

# LA TOUR DE PERGAME

## SCENARIO CHIVALRY & SORCERY

1 personnage voleur niveau 4-6



Pénétrer dans une cité interdite, à la recherche d'un personnage qui, pour ce qu'on en sait, n'en est certainement pas le moindre, n'est-ce pas aller au devant d'ennuis ? Percer le mystère de cette cité peut ne pas être simple.

Seul avec votre MJ préféré, si vous êtes joueur, totalement libre et responsable des actes de votre personnage. L'échec ou la réussite seront pleinement vôtres.

Scénario d'Efgé.

Plans et illustrations NB d'Efgé.

Adaptation C&S de Dominique Laporte

© 1987, AMJ



## Table des matières

ARRIÈRE PLAN.....	3
INTRODUCTION.....	4
SALLE DES MURMURES.....	4
AU PETIT LAPIN DORE.....	5
VOYAGE VERS LHOFFE.....	6
RUMEURS.....	6
LE VOYAGE.....	6
RENCONTRES POSTÉES.....	7
RENCONTRES ALÉATOIRES.....	7
ARRIVÉE À LHOFFE.....	8
LE CARAVANSERAIL.....	8
INCIDENTS.....	8
INDICES POUR LE P.J.....	9
INFILTRATION.....	9
MOYENS D'ACCÈS.....	9
LES ÉGOUTS.....	10
VOIE (a).....	11
Salle (2).....	11
VOIE (b).....	11
Salle (3).....	11
Salle (4).....	11
VOIE (c).....	11
LHOFFE.....	12
QUARTIERS OUBLIÉS.....	12
AUTRES QUARTIERS.....	13
DÉPLACEMENTS.....	13
RECHERCHES ET POURSUITES.....	14
L'HOTEL DE VILLE.....	15
LE TEMPLE.....	16
LE JARDIN.....	16
LE TEMPLE.....	16
LA TOUR DE PERGAME.....	17
RETOUR.....	18
ARRIVÉE À MIÈGE.....	18
CHEZ MAÎTRE ECKART.....	19
PERSONNAGES.....	19
PERGAME.....	19
LES DURGANS.....	20
BOLLAERT.....	20
LES ÉCLAIREURS.....	20
MAÎTRE ECKART.....	21
CARACTÉRISTIQUES DES MONSTRES ET DES PNJ.....	21

## ARRIÈRE PLAN

**A** Miège, grande cité portuaire située à l'embouchure du fleuve seldon, sur la mer Suléane, certains commerçants, et non des moindres, sont inquiets.

La raison de leur inquiétude est que certaines marchandises importées de la ville de Lhoffe et vendues, par leurs soins, ont subitement disparu dans des conditions qui font soupçonner plus qu'un simple vol. Ils ont eu l'impression qu'il y avait sous ces disparitions quelque magie à l'oeuvre.

Ayant mené leur enquête et n'ayant rien découvert, l'un d'entre eux a eu l'idée de soumettre quelques menus objets en provenance de Lhoffe à une détection de la magie. À sa grande surprise les objets se sont révélés porteurs d'une légère aura magique. Un sort de dispersion de la magie est resté sans effet.

Ceci ne fait pas spécialement l'affaire des commerçants de Miège : ceux qui ont les moyens de participer aux caravanes faisant commerce avec Lhoffe ne sont pas les plus petits de la ville ; Les objets qu'ils en rapportent, tapis, peintures, argenterie, vaisselle, sont réputés pour leur beauté et leur qualité. Leur prix fait qu'ils sont réservés aux personnages les plus riches et les plus puissants.

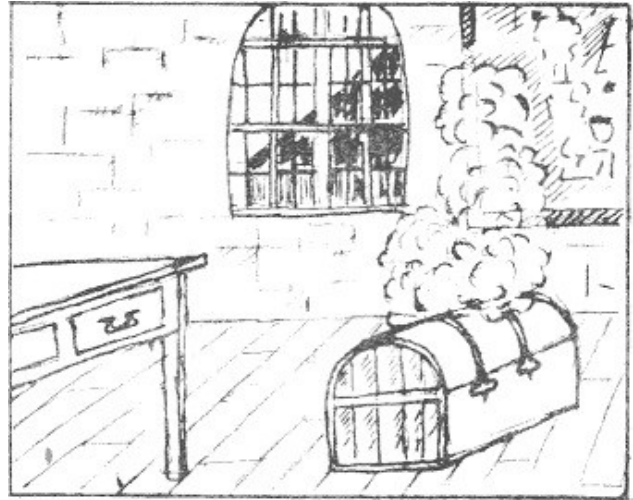
Si ces objets devaient soudainement disparaître, qu'advierait-il du crédit de ces riches marchands ? Leur en demanderait-on le remboursement ? Sans compter les pertes dues à la disparition des stocks non encore vendus, il est probable que cela provoquerait leur ruine immédiate, sinon pire. Qu'y a-t-il de plus dangereux et vindicatif qu'un personnage puissant qui estime avoir été roulé par un commerçant malhonnête ?

Par ailleurs, les objets ne sont pas seuls en cause, la monnaie frappée à Lhoffe a cours en ville, pas un seul Miégeois qui n'en ait en sa possession. Or cette monnaie représente 10 % environ de ce qui circule en ville. La perte subite de 10 % des liquidités représente pour Miège l'équivalent d'un cataclysme économique. Qui en rendra-t-on responsable sinon ceux par qui cet argent est arrivé en ville.

Pour les marchands de Miège, il est vital de savoir ce qui se passe, et donc d'enquêter à Lhoffe. Malheureusement c'est une ville interdite et nul n'y a pénétré depuis plus d'un siècle. Demander l'aide du prince ou de la police est exclu, engager des gercenaires encore plus. Les marchands se sont donc résignés à pactiser avec celui qui pour eux représente le diable : une entrevue ultra secrète a eu lieu entre leur représentant et le maître de la guilde des voleurs. Ce dernier a accepté de charger un

adhérent de sa guilde d'une mission d'espionnage (pour plus de détails sur la nature du contrat qui a été passé entre eux, voir "le maître de la guilde").

Bien entendu, c'est le personnage du joueur qui va être sollicité par le maître de la guilde pour cette mission. Il devra découvrir d'où viennent ces objets et pour cela pénétrer dans la ville, une fois que la caravane aura quitté Lhoffe.



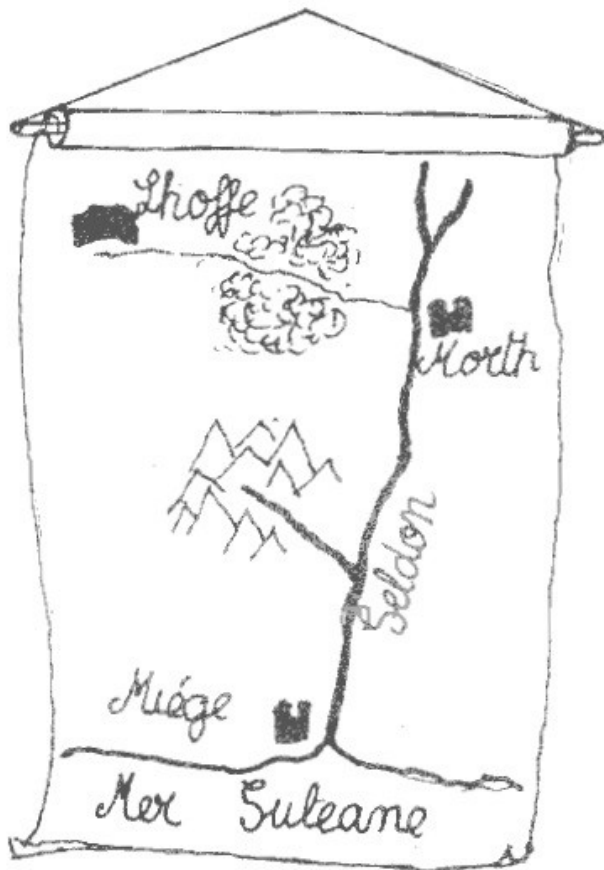
Dans Lhoffe, pour réussir sa mission, il devra trouver la tour de Pergame et découvrir la chambre secrète où il se tient. C'est en effet ce dernier qui est à l'origine des phénomènes qui inquiètent les marchands (l'explication détaillée est donnée dans le chapitre relatif aux P.N.J.). Arrivé là il trouvera dans le journal du magicien la plus grande partie de ce dont il a besoin pour comprendre que tous les objets qui proviennent de cette ville sont menacés de disparition : avec l'âge, Pergame perd la mémoire, or il tient toute la ville et ce qu'elle contient sous son contrôle mental (origine de l'aura de magie) et chaque fois qu'il oublie un objet, ce dernier, livré à son inconscient, est irrémédiablement détruit.

Le contrôle que Pergame a établi sur Lhoffe, explique que malgré le manque d'entretien, tout soit en excellent état (sauf les quartiers oubliés). Pergame lutte contre le vieillissement et la dégradation mais sa mort est proche et nul ne sait ce qui arrivera à ce moment. Il est possible qu'au moment de l'agonie, l'instinct de mort de Pergame prenne le dessus et emporte dans la mort et la destruction tout ce qui se trouve sous son contrôle. À tout le moins, toute chose artificiellement conservée retrouvera l'état qui aurait dû être le sien. Le P.J. trouvera les explications, les motivations et l'historique de l'affaire dans le journal que tient Pergame ainsi que dans le registre des délibérations du conseil de la ville.

L'information qu'il devra rapporter à ses commanditaires sera donc que les objets qu'ils ont

vendus sont tous probablement voués à disparaître le jour où Pergame mourra. Pour prouver ses dires, il serait bon qu'il leur apporte le journal du magicien.

Le P.J. est supposé faire partie de la guilde des voleurs de Miège à titre d'adhérent de passage, ou définitif.



## INTRODUCTION

Le M.J. indiquera au joueur que son personnage reçoit la visite d'un de ses amis de la guilde. Ce dernier transmettra verbalement au P.J. une convocation du maître de la guilde à une entrevue dans la salle des murmures. Le P.J. sait que pour s'y rendre il doit aller à l'auberge de l'Etoile Cerclée et attendre qu'on le contacte.

Après une heure d'attente dans la salle de l'auberge, deux personnages inconnus du P.J. s'assièrent à sa table et lui demanderont de les suivre dans l'une des chambres de l'auberge. Là, ils lui demanderont de déposer toutes ses armes et objets (colliers, amulettes, pendentifs, anneaux... etc) et le fouilleront soigneusement.

Une fois ceci fait, ils sortiront de l'auberge avec le P.J. et l'emmèneront après lui avoir mis sur la tête un heaume sans ouverture. La marche dans les rues de la ville durera environ 10 minutes sans que le P.J. puisse retracer mentalement le chemin (on lui aura fait perdre le sens de l'orientation). Au bout de ce

laps de temps tous entreront dans une maison, descendront des escaliers, franchiront de nombreuses portes avant qu'on retire son heaume au P.J.

## SALLE DES MURMURES

Le P.J. se retrouvera dans une salle carrée dont les diagonales forment des voûtes. Outre la porte par laquelle il sera entré, le P.J. remarquera une deuxième porte dans le mur opposé. Au centre de la pièce se trouve un garde en armure de plates qui lui indiquera de se tenir dans l'angle de la pièce, près du mur, d'attendre qu'on lui parle avant de répondre à voix basse.

Après un moment d'attente, le P.J. entendra la deuxième porte s'ouvrir et quelqu'un se diriger vers le coin de la pièce opposé. Il entendra alors une voix lui murmurer à l'oreille :

"J'ai pour vous une mission. Elle consiste à accompagner, comme éclaireur, une caravane vers Lhoffe, à rester au caravansérail durant la durée du marché et, une fois la caravane repartie, à vous introduire dans Lhoffe dans un but qui vous sera indiqué si vous acceptez la mission. Les termes du contrat sont les suivants : vous toucherez 1000 deniers à l'acceptation, 4000 autres si vous réussissez. Tout ce que vous pourrez rapporter par ailleurs vous sera acquis. Vous devrez opérer seul et sans couverture. Si vous êtes pris, personne ne pourra vous aider. Acceptez-vous le contrat, avez-vous des questions ?"

