

## **La Tombe Perdue**

(Un scénario pour les Terres Lacérées)

*Note au MJ: ce scénario prend place des années après le début des grandes campagnes des Terres Lacérées, de nombreux événements ont donc déjà eu lieu, la plupart des continents ont été découverts et explorés. Il s'agit donc d'un scénario d'introduction à l'univers et au système de jeu des Terres. Pour ce qui est du système de jeu, merci de vous reporter à l'article du blog [Du système de jeu](#).*

### **De l'ambiance sonore**

Juste une petite sélection qui se marie particulièrement bien avec l'aventure:

- Pour la cité de Havre-aux-Loups:
- Snow Lands Theme, Sand Lands Theme (Heroes of Might and Magic IV)
- Peaceful moments, River of Life, Tavern at the End of World (The Witcher)
- Pour les moments de révélation:
- Value of Tranquility (Soul Calibur III)
- Pour l'introduction de la mission:
- The Order (The Witcher)
- Pour l'ambiance des grottes et des souterrains:
- Secret Council, Strahov Fortresse, Sanitarium, The Lost Domain (Tomb Raider: the Angel of Darkness)
- Greece Ambiance, Egypt Ambiance, Egypt Tomb Ambiance, Lost Island Main Theme, Lost Island Ambiance (Tomb Raider: Anniversary)
- Nepal 5 (Tomb Raider: Legend)
- Pour les combats:
- Paris 3 The Duel (Tomb Raider: Angel of Darkness)
- Path of Destruction (Two Steps from Hell)

### **CADRE DE L'AVENTURE**

Havre-aux-Loups n'était encore il y a quelques années qu'un village du Markland (Continent Gaïa) à l'Est d'Aegis à la frontière avec Woden, situé entre les forêts humaines et les montagnes naines, à quelques kilomètres du fleuve qui va se jeter dans la Mer d'Abondance. La région a une histoire compliquée et Havre-aux-Loups n'est pas en reste; il a été bâti sur les ruines du tout premier village, Hautemarche, qui possédait un magnifique temple dédié à Mardanh-Arawn. Les lieux furent dévastés par un tremblement de terre qui remodela profondément le paysage et laissés à l'abandon avant qu'une colonie d'Elfes venus de Tir-N-Aill ne s'y établisse et crée la ville de Nyalanh. Cette colonie était du plus pur sang tuatha et d'aucun prétendent qu'elle faisait partie des dernières lignées atlantes. Elles auraient donc conservé et emmené avec elle des objets issus des Huit Royaumes. Ce fut une époque faste pour les habitants des environs, le commerce se développa, la culture fut mise en avant et l'on dit que ce fut la plus belle époque pour les sang-mêlé demi-elfes dont les familles issues de l'aristocratie tuatha conçurent mariages et alliances avec l'aristocratie humaine. Malheureusement, Nyalanh fut entièrement détruite par un gigantesque incendie, consécutif à la guerre qui faisait rage entre Dökkálfar et Tuatha. Le seigneur à qui appartenaient ces terres s'enfuit un jour, apeuré par les attaques des Dökkálfar. Les Gobelins lui rachetèrent alors les terrains pour une bouchée de pain et il fallu encore attendre quelques dizaines d'années pour que soit fondé finalement Havre-aux-loups, charmant petit village bien tranquille... jusqu'à aujourd'hui.

Depuis peu, il s'agit d'une cité en pleine expansion, grouillante de vie et d'activité, qui jouira très prochainement d'un port fluvial et d'une école de magie; en effet, autrefois désertée en

raison de la menace elfe noire, la région est depuis peu devenue un havre de paix, accueillant tout un chacun. Le nouveau prince dökkálfar, Tyrlaem, résolument progressiste et tourné vers la paix ainsi qu'une entente cordiale entre les peuples, ayant conclu un pacte de non-agression avec les Tuatha dé Danann, les Humains et les Nains. A cette occasion, il a été décidé de la construction d'une école de magie qui permettra un rapprochement des peuples.

### **MISE EN SITUATION**

Les travaux pour la construction battaient leur plein et avançaient à grands pas quand les ouvriers sont littéralement tombés sur un réseau de galeries souterraines. Des experts et historiens dépêchés sur place ont constatés qu'elles dataient de plusieurs siècles. Une rapide exploration des premiers couloirs du premier niveau a confirmé que, non seulement il s'agissait d'un trésor archéologique, mais également qu'il allait falloir étayer les tunnels et revoir les plans de l'école pour éviter tout risque d'éboulement. Les travaux ont donc été momentanément interrompus et des discussions se sont engagées quant au nouveau tracé des plans.

Parallèlement, la Garde de Havre-aux-Loups, en relation avec les services de justice de plusieurs autres grandes villes, a mené une vaste opération visant à appréhender un groupe de brigands qui écumaient les routes. Ceux-ci s'étaient présentés comme marchands à l'entrée de la cité mais leur signalement ayant été donné, le Capitaine Enguerrand et ses hommes ont pu les arrêter quelques jours plus tard dans les habitations des bas-quartiers où ils avaient élu domicile. Les gardes ont retrouvé des objets volés appartenant aux habitants de Havre-aux-Loups mais l'inventaire faisant suite à la perquisition a montré qu'il en manquait une infime partie et que la bande n'était pas au complet. Deux suspects sont donc toujours en ville et se cachent, les patrouilleurs ayant assuré que personne correspondant à leur signalement n'avait été vu sur les routes.

Un des objets qu'ils ont toujours en leur possession est un calice richement ouvragé appartenant à un homme que les habitants désignent sous le nom de «Marquis». Ce dernier est arrivé à Havre-aux-Loups il y a quelques années, a acheté le manoir à l'extérieur de la ville à la CGT (la Compagnie Gobeline des Territoires qui possèdent quelques établissements et terrains dans les environs) et s'y est installé. Il apparaît comme un homme affable, un dandy un peu excentrique mais la vérité est tout autre; Gaazbel al Zareem est un noble asura chassé de ses terres qui connaît parfaitement l'histoire de la région, notamment les rumeurs qui voudraient que les familles tuatha aient amené de puissants artefacts atlante avec elles à Nyalanh. Artefacts qu'il convoite bien évidemment afin de mener à bien sa vendetta... Mais le Marquis ne peut agir car il se sait étroitement surveillé depuis son arrivée par un modeste marchand de la ville, Monsieur Acmon, à qui les habitants du village historique de Havre-aux-Loups portent un profond respect et qu'ils considèrent en un sens comme leur protecteur. Celui-ci tente de comprendre pourquoi de plus en plus d'habitants souffrent d'insomnies et font des cauchemars récurrents impliquant feu, peste d'argile et enfants... Il y a donc une tension palpable en ville, créée par un tissu d'ambitions antagonistes et de mystères oubliés...

### **RÉSUMÉ GLOBAL**

Les péripéties des PJ commencent alors qu'ils approchent de Havre-aux-Loups durant la saison d'Autumnus; ils sont attaqués par des pavoris (un mâle et deux femelles) alors que ceux-ci devraient être en plaine hibernation.

Une fois en ville, ils apprennent que ce n'est pas le seul événement incongru et qu'il faut en plus compter sur la présence de deux dangereux brigands en cavale.

En discutant avec la population et ses personnalités, les PJ vont comprendre que la clef de toutes ces énigmes se trouve dans les souterrains mis au jour par les travaux de l'école de

magie. Non seulement les brigands s'y sont réfugiés, mais les souterrains abritent d'anciens secrets datant des deux premières cités construites ici. Ils auront plusieurs choix à faire pour mener à bien leur mission et savoir vers qui ira leur loyauté. Ils décevront fatalement des gens qui pourraient par la suite devenir des ennemis mortels...

## **AMORCES**

### **• LE CALICE DÉROBÉ**

Après avoir erré en ville et s'être fait connaître, les PJ sont sollicités par le majordome du Marquis. Ce dernier leur explique alors que des brigands ont été récemment arrêtés mais que deux d'entre eux ont réussi à s'enfuir. Ils sont en possession d'un calice lui appartenant et qu'il voudrait récupérer à tout prix. Il se présente comme homme de culture et de science et serait également très intéressé si au cours de leurs investigations, les PJ trouvaient et lui ramenaient tout objet un tant soit peu ancien et magique de surcroît. Il paye bien (100 kohlan, soit une petite fortune, pour retrouver le calice et 10 kohlan pour chaque objet rapporté) et fournit même l'équipement de base. Il leur demande juste en retour de n'acheter le reste de l'équipement que chez les frères Markus ou au Bazar gob' et de se tenir loin de Monsieur Acmon avec qui il entretient de très mauvaises relations (et dont il n'a certainement pas envie qu'il sache ce qui se trame).

### **• TRAQUER LES FUYARDS**

L'auberge La Bonne Ripaille sert aussi de QG pour la Guilde des Mercenaires en attendant que celle-ci trouve un local plus adapté. Les mercenaires ont apporté leur aide à Enguerrand et ses hommes pour traquer et arrêter les brigands et le Capitaine les a chargés de retrouver les deux fuyards. Il y a cependant tant à faire que Gaudias, qui dirige cette enclave de la guilde, n'a quasiment plus d'hommes disponibles. Il serait donc très heureux de confier cette mission aux PJ; il leur fournit de l'équipement, de la nourriture, 20 kohlan et leur propose même un poste au sein de la guilde s'ils mènent la mission à bien.

### **• MAUVAIS RÊVES**

Les PJ ont pu remarquer sur leur route de très vieilles ruines ainsi que des runes et sigils inconnus. S'ils en parlent en ville, on leur conseillera d'aller voir Monsieur Acmon, un marchand qui tient une boutique d'antiquités et d'artefacts. Il s'agit d'un homme d'une érudition exemplaire (trop même peut-être) mais relativement revêche et taciturne. Il mettra un certain moment avant de répondre aux questions posées et finira même par confier aux PJ qu'il soupçonne les travaux de l'école d'avoir réveillé un mal ancien depuis qu'il s'est aperçu que plusieurs dizaines d'habitants de Havre-aux-Loups sont victimes d'insomnies et de cauchemars. Puisque les simples ne guérissent pas ce mal, il émettra l'hypothèse qu'il peut avoir une origine magique impie. Il n'offre à première vue pas grand-chose aux PJ, 10% de réduction sur les objets de sa boutique et éventuellement de les soigner s'ils sont blessés... *(Note: les PJ seront certainement amenés à découvrir une dague qui leur semblera en bien mauvais état lors de leurs investigations dans les souterrains. S'ils la ramènent à Acmon, celui-ci la «réactivera» et la leur offrira: il s'agit d'une dague de facture atlante en orichalque pur et dont la valeur est incommensurable. Le marchand se montrera également plus loquace et leur expliquera tout ce qu'ils voudront savoir. Les PJ pourront peut-être à cette occasion s'apercevoir que ce modeste marchand est bien plus qu'un simple humain...)*

## **SCENARIO**

### **• L'ATTAQUE DES PAVOR**

C'est une soirée plutôt douce d'Autumnus, les PJ ont quitté la ville où ils séjournèrent et se

sont lancés à l'aventure sans choisir une direction précise, juste là où les mèneraient leurs pas. De là où ils sont ils peuvent apercevoir une haute tour indiquant une cité. Il s'agit de Havre-aux-Loups qui leur offrira un abri pour la nuit. Havre-aux-Loups tient son nom du fait que de nombreuses meutes cohabitent en bonne harmonie dans la forêt qui semble être pour elles un lieu de villégiature. Les habitants n'ont jamais eu à déplorer la moindre attaque et s'entendent plutôt bien avec ces animaux. Tant que chacun reste chez soi, qu'il n'y a pas d'agression d'un côté ou de l'autre, tout se passe pour le mieux.

Pour commencer à donner des indices sur la suite de l'aventure, lisez ce qui suit:

*La forêt est d'une grande beauté, l'automne la parant d'une myriade de couleurs toutes plus chatoyantes les unes que les autres. La route est bien entretenue malgré quelques ornières témoignant du passage de charrettes et carrioles. Ca et là, on peut apercevoir un mur en ruine dont les briques sont noircies comme après un incendie. Des pierres de taille apparaissent également entre les fourrés.*

Si les PJ décident d'aller voir de plus près par curiosité, ils découvriront que certaines de ces pierres portent des inscriptions presque effacées dans un alphabet inconnu. Au mieux, ils pourraient penser que cela ressemble à du Nevedhez à cause de la forme des lettres.

