

---

*Les Secrets de la Septième Mer*

---

*Campagne Larme Mundi*

*4<sup>ème</sup> Partie*

# *Du brouillard sur les lacs*

---

*Ecrit par Grolf*

*Mars 2008*

[http://pagesperso-orange.fr/le\\_capharnaum/](http://pagesperso-orange.fr/le_capharnaum/)

---

**Tables des matières**

Tables des matières ..... 2

Synopsis..... 3

Références ..... 3

Introduction ..... 3

Acte I : La disparition..... 4

    Scène 1 : Le signalement ..... 4

    Scène 2 : Les parents de Kelly ..... 5

Acte II : Recherche Kelly désespérément ..... 7

    Scène 1 : Le Chevalier amoureux..... 7

    Scène 2 : Enquête en ville..... 8

    Scène 3 : Les rivaux de Sir Patterson..... 9

Acte III : L'oncle maladroit ..... 11

    Scène 1 : Du sang sur les pierres..... 11

    Scène 2 : Le lieu sacré ..... 12

    Scène 3 : La libération de Kelly ..... 13

Conclusion ..... 15

## Synopsis

A Cardican, la fille d'un riche négociant d'armes avalonien a disparu. A-t-elle été enlevée ? Est-ce là la vengeance d'un rival du marchand ? Est-elle partie pour vivre une histoire d'amour ? Les pistes sont multiples et il y aura fort à faire pour toutes les explorer. Toujours est-il que sa disparition est inquiétante et que ses parents sont prêts à tout pour la retrouver. Les personnages seront-ils capables de les aider ?

## Références

Cette aventure se déroulant à Cardican en Avalon, il est fortement recommandé de se référer à la description détaillée de ce port qui peut être trouvée dans le supplément *Ships and Sea Battles* de la gamme *Swashbuckling Adventures* aux pages 49 à 54.

A noter également une aide de jeu sur Cardican développée par *Fils de Lugh* et disponible sur le *SDEN* à cette adresse : <http://www.sden.org/Cardican-une-ville-en-Avalon.html> . Vous y trouverez notamment de nombreuses personnalités locales exploitables pour étoffer le présent scénario.

## Introduction

Cette aventure se déroule à Cardican, port de la côte ouest de l'île d'Avalon.

### *Si vous avez joué le scénario précédent, « Déluge mortel » :*

Après avoir quitté l'Archipel de Minuit, « La Découverte », le navire des Explorateurs à bord duquel se trouvent les personnages fait voile vers Avalon. Après quelques semaines de traversée, ils arrivent enfin en vue des côtes et entrent dans le port de Cardican. Ils débarquent sur l'île de Duggan, puis prennent le ferry pour rejoindre Cardican même.

### *Si vous n'avez pas joué le scénario précédent, « Déluge mortel » :*

Ce scénario représentant en quelque sorte un nouveau départ dans la campagne, peu importe que vous ayez joué les scénarios précédents. Cette aventure peut démarrer directement à Cardican et les personnages ne sont pas forcément en relation avec les Explorateurs.



## Acte I : La disparition

### Scène 1 : Le signalement

Si les personnages arrivés à Cardican avec les Explorateurs ou s'ils sont en contact avec eux, ils feront très vite la connaissance de Julianna Shaw. Alors que les personnages sont en train de discuter avec les Explorateurs de la « Découverte » ou d'autres, que ce soit à leur arrivée de l'Archipel de Minuit ou lors d'autres rencontres, La jeune Julianna Shaw intervient pour réquisitionner l'oreille attentive d'un Explorateur chevronné (à vous de déterminer lequel, ce choix importe assez peu pour la suite), mais ce qui est important c'est que les personnages assistent à la discussion.

Si les personnages ne sont pas en contact avec les Explorateurs, ils feront la connaissance de Julianna Shaw d'une autre manière, par exemple dans une taverne alors qu'elle pose des questions au tenancier pour retrouver son amie ou alors qu'elle vient directement les interroger pour savoir s'ils n'auraient pas vu Kelly.

#### L'appel à l'aide de Julianna

Julianna Shaw est une très jeune Exploratrice d'une vingtaine d'année d'une beauté assez troublante (elle a du sang Sidhe par sa mère), cheveux châtain longs et yeux bleus, habillée à la manière d'un jeune homme. Elle est l'amie d'une autre jeune femme, Kelly Patterson, qui est la fille d'un riche négociant d'armes de Cardican, Sir Nathaniel Patterson, un homme très en vue en Avalon en général, et ici en particulier.

D'après ses dires, Kelly devait lui rendre visite la veille au matin, mais elle ne s'est jamais présentée au rendez-vous et le soir même, les parents de Kelly ont envoyé quelqu'un pour demander à Julianna si elle avait vu leur fille, sachant qu'elle devait la rencontrer. Julianna étant assez proche de Kelly, elle se fait un devoir de tenter de retrouver son amie, même si ses parents ont prévenu les autorités qui ont-elles aussi lancé des recherches, sans succès pour le moment.

