook et Foster via Falna. En effet, si la contrebande de spiritueux qu'il a organisé avec l'aide de la guilde des Sekers lui permet d'importantes rentrées d'argent permettant de distribuer d'importants pots-de-vin à des Rawlders ou à des fonctionnaires, il ne peut pas acheter tout le monde et cherche donc divers moyens de faire chanter de nombreux dignitaires. Lorsqu'il s'apercevra que les PJs menacent ses plans, il enverra quelques-uns de ses alliés Sekers prêter main-forte à Falna.



ACTE I



ENTRÉE EN MATIÈRE



Nous proposons ici une entrée en matière où Ladvender contacte les PJs pour leur confier la mission.

Campagne : Les PJs connaissent Ladvender

Si les PJs ont joué certains épisodes précédents de la campagne de Fall, ils auront déjà lié connaissance avec Ladvender. Ce dernier n'aura alors pas à se présenter à eux pour les recruter, et passera donc directement à l'explication de la mission.

Option : Débuter différemment

Si l'introduction par Ladvender ne vous satisfait pas, vous pouvez décider que les PJs sont directement contactés par des émissaires du Rawlder Foster. Une autre possibilité d'introduction est une annonce ayant été accrochées dans les tavernes locales, même si cette option rend caduque la notion de confidentialité de la mission.

Scène 1 : Prise de contact

Ladvender, le responsable de la Halger du même nom, va prendre contact avec les PJs afin de leur exposer l'affaire qui leur est proposée.

Ambiance musicale proposée :
Conan the Destroyer,
Piste : *Dream Quest.*

Suite au message que vous a adressé le dénommé Ladvender, vous vous retrouvez dans le bureau du dirigeant de la Halger. Ce dernier, énergique et direct comme à son habitude, vous expose la raison de votre visite : « voila, j'ai une affaire sur laquelle j'aimerais vous placer. Il s'agit d'une affaire un peu particulière. Récemment, un riche négociant à la retraite, du nom de Colway, a été assassiné. L'un des deux Rawlders de la Ville Haute, ou a été commis le crime, souhaite éviter que l'affaire ne prenne une tournure politique. Si vous acceptez votre mission, il vous faudra vous rendre chez Foster le Rawlder pour apprendre les détails de l'affaire. La rémunération s'élève à 500 Ewlis par personne ».

Ladvender n'a pas beaucoup plus d'informations, mais poussera les PJs à se rendre chez Foster immédiatement. En cas de refus des PJs, il ajoutera, d'un air navré, qu'il devra confier l'affaire à un groupe concurrent des PJs.

Option : Le groupe concurrent

L'idéal serait en effet de jeter un groupe concurrent dans les pattes des PJs. Cela vous permet de les utiliser lorsque bon vous semble, afin de rajouter un peu de compétition ou dans le but d'un affrontement entre les deux groupes. Idéalement, si les PJs ont été recrutés par Ladvender, décidez que le groupe concurrent à été recruté par une autre Halger. Le groupe concurrent est laissé à votre discrétion. Néanmoins, si vous le souhaitez, un exemple de groupe est disponible dans le scénario *Entre brigands et ripoux*. Si vous jouez la campagne Fall dans son intégralité, mettez à jour le groupe de personnages proposés et utilisez-les à bon escient comme groupe concurrent, peut-être destiné à remplir le rôle de faire-valoir pour vos PJs ou bien d'en faire des adversaires farouches si vous les faites évoluer en niveau en même temps que vos PJs.

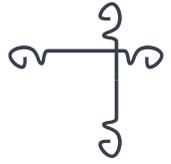
Scène 2 : Rendez-vous chez Foster

Les PJs peuvent ensuite se rendre chez Foster, le véritable commanditaire. Ils se rendent donc dans la Ville Haute, le quartier riche d'Haldorf, la Cité d'Albâtre. Foster est un des deux Rawlder en charge de l'administration du quartier de la Ville Haute. Bien que pouvant recevoir aux bâtiments officiels de l'administration de la Ville Haute, Foster a donné rendez-vous aux PJs à sa demeure, une luxueuse villa de la Ville Haute qui surplombe une partie de la Cité d'Albâtre. Une fois le jardin traversé et le contrôle effectué par des gardes suspicieux, les PJs sont reçus dans un large bureau décoré avec soin et bien rangé.

Ambiance musicale proposée :
1492, Christophe Colomb,
Piste : *City of Isabel.*

Le bureau dans lequel vous pénétrez est à l'image du reste de la demeure : décoré avec goût, dans un style sobre mais agréable. Le large bureau de chêne coupe littéralement la pièce en deux, et alors que vous prenez place dans des fauteuils confortables à la demande du maître de maison. Ce dernier est un homme d'une cinquantaine d'années portant un bouc soigné et des cheveux châtain coiffés en arrière. Sa peau est pâle pour un habitant de Fall : on comprend que malgré sa stature physique, le Rawlder Foster n'a pas du travailler souvent en extérieur dans sa vie. En revanche, comme tout notable qui se respecte, il a du recevoir des cours de maintien qui le font apparaître presque rigide dans son siège. Il efface ce sentiment en vous accueillant avec un sourire affable : « Bienvenue chers amis. Je suis enchanté de vous rencontrer. On m'a dit le plus grand bien de la Halger de Ladvender, voici enfin venu pour moi l'occasion de recourir à ses services. Laissez-moi vous expliquer la situation...

