



Le parain de Zeden

Scénario pour Rolemaster

Notes sur le scénario

Le début de ce scénario part du principe que vos joueurs ont déjà acceptés la mission et qu'ils ont fait le trajet. A vous de les y lancer. Leur employeur peut être dans n'importe quelle ville, mais il est plus logique qu'il ne soit tout de même pas trop éloigné de Zeden (au nord du Salthar). Il faut qu'un messager puisse faire le trajet en trois jours maximum.

Si vous avez des personnages Nains dans votre groupe, cela vous ouvrira quelques possibilités supplémentaires mais ce n'est pas obligatoire. Quand au cas des elfes, ils risquent d'être mal perçus à Zeden...

L'intrigue

Les ingénieurs nains de Zeden savent fabriquer une substance rare, la poudre-tonnerre. Elle n'est pas encore maîtrisée et les mélanges ne sont pas encore stables, mais tout le monde commence à percevoir les différentes applications que l'on peut en tirer.

La mafia naine, la Rüll, est encore la seule avec les troupes royales à pouvoir s'en procurer. Bien entendu, le roi Drogon n'aime pas trop que cette substance puisse aller ailleurs que dans ses garnisons, mais les espions royaux sont incapables d'endiguer les ventes sur le bailliage même de Zeden qui a la réputation d'être le siège de la Rüll.

Le commerce de cette substance pourrait rapporter gros et un négociant l'a tenté. Sous le couvert d'un commerce de convoyage de métaux, Silmar Terestovak a réussi à négocier « secrètement » avec quelques contacts nains qui pouvaient se procurer cette poudre directement auprès de quelques ingénieurs. Il a laissé un régent à Zeden, Victor Norvan, pour s'occuper de ce commerce.

La Rüll n'a pas pu tolérer cette concurrence et c'est mise à tout stopper dès qu'elle s'en est aperçue. Victor a été enlevé et Silmar n'a plus de nouvelles depuis environ trois semaines, alors qu'un courrier arrive toutes les semaines normalement.

A Zeden, c'est la période des purges... La Rüll a décidé, en représailles de cette tentative, de punir les « traîtres » (nains). Seulement, parmi les nains punis, il y avait un espion royal et les autres membres du réseau sont sur les nerfs, de peur de voir s'écrouler une filière si difficilement organisée.

Que font vos joueurs là dedans ? Ils ont été embauchés par Silmar pour retrouver Victor.

Etat des lieux

La marche vers Zeden est longue et pénible dans cette avancée des Sinistérias. Le temps n'est pas non plus de la partie, mais bon, l'automne dans les montagnes du nord du Salthar n'a pas propice à la douceur de vivre...

Quoiqu'il en soit, les joueurs finissent pas arriver en vue de l'impressionnante citadelle. L'atmosphère est un peu empruntée et la garde n'hésite pas à questionner les joueurs pour savoir ce qu'ils comptent faire en ville. S'ils disent la vérité ou s'ils montrent leur lettre de reconnaissance que leur a fait Silmar, ils seront « priés » d'attendre dans une petite salle en attendant qu'un des fonctionnaires viennent les questionner. Les espions ne veulent pas laisser passer l'occasion de savoir toute la vérité dans cette affaire...

La ville, quant à elle, est très mixte au niveau de la population, humains et nains s'y côtoient dans des proportions plus impressionnantes que dans n'importe quelle autre ville su Salthar.

Comme l'on peut s'y attendre, les forges y ont une place importante tout comme les foires tournant autour des métiers de la métallurgie. L'odeur âcre de métaux en fusion y est par endroits proprement suffocante.

L'autre pôle d'activité ce sont les brasseries ! La ville importe largement toutes sortes de céréales et autres denrées alimentaires qui font défaut dans les montagnes, grâce à cela on peut y goûter les plus grandes variétés de bières de tout Paorn.

C'est pas tout cela, mais il va falloir se mettre à la recherche du gérant de Silmar. Le point de départ est bien entendu la boutique. Le grand bâtiment possède un étage et fait un angle de rue. De l'extérieur il est complètement clos. L'étage également d'ailleurs. Deux fenêtres munies de barreaux sont au côté d'une porte pourvue de ferrures. Elle est fermée et

personne ne répond lorsque l'on frappe. Ceux qui réussissent un jet de Awareness Perception * Alertness ont perçu un mouvement de l'un des volets à l'étage (seulement une vague impression pour une réussite moyenne). Sur l'autre façade, une double porte surplombée d'un chaland à l'étage pourrait bien être la porte d'une écurie... D'autant que l'odeur ne trompe pas. En tout cas, cette porte-ci est également fermée.

Bien qu'en mission pour le propriétaire, ils n'ont aucune preuve pour se disculper s'ils se font prendre en cas d'effraction. Il vaut mieux attendre la nuit non ?

Le soir même, un brouillard hante les rues de Zeden, ce qui devrait nettement facilité la tâche des PJ pour forcer la serrure de la porte en toute discrétion. La double porte est dans une rue peut-être un peu moins fréquentée, mais elle est moins discrète à ouvrir. De plus, si c'est vraiment une écurie, les chevaux pourraient faire du bruit. Aux joueurs de voir. Les deux serrures sont de difficulté moyenne pour le crochetage.

Boutique :

Une table avec des chaises, un grand bureau massif avec sa panoplie pour l'écriture posée dessus ainsi qu'un petit meuble composent l'essentiel de la pièce. Quelques animaux empaillés sont exposés ça et là. Tout est bien rangé et il ne semble pas avoir plus de poussière que la normale. Mais ça ce n'est pas normal...

Le bureau contient les documents suivants. Une carte sommaire des différentes routes carrossables de la région, un livre de comptes avec ce qui est commandé et livré, ainsi que les sommes et les destinataires (pseudonymes).

Arrière boutique :

C'est une pièce qui fait la jonction entre la boutique, l'écurie et l'étage via un escalier. Rien de remarquable dans cette pièce à part l'obscurité.

Ecuries :

La pièce est grande et l'on peut y voir des outils de charron, des roues, des pelles ainsi que des planches de bois. De l'autre côté, il y a bien des chevaux, ils sont deux dans leur box avec leur réserve d'avoine et de la paille.

Rien d'anormal ? Cela fait normalement trois semaines que Silmar n'a pas eu de nouvelles et des chevaux sont encore là avec de l'avoine et de la paille qui n'est visiblement pas là depuis trois semaines. Elle est bien trop propre !

Si les joueurs tentent de voler les chevaux (on ne sait jamais avec eux...), le nain qui devait intervenir à l'étage apparaît maintenant.

Les joueurs peuvent toujours monter l'escalier qui mène à l'étage, mais une petite surprise attend celui qui est en tête. Un nain attend les joueurs en embuscade, il est armé d'une simple fourche mais il frappe fort ! Il pousse des grognements et tient en respect les joueurs depuis le haut de l'escalier.