Julianna demandera l'aide des personnages (si ceux-ci ne se proposent pas d'eux-mêmes de l'aider). Elle précise que Sir Nathaniel Patterson a offert une récompense importante à toute personne qui pourra aider à retrouver sa fille.

Julianna peut servir de guide aux personnages s'ils ne connaissent pas bien Cardican. Elle y vit depuis quelques années et connaît donc très bien les lieux importants de la ville. Elle peut les conduire chez les parents de Kelly qui vivent sur les hauteurs de Cardican dans le quartier bourgeois (*The High Downs*). Kelly ne lui a jamais confié avoir des problèmes avec ses parents ni aucunement avoir envie de les quitter ou de partir d'ici. Par contre, elle sait qu'elle fréquentait un jeune homme depuis quelques temps dont elle semblait très amoureuse ; elle ne connaît que son prénom, Teddy, mais ne sait ni qui il est ni où il vit, si ce n'est qu'il s'agit d'un jeune Chevalier de la Rose et de la Croix. Kelly ne lui en avait parlé que très brièvement lors de leur dernière rencontre.

## Scène 2 : Les parents de Kelly

Kelly vit chez ses parents, Diane et Nathaniel Patterson, dont le manoir est situé sur les hauteurs de Cardican, dans le quartier bourgeois des *High Downs*. C'est donc logiquement là que l'enquête sur la disparition de la jeune femme devrait démarrer pour les personnages.



Vu de l'extérieur, le manoir de Sir Patterson paraît indiquer tous les signes extérieurs de richesse d'un marchand ayant très bien réussi dans ses affaires.

L'intérieur viendra confirmer cet état de fait, avec une décoration chaleureuse, mais parfois « chargée ». Les murs sont généralement recouverts de lambris de bois de qualité, et décorés de trophées de chasse (sangliers, cerfs, etc), d'armes anciennes et de nombreux tableaux et portraits de famille. Les meubles sont à l'avenant et doivent être l'œuvre de maîtres menuisiers de la région.

Si Julianna Shaw accompagne les personnages, elle pourra être moteur pour introduire les personnages auprès des Patterson puisqu'elle les connaît un peu pour les avoir rencontrés quelques fois. Si ce n'est pas le cas, les personnages devront faire les présentations eux-mêmes.

Après avoir été accueillis par Oswald, un majordome d'âge mûr et d'un abord très « professionnel » (politesse, protocole et bonnes manières), les personnages sont introduits dans un salon chaleureux, avec un bon feu de cheminée et des têtes d'animaux aux murs. Deux claymores croisées sont accrochées au-dessus de l'âtre sur un bouclier orné d'un blason.

### Les Patterson

Immédiatement, les personnages pourront sentir que les Patterson sont des gens charismatiques et très accueillants, d'autant plus quand ils connaîtront la raison de cette visite. Nathaniel Patterson est un homme de forte carrure d'une cinquantaine d'années.

Ses cheveux poivre et sel, ses profonds yeux bleus, le ton de sa voix, tout impose chez lui le respect auprès des gens qui le côtoient. On sent en lui un homme ferme et droit, mais juste et reconnaissant, l'air sévère en la circonstance, mais parfois prompt à de grands rires quand la situation s'y prête. Il est vêtu à la mode en vogue chez les aristocrates avaloniens. Concernant ses affaires, Sir Patterson est un négociant d'armes, et il fait de l'import / export essentiellement avec les pays du nord de Théah.

Diane Patterson est une femme presque aussi grande que son mari, et dont l'âge n'a pas réussi à gommer la beauté. Elle doit en effet avoir une quarantaine d'années. Elle a de longs cheveux châtain dont une partie est arrangée en un lourd chignon, et ses yeux verts lui donnent un regard étrange, mais plein de bonté. Elle parle peu, mais tout en elle respire l'intelligence et la sagesse. Elle porte une belle robe de velours d'un vert profond faisant ressortir d'autant plus ses yeux.

### Sir Nathaniel Patterson (Héros)

Gaillardise 3, Dextérité 3, Esprit 4, Détermination 2, Panache 2

**Réputation** : 35

**Epées de Damoclès** : -

**Arcane** : Charismatique

**Avantages** : Ami de cour (Duc Mark Galoise), Domestiques, Université, Linguiste, Avalonien (L/E), Vendelar (L/E), Montaginois (L/E), Castillan (L/E), Théan (L/E)

**Courtisan** : Comportementalisme 3, Danse 2, Eloquence 4, Etiquette 3, Mode 1, Politique 3, Séduction 2

**Erudit** : Droit 4, Histoire 2, Mathématiques 3, Philosophie 1, Recherches 2, Théologie 1

**Malandrin** : Contact 3, Orientation Citadine 2, Sens des affaires 4

**Marchand** : Armurier 5, Comptabilité 4, Evaluation 3, Marchandage 3, Service 2

**Athlétisme** : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 2, Lancer, Nager 2

### La disparition de Kelly

A propos de la disparition de leur fille, voilà ce que Nathaniel Patterson pourra dire. Kelly est partie comme prévu en fin de matinée pour rendre visite à Julianna Shaw près de la maison des Explorateurs. Elle est partie seule comme elle en a l'habitude. Et depuis, plus aucune nouvelle.