Foster explique alors aux PJs qu'il y a deux jours, à la suite d'une soirée mondaine donnée chez lui, Colway, un riche marchand retiré des affaires depuis quelques mois, a été retrouvé mort au petit matin par ses domestiques. C'est un coup de dague planté dans sa gorge qui a mis fin prématurément à ses jours. L'arme du crime n'a pas été retrouvée. Colway avait peut-être des ennemis, mais Foster pense que le meurtrier avait de fortes chances de se trouver à la soirée, et ainsi d'être un notable d'Haldorf. Ainsi, afin d'éviter tout scandale dans sa circonscription, il a décidé de faire appel à des gens extérieurs, qui ne risqueront pas de vouloir dissimuler des preuves et qui sauront faire preuve de discrétion dans leur enquête.



Il leur recommande de tout d'abord de se rendre au domicile de la victime, où ils trouveront peut-être quelque chose, même si la milice a déjà ratissé de fond en comble la demeure. Et puis ils pourront interroger les domestiques et ainsi en apprendre plus sur les faits et gestes des différents protagonistes.

Si jamais un des PJs pensait à le demander, Foster confirmera qu'il a lui aussi été à la soirée, mais avouera ne pas avoir parlé à l'hôte en dehors des salutations d'usage.

Scène 3 : La demeure de Colway

Les PJs peuvent désormais se rendre à la demeure de Colway afin d'interroger les domestiques (voir ci-après) mais bien évidemment aussi rechercher quelques éléments sur place.

La maison de Colway est une demeure de belle taille, dotée de deux étages et entourée d'un vaste jardin. De hautes grilles entourent ce dernier et en protègent l'accès. Un large chemin dallé entouré de troènes permet de se rendre en calèche jusqu'à la maison, alors qu'au bout du chemin on devine des écuries, installées plus loin, à l'ombre des peupliers.



L'intérieur est particulièrement décoré, et avec beaucoup de goût. On sent que Colway aimait se vautrer dans le luxe ! Des PJs chapardeurs trouveront bien quelques petites choses à emporter au passage (louche en argent, chandelier en ivoire, etc.). Les pièces principales sont bien sûr le salon, la chambre de Colway et son bureau, où il a été retrouvé mort. Décrivez les pièces luxueuses aux PJs et laissez-les fouiller un peu.

À moins de réussir un jet de fouille DD35, ils ne trouveront aucune trace dans le bureau. En effet, Falna est extrêmement professionnelle et a « fait le ménage » avant de partir, s'assurant bien de ne laisser aucune trace. Des PJs réussissant un DD35 de fouille pourront cependant remarquer qu'un professionnel a nettoyé la pièce de fond en comble, et que seul un cheveu noir et fin lui a échappé. Bien maigre comme indice...

Un autre jet de Fouille DD22 permet cependant de trouver le coffre secret de Colway, dissimulé dans l'un des murs. Un jet de crochetage DD20 permettra de l'ouvrir. On y trouve de nombreux documents comme les actes de propriétés des demeures de Colway, une reconnaissance de dette de 20 000 Ewlis de la part de Crook, les fiches de salaire des domestiques, l'acte de vente de la maison de Lacton et autres papiers sans importance.

Les autres pièces ne recèlent pas d'informations importantes, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Une fois la fouille terminée, les PJs souhaiteront certainement interroger les domestiques.

Scène 4 : Interroger les domestiques

Interroger les domestiques pourra s'avérer très utile pour les PJs et il y a fort à parier que ces deniers ne manqueront pas d'interroger l'espiègle secrétaire particulier, le rigide majordome ou la coquette femme de chambre.

Tous confirmeront les éléments suivants :

- Colway était un homme estimé pour sa réussite et sa fortune, mais qui se comportait avec un air tellement méprisant que beaucoup de notables de la haute société de Haldorf ne l'appréciaient guère.
 - Colway est toujours resté très secret sur les affaires qu'il menait. même son secrétaire ne connaissait les tenants et aboutissants des achats de son maître qu'une fois ceux-ci conclus.
 - Tim, le secrétaire particulier, confirmera que Colway s'intéressait à l'immobilier dans Haldorf, et était toujours à l'affût d'une bonne offre, surtout quand l'un des notables qu'il plumait au jeu avait besoin de liquidités rapidement.
 - Colway était un excellent joueur de Walton (une sorte de jeu entre les boules et le curling) et un très bon joueur de carte.
 - Colway n'avait pas de maîtresse connue.
 - Colway était en froid avec le Rawlder Foster, ce n'était un secret pour personne.
 - La raison serait, selon la rumeur, que Foster a autrefois refusé d'épouser la sœur de Colway.
 - Colway avait en revanche des relations neutres avec l'autre Rawlder de la Ville Haute, un dénommé Lanster.
- Au cours de la soirée, Colway s'est retiré dans son bureau et n'en est plus ressorti. Cela devait être vers 22h.
 - Les derniers invités à être partis sont Hadden et Foster, qui sont partis presque en même temps, vers 23h, et Lacton et Crook, les marchands, qui ont fini par partir ensemble, vers 23h30.
 - Il y avait toujours de la lumière sous la porte du bureau vers minuit, selon le majordome.
 - La servante est partie vers minuit et demi. Le majordome, Murda et Tim, le secrétaire, dorment sur place.
 - Personne n'est, semble-t-il, entré dans le bureau avant Tim vers 8h le lendemain matin.
 - Colway a visiblement été tué d'un coup de dague à la gorge.
 - Son bureau a aussi été brièvement fouillé, ainsi que son coffre. Certains documents et objets sont sûrement manquants, mais il y a eu tellement de monde depuis la mort de Colway que personne ne peut certifier si des choses n'ont pas été dérobées par des curieux ou même des soldats.
- Si les PJs ne posent pas les bonnes questions, vous pouvez toujours les aider en leur demandant d'effectuer des jets de Renseignement DD 16 afin de pouvoir obtenir les éléments qui leur manquent.