La solution de le tuer n'est pas bonne, mais les joueurs ont parfois des réflexes conditionnés... Dans cette situation, ils feraient bien de réfléchir un peu car après tout ce sont eux les intrus. Ce nain est peut-être capable de leur fournir des explications sur la disparition de Victor... Il est l'un des employés de la boutique, mais il y a un problème... il est muet !

Si les PJ commencent à converser, Kervazin se montre méfiant et émet quelques bruits. Puis il finit par poser sa fourche et fait de la lumière (à moins qu'il y en ai déjà). Il fait quelques signes avec ses mains. Les PJ hésitent ? Il recommence et s'approche d'eux.

Il est juste vêtu d'une chemise ample et d'un pantalon large. Sa barbe a été sauvagement coupée. Mais le plus choquant reste sa grande cicatrice rouge et boursouflée au niveau du cou. Il recommence à faire quelques signes avec ses mains. C'est compris maintenant ?

Ca va être le moment de voir si vos joueurs sont capables de comprendre le langage des signes. Essayez de le jouer en roleplay avant tout et servez-vous de jets de dés lorsque les joueurs ne trouvent pas ou lorsqu'ils ont mal interprété les signes. Après tout, ce n'est pas parce qu'ils n'ont pas deviné que leur personnage est moins bon qu'eux.

Kervazin veut savoir ce qu'ils font là et est prêt à écouter leur histoire. Le nain « demande » bien entendu des preuves et il serait de bon ton de lui montrer leur lettre de recommandation.

Rassuré par cela, il leur fait signe de le suivre. Il va vers l'une des chambres dont il réveille l'occupant endormi. Cet homme est dans un très mauvais état. Un bandeau taché de sang séché cache l'un de ses yeux et entoure sa tête. Le nain passe la lettre au vieil homme blessé en lui approchant la source lumineuse. Il demande d'une voix chevrotante aux joueurs qui ils sont et ce qu'ils font là. Après cela, il leur explique ce qu'il s'est passé ici.

« Je me nomme Thémar et je tenais les comptes ici, avant tout ces malheurs. La disparition de Victor date d'un peu plus de deux semaines. Un soir, alors que la boutique venait de fermer, cinq nains se sont infiltrés dans la maison, armés bien entendu. Ils ont commencé à s'adresser à Kervazin dans sa langue, je n'ai pas tout compris mais je sais que cela parlait de trahison. Ils se sont ensuite adressés à Victor. C'était un véritable procès, non, plutôt une véritable accusation ! Ils ne pouvaient tolérer que l'on empiète sur leur commerce. Deux des leurs se sont rués sur lui pour le capturer, deux autres ont immobilisés Kervazin et le dernier s'en est

prit à moi. Il y avait une quatrième personne dans la maison, c'était Nathan le messenger, mais on a découvert plus tard qu'ils l'avaient tué pendant qu'ils s'infiltraient.

Ils ont passé un couteau sur la gorge de Kervazin, ils m'ont passé à tabac et crevé un œil. J'ai d'ailleurs bien peur que ma blessure ne se soit infectée... Quant à Victor, ils l'ont emmené avec eux, pour avoir le nom des contacts je pense. Ils ont également prit un livre dans le bureau, celui qui contient les noms de quelques clients, mais quelle importance la plupart doivent être morts maintenant. ».

Mais de quoi parle-t-il donc ? Le commerce de minéraux est tout à fait légal et d'autres établissements font la même chose ! Thémar leur avouera qu'ils faisaient du commerce de poudre-tonnerre, chasse gardée de la Rüll et commerce totalement illicite par ailleurs.

Théram pourra leur donner quelques noms de ses anciens contacts au cas où. C'est toujours bon à prendre et il faut bien démarrer quelque part. Maintenant, si l'un des joueurs doué en médecine veut bien diagnostiquer la blessure de Théram et lui appliquer quelques premiers soins, ce serait un bon geste.

La loi du silence

Notes

Les points de suspicion : Au cours de ce chapitre, certaines personnes ou certains lieux sont sous surveillance par la Rüll. Certains événements particuliers (indiqués à chaque fois), déclenchera la méfiance des agents de la Rüll. Au dessus de 10 points, ils auront droit à une visite de la Rüll...

NB : 10 points provoquent presque systématiquement l'intervention de la Rüll, à moins que vos joueurs soient exceptionnels ! Vous pouvez l'augmenter un peu si nécessaire. La limite portée à 12 points de suspicion peut être un bon compromis.

Les espions royaux : Ils sont également à la recherche d'indices sur ce trafic et surveillent ce qu'ils connaissent. Suite à la visite de la chambre de Lisern, ils seront pistés par un espion qui espérera remonter la filière. Une longue discussion avec Malfray (v. plus bas) aura le même effet. Tous les lieux visités par les PJ seront alors revisités par les autorités et les personnes interrogées. Ils présenteront les PJ comme

de dangereux trafiquants pour faire parler les personnes. Le résultat ? Il vaudrait mieux ne pas revenir les voir...

Jorimir Arzaben (Un des contacts)

Il s'agit de l'un des ingénieurs nains qui travaillait pour l'équipe de Victor.

La porte s'ouvre alors timidement sur un nain dans un drôle d'état ! Ses cheveux et sa barbe ont été coupés, il a des bleus sur le visage, les lèvres enflées et surtout une cicatrice qui lui passe sur la gorge... Jorimir a été rendu muet.

Il ne fera pas confiance aux humains et leur fera signe de partir. Si un nain ou un hobbit est présent dans l'équipe, il accepte de « converser » par signes. Cela ne sera pas facile car Jorimir se débrouille comme il peut pour s'exprimer (Communication * Lip reading -20). Néanmoins, jouez le roleplay en priorité. Il peut également écrire ! Mais il faut connaître le langage des nains, car c'est le seul qu'il est capable d'utiliser par écrit.

Dans tous les cas, il essaye de dire ceci ;
Le « poulpe » (synonyme de la Rüll) est venu le punir d'avoir travaillé pour les hommes. Le poulpe l'a puni pour l'avoir trahit et avoir détourné ses intérêts. Vous ne devez plus attendre de renseignements de moi, ma langue coupée est un message, je dois me taire ! Il y va de ma vie et de la votre si on vous voit ici.

Ses activités ;

Il travaille normalement dans les laboratoires alchimiques de la ville, bâtiments tout à fait officiels et appartenant au bailli (autant dire au roi Drogon). Ceci dit, en ce moment ses rares sorties, honteuses qu'il est de ne plus avoir de barbe, se font chez un herboriste non loin de chez lui.

Bolgeir Tharsard (Un des contacts)

Thémar ne connaît que le lieu où travaille le fils de Bolgeir (Milâg), qui est artisan dans une boutique appartenant à un forgeron.