Commencant à s'inquiéter en fin d'après-midi, ils ont envoyé un serviteur se renseigner auprès de Julianna. Obtenant une réponse négative de sa part, Sir Patterson a prévenu les autorités et mis les gens à son service sur l'affaire. Quelques personnes du quartier environnant ont pu apercevoir la jeune femme partir en direction du centre ville, mais peu à peu les traces s'estompent et aucun témoignage ne permet d'aller bien loin.

Interrogés sur le comportement de leur fille, les Patterson sont catégoriques : elle n'est vraiment pas du genre à faire une fugue. D'autre part, ils ne sont pas du tout au courant de son amourette avec Teddy, le Chevalier de la Rose et de la Croix.

Enfin, pour faciliter les recherches, Diane Patterson peut prêter aux personnages un petit portrait de Kelly peint il y a quelques mois à peine. On y voit le visage d'une belle jeune fille aux cheveux longs châtain clair, aux yeux bleus et au teint clair, un joli sourire illuminant ce visage. Elle a une vingtaine d'années comme Julianna, et doit mesurer environ 1m60 aux dires de sa mère.

En terme familial, le seul autre Patterson vivant à Carleon est Roderick Patterson. Il est pasteur protestataire, et vit dans le sud de la ville où il est en train de faire construire une église. Il s'agit d'ailleurs là du cœur de l'affaire et la raison de la disparition de Kelly (voir l'Acte III).

### La récompense

Sir Patterson propose une récompense de 100 Guilders pour chaque personne prenant une part active aux recherches et au sauvetage de sa fille. *Le MJ pourra bien sûr réévaluer cette somme en fonction des personnages impliqués.*

### Remarque pour la suite de la campagne

Dans la suite de la campagne, Sir Nathaniel Patterson joue un rôle important, dans le sens où c'est lui qui confie quelques missions aux personnages et qui les engage à son service. Nouer et conserver de bonnes relations avec lui et retrouver sa fille saine et sauve est donc essentiel. Dès le prochain scénario, « *L'arme au poing* », il leur proposera de lui servir de protecteurs et de gardes du corps pour une importante livraison d'armes à effectuer auprès de l'Einsenfürsten de Pösen...



## Acte II : Recherche Kelly désespérément

Les pistes sont certes maigres, mais en réfléchissant un peu, les personnages peuvent avoir quelques idées. Voici donc ce que peuvent donner certaines d'entre-elles, libre au MJ d'en prévoir d'autres pour éventuellement rallonger un peu la durée de l'aventure.

### Scène 1 : Le Chevalier amoureux

La première piste concrète concerne l'amoureux dont Kelly a parlé à Julianna il y a quelques temps. Il est assez facile à trouver puisque les personnages savent qu'il s'appelle Teddy et qu'il est Chevalier de la Rose et de la Croix. Le plus simple est donc de s'adresser au chapitre des Chevaliers installé dans le centre de Cardican.

La bâtisse est relativement modeste, avec une petite cour intérieure et des écuries pouvant accueillir à peine une dizaine de chevaux. L'endroit est si exigü que certains chevaliers sont obligés de loger en dehors du chapitre, dans des chambres louées dans les immeubles environnants. C'est le cas du jeune homme recherché.

En s'adressant au chapitre, les personnages pourront facilement apprendre d'un Chevalier sur place que l'homme en question se nomme Teddy Royce et qu'il est entré au chapitre il y a environ un an et demi. Il loge dans une rue voisine et l'adresse de son logis sera indiquée de bonne grâce. Il est actuellement absent du chapitre, et c'est seulement en fin de journée qu'il rentre chez lui. Le Chevalier qui accueille les personnages indique qu'il est venu le matin même, mais qu'il est reparti presque immédiatement. De même, sa logeuse dira qu'il est parti ce matin et qu'il a l'habitude de s'absenter toute la journée. Elle croit savoir qu'il passe ses journées au chapitre des Chevaliers.

### Teddy

En réalité, Teddy a appris la disparition de Kelly par les autorités locales qui sont venues au chapitre des Chevaliers de la Rose et de la Croix (sans savoir que Teddy avait un lien avec elle). Il a démarré ses propres recherches hier soir dans quelques tavernes de la ville, sans succès. Il a repris de plus belle ce matin, et il est passé voir son Maître au chapitre ce matin pour dire qu'il avait une affaire personnelle à régler de toute urgence. Il n'en a pas dit plus car il ne souhaite pas que sa relation avec la fille d'un homme important de Cardican soit éventée en public.