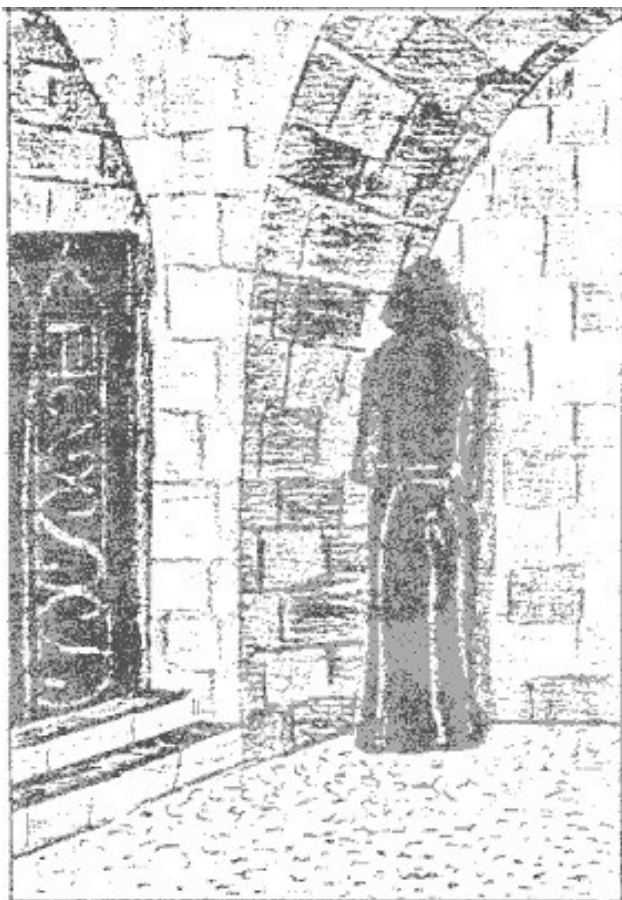
Le maître de la guilde ne répandra qu'aux questions concernant la position de la guilde pour cette affaire : la part de la guilde sera payée par le commanditaire. La guilde garantit le respect des termes du contrat par les parties concernées et assure la protection du P.J. dans Miège à l'aller ; au retour, il est probable que le P.J. sera conduit directement chez le commanditaire et n'aura pas la possibilité de contacter la guilde. Cette dernière fera cependant surveiller discrètement le P.J. à son retour et interviendra si il apparaît que les choses tournent mal. Pour toutes les questions concernant la mission elle-même, le maître de la guilde renverra à celui qui commande la mission.

Une fois la mission acceptée, le maître ajoutera :

"Le commanditaire vous a fait réserver une table au nom de Blaze à l'auberge du Petit Lapin Doré. Vous y dînerez et il vous y rejoindra. Je pars maintenant, attendez d'avoir entendu la porte se refermer avant de vous retourner. Vous serez reconduit à l'Etoile Cerclée, comme vous l'êtes venu."

Si, à un moment ou à un autre, le P.J. se retourne pour observer le maître de la guilde il verra un

personnage lui tournant le dos dans le coin de la pièce opposé au sien vêtu d'une cape, le capuchon relevé. Il sera immédiatement rappelé à l'ordre par le garde. S'il insiste le P.J. sera chassé de la guilde et de la ville s'il n'y a pas de violences, condamné à mort dans le cas contraire.



#### NOTE POUR LE M.J.

Le fonctionnement de la salle des murmures ne doit rien à la magie, il s'agit d'un phénomène purement acoustique qui tient à l'architecture de la salle. Seul celui qui se trouve dans un angle peut entendre ce qui se dit à voix basse dans l'angle opposé.

#### **AU PETIT LAPIN DORE**

Une table est effectivement réservée au nom de Blaze. Au cours du dîner, un personnage d'une cinquantaine d'années viendra s'asseoir à la table du P.J. après lui avoir demandé si son nom est bien Blaze et engagé la conversation, il dira :

"Votre travail consiste à vous rendre à Lhoffe avec la caravane qui part demain, en tant qu'éclaireur, sous les ordres du capitaine Bollaert responsable de l'escorte. Comme vous le savez Morth vient à peine d'être libérée et il est probable que des petits groupes de soldats de l'envahisseur rôdent

encore dans ses environs, ce qui justifie le renforcement de l'escorte. Le capitaine Bollaert est prévenu qu'un éclaireur recruté par mes soins se joindra à la caravane. Il ne sait rien de votre mission et obéira aux instructions vous concernant que je lui ai données.

Pour mener à bien votre mission, vous devez savoir les choses suivantes : certaines marchandises que nous importons de Lhoffe se sont avérées avoir des propriétés d'origine magique. Quelques unes se sont dissipées, ce qui nous occasionne des pertes substantielles.

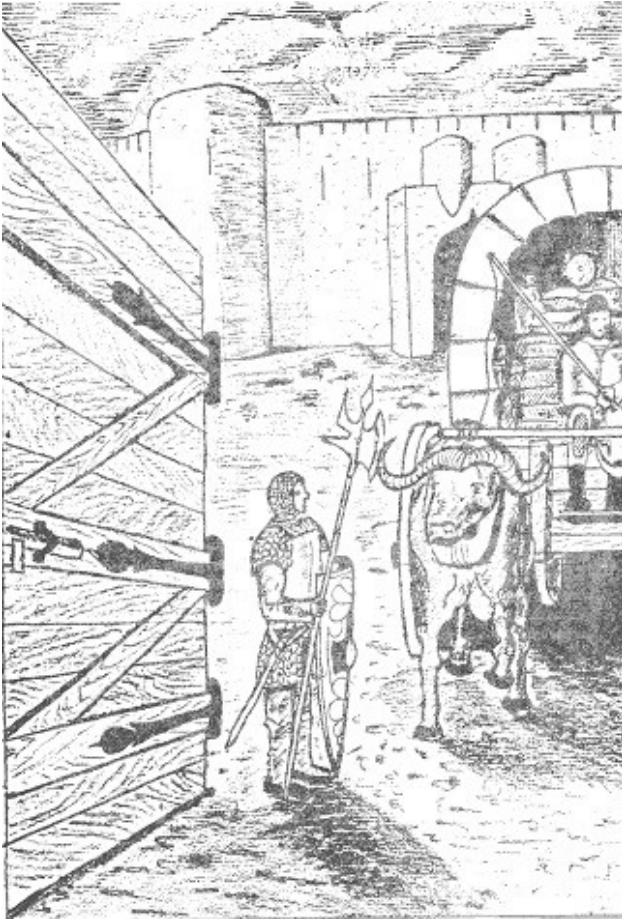
Il faut que vous nous rapportiez toutes les informations concernant le magicien responsable de cette escroquerie : qui il est, où il habite, quels sont ses moyens. Si vous avez le moyen de le contacter sans mettre en danger votre mission, vous êtes habilité à vous présenter comme notre représentant et à solliciter une rencontre entre lui et nous. S'il refuse, vous êtes habilité lui faire part des disparitions et à exiger qu'il prenne toutes les dispositions pour qu'elles cessent. Vous pouvez ajouter que si vous ne rentrez pas à Miège nous sommes résolus à révéler cette affaire au grand jour, ce qui provoquera la ruine de Lhoffe.

Vous allez donc être amené à outrepasser l'interdiction de pénétrer dans la ville. Vous êtes bien entendu libre de choisir des moyens et du moment. Cependant il m'a semblé préférable, au cas où vous feriez prendre, que cela n'entraîne pas de problème pour la caravane. Le capitaine Bollaert a pour ordre de vous attendre pendant 4 jours, à une journée de marche de Lhoffe sur le chemin du retour. Vous disposerez donc de ce laps de temps, après le départ de la caravane, pour remplir votre contrat.

Vous me rendrez compte, personnellement, à votre retour, de votre mission."

Le personnage répondra dans une certaine mesure aux questions du P.J.. Il se gardera cependant de dire son nom (le P.J. a 20% de chances de reconnaître Maître Eckart, l'un des plus riches marchands de Miège), il ne dira pas non plus que tous les objets en provenance de Lhoffe sont porteurs d'une aura magique ni que, quelles que soient les circonstances, il n'a absolument pas l'intention de porter l'affaire sur la place publique.

À la fin de l'entretien il remettra au P.J. un sac contenant 1000 deniers et, au choix du M.J., une potion de grands soins.



## VOYAGE VERS LHOFFE

### RUMEURS

**A**u cours du voyage, en discutant avec les marchands de la caravane ou avec les militaires de l'escorte, le personnage du joueur pourra entendre un certain nombre de rumeurs (au choix du M.J. ou au hasard) plus ou moins véridiques :

1. La ville de Lhoffe est interdite pour des raisons religieuses. Ceux qui y pénètrent sont sacrifiés dans des conditions horribles.
2. Si la ville est interdite, c'est parce qu'elle est habitée par des démons. Le commerce ne sert qu'à se procurer la nourriture pour les esclaves humains. Tous ceux qui sont entrés dans la ville ont été réduits à l'état d'esclaves décérébrés.
3. Les envahisseurs de la Baronnie de Morth se sont réfugiés à Lhoffe. Ils ont conquis la ville et s'y cachent.
4. Lors de caravanes précédentes, des éclaireurs ont rencontré près de Lhoffe des Hobbits. Ce sont eux qui tiennent la ville et qui en interdisent l'accès.

5. Lhoffe a fourni des troupes à l'envahisseur de la Baronnie. Elle a passé un accord avec lui.
6. Un puissant magicien entretient une zone de terreur autour de Lhoffe. Quiconque essaye de sortir du caravansérail ou de pénétrer dans cette zone sans l'escorte fournie par les Lhoffains est pris de terreur et s'enfuit.
7. Lhoffe n'est pas une vraie ville. Ceux que l'on y voit viennent d'ailleurs. Ils sont prévenus par la cloche. Si on ne sonne pas celle-ci, il n'y aurait personne, et il n'est même pas sûr que l'on trouverait la ville.
8. Lhoffe est la place forte qui garde l'accès à un pays extraordinairement riche. Les plus pauvres y mangent dans une vaisselle d'or, les palais sont si somptueux et si riches que la ville est interdite pour ne pas susciter des convoitises.
9. Le défunt baron de Morth entretenait des bandits dans la forêt de Palant pour justifier la nécessité d'une escorte fournie par ses soins et payée par les marchands.
10. La forêt de Palant grouille d'orcs qui se sont enfuis à l'arrivée des troupes envoyées par Miège. Il faut s'attendre à ce qu'ils tentent de piller la caravane.

### LE VOYAGE

**I**l commence à l'aube, le lendemain de la remontée du P.J. avec son commanditaire. Deux grosses barcasses transportent les quatre chariots de la caravane chargés de marchandises diverses (aliments et matières premières : cuir brut, textile en rouleaux, fourrures, bois rares). Le personnel est composé de 18 marchands, du capitaine Bollaert, 10 hommes d'armes et quatre éclaireurs (dont le P.J.).

La navigation se passe sans incidents (à moins que le M.J. n'en décide autrement) et les bateaux arrivent à l'aube du septième jour au port de Morth. Là, la caravane se forme : des boeufs (fournis sur place) sont attelés aux chariots et 9 chevaux sont fournis à l'escorte. La caravane traverse Morth très éprouvée par les combats qui s'y sont déroulés : nombreuses maisons brûlées, restes de barricades.

Le soir la caravane touchera au village de Palant lui aussi portant les stigmates d'une bataille récente.

À partir de Palant, les éclaireurs devront voyager à pied, avec une avance d'une heure sur la caravane. Ils doivent avancer, se déployer en une ligne perpendiculaire à la route, deux d'entre eux de chaque côté. Les plus proches doivent garder la route en vue, tandis que les deux autres doivent se trouver

à une centaine de yards de leurs camarades. Chacun est munie d'une corne dont il devra sonner s'il est en danger. Dans ce cas, celui qui se trouve du même côté devra secourir son camarade, tandis que les deux autres, après avoir identifié le danger, devront rejoindre la caravane et l'en informer.