Après ce petit intermède, ils reprennent la route. Décrivez un endroit calme où pépient les oiseaux, empli de senteurs d'automne, un peu humide peut-être, mais rien qui ne laisse présager ce qui va suivre. Alors que le ciel se teinte de mauve, ils peuvent entendre/voir que quelque chose où quelqu'un les observe. Il devrait logiquement y avoir au moins une personne dans l'équipe dont les sens révèlent un danger.

*Les oiseaux se sont soudainement tus. Même le vent qui souffle dans les feuilles des arbres vous semble soudainement menaçant. L'atmosphère s'est refroidie, vous sentez un regard vous épier. Une brindille qui craque met vos sens en alerte.*

La menace est constituée de 3 pavoros (un mâle et deux femelles) que les Humains appellent communément phobos. Le mâle se tient face au PJ, caché par un fourré, les femelles les ont encerclés et vont les prendre en tenaille. Ils n'attaqueront que si les PJ continuent à avancer, font mine de rebrousser chemin ou décident de quitter la route. Ce sont des chasseurs patients, méthodiques et organisés (pensez à une attaque de lionnes sur un buffle). Si un des PJ mages/sorciers décide d'utiliser un sort de détection, il ressentira la présence de la créature qui lui fait face mais également celle de toutes les proies potentielles qui se sont cachées, ce qui brouillera ses sens. Si l'un des PJ a un familier, celui-ci montrera son trouble par des grondements, hérissera le poil ou couinera de peur. Dans tous les cas, le mâle se montera le premier, laissant le soin aux femelles de rabattre et attaquer.

Lisez ceci dès que vous voulez lancer l'attaque:

*Au premier coup d'œil, vous avez pensé qu'un puma venait de sortir des broussailles. La lumière déclinante et l'allure racée de la créature vous ont maintenus dans la confusion. Malheureusement, dès que vous croisez le regard vipérin et apercevez le long appendice de peau derrière la tête, les doutes ne sont plus permis: vous avez en face de vous un mâle pavoro de la plus belle espèce, dans la force de l'âge et qui semble vous considérer comme un dîner des plus acceptables. Seulement, pourquoi se trouve-t-il devant vous alors qu'il devrait hiberner? Lorsqu'il révèle ses crocs en un rictus peu amène, vous comprenez qu'il n'est plus le temps de vous intéresser à la zoologie.*

La zone est assez accessible aux PJ malgré les broussailles et les pierres. Vous pouvez

éventuellement corser la difficulté en décidant qu'il a plu quelques jours auparavant et que la route se révèle boueuse et glissante. Les pavor sont des créatures très agiles, très rapides qui peuvent se replier avant d'attaquer à nouveau si la situation l'exige. Le mâle passe à l'offensive, les femelles attendent un moment d'inattention d'un des PJ ou alors que le mâle en blesse un assez sérieusement. Leurs attaques se concentreront alors massivement sur ce dernier. Insistez sur le caractère souple et imprévisible des créatures, les PJ doivent avoir l'impression de se battre contre des panthères ayant la vivacité d'un cobra qui frappe. Les PJ n'ont pas besoin de tuer absolument les pavor, si ceux-ci voient qu'ils ne peuvent venir à bout de leur proie, ils renonceront. Si d'aventure la situation tournait en défaveur des PJ, vous verriez arriver, de Havre-aux-Loups, Karl, le Lieutenant d'Enguerrand, et trois de ses hommes qui ont entendu les rugissements et bruits de bataille alors qu'ils patrouillaient, pour mettre en fuite les bêtes. Si l'un des PJ est grièvement blessé, pas d'inquiétude, il sera soigné en ville et cela leur permettra même de faire une rencontre intéressante.

### **• HAVRE-AUX-LOUPS** **ENTRÉE EN VILLE**

Qu'ils soient escortés par Karl et ses hommes ou qu'ils arrivent par leurs propres moyens, les PJ entrent enfin dans Havre-aux-Loups à la nuit tombée. Il se peut que l'un d'eux soit grièvement blessé après le combat contre les pavor. Si c'est le cas, ses amis l'installent sur un perron car il ne peut plus marcher.

*Vous installez (nom du PJ) sur le perron d'une petite bâtisse. Un pas de plus pourrait lui coûter la vie. Des habitants se sont approchés de vous et un nom revient souvent à leur bouche: Acmon...*

Ce dernier arrive enfin, suivi de sa compagne et disciple, Lana, une Humaine. C'est un homme d'un certain âge aux cheveux gris argentés et au regard perçant. Insistez sur l'aura qu'il dégage, sur sa majesté malgré ses habits humbles, sur son visage dur et impassible. Il faut présenter un homme d'une puissance contenue et sereine. Sa seule présence impose le respect. Lorsqu'il arrive, lisez:

*Aux regards amicaux et reconnaissants que lui lancent les habitants, vous supposez que le dénommé Acmon vient d'arriver. A première vue, il ferait penser à un vieil homme aux cheveux gris, mais sa démarche assurée et alerte, son regard clair et perçant vous indiquent qu'il serait dangereux de le réduire à ceci. Son visage est fermé, austère et revêché, contrastant étrangement avec la jeune femme rousse au sourire éclatant et aux yeux pétillants qui le suit.*

Là vous pouvez choisir de jouer Acmon comme un homme qui n'avait pas franchement envie d'être dérangé pour si peu, aussi il confie les soins à Lana:

*Il soupire, secoue la tête et son regard indique clairement qu'il n'apprécie pas d'avoir été dérangé dans ses activités. Il se tourne vers la jeune femme rousse qui lui répond d'un sourire et commence immédiatement à utiliser ses sorts de soins pour soigner (nom du PJ) pendant que lui-même retourne à ses occupations sans un mot.*

Ou alors vous pouvez continuer à présenter Acmon et à jouer sur son charisme:

*D'un seul regard il évalue l'état de (nom du PJ), vous avez l'impression qu'il esquisse un*

*petit sourire narquois quand il s'approche de lui. Il n'a qu'à lever la main. Vous voyez les chairs se refermer et le soulagement se lit manifestement sur le visage de votre ami. Le temps que vous vous enquerriez de sa santé, Acmon a disparu.*

Si les PJ interrogent les habitants, ils leur diront simplement que Monsieur Acmon tient une boutique d'artefacts et antiquités sur la Place du Village. S'ils insistent, ils diront qu'ils ne savent rien de plus (en réalité, ils mentent, mais ils ont leurs raisons).

Soit ou pas, les PJ sont arrivés à destination! On les conduira ensuite jusqu'à l'auberge où ils pourront passer une nuit (offerte) de sommeil réparateur avant d'aller explorer la ville.

Dès qu'ils sont réveillés, frais et dispo (vous pouvez cependant choisir de leur avoir fait passer une mauvaise nuit à cause des cauchemars...), ils sortent de l'auberge, voici une petite description de Havre-aux-Loups à leur lire:

*Havre-aux-Loups n'a plus rien du petit village qu'il était encore il y a quelques années; c'est maintenant une belle cité, en pleine expansion, qui profite d'une situation privilégiée, relativement calme bien que grouillante de vie et d'activité. La première chose qui vous saute aux yeux est que Havre-aux-Loups est une vraie cité cosmopolite: en un coup d'œil, vous apercevez des Tuatha dé Danann qui conversent avec des Humains, un Gobelins marchand ambulants qui essaye de vendre sa camelote à un Dökkálfar, un Nain se lançant dans un débat passionné avec un Orc et un homme visiblement maladif que vous soupçonnez d'être un Volkodlak. Au-delà des remparts d'Occident vous apercevez les cimes des plus hauts arbres de la forêt environnantes et à l'Orient ce sont les sommets enneigés des montagnes naines qui semblent narguer les toits des habitations. Vous vous trouvez dans une large allée visiblement nouvellement construite.*

Pour de plus amples informations reportez-vous au plan de la ville. Pour poser le décor, il suffit de se rappeler que le centre historique de Havre-aux-Loups n'est autre que le village d'il y a quelques années, maintenant appelé Place du Village. C'est ici que sont rassemblés les trois quarts des commerces. Au fur et à mesure de son expansion, on a construit des logements autour de ce centre historique, modernisant les infrastructures. Le cœur de Havre-aux-Loups est donc commercial, les alentours sont des habitations et la périphérie est composée d'entrepôts et de quartiers moins recommandables que la Garde maintient en paix. La caserne de la Garde est située à l'entrée du quartier des entrepôts, la maison du bourgmestre est sur la Place du Village (il n'y est pas souvent car c'est un homme actif dont les préoccupations touchent au plus près celles de ses concitoyens).

Le taux de criminalité est guère élevé; la Guilde des Voleurs possède une enclave ici mais la Garde sait qu'ils représentent une garantie sûre contre les débordements dont pourraient faire preuve certains criminels aussi ferme-t-elle les yeux (surtout Karl) sur leurs menus larcins et leurs tours pendables. ***(A noter que sur les Terres Lacérées, la Guilde des Voleurs de Feydrinn-Loki est plutôt aimée; ils volent, certes, escroquent et ridiculisent les forces de l'Ordre mais n'ont pas la violence et la cruauté de ceux qui choisissent de suivre les préceptes de Karlinios-Valefor).***

Il y a plusieurs petits temples, dont un dédié à Arthénor-Ohrmazd au Septentrion, un temple d'Ysanellia-Tanit juste à côté, un temple de Sagatim-Turms à la périphérie de la Place du Village, un autre dédié à Nandillyn-Eiréné à côté de l'école de magie et un groupe de temples appelé Le Sanctuaire des Protectors dédié à Nautallië-Meane, Vorkis-Nethuns et Coraendonn-Selvans en-dehors de la cité, vers le fleuve. Les Tuatha ont restauré un ancien sanctuaire d'Aidenna-Dana et les Dökkálfar ont érigé un temple pour Saroëndhon-Bael, juste à côté du temple nain de Gorndhröm-Teiws entre la Place du Village et le quartier des entrepôts. Enfin les Gobelins ont obtenu l'autorisation d'installer un petit autel pour Emjy-

Kamapuaa dans le temple d'Ysanellia. Il n'y a pas de temple lié à Mardanh-Arawn (le plus proche est à Aegis, pour les rites funéraires, les prêtres se déplacent) mais vu la croissance de la ville, cela ne saurait tarder. Il n'y a pour l'instant pas eu à déplorer de tensions liées à la religion. On soupçonne quelques nouveaux arrivants d'être liés à Argast-Erèbe ou à Karsdia-Rangda mais ceux-ci n'ont créé aucun trouble significatif.

Ils peuvent commencer leur exploration de la cité par n'importe quel quartier mais la Place du Village offre le plus d'informations.

### **LA PLACE DU VILLAGE**

La Place du Village est le cœur de Havre-aux-Loups, elle se situe à l'intersection de deux grandes allées qui forment une croix et débouchent aux quatre entrées de la cité. C'est jour de marché, il y a foule, les PJ peuvent profiter des marchandises sur les étals et acheter ce qui leur plaît. Laissez-leur un petit moment de répit juste pour qu'ils puissent flâner et discuter. Les marchands peuvent leur parler de ce qu'ils savent sur Havre-aux-Loups et leur donner des informations sur les environs, voire le reste du Markland.

Voici la description des principaux bâtiments et commerces de la Place du Village ainsi que ses personnalités.

### **LA BONNE RIPAILLE**

*Ce n'est pas tant les rires et la bonne ambiance qui règne dans l'auberge qui vous frappe que la délicieuse odeur qui émane des cuisines. En quelques instants, vous êtes littéralement assaillis par un fumet de viande marinée, d'oignons rissolés, de pommes de terre caramélisées et par un arôme quasiment divin de pomme et de cannelle. L'endroit semble bien porter son nom et vous vous sentez de suite à l'aise sous ce toit accueillant.*

La plus grande auberge, la plus réputée et la plus ancienne de Havre-aux-Loups, elle était déjà là à l'époque du village d'origine. On y mange bien pour pas cher, la carte est relativement restreinte mais elle propose une large sélection d'alcools divers. C'est ici que les villageois préfèrent se réunir le soir tombé pour échanger, bavarder et passer du bon temps. Les PJ peuvent être logés pour un demi-tallos par personne (les repas sont compris) et s'ils ont des chevaux, une écurie est à leur disposition à une dizaine de mètres de l'auberge.