Teddy passe donc sa journée à errer en ville, à interroger des taverniers, des aubergistes, des gens sur les marchés. Il porte son uniforme de Chevalier de la Rose et de la Croix, donc les gens le remarquent assez facilement et se souviennent de lui. Les personnages pourront donc essayer de le suivre à la trace s'ils ont l'idée de questionner les gens pour savoir s'ils ont vu un Chevalier répondant à son signalement. Au pire, ils pourront le trouver le soir chez lui ; il y rentre pour se reposer quelques heures.

### Un chevalier bien fougueux

Teddy Royce est un jeune chevalier de 22 ans, plein de fougue et soucieux de son honneur naissant. La disparition de sa bien-aimée et son inquiétude à son sujet ne font qu'accentuer le bouillant caractère de ce jeune homme. Toute allusion ou sous-entendu pouvant laisser croire qu'il aurait une quelconque responsabilité dans l'absence de Kelly sera considéré par lui comme une atteinte à son honneur qui devra être réparée sur l'instant. Ceci dit, au-delà des sentiments qui obscurcissent sa réflexion, il reste doué de raison et saura entendre des arguments sensés de la part des personnages : ceux-ci sont là pour retrouver et donc aider Kelly, et Teddy a tout intérêt à s'allier à eux pour mettre leurs forces en commun.

S'il entend raison et se range du côté des personnages, Teddy pourra indiquer que toutes les recherches et toutes les questions qu'il a posées en ville sont restées sans réponse, et il n'a pas chômé durant la journée. De même, il est en contact avec des hommes du guet qui lui ont dit ne pas

avoir obtenu plus de résultats. Il pourra mettre à profit ces contacts si les personnages ont des suggestions qui lui paraissent sensées pour les exploiter.

**Si par contre les personnages continuent à le soupçonner**, il prendra la mouche et engagera le combat, même s'il voit qu'il a cause perdue ; c'est une question d'honneur. Peut-être n'ira-t-il pas jusqu'à un combat à mort, mais cherchera en tout cas à obtenir des excuses.

Quoiqu'il en soit, Teddy est une aide précieuse, mais il s'agit là d'une fausse piste.

Teddy Royce (Héros)		
Gaillardise :	3	<b>Arcane</b> : Présomptueux (Travers)
Dextérité :	3	<b>Avantages</b> : Réflexes de combat
Esprit :	2	<b>Ecole d'escrime de Desaix</b> : Apprenti
Détermination :	2	Double parade (Couteau/Escrime) 2, Exploiter les faiblesses (Desaix) 2,
Panache :	3	Feinte (Escrime) 3, Fente en avant 2
<hr/>		
Attaque (Escrime)	7g3	<b>Couteau</b> : Attaque 2, Parade 3, Lancer 1
Parade (Escrime)	5g2 (ND : 20)	<b>Escrime</b> : Attaque 4, Parade 3
Dommages	5g2 (Rapière)	<b>Athlétisme</b> : Course de vitesse 2, Escalade 1, Jeu de jambes 3, Lancer 1
Attaque (Couteau)	5g3 → 4g1	<b>Domestique</b> : Discrétion 2, Etiquette 2, Mode 1, Tâches domestiques 1
Parade (Couteau)	5g2 (ND : 20)	<b>Erudit</b> : Histoire 1, Mathématiques 2, Philosophie 1, Recherches 1,
Dommages	4g2 (Couteau)	Théologie 2
Jeu de jambes	5g2 (ND : 20)	<b>Malandrin</b> : Connaissance des bas-fonds 1, Contact 3, Débrouillardise 2,
		Orientation citadine 3

Teddy est un jeune homme brun de taille moyenne. Il est imberbe avec de grands yeux marron. Il est vif, toujours prêt à s'enflammer et à se porter au secours de gens en difficulté. Sa fougue transpire dans ses attitudes et ses réactions.

## Scène 2 : Enquête en ville

Si les personnages ont obtenu le portrait de Kelly des mains de Diane Patterson, ils peuvent tout à fait l'utiliser pour interroger les gens auprès de qui ils se renseignent pour savoir s'ils ont vu la disparue. S'ils sont accompagnés de Julianna Shaw ou de Teddy Royce, ceux-ci peuvent ajouter des éléments supplémentaires à la description de la jeune femme.

Une recherche auprès des postes de guet aux sorties de la ville ou sur le port montre qu'aucun garde n'a vu Kelly sortir. De même, aucune trace de la jeune femme auprès d'institutions religieuses, hospitalières ou de tavernes et auberges quelconques. Si Teddy est avec les personnages, il pourra à la fois faire jouer ses contacts et indiquer les endroits où il a déjà cherché.

La conclusion de cette recherche est que Kelly Patterson est, soit sortie (ou a été sortie) de la ville en secret, soit elle est toujours à Cardican, qu'elle soit morte ou vive.