Option : Plus de suspects

Le nombre de suspects de base se limite vite à trois personnes Crook (et éventuellement sa femme), Foster et Hadden. Si vous souhaitez élargir le nombre de fausses pistes, détaillez donc le personnage de Lacton. Ce dernier pourrait lui aussi avoir un mobile pour s'être débarrassé de Colway : ce dernier aurait très bien pu racheter récemment sa maison... De même, dans les domestiques de Colway, deux d'entre eux aurait pu lui en vouloir : Tim, le malicieux secrétaire de Colway, qui trouvait que son patron ne le payait pas à sa juste valeur, et Murda, le majordome, qui était déjà employé par les anciens propriétaires de la maison et n'appréciait pas les méthodes de Colway... la femme de chambre pourra mentionner ces éléments aux PJs.



ACTE II



LES SUSPECTS



Cet acte devrait permettre aux PJs de rencontrer les différents suspects et partir sur des fausses pistes...

Scène 1 : Crook le marchand

Les PJs décideront certainement de se rendre chez Crook le marchand. Ce dernier était présent à la soirée et aurait eu plusieurs raisons d'en vouloir à Colway.

Un jet réussi DD 18 de Connaissance (Folklore local) permettra d'apprendre que Crook est un marchand de tapisseries et autres tapis et fourrures. Il fut assez en vogue il y a quelques années parmi la population aisée d'Haldorf, mais aujourd'hui ses affaires ne semblent plus aussi florissantes. En plus, la rumeur prétend qu'il passerait trop de temps à jouer aux cartes plutôt de s'occuper de ses affaires qui périssent.

Ambiance musicale proposée :
Star Wars, Episode I, the Phantom Menace, Piste 4.

Vous êtes reçu par Crook le marchand, dans le salon de sa demeure. La maison en elle-même est relativement grande, mais semble quelque peu négligée depuis peu. (Un jet de Fouille DD 20 permet de repérer également que des meubles ont été enlevés récemment). Crook vous invite à vous asseoir et vous offre un rafraîchissement.

Crook communiquera les éléments suivants aux PJs :



- Il a été son client il y a quelques années, mais depuis ils se fréquentaient surtout dans des réunions mondaines.
- Si les PJs le mettent en confiance, Crook révélera aussi qu'il était un partenaire pour divers jeux (de Walton et de Soling notamment, deux sports locaux). Un jet de Psychologie opposé au jet de Bluff de Crook permettra de comprendre qu'il ne dit pas tout.
- Un jet d'intimidation DD 17 permettra de faire avouer à Crook qu'il avait récemment perdu d'importantes sommes d'argent au jeu contre Colway, et que son affaire en était directement menacée. Bien sûr, la mort de Colway l'arrange d'une certaine manière, mais il jure ne pas être le meurtrier !
- Il confirme son départ de la demeure de Colway vers 23h30, en compagnie de Lacton, un autre marchand (qui pourra confirmer, même s'il n'a pas toujours été au coté de Crook durant la soirée...)

Idéalement, faites apparaître furtivement la femme de Crook durant le passage des PJs chez Crook. Elle s'excusera de les déranger, apportera quelques collations et se retirera, l'air gênée. Elle a l'air très timide, mais très belle aussi. Un des PJs pourrait être tenté de la séduire... Bien sûr Falna jouera à fond cette carte si un des PJs tente cette approche et fera semblant de lui tomber dans les bras, rendant la fin du scénario encore plus intense...

Scène 2 : Des voleurs bien téméraires

À la sortie de chez Crook le marchand, un petit groupe de brigands va s'attaquer aux PJ. Veillez à ce que l'attaque ressemble à une simple embuscade de brigands des rues en voulant à la bourse des PJ. Si vos PJ ont déjà joué des épisodes précédents de la campagne, ils reconnaîtront les Sekers comme étant leurs agresseurs, mais penseront certainement que la guilde en a après eux pour une autre raison que leur mission en cours...

Les Sekers attendent tapis dans l'ombre d'une ruelle ou sur les toits. Faites Vous pouvez utiliser le paragraphe suivant pour lancer vos PJ dans l'action.

Ambiance musicale proposée :
Indiana Jones & The Temple of Doom,
Piste 2 : *Fast Streets of Shanghai.*

Si vos PJ sont surpris :

Vous marchez tranquillement dans les ruelles du quartier, repensant à l'entretien que vous venez d'avoir avec Crook le marchand. Soudain, l'espace d'une fraction de seconde, vous êtes saisi d'un mauvais pressentiment, et l'instant d'après, une demi-douzaine de rufians surgissent de nulle part !



Si vos PJ ne sont pas surpris :

Alors que vous avancez dans la ruelle, vous remarquez des formes sombres se faufiler le long des murs. Alors que vous levez les yeux par habitude, vous remarquez deux autres formes en haut des toits... et vous vous jetez sur le coté juste à temps pour éviter une volée de flèches !