Celle-ci est tenue par Fannelle Martassi, une femme gironde, drôle et amicale, très maternelle. Elle a longtemps exercé le plus vieux métier du monde à Beowulf avant de partir à l'aventure avec un mercenaire qui devint finalement son mari. Celui-ci a été tué il y a maintenant cinq ans lors d'un raid mené par un clan orc sous la domination d'un brigand asura. Elle a gardé de son ancienne vie un goût prononcé pour l'aventure, un esprit très ouvert (elle ne juge jamais quelqu'un sur son seul passé) et un optimisme à tout épreuve. Elle est particulièrement renommée pour sa tarte pomme-cannelle et les habitués de l'auberge la soupçonnent de garder dans sa cave un lot d'un excellent millésime de liqueur aux 5 parfums.

#### **Ce que Fannelle sait sur la situation actuelle:**

**-La construction de l'école de magie est une bonne chose pour la région et un gage de stabilité et de paix. Et puis elle amènera certainement des clients et Fannelle se demande si elle ne devrait pas acheter un nouveau bâtiment pour en faire des logements à louer aux étudiants...**

**-Elle a de plus en plus de clients se plaignant d'insomnies et elle travaille donc plus tard le soir depuis trois sénares pour accueillir tout ce petit monde et offrir un peu de réconfort (toujours au dessus de 25°...)**

**-Cela a à peu près commencé lors du début des travaux, elle suppose que le bruit et l'agitation perturbent les habitants.**

**-Elle fait souvent livrer des vins de la meilleure qualité au manoir situé à 30 minutes à pied hors de la ville; le propriétaire s'est rarement montré dans Havre-aux-Loups mais on dit qu'il apparaît comme un noble gentilhomme très bien éduqué et qui paye bien les services qu'on lui rend.**

**-Si les PJ lui parle des ruines, elle leur dira que l'histoire ancienne n'est pas son fort et leur conseillera de rendre visite à Monsieur Acmon.**

**-S'ils évoquent les pavor, elle se dira soulagée, car on lui a récemment volé des poulets dans sa basse-cour. Pour elle, il ne fera aucun doute que ces sales bêtes sont à l'origine du délit.**

Gaudias Dumézil est non seulement un habitué des lieux mais également l'homme en charge de l'enclave de la Guilde des Mercenaires. Il représente l'archétype des hommes de cette guilde; travailleur, droit, honnête, focalisé sur sa mission et profondément loyal aux causes qu'il sert. Il est arrivé ici sur les conseils d'un ami et la recommandation du chef de sa guilde. Avant qu'une garde ne soit constituée, il était, avec ses hommes, responsable de la sécurité de Havre-aux-Loups. Maintenant que la cité se développe, il pense former de nouveaux volontaires pour des missions entre Woden, le Markland et la Saevitia.

**Ce que Gaudias sait sur la situation actuelle:**

**-Il a aidé Enguerrand, Capitaine de la Garde, à monter une vaste opération pour arrêter les brigands qui écumaient la région depuis quelques mois. Tout a été parfaitement mené, au détail près que deux hommes leur ont échappé.**

**-Il a, à cette occasion, été chargé de les retrouver. En effet, ceux-ci possèdent toujours une partie de leur butin et les habitants aimeraient la récupérer. Il est près à embaucher les PJ pour cette mission.**

**-Il sait de source sûre que ces hommes n'ont pas quitté Havre-aux-Loups et suppose qu'ils ne peuvent être que dans les bas-quartiers ou s'être réfugiés dans les souterrains découverts récemment lors des travaux de l'école de magie.**

**-Si les PJ évoquent les pavor, Gaudias se montre très étonné, puisqu'il sait aussi bien qu'eux qu'ils devraient être en train d'hiberner. Il émettra l'hypothèse que leur tanière n'était pas loin et qu'ils ont été dérangés dans leur sommeil. Il se rappellera également avoir entendu des rumeurs aux sujets de plainte pour des vols dans les basses-cours ou les porcheries qu'il mettait sur le compte de l'arrivée des brigands en ville.**

### **BOUTIQUE DES FRÈRES MARKUS**

Les deux frères louent le local à la CGT; ils proposent des articles de voyage, de l'équipement et quelques simples curatives. Ils sont arrivés à Havre-aux-Loups un peu par hasard après que Suil, le plus âgé des deux, a été expulsé de Sigurd pour avoir triché aux cartes. Manny, le plus jeune, rêve d'entrer dans la Guilde des Mercenaires et de connaître une vie faite d'aventures et d'exploits. Ils ont également un accord commercial avec Taras le forgeron et vendent ses armes (il est tout à fait possible de passer commande d'une arme spécifique qui sera créée sur place). Ils ne se sont guère mêlés des événements récents et préfèrent se faire discrets.

**Ce que Suil et Manny savent sur la situation actuelle:**

**-Il y a une relative bonne entente entre tous les commerçants et la concurrence n'est pas très forte dans la mesure où les articles vendus ne sont pas les mêmes d'une boutique à l'autre.**

**-Autrefois, ils travaillaient tous les deux dans leur commerce, l'un à la boutique, l'autre faisant les marchés de la région, mais depuis quelques sénaires, ils se sentent fatigués et se relaient pour tenir leur échoppe.**



Suil laisse transparaître un certain malaise, si les PJ s'en aperçoivent, il peut leur avouer quelque chose:

**-Il a remarqué une certaine animosité entre Acmon et le Marquis; ce dernier incitant les voyageurs à venir se fournir chez eux, plutôt que chez le vieil homme. Il ne comprend pas pourquoi et n'a lui-même rien à voir dans l'affaire mais il sent que quelque chose se trame...**

### **BAZAR GOB'**

*Vous avez beau savoir qu'avec les Gobelins il ne faut s'étonner de rien, vous êtes quand même surpris par tout ce que cette boutique contient. Plus encore quand vous réalisez que vous n'avez pas la moindre utilité des trois-quarts des marchandises mises en vente ici.*

Il est tenu par Pa' et Ma' Gob, figures emblématiques du Havre-aux-Loups d'origine. Ils vendent de l'équipement de base mais surtout des objets typiquement et purement gobelins comme des yeux grossissants (des jumelles), de la poudaboum (des explosifs), des perpalmidy (des boussoles) et autres inventions insolites. Ils sont également actionnaires dans la CGT (Compagnie Gobeline des Territoires) qui a acheté à bas prix puis loué ou revendu des terrains quand elle a pressenti l'expansion de la cité. Le couple est un archétype de Gobelins: curieux de tout, un redoutable sens des affaires, un œil qui traîne toujours à droite et à gauche. Ils sont néanmoins moins bavards que leurs congénères et connaissent la valeur des informations. Ils risquent de mettre un moment avant de répondre aux questions des PJ, répliquant seulement des «et avec ça, il vous faut quoi? Notre corde est de très bonne qualité!» mais s'ils sentent un intérêt sincère de leur part ils pourraient commencer à parler (une petite pièce pourrait cependant les aider à se souvenir, ils sont tellement vieux, leur mémoire leur fait défaut).

**Ce que Pa' et Ma' Gob savent sur la situation actuelle:**

**-Il n'y a pas que les insomnies qui dérangent les habitants, Pa' et Ma' ont entendus des grondements qui n'avaient rien d'humains en ville. Si les PJ évoquent les pavor, le couple leur répond que ce n'était pas non plus un feulement de ces animaux. Ils sont certains que les animaux volés ne sont pas l'œuvre des brigands mais d'un prédateur.**

**-Ils n'aiment pas le Marquis qui est un mauvais homme (ils n'ont aucune preuve à apporter, ils se fient juste à leur instinct); un de ses serviteurs est venu acheter de la marchandise chez eux mais aussi chez les frères Markus. Vu ce dont il s'agissait, ils le soupçonnent de préparer une excavation ou en tout cas de prévoir d'explorer des ruines ou des souterrains.**

**-Ils connaissent l'animosité entre le Marquis et Monsieur Acmon et prennent officieusement parti pour ce dernier. Contre une pièce ou deux, ils diront à mot couvert que le vieil homme les a chargé de lui rapporter les achats du Marquis et les déplacements de ses gens dans la ville (Pa' et Ma' Gob ont un fils, Gob Junior, qui se charge de cela)**

**-Lors d'une de ses rondes nocturnes, leur fils est à peu près sûr d'avoir aperçu les deux fuyards recherchés par la Garde entrer sur le chantier de l'école de magie. Il ne peut cependant pas affirmer qu'ils en sont ressortis.**

**-Monsieur Acmon sait beaucoup de choses sur la région et son histoire, il est très savant. (Pa' Gob manque d'en révéler plus mais il se fait rabrouer par Ma', si les PJ insistent ils se ferment et ne diront plus rien)**

### **BOUTIQUE DE MONSIEUR ACMON**

*Il fait relativement sombre quand vous entrez dans la boutique et il vous faut un instant pour que vos yeux s'habituent à cette absence de lumière. Une fois que c'est le cas, si l'on ne vous avait pas dit que Monsieur Acmon était spécialiste des objets magiques, vous auriez pu le comprendre immédiatement par vous-même; jamais vous n'avez vu rassemblés en un même endroit tant d'artefacts, tous plus exceptionnels les uns que les autres. Toutes les cultures s'y côtoient, toutes les écoles. Plus qu'une boutique, ce lieu semble être un musée, une véritable galerie présentant des siècles d'enchantements et de savoir-faire arcanique. Monsieur Acmon vous tourne le dos, feuilletant un ouvrage ancien en marmonnant des paroles inintelligibles. Il se retourne, fait mine de ne pas vous avoir vus, repose le livre et consulte un parchemin sur le vaste bureau qui fait face à l'entrée.*

La boutique en elle-même semble assez vaste mais elle est encombrée par de multiples meubles contenant tous une impressionnante collection d'objets magiques, d'artefacts, d'antiquités et de livres. Monsieur Acmon semble en plein inventaire, l'irruption des PJ dans son travail l'agacera. Un escalier derrière le comptoir mène à l'étage qui sert d'habitation au vieil homme et à Lana, sa disciple. Il interdira bien évidemment aux PJ d'y monter. Il leur interdit également de toucher à sa marchandise, s'ils posent des questions de but-en-blanc, il leur répond qu'il a du travail... En bref, le marchand est a priori un homme très peu sympathique et avenant...

Acmon est arrivé il y a de cela des années à Havre-aux-Loups qui n'était encore qu'un village. Il était dans un état misérable, semblait désespéré et complètement abattu. Il y avait été amené par un mercenaire de la Guilde qui cherchait vraisemblablement à lui trouver un foyer. Il lui a fallu de longs mois pour se mêler aux gens du village, il restait la plupart du temps cloîtré chez lui. C'est surtout la venue de Lana, une jeune sorcière qui a lui a permis de s'ouvrir aux autres. Elle avait été chassée par sa famille qui détestait ses dons et avait trouvé refuge auprès du vieil homme qui lui avait appris à canaliser et utiliser ses pouvoirs. Ni lui, ni elle ne sont jamais repartis de Havre-aux-Loups et ils ont grandement contribué à l'expansion et à la défense de la ville contre les raids orcs.

Lana peut arriver dans la boutique à n'importe quel moment puisqu'elle y travaille également en plus de s'occuper de l'intendance de la maison. Le visage d'Acmon s'adoucit dès qu'il la voit et elle a toujours un geste tendre envers lui. Sachant qu'elle n'a qu'une vingtaine d'années et que Acmon en paraît bien soixante, les PJ pourraient être assez surpris et choqués par ce couple singulier. S'ils en parlent en ville, les habitants du village d'origine hausseront les épaules, laisseront échapper un rire amusé mais défendront le couple si les PJ insistent trop. Les nouveaux habitants eux n'ont pas d'opinion même si dans un premier temps ils ont eu la même réaction de surprise. Il vaut mieux que les PJ n'en laissent rien paraître devant Acmon qui le prendrait très mal; Lana, elle, se contentera d'un sourire amusé. Elle ne parlera pas en présence de son amant mais lancera de temps à autre aux PJ un regard pour leur faire comprendre qu'elle discutera plus tard avec eux dehors.