*Scène 3 : Les rivaux de Sir Patterson*

Une autre piste éventuelle serait celle d'une vengeance, ou d'un coup monté par un ennemi ou un rival. A priori, ce serait plutôt Sir Nathaniel Patterson qui serait visé indirectement en l'occurrence, et pas Diane ou Kelly Patterson. Un marchand ayant si bien réussi dans ses affaires a sans doute provoqué quelques pertes chez ses concurrents ou suscité quelques jalousies.

En discutant de ce sujet avec Sir Patterson, il expliquera ne pas se connaître d'ennemis déclarés ou même présumés. Il ne pourrait que supposer que la personne qui pourrait lui en vouloir le plus serait un autre riche négociant avec qui il est en concurrence depuis des années dans cette région d'Avalon, et à qui il a par le passé ravi quelques contrats juteux.

Cet homme s'appelle William Stanhope et il vit lui aussi à Cardican. C'est un marchand qui œuvre plutôt sur le marché des tissus, peaux, cuirs, mais aussi des vêtements en tous genres. Il y a quelques années encore, Patterson lui aussi négociait notamment du cuir, et c'est là qu'il est entré en concurrence avec Stanhope. Patterson a ensuite délaissé ce type de négoce pour se consacrer pleinement à celui des armes, plus lucratif selon lui, surtout ces dernières années avec toutes les guerres qui agitent Théah.

William Stanhope vit lui aussi sur les hauteurs des *High Downs* de Cardican, dans un manoir très tape-à-l'œil et entouré de nombreux serviteurs ne sachant plus que faire pour satisfaire cet homme arrogant au possible. Il semble en permanence mécontent de ceci ou de cela. Il prendra de haut toute personne osant le suspecter ou même le menacer. C'est un homme grand, mais gros et gras, le crâne dégarni seulement pourvu d'un reste de cheveux bruns gras, et de petits yeux sournois. Il est toujours habillé de façon très voyante avec ce qu'il croit être des vêtements à la dernière mode.

Stanhope niera toute implication dans la disparition de Kelly Patterson et fera jeter dehors tout individu osant insinuer le contraire. De plus, il prétendra être très occupé et n'avoir pas une minute à accorder aux personnages.

**Pour le MJ :** Jouer à fond le caractère insolent et arrogant du personnage, refuser de répondre à certaines questions ou même menacer les personnages de représailles s'ils persistent à lui chercher des noises, tout cela est un bon moyen pour que les joueurs suspectent Stanhope, même s'il s'agit là d'une fausse piste.

Ne pas oublier non plus le caractère impétueux du jeune Teddy Royce, qui pourrait très bien en venir aux mains lui aussi (s'il accompagne les personnages bien sûr).

## Si les choses dégènèrent...

Le sieur William Stanhope a quelques gardes du corps (des brutes) commandés par un mercenaire à la sombre réputation : Chad Blacksmith. Ce dernier n'est jamais très loin de son employeur et interviendra sur son ordre ou si les choses dégènèrent.

Blacksmith est un individu patibulaire et sournois (il a toujours l'air de comploter quelque mauvais coup). Brun aux cheveux attachés en catogan, petits yeux marron, le visage toujours dans l'ombre d'un chapeau à large bord, il a tout du spadassin mercenaire : le visage couturé de cicatrices, les vêtements de cuir, les bottes, la cape sombre et une rapière de qualité au côté. Toujours prompt à bondir sur sa proie, de face ou de dos...

Stanhope, lui, n'est de toute évidence pas un combattant et se contente d'appeler à l'aide en beuglant aussi fort que possible.

Chad Blacksmith (Vilain)	
Gaillardise :	3
Dextérité :	4
Esprit :	3
Détermination :	3
Panache :	3
<hr/>	
Attaque (Escrime)	8g4
Parade (Escrime)	7g3 (ND: 25)
Dommages	5g2 (Rapière)
Jeu de jambes	6g3 (ND: 20)
<p><b>Arcane :</b> Présomptueux (Travers)</p> <p><b>Avantages :</b> Académie militaire, Dur à cuire, Grand buveur, Sens aiguisés</p> <p><b>Ecole d'escrime de Robertson : Compagnon</b> Double parade (Cape/Escrime) 5, Enchevêtrement (Cape) 4, Exploiter les faiblesses (Robertson) 4, Feinte (Escrime) 4</p> <p><b>Athlétisme :</b> Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 3, Lancer 2</p> <p><b>Cape :</b> Parade 4, Enchevêtrement 4</p> <p><b>Escrime :</b> Attaque 4, Parade 4</p> <p><b>Garde du corps :</b> Discrétion 2, Filature 2, Intimidation 3, S'interposer 3</p> <p><b>Criminel :</b> Déplacement silencieux 2, Filature 2, Guet-apens 1, Parier 3</p> <p><b>Espion :</b> Corruption 2, Déplacement silencieux 2, Filature 2, Sincérité 1</p> <p><b>Malandrin :</b> Connaissance des bas-fonds 3, Contact 1, Débrouillardise 1, Orientation citadine 3</p>	

Les gardes de Stanhope (2 bandes de 6 brutes)	
Niveau de menace :	2
ND :	15
Initiative :	2g2
Attaque :	[nb]g2
Dommages :	6 (rapières)

## Acte III : L'oncle maladroit

Après quelques heures, voire quelques jours d'enquête, toutes les pistes semblent être sans issue et ne mener donc à rien. Aucune trace de Kelly en ville, aucune demande de rançon, aucune nouvelle, ni aucun témoignage quelconque. Elle semble s'être volatilisée en un claquement de doigts. Un homme pourtant est la cause, sans le savoir, de cette disparition...