La boutique est une vaste salle pourvue de petits espaces de travail qu'occupent les artisans. Sur les huit ateliers, seuls deux sont occupés par des nains et trois par des humains. Les autres sont vides actuellement mais il y a du matériel dessus. Milâg n'est pas présent pour l'instant.

Une jeune femme (humaine) accueille les personnages au milieu des différents ateliers d'artisans et leur demande ce qu'ils recherchent comme produit.

Toute demande pour voir Milâg met la jeune femme mal à l'aise et elle questionne les joueurs sur le pourquoi. S'ils parlent du Bolgeir où de la Rüll, elle pousse un petit cri, les artisans relâchent leurs instruments de surprise. Les nains font des yeux ronds, l'air abasourdi.

A ce moment, un nain arrive de l'arrière boutique. Il a entendu ce que disaient les joueurs.

Pour ceux qui sont un peu physionomistes, ils pourront remarquer qu'il est jeune pour un nain, il s'agit bien sûr de Milâg.

« Partez ! Sortez d'ici ! Mon père n'est pas là si c'est lui que vous cherchez ! Ils l'ont emmené avec eux et je vous conseille de ne pas être trop curieux. Ils ne plaisantent pas ! Si cela se trouve, vous avez peut-être déjà signé vos arrêts de mort. Laissez moi en paix, j'ai fait mon deuil et j'oublie. ».

Pas très prolixe, mais le message est clair. Si les joueurs insistent, Milâg s'énerve et devient plus ou moins hystérique. Les autres personnes de la boutique viennent alors à son secours. Il vaudrait mieux ne pas trop traîner par là. La boutique est sous surveillance par la Rüll et toute grabuge ou toute discussion prolongée peut les faire repérer par les agents nains.

Boutique sous surveillance de la Rüll ;

- Discussion prolongée : 1 point de suspicion
- Grabuge : 3 points de suspicion

Lisern Tharen (Homme de main)

Il travaillait pour le compte de Victor mais de façon non officielle. Il était chargé avec un autre homme de main de transporter la poudre-tonnerre au sein même de la ville. Son logement se trouve dans un quartier très crasseux, en haut d'une maison à deux étages.

La porte du bas comporte un graffiti taillé dans le bois, mais il n'y a pas vraiment de raisons de le remarquer à moins que l'un des personnages soit un nain ayant déjà vécu à Zeden (mais ils auront peut-être le loisir de le rencontrer à nouveau). Faites faire néanmoins un jet en Awareness Perception * Alertness et notez le résultat quelque part (ainsi que le degré de réussite), cela pourra resservir par la suite...

Un vieux bonhomme est assis au pied de l'immeuble avec son bol de mendiant. Il

regarde monter les personnages sans dire un mot.

Au deuxième étage, personne ne répond lorsque l'on frappe à la porte et celle-ci est verrouillée. Curieux comme ils le sont, les PJ seront peut-être tenter d'aller y faire un tour sans y être invité. Il s'agit d'une pièce unique, chichement meublée. Une couche, une table et deux coffres composent le mobilier. Les coffres sont ouvert et le contenu dispersé dans la pièce. Rien de notable à part ce détail.

En redescendant, le mendiant leur adresse la parole : (à moins qu'ils n'aient déjà croisé Malfray)

"Vous cherchez le gars Lisern ? L'est point là. Mais ch'peux vous en dire plus si vous v'lez. Comme vous voyez j'ai b'zoin d'manger..."

Après avoir eu son obole, le mendiant leur dit que Lisern a été tué il y a 5 jours par un homme, à la sortie de la taverne du "Chat Boiteux". L'homme a été capturé et se trouve sur la grand place, devant l'entrée du château. Il s'agit de Malfray. *"Vous pouvez point l'rater, l'est au pilon !"*

Malfray (Au mauvais endroit, au mauvais moment...)

Devant l'entrée du château se tient une place. En son centre, un piloris sur une estrade tient captif un homme aux longs cheveux sales. Il y a une pancarte au dessus de lui où est simplement inscrit le mot "Meurtrier". Les gardes du château le surveillent.

On peut l'approcher et lui parler sans problèmes tant que l'on ne monte pas sur l'estrade.

Si les PJ ne sont pas agressifs envers lui, ils leur prêtera une oreille attentive. Autrement il laissera passer et ne dira rien, il commence à être habitué des insultes et autres quolibets depuis qu'il est là.

Rapidement, il finit pas dire qu'il n'est pour rien dans l'assassinat de cet homme. Il

s'agit d'une machination, montée contre lui mais il n'en sait pas la raison.

"Lorsque je suis sorti de la taverne (alors que la nuit était déjà là), j'ai vu un homme plié en deux, un nain le tenait. Ce dernier me cria de venir l'aider car cet homme a eu un malaise. Il me laissa, prétextant chercher des secours. En fait, le malaise de cet homme se résumait surtout à un couteau profondément enfoncé au niveau de son estomac. Avant que je réalise quoique ce soit, des gardes accoururent et m'emmenèrent avec eux. Le procès fut une mascarade et me voilà accusé de meurtre."

Il ne pourrait pas reconnaître le véritable assassin avec certitude car il n'y avait pas beaucoup de lumière, mais il a pu remarquer, au hasard d'un éclairage heureux, que celui-ci possédait une belle balafre su la joue gauche. Il l'a vu car elle allait depuis la pommette jusqu'au début de la gorge. Aucun poil de barbe n'était présent sur cette partie.

Note pour le MJ : Malfray n'a eu le droit a aucune clémence, ni aucune enquête poussée pour deux raisons. La première, c'est qu'un membre de conseil de Zeden est partisan de la Rüll et il est au courant que Malfray n'est qu'un bouc émissaire. Il a donc pesé de tout son poids dans cette affaire. D'un autre côté, la bailli de Zeden comptait sur Lisern Tharen (la victime) pour en apprendre un peu plus. En effet, le bailli contrôle les espions et comme la plupart des contacts de Victor Norvan, à l'exception de Lisern, sont inconnus des espions (Gjunn Hirkinor étant éliminé – voir plus loin), le bailli a voulu faire un exemple pour tous ceux qui lui mettraient des bâtons dans les roues. Il a prévu une mort lente pour Malfray.

Malfray est sous surveillance de la Rüll par un mendiant Nain (la journée) ;

- Courte discussion : 1 point de suspicion
- Longue discussion : 3 points de suspicion

Gjunn Hirkinor (Homme de main et espion royal)

Les appartements du second homme de main se trouve dans un quartier nain plus prononcé. Et pour cause, c'est un nain. La maison ne possède qu'un seul étage au dessus d'une boutique de taxidermiste. La boutique possède sa propre entrée pour les clients mais une deuxième porte permet d'accéder à l'arrière boutique et à l'appartement du dessus. Sur cette porte, un nouveau graffiti est présent, presque comme l'autre. Les PJ peuvent le remarquer s'ils ont déjà vu l'autre (s'ils ont commencé par visiter cet appartement, procédez alors comme pour le graffiti chez Lisern Tharen). Un jet en Awareness Perception * Alertness modifié par la réussite du premier jet permet au joueur concerné de le remarquer.