## RENCONTRES POSTÉES

Après deux jours de marche dans la forêt. Le P.J. tombera sur les traces d'un camp récent : divers reliefs de repas (os, fourrure..) indiquent qu'un lapin a été mangé cru. Si le P.J. cherche dans les environs, pour 1-7/1D10 il découvre un groupe de 6 orcs. Pour 1-3/1D6, le groupe entier est endormi, sinon 1d6/2 orcs sont réveillés et montent la garde.

Si le P.J. ne les découvre pas ou ne les neutralise pas, la nuit-même ils tenteront de s'introduire dans le dernier chariot (où dort le P.J.), pour en tuer le plus discrètement possible les occupants et le piller. Pour 1-3/1D6 le P.J. se réveillera en les entendant. S'il y a un combat, trois des orcs attaqueront le P.J. tandis que trois autres entreront dans le chariot pour y prendre ce qu'ils pourront. Tous s'enfuiront 5 rounds après que l'alarme aura été donnée. L'homme de garde arrivera 2 rounds après l'alarme, le reste de l'escorte 6 rounds plus tard.

3 jours après, à la sortie de la forêt, le P.J. rencontrera deux guetteurs Durgans cachés dans un creux du terrain et surveillant la route. Ils seront surpris pour 1/1D6. Ils n'engageront le combat que s'ils sont attaqués.

L'un d'eux parle suffisamment bien le commun pour comprendre ce qu'on lui dit et pour se faire comprendre. S'il est questionné, il expliquera que depuis l'invasion de Morth sa tribu a placé des sentinelles pour surveiller la route. À propos de Lhoffe il dira n'y avoir jamais pénétré, à cause de l'interdiction, et n'avoir aucune relation avec les Lhoffains. Il refusera de dire où se trouve sa tribu, mais affirmera qu'ils sont les seuls à se trouver de ce côté-ci de la ville.

## RENCONTRES ALÉATOIRES

Le M.J. peut se servir des tables de son jeu ou bien de ce qui suit.

Les rencontres sont tirées par période de 6h et ont lieu pour 1-2/1d10.

1. Un chien enragé. Ce malheureux faisait partie du groupe constituant la rencontre 2, mais il a été mordu par un chien sauvage atteint de rage. Il porte des haillons déchirés. Des bulles de bave verte apparaissent aux

coins de ses lèvres quand il parle. Il suppliera le P.J. de lui donner à boire et à manger. Tant que durera la conversation, le M.J. effectuera 1 tirage chaque round : pour 1/1d6, l'enragé est pris d'une crise et attaque avec une soudaineté et une violence inouïes (il surprend pour 1-4/1d6 et a un bonus de +1 % pour toucher) et tente de mordre (5% de chances d'attraper la maladie, un mois d'incubation).



2. Un groupe de 10 réfugiés originaires de Palant. Ils se sont enfuis de leur village au moment de l'invasion et ne savent pas que la Baronnie a été libérée. Très méfiants, ils prendront le P.J. pour un des envahisseurs et l'attaqueront à vue si il ne leur fait pas comprendre qu'il n'a pas de mauvaises intentions.

S'il gagne leur confiance, ils diront au P.J. qu'ils sont allés jusqu'à Lhoffe mais en ont trouvé les portes fermées, la ville paraissant déserte : pas une sentinelle sur les murs et personne pour leur ouvrir. L'un d'entre eux a tenté d'escalader les murs mais il a eu peur et a renoncé. Après être restés une semaine au pied des murs sans voir personne, le gibier étant inexistant près de la ville, ils se sont installés ici.

Ils n'ont vu personne et vivent de la chasse. L'un d'entre eux a été mordu par un chien enragé et ils l'ont chassé. Ils repartiront vers Palant dès qu'ils sauront que la Baronnie a été libérée.

3. Précédée d'aboiements, une troupe de 12 chiens domestiques retournés à l'état sauvage. Ils chassent en meute et ne dédaignent aucune proie.
4. Renarde. Nul ne sait s'il s'agit d'une sorcière qui prend l'apparence d'une renarde, ou inversement. Elle passe indifféremment d'une forme à l'autre aussi souvent qu'elle le désire. Elle abordera le P.J. sous la forme d'une belle jeune femme rousse en faisant usage de son sort de charme et tentera soit de lui voler un objet précieux ou magique, (50%) des cas, soit de l'entraîner à sa suite

pour le perdre. Dans les deux cas elle fuira sous forme animale. Elle dispose d'un sort de téléportation (1 fois par jour- uniquement verbal). Ses chances de réussir un "pickpocket" sont 43%.

5. Un loup géant. Ses yeux brûlent d'un feu rougeoyant et de la vapeur sort de ses naseaux. Ses pattes laissent des traces fumantes et brûlées. Il se déplace dans un silence surnaturel et n'accordera aucune attention au P.J. Si ce dernier l'attaque, ses coups ne rencontreront que le vide.
6. Les restes d'une bataille. Trois squelettes d'hommes en armure (cotte de mailles, heaume, épée longue, dague, le tout rouillé), un squelette de cheval et les squelettes de ce que le P.J. pourra identifier comme ayant été 6 loups. Dans les bourses le P.J. pourra trouver quelques deniers, portant une effigie inconnue et quelques mots écrits dans un alphabet inconnu. Dans l'un des sacs à dos il trouvera un étui contenant un parchemin sur lequel est écrit en commun : "À Pergame le protecteur. Cher ami veuillez accorder à Plasznir et ses deux frères le bénéfice de la citoyenneté de ta si charmante cité. Ils sont parfaitement loyaux et te serviront fidèlement. J'espère que mes obligations me laisseront le temps de te rendre visite afin de faire avec toi l'inventaire des merveilleuses découvertes que tu n'auras pas manqué de faire depuis que je t'ai vu. Bien à toi. Boromé, Grand Lord de Fax."

## ARRIVÉE À LHOFFE

Six jours après le débarquement à Morth, la caravane arrivera en un lieu dit "Le campanile". Une sorte de clocher s'y élève, visible à plus de 4 miles à la ronde. Une corde pend à l'intérieur, permettant d'actionner une grosse cloche de bronze, ce qui sera fait sur ordre de Bollaert. Deux heures après, huit cavaliers en armure viendront pour escorter la caravane jusqu'au caravansérail, à l'extérieur de la ville. Bollaert réunira les caravaniers pour leur rappeler qu'il est interdit de sortir de l'enceinte du caravansérail et que celle-ci sera gardée jour et nuit par les hommes d'armes de Lhoffe. Il déclinera toute responsabilité et refusera d'intervenir au cas où l'un d'entre eux contreviendrait à cette interdiction.

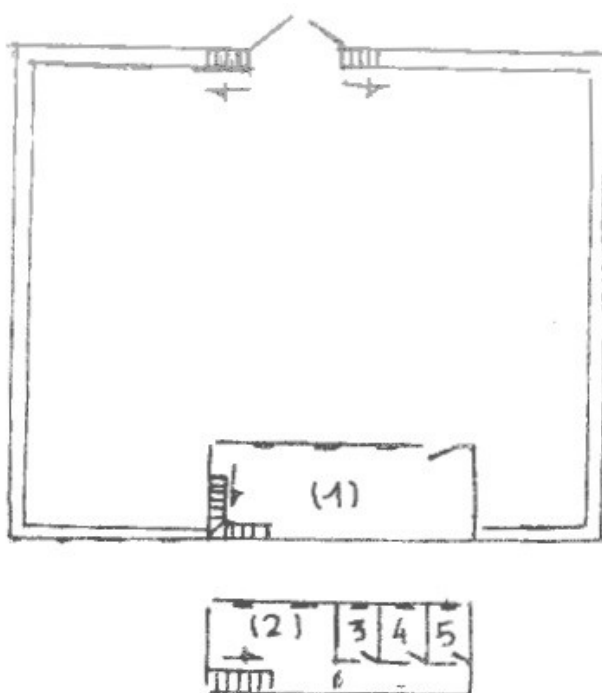
## LE CARAVANSERAIL

La clôture extérieure est en bois et mesure 15' de haut. Huit hommes d'armes, régulièrement relevés en assurent la surveillance : 2 aux

portes, 4 sur le chemin de ronde, les 2 derniers patrouillant dans la cour la journée, et la nuit rejoignant le chemin de ronde une fois les portes fermées.

Le bâtiment situé dans le caravansérail comprend un réfectoire (1) au rez de chaussée, un dortoir (2) et quelques chambres individuelles (3-6) au premier. Toutes les fenêtres ouvrent sur la cour.

Dans la journée les commerçants de Lhoffe viennent régler leurs affaires dans la cour du caravansérail ; il y a toujours une cinquantaine de Lhoffains durant le "marché", ils viennent en général avec des chariots sur lesquels ils transfèrent les marchandises qu'ils ont achetées. Le soir venu, ils repartent et les portes sont fermées.



## INCIDENTS

Pendant la semaine que dure le marché, le P.J. n'aura pas grand chose à faire. S'il tente d'exercer ses dons sur les Lhoffains ou sur ses emeaaons et s'il se rait prendre, il risque des ennuis avec la garde lhoffaine et avec celle de la caravane. Deux incidents troubleront cependant le train-train quotidien.

Le premier sera provoqué par un Lhoffain, visiblement gravement malade : une sorte de lèpre lui ronge, la peau du visage et il dégage une odeur de putréfaction. Il sèmera la panique en demandant du secours, pour Lhoffe, siège d'une grave épidémie.

Sa brusque disparition en poussière stupéfiera les spectateurs. La nouvelle se répandra dans le campement comme une traînée de poudre et une délégation de marchands ira demander à Bollaert de prendre immédiatement le chemin du retour. Une



enquête menée auprès des Lhoffains présents révélera qu'aucun d'eux n'a entendu parler d'épidémie et tous mettront l'incident sur le compte de quelque farceur de mauvais goût.

Le 2ème surviendra alors qu'un Lhoffain payant ses achats renversera sa bourse au dessus de la main tendue du marchand : les pièces disparaîtront avant de toucher la main, provoquant l'indignation du marchand devant cette grossière tentative d'escroquerie. Le Lhoffain en s'excusant aura une phrase curieuse : "c'est la mémoire qui me fait défaut". Suivra une discussion un peu houleuse qui provoquera un attroupement, avant que le Lhoffain renonce et sorte du caravansérail. Il ne sera plus revu.

### **INDICES POUR LE P.J.**

**I**l se peut que le P.J. mette à profit son inactivité forcée pour observer la ville et ses habitants. Le choix de ce qu'il remarquera est laissée au M.J. ou au hasard (tirages sous intelligence par exemple) dans la liste qui suit :

- Hormis les mouvements de la garde et de ceux qui viennent ou repartent du caravansérail, personne n'entre ou sort de la ville.
- Aucune fumée ne s'échappe au dessus de la ville.
- La nuit, aucune lumière, aucun bruit ne proviennent de la ville.
- Aucun animal sauvage ne s'approche des murs, et les oiseaux font un détour pour ne pas survoler la ville.
- Aucune ordure n'est évacuée de Lhoffe, personne n'effectue de corvée d'eau vers le ruisseau qui passe non loin.

Si le P.J. s'arrange pour parler avec les habitants, il pourra apprendre les choses suivantes :

- La porte visible depuis le caravansérail est la seule de la ville.
- Les ordures sont évacuées par un réseau d'égouts qui se déverse dans le ruisseau.
- L'eau est fournie par les nombreuses fontaines de Lhoffe.
- L'interdiction de pénétrer dans la ville sera justifiée par des crimes précédemment commis par des étrangers.

S'il devient évident que les questions du P.J. vont au-delà d'une simple curiosité polie, il remarquera que

les Lhoffains se détournent de lui pour l'éviter et abrègent les conversations.

## **INFILTRATION**

### **MOYENS D'ACCÈS**

**E**n principe, le P.J. attendra le départ de la caravane pour tenter de pénétrer dans la ville. Il se peut cependant qu'il décide de ne pas attendre. Quel que soit le moyen employé, s'approcher des murs de la ville provoque une angoisse grandissante, qui atteint une intensité telle qu'il faut réussir une sauvegarde contre les sorts pour ne pas renoncer.