### Scène 1 : Du sang sur les pierres

Durant leur enquête, les personnages feront la connaissance de Roderick Patterson, le frère de Nathaniel Patterson, et donc l'oncle de Kelly. C'est le seul autre membre de la famille Patterson vivant à Cardican. **Ils ne le rencontreront pas lors de leur première visite au manoir familial, mais le croiseront lors de leurs visites suivantes : il ne faut pas que les personnages passent à côté, mais il ne faut pas non plus qu'ils découvrent tout de suite le cœur de l'affaire...** Laissez-les s'égarer un peu sur quelques fausses pistes.

#### Un nouveau problème ?

Alors que les personnages rendent donc une nouvelle visite aux Patterson, Roderick est présent et il semble désespéré. Il tente d'expliquer quelque chose à son frère... Mais avant cela, voici une petite présentation du père Patterson...

#### Roderick Patterson

Roderick est le frère cadet de Sir Patterson. Il a 43 ans, les cheveux bruns coupés assez court, un visage avenant et sympathique, avec des yeux noisette. Il n'est pas très grand et porte l'habit traditionnel des pasteurs de l'église avalonienne. Ce qui frappe d'emblée, c'est qu'il paraît distrait, maladroit, et parfois insouciant. Malgré tout, c'est lui qui représente le clergé à Cardican, car c'est par ailleurs un être dévoué, fervent croyant, et pasteur passionné. Il a su se faire apprécier de ses ouailles et a su démontrer ses qualités auprès de sa hiérarchie.

#### La nouvelle église

Pour accueillir tous ses fidèles, le père Roderick estimait que la petite église du centre-ville sur *Holy Street* ne suffisait plus, notamment pour les habitants de *St. Beda's Marsh* au sud de la ville. Il a donc cherché un nouveau terrain et fait démarrer la construction d'une nouvelle église plus adaptée aux besoins d'une ville telle que Cardican. Ce terrain est donc situé dans les marécages de *St. Beda*, tout près de la bordure sud de la ville, dans une zone où les marais ont été asséchés depuis plusieurs années.

Le chantier a démarré il y a environ un mois et demi. Pour le moment, seules les fondations et le bas des murs de l'église ont été réalisés.

#### Des événements suspects

Depuis le début des travaux, certaines choses bizarres se sont produites, mais le naturel distrait de Roderick Patterson a fait qu'il n'y a pas vraiment prêté attention.

D'abord, bien que les marais aient été asséchés depuis des années à cet endroit, de l'eau a commencé à ressortir et à suinter du sol, ce qui a causé des difficultés pour poser les fondations.

Ensuite, certaines pierres taillées dans une carrière toute proche et stockées sur place pour bâtir les murs de l'église, se sont révélées friables et donc inutilisables, ce qui a à nouveau retardé les travaux.

Plus tard, le mortier dont se servaient les ouvriers pour assembler les pierres s'est mis à sécher beaucoup trop vite certains jours, ce qui le rendait totalement impossible à utiliser. Nouveau retard.

### Des signes plus évidents

Il y a environ une semaine, alors que le chantier avait réussi à avancer lentement, mais sûrement, un nouvel événement étrange s'est produit. Un matin, les ouvriers ont eu la surprise de découvrir sur certaines pierres des symboles ayant été gravés durant la nuit. Ces symboles ressemblaient à des sortes de runes. Dès lors, les ouvriers refusèrent de se servir de ces pierres-là. Roderick parvint tout de même à les convaincre de reprendre leur travail.

### Le dernier avertissement

Mais ce matin, il s'est produit quelque chose de terrible sur le chantier : un des ouvriers a été retrouvé mort, le crâne fracassé sur une des pierres taillées. La pierre est maculée de sang, et la seule blessure de l'ouvrier est celle qu'un angle de cette pierre a produite à sa tête. Personne ne sait ce que cet homme, Robert Falks, faisait sur le chantier cette nuit, mais c'était un ouvrier apprécié de ses équipiers.

Suite à cette découverte, Roderick a accouru chez Sir Patterson pour lui raconter toute l'histoire et lui demander son aide. Roderick ne comprend rien de tout ce qui arrive sur le chantier. Il n'avait jusqu'alors prêté aucun crédit aux discussions des ouvriers qui parlaient d'une malédiction, mais maintenant, il ne sait plus quoi penser. Il paraît désespéré et affolé qu'une vie ait ainsi pu être anéantie. Il pourra raconter en détail tout ce qui s'est produit sur le chantier depuis le démarrage si les personnages le lui demandent.