***(note: Tous les habitants du Havre-aux-Loups d'origine connaissent la véritable identité d'Acmon et ne la révéleraient pour rien au monde. Ils le protègent car c'est lui qui a repoussé plusieurs fois les raids orcs et asuras et à empêché le village de finir en ruine. Acmon est en effet bien plus vieux que sa compagne mais à un point que les PJ ne peuvent imaginer: il n'est autre que l'ancien dieu atlante Azorea de l'Empyrée réincarné. Il possède toujours ses pouvoirs mais il lui est absolument interdit d'en faire usage pour lui-même –il ne peut pas se soigner par exemple- et il ne peut en user que dans les cas extrêmes pour sauver ou défendre quelqu'un –ce qu'il a peut-être fait en soignant un PJ. C'est en effet le châtement que lui a infligé El, pour le punir de sa rébellion; le Démon sachant que le fait de posséder un pouvoir inutile qui allait l'amener à réfléchir à chacune de ses actions***

*serait la pire punition qu'il puisse imaginer pour Azorea. Il fait donc attention à l'usage qu'il fait de sa magie, évitant des sorts futiles et mineurs mais n'hésitant pas à y recourir si Havre-aux-Loups est menacé... Comme personne ici ne le trahira et qu'il ne se confiera pas spontanément, les PJ ne sauront probablement jamais qui il est).*

Dans sa boutique, Acmon vend surtout des objets magiques mais ils sont pour la plupart hors de prix. Il n'aime pas beaucoup parler et aime encore moins les gens qui insistent, il faudra donc user de patience et de diplomatie. Il possède en effet un immense savoir dont il serait dommage de ne pas profiter.

**Ce que Acmon sait sur la situation actuelle:**

**-Il a remarqué que les habitants souffraient de troubles du sommeil, dont les premiers symptômes coïncidaient à peu de choses près avec le début des travaux de l'école de magie.**

**-Ils lui ont tous parlé de cauchemars évoquant le feu, la guerre et un rire.**

**-Il a mis au point plusieurs infusions de simples qui n'ont eu aucun effet; aussi soupçonne-t-il une magie impie d'être à l'œuvre.**

**-Il n'a pas été affecté par ces insomnies ou ces cauchemars (comme tous les dieux il ne peut plus rêver) mais il a ressenti deux sources de magies mêlées et pourtant différentes se répandre dans Havre-aux-Loups. Il suppose que quelque chose d'ancien a été réveillé (ne pouvant user de sa magie pour une détection ou une analyse, il n'a pas cherché à en savoir plus).**

**-Pour lui, il est absolument indéniable que la source de tous ces problèmes est située dans les tunnels en dessous du chantier de l'école de magie.**

**-Si les PJ parviennent à gagner sa confiance, il leur parlera du Marquis. Il leur avoue le surveiller depuis son arrivée; il se méfie d'un être qui travestit sa véritable nature et il est à peu près certain d'avoir ressenti les échos de rituels dans le manoir (il ne s'en est jamais approché à cause des hommes de main du Marquis). Il dispose en outre de sources sûres et d'une personne de confiance pour l'aider dans sa surveillance.**

**-Il le sait obsédé par les légendes anciennes et il craint que sa présence ne soit pas un hasard.**

**-Si les PJ lui parlent des ruines, des sigils et de l'alphabet mystérieux, Acmon leur racontera un peu l'histoire de la région. (cf Décor)**

**-Il leur confirmera que l'alphabet est une très vieille variante du Nevedhez des Tuatha dé Danann.**

*(note: Il s'agit de l'ensemble des informations dont disposent Acmon mais il n'est pas dit qu'il les révélera en une seule fois. Les PJ devront probablement persévérer pour qu'il daigne leur expliquer ce qu'il sait. Vous pouvez également l'utiliser comme source d'informations générales sur les créatures ou la géographie, l'histoire...)*

A la fin de leur(s) entretien(s), il leur proposera d'élucider la cause de ces insomnies et de chercher l'origine de cette source de magie. Il leur demandera également de le tenir au courant de tout ce qu'ils pourraient trouver d'ancien (artefacts, symboles, sigils...) dans les souterrains.

Lorsque les PJ quittent sa boutique, ils peuvent rejoindre Lana qui les attend dans une ruelle adjacente. Elle se montre bien plus cordiale que lui.

**Ce que Lana sait sur la situation actuelle:**

**-Elle s'inquiète pour son amant qui travaille d'arrache-pied, et pour trouver un remède, et pour surveiller les agissements du Marquis. Bien qu'elle ne lui en ait pas fait part**

**pour ne pas l'inquiéter, elle est elle-même victime de ces insomnies.**

**-A cette occasion, elle était sortie une nuit et avait aperçu deux silhouettes près de l'auberge de Fannelle qui se sont ensuite dirigées vers le chantier de l'école. Après l'arrestation des brigands, elle avait supposé qu'il s'agissait des fuyards mais plus elle y repense, plus elle constate que les silhouettes n'étaient que vaguement humanoïdes. Trop grandes, trop massives. Elle n'a plus jamais revu ces visiteurs nocturnes depuis. Si les PJ lui parlent des grognements, elle confirmera qu'elle en a entendu également.**

**-Elle a un souvenir très net des cauchemars accompagnant ses insomnies; elle voit une ville en flamme et perçoit des bruits de bataille. Une femme hurle pour qu'on l'épargne elle et son enfant et un agresseur répond dans une langue qu'elle ne comprend pas (néanmoins elle a parfaitement mémorisé les paroles et un PJ pourrait savoir qu'il s'agit de Drude, la langue des Dökkálfar). Elle voit ensuite une silhouette courir puis se figer avant de se décomposer dans une odeur pestilentielle de chairs en putréfaction (il s'agit de manière accélérée et exagérée des symptômes de la peste d'argile). Durant toute la durée de son cauchemar, elle pouvait distinctement entendre une alternance de rires et de pleurs d'enfant.**

### **LA MAISON DU BOURGMESTRE**

Killian Boisdorme est le bourgmestre de Havre-aux-Loups depuis des années maintenant. Il a succédé à son père qui avait assisté à la fondation du village d'origine. Les habitants sont particulièrement satisfaits de la gestion des Boisdorme; Killian est sage, juste et très diplomate. C'est un Demi-Elfe qui a gardé une apparence juvénile, si bien que généralement les gens qui le rencontrent pour la première fois ne le prennent pas au sérieux.

Il n'apprendra rien de plus aux PJ, mais en cas de réussite de leur expédition il leur proposera de s'installer à Havre-aux-Loups et d'en faire leur quartier général.

### **LES AUTRES BOUTIQUES ET COMMERCES**

Il y a d'autres établissements susceptibles d'intéresser les PJ sur la Place du Village, dont un temple de Sagatim-Turms à la périphérie de la Place, un autre dédié à Nandillyn-Eiréné à côté de l'école de magie, la forge de Taras, la boutique de Keith le Tanneur... De manière générale, les gens qui y travaillent ou y vivent ne leur fourniront pas plus d'informations que celles qu'ils ont déjà glanées. Inventez autant de commerces et de PNJ que vous le souhaitez.

### **LE QUARTIER DES ENTREPÔTS**

En lui-même le quartier n'offre que peu d'intérêts si ce n'est celui d'abriter la caserne de la Garde.

### **CASERNE DE LA GARDE**

Il s'agit d'une grande cour entourée de baraquements et longée sur le flanc du Midy par un bâtiment plus grand. Il n'y a pour le moment qu'une petite cinquantaine de gardes mais Enguerrand et Karl prévoit de former rapidement de nouvelles recrues. Si les PJ n'avaient pas assez d'argent pour passer la nuit à l'auberge de Fannelle, Karl leur proposerait de dormir dans un des baraquements pour 10 demals (Enguerrand n'est pas au courant, Karl fait ceci pour ses finances personnelles...)

Enguerrand et Karl sont arrivés ensemble à Havre-aux-Loups au début de son expansion et ont de suite proposé leurs services pour créer une garde et assurer la sécurité de la ville. Ils s'étaient rencontrés peu de temps auparavant, Enguerrand ayant été destitué de son rang de Capitaine de la Garde de Kefka pour une obscure affaire de pots-de-vin à laquelle il a toujours nié avoir participé. Il est redevable à Karl qui lui a sauvé la vie en l'empêchant de se suicider; ce dernier s'était également présenté comme un militaire déchu mais en réalité Karl tient plus

de l'escroc que du bon samaritain même s'il n'a pas un mauvais fond.

Enguerrand est un Humain d'une trentaine d'années, que les femmes de Havre-aux-Loups considèrent même comme séduisant. C'est un chef respecté de ses hommes, il est intègre, droit, honnête (peut-être un peu trop parfois). Il croit fermement en la Justice et l'Ordre. Il a minutieusement mis au point l'opération visant à arrêter les brigands et il prend comme un échec personnel le fait que deux soient encore en fuite.

Karl est un vrai roublard qui, s'il croit en la Justice, n'hésitera pas à utiliser des moyens détournés pour l'obtenir. Il préférera toujours négocier avec une fripouille bien renseignée pour arrêter un assassin plutôt que de passer par la voie légale des investigations. Il ferme souvent les yeux sur les menus méfaits, voire les couvre, mais il est intraitable avec les pires criminels (il y a d'ailleurs une forte proportion de violeurs et d'assassins qui ont de mystérieux accidents avant de passer en jugement lorsqu'il s'occupe de leur dossier... cela explique peut-être aussi le faible taux de criminalité de la ville...). On suppose qu'Enguerrand est plus ou moins au courant des agissements et des méthodes de son ami mais il détourne suffisamment le regard pour que cela ne choque pas sa probité. Karl est ce que l'on appelle un ami à boire, c'est typiquement le genre de personne que les aventuriers aiment avoir à leur table. Pour autant, Karl n'est pas totalement humain, c'est un Draemnoth, un sang-mêlé moitié-humain, moitié-asura.

Enguerrand étant appelé à Aegis, il n'aura guère le temps de bavarder avec les PJ et leur indiquera de s'adresser à Karl qui est chargé de la sécurité de la ville et de la surveillance des prisonniers en son absence.

**Ce qu'Enguerrand sait sur la situation actuelle:**

**-Il ne digère pas la fuite de deux brigands et il mettra tout en œuvre pour les retrouver. Il est certain qu'ils ont des complices dans les bas-quartiers qui les cachent et il craint qu'ils ne quittent la ville tôt ou tard.**

**-En réalité, il espère qu'ils ne se sont pas réfugiés dans les souterrains qui n'ont pas encore été cartographiés et qui semblent instables. Il n'a pas envie de risquer la vie de ses hommes à la poursuite de ces bandits.**

**-Néanmoins il reconnaîtra avoir vu des traces de pas humaines à leur entrée quelques heures après l'arrestation. Il n'a pas pu retourner vérifier ceci à cause de la pluie le lendemain.**

**-Pour lui, les vols d'animaux sont liés aux brigands et à rien d'autre. Ils mentent quand ils affirment ne pas les avoir volés.**

**-S'il les sent intéressés, il enjoint les PJ à contacter Gaudias pour enquêter sur les deux hommes.**

**Ce que Karl sait sur la situation actuelle:**

**-Il est satisfait de l'arrestation de la bande de brigands, ce qui pourra offrir un peu calme à la région. Les deux fuyards ne lui apparaissent pas comme un problème et il aurait été d'avis de ne pas les poursuivre et d'attendre qu'ils se montrent.**

**-Il connaît exactement les objets qui n'ont toujours pas été rendus à leurs propriétaires et qui sont donc toujours en possession des fuyards; le calice du Marquis, une dague appartenant à Taras, une statuette en bois précieux que Fannelle tenait de son défunt mari, un livre ancien venant du temple d'Ysanellia-Tanit et une invention gobeline provenant du Bazar Gob'. Il trouve d'ailleurs suspect que le Marquis insiste tellement pour retrouver le calice.**

**-Il reconnaît qu'il n'aime pas trop cet homme. Il le soupçonne de ne pas être tout à fait honnête et de cacher les véritables raisons de sa présence à Havre-aux-Loups.**

**-A mots couverts, il pourra reconnaître qu'il le surveille depuis un moment et qu'il**

n'aime guère les émanations d'énergie qu'il a plusieurs fois ressenties en provenance du manoir (*note: en réalité, plus que Gob Junior, c'est Karl qui aide Acmon dans son enquête sur le Marquis*)

-Si les PJ lui parle des vols d'animaux et émettent l'idée d'aller interroger les brigands emprisonnés, il refusera de les laisser les voir. En revanche, il leur indiquera qu'il est déjà au courant et que dans leurs dépositions, ces hommes affirment ne pas avoir volé volailles ou cochons.