Deux exceptions à cette règle : les murs peuvent être franchis par les égouts, ou en compagnie de Lhoffains (par exemple caché sous un chariot), sans cet inconvénient.

Pour tenter d'entrer dans la ville le P.J. devra d'abord échapper à l'attention de la garde Lhoffaine du caravansérail, puis de celle des murs de la ville. S'il le fait en étant invisible, ses chances d'être quand même repéré sont de 45 % chaque fois qu'il entre dans le champ de vision d'un Lhoffain (c'est en effet Pergame qui voit à travers leurs yeux, et ce pourcentage est le sien).

La garde Lhoffaine n'a pas pour but de tuer ceux qui tentent de forcer l'interdiction, mais de les empêcher de réaliser leur projet. Elle tentera donc plutôt de se saisir des intrus et ne se battra que si on lui résiste. Si l'un des gardes est blessé ou tué, Pergame qui les manipule préférera faire venir un personnage en robe par l'intermédiaire duquel il fera jeter un sort immobilisant (le plus adapté semblant "mouvement gelé").

En résumé pénétra en ville alors que la caravane est encore là est une entreprise que le M.J. s'attachera à rendre ardue (sans toutefois la rendre impossible), de façon à pousser le P.J. à chercher un autre moyen.

Si le P.J. cherche à pénétrer dans la ville en se déguisant en Lhoffain, quelles que soient ses capacités sur ce point, il sera immédiatement découvert au premier contact visuel avec un Lhoffain : Pergame se rendra compte qu'il s'agit d'un personnage qu'il ne contrôle pas.

Une solution pour le P.J. consiste à se cacher sous l'un des chariots qui rapportent les marchandises à la ville. Ces chariots sont déchargés et entreposés la nuit dans un hangar qui est fermé de l'extérieur par une barre de fer placée en travers de la porte. Quand le hangar est ouvert, il y a toujours dedans une vingtaine de personnes. Sa porte est trop solide pour être enfoncée par un seul homme. Si le P.J. passe la

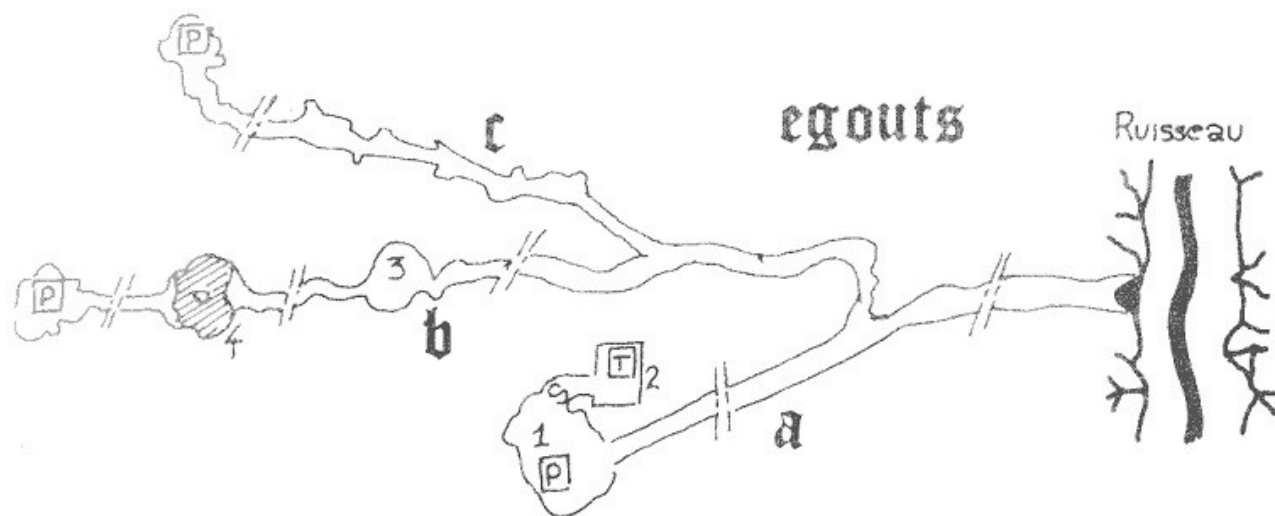
nuit dans l'entrepôt, il recevra la visite d'une dizaine de Durgans qui pénétreront par la trappe qu'ils ont aménagée et camouflée. Ils entreprendront de déménager les marchandises. Se sentant en complète sécurité, ils ne prennent pas la peine d'éviter de faire du bruit et le P.J. les entendra arriver avant même qu'ils ouvrent la trappe.

En dernier lieu, le P.J. peut se contenter de sortir du caravansérail pour explorer les environs. Il sera alors à même de découvrir l'égout et/ou les Durgans, et, s'il le désire, d'effectuer alors sa tentative en passant par les égouts.

Si le P.J. surmonte tous les obstacles mis sur sa route

pour éviter un accès direct quand la caravane est encore là, passé les abords du mur qui sont gardés jour et nuit, il n'a que peu de chances de rencontrer quelqu'un : 1/1D10 par tour (sauf dans la journée entre la porte et le hangar où il y a toujours du monde). Tant que le P.J. ne tentera pas de se réveiller un habitant ou de déplacer un objet de valeur il n'attirera pas l'attention de Pergame. S'il le fait ce dernier enverra une patrouille l'appréhender.

Si le P.J. se fait prendre dans la ville ou en tentant de sortir du caravansérail, il sera remis entre les mains de Bollaert à qui l'on demandera de le garder enchaîné jusqu'au départ de la caravane.



## LES ÉGOUTS

C'est la voie que le P.J. devrait emprunter. Si le M.J. voit qu'il n'a pas les éléments nécessaires pour y penser, il pourra orienter discrètement vers cette solution en le faisant participer à une corvée d'évacuation des ordures du caravansérail (ces corvées consistent à aller les entasser dans un endroit réservé à cet effet à une centaine de yards du caravansérail, sous l'oeil de la garde Lhoffaine). Si ce n'est pas suffisant il peut faire dire à l'un des personnages : "Je me demande bien où les Lhoffains mettent les leurs, d'ordures". En désespoir de cause il pourra effectuer un tirage sous intelligence et s'il est réussi, dire au joueur "Il vient à ton personnage l'idée que le circuit d'évacuation d'ordures serait probablement en bon moyen d'entrer dans Lhoffe". En cas d'échec, le M.J. laissera le joueur se débrouiller seul.

Les égouts sont également la voie par laquelle les Durgans évacuent les marchandises entreposées dans le hangar. La nuit le trafic est assez intense et une vingtaine de Durgans parcourent la voie (a) chargés de marchandises. Le jour, 4 Durgans restent de garde près de la trappe qui donne dans le hangar.

Le long du ruisseau, au débouché de l'égout, il y a

toujours, la nuit, 4 ou 5 Durgans qui attendent les charges que leur apportent leurs camarades pour les emporter à leur camp. Si les Durgans aperçoivent le P.J., ils tenteront de le tuer pour éviter que leur secret soit dévoilé.

Les égouts ont été creusés, au fil des ans, dans la roche sur laquelle est fondée la ville. Les voies principales (a,b,c) mesurent 7' de large pour 8' de haut. Tous les 20 yards environ de petits conduits de 5" de diamètre débouchent au plafond. Ils permettent d'évacuer eaux de pluie et eaux usées par des ouvertures dans les rues de Lhoffe. La longueur de ces conduits est variable, jamais inférieure à 3'. Les bouches principales (p) consistent en conduits verticaux de 3' de diamètre fermés par une grille au niveau de la rue.

Les chiffres et les lettres entre parenthèses se réfèrent au plan de la page centrale.

S'il n'a pas plu récemment (1-4/1D6) les égouts sont relativement secs, sauf indication contraire dans le texte. Il subsiste cependant, çà et là, des mares d'eau stagnante qui servent d'abreuvoir aux quelques habitants des lieux.

## VOIE (a)

C'est celle qu'utilisent les Durgans. Elle est plus rectiligne que les deux autres et aboutit à la salle (1) sous la bouche (p). Les Durgans ont soudé la grille si bien qu'elle ne peut être ouverte, moins de disposer d'outils appropriés : masses, scies à métaux... ou de réussir un jet pour tordre les barres.

Les Durgans ont creusé depuis là une extension (2) leur permettant d'arriver sous le hangar.

### Salle (2)

Elle est dissimulée par une porte secrète maintenue bloquée par un mécanisme. Pour la débloquent il faut enfoncer une partie définie du sol, à gauche de la porte. Une fois cette dernière débloquée, il suffit de la pousser dans un sens ou dans l'autre. Quand on referme la porte le mécanisme revient automatiquement en position bloquée et il faut de nouveau appuyer sur la dalle pour la débloquent. Pour ouvrir la porte, le P.J. devra réussir un tirage ordinaire pour découvrir les portes secrètes, un second tirage (chercher les pièges) pour trouver la dalle qui actionne le mécanisme. De l'autre côté de la porte, une seconde dalle, symétrique de la première, permet d'actionner le mécanisme depuis l'intérieur. La trappe (T) qui donne accès au hangar a été dissimulée par les Durgans (= porte cachée). Une échelle permet d'accéder à la trappe.

## VOIE (b)

### Salle (3)

Elle sert de nid à une cinquantaine de chauves-souris ordinaires qui sont suspendues au plafond. Le sol est couvert de leurs excréments qui le rendent glissant. Une très forte odeur d'urine règne dans la salle et est perceptible depuis l'entrée de la voie.

Sur le sol de la salle vivent trois scarabées "tête de mort". Leur taille est d'environ 2'. Ils sont noirs et ont sur le dos des taches rouges qui ressemblent grossièrement à un crâne humain. Quand ils attaquent ils provoquent un bruit semblable à celui d'une crécelle.

Chauves souris et scarabées seront au repos quand le P.J. arrivera dans la salle. Pour 1-4/1d6 (1-2 s'il réussit un mouvement silencieux) les chauves-souris s'affoleront s'il la traverse : elles se mettront à voler dans tous les sens, certaines s'accrochant aux vêtements du P.J. ou se prenant dans ses cheveux s'il n'a pas de heaume.

Les scarabées attaqueront le P.J. s'il traverse la salle. Ils le feront pour 1-3/1d6 s'il réussit un mouvement silencieux, 1/1d6 s'il est invisible.

Si chauve-souris ou scarabées attaquent, le remue ménage mettra immédiatement les autres habitants de la salle en mouvement. Noter que compte tenu de leur système de détection, les chauve-souris "voient" l'invisible.

Pour ne pas risquer de glisser sur le sol, le P.J. devra réduire son mouvement à 30 % de la normale. S'il ne le fait pas, chaque round il a une chance sur deux de glisser. Même chose en combat, à moins qu'il ne renonce à son bonus de dextérité, ce que le M.J. considérera qu'il fait si le joueur indique que son personnage essaie de ne pas glisser.

### Salle (4)

Il s'agit d'un puits. La surface de la salle est occupée par de l'eau d'une très grande limpidité, ce dont le P.J. s'apercevra s'il fait jour : la lumière pénètre en effet par le conduit du puits qui débouche au plafond de la salle. Par ce conduit pend également une corde à laquelle est attaché un seau. La corde est pourrie et le P.J. s'en apercevra s'il réussit un tirage pour détecter les pièges.

Les murs de la salle sont lisses, humides et glissants. Ils présentent peu de fissures (si le P.J. tente de traverser la salle en grimpant au mur, la traversée lui prendra deux rounds, et, chaque round la probabilité pour qu'il glisse et tombe est 2 fois (100-X), X étant son pourcentage de grimper aux murs.

Pour garder propre l'eau du puits, Pergame a conjuré un esprit de l'eau qui détruit tout ce qui tombe dans le puits. Il est loisible cependant de puiser de l'eau, quel que soit l'instrument utilisé. L'effet de la destruction est équivalent à un sort de polymorphisme (un jet de résistance réussi en nie l'effet) et peut être produit deux fois par jour.