En réalité, plutôt qu'une attaque fortuite, la présence des Sekers dans les environs de chez Crook est tout sauf une coïncidence. Terens a demandé aux Sekers de surveiller la demeure de Crook et les allées et venues de Falna, au cas où. Reconnaisant dans les PJ une menace potentielle (surtout si les PJ ont déjà eu affaire aux Sekers lors de scénarios précédents), ils attaqueront pour tuer. Veillez cependant à ne pas tuer vos PJ. Le combat doit être difficile, mais leur servir d'avertissement et leur mettre la puce à l'oreille plutôt que de les décimer !

Scène 3 : Hadden le Magicien

Les PJs souhaiteront certainement se rendre chez Hadden le magicien, afin de le questionner lui aussi.

Ce dernier habite une demeure de belle taille dans la Ville Haute. Il possède une unique domestique, magicienne elle aussi, mais à plus faible niveau. La maison possède un étage et Hadden n'y vit qu'avec Irna, la domestique à l'accent étranger. Le rez-de-chaussée comprend un hall, la salle à manger, la cuisine, le petit salon, les lieux d'aisance et la chambre d'Irna. À l'étage on retrouve la chambre d'Hadden (seule pièce à être vraiment bien décorée, mais avec goût), l'étude ou le magicien travaille, le fumoir et une chambre d'amis.

Lorsque les PJs arrivent, ils sont accueilli par Irna, qui est au service de Hadden depuis près de dix ans et lui est totalement loyale (elle est secrètement amoureuse de Hadden).

Ambiance musicale proposée :
The Raider of the Lost Ark,
Piste 1 : *South America, 1932.*

La porte s'ouvre sur une domestique d'une quarantaine d'années. Elle est encore belle malgré l'âge qui avance, mais son visage froid et dur la rend finalement assez austère aux étrangers. Elle s'enquière de votre visite, puis vous conduit à un petit salon mal éclairé mais relativement confortable.

Hadden est dans la pièce voisine, la salle à manger, en train de donner un cours de magie à deux apprentis. C'est ainsi qu'il gagne sa vie, en donnant des cours fort onéreux aux jeunes gens de bonnes familles d'Haldorf. Il paraîtra très courtois envers les PJs, semblant toujours faire de son mieux pour les aider, sa voix trahit un léger mépris pour ces gens forcés de jouer les mercenaires et de crapahuter aux quatre coins de la ville.

Le dénommé Hadden fait alors son apparition dans le salon. Il s'agit d'un homme d'une cinquantaine d'années, très élégant dans une robe ample et brodée de symboles cabalistiques. Ses cheveux poivre et sel lui donne un air à la fois d'expérience et de dynamisme. Hadden est encore très séduisant et bien bâti, surtout pour un homme de sa profession. Son visage est avenant et il sourit franchement, même si son langage corporel traduit une certaine suffisance ou nonchalance. À sa ceinture est accrochée une belle dague dont le pommeau est entièrement serti de petites gemmes semi-précieuses.

Veillez à rendre Hadden courtois, mais sur de lui, légèrement hautain mais pas trop. Les PJs devraient normalement ne pas pouvoir trop le cerner et le soupçonner d'être impliqué dans la mort de Colway. S'il y a une ou plusieurs belles femmes dans le groupe de PJs, Hadden la couvrira de compliments et entreprendra une drague dans les règles, surtout dans le but de se faire des partisans au sein du groupe de PJs.

Il confirme avoir été à la fête, être parti dans les derniers car il devait normalement négocier avec Colway l'achat d'un objet « important pour ses recherches ».

Veillez à ce que Hadden ne révèle pas facilement le nom de l'objet (comme tout magicien, ses recherches sont secrètes après tout !). Mais des jets de psychologie DD22 permettront de voir qu'il est assez mal à l'aise :

Hadden se rend bien compte que la négociation de l'*Urne fumigène* fait de lui un suspect parfait, et cela l'inquiète de même, il a vu récemment, grâce à un sort de divination, que des questions allait lui être posée à propos de la mort de Colway. Il a un mauvais pressentiment en plus, celui d'être lié à Colway par quelque chose... Mais quoi ?

Il ne parlera ne dévoilera sa recherche de l'*Urne Fumigène* que si les PJs le poussent à parler ou réussissent des jets d'intimidation DD22).

Option : Rendre Hadden plus coupable aux yeux des PJs

Si vos PJs ne considèrent pas assez sérieusement la potentielle culpabilité de Hadden, faites que ce dernier s'introduise secrètement dans la demeure de Colway à l'aide de ses pouvoirs magiques. Hadden sera sûrement découvert par les PJs. En fait, Hadden sera à la recherche de l'urne, mais les PJs penseront qu'il est venu effacer des traces... Il faudrait que les PJs ne soient pas sûrs qu'il s'agisse d'Hadden alors que ce dernier parviendra à s'échapper... même si ses sorts seront certainement sa signature.

Scène 4 : Des monstres en pleine ville !

Cette scène devrait idéalement prendre place peu après la visite des PJs chez Hadden. Alors qu'ils se déplacent dans une rue calme, un groupe de Molosses Sataniques apparaît brutalement et foncent sur les PJs !

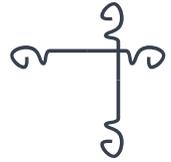
Ambiance musicale proposée :
Sleepy Hollow, Piste : *The Chase*.