### *Scène 2 : Le lieu sacré*

Sur place, les personnages pourront découvrir le chantier. Les fondations de l'église, les murs montés sur un peu plus d'un mètre, et sur un côté, des dizaines de pierres taillées. Un quinzaine d'ouvriers et de nombreux curieux sont massés ici.

Le cadavre de Robert Falks est étendu au pied des pierres taillées, recouvert d'une couverture. La seule trace de blessure ou d'ecchymoses est à la tête, horriblement enfoncée. Aucune trace de lutte alentour. Seule, une pierre est couverte de sang coagulé.

Roderick Patterson montrera aux personnages les pierres marquées de symboles. Ce sont des pierres déjà assemblées au bas des murs, aux quatre angles et au milieu de chaque mur. Il ne s'agit pas de runes, mais plutôt de pictogrammes assez abstraits. Un jet en Esprit + Occultisme (éventuellement en Théologie) sous un ND de 20 permet de deviner qu'il s'agit de symboles très anciens, peut-être issus de la culture druidique ou même sidhe. Si un personnage en fait état à haute voix en présence de Roderick, celui-ci indiquera qu'un druide vit dans la forêt à l'est de Cardican. Il se nomme Gawyn.

### Le druide

Gawyn est un druide connu et respecté de beaucoup d'habitants de Cardican. Les avaloniens ont foi en Theus, mais respectent les anciennes traditions, aident les druides et écoutent leurs conseils avisés. Le druide peut donc être trouvé facilement dans la forêt. Il vit dans une sorte de cabane naturelle : un arbre gigantesque et creux.

Gawyn a tout de l'image que l'on peut se faire d'un druide : grand, les cheveux blancs et une longue barbe de même couleur. Ses yeux bleus lancent un regard perçant rempli d'une sagesse millénaire. Sa voix est posée et il parle lentement et calmement.

Il écoutera avec attention le récit des événements et acceptera même de faire le déplacement jusqu'au chantier pour examiner les symboles. Il indiquera que tous ces présages montrent qu'une malédiction a été jetée, et les pictogrammes viennent confirmer cette hypothèse. Ils ont été tracés par un sidhe, et sont à la fois un avertissement et une malédiction. Il est dit que ce lieu est sacré et qu'il a été profané par les hommes. Ce lieu devra être remis en état ou les hommes impliqués en subiront les conséquences. Ils paieront cela de leur vie.

Le druide Gawyn effectue alors un petit rituel qui lui permet de sentir que de grandes douleurs ont pris racine ici. Que la mort a frappé il y a des siècles, que cette souffrance persiste et que la blessure a été rouverte par les travaux. Un être a décidé de punir ceux qui ont commis cela. Gawyn conseille aux personnages de se rendre auprès d'un lac situé plus au sud. On dit qu'on peut parfois y entendre un rire semblant venu d'un autre monde. Le rire d'un sidhe...

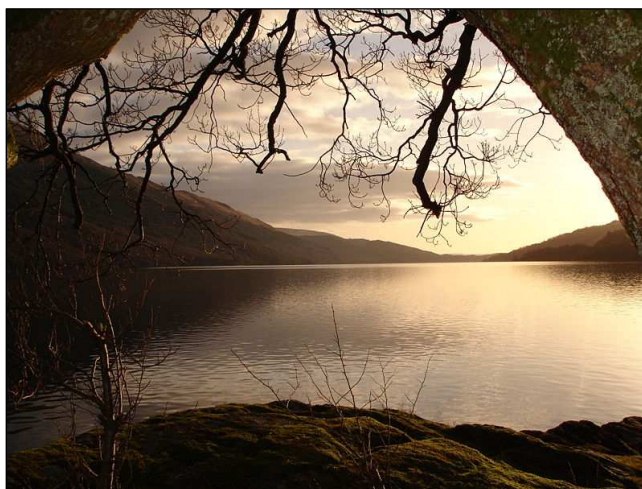
### *Scène 3 : La libération de Kelly*

Emrys, le sidhe dérangé par le chantier a trouvé refuge près d'un lac au sud de Cardican. C'est là qu'il a emmené Kelly Patterson lorsqu'il l'a enlevé quelques jours plus tôt. Tous ses avertissements précédents étant restés sans réponse, son but était de faire pression sur Roderick pour qu'il stoppe les travaux. Sans réaction après la disparition de Kelly, Emrys a décidé de passer un cran au dessus et de tuer un des ouvriers.

Kelly est toujours en vie, cachée dans une grotte près du lac. Emrys la tient prisonnière et la nourrit pour qu'elle reste en bonne santé. Jusqu'à ce que les Patterson entendent raison.