Pour éviter les accidents une grille ferme le puits au niveau de la rue, 20' au dessus du plafond de la salle. Une ouverture aménagée dans cette grille laisse juste le passage du seau.

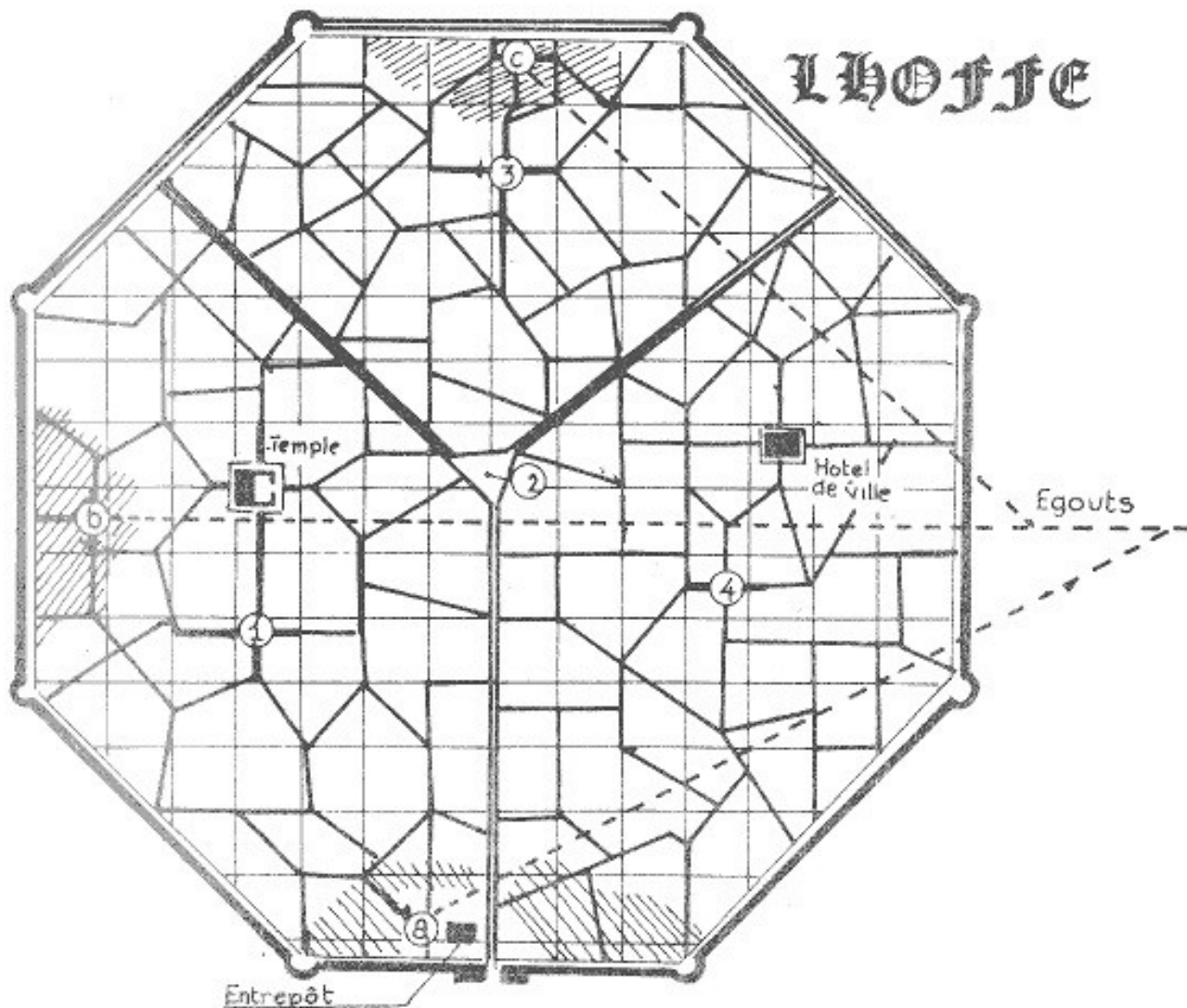
Au bout de la voie (b) se trouve le deuxième bouche principale (p) de l'égout. Un pan de mur écroulé l'a recouverte de gravats si bien qu'il n'est pas possible de sortir par là, à moins de disposer de moyens spéciaux.

## VOIE (c)

Cette voie est parcourue par un charognard rampant qui se déplace aussi bien sur le sol (1/1d4) que sur les murs (2-3/1d4) ou même au plafond (4/1d4). L'animal a appris à respecter les

Durgans qui l'ont privé de 6 tentacules au cours de diverses rencontres. Il est rependant affamé et attaquera le P.J. à vue s'il l'aperçoit. Les recoins sont cependant nombreux où le P.J. peut se cacher. Il ne sera pas découvert s'il réussit un jet pour se cacher dans les ombres.

Comme les deux autres, la voie se termine par une bouche principale, constituée d'une grille qui débouche dans une rue de Lhoffe. La position des bouches principales est indiquée sur le plan de la ville par une lettre correspondant à la voie qui y mène.



## LHOFFE

Les lettres ou numéros entre parenthèses se réfèrent au plan de Lhoffe, page centrale. Sur ce plan les zones hachurées représentent les quartiers "oubliés".

D'une manière générale, la ville est belle. Les rues sont larges pour l'époque (15' pour les rues principales) et les maisons construites en pierre de taille. Toutes présentent des détails architecturaux originaux et soignés. Leurs proportions ainsi que celles des ouvertures sont harmonieuses. Les petites places ombragées d'arbres feuillus sont souvent ornées d'une fontaine ou d'un monument. Le sol des rues est pavé et des pentes, de part et d'autre d'un caniveau central, permettent de canaliser les eaux de pluie vers les bouches d'égout. L'état des maisons est

variable selon les quartiers.

Les rues sont parfaitement propres et seront complètement désertes si le P.J. pénètre dans la ville après le départ de la caravane.

Il règne un silence oppressant, à peine rompu par le bruit des feuilles des arbres dans la brise.

## QUARTIERS OUBLIÉS

Bien qu'on puisse se rendre compte facilement que ces quartiers sont de même construction que les autres, ils sont dans un état d'abandon évident.

Les pavés ont joué entre eux, à certains endroits des arbustes ont poussé, détruisant la chaussée. Des plaques de terre où pousse de l'herbe ont recouvert le pavage.

Le bois des volets et des portes est décoloré par les intempéries et parfois pourri.

Les parties métalliques portent des traces de rouille profondes, parfois des gonds ont cédé et les volets ou les portes qu'ils soutenaient pendent de travers sur leurs fixations en cours de destruction. La plupart des fenêtres qui sont à l'air libre sont dépourvues du papier huilé qui sert à empêcher les courants d'air tout en laissant pénétrer la lumière.

Dans certains cas des pans de mur se sont écroulés sur la chaussée, laissant dans les façades de grands trous béants par où on peut apercevoir des vestiges de mobilier pourrissant, des planchers crevés, le tout recouvert d'une épaisse couche de poussière grise.

Le sol est jonché de tessons de terre cuite provenant des tuiles qui sont tombées des toits.

Le silence, l'abandon, l'absence de vie suggèrent quelque catastrophe incompréhensible.

Pénétrer dans une maison de ces quartiers n'est pas sans danger pour le P.J. Même celles qui semblent avoir le mieux résisté (1 sur 6) présentent des parties dangereuses dans les planchers et les escaliers, les serrures des portes ont rouillé et il n'est pas possible de les crocheter, il faut les enfoncer au risque de provoquer la chute de moellons instables. Le P.J. peut détecter le danger en réussissant un jet pour trouver les pièges.

Pour chaque porte enfoncée, le M.J. effectuera un tirage avec 1d6, 1 ou 2 indiquent la chute de pierres, 1d4 donnera le nombre de pierres. Chaque pierre occasionnant 1-4 points de dégâts pour un jet pour toucher réussi.

Pour chaque maison explorée, le M.J. tirera 1d6, un résultat de 1 ou 2 indique que le P.J. va marcher sur une partie pourrie de plancher ou d'escalier (chute de 10'). La chute peut être évitée si le P.J. examine le plancher et si un jet pour détecter les pièges est réussi.

La plupart des maisons sont en plus mauvais état (4 sur 6). Les risques sont doublés : chutes de pierres 1-4/d6, plancher ou escalier pourri : 1-4/d6.

1 maison sur 6 présente un pan de mur écroulé. Pour 1-5/1d6 le plancher cédera facilement sous les pieds du P.J. le précipitant dans la cave. Il y a alors 50 % de chances pour que le reste de la maison croule, bloquant la sortie. Il faudra 1d4 jour de travail au P.J. pour se dégager.

Les Durgans ont eu tout loisir de piller ces quartiers,

ils n'ont rien laissé que le P.J. puisse grappiller derrière eux.

## AUTRES QUARTIERS

Ceux-la sont en parfait état et ne présentent aucun signe d'abandon,

Les portes qui donnent sur la rue sont fermées à clef.

Si le P.J. pénètre dans une ou plusieurs de ces maisons, il en trouvera les habitants allongés sur leur lit, dans un état catatonique : ils ne respirent pas, leur corps est à la température ambiante et leur cœur ne bat pas. Pourtant ils ne semblent pas morts.

Si le P.J. essaie d'en réveiller un, dans 60% des cas ce sera sans résultat. Dans les autres cas le Lhoffain se réveillera et posera des questions au P.J. : qui êtes vous ? que faites vous ici ? pourquoi êtes vous réveillé ?... etc. En revanche il ne répondra à aucune question du P.J. mais tentera de le retenir suffisamment longtemps pour que la patrouille réveillée par Pergame arrive, ce qu'elle fera dans le tour qui suit le réveil du personnage.

Si le P.J. fouille ces maisons, il notera l'absence totale d'objets quotidiens (vaisselle, vêtements, provisions de nourriture, linge de maison... etc). Par contre on y trouve (1/1d20) des objets décoratifs de valeur (100 à 1000 deniers). Malheureusement ils sont soit encombrants (2-10/1d20) (tapis, tableaux) soit très fragiles (11-12/1d20) (céramique fine, cristal) soit très lourds (13-20/1d20) (bronzes moulés, statues de pierre) pour 1/1d20 le P.J. trouvera une pièce d'orfèvrerie par maison fouillée. Dans les maisons ne comportant pas de richesse spéciale, le P.J. trouvera 1-20 deniers.

Pour chaque vol il y a 10% (cumulables) pour que Pergame soit alerté.

## DÉPLACEMENTS

Les grands axes sont indiqués sur le plan par un double trait. Il existe tout un réseau de rues de moindre importance qui sont reportées par un trait simple. Le M.J. considérera que le P.J. se déplace de deux carreaux pas tour sans cartographie.

Le P.J. sera en mesure de reconnaître certains lieux s'il y est passé déjà une fois (le M.J. considérera qu'il peut les apercevoir à un carreau de distance) :

- Les rues principales
- (1) Une fontaine
- (2) Une statue d'Apollon
- (3) Une maison peinte en vert

- (4) Un arbre foudroyé

Une rue longe les murs d'enceinte et fait le tour de la ville.

En cartographiant, le P.J. se déplacera deux fois moins vite.

## RECHERCHES ET POURSUITES

**E**n cas d'alerte (réveil d'un habitant ou vol (s) ayant attiré son attention), Pergame réveillera 6 patrouilles de 8 hommes chacune qui parcourront la ville, fouillant les maisons où elles entreront sans avoir besoin de clef. Les quartiers "oubliés" seront visités en dernier.

Une fois toutes les maisons visitées, ce qui prendra trois jours pleins, si à aucun moment le P.J. n'a été aperçu et si aucune trace de sa présence n'a été relevée, les recherches seront abandonnées. Dans le cas contraire elles seront prolongées de trois jours.

Dans un quartier "oublié", quoi qu'il fasse, le P.J. sera à l'abri des recherches les deux premiers jours. Le troisième, les probabilités de rencontre indiquées pour les autres quartiers seront doublées.