Surgissant d'une grande rue sur votre droite, quatre gros chiens au pelage brun-roux apparaissent brutalement. Leur corps est extrêmement musculeux et leurs crocs semblent énormes, et alors qu'ils s'apprêtent à se jeter sur vous, vous remarquez que leur langue est enflammée...

En fait, Les Molosses Sataniques ont été conjurés par Falna, grâce à la Baguette de Conjuración des Monstres que Terens lui a donné. Falna se gardera bien d'intervenir et restera dissimulée, quelque soit l'issue du combat. En réalité, la conjuration de monstres, en plus d'affaiblir les PJs, est un autre élément à charge contre Hadden, qui pourrait tout à fait avoir conjuré lui aussi les monstres pour se débarrasser des PJs.

D'ailleurs, si les PJs se rendent chez lui juste après l'attaque des Molosses Sataniques, Irna leur apprendra que son maître est parti assez précipitamment de la demeure peu après leur visite. Elle ne sait pas où il s'est rendu. Bien sûr, il n'est pas responsable de l'attaque des Molosses, mais son absence devrait l'incriminer...

Scène 5 : Retourner chez Foster le Rawlder



À un moment ou à un autre, les PJs ressentiront certainement le besoin de retourner chez Foster, leur commanditaire. En effet, les témoignages des autres confirment que ce dernier était bien à la soirée chez Colway, et dans les derniers... il semblerait que le Rawlder cache quelque chose aux PJs...

Avec un interrogatoire rondement mené (mais pas trop agressif... le Rawlder reste un homme puissant entouré de nombreux gardes, et ne se laisse pas intimider facilement), les PJs finiront par faire admettre à Foster que oui, il est bien resté dans les derniers chez Colway, et est donc un suspects potentiel. Ce qui est explique aussi pourquoi il tenait tant à ce que ce soit des gens indépendants de l'Armée qui mène l'enquête.

Il confirmera, si cela lui est demandé, qu'il n'aime guère Colway, tout cela depuis l'époque ou il avait failli épouser sa sœur. Il confirme qu'à l'époque, il a compris tout de suite que sa future femme n'était pas pure (en fait il a employé un magicien pour s'en assurer) et l'a donc répudié avant même le mariage. Il n'a plus jamais entendu parler d'elle et selon lui, Colway la longtemps tenu responsable de la disparition de sa sœur.

Si les PJs lui font un résumé de l'enquête, il semble perplexe et ne semble pas avoir plus de soupçons vers l'un des suspects, sauf si les PJs le soupçonnent lui-même beaucoup. À ce moment là, pour détourner leurs doutes, il « chargera » Hadden en rappelant que ses talents magiques lui aurait certainement permis de disparaître dans la soirée pour éliminer Colway et revenir ensuite ni vu ni connu.

Option : Ladvender apporte son aide

Si les PJs piétinent, Ladvender peut apparaître pour leur apporter son aide ou ses conseils. Il ne les accompagnera normalement pas sur le terrain, mais peut les aider en leur apportant notamment des informations de ses indics personnels. Il leur résumera notamment les relations tendues entre les différents suspects et la victime, leur donnera les causes de ces relations, et leur parlera de la rumeur d'un passage secret reliant la demeure de feu Colway aux égouts de la Ville Haute...



Ladvender



ACTE III



RÉSoudre L'AFFAIRE



Cet acte final devrait permettre aux PJs de rassembler les dernières pièces du puzzle jusqu'au dénouement de l'aventure, car Falna va en effet passer à l'action : désireuse de se débarrasser de tous les protagonistes, elle a envoyés des messages à Crook et à Foster , leur promettant des « révélations » sur la mort de Colway, et promettant l'*Urne Fumigène* à Hadden... Le plan de Falna est de créer une mise en scène où les suspects s'entretuent, la débarrassant de tout le monde et permettant de refermer l'affaire...

Scène 1 : Retour chez Colway

À un moment ou à un autre, les PJs ressentiront certainement le besoin de repasser chez Colway, histoire de vérifier un détail ou de trouver une nouvelle piste. Ou pour rechercher la fameuse *Urne Fumigène* pour discréditer Hadden... ou bien lui revendre !

C'est également le moment pour eux de faire le point sur l'enquête. Peut-être aussi surprendront-ils quelqu'un dans la maison (Hadden invisible venu chercher l'*Urne Fumigène*, voir l'Option correspondante, ou Falna dissimulée empruntant le passage secret, déclanchant un peu de bruit, ce qui mettra les PJs sur la piste).

Cette scène peut aussi être le moment de réinterroger les domestiques (peut-être sur le fait que Colway avait été troublé par la beauté de la mystérieuse femme de Crook...) et de les discréditer totalement si les PJs les avaient soupçonnés.

Scène 2 : Le passage secret

Lorsque les PJs auront réussi leurs jets ou lorsque vous le jugerez nécessaire, ils trouveront l'ouverture secrète du passage tout aussi secret. Ce dernier mène dans une partie protégée et peu exploitée des égouts.

Ambiance musicale proposée :
Indiana Jones and the last crusade,
piste 3: *Ah rats !*

Le passage secret dévoile une volée de marches s'enfonçant dans les ténèbres. Après la descente, vous vous retrouvez sur une sorte de trottoir donnant le long d'un cours d'eau nauséabond... Bienvenue dans les égouts de la Ville Haute... Sur votre droite, une solide grille d'acier forgé interdit le passage et marque la séparation entre les égouts de la Ville haute et la « cascade » entraînant les eaux usées vers le reste de la ville. À droite, à contre-courant, le couloir se poursuit alors que désormais, les fortes odeurs vous donnent des haut-le-cœur...