Une fois qu'ils auront glané toutes ces informations et qu'ils auront un peu exploré la ville, ils seront accostés par le majordome du Marquis qui a entendu parler d'eux et souhaiterait vivement s'entretenir avec eux chez lui. Vous pouvez également décider que les PJ rencontrent d'abord le Marquis avant de faire leur petite enquête en ville.

### **LE MANOIR DU MARQUIS**

Le manoir est à l'extérieur de la ville, sur une petite colline au milieu de la forêt, à 30 minutes à pied environ de Havre-aux-Loups. C'est un bâtiment sur trois étages dont seul le rez-de-chaussée et le premier étage de l'aile occidentale ont été retapés, le reste tombant en ruine. Le majordome les introduit dans le petit salon et les prie d'attendre l'arrivée de son maître. Aucune boisson, ni collation ne leur est offerte. S'ils cherchent à quitter la pièce pour explorer le manoir, deux hommes d'armes les en empêchent et leur intiment l'ordre de patienter dans le petit salon. Ils ont donc tout le temps pour regarder ce qui s'y trouve. Si les PJ vous demandent de décrire les lieux, lisez ce qui suit:

*La pièce ne comporte que peu de meubles mais ils sont d'un grand luxe et de facture ancienne. Très probablement elfique. Ce sont surtout les objets d'art qui attirent immédiatement l'attention: statue, vaisselle antique, épée d'apparat. Il semble y avoir une constante historique dans ces trésors, comme si le Marquis exposait ici les pièces d'une collection retraçant sa passion. Le pan du mur en face de vous est quant à lui entièrement occupé par une bibliothèque contenant un nombre impressionnant de volumes anciens.*

A moins que les PJ n'aient une grande connaissance des antiquités atlantes des Terres Lacérées, ils n'identifieront pas la provenance des objets. En revanche si l'un d'eux vous interroge sur les livres, lisez:

*En vous approchant pour lire les titres sur la tranche des livres, vous découvrez des ouvrages tels que «De Atlantidae», «Exils elfes et formation d'une communauté légendaire», «Des Huit Royaumes et de la punition de l'Orgueil», «Rites des Anciens Royaumes»...*

Il ne sera pas possible d'en saisir un pour le feuilleter car le Marquis arrive enfin. Bel homme, habillé avec goût, il ne dégage cependant aucune chaleur amicale, son regard noir peut sembler hautain. Il est toujours d'une grande politesse (il s'excusera du manque de courtoisie élémentaire de ses gens qui n'ont pas offert de boissons à ses invités), s'intéresse à ses interlocuteurs mais uniquement pour les amadouer et les amener là où il veut les voir arriver. Il simule des émotions humaines, se contente de jouer un rôle. Un PJ draemnoth ou asura peut sentir une vague menace mais le Marquis est un Asura âgé qui sait comment tromper ses congénères de moindre rang. Il est terriblement pragmatique et opportuniste et l'arrivée des PJ en ville lui permet de mener à bien son objectif. Néanmoins, si les PJ se montrent trop curieux, ne répondent pas assez vite à ses questions, il montrera quelques signes d'impatience (mâchoires crispées, respiration saccadée...)

**Ce que le Marquis sait sur la situation actuelle:**

**-La Garde a fait du bon travail mais il est regrettable qu'elle ait laissé s'enfuir deux brigands. D'autant plus qu'ils sont en possession d'un objet qui lui appartient, un calice richement ouvragé, aux entrelacs d'argent et d'or et serti de minuscules rubis. Celui-ci a non seulement une grande valeur pécuniaire mais également sentimentale (*note: et c'est aussi un artefact magique*)**

**-Il sait ou se doute à leurs regards et à ce qu'il a entendu dire sur eux en ville (il n'hésite jamais à se montrer condescendant et flatteur) que les PJ sont des gens honnêtes et droits et il est prêt à les payer 100 kohlan et à leur offrir un équipement de base pour rechercher les fuyards et lui rapporter le calice. Il leur affirme que les deux hommes se sont enfuis dans les souterrains du chantier et attendent que la situation se calme pour en sortir. Ce ne devrait donc pas être une mission trop difficile que d'aller les débusquer.**

**-Il payera 10 kohlan de plus pour chaque objet un tant soit peu antique, voire magique, que les PJ rapporteront de leur périple. Il ajoute que ces souterrains vont vite être connus des pilliers et qu'il est donc dans leur intérêt d'en explorer la plus grande proportion possible en une seule fois. Il peut se lancer dans une explication sur sa passion pour l'archéologie et insister sur le fait que la région a une histoire riche (il évite cependant d'entrer dans les détails pour que les PJ ne se doutent pas de ce qu'il recherche exactement...) et que tous les historiens et passionnés comme lui seraient redevables aux PJ s'ils contribuaient à rendre cette histoire un peu plus vivante grâce à la découverte de ruines, vestiges, objets. S'il y a dans l'équipe des PJ tuatha et humain, il leur fera valoir que leurs peuples respectifs ont écrit de grands pages d'histoire par ici.**

**-Il évoque également une personne qu'il qualifie de «détestable» et que les habitants appellent «Monsieur Acmon». Revêche, taciturne et à la limite de la paranoïa, ce dernier s'est mis en tête que le Marquis était une personne malhonnête et probablement dangereuse qui devait être surveillée à tout prix. Le marchand a d'ailleurs ligué une partie des habitants contre lui et ce dernier ne comprend pas la raison de cette animosité. Le Marquis soupçonne le vieil homme de ne plus avoir toute sa tête. Il pense également qu'il est devenu obsédé par la quête d'objets magiques dont sa boutique regorge et qu'il aimerait faire main-basse sur ce qui pourrait se trouver dans les souterrains. Aussi apprécierait-il de la part des PJ que ceux-ci se tiennent éloignés du marchand et ne se fournissent pas chez lui afin d'éviter toute calomnie infondée qu'ils pourraient entendre à son encontre.**

**-Si les PJ évoque les ruines en forêt, le Marquis leur confirme qu'elles sont en partie une des raisons de sa présence ici; elles datent de l'ancienne ville sur laquelle a été bâtie Havre-aux-Loups. Vu l'alphabet archaïque, il espérait trouver des vestiges encore plus anciens.**

A la fin de l'entretien, le Marquis les raccompagne jusqu'à l'extérieur des grilles du manoir et leur demande de le tenir au courant de leur décision. Les PJ sont libres de rentrer en ville et de prendre une nuit de repos après s'être concertés sur la suite des événements.

### **• PRÉPARATIFS**

A partir de ce moment les PJ doivent décider ce qu'ils vont faire et notamment à qui ils vont accorder leur confiance. Ils peuvent très bien accepter l'offre du Marquis mais aller se fournir chez Acmon, ils peuvent aussi offrir à la Guilde de traquer les fuyards, trouver le calice et des objets et les apporter au Marquis, voire de totalement faire confiance au marchand et lui rapporter absolument tout ce qu'ils trouvent, calice y compris. Laissez-les commencer à faire leur choix, ils pourront toujours revenir dessus en cours d'aventure s'ils réfléchissent à nouveau au problème. Ce ne sera que lors de la fin de leur exploration et leur retour à la

surface que leur choix sera décisif.

Ils doivent penser à s'équiper (en plus de ce qui leur a été fourni par le Marquis ou la Guilde: cordes, lampes, bottes hautes, quelques simples en cas de blessures) et à acheter de la nourriture. Là aussi à eux de voir s'ils préfèrent tout explorer d'un coup ou s'ils ont dans l'idée de le faire étape par étape et de remonter entre chacune d'entre elles.

### **Informations générales sur la zone des tunnels**

Ils sont constitués de trois niveaux (salles d'audience et de recueillement, puis voie processionnelle, autel de Mardanh-Arawn et crypte et enfin salles d'embaubement). De manière globale, ils sont sombres sauf une partie du premier niveau et des escaliers que les ouvriers ont éclairés avec des torches. Si les PJ décident de descendre de nuit et qu'ils ont un lycanthrope dans le groupe, il peut se transformer et voir assez bien pour leur servir de guide; il en va de même pour un Kemono. Un Asura ou un Draemnoth lié aux Ombres ou aux Ténèbres bénéficient également d'une bonne vision. Les tunnels sont pour la plupart étroits et les salles sont assez basses de plafonds; un Korrt risque de ne pas se sentir à l'aise et de progresser courbé; des Devas ou Asuras ailés ne peuvent voler dans ces zones. Elles sont également sous l'autorité de Mardanh-Arawn et de El, le Démon; des PJ liés au Dieu de la Mort ou disciples de la Société de l'Ankou seront en terrain familier; par contre tout PJ lié à une divinité morte du Panthéon Noir devra éviter de faire appel à son dieu ou sa déesse.

Les indications données pour la progression dans les tunnels montrent un chemin relativement linéaire mais il est tout à fait possible que vous rajoutiez autant de tunnels, galeries, dédales et cul-de-sac que vous vouliez pour gêner la progression des PJ...

### **Coup de pouce aux PJ**

Il est possible de leur adjoindre un PNJ qui leur servira de soutien et/ou de guide. Vous pouvez au choix choisir un apprenti de l'école de magie (notamment si l'équipe est faible en magie), Gob Junior (les Gobelins sont d'excellents éclaireurs et ont un sens de l'orientation infaillible) ou un mercenaire novice de la Guilde (en soutien pour les attaques lourdes).

Il est également possible qu'au moment où ils s'appêtent à entrer dans les souterrains, Lana arrive à leur rencontre; Acmon l'ayant chargée de leur remettre un petit quelque chose pour les aider. Lisez ceci:

Vous êtes surpris quand une voix vous hèle. Lana s'approche de vous en courant, tenant un objet enveloppé dans un morceau de tissu. Lorsqu'elle l'ouvre, vous découvrez une Pierre de Luminescence. Elle vous explique alors qu'elle a une durée d'autonomie de 12 heures et une portée de 3 mètres; de plus, si elle se brise elle émettra une vive lumière aveuglant toutes les créatures dans la zone. Elle ajoute avec un sourire gêné qu'il vaut mieux que cela ne se produise pas, Acmon ne faisant que vous la prêter et tenant à la récupérer en un seul morceau.

### **• LES TUNNELS**

#### **SALLES D'AUDIENCE ET DE RECUEILLEMENT**

Un escalier mène les PJ vers le premier niveau des tunnels.

*La faible clarté émise par les torches accrochées de part et d'autre des cloisons semble étendre vos ombres à l'infini, déformées en des spectres grimaçants par le relief torturé du tunnel que vous longez. Une humidité tenace vous colle à la peau, de l'eau ruisselle le long des murs, les bruits de la ville sont rapidement étouffés par le silence ouaté qui règne sous terre.*

Le tunnel semble assez long et régulièrement des ouvertures le long du parcours mènent à des



petites salles, appelées salles de recueillement, ce sont elles qui accueilleraient les familles des défunts qui allaient rejoindre leur dernière demeure avant la cérémonie. Celles-ci sont vides de tout trésor mais d'intéressants sigils et d'anciennes runes sont gravées sur leur mur.