Se cacher dans une maison déjà fouillée mettra le P.J. à l'abri jusqu'à l'abandon des recherches s'il y reste. Si la maison est choisie au hasard, le M.J. déterminera au hasard si elle a déjà été fouillée ou non en utilisant le tableau ci-après. Les probabilités de trouver une maison déjà fouillée dépend du temps écoulé depuis le début des recherches (divisé en intervalles de 6h) et du quartier.

temps écoulé depuis début des recherches	Chances quartier normal	Chances quartier oublié
06-12h	1/1d8	-
12-18h	1-2/1d8	-
18-24h	1-3/1d8	-
24-30h	1-4/1d8	-
30-36h	1-5/1d8	-
36-42h	1-6/1d8	-
42-48h	1-7/1d8	-
48-56h	automatique	-
56-62h	automatique	1/1d4
62-68h	automatique	1-2/1d4

68-76h	automatique	1-3/1d4
--------	-------------	---------

Si le P.J. désire s'assurer qu'il se réfugie dans une maison déjà fouillée, il devra chercher un contact visuel avec une patrouille (utiliser les probabilités de rencontre) et jouer de ses talents pour éviter de se faire voir.

Si le P.J. se déplace dans les rues pendant la période des recherches, il y a une rencontre pour 1/1d10 chaque tour, 1-3/1d10 s'il court. Dans 50% des cas la patrouille arrive dans la rue où se trouve le P.J. (la poursuite démarre immédiatement avec 1 round d'avance pour le P.J.), sinon c'est lui qui arrive dans une rue où une patrouille est à l'oeuvre (s'il n'a pas pris la précaution de passer la tête avant de franchir le coin, le P.J. est immédiatement poursuivi. Il bénéficie d'un round d'avance).

Si le P.J. se cache dans la rue, une patrouille arrive pour 1/1d10, chaque tour. Il ne sera pas aperçu s'il réussit son jet pour se cacher dans les ombres.

Si le P.J. se cache sur un toit il ne sera pas aperçu, à moins qu'on l'y ait vu monter.

En cas de poursuite les patrouilles convergeront et le M.J. considérera qu'à chaque tour ou les poursuivants restent en contact visuel avec le P.J. une nouvelle patrouille participe activement à la poursuite.

- chances de garder le contact visuel pour les poursuivants : 25% chaque round de poursuite, multiplié par le nombre de patrouilles participant activement à la poursuite.

Si le contact visuel est rompu, cela veut dire que le P.J. peut effectuer une tentative pour se cacher sous un porche ou dans un recoin. La patrouille passera devant lui sans le voir s'il réussit son pourcentage pour se cacher dans les ombres.

Si le P.J. ne profite pas de cette occasion, il y a 70 % de probabilité pour que le contact soit rétabli au round suivant, 50% pour qu'il le soit le round d'après, puis 30, puis 10. Après on considère que le P.J. a échappé à ses poursuivants.

- Chances de "coincer" le P.J. : deux patrouilles au moins doivent participer à la poursuite. Les chances sont le nombre de patrouilles participantes multiplié par 10, plus un bonus de 10% pour meilleure connaissance du terrain si la poursuite se déroule dans un quartier normal.

Les pourcentages donnés ci-dessous pour la

poursuite supposent que le P.J. ne possède qu'un round d'avance sur ses poursuivants. Si tel n'est pas le cas ils seront divisés par le nombre de rounds d'avance du P.J., le M.J. considérera que chaque round où le contact visuel est perdu par les poursuivants est gagné par le P.J.

Une fois pris le P.J. sera raccompagné jusqu'au Campanile, après qu'on lui aura ôté tous ses biens.



## L'HOTEL DE VILLE

C'est un grand bâtiment carré qui s'élève seul sur une place. Un passage sous arcades en fait le tour. Au premier étage les fenêtres sont vastes et munies de carreaux de verre sertis dans du plomb.

La porte d'entrée est fermée à clef et ne peut être enfoncée par un homme seul. Une voie de pénétration relativement facile consiste à escalader un pilier pour entrer par une fenêtre du premier étage.

Au rez de chaussée, une vaste pièce destinée au public ; le fond en est occupé par des bureaux, chacun meublé d'une armoire destinée au classement, d'une table de travail, d'une chaise et d'un fauteuil pour un visiteur. Chaque bureau correspond à un aspect différent de la gestion de la cité : état civil, cadastre, actes de propriété, impôts... etc. Un escalier monumental mène au premier étage.

Au premier étage une salle de réunion pour le conseil, meublée d'une grande table autour de laquelle sont rangés 12 fauteuils. Dans une grande

armoire se trouvent les livres où sont consignés les débats du conseil. Dans le dernier le P.J. pourra apprendre une partie de l'histoire de Lhoffe :

- Le premier débat est consacré à l'apparition d'une nouvelle maladie et aux mesures d'hygiène destinées à enrayer l'épidémie qui menace.
- Le second constate l'inefficacité des mesures précédentes : 10 % des habitants sont touchés et la mort, inévitable, survient 1 mois après l'apparition des symptômes. Le conseil organise des hôpitaux pour isoler les malades dès l'apparition des premiers signes de l'infection.

Un personnage désigné sous le terme de "protecteur" rend compte des recherches qu'il a effectuées pour mettre au point un traitement de la maladie : résultats négatifs.

- Un troisième débat rend compte de la progression de la maladie, et de l'échec de toutes les mesures qui ont été prises. Le protecteur indique qu'il ne pense pas pouvoir aboutir dans ses recherches avant que la maladie ait détruit toute la population.

Pour gagner du temps il propose de mettre au point une méthode permettant de suspendre l'évolution de la maladie pour les habitants, le temps qu'il trouve un traitement. Cette solution implique la cessation de toute activité pour la ville.

La proposition est acceptée et on décide que les Lhoffains consacreront à la prière les trois jours suivants.

Les dates reportées sur le livre correspondent à un calendrier inconnu du P.J. S'il réussit un tirage pour déchiffrer les codes, il pourra situer le dernier débat au siècle précédent.

La consultation des livres antérieurs fera ressortir l'intérêt que le gouvernement de la ville portait à l'encouragement des arts et de l'artisanat de qualité, au maintien de la paix et de la tranquillité entre citoyens et avec les étrangers.

Le protecteur semble intervenir fréquemment dans les débats, toujours dans le sens d'une justice plus équitable, d'une plus grande liberté de chacun, d'un mieux-être généralisé.

De ses lectures le P.J. retirera l'impression que Lhoffe était probablement ce qui ressemblait le plus à un paradis sur terre, en grande partie grâce au personnage nommé le "protecteur".

Deux portes ouvrent dans la salle de réunion, l'une donne sur une petite salle à manger, l'autre sur un

bureau luxueux : une tapisserie tendue au mur représente une vue détaillée de Lhoffe encadrée de figures montrant des artisans travaillant aux objets qui ont fait la réputation de la cité. Au sommet de la tapisserie se trouve le portrait, dans un médaillon, d'un personnage à barbe blanche tenant un rouleau sur lequel on peut lire "charte".

Un grand bureau à deux tiroirs occupe le centre de la pièce. Dans l'un d'eux se trouvent des objets de grande valeur (coupe-papier, presse-papier, ciseaux en or ainsi qu'un sous-main en parchemin richement enluminé reproduisant la tapisserie murale). Dans l'autre trois clefs sont attachées à un médaillon reproduisant le portrait de la tapisserie.

Dans un angle de la pièce se trouve uve un coffre en bois rare, avec des serrures dorées. Un esprit est affecté au coffre et apparaîtra si on tente de l'ouvrir ou de le déplacer, il demandera son "bon" au P.J. et, s'il ne le lui présente pas, tentera de le téléporter dans une cellule située dans la cave. La cellule est fermée à clef et des gardes sont là, ils dorment et ne peuvent être réveillés. Si le P.J. n'arrive pas à crocheter la porte ou à tordre les barreaux, il pourra tenter d'en desceller un, ce qui lui prendra 1d20 heures.

#### NOTE

Le bon réclamé par l'esprit doit indiquer l'objet à donner et porterie sceau de Pergame.

Dans le coffre se trouvent des objets magiques destinés à être utilisés en cas de guerre: armes magiques, anneaux, protections magiques, rouleaux.

## LE TEMPLE

Apollon et son fils, deux grands maîtres ensemble,  
Ne me sauraient guérir, leur métier m'a trompé  
Adieu plaisant soleil, mon oeil est étoupé  
Mon corps s'en va descendre où tout se désassemble  
Il faut laisser maisons, et vergers et jardins  
Vaisselles et vaisseaux que l'artisan burine,  
Adieu chers compagnons, adieu les chers amie !  
C'est fait ! J'ai dévidé le cours de mes destins.

(Ronsard)

## LE JARDIN

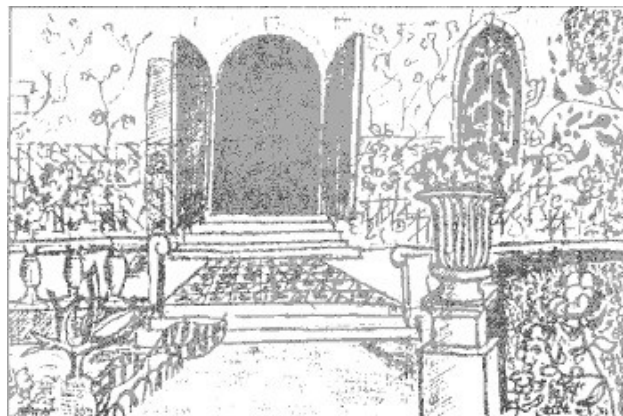
**A**utour de ce qui est visiblement un temple dédié à Apollon, se trouve un jardin de toute évidence savamment organisé par un maître paysager dont le talent ne s'arrête pas à la composition des masses, des formes et des couleurs, mais s'étend aussi aux parfums dont le mélange est

subtil et change avec la direction du vent.

La beauté surnaturelle du jardin est saisissante et présente des risques pour qui le contemple et manque son jet de résistance contre le sort d'illusion « l'énigme du monde » : une sorte de retour sur ses actions passées le conduit à les considérer comme dénuées de sens. Notamment celles motivées par la volonté de puissance et de richesse considérées comme illusoires. L'impression est d'avoir perdu son temps en une vaine poursuite après des fantômes. Le personnage aura alors la conviction que seules la contemplation et la méditation valent et, pour bien marquer sa conversion, en quittant le jardin après y être resté 4h, il laissera sur place toutes ses affaires autres que ses vêtements, ses armes et sa nourriture,

Après 12h les effets sont passés et le P.J. peut tenter de reprendre ses biens en retournant au jardin et en réussissant une sauvegarde. Après deux tentatives manquées, la perte est définitive. De plus le P.J. sera sujet, ultérieurement, à des absences. Elles peuvent survenir pendant une conversation (pour 1/1d10, durée un tour). Pendant cette période le P.J. n'écoute plus et ne participe pas, à moins qu'on s'adresse à lui avec insistance. Après, il ne se souvient de rien.

Un personnage qui réussit sa sauvegarde la première fois ne ressent que très vaguement les effets du jardin. Il peut s'y promener et remarquer par terre un sac à dos abîmé (laissé par un durgan) contenant des aliments pourrissants et une jolie timbale en argent (150 deniers).



## LE TEMPLE

**C**'est une grande bâtisse rectangulaire, passée au blanc de chaux. De petites fenêtres ornées de verre de couleur ouvrent sur la façade. Les portes, à deux battants, sont ouvertes et on entend des chants qui proviennent de l'intérieur.

À part le squelette d'un personnage qui a dû mourir assis sur un banc, il est vide. Les chants s'y perçoivent mieux qu'à l'extérieur. Le M.J. effectuera un tirage sous intelligente pour savoir si le P.J. en distingue les paroles. Leur tristesse est



communicative et s'il manque son jet de résistance contre le sort d'illusion « désillusion » il sera saisi par l'angoisse de la mort et se mettra à prier pour son salut. Chaque sauvegarde manquée indique que le temps de prière est prolongé de 6h.