L'appartement, quand à lui est également vide de tout occupant. La serrure n'est pas très dure à forcer en cas de besoin. Le mobilier est très sommaire, couche, deux malles et deux tables (à la taille naine). La plus grande particularité ce sont les animaux empaillés, dont beaucoup sont identiques. Des oiseaux surtout, mais également de petits animaux à fourrure. La plupart sont sur l'une des deux tables et seulement quelques uns trônent sur des étagères. Quelques outils de taxidermiste (couteau fin, aiguille, fil...) sont répandus en désordre sur la table de travail.

Un passionné le sieur Gjunn ? En fait non, il se sert d'animaux empaillés, pour le transport de la poudre-tonnerre. Les animaux de son appartement sont vides de tout produit (hormis la paille), mais cela pourra être un indice pour comprendre l'organisation de ce trafic.

Voici comment cela se passe ; Les animaux partent vers les laboratoires d'alchimie où ils sont remplis. Des échanges avec des animaux identiques sont alors faits. Les animaux "pleins" étant alors remplacés par les "vides" et transportés chez Victor.

Au fait, Gjunn est un homme de main de Victor et tient une place active dans le trafic, mais ce n'est pas sa fonction principale. C'est un Espion Royal ! Plus précisément, "c'était" un espion, car la Rüll a fait le ménage, sans connaître la vraie fonction de cet homme d'ailleurs.

Elmahin le taxidermiste

Sa boutique est encombrée d'animaux empaillés en tout genre, des oiseaux jusqu'à un ours dressé sur ses pattes arrières. Elmahin empaille les animaux dans sa boutique même. Il est d'ailleurs sur une belle pièce (un petit chamois) lorsque les joueurs entrent.

C'est un homme fin, de grande taille avec un visage qui évoque le profil d'un oiseau de proie. Il accueille les PJ simplement, sans sourire particulier. A moins que vos joueurs soient passionnés par les animaux empaillés, la seule raison de leur visite est normalement en rapport avec Gjunn.

Dès que le sujet est abordé, Elmahin devient blême et marque un temps d'arrêt avant de reprendre quelques couleurs.

Il avouera que Gjunn travaillait de temps en temps pour lui, afin d'effectuer quelques livraisons, notamment dans les laboratoires d'alchimie. Ces mêmes laboratoires lui fournissaient également des corps d'animaux à l'occasion.

Elmahin sait que Gjunn trempait dans un trafic mais il ne sait pas lequel. Il n'a jamais voulu savoir les détails... Par contre, il sait que ce sont des membres de la Rüll qui l'ont assassiné car il les a vu, caché parmi ses animaux empaillés. C'était bien des Nains, comme on peut s'y attendre, au nombre de cinq. Il a également entendu des bribes de phrases, mais il ne parle pas le Nain. Il se souvient vaguement de quelques mots (déformés), mais si l'un des joueurs réussit un jet sous Communication * Language (Dwarves) de difficulté "Pure folie" il arrivera a

comprendre que les mots étaient, "encore un", "surveillance" et "taverne".

"Maintenant, partez et ne me parlez plus de LUI (Gjunn). Il est mort maintenant depuis une semaine et je ne tiens pas à subir le même sort. ILS ont des oreilles partout alors ne me mettez plus en danger pour rien. Ce conseil s'applique également à vous...".

La boutique est surveillée par la Rüll ;

- Entrer seul et ressortir sans rien, 2 points de suspicion (s'il n'a pas regardé les animaux empaillés pendant la discussion)
- Entrer en groupe et ressortir sans achat : 4 points de suspicion

Birukthal Azinir (Contact pour la revente)

C'est actuellement le Nain le plus activement recherché par la Rüll ! La raison ? Il établissait les contacts avec les clients internes et externes à Zeden. La Rüll comme le Pouvoir sont à la recherche de cet homme pour les mêmes raisons. Il est capable de donner les vrais noms de ses clients. Pour le pouvoir royal, on en comprend facilement la raison : toute substance aussi dangereuse que celle-ci ne doit pas tomber aux mains de l'Ennemi. Quant à la Rüll, qu'est-ce qui les motive ? Récupérer la clientèle ou soustraire la marchandise des mains des indésirables ? A vous de voir... Mais la Rüll n'avait-elle pas déjà récupéré un livre avec les noms des contacts ? Si, mais les noms ne sont pas en clair, il s'agit de noms codés, d'où leur intérêt pour Birukthal.

L'appartement de Birukthal : Il est à l'étage d'un bâtiment situé en bout de ruelle. Non loin de là, se situe les anciens souterrains. La demeure est bien entendu vide. Les joueurs ont beau faire le guet, Birukthal ne s'y présentera pas ! Par contre il est sous haute surveillance discrète par la Rüll (qui

a un espion dans la ruelle en la présence d'un charron), mais également par les espions royaux. Deux se relaient jour et nuit pour la surveillance de l'appartement. Autant dire que l'arrivée de PJ sera fortement remarqué s'ils approchent de l'appartement. Les espions royaux ont apposé un glyphe d'avertissement sur la porte de l'appartement, quiconque y rentre les avertira automatiquement.

Quant à l'intérieur de l'appartement, il ne s'agit que d'une chambre relativement luxueuse tout de même. Elle a bien entendu été visité et cela se voit. Tous les contenus de coffres et d'armoires gisent au sol. Rien de bien notable à part un petit fût de bière (vide).

Au fait, il ne reviendra jamais à son appartement...

Sous surveillance de la Rüll :

- Avoir l'air suspicieux devant le bâtiment : 1 point de suspicion
- Rentrer dans le bâtiment : 2 points de suspicion
- Poser des questions dans la rue : 5 points de suspicion (10 points si ce sont des questions directes sur la Rüll)

Les espions royaux prennent automatiquement en filature les PJ s'ils rentrent dans l'appartement.

Que faire maintenant ? Birukthal est on ne sait où et personne ne veut rien dire à propos de la Rüll. Leur but est de trouver les ravisseurs de Victor, qui sont apparemment des Nains. Ils ont peut-être la description de l'un des Nains (celui à la cicatrice sur la joue – voir la partie chez le taxidermiste...), qui est visiblement un agent de la Rüll.

Pour une piste comme pour l'autre on peut toujours laisser traîner ses oreilles dans les coins les plus peuplés de la ville pour capter des bribes de conversations. Il est également possible de faire le tour des

tavernes de la ville, après tout les Nains aiment bien boire et ce sont des endroits fort populaires. Les gens y sont en général plus causant qu'ailleurs, l'alcool aidant. Pour les spécialistes de la faune "underground", ou alors ceux qui connaissent déjà Zeden, peuvent également tenter de contacter des malfrats du coin pour repérer Birukthal. Un jet sous Urban * Contacting permet d'avoir une idée de sa localisation (secteur des caravanes) si la méthode du "roleplay" n'est pas convaincante.