*En pénétrant dans la petite salle attenante au tunnel vous constatez qu'elle semble avoir été désaffectée depuis des siècles. Vous ne remarquez aucun indice d'occupation humaine récente. Cependant, en vous approchant des murs vous constatez qu'ils sont couverts d'inscriptions, certaines à moitié effacées par l'érosion. Vous devinez néanmoins la forme stylisée d'un chat assis de profil et d'une croix.*

Le chat est l'animal de Mardanh-Arawn, la croix est le symbole du Démentiel. Ce sont des signes notoires que tous les habitants des Terres Lacérées ont appris à reconnaître. Si les PJ demandent plus de détails, voici ce que vous pouvez leur lire s'ils ont vu les ruines dans la forêt:

*En y regardant de plus près, vous reconnaissez quelques symboles qui semblent identiques à ceux que vous aviez déjà vus sur les ruines dans la forêt. Alors que le motif du chat et la croix se répètent de manière cyclique, cet alphabet semble former de longues litanies. Vous remarquez que d'autres alphabets sont présents mais les lettres ne sont déjà plus visibles.*

Lorsque les PJ ont fini d'explorer les salles de recueillement, ils peuvent choisir de continuer à descendre l'escalier ou au contraire finir l'exploration du premier niveau. S'ils choisissent la seconde option, lisez ceci:

*Le couloir finit par déboucher sur une salle plus vaste que celles que vous venez de visiter. Vous remarquez un travail de boisage et d'étalement récent qui vous semble fort à propos lorsque vous notez les fissures dans le mur. Les ouvriers du chantier de l'école de magie redoutaient visiblement que la salle s'effondre et n'ont pas cherché à aller plus loin dans leur exploration de ce tunnel. La salle offre une riche variété de mosaïques, malheureusement très endommagées. L'une d'elles représente une forêt où s'ébattent plusieurs espèces d'animaux. Il vous semble également apercevoir la procession d'un groupe d'Elfes vers ce qui pourrait correspondre à un temple. La mosaïque semble s'étendre dans le couloir qui vous fait face et disparaît dans les ombres.*

Cette salle est la salle d'audience où les familles pouvaient exprimer leurs vœux pour le défunt et avant tout demander la clémence du Dieu de la Mort envers l'être qu'il allait accueillir. La mosaïque date de l'époque de Nyalanh, les Elfes étant très attachés aux images qui selon eux véhiculaient des messages d'un plan à l'autre. Et en effet, elle raconte une histoire et plus particulièrement celle du voyage de l'âme vers Sheol. La suite du tunnel plongé dans l'obscurité permettra aux PJ de voir quelques détails de plus. Le tunnel se scinde en deux ensuite; la voie de gauche les mène vers une salle très endommagée.

Ici les tremblements de terre et l'érosion ont fait depuis longtemps leur œuvre; seule a résisté une large dalle de marbre sur laquelle est inscrite en deux langues distinctes cette phrase: «Félicité dans le cœur des Seigneurs Arstrel, que la bénédiction des anciens royaumes soit sur eux...»

La famille Arstrel faisait partie de la noblesse Tuatha venue fonder Nyalanh sur les ruines de Hautemarche. Ils ont œuvré au bien de tous, à la sécurité des habitants et au développement du commerce. Ils se sont farouchement battus contre les dökkálfar en dépit des douloureuses

circonstances qu'ils avaient eu à affronter.

La voie de droite, elle, mène vers une salle qui n'est pas tout à fait abandonnée. Les PJ pourront trouver ici une trace du passage des brigands en fuite (un linge taché de sang) mais également les occupants de cette salle. Ils ne les verront pas du tout au début et pourraient même avoir la chance de repartir du lieu sans problème s'ils ne font pas trop de bruit ou ne projettent pas de lumière vers le plafond. En effet, deux spinifer ont élu domicile ici et comme toutes les créatures de leur espèce, ils se reposent au plafond en attendant des jours meilleurs.

*C'est un infime raclement sur la roche au-dessus de vos têtes qui met vos sens en alerte. En levant les yeux, vous apercevez une forme reptilienne furtive qui évolue en ondulant. Vous avez juste le temps de voir les cornes qui ornent le corps de la créature avant que le second spinifer ne se laisse tomber sur vous avec un sifflement rageur.*

S'ils passent à l'attaque, ils se laisseront tomber sur les PJ, griffes en avant. Ils n'ont pas la force nécessaire pour tuer en un coup et leur mâchoire ne permet pas d'infliger des morsures mortelles mais plusieurs coups de griffes peuvent rapidement devenir handicapants. Ils se déplacent rapidement (comme une tarante) mais sont assez peu intelligents (ils n'élaborent pas de stratégie de groupe comme les pavor) et leur cuir ne leur offre pas une grande protection contre les armes tranchantes ou perçantes. Ils n'hésitent pas à battre en retraite pour regagner le plafond quand la situation tourne en leur défaveur avant de lancer une nouvelle attaque. Ils craignent les lumières vives ainsi que le feu (un PJ pourra retourner dans le couloir pour chercher une torche pour les tenir en respect pendant que les autres gagnent du temps). Si les PJ parviennent à les tuer, ils pourront récupérer leurs cornes qui sont souvent utilisées pour faire des manches de poignards et les revendre à un artisan.

Le premier niveau est à présent entièrement exploré, il ne reste plus aux PJ qu'à reprendre l'escalier.

### **VOIE PROCESSIONNELLE (1ère partie)**

L'escalier plonge profondément dans les entrailles de la terre et le corridor est recouvert de sigils et d'inscriptions pour le Dieu de la Mort en bien meilleur état que ceux de l'étage supérieur. Les PJ parviennent dans une première salle percée de différents couloirs. Seuls deux sont accessibles en plus de celui d'où ils viennent, les autres sont des culs-de-sac bloqués par des éboulis. L'un d'eux se termine par un nouvel escalier, l'autre est orné de bas-reliefs superbes et s'ouvre sur une vaste salle. S'ils décident d'emprunter celui-ci, lisez:

*Les bas-reliefs et gravures qui ornent ce corridor sont d'une finesse incroyable, superbement détaillés et parfaitement ciselés dans la pierre. Les scènes qui s'y déroulent confirment la première impression que vous avait donnée la mosaïque à l'étage au-dessus; tant la facture de l'œuvre que ses symboles sont indubitablement elfiques. Les scènes pastorales répondent aux processions en forêt, des aigles survolent des troupeaux de chevaux et de majestueux cygnes ouvrent la voie à une compagnie de dames d'une grande élégance. Le sol est recouvert de marbre bleu d'excellente qualité, uniquement détérioré par quelques petites fissures ça et là.*

Ce couloir mesure à peu près 20m, cinq mètres après l'entrée, le sol est un vrai piège naturel de 7m de large, impossible à éviter s'ils n'y prennent pas garde. Les deux brigands ont pu traverser mais c'était le dernier passage que le mince revêtement de marbre a accepté, il est maintenant impraticable. Si les PJ marchent dessus, ils seront précipités au niveau inférieur, ce qui risque d'occasionner de sérieux dégâts. En sondant le couloir ou en y envoyant une lourde pierre, ils peuvent déclencher le piège sans risquer d'être blessés mais il leur sera de

toute manière impossible de franchir le gouffre pour rejoindre la salle qui leur fait face; le plafond est trop bas pour voler, même avec de l'élan un saut n'aura pas l'amplitude nécessaire pour rejoindre l'autre côté. Il leur faudra emprunter les escaliers pour descendre au troisième niveau. Ceux-ci sont plus étroits que ceux des niveaux supérieurs et ils ne peuvent les emprunter qu'en étant deux personnes côte à côte.

### **SALLES D'EMBAUMEMENT**

Juste avant d'arriver au dernier niveau, une salle se trouve sur la droite des PJ. Elle est fermée par une lourde porte de bois dont la serrure a été brisée.

*Comme si le temps s'était arrêté, vous vous retrouvez dans un atelier encore parfaitement fonctionnel. Un rapide coup d'œil aux instruments présents et le doute n'est plus permis: vous voici dans la salle de travail des embaumeurs. Il est maintenant tout à fait indéniable que ce vaste réseau de tunnels n'est autre que des catacombes dans lesquelles ont œuvré les fidèles de Mardanh-Arawn. Vous comprenez de suite l'intérêt de cette découverte; il s'agit non seulement d'une portion de l'histoire de la région mais également un lien avec les familles des défunts qui reposent ici. Ce n'est plus seulement de Havre-aux-Loups qu'il s'agit mais bien de l'antique Nyalanh, la ville fondée par des Tuatha dé Dannan.*

Elle contient tout l'équipement nécessaire aux embaumeurs ainsi que leurs produits de conservation dont du natron (duquel la salinité s'est accrue à cause des gaz présents dans les tunnels au point de devenir une solution acide très corrosive). Les outils sont parfaitement conservés bien que très anciens, certaines lames peuvent encore servir comme arme. Ils sont de belle facture et peuvent présenter un intérêt certain pour des collectionneurs. Plusieurs amulettes sont encore actives et semblent vibrer de pouvoir (l'une d'elle signale la présence d'une âme en peine en émettant une douce lumière nacrée). Elles sont toutes décorées par des incantations écrites dans l'alphabet des ruines. Un coffret en bois précieux qui semble avoir contenu un objet circulaire est vide. L'intérêt de ce coffret est surtout de présenter un alphabet très ancien (si un des PJ a fait attention aux objets possédés par le Marquis, il verra qu'ils sont similaires et pour cause; il s'agit de Haut Atlante).

Au moment où ils sortent de la pièce, lisez ceci:

*A peine sortis de l'atelier des embaumeurs, l'amulette que vous y avez récupérée se met à luire; un rire cristallin retentit et vous pourriez jurer avoir entendu une voix douce vous demander «Vous voulez jouer?».*

Le troisième niveau est le plus «habité» des catacombes, malheureusement ses occupants ne sont guère hospitaliers. Un Anaon hante le troisième et le deuxième niveaux et deux espèces de prédateurs particulièrement dangereuses et violentes ont élu domicile ici. Les travaux de l'école de magie ont non seulement réveillé l'écorcheur qui s'est alors mis en quête de nourriture mais également l'âme en peine attirée à la fois par l'activité en ville et la vie s'écoulant des proies du second. C'est lui qui est responsable des cauchemars et insomnies des habitants de Havre-aux-Loups. En plus de l'écorcheur, une trentaine de traqueurs ont fait leur nid dans la plus grande zone du troisième niveau.

Les PJ arrivent ensuite dans une nouvelle salle, une odeur tenace rance commence à se faire sentir. Elle sonne comme un avertissement pour la suite des événements.

*La pièce dans laquelle vous vous trouvez ressemble à une antichambre, c'est en tout cas l'impression que donne le décor en trompe-l'œil sur les murs. Peut-être était-ce là un rituel pour que les morts se sentent ici chez eux et n'aient pas la tentation de revenir hanter les*

vivants. Vous n'avez guère le temps de vous intéresser à ce détail plus en profondeur; une odeur rance, écœurante semble peu à peu envahir les lieux. Elle vient par vagues et repart, amenant avec elle de violents maux de tête et des vertiges. Puis, aussi soudainement qu'elle est apparue, elle disparaît et vous laisse décontenancés.

**(note: s'ils sont accompagnés de Gob Junior, ils risquent fort d'entendre «promis, l'odeur, c'est pas moi!»)**

Les PJ atteignent enfin le cœur du troisième niveau qui s'ouvre sur trois couloirs. L'un remonte vers le deuxième niveau et les tombes, un autre aboutit dans le nid des traqueurs et le dernier dans la tanière de l'écorcheur. A tout moment, ils peuvent être «assailli» par l'Anaon; celui-ci ne les tuera pas mais risque de mettre leur esprit à mal; lors de ses plus violents assauts, il peut les mener jusqu'à une sorte de folie qui incitera celui qui est pris pour cible à attaquer ses compagnons. Il n'est pas possible de le tuer (ni même d'ailleurs de le voir), une des solutions pour l'apaiser se trouvant dans le nid des traqueurs.

Si les PJ se dirigent vers la salle des tombes, ils passeront d'abord par l'autel de Mardanh-Arawn qui se situe entre le deuxième et le troisième niveau.

### **VOIE PROCESSIONNELLE (2ème partie)**

*Vous atteignez l'extrémité du tunnel prolongeant les escaliers qui vous ont ramenés en direction du deuxième niveau; celui-ci s'ouvre sur une première salle circulaire dont un des pans de mur est occupé par un autel de marbre noir flanqué de deux chats, l'animal sacré du Dieu des Morts. Des mosaïques ébréchées décorent le reste de la salle; vous pouvez distinguer à nouveau des scènes de chasse et de vie pastorale. Elles ont sans doute été conçues dans le but de rappeler aux morts leur vie sur terre à l'instar des bas-reliefs précédents. L'autel de Mardanh-Arawn apparaît comme un seuil avant d'entrer dans le dernier domaine du royaume des morts.*

Si les PJ pénètrent dans la chambre mortuaire, celle-ci leur paraîtra tout à fait normale.