Demandez des jets de Vigueur DD 15 pour résister aux mauvaises odeurs. Un PJs qui manquerait son jet souffrirait d'un -2 à ses jets d'attaque et à toutes ses compétences tant qu'il se trouve dans les égouts.



Scène 3 : Les égouts

Les PJs poursuivent donc le chemin longiligne dans les égouts. Parfois, des pans écroulés du trottoir les forcent à tremper les jambes dans les eaux usagées, rendant encore plus inacceptables les odeurs de l'endroit.

Afin d'égayer cette balade, menez les PJs à travers des boyaux par de petits croisements qui finissent en cul-de-sac. Ils tomberont alors sur une Gelée Ocre...

Ambiance musicale proposée :
Indiana Jones and the Temple of Doom, Piste : *Slalom on Mt Humo.*

La Gelée Ocre tentera de surprendre les PJs : elle est tapie sur le sol, à attendre la première proie qui viendra lui marcher dessus... Étant donné la saleté et le faible éclairage de l'endroit, la Gelée Ocre dispose d'un bonus de +2 sur son test de Discrétion. Les PJs vont devoir faire un jet comparé entre la Discrétion de la Gelée et leur score de Détection, sans quoi la Gelée parviendra à les surprendre.

Option : Longue exploration dans les égouts

Si vous souhaitez que vos PJ's tournent un peu dans les égouts, prévoyez un véritable labyrinthe... et afin que vos PJ's aient l'occasion de se distraire, prévoyez des combats contre un groupe de Rats-Garous qui arpentent les couloirs sombres et malodorants...

Scène 4 : Une charmante réunion

Les PJ's vont finir par atteindre une sorte de salle circulaire au cœur même des égouts de la Ville Haute. Là, ils se retrouveront face à tous les protagonistes de l'histoire, et apprendront enfin le fin mot de l'histoire...

Ambiance musicale proposée :
Dune, Piste : Paul kills Freyd.

Vous arrivez enfin au croisement de plusieurs galeries, dans une sorte de large boyau. Le long de la digue glissante s'écoule toujours le flot d'eaux usées et de déchets, rendant l'air nauséabond. Mais vous avez cette fois-ci un peu plus de place pour progresser en raison de la jonction des différents couloirs. Quelle n'est pas votre surprise de découvrir, réunis dans ce boyau des égouts de la ville haute, Foster, Hadden et Crook, tous semblant prêts à en découdre ! Les éclats de voix se font de plus en plus vifs, chacun demandant aux autres la raison de sa présence et portant la main à son arme.

Laissez les PJ's intervenir dans la discussion. Les trois protagonistes, surpris de les voir débouler eux aussi, auront des réactions diverses : Foster se félicitera d'avoir fait appel à eux, Hadden se demandera pourquoi ils ne se mêlent pas de leurs affaires et Crook jurera qu'il n'est pour rien dans tout cela. À la suite de cela, chacun clame son innocence, tous racontant qu'ils ont reçu un message anonyme leur expliquant comment se rendre ici et en leur disant qu'ils apprendraient la vérité sur la mort de Colway. Comme ils étaient tous soupçonnés, ils ont mordu à l'hameçon. Ils réaffirment tous les trois êtres innocents...

C'est le moment très précis où Falna fait son apparition, surgissant du boyau derrière les PJ :

Ambiance musicale proposée :
Dune, piste : *Main Theme*

« Vous êtes tous les trois coupables... coupables d'avoir détruit ma vie ! » Ainsi parle une jolie femme d'une trentaine d'années qui surgit du boyau par lequel vous êtes arrivés. Elle tient une arbalète en main et menace tous le monde. « Ma chérie ! » s'exclame alors Crook. « Qu'est-ce donc que... » « Tais-toi ! » Interrompt la jeune fille... l'heure est enfin arrivée de vous révéler pourquoi vous êtes tous ici, l'heure de vous révéler mon histoire...

« La Milice arrivera d'un instant à l'autre... cela me laisse juste le temps de vous tuer et de préparer ma mise en scène... et je ne laisserai aucun témoin ! » fait-elle à votre attention. Le combat s'annonce difficile...

Falna utilisera également sa *Baguette de Conjuraison de Monstres III* afin de se créer quelques alliés...

Falna révèle sa véritable identité et raconte son histoire, tout en restant menaçante. Elle fini en disant que les principaux fautifs sont ici et qu'elle va les tuer pour faire croire à un règlement de compte entre eux... Elle a déjà prévenu la Milice via des lettres anonymes incriminant les trois hommes du meurtre de Colway... Alors que bien sûr c'est elle la véritable coupable !



Falna

Scène 5 : Terens se dévoile

Alors que le combat fait rage, coup de théâtre : Terens fait son apparition. Les PJs ayant joués les précédents scénarios de la campagne de Fall se retrouveront face à une vieille connaissance. Si vous ne jouez pas la campagne, présentez Terens comme le grand méchant mystérieux manipulant les gens depuis le début et abaissez ses caractéristiques si vous décidez que vos PJs doivent l'affronter sérieusement.

Terens intervient à un moment critique du combat où les PJs semblent avoir la situation en main.

Ambiance musicale proposée :
Avalon, Piste 2, puis piste 6 si le combat se prolonge.