Kervazin, le Nain de la boutique, peut également leur donner une brève description de Birukthal. Il a notamment l'habitude d'avoir une barbe bien tressée avec des effets de couleur différentes. Il

s'est en fait éclairci les pointes de ses poils de barbe ce qui donne un effet très raffiné ! N'oubliez pas non plus les points de suspicion ! Des agents de la Rüll sont peut-être susceptibles de les attaquer un soir à la sortie d'une taverne ou dans une rue sombre. Des espions royaux surveillent peut-être tout cela, mais n'oubliez pas qu'ils cherchent à remonter la filière de la Rüll pour punir les responsables de la disparition de Gjunn, ainsi qu'à infiltrer de nouveau le réseau. Tout cela pour dire qu'ils ne sauveront pas la peau des PJ s'ils sont attaqués par des membres de la Rüll. Par contre, ils risquent d'avoir une aide discrète contre les petits brigands si cela se passe mal pour eux.

C'est à boire, à boire, à boire...

En ce qui concerne la pêche d'informations parmi les marchés et autres lieux publics :

- Annonce en lieu public de l'exécution de Malfray par décapitation après le délais d'expiation de son crime (trois jours).
- Les négociants sont inquiets, il y a trop de disparitions dans le secteur des caravanes en ce moment.
- Grommellements des humains contre les nouvelles taxes visant à explorer les ruines antiques.

La tournée des tavernes :

Cela va être le moment de mettre la main à la bourse pour chercher des informations et faire parler les bavards entre deux chopes de bière. Attention à ne pas abuser non plus de l'alcool, il s'agira de ne pas se retrouver dans le même cas que les "victimes".

"Le Tonnelet Percé"

Une petite dizaine de tables emplissent la pièce. Un ménestrel chante sous l'œil moqueur des clients qui reprennent grossièrement quelques passages. L'ambiance semble bonne. Une vingtaine de personnes sont présentes et Humains et Nains y sont présent en égale quantité. Le tavernier est un humain.

Parmi les Nains, deux semblent être des combattants dont un possède deux belles cicatrices sur le visage. En fait, ils sont de passage dans les environs et n'ont rien à voir avec tout ce qui se passe à Zeden. Par contre, ce sont de gros buveurs et ils acceptent volontiers de répondre à toutes questions par une tournée de bière. Ils seront de plus en plus bavards et raconteront avec joie leurs récits de guerre, amplifiés et déformés par l'alcool !

Qu'est ce que l'on peut y glaner comme renseignements :

- Le bailli semble être sur les nerfs en ce moment. Les gardes sont plus agités qu'à l'accoutumé.

- Un autre crime a été commis dans les laboratoires alchimiques. Un Nain à ce qu'il paraît. C'est le troisième en 15 jours.
- On a découvert une autre galerie dans les souterrains antiques (la grande salle des Oracles)

Dès que l'un des joueurs parlent de la Rüll a quelqu'un d'autre que les deux Nains, la personne en question pousse un cri d'horreur et un grand silence gêné s'installe dans l'établissement.

"Le Chat Boiteux"

C'est là que s'est fait assassiner Lisern, il s'agit donc d'une piste comme une autre. Mais il s'agit également d'une piste pour les espions... D'ailleurs il y en a un de présent lors de la visite des joueurs !

La taverne comporte 7 tables et douze personnes sont présentes. Plus d'humains que de Nains, d'ailleurs. Le tavernier est également Humain.

Le crime de la semaine dernière est toujours présent parmi les habitués, surtout après l'annonce de la décapitation de Malfray (si les joueurs ne le savaient pas, et bien ils l'apprennent).

Les infos que l'on peut entendre :

- Un des hommes connaissait bien Malfray et il doute fortement qu'il est le responsable de ce crime. Et puis il n'avait pas d'ennemis Nains. Ni amis d'ailleurs...
- Il paraît que Khor Lehon finance les fouilles de la nouvelle galerie.
- On a encore signalé des disparitions humaines dans le quartier des caravanes. "Ils" doivent être en manque en ce moment. (sous entendu, la Rüll...)

L'homme qui connaissait Malfray veut bien parler si on lui offre à boire (normal...).

"Malfray n'est qu'un carrier en ville, je ne vois pas pourquoi il aurait tué cet homme. D'ailleurs, il dit lui-même qu'il est innocent, que c'était un coup monté. Je lui ai parlé depuis son arrestation, il m'a dit avoir vu un Nain tenir l'homme qu'il a secouru. C'était peut-être lui le coupable. Par contre, pourquoi lui avoir monté un guet-apens ? Je ne sais pas, à moins qu'il trempait dans une affaire louche...". Bref, cet homme n'en sait pas plus, mais plus l'entretien va durer (et les bières consommées...) plus il va dériver sur le sujet des Nains qui font trop leur loi dans cette ville. *"Y en a que pour eux ici !!! Ça peut plus durer (hic). Le Roi doit faire preuve d'autorité, zi z'était moi..."*. En somme, il risque de vite être mal vu par les quelques Nains présents.

- Saoul : "zzzz..."

Un Nain se montre fort intéressé à partir du moment où les PJs commencent à poser des questions à droite et à gauche, surtout en abordant le sujet de Malfray. C'est en fait un espion royal également à la recherche d'une piste. Le fait de tomber sur des gens qui cherchent à en savoir plus est une aubaine qu'il ne compte pas laisser passer. Il attendra patiemment que les PJs viennent d'eux même, mais il ira provoquer la conversation s'ils ne sont pas décidés.

Sa technique est la même que celle des PJs, saouler l'autre pour avoir les renseignements. Et il tient l'alcool, c'est un Nain tout de même. Au cours de la conversation, il concédera les renseignements suivants (en fonction de son état d'ébriété) :

- *"Ce n'est pas Malfray le coupable. Je n'ai pas de preuves, mais c'est une intuition..."*
- *"J'ai vu que ce n'était pas Malfray le coupable. J'étais là."*
- Saoul : *"Malfray a tué un espion, euh... non, il a tué un type de la Rüll... Non, non, non, c'est la Rüll a tué un espion..."*
- Complètement ivre : *"Chuuuutt.... Ch'suis un espion !"*

N'oubliez pas que vos joueurs ont également des choses à dire ! Ils risquent d'être rapidement intarissable au niveau du flot de parole s'ils abusent de l'alcool...

"La Godet d'or"

La taverne est relativement vaste et bien tenue. Il faut dire que la matrone ne plaisante pas avec le désordre. Le lieu sert beaucoup d'annexe aux halles de négociations. Négociants et clients viennent souvent prendre un verre pour faciliter la négociation ou pour fêter un marché conclu. Beaucoup d'étrangers donc et une population Humains/Nains assez équilibrée.