*Vous voici arrivés dans une vaste salle percée de niches et de couloirs secondaires. Chacune de ces niches contient un ou plusieurs crânes, blanchis par le temps. Une des niches, plus grande que les autres, attire immédiatement votre attention. Elle est surélevée et se prolonge par un couloir qui se perd dans les ombres d'une cavité plus étroite. Au milieu de ladite niche a été érigée une construction qui vous fait penser à un temple miniature avec ses colonnes et son dôme arrondi. Une inscription est gravée sur la partie qui pourrait symboliser le frontispice.*

Si les PJ veulent s'approcher, l'odeur pestilentielle revient les assaillir ainsi que le rire qui prend cette fois des tonalités inquiétantes et métalliques. L'Anaon peut déclencher de petits éboulements pour les tenir à l'écart de sa tombe et user de son pouvoir de folie sur leurs esprits; ils ne le verront pas car ils ne possèdent pas d'objet de focalisation qui lui aurait appartenu. Déstabilisez au maximum les PJ, faites leur comprendre que pour le moment, ils sont impuissants et qu'ils doivent rebrousser chemin.

### **RETOUR DANS LES SALLES D'EMBAUMEMENT**

Les PJ sont de retour dans le cœur du troisième niveau, celui au trois couloirs. De la tanière de l'écorcheur s'élève une odeur tellement insoutenable que les PJ ne vont certainement pas se risquer à y entrer.

*A peine avez-vous fait quelques pas dans le couloir sinueux que vous êtes assailli par une*

*innommable puanteur: un mélange de chairs en décomposition, d'excréments et d'autres humeurs dont vous n'êtes pas pressés de connaître le nom. En revanche, vous voyez sur le sol un élément bien inhabituel par ici; des plumes blanches et rousses ayant dû appartenir à une poule qui ne s'était certainement pas échappé d'une basse-cour dans les catacombes. Apparemment, le voleur de volailles se cache quelque part par ici.*

C'est en effet l'écorcheur qui est responsable de la disparition des animaux en ville. Les PJ n'ont que l'alternative d'aller explorer le troisième couloir.

La salle est sans doute la plus vaste et la plus haute des catacombes. Seulement ici il n'y a aucune mosaïque, aucune inscription, pas de bas-relief, tout semble avoir été grossièrement taillé et creusé. Cette salle ne faisait pas partie des catacombes, il s'agissait juste d'une grotte dans laquelle les traqueurs ont percé une ouverture qui donne sur les constructions humaines.

*C'est comme si vous étiez arrivés dans un autre monde; la présence rassurante des bas-reliefs a cédé la place aux formes torturées des stalagmites aux échardes agressives. Il est plus que certain que jamais des êtres humains ne se sont aventurés jusqu'ici; en ces lieux, c'est le règne de la Nature dans tout ce qu'elle a de plus archaïque. Pourtant, vous pourriez jurer avoir vu des formes graciles se déplacer dans l'ombre des concrétions minérales...*

Les traqueurs sont les plus intelligents des Ravageurs; ils attendront que les PJ se soient suffisamment éloignés de la sortie pour leur barrer le passage et les encercler. Il est inutile de tenter de les tuer, ils sont bien trop nombreux. Si les PJ tentent une attaque, les traqueurs se dérobent mais ils ne ripostent pas pour autant; ils savent que les aventuriers ne sont pas les seuls humanoïdes et que toute une ville humaine pourrait se mettre à leur recherche et éradiquer le clan de traqueurs. Ils sont plutôt en attente de pourparlers...

*Vous vous sentez pris au piège par les créatures qui vous encerclent. Les traqueurs vous regardent intensément, comme s'ils jugeaient de la qualité que vous offririez en tant que repas. Pourtant, rien de plus dans leur comportement ne dénote une quelconque agressivité ou une attaque imminente. Soudain des glapissements aigus retentissent, le cercle se fend et les traqueurs s'écartent avec déférence devant une vieille femelle aveugle de belle taille. Elle s'arrête devant vous, vous jaugeant, et se met soudain à parler; une langue rauque, gutturale, entrecoupée de cliquetis.*

Les PJ ne comprendront pas la langue des traqueurs en revanche eux sont doués de l'habilité de comprendre toutes les langues humanoïdes. Les PJ peuvent lui dire tout ce qu'ils veulent, elle comprendra parfaitement. La vieille femelle a en réalité une mission pour eux; elle veut qu'ils la débarrassent de l'écorcheur qui a déjà tué certains de ses jeunes en échange de quoi elle leur permettra d'explorer son nid (elle a vécu suffisamment longtemps pour savoir que les aventuriers sont d'une insatiable curiosité et sont toujours attirés par des objets anciens). Elle refuse catégoriquement de s'occuper elle-même du problème car il existe d'anciens tabous entre sa race et celle de son ennemi qu'elle ne romprait pour rien au monde. Les PJ n'ont pas le choix; s'ils refusent, ils se feront massacrer.

*Elle vous fait comprendre par des mimiques évocatrices qu'une créature indésirable s'est installée trop près de son territoire. Plus elle la mime, plus vous comprenez que vous allez avoir à faire à un écorcheur, un de ces monstres qui hante les galeries désaffectées; aveugle mais doté d'un incroyable odorat, ce sont de gigantesques et redoutables adversaires. Lorsqu'elle vous montre une plume de poule, vous comprenez que l'intrus se terre dans la salle à l'odeur infernale que vous aviez renoncée à explorer.*

La tanière de l'écorcheur commence par un tunnel sinueux et très haut; pour le moment, le prédateur est endormi mais les PJ doivent faire attention à ne pas faire de bruit. Le sol tapissé d'excréments odorants indique la présence de furia; s'ils les dérangent, celles-ci s'envolent en poussant des cris aigus qui alertent l'occupant de la tanière. Les furia peuvent attaquer les PJ mais elles ne représentent pas un grand danger. L'écorcheur est aveugle mais il a un très bon sens de l'odorat, il détectera de suite toute odeur anormale quand les PJ seront à moins de cinq mètres de lui (ils ne pourront donc pas le surprendre dans son sommeil); en revanche, il s'est tellement habitué à l'odeur des fientes de furia que si les PJ s'en badigeonnent, il n'y verra que du feu.

S'ils l'ont réveillé, lisez ce qui suit:

*Lentement la créature se relève avant de se tourner vers vous, un grondement sourd montant de sa gorge. Le visage aveugle vous fixe sans vous voir mais une profonde inspiration de la part de l'écorcheur est suivie d'un long rugissement. Il sait maintenant exactement où vous vous trouvez, les trois cent kilos de muscles et de fureur sont prêts à donner l'assaut, à vous écraser et à vous déchiqueter. Vous êtes face à l'un des plus terribles Ravageurs des Terres Lacérées et pour lui vous ne représentez qu'un repas de plus...*

Les écorcheurs sont des humanoïdes reptiliens de haute taille, puissamment bâtis, large de poitrine et aux griffes acérées. Ils compensent leur relative lenteur avec une force herculéenne; un coup de patte suffit largement à assommer un Humain. Il existe plusieurs façons de venir à bout de la créature que les PJ devraient assez facilement identifier s'ils ont retenu les descriptions du troisième niveau. L'escalier principal est bien trop étroit pour que l'écorcheur puisse l'emprunter et offre un abri et une position stratégique appréciable. Il est également possible d'user du natron vicié dans la salle des embaumeurs pour le brûler à mort. Une fois terrassé, les PJ peuvent lui couper la tête, une patte ou n'importe quoi d'autre pour l'amener à la vieille femelle qui les autorisera alors à pénétrer dans la tanière. Les traqueurs vaquent à leurs occupations sans s'offusquer de la présence des aventuriers.

Un des tunnels dans la grotte remonte vers une galerie naine désaffectée et bloquée par une porte de pierre. Une autre située en hauteur est inaccessible au PJ, c'est par là que les prédateurs rejoignent la surface. Les traqueurs ont une nette tendance à voler des objets qui ne leur servent à rien, juste pour le plaisir de posséder quelque chose et éventuellement décorer leur nid; des jeunes ont ainsi exploré les ruines pendant l'été ainsi qu'une partie des catacombes. Ils ont entassé leur trésor dans une petite salle au fond de leur grotte; les PJ pourront prendre tout ce qu'ils veulent. Ils trouveront ainsi une vieille dague en mauvais état mais à la forme inhabituelle, la sculpture d'un cheval au galop taillé dans de l'ivoire (s'ils la touchent, l'amulette de détection des âmes en peine se met à briller), des ex-voto en bois précieux et un livre écrit en Haut Atlante.

Si le petit cheval d'ivoire leur a mis la puce à l'oreille, ils peuvent retourner dans la chambre mortuaire.

### **VOIE PROCESSIONNELLE (Chambre mortuaire)**

*Apparemment, tout est calme, plus d'odeur, plus de manifestations surnaturelles. Quoique... La chambre mortuaire est étrangement calme. Les crânes dans leur niche ne présentent apparemment aucune menace, leur regard vide tourné vers l'éternité de leur repos, vous retrouvez l'atmosphère de recueillement et de paix qui sied à la dernière demeure de ceux qui ne sont plus de ce monde.*

*Vous pouvez enfin vous approcher de la grande tombe recouverte d'une épaisse couche de poussière et lire l'inscription:*

*«Feror ego veluti  
Sine nauta navis,  
Ut per vias aeris,  
Vaga fertur avis;  
Non me tenent vincula,  
Non me tenent clavis,  
Quero mihi similes,  
Et adiungor mortis.  
Vita detestabilis  
Nunc obdurat  
Et tunc curat  
Quod per sortem  
Sternit fortem,  
Mecum omnes plangite!  
Vellet Deus, vellent dii  
Quod mente proposui.»*

***(note: il s'agit de latin qui dans les Terres Lacérées s'appelle de l'ancien Concordim d'Occident; ces vers sont extraits du Carmina Burana de Carl Orff; s'il n'y a pas de latiniste parmi les PJ, Acmon pourra leur en donner une traduction)***

*Alors que vous vous dirigez vers le couloir qui la prolonge, vous entendez dans votre dos: «Vous voulez jouer?». Vous vous retournez pour vous trouver nez-à-nez avec un enfant pas plus haut qu'un Gobelin, aux beaux cheveux d'un blond cendré et dont les traits délicats et les oreilles en pointe vous apprennent qu'il s'agit sans doute d'un Demi-Elfe. Ses grands yeux sont d'un bleu céruléen mais son regard est éteint, fatigué.*

Vous voilà face à l'Anaon, même si objectivement rien ne semble le trahir; il ressemble à n'importe quel petit garçon de son âge. Il va probablement engager la conversation avec les PJ, leur demandant ce qu'ils veulent, qui ils sont. Si à n'importe quel moment, les PJ lui parlent des fuyards, se montrent agacés par ses questions ou lui disent qu'il n'est qu'un fantôme, l'enfant se met en colère et les attaque. L'odeur pestilentielle revient, le rire métallique retentit, les PJ ressentent une vive chaleur et le corps de l'enfant semble se décomposer devant leurs yeux. Seul un haut prêtre de Mardanh-Arawn pourrait utiliser un rituel d'apaisement et il est à supposer qu'aucun des PJ n'en est un. L'Anaon ne cesse de répéter des mots qui n'ont apparemment aucun sens comme «Ils m'ont réveillé mais ils ne voulaient pas jouer», «Pourquoi ils veulent pas m'écouter? Pourquoi ils me fuient?», «Pourquoi ils viennent me déranger? Rendez-moi mon cadeau!».

Il n'a en fait pas conscience d'être mort. Si un des PJ a la présence d'esprit de le lui dire et de l'affirmer sans hésitation ou même s'il lui donne le cheval d'ivoire (qu'un des traqueurs avait sorti de sa tombe), l'enfant se calme de suite. Il va continuer à parler et à poser des questions. Les PJ peuvent lui apprendre ce qu'ils savent sur Nyalanh et la guerre contre les Dökkálfar ainsi que l'incendie. Ils doivent lui faire comprendre qu'il n'est plus de ce monde et peuvent lui promettre que son sommeil ne sera plus dérangé (il faudra qu'ils en réfèrent aux autorités de Havre-aux-Loups pour qu'un prêtre du Dieu de la Mort soit dépêché d'Aegis et lui permette de reposer en paix). L'enfant disparaît alors après les avoir remerciés.