Le pot pourri de poèmes de Ronsard mis en exergue donne une bonne idée de ce que le P.J. peut ressentir (et de ce que ressent Pergame).

De la même façon que pour le jardin, dans le temple, une sauvegarde réussie d'entrée indique que le personnage est désormais immunisé aux effets extrêmes de ces lieux. À chaque passage cependant il en ressentira les effets atténués sous forme de sentiments diffus.

Au fond du temple se trouve une petite porte en bronze, fermée par trois serrures. Le décor de la porte, en bas relief, représente une tour octogonale et porte la devise "Tego artes". À côté de la porte un petit panneau indique : "Ceux qui désirent voir le Protecteur doivent solliciter audience auprès du Bourgmestre qui leur remettra les clefs." Les trois clefs se trouvant dans le tiroir du bureau du Bourgmestre, à l'hôtel de Ville, permettent d'ouvrir la porte qui ne peut être enfoncée. Les serrures peuvent être crochétées, mais celle du milieu, particulièrement complexe, vaudra un malus de 15 %.

## LA TOUR DE PERGAME

**O**n ne peut y accéder qu'en passant par la petite porte au fond du temple. Une fois franchie cette dernière, on se trouve dans un verger clos de murs. Au fond du verger une perte en bois donne au pied d'une colline sur laquelle se dresse une tour octogonale de trois niveaux.

Une fois grimpé le chemin qui y mène on peut constater qu'elle domine toute la ville. Pourtant elle n'est visible d'aucun autre endroit.

Au dessus de la porte en chêne qui ferme l'entrée de la tour sent gravées des armoiries et une devise "Tego artes".

La porte s'ouvre quand on actionne le heurtoir qui pend en son centre, tandis qu'une bouche magique annonce "Vous entrez chez Pergame, soyez bref et courtois". Si le P.J. n'actionne pas le heurtoir, la serrure peut être crochétée. En aucun cas la porte ne peut être enfoncée par une personne seule.

Le rez de chaussée est entièrement occupé par une salle de garde dont les voûtes s'élèvent à 20'. 6 soldats, assis sur des chaises, semblent dormir, la tête sur la grande table centrale. Un examen plus approfondi montrera qu'ils sont en fait dans le même état que les habitants de la cité.

Une cheminée monumentale occupe le pan nord de la pièce. Un escalier à vis conduit à l'étage supérieur ou à la cave. Dans chaque pan de mur ouvre une fenêtre, sauf pour celui où se trouve la cheminée.

Le deuxième niveau est une grande pièce voûtée faisant office de salle d'apparat, salle de banquet, salle de réception. Elle est richement décorée : tapisseries, tableaux, sculptures dans des niches. À part le mur nord, occupé par une cheminée semblable à la précédente, chaque pan de mur comporte sa fenêtre. L'escalier à vis continue pour mener à l'étage supérieur.

Le troisième étage n'occupe que la moitié de la tour séparée en deux par un mur dans lequel n'ouvre aucune porte.

C'est une chambre à coucher. Elle est meublée mais inoccupée. Une petite cheminée se trouve au centre du mur qui sépare la tour. La chambre ne comporte que deux fenêtres. Elle est voûtée, mais l'arc des voûtes est interrompu par le mur de séparation.

Il n'y a aucun moyen (porte secrète ou autre) de gagner depuis cette pièce celle dont on peut supposer qu'elle occupe l'autre moitié de la tour. Il faut passer par la cave ou par l'extérieur.

Le sous-sol, anciennement cave, cellier et garde manger est maintenant vide. Dans le pan nord de la cave ouvre une petite porte qui donne accès à un étroit escalier à vis. Celui-ci dissimulé dans l'épaisseur du montant des cheminées du premier et deuxième étage débouche, au troisième, par une petite porte sur le côté de la troisième cheminée, dans une pièce symétrique de la chambre à coucher.

Les murs sont occupés par les rayonnages d'une bibliothèque vide. Deux hautes fenêtres éclairent la pièce au parquet ciré. Un plan de travail, complètement vide est appuyé contre la paroi séparant de la chambre à coucher.

Face à la porte, assis derrière un bureau sur une chaise cathédrale, un veillard sormmole. Il est si vieux que nul ne saurait dire son âge. Sa peau d'une blancheur de parchemin est toute tavelée de petites taches brunes. Dessous il y a si peu de chair que l'on a l'impression d'apercevoir les os du crâne.

Ses yeux mi-clos contemplant le dessus du bureau sur lequel se trouve un gros ouvrage relié et une puissante loupe. Il n'aura aucune réaction à l'entrée du personnage, à moins que celle-ci soit violente.

Si le P.J. s'approche du bureau, il s'apercevra que le plan du bureau est une plaque de verre épais qui recouvre une maquette de la ville extrêmement précise, bien que par endroits incomplète. Si le P.J. connaît suffisamment Lhoffe, il se rendra compte que les "blancs" correspondent aux quartiers en

mauvais état. S'il utilise la loupe, il constatera qu'elle permet de voir dans les taïsons. La tour ne figure pas sur la maquette.

Pendant que le P.J. examinera le bureau (s'il le fait), il entendra le vieillard dire "Eh oui ! Avec l'âge les souvenirs s'enfuient. Ceci est mon aide-mémoire, mon jeune ami."

Le livre relié est fermé. À la première page il porte l'avertissement suivant :

"Moi, Pergame, Archimage, fondateur et protecteur de Lhoffe et de ses habitants, je consigne ici, pour l'édification des générations futures et la paix de mon âme, l'histoire de Lhoffe, ce qu'il en advint et comment la maladie et la mort en eurent raison".

Le reste du livre relate toute l'histoire (voir le § "Pergame").

Pendant que le P.J. examinera le livre, Pergame interviendra, disant : "Laissez donc, jeune homme, que vous importent les faiblesses d'un vieillard et les fautes d'un magicien ?".

Dans tous les autres cas, Pergame n'engagera pas la conversation. Seulement, si le P.J. reste trop longtemps, les soldats de la salle de garde monteront et lui demanderont de s'en aller car il fatigue le Protecteur. Il sera alors reconduit jusqu'au campanile. Si le P.J. prend le livre, cela n'entraînera aucune réaction et nul n'essaiera de l'en empêcher ou de le reprendre.

Si le P.J. engage la conversation, Pergame se montrera assez indifférent à ce que celui-ci lui dira. La mention de la disparition des objets n'entraînera qu'un bref commentaire : "Bien sûr, c'est l'âge". Si le P.J. lui demande comment éviter cela, Pergame répondra "Il n'y a aucun moyen". À la demande d'une entrevue avec un représentant des marchands de Miège il répondra "C'est inutile, dites leur, vous, de prendre leurs dispositions". Si le P.J. le lui demande, il reconnaîtra "Il est probable que tout disparaîtra quand je mourrai, ce qui ne saurait tarder". À la menace de dévoiler toute l'histoire, Pergame répondra "Ces marchés étaient pour moi l'occasion de me distraire, de voir du monde et d'avoir des nouvelles de l'extérieur. Maintenant ils me fatiguent".

Au moment de rompre l'entretien, Pergame ajoutera "Dites-le leur, dites-le à vos amis : l'homme est partagé et une puissante lumière crée une ombre profonde. Il est vain de vouloir éradiquer le mal: il est en nous. Quiconque laisse sa tête devenir trop puissante la verra détruire l'oeuvre de ses mains. Songez-y vous-même et prenez le livre, faites le copier avant qu'il ne soit détruit."

Le P.J. sera alors reconduit au campanile par les

soldats de la garde.

## RETOUR

Comme convenu avant le départ, Bollaert et la caravane attendront le P.J. pendant quatre jours, à une jour-née de marche après le campanile.

Allant au delà des ordres reçus, si le P.J. ne les a pas rejoints, il laissera un éclaireur avec deux chevaux pendant une journée supplémentaire. S'il ne voit pas arriver le P.J., l'éclaireur rejoindra la caravane dans la forêt de Palant.

Le P.J. disposera de 5 jours pour rejoindre la caravane. S'il met plus longtemps, il lui faudra rentrer par ses propres moyens à Morth, et de là trouver un bateau pour Miège. Il a tous les jours 1-2/1d6 chances de trouver un passage.

Si le P.J. rentre seul, il fera entre Lhoffe et Morth, toutes les rencontres prévues pour le voyage et n'ayant pas eu lieu à l'aller.

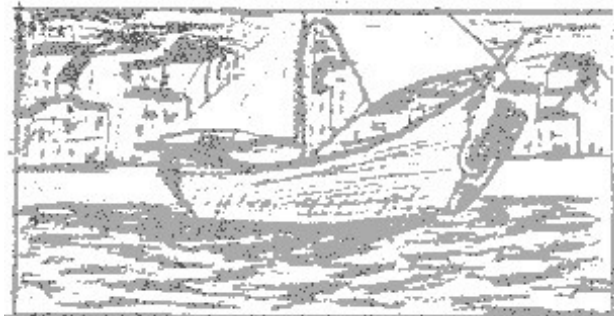
## ARRIVÉE À MIÈGE

Les ordres de Bollaert sont de ne pas laisser le P.J. quitter la caravane, s'il la rejoint au point de rendez-vous. Il devra en outre le faire escorter par ses hommes chez Maître Eckart sitôt que le bateau aura accosté à Miège.

Bollaert exécutera ses ordres même si pour cela il doit s'assurer du P.J. et le faire enchaîner à un chariot ou dans la cale du bateau.

Si le P.J. rentre par ses propres moyens, il lui sera alors loisible d'aller voir Eckart ou non, encore qu'il y ait 1-2/1d6 chances que ce dernier, ayant appris son retour par ses informateurs, le fasse chercher dans l'heure. Dans ce cas si le P.J. ne se cache pas, il sera repéré et amené chez Eckart.

Deux voleurs de la guilde seront présents sur le quai quand arrivera le bateau de la caravane. S'ils voient le P.J. débarquer, ils le suivront sans intervenir. S'ils ne le voient pas, ils feront informer le maître de la guilde qui enverra quelqu'un prendre des nouvelles chez maître Eckart.



## CHEZ MAÎTRE ECKART

Le personnage de joueur ne sera jamais laissé sans surveillance, il sera introduit dans une antichambre où se trouvent 3 hommes d'armes. La porte sera refermée à clef derrière lui.

Maître Eckart entrera alors et prendra connaissance du compte rendu que ce dernier lui fera de sa mission et examinera avec lui ce qu'il aura rapporté. Eckart aura pris soin d'écouter auparavant les compte rendus de Bollaert et de son espion. Il essaiera de savoir si le P.J. lui cache quelque chose et de déceler une éventuelle contradiction dans ses dires. Après avoir assuré le P.J. de son retour, sous prétexte d'aller chercher la récompense, Eckart ressortira et le P.J. pourra percevoir le son étouffé des voix de plusieurs personnes.

Si le P.J. réussit un jet d'écoute, il comprendra ce qui se dit derrière la porte : 5 marchands tiennent conférence avec Eckart pour examiner le résultat de la mission et déterminer les mesures à prendre. Parmi celles-ci se pose la question de savoir que faire du P.J. Quelle que soit leur décision, Eckart donnera la récompense (en monnaie de Lhoffe si le P.J. a menti) pour endormir toute méfiance.

Le P.J. peut essayer de mentir à Eckart. Ce dernier est méfiant, mais il n'est pas impossible de le tromper, le M.J. mènera l'interrogatoire et essaiera de le juger le plus objectivement possible si le récit a éveillé ou non la méfiance d'Eckart.

Si le P.J. convainc Eckart qu'il ne sait rien de dangereux, (c'est à dire s'il lui a menti), il aura sa récompense et on le laissera partir.

Si le P.J. convainc Eckart qu'il n'a pu remplir sa mission (que ce soit vrai ou faux), ce dernier lui donnera la moitié de la récompense, pour prix de son silence.

Si Eckart pense que le P.J. lui cache quelque chose, il lui proposera d'être sondé télépathiquement par un magicien de ses amis. Il observera la réaction du P.J., quitte à effectuer une mise en scène si ce dernier accepte (Eckart ne connaît pas de magicien capable de le faire). Si ses soupçons sont confirmés, il n'hésitera pas devant la torture.

