

LA PTE BOUTIQUE DES HORREURS

SYNOPSIS

Maxen est un adepte voleur débutant (1er cercle) s'occupant de sa jeune sœur à Port aux ruines. Toujours dans le besoin et manquant singulièrement de chance, Maxen décide, une nuit, de cambrioler la boutique de Cormanius, apothicaire bizarre vivant sur la périphérie de Port-aux-ruines. Manque de bol, Maxen découvre avec stupeur que celui ci est en réalité; un Nécromancien au service de la secte de la Grande Chasseresse.

Petite précision = La secte de la grande chasseresse est une secte au service de Verjigorm essayant de corrompre les dragons (et le monde en général). Cormanius est un nécromancien qui s'est installé à Port aux ruines depuis quelques mois, il a acheté une maison touchant le mur extérieur et a entamé des fouilles dans les catacombes. Récemment, il a découvert un esprit élémentaire corrompu avec lequel il a pactisé pour étudier ses facultés : Cormanius donne des victimes à la chose et celle ci en échange se laisse étudier.

Après le cambriolage, Maxen se cache chez lui mais est découvert par Cormanius. Le pauvre voleur meurt dans l'affrontement et sa petite sœur (une fillette de 8 ans nommée Jara) est emprisonnée par Cormanius dans un pendentif pour servir plus tard d'offrande. L'esprit de Maxen, sous forme de fantôme, va errer dans Port-aux-ruines afin de réclamer une vengeance qu'il ne peut accomplir. Son fantôme va rencontrer Vardhegul et va s'allier avec la marchande de renseignement pour sauver Jara. Maxen va donner des renseignements sur l'Au delà et Vardhegul devra récupérer un médaillon chez Cormanius (la sœur de Maxen).

INTRODUCTION

Les PJ de passage à Port-aux-ruines sont contactés par la t'skrang Vardhegul qui souhaite les voir s'infiltrer dans une pte boutique « le trouve-tout ». Ce bazar est la propriété d'un vieil apothicaire récemment installé à Port-aux-ruines. Ils doivent, discrètement (Vardhegul déteste la mauvaise pub) entrer dans la boutique et voler un médaillon magique.

INDICES

- La boutique touche le mur d'enceinte (ce qui est inhabituel et dangereux mais cela est aussi un gage de pauvreté, les terrains près du mur étant moins cher)
- Cormanius est un vieil homme établi dans la ville ,depuis 10 mois, en hermite.
- Vardhegul reste évasive sur les raisons de cette demande alors qu'elle a la réputation d'être honnête (un cambriolage n'est pas très correct pour la réputation de la t'skrang).
- La boutique de Cormanius est un pt bazar vendant des objets insolites sans grand intérêt pour des aventuriers.

LE CASSE

Cormanius dort au 1^{er} étage (cf. plan), la créature est dans son puits et le médaillon est facile d'accès, par conséquent cette 1ere partie ne devrait pas poser de problème aux joueurs. A part le laboratoire caché qui est protégé par un sort de....., les PJ ne devraient pas avoir trop de soupçons.

Si Cormanius est réveillé et découvre les PJ ,il appellera la créature qui s'empressera de lui fournir quelques likidus pour réduire au silence les PJ.

RETOUR AU BERCAIL

Manque de bol, durant la nuit, le médaillon relâche la pte Jara (cf. description du médaillon) et les PJ se retrouvent dans Port-aux-ruines avec une pte fille à moitié folle.

Vardhegul n'étant pas joignable avant le lendemain, ils vont devoir s'occuper de Jara qui a cause de la mort de son frère (et de son emprisonnement dans un collier) est complètement folle ; tout ce qu'elle est capable de faire est de crier et de se débattre...

Le lendemain, Vardhegul ne veut pas s'occuper de la pte fille mais veut récupérer le médaillon.

A partir de là, plusieurs solutions : l'abandon de Jara (ce qui provoquera la colère de Maxen qui les hantera pour un bout de tps)

L'enquête sur la pte Jara pour retrouver de la famille (manque de bol, elle est seule au monde maintenant).

QUAND ON EST MECHANT, C'EST POUR LONGTEMPS

Mais Cormanius n'est pas content ! La découverte du vol le met dans une situation difficile car la créature a faim maintenant... Il va donc enquêter discrètement pour retrouver les PJ (si ceux-ci se sont fait remarquer dans la nuit avec Jara, ça sera facile).

Puis il va envoyer les likidus pour tuer les PJ et récupérer Jara, espérons que les PJ seront faire face aux likidus...

Et quand ils en auront marre de se faire attaquer par des monstres qui reviennent chaque nuit, ils s'intéresseront peut-être de nouveau à Cormanius.

MR CORMANIUS , JE PRÉSUME ?

La 2ème visite à Cormanius risque d'être moins courtoise que la première (quoique ?).

Cormanius jouera la comédie du vieillard un peu sénile et au moment le + importun, il révélera sa vraie nature et attaquera avec les likidus...

Après avoir vaincu le nécromant , il restera à fouiller la maison et à combattre la créature (si les PJ la trouvent...).

Au moment où la créature sera détruite les âmes de ses victimes trouveront le repos éternel et remercieront un par un les PJ...