Alors que la victoire semble inéluctable, une voix surgit d'un endroit vous surplombant dans la grotte : « je vois que j'arrive au bon moment, il me semble ! ». Vous levez la tête et découvrez un demi-elfe sans âge le regard malicieux, drapé dans une cape noire et vous toisant du regard : il s'agit bien de Terens, votre ennemi juré ! « Sachez, chers amis, que Falna est ma protégée, et qu'il n'est pas question qu'elle succombe sans que vous laissiez votre vie... » D'un claquement de doigt, quelques Sekers surgissent de derrière lui et se lancent dans la bataille...

Terens n'intervient pas et lance quelques alliés Sekers contre les PJs. Leur nombre dépend de votre groupe et de son état de santé. En revanche, si Falna est tuée, Terens se met en colère et descend lui-même se battre en duel contre celui qui l'aura achevé. Organisez un duel épique sur une corniche ou au bord des égouts. Terens pourra blesser sévèrement son adversaire, mais ne le tuera pas. Peut-être lui infligera-t-il une vilaine balafre afin que le PJs se souvienne toute sa vie de cette journée... toujours est-t-il qu'à ce moment-là, la situation des PJs devrait être plus critique...

Scène 6 : La cavalerie arrive

Ambiance musicale proposée :
The raiders of the lost Arch,
Piste 19 : *End Credit*.

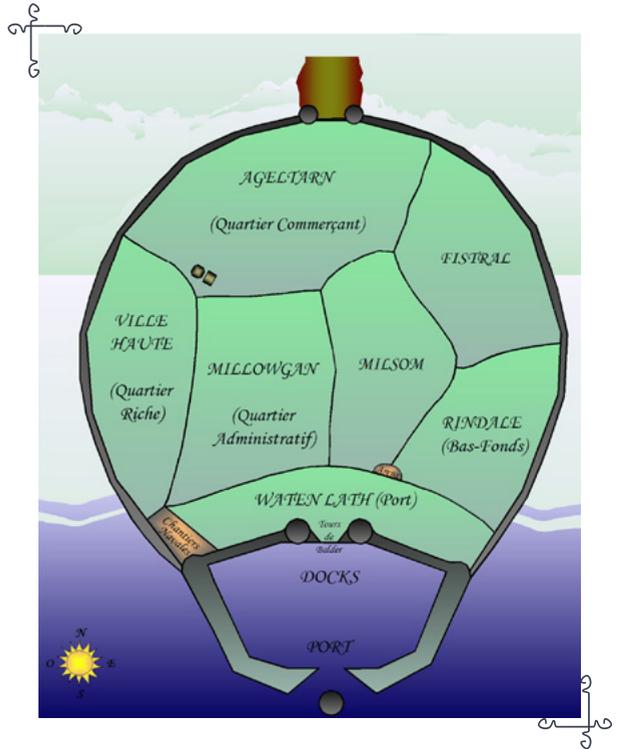
La Milice fera irruption dans les égouts, forçant ainsi Terens à fuir, non sans avoir promis au PJs de se retrouver très bientôt sur leur route. La Milice peut arriver juste après la bataille, une fois que les Sekers mis en déroute, ou bien au beau milieu du combat, surtout si les PJs sont en mauvaise posture. Les Miliciens du Commandant Lubble aideront alors les PJs à éliminer les Sekers.

Une fois le combat terminé, le chef de l'escadron de la Milice, le Commandant Lubble, s'approche alors de vous. « Nous avons reçu un message anonyme nous disant qu'on trouverait ici même le meurtrier de Colway, et à la place, nous trouvons un groupe de Sekers ! Que s'est-il donc passé ici ? ConteZ-moi un peu votre histoire... »

Les PJs sont libres de raconter leurs aventures... ou d'inventer un mensonge crédible. Leurs rapports avec les PNJ survivants dépendront aussi de ce qu'ils raconteront à Lubble.

Campagne : Le Commandant Lubble

Si vous faites jouer la campagne de Fall, les PJs auront déjà croisé le Capitaine Lubble dans le scénario Entre Brigands et Ripoux. Promu commandant à la suite de l'affaire, il se souviendra bien sur des PJs, et son attitude sera modifiée en fonction de ce que les PJs ont fait durant le scénario précité.



Plan de la ville d'Haldorf

Campagne : Confiance de Falna sur les plans de Terens

Selon le déroulement du scénario et si vous jouez la campagne complète, peut-être souhaitez-vous que Falna révèle, dans son dernier souffle, quelques confidences sur les plans de Terens. Celle-ci pourrait par exemple, dans un dernier rictus, dire aux PJs que sa mort n'empêchera pas Terens de prendre des appuis partout dans Haldorf, et corrompre marchands et fonctionnaires afin d'être un jour capable de contrôler la ville... Puis Falna décèdera dans l'instant. Elle ne révèle que ce qu'elle connaît des plans de Terens, c'est-à-dire presque rien de plus, Terens ne lui ayant vaguement évoqué que certains de ses plans.

ANNEXES



Petit Glossaire des termes

Le Manuel de Fall vous donnera toutes les informations utiles afin de faire vivre des aventures passionnantes dans le pays de Fall. Vous trouverez ci-après la description de certains termes utilisés dans le scénario. Reportez-vous au *Manuel de Fall* pour de plus amples informations.

Halger : Les Halgers sont des sortes d'agences d'aventuriers déclarées et accréditées par les forces de l'ordre. Contrairement aux mercenaires indépendants, ces compagnies de mercenaires sont bien vues par la population car elles contribuent à l'économie du pays en payant des impôts.