Si le P.J. a raconté toute l'histoire à Eckart, la décision que prendront les marchands restera au choix du M.J. selon qu'il désire ou non prolonger l'aventure.

Si le N.J. désire s'en tenir là, les marchands décideront qu'ils ne peuvent courir le risque que cette affaire soit connue : ils feront promettre au P.J. de s'exiler et de ne pas revenir avant 3 ans. Le P.J. sera alors escorté au port et mis sur le premier bateau en partance pour une destination lointaine,

avec sa récompense.

Si le M.J. désire prolonger l'aventure, les marchands décideront de se débarrasser du P.J. Pour ce faire Eckart lui donnera sa récompense et le retiendra, par exemple en lui demandant des éclaircissements sur des points restés obscurs, le temps que ses amis passent un contrat avec la guilde des assassins et que cette dernière mette son dispositif en place.

Si le P.J. a été suivi par ses compagnons voleurs, ces derniers ne tenteront pas d'intervenir à l'intérieur de la maison d'Eckart. Ils en surveilleront toutes les issues et aideront le P.J. s'il y a bataille à l'extérieur.

## PERSONNAGES

### PERGAME



Son intelligence exceptionnelle lui a permis de maîtriser très tôt les arcanes de la magie. Son intérêt pour ces questions s'est prolongé tout au long de sa vie. Il n'a pourtant pas concrétisé toutes ses possibilités car son souci principal

était ailleurs :

Son goût pour les arts et les lettres, ainsi qu'un sens moral élevé, l'ont porté à consacrer ses efforts à la création d'une cité dont il voulait qu'elle soit parfaite sur le plan non seulement de l'esthétique mais aussi de l'harmonie sociale et de l'éthique.

C'est à ce projet que fut consacrée sa vie et il aboutit à la fondation de Lhoffe dont on peut dire qu'elle était la chose de Pergame.

Sur le tard, alors que Pergame commençait à ressentir les premières atteintes de la vieillesse, une terrible maladie fit son apparition et se répandit en une épidémie telle qu'il advint rapidement évident qu'il n'y aurait aucun survivant. Tous les moyens avant échoué, Pergame, qui cherchait sans succès un remède, ne vit d'autre solution que de suspendre la vie dans sa ville, le temps pour lui d'aboutir dans ses recherches. Ainsi fut fait, plus d'un siècle avant cette aventure.

Continuant ses recherches, Pergame fit une terrible découverte : la maladie était sa création, à lui ; une part de lui-même, oeuvrant à son insu, avait projeté son angoisse devant la mort et son désir, inconscient, que rien ne lui survive. Cette ombre (équivalente au sort d'illusion « cauchemar ») avait utilisé les puissants moyens que Pergame en développant ses connaissances et ses pouvoirs, avait mis à sa disposition. Dès lors le problème était insoluble, ne pouvant être réglé que par la disparition de Pergame

lui-même, entraînant très probablement celle de Lhoffe.

Pergame se concentra sur sa ville tentant d'inhiber, par un puissant effort de conscience, l'action de sa part d'ombre. C'est ainsi qu'il fut amené à tenir sous sa protection consciente les habitants et le moindre objet de sa ville. Mais bientôt, avec l'âge, vint la perte de mémoire qui livra des pans entiers de la réalité à son puissant instinct de mort.

Il ne resta plus à Pergame qu'à assister impuissant à la progressive dégradation de sa ville consécutive à la sienne propre.

Dans son immense effort, l'esprit de Pergame devint tellement puissant qu'il se découvrit capable de manipuler les habitants, les faire bouger, parler, entendre par leurs oreilles, voir par leurs yeux, jeter des sorts par leur intermédiaire.

Pour tremper son ennui et sa solitude. Pergame maintint un flux commercial tout en interdisant l'accès à sa ville. Petit à petit, furent ainsi vendus ou échangés les riches objets qui firent la réputation de Lhoffe.

En terme de personnage, Pergame est assimilable à un magicien illusionniste de niveau 20 ou plus. Il a peu de sorts conventionnels. S'il est amené à combattre, il est probable que ce n'est pas lui qui ouvrira les hostilités. Le premier sort qu'il jettera sera probablement un sort de téléportation sur lui-même qui le mettra à l'abri de son agresseur dans la salle des gardes. Il reviendra précédé de ces derniers et jettera alors un sort destiné à immobiliser le personnage ou à le rendre inoffensif (sorts de commande « sommeil », « retenir les personnes » ou « charmer les personnes » par exemple).

Si par malheur Pergame est tué, ou réduit à l'inconscience, son sort d'illusion « paysage fantasmagique » sera annulé. La conséquence immédiate et dramatique en sera la ruine de Lhoffe, l'écroulement de la tour, la mort de tous les habitants et la disparition de tous les objets en provenance de la ville.

## LES DURGANS



**P**roches parents des gnomes, ils présentent un aspect plus dur et plus féroce. Guerriers de vocation, nombre d'entre eux ajoutent à ces compétences celles des voleurs.

Ils s'intéressent depuis longtemps à Lhoffe, mais l'aura de terreur que Pergame a jeté sur l'enceinte les a longtemps empêchés d'y pénétrer. La découverte

des égouts a permis de contourner cet obstacle. Dans un premier temps ils ont pillé sans problème les quartiers "oubliés" de la ville, mais quelques accrochages avec la garde leur ont fait renoncer aux autres quartiers.

La découverte du hangar où Pergame stocke les marchandises, inutiles pour lui, les a pleinement satisfaits : moyennant quelques aménagements, ils peuvent maintenant s'approprier sans risque tout le bénéfice du commerce avec Lhoffe.

Leur camp se trouve à deux jours de marche au nord de Lhoffe. La tribu comprend une cinquantaine d'adultes mâles et femelles.

Sans y prendre particulièrement plaisir, les nurgans n'hésitent pas devant le vol ou le meurtre, s'il n'y a pas d'autre moyen et si le jeu en vaut la chandelle.

## BOLLAERT



**C'**est un guerrier de niveau 5, taciturne et manquant d'imagination ou même de curiosité. Il est très à cheval sur la discipline et ne supporte pas le désordre.

Il ne posera pas de question au P.J. et ne s'intéressera pas à sa mission.

Il exécutera les ordres de Eckart à la lettre et la seule initiative qu'il prendra sera de laisser un éclaireur avec deux chevaux si le P.J. ne rejoint pas la caravane à temps.

Il déteste les voleurs et s'il s'aperçoit que le P.J. en est un, il ne cachera pas son hostilité et sa méfiance, sans aller toutefois jusqu'à lui mettre des bâtons dans les roues. Quelques brimades ne sont cependant pas exclues.

## LES ÉCLAIREURS



**D**eux d'entre eux sont elfes et ont tendance à rester à l'écart du groupe. Si le P.J. a du sang elfe, ils sympathiseront, sinon ils en resteront au stade de la politesse la plus formelle.

Ils détestent Bollaert qui le leur rend bien. Les accrochages sont fréquents car ce dernier supporte difficilement leur individualisme.

Tous deux sont guerriers.

Le troisième est humain. Il est là sur ordre d'Eckart et sa mission est de se lier avec le P.J. et d'apprendre le plus possible de choses, afin que Eckart soit en mesure de recouper les dires du P.J. C'est un guerrier.

## MAÎTRE ECKART



C'est un des plus riches marchands de Miège et un notable de cette ville.

Son abord courtois et ouvert masque très bien sa détermination et son esprit froid et calculateur.

Il ne fera jamais un mauvais coup pour le

plaisir et il faut que l'enjeu soit important pour qu'il se décide à sortir de la légalité.

Une fois sa décision prise, il s'y tient fermement et n'hésite devant aucun moyen si les circonstances l'exigent. Il considère calmement la torture et la mort comme des façons efficaces de régler certains problèmes. Il s'arrange cependant pour faire exécuter ses basses oeuvres par d'autres et évite soigneusement d'en apparaître l'instigateur.

## CARACTÉRISTIQUES DES MONSTRES ET DES PNJ

### ■ Chiens

Armure : 1  
PV : 12  
Poids 75dr  
Att : +10%, Esq : -25 %  
3xWDF MMB2 (crocs)

### ■ Renarde

Armure : 1  
PV : 8  
Poids 30dr  
Att : +10%, Esq : -30 %  
2xWDF MMB2 (crocs)  
sorts : charme, téléportation  
pickpocket : 35 %

### ■ Chauve-souris

Armure : 0  
PV : 3  
Poids 1dr  
Esq : -45 %

### ■ Orcs, niv. 3

Armure : 3 (cuir), Armes : cimenterre, arc court

PV : 12, Fat : 6  
Poids 86dr, Taille : 4'7"  
Att : -, Esq : -  
WDF : x2, coup : -

### ■ Charognard

Armure : 4, Armes : paralysie  
PV : 20, Fat : 15  
Poids 50dr, Taille : 4'  
Att : +10 %, Esq : -10 %  
3xWDF MMB2 (crocs)

### ■ Scarabée

### ■ Élémentaire d'eau

PV : 125, Fat : 11 tours  
PMF : 50+,

arme magique pour être touché

immunisé aux sorts de commande et d'illusion en dessous du 6ème cercle

### ■ Démon gardien

PV : 85, Fat : 40  
PMF : 30+,

arme magique pour être touché

### ■ Réfugié

Armure : 0 (rien), Armes : dague, serpe, baton, ...  
PV : 8, Fat : 5  
Poids 150dr, Taille : 5'8"  
Att : +8 %, Esq : -8 %  
WDF : x3, coup : -

### ■ Garde lhoffain, guerrier moyen niv. 2

Armure : 3 (cuir) + bouclier, Armes : épée longue  
PV : 12, Fat : 8  
Poids 170dr, Taille : 5'10"  
Att : +12 %, Esq : -15 %  
WDF : x3, coup : -

### ■ Durgan, Gnome, guerrier moyen niv. 2

Armure : 2 (cuir), Armes : épée courte, arc court  
PV : 12, Fat : 8  
Poids 110dr, Taille : 4'7"  
Att : +12 %, Esq : -20 %  
WDF : x3, coup : -

### ■ Marchand

Armure : 0 (rien), Armes : dague  
PV : 8, Fat : 5  
Poids 170dr, Taille : 5'8"  
Att : +8 %, Esq : -8 %  
WDF : x3, coup : -

### ■ Garde caravane, guerrier moyen niv. 1

Armure : 2 (cuir) + bouclier, Armes : épée longue, dague

PV : 11, Fat : 5

Poids 170dr, Taille : 5'10"

Att : +10 %, Esq : -10 %

WDF : x3, coup : -

- Éclaireur, elfe, guerrier supérieur niv. 2

Armure : 2 (cuir), Armes : épée longue, arc long

PV : 15, Fat : 10

Poids 170dr, Taille : 6'

Att : +15 %, Esq : -25 %

WDF : x3, coup : +1

- Éclaireur, humain, guerrier moyen niv. 2

Armure : 2 (cuir), Armes : épée bâtarde, dague, arc court

PV : 12, Fat : 8

Poids 170dr, Taille : 5'10"

Att : +10 %, Esq : -15 %

WDF : x3, coup : -

- Enragé

Armure : 0 (rien), Armes : morsure (1 pt)

PV : 8, Fat : 5

Poids 150dr, Taille : 5'8"

Att : -, Esq : -

rage : 15 jours d'incubation, mortelle 95 % des cas.

- Bollaert, guerrier supérieur niv. 5

Armure : 5 (cotte de mailles), Armes : épée longue, dague

PV : 21, Fat : 17

Poids 190dr, Taille : 6'

Att : +20 %, Esq : -22 %

WDF : x3, coup : +2

- Pergame, illusioniste, niveau 20+

Armure : 0 (rien), Armes : -

PV : 21, Fat : 30

Poids 150dr, Taille : 6'

Att : -, Esq : -

WDF : -, coup : -

Remerciements à ceux qui ont testé ce module :

- Laurent Aïssaoui
- Yves Lebas
- Olivier



Notes personnelles :