Outre les négociations commerciales, on peut apprendre ceci :

- De l'inquiétude à voir disparaître certains membres composants les escortes.
- Les disparitions ne touchent que les étrangers à ce qu'il paraît.
- La Maison des Mines recrute des mineurs en ce moment.

Deux négociants humains chercheront à compléter leur escorte auprès de l'un ou l'autre des PJ, leurs prédécesseurs ayant mystérieusement disparus...

Un homme et une femme, qui n'ont rien de négociants, sont attablés et discutent à voix basse. L'homme a les cheveux noirs mi-long et frisés. Une barbe lui remplit le visage. Son physique et son épais pourpoint de cuir n'en font certainement pas un marchand ! La femme, quand elle est de carrure fine et sa tête est couverte d'un chapeau à voiles sombres qui lui arrivent jusqu'aux épaules. S'ils entament la discussions avec ses deux personnes, les PJ remarqueront le vert profond des yeux de la femme. Presque envoûtant ! Un jet réussi en Power Awareness * Power perception donnera quelque chose de surprenant. De la magie émane de cette

femme (c'est en réalité une elfe qui a jeté un petit sort sur sa personne afin de masquer sa vraie personnalité) !

Réticents dans un premier temps, les deux personnes finiront par parler sans trop rechigner avec les joueurs. C'est comme cela que ces derniers apprendront qu'ils n'étaient que de passage ici, avant de reprendre leur route vers le nord. Ils étaient trois à l'origine mais la troisième personne a disparu depuis 2 jours maintenant. Tout simplement sans nouvelles. Ses affaires sont toujours dans la chambre qu'il avait réservé. Il semble avoir disparu pendant la nuit, ou peut-être enlevé si l'on se fie à toutes les rumeurs qui circulent en ce moment. Cette troisième personne est un jeune homme fougueux avec de longs cheveux roux couleur carotte (immanquable !). Ils ne partiront pas de la ville sans l'avoir trouvé. À part cela, ils ne savent trop rien des affaires en cours, ils connaissent juste l'existence de la Rüll.

Un Nain est seul à une table dans un des coins de la taverne. Il boit sa chope d'un air songeur, tout en gardant un œil sur ce qui se passe dans la taverne. Les joueurs peuvent bien entendu s'approcher de lui pour lui parler. Il ne les quittera pas de yeux, mais restera sur sa chaise.

Il s'agit de Birukthal qui attend un signe de l'un de ses clients pour écouler les derniers stocks de poudre-tonnerre qu'il lui reste avant de quitter la ville. Il a taillé les pointes décolorées sa barbe mais des parties restent néanmoins visible (faites un jet sous Awareness Searching * Awareness si les joueurs pensent à regarder).

Si on lui demande, il se présente sous le nom de Gand et il attend un négociant pour le commerce du fer. Jouez-le prudent pour toutes les questions qui le touchent personnellement et méfiant dès qu'il s'agira des affaires en question (Poudre-tonnerre, Rüll, espionnage, assassinat). Il n'attendra pas que les joueurs aient sortis toutes leurs questions pour leur fausser compagnie. Il s'éclipsera en prétextant qu'il a d'autres affaires à mener !

S'il les PJ font l'erreur de lui dire qu'ils savent qui il est, il sort un couteau et cherche à s'enfuir en tapant "dans le tas". Il faudra le capturer pour lui faire dire ce qu'il sait sur tout cela :

- Ses contacts ; *"Je ne sais pas si je peux vous faire confiance, mais vous n'aurez aucun renseignement de moi ! Les espions, vous connaissez ? Ils ont des oreilles partout, ils ont même failli me piéger chez moi ! La loi de ce type de commerce repose sur la confidentialité."*
- Victor ; *"Je ne sais pas où la Rüll l'a emmené, certainement dans un de leur repère, à moins qu'il ne soit déjà mort. En ce moment j'essaye surtout de les éviter vous voyez ?"*
- La poudre-tonnerre ; *"Il n'y en a plus (c'est faux, il lui en reste un petit stock), la Rüll nous a démasqué."*
- Les disparitions ; *"Encore un coup de la Rüll, ils doivent avoir besoin de main d'œuvre en ce moment. Pour en faire quoi ? Je ne sais pas, ils les revendent certainement comme esclaves. Qu'est-ce que j'ai avoir avec cela moi ?"*

Note : Les PJ sont ils actuellement suivis par un espion ou des membres de la Rüll ? Birukthal serait peut-être amené à les reconnaître, auquel cas il s'éclipsera très rapidement. A vous de voir et d'improviser.

"Les Deux Forges"

Dans une petite rue du secteur Nain (près des ruines) ce trouve un établissement discret. Au moment où les joueurs rentrent, tous les regards convergent vers une table où deux Nains s'affrontent à l'un de leur jeux de force. La table en question étant située près de l'un des murs à l'opposé de la porte, presque tout le monde leur tourne le dos.

A propos de la population locale, il n'y a quasiment que des Nains à une exception près. L'homme, tout habillé de noir et le

crâne à moitié chauve se tiens debout contre un mur, une chope à la main. Il semble prendre beaucoup de plaisir au spectacle.

Soudain, c'est un cri de joie bestiale qui sort de la bouche de l'un des Nains en lutte qui se lève d'un coup, sous l'ovation du reste de la salle. L'homme en noir s'adresse à lui avec un grand sourire, *"Mon cher Sharak, ce n'est pas encore aujourd'hui que tu as trouvé ton égal !"*. Son regard croise alors les PJ. Il appelle Sharak et montre les joueurs d'un signe de tête. Toute la salle se retourne peu à peu pour les regarder. Une vingtaine de paires d'yeux Nains sont alors braqués sur eux lorsque le dénommé Sharak s'avance vers eux.

En s'approchant d'eux, les joueurs peuvent voir son visage avec plus de précision, cheveux et barbe noire, le nez proéminent, mais surtout une grande cicatrice qui part de la pommette gauche à la gorge. Aucun poils de barbe ne repoussent sur cette cicatrice. S'ils ont longuement parlé avec Malfray, ils devaient l'avoir reconnu, c'est sûrement lui qui a du tuer Lisern devant la taverne du "Chat Boiteux".

"Regardez qui voilà ! Bienvenu à vous étrangers !" dit-il d'un air sournois. *"Vous n'avez pas l'impression de vous être égarés en rentrant ici ? Il faut peut-être que l'on vous fournisse un guide ? (rires dans la salle)"*.

Si la Rüll est déjà intervenu contre les PJ ou s'ils se sont fait particulièrement repérés, un Nain s'approche de Sharak et lui glisse un mot à l'oreille. Les yeux du Nain à la barbe entaillée se plissent alors.