### Le lac

Arrivés près du lac, les personnages découvriront un endroit où règne le brouillard. Le lac n'est pas très grand et quelques pierres dressées (bien utiles pour se cacher) parsèment ses alentours. Une petite colline rocheuse au sud du lac (là où se trouve Kelly) fait tâche dans un environnement verdoyant recouvert d'herbe et de quelques bosquets.



### La négociation

Emrys se manifestera d'abord par la voix, celle-ci semblant venir alternativement de chacune des pierres dressées autour du petit lac. Il demandera la raison de la présence des personnages, et voudra savoir comment ils peuvent oser venir troubler son repos. Il essaiera de se jouer d'eux par la conversation, mais s'ils œuvrent avec diplomatie et font montre de bonne volonté, Emrys saura entendre raison. Il ira même jusqu'à reconnaître que c'est lui qui détient Kelly et pourquoi il l'a enlevé : le lieu où se construit l'église est un endroit où il a combattu plusieurs siècles

plus tôt des êtres maléfiques et où sa bien-aimée a été tuée. Celle-ci, nommée Hazylis, repose sous un tertre peu visible, mais situé à l'endroit où se construit la nouvelle église.

Si la discussion se passe correctement et va dans le sens qu'il souhaite, Emrys finira par se montrer, mais gardera ses distances. Il est assez grand avec de longs cheveux blonds soyeux, un visage jeune d'une beauté irréaliste. Il porte une sorte d'armure de cuir modelée selon des formes biscornues et décorée de motifs étranges. Une grande épée ancienne est accrochée à sa ceinture.

Ce qu'il exige, c'est que le chantier de l'église soit arrêté et démonté, et que le tertre soit restauré et protégé de toute future « agression » humaine. Il devra être révééré comme un lieu sacré des anciens.

## L'affrontement

Emrys sait que s'il affronte les personnages et ceux qui les accompagnent, il sera sans doute victorieux, mais ce qui le préoccupe n'en sera pas pour autant résolu, et ne le sera peut-être jamais. Il cherchera donc à mener des négociations fructueuses pour obtenir ce qu'il souhaite, la restauration et la préservation du tertre d'Hazylis. Toutefois, si quelqu'un se montre menaçant ou même très irrespectueux, il n'hésitera pas à tirer sa lame. Il essaiera tout de même de n'éliminer que les opportuns et d'épargner ceux qui se montrent respectueux et conciliants.

Emrys (Vilain)	
Gaillardise :	3
Dextérité :	4
Esprit :	3
Détermination :	4
Panache :	4
<hr/>	
Attaque (Armes lourdes)	9g4
Parade (Armes lourdes)	8g3 (ND: 30)
Dommages	6g2 (Epée large)
Jeu de jambes	7g3 (ND: 25)
<b>Arcane :</b>	Fier (Travers)
<b>Avantages :</b>	Beauté du Diable, Dur à cuire, Réflexes éclairés, Séduisant, Sens aiguisés, Avalonien
<b>Sorcellerie Glamour :</b>	<b>Maître</b>
	Jack O'Bannon le Fou (Gaillardise) 5, Sombrecap (Dextérité) 5, Isaac Snaggs (Esprit) 5, Le chevalier de pierre (Détermination) 5, Jeremiah Berek (Panache) 5
<b>Athlétisme :</b>	Acrobatie 3, Course de vitesse 3, Escalade 2, Jeu de jambes 4, Lancer 2, Nager 4, Pas de côté 3, Roulé-boulé 2
<b>Armes lourdes :</b>	Attaque 5, Parade 5
<b>Criminel :</b>	Déplacement silencieux 4, Filature 5, Guet-apens 4, Pariar 3
<b>Espion :</b>	Corruption 3, Déplacement silencieux 4, Filature 5, Sincérité 4

## La libération

Si les personnages accèdent aux volontés d'Emrys, celui-ci libèrera Kelly (il indiquera la grotte). S'il est tué, les personnages pourront fouiller les environs et trouver la grotte.

Kelly est en bonne santé et a vécu ces derniers jours comme dans un rêve. Elle ne se souvient pratiquement de rien, si ce n'est d'un être féérique qui venait la visiter de temps en temps.



### Conclusion

Sir Nathaniel Patterson et sa femme se montreront infiniment reconnaissants vis-à-vis des personnages d'avoir réussi à libérer et ramener leur fille saine et sauve chez eux. Comme promis, il offrira la récompense de 100 Guilders par personne à tous ceux qui ont participé à la libération de Kelly. (Pour le MJ, Patterson étant un marchand connu et reconnu, un bon gain de Réputation devrait marquer le coup pour les personnages).

N'ayant que des compliments envers ses hôtes qu'il se propose d'héberger autant qu'il leur plaira, il aura l'idée de leur proposer un engagement : en effet, il doit prochainement effectuer une importante livraison d'armes et de poudre en Eisen, et il aurait bien besoin d'hommes de valeurs tels qu'ils ont su se montrer durant les derniers jours.

*Cette livraison d'armes fera l'objet du cinquième scénario de la campagne : « L'Arme au Poing »...*