Seald : La Seald est composée des personnages influents du pays et des administrateurs des provinces. Ainsi que d'élus du « peuple ». Les membres de cette sorte de Parlement se nomment les Rawlders.

Rawlder : nom donné aux sénateurs de Fall. Il existe trois types légèrement différents selon leurs attributions, leur pouvoir et leur mode d'élection.

Troupe des Sages : Cette Guilde de Magiciens Haldorfians recrute et forme de futurs magiciens, mais est surtout un excellent réseau pour les magiciens de la ville qui peuvent communiquer et échanger bon nombre de recherches ainsi que disserter sur la science, la philosophie ou la magie.

Sekers : Guilde de roublards très active dans le quartier de Fistral. Les spécialités des Sekers incluent notamment l'extorsion de fonds et les cambriolages.

La Griffe Brune : Une autre guilde du quartier de Fistral, qui verse dans le racket et le vol à la tire.

La Sakel : une petite organisation qui profite du calme du quartier de Milsom pour faire un peu de recel d'objets volés ailleurs en ville.

Shefeld : sport local.

Soling : jeu de carte local propre à Fall.

Walton : jeu local entre la pétanque et le curling.

Les Frings : guilde de roublards du quartier de Rindale, spécialisée dans le proxénétisme ainsi que dans les paris et les combats clandestins.

PNJ

Foster

Noble de Niv.6. 41 ans, blond, yeux bleus.

Hadden

Magicien de niv.7. 38 ans, brun, yeux bleus.

Crook

Expert (Marchand) de niv. 4. 49 ans, grisonnants, yeux verts.

Falna

Roublard de niv. 5 / Assassin de niv. 2
For : 10 – Dex 18 – Con : 14
Int : 15 – Sag : 8 – Cha : 17
PV : 53 – Vol : +0 – Vig : +3 – Ref : +11
CA : 18 (Contact 14, Dépourvue 14)
Init. : +4. Att : +6 (1d6+2, épée courte).

Dons : Attaque en Finesse, Esquive, Souplesse du Serpent, Attaque Éclair.
Comp : Bluff +10, Déguisement +11, Depl. Silencieux +9, Détection +7, Diplomatie +8, Discrétion +7, Équilibre +6, Évasion +6, Fouille +5, Intimidation +6, Maîtrise des cordes +9, Perception Auditive +6, Saut +3, Escalade +2, Acrobatie +8, Crochetage +10, Décryptage +3, Désamorçage +8, Escamotage +7, Utilisation d'objets magiques +6.

Attaques spéciales : Détection des pièges, Attaque Sournoise (+4d6), Esquive Totale, Esquive Instinctive, Sens des Pièges, Coup mortel, Utilisation de Poison, Protection contre le Poison.

Possession : Épée Courte +2, Dague +2, Poison (5 doses), Outils de cambrioleur de qualité, Trousse de Déguisement,

Matériel d'escalade, Armure de cuir cloutée +1, Elixir de déplacement furtif, Baguette de conjuration de monstres III (26 charges). Description : Humaine, 1m62, 51 kg, cheveux châains avec des reflets blonds, 28 ans, yeux verts.

Irna

Magicienne de Niv. 4. 43 ans, blonde, yeux gris.

Lacton

La description et le détail de cet autre marchand sont laissés à votre discrétion.

Tim et Murda

Le secrétaire et le majordome de Colway peuvent éventuellement être des fausses pistes séduisantes. Si vous avez besoin, n'hésitez pas à les détailler un peu plus. Murda le majordome pourrait être un homme du peuple niv. 2, Tim le secrétaire pourrait quant à lui très bien être un Roublard de 1er ou 2e niveau, ou bien un Expert (économe) de niveau 2 ou 3.

Terens

Les PJs ne sont pas de taille à lutter contre Terens, mais ce dernier ne cherchera pas à les tuer, étant donné que les PJs lui seront utiles plus tard dans la campagne. Terens ne devrait normalement pas apparaître directement dans la campagne, à moins que vous n'en décidiez autrement.

Roublard 9 / Assassin 7

FOR : 14 – DEX : 22 – CON : 16

INT : 14 – SAG : 12 – CHA : 18

JS : Vig : +8, Vol. : +6, Ref : +17

PV : 131 – Al : Neutre Strict. Initiative : +6

CA : 24 (pris au dépourvu : 18, contact : 18)

Attaque : Rapière : +18/+13/+8 ; dégâts : 1d6+6 (critique : 16-20 / x2).

Attaque à outrance : Rapière : +16/+11/+6 ; dégâts : 1d6+6 ; Dague : +15 ; dégâts : 1d6+5.

Dons : Combat à deux Armes, Défense à deux armes, Arme de prédilection (Rapière), Expertise du combat, Science de la feinte, Science du critique.

Capacités spéciales : Recherche de pièges, Science des pièges +3, Esquive totale, Esquive instinctive, Esquive instinctive supérieure, Attaque sournoise (9d6), Attaque mortelle, utilisation du poison, +3 contre les poisons.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that

are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Note technique

Les documents présentés sur extremia.org sont mis en page initialement pour une utilisation numérique, tablette et smartphone. Si vous décidez de les imprimer, assurez vous que votre matériel prend en charge la fonction *recto verso* pour une impression en livret au format A5. Cela dans un souci d'économie de papier et de confort de lecture.

Merci de votre compréhension.