"Tiens donc... Comme ça les Nains vous intéressent ? On peut essayer d'assouvir votre curiosité, après tout, nous sommes un bon échantillon ici ! (nouveaux rires). Assez plaisanté, je vais vous donner un avertissement, quittez cette ville avant demain soir où alors profitez bien de tous les plaisirs de la vie parce que ce sera votre dernière journée ! Me suis-je bien fait comprendre ?...". Attention, ce ne sont pas de vaines paroles en l'air. Prenez en note. Si les PJ ne sont pas partis de la ville

avant le lendemain soir, ils seront sérieusement pris en chasse par la Rüll.

Si la Rüll n'est pas plus suspicieuse que cela envers les PJ, Sharak les prie

fermement de quitter cet établissement "privé".

Au cœur de la Rüll

Que se passe-t-il ensuite ? A ce moment, vos joueurs devraient avoir des éléments d'information supplémentaires. A eux de trouver la piste qu'il leur convient.

S'ils ont reconnu Sharak, ils peuvent le prendre en filature. Après tout, c'est visiblement un membre actif de la Rüll et il peut éventuellement les conduire à Victor. Ils peuvent aussi se laisser capturer par la Rüll en tant "qu'esclaves" dans la quartier des caravanes, mais ce n'est pas la solution idéale.

Ils pourraient également suivre la piste des laboratoires alchimiques, où plusieurs crimes ont été commis, mais l'entrée est interdite et surveillée. Toute incursion discrète risque d'être fatale car il s'agit d'un bâtiment dont le contenu, "hautement secret", est fortement surveillé et piégé.

La surveillance de cet établissement permet néanmoins aux joueurs de remarquer un homme en particulier. Un Nain plutôt, mais richement vêtu et en permanence accompagné de plusieurs personnes, un valet (Homme) et trois gardes du corps, tous Nains. Il s'agit de Khor Lehon, le doyen des Nains de Zeden. Il n'a aucun mal à pénétrer dans l'établissement, les gardes le laissant courtoisement passer.

Filature de Sharak

Maintenant qu'ils ont repéré Sharak, ils peuvent tenter de le suivre pour espérer trouver où est Victor. Le mieux est encore de suivre sa trace le soir même de leur rencontre.

N'oubliez pas qu'il fait nuit et que les rues sont sombres, la filature ne sera pas facile

car il faut néanmoins rester discret. Des jets réussis régulièrement en Subterfuge Stealth * Stalking permet de rester silencieux sans le perdre de vue. A la moindre alerte, Sharak s'en rendra compte et cherchera à semer les joueurs. Il ne devrait pas avoir trop de problème pour cela, l'obscurité et ses fortes compétences dans ce domaine sont de bons atouts. S'ils ne l'ont pas perdu de vue, ils trouveront sa demeure. Rien pour ce soir donc, mais ils savent où il habite.

Le lendemain, vers 9h le matin, il s'en va vers la demeure de Khor Lehon. Il reste là bas un peu moins d'une heure et reprend sa route vers les ruines, dans lesquelles il pénètre !

Attention, si les PJ sont suivis par des espions royaux, ils feront échouer toute attaque sur Sharak ! Maintenant qu'ils tiennent peut-être un membre actif de la Rüll, ils ne veulent pas qu'il lui arrive malheur. Avec les joueurs on ne sait jamais...

La demeure du Doyen – Khor Lehon

Il s'agit d'une riche demeure située non loin des ruines, dans un secteur un peu isolé.

Vos joueurs ont peut-être entendu les mauvaises langues dire que le doyen des Nains est également le maître de la Rüll, le Parrain !

S'ils comptent surveiller la maison, ils verront entrer vers 9h un Nain (Sharak) qu'ils reconnaîtront peut-être s'ils ne sont pas trop loin (Awareness Sense * Sight). Il ressortira vers 10h. Ils peuvent le suivre

s'ils ont perdu sa trace la veille (il va vers les fouilles).

Le doyen, quant à lui, acceptera volontiers de les recevoir s'ils en font la demande. Il sont reçu dans un petit salon richement meublé et décoré d'éléments d'architecture Nains.

Khor Lehon est un vieux Nain à la barbe blanche, avec de petits yeux cachés au fond de ses orbites. Son visage buriné par le temps et marqué par les rides, est calme et paternel. Il semble avoir une certaine vigueur et n'est en rien grabataire ! A première vue il semble sympathique et courtois, difficile de voir en lui le maître de la Rüll. Il leur demande enfin le motif de leur visite.

Comment jouer la rencontre ? Khor prendra sur le ton de la plaisanterie toute allusion quant à son haut statut au sein de la Rüll. A propos des événements actuels, il imagine bien que c'est signé de la Rüll qui doit régler quelques problèmes internes, mais les étrangers n'ont pas à s'en inquiéter. Il semble très sincère lorsqu'il dit tout cela. Est-il impliqué ? En fait, oui (mais c'est vous qui voyez...). Et il ment très bien, même si tout joueur très attentif à la véracité de ses réponses (Awareness Searching * Lie perception -30) pourra peut-être se douter de quelque chose. Dans tous les cas il n'est pas au courant pour l'enlèvement de Victor, ce n'est pas lui qui l'a commandité.

Trop de questions sur ce sujet finiront par le lasser : *"Est-ce tout messieurs ? C'est pour me harceler chez moi que vous êtes venus ? Dans ce cas l'entretien est terminé."*

Au sujet des ruines, il dira avec fierté qu'il est le principal artisan des fouilles. C'est lui qui finance la plupart des recherches et d'ailleurs, un nouveau secteur vient d'ailleurs d'être découvert. Cela l'intéresse car personne ne sait par qui a été creusé ces galeries. Certainement des Nains, mais le style est très particuliers pour des Nains. De plus, aucun cadavre, aucun ossements n'ont été retrouvés jusque là.

Esclaves

C'est une solution qui est très risquée mais qui peut fonctionner si c'est bien la Rüll qui est responsable des enlèvements (une chance ce sont eux, mais si vous vous sentez d'humeur à improviser autre chose...).

Première condition, il faut aller traîner dans le quartier des caravanes. Ensuite, cela peut se passer dans la rue ou dans une auberge, mais il faut que les personnes volontaires soient seules à ce moment là. La Rüll n'enlève jamais de groupe. La meilleure solution consiste donc à jouer les appâts pendant que ses compagnons le surveillent discrètement. Attention, la Rüll est également prudente, ce ne sont pas des débutants qui travaillent en face. Les plus gros risque est là, de voir la victime se faire enlever alors que les autres joueurs perdent sa trace !

A eux de bien se cacher et d'être discret et efficaces dans la filature.

Mais au fait, que deviennent ceux qui sont enlevés ? En temps normal, ils sont juste revendus comme esclaves. Mais en ce moment, on a besoin de monde dans les fouilles. Une nouvelle section vient d'être découverte, et ce sont toujours des membres de la Rüll qui explorent en premier les nouvelles sections (ce détail est inconnu du Pouvoir...). On voit que Khor Lehon finance les fouilles ! Au début, les membres de la Rüll ont découvert à leur insu que certaines parties des ruines étaient piégées. Plutôt que de se fatiguer à chercher les pièges, ils utilisent les esclaves pour les déclencher ! C'est beaucoup plus rapide, même si ce n'est franchement pas très moral.