Ils peuvent finir d'explorer la salle mortuaire; s'ils époussettent la poussière sur la tombe, ils liront «A la mémoire de notre bien aimé Nathan Arstrel. 6 Ventôse de l'an 12 du règne de Isenhardt Ier / 7 Pluviôse de l'an 18 du règne de Isenhardt Ier», s'ils empruntent le tunnel juste derrière, ils retrouvent les deux fuyards, morts. Ceux-ci présentent des traces de coups de

griffes (probablement infligés par les traqueurs ou l'écorcheur) et d'épées (lors de l'opération de la Garde). Certaines blessures semblent s'être infectées mais en regardant leur visage et leur expression horrifiée, il est assez aisé de comprendre quelle a été la cause de la mort. En les fouillant, ils mettront la main sur les objets dérobés (dont le calice du Marquis; l'amulette de détection émet une lumière rougeâtre lorsqu'ils le prennent en main) ainsi que sur un disque de métal richement ouvragé qui semble se scinder en plusieurs parties (il était dans la salle des embaumeurs, les brigands l'avaient volé, là aussi l'amulette se met à rougeoyer). C'est en fait cet artefact que le Marquis recherche. Il ne leur reste maintenant plus qu'à rejoindre la surface et à faire un choix décisif.

## **• HAVRE-AUX-LOUPS** **RETOUR A LA SURFACE**

En plus de rendre les objets dérobés à leur légitime propriétaire (Taras leur offre des vestes en cuir de metus en échange de sa dague, Fannelle leur propose un an de repas gratuits contre sa statuette, le temple d'Ysanellia-Tanit leur offre une bénédiction de soins contre le livre et Pa' et Ma' Gob leur confient un échantillon de poudaboum contre l'invention dérobée), d'avertir les autorités qui contacteront le clergé de Mardanh-Arawn, éventuellement de prévenir la Garde de la présence des traqueurs, les PJ vont devoir choisir ce qu'ils vont faire du calice et des objets découverts dans les catacombes. Il n'y a que 3 options possibles.

### **REMETTRE LES OBJETS AU MARQUIS (options 1 et 2)**

*Le Marquis vous attend dans le petit salon, visiblement ravi de la réussite de votre entreprise. Il s'empare avec avidité du calice que vous lui tendez et vous remercie chaleureusement. Comme par magie, une bourse remplie de la récompense promise apparaît sur la table devant lui. Il évalue ensuite d'un œil critique les objets que vous lui présentez; lorsqu'il tient le disque de métal entre ses mains, son expression n'est pas seulement avide mais dénote une profonde jubilation, il y a quelque chose d'inquiétant dans son regard, une joie haineuse et mauvaise.*

*«Savez-vous de quoi il s'agit?»*

*Comme vous lui répondez par la négative, il esquisse un sourire malsain et poursuit:*

*«C'est la dernière étape pour l'accomplissement de ma vengeance, la pièce maîtresse qui me permettra enfin de mettre un terme à la tyrannie d'une créature démoniaque qui m'a dépossédé de tout ce que j'avais. Cet objet que vous voyez là renferme toute la magie des anciens Atlantes, leur pouvoir de création et de destruction et je ne connais rien, ni personne qui ait jamais pu y résister.»*

*Une nouvelle bourse apparaît sur la table, le Marquis retient un petit rire et annonce:*

*«Et c'est grâce à vous que je possède aujourd'hui cette puissance. La moindre des choses est de vous récompenser comme il se doit. Mais... je pense que des gens de votre talent et de votre mérite peuvent obtenir bien plus... Je vous offre de participer à ma vengeance, alliez-vous avec moi, tout ce que vous pourrez rêver d'obtenir sera à portée de vos mains!»*

### **Option 1: accepter la proposition**

*Cette fois, son plaisir est total, il éclate de rire, vous félicite chaleureusement de votre choix, vous ne le regretterez pas. Vous allez entrer dans l'histoire, une histoire qu'il écrira dans le sang et la désolation.*

Il appelle alors ses serviteurs pour mettre le feu au manoir et effacer toutes les preuves et convie les PJ à le suivre dans son domaine en Gizal, le pays démoniaque. Cela pourra faire l'objet d'un nouveau scénario; bien assez tôt, Acmon apprendra leur choix et aura connaissance de l'objet qui a été remis au Marquis, il lancera alors sur leurs traces une équipe



d'aventuriers chevronnés. Il sait quel danger représente le Marquis et ne perdra pas espoir de convaincre les PJ de faire marche arrière et de combattre le démon.

### **Option 2: refuser la proposition**

*Une ombre de déception passe dans son regard. Apparemment, il vous avait mal jugés, il espérait un peu plus d'ambition de votre part. Il vous congédie d'un geste.*

*Lorsque vous arrivez à Havre-aux-Loups, Acmon vous y attend; le vieil homme semble visiblement inquiet, son regard trahit une grande angoisse. Il vous demande immédiatement ce que vous avez remis au Marquis. Quand vous lui décrivez le disque de métal, il laisse échapper un cri de rage et d'impuissance:*

*«Avez-vous seulement idée de ce que vous venez de faire? Vous avez remis entre ses mains un artefact capable de créer n'importe quelle créature vivante, il pourra fusionner les pires prédateurs de ce monde et se constituer une armée sans précédent. C'est avec CET artefact que les Atlantes ont pu mettre au monde des abominations comme les ultio. Et c'est exactement ce que ce démon prévoit de faire!»*

Acmon prévient la Garde, rassemble quelques hommes et les PJ se joignent à eux pour tenter d'arrêter le Marquis; lorsqu'ils arrivent au manoir, il est déjà trop tard, Gaazbel al Zareem a déserté les lieux et toute trace de ses projets part en flamme. Les PJ peuvent décider de le suivre et de l'arrêter afin de réparer leur erreur. Acmon rédigera alors une missive qu'ils devront remettre à une de ses amies; le cachet de cire figure l'étoile à huit branches, le signe du Chaos.

### **REMETTRE LES OBJETS A ACMON (option 3)**

*Vous retrouvez toujours la même salle obscure. Acmon travaille à son bureau et Lana est assise auprès de lui. Lorsqu'il vous voit entrer, le vient homme manifeste le plus vif intérêt. «Alors?»*

*Vous lui faites un bref compte-rendu de votre expédition, il se contente de hocher la tête de temps à autre pour marquer son approbation. Lorsque vous lui montrez l'amulette de détection, il vous explique que l'alphabet est du Haut Atlante, témoignant de l'ancienneté et de la valeur de cet objet; il vous enjoint à la conserver précieusement, car elle pourrait vous servir à nouveau plus tard. Lorsque vous lui citez le poème, il traduit immédiatement:*

*«Je suis emporté tel  
le bateau sans nocher,  
comme par la voie des airs  
est porté l'oiseau égaré;  
nul lien ne m'attache,  
nulle clef ne me retient,  
en quête de mes semblables  
je rejoins les morts.*

*La vie détestable  
tantôt afflige  
tantôt assiste  
Si donc le sort  
renverse tout ce qui est fort  
avec moi tous pleurez!  
Veuille le Dieu, veuillent les dieux  
répondre à mon esprit.»*

*C'est une prière aux morts que les Elfes avaient coutume d'inscrire sur les tombes des jeunes défunts. Connaissant le passé tuatha de cette région, je ne suis pas surpris que vous l'ayez*

découverte.»

Lorsque vous lui parlez de Nathan Arstrel et des sensations étranges que vous avez ressenties lorsque vous avez croisé sa route, il vous explique:

«La famille Arstrel était très puissante du temps de Nyalanh, ils faisaient partie des fondateurs de la cité. Mais ils étaient également des descendant d'une des plus pures lignées tuatha qui remontait aux temps des Huit Royaumes, les Atlantides. Ils ont vaillamment combattu contre toutes les engeances qu'ont pu porter les Terres Lacérées et été notamment connus pour être entrés en conflit contre une lignée asura. Hélas, malgré leur bravoure, peu avant le grand incendie et le raid dökkálfar, une épidémie de peste d'argile s'est abattue sur la ville et a notamment emporté leur plus jeune fils, Nathan. Je comprends maintenant pourquoi tant d'habitants ont été victimes de ces cauchemars.»

Enfin vous lui présentez les objets trouvés dans les catacombes et lui indiquez que l'amulette de détection a émis une lueur rougeâtre en présence du calice et du disque.

Il prend le calice dans une main et vous regarde avec un sourire en coin:

«Alors c'est ça, le fameux calice du Marquis? Je vois pourquoi il tenait tant à le retrouver; voyez-vous en mélangeant votre sang avec celui d'une créature dans cette coupe, puis en buvant le mélange ainsi obtenu, vous acquérez le pouvoir de voir à travers les yeux de cet être. C'est très pratique pour l'espionnage...»

Enfin il saisit le disque et son regard prend une expression horrifiée:

«C'était donc ça que tu cherchais, maudit démon... Tu n'as donc pas conscience du danger que cela représente...»

Il enferme le disque dans un coffret qui semble se sceller de lui-même par la magie.

«Vous avez bien fait de ne pas lui remettre cet artefact... Sage décision... Il s'agit peut-être de la quintessence du savoir atlante, mais aussi de sa face la plus sombre. Les hauts prêtres atlantes utilisaient de tels objets pour fusionner des corps entre eux et créer de nouvelles races. Seules les reines Evanaskia et Damkina possédaient les connaissances nécessaires pour en faire un usage lucide. Entre les mains de Gaazbel al Zareem – le Marquis, un Asura, si vous en doutiez- ce disque serait devenu une arme de destruction sans précédent. J'imagine également que vous comprenez à présent contre quelle lignée asura les seigneurs Arstrel et combattu et comment le Marquis a pu être aussi bien renseigné sur la région...»

Il vous tend alors le coffret.

«Je suis désormais le seul à pouvoir l'ouvrir, maintenant à vous de le mettre en lieu sur. Je vous indiquerai où.»

Sur ces mots, il rédige une rapide missive qu'il scelle et cachète. Le sceau de cire figure l'étoile à huit branches, le symbole du Chaos.

Les PJ devront lors d'un nouveau scénario remettre l'objet entre les mains d'une figure des Terres Lacérées, la Déesse du Chaos, Ki-sikil-lil-la-ke plus connue sous le nom de Dame Odessa Ombregriffe. Ils devront faire face aux pièges tendus par Gaazbel al Zareem qui veut récupérer le disque, et ce, à n'importe quel prix.

Ils pourront compter sur Acmon qui leur fournira à des prix très bas des équipements magiques qui pourraient être utiles. S'il y a un mage/sorcier/ensorceleur dans le groupe, Acmon lui offre aussi un grimoire contenant quelques sorts assez rares.

Si en plus les PJ ont récupéré la vieille dague, il lui rend son lustre d'antan et la leur offre:

Lorsque vous lui présentez la dague, il hoche doucement la tête et sort une fiole remplie d'un liquide cristallin d'un tiroir de son bureau. A peine une goutte de l'onguent est-elle déposée sur l'arme que celle-ci semble comme neuve. Acmon la saisit et vous la présente, faisant miroiter la lame qui prend des teintes allant du noir profond au blanc éclatant:

«De l'orichalque. Fabrication atlante. Vous pouvez la négocier dans les 2000 kohlan dans

*n'importe quelle boutique de connaisseurs. Mais je ne vous le conseille pas; c'est une arme qui pourra vous sortir de bien des situations, en terme de résistance, de fiabilité, vous ne trouverez jamais mieux»*

*Ce n'est qu'à cet instant que vous remarquez que la bague que porte le vieil homme semble faite du même métal et que son regard possède les mêmes reflets....*

### **CONCLUSION**

Quel qu'ait été le choix des PJ, ils ont créé de grands bouleversements dans la région de Havre-aux-Loups et ces bouleversements auront des répercussions dans l'ensemble des Terres Lacérées. Ils ont mis à jour les plans d'un Asura de haut rang et exhumé les vestiges d'un passé tragique qui a déjà coûté beaucoup à ce monde. Il ne leur reste maintenant plus qu'à reprendre la route et continuer leur exploration des Terres; où que leurs pas les mènent, ils seront sûrs de retrouver sur leur chemin des amis et des ennemis.

Leur voyage ne fait que commencer...