Note : Les Nains responsables des enlèvements ne traînent pas leurs victimes dans la rue. Presque chaque maison est pourvue d'un accès à un souterrain qui mène vers les fameuses caves de Zeden. Les ravisseurs passeront par là pour rejoindre les ruines (il y a quelques passages secrets sur la route...).

Les antiques souterrains

Victor est détenu prisonnier dans les souterrains par Sharak. Bien que celui-ci a fini par avoir les renseignements quant aux différents clients, il ne relâche pas Victor car il possède des informations trop importantes sur la Rüll maintenant. Il hésite entre deux solutions, le vendre comme esclave loin, très loin du Salthar, ou l'éliminer en l'envoyant "déminer" dans la nouvelle portion de ruines... De toutes façons, il attend d'avoir éliminé tous les membres du réseau pour s'en débarrasser.

Il y a de fortes chances pour que Sharak se trouve présent auprès de Victor lorsque les PJ arriveront. Surtout qu'il n'est pas très facile de trouver la cache si on ne l'a pas suivi. Sharak, ne sera pas seul, mais il y a fort à parier qu'il ne restera pas longtemps

sur le champ de bataille si cela tourne à son désavantage. A vos joueurs de voir si une petite course poursuite dans des corridors qui leurs sont inconnus les enchantent. Si oui, voyez avec le plan en annexe ! Autrement, ils auront gagné un ennemi à Zeden, voire peut-être dans certaines régions des Montagnes Noires si Sharak décide de s'éloigner de Zeden.

A propos des agissements de Sharak... Il n'a pas tenu au courant le "Parrain" qu'il détenait Victor. Officiellement (si ce mot à un sens dans le cas présent), la Rüll ne détient pas Victor. L'affaire du réseau parallèle est connue et sont également connues les mesures punitives, mais c'est tout. En fait, Sharak espérait remonter un réseau avec quelques uns de ses fidèles. Il lui fallait quelques clients surs...

Fin du scénario

Si Victor est libéré, il retourne voir ses amis Kervazin et Thémar à la boutique. Il rentrera avec les joueurs à Helz pour voir Silmar. Le réseau de contrebande de poudre-tonnerre n'est de toutes façon plus fonctionnel.

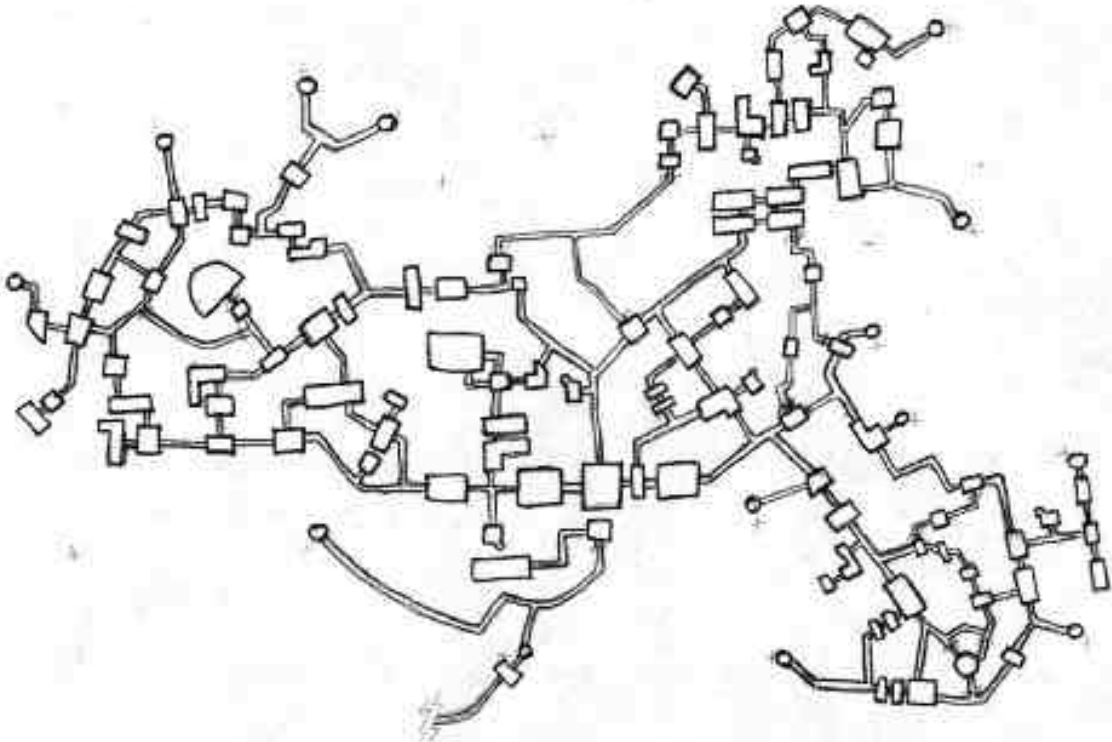
Pour ce qui concerne la dette que Silmar a envers les joueurs, ce dernier leur laisse le choix du "paiement". Un paiement en espèce n'est pas la seule possibilité. Après tout, il peut être bon d'avoir un débiteur "à charge de revanche". Silmar peut également trouver quelques objets rares ou accéder à quelques requêtes un peu particulières. A vous (en tant que MJ) de vous montrer "large" et pas trop regardant sur la requête de vos joueurs. A partir du moment où c'est raisonnable et que c'est original !

Karim Aïssaoui
Site de l'Elfe Noir



Annexe

Plan des souterrains de Zeden



Plan des ruines

En ce qui concerne les ruines, vous pouvez utiliser la description de "l'antique cité souterraine" présente dans le section des aides de jeu. Tout a été exploré jusqu'au niveau des structures, à une exception près. Le passage secret qui mène vers le niveau des prêtres n'a pas été découvert.

Le grand couloir qui mène vers la salle du mausolée est la nouvelle section qui vient d'être découverte. La grande double porte est si bien finie que l'on peut à peine en discerner les jointures. En fait, elle a été découverte bien accidentellement. Une petite chute de pierres a eu lieu dans le grand couloir. Le bruit, amplifié par la salle du mausolée a averti l'un des nains qui se trouvait là au bon moment.

Copyright Iron Crown Enterprise pour les images (sauf mention contraire).

Rolemaster, JRTM et Shadow World sont des marques déposées par ICE et Hexagonal pour la France.

Paorn est un monde développé par le magazine Casus Belli. Le logo de Paorn est propriété de Casus Belli.

Merci à Miriel pour sa mascotte.

Les illustrations ici présentes ont été reproduites grâce à l'aimable autorisation de leurs propriétaires et dans le cadre du Site de l'Elfe Noir (SDEN).

<http://www.sden.org>