La chose

Scénario pour Athala dans le monde de Rayhana.

Nombre de joueurs	2 à 5
Grade des personnages	1 à 2
Type de scénario	Infiltration & combat
Lieu(x)	Cité portuaire de Bedguer, Vervande. Adaptable à toute autre cité portuaire.
Résumé	Eujalin, le cousin du seigneur de la ville est un escroc qui ne recule devant aucun sacrifice pour installer son petit commerce. Après «l'acquisition» d'un objet magique enfermant un puissant spectre, il décide de se servir de ce dernier pour parvenir à ses fins. Morts étranges, panique en ville... Le seigneur lui même semble menacé. Ce dernier, qui a de fortes présomptions, va alors recruter une équipe d'enquêteurs étrangers à la cité afin d'établir les preuves de ce qu'il soupçonne déjà : son cousin est derrière toute l'histoire.
Objectif principal	Établir les preuves de l'implication d'Eujalin dans les assassinats des derniers jours et dans les menaces proférées contre sa seigneurie.
Objectifs secondaires	- Découvrir ce qu'est la chose et son fonctionnement. - Détruire ou donner la chose à des mains expertes. - Sauver les frères Pharsini. - Démanteler le réseau installé par Eujalin.

La **chose**

Les victimes retrouvées ces derniers jours étaient toutes dans le même état : mortes, froides, la peau bleutée et sans blessure apparente. Aucune personne n'ayant aperçu la chose en est ressortit vivante. Très vite, la rumeur d'un monstre ou d'un esprit hantant la ville s'est propagée. N'ayant pas de nom a lui donner, la population locale l'appelle «la chose». Tous les deux ou trois jours, un nouveau mort est déclaré. De fait une certaine tension est palpable dans la ville lorsque la nuit tombe. Chacun se presse pour rentrer chez lui et se calfeutrer jusqu'aux premières lueurs du jour.

La chose est en fait un puissant spectre enfermé dans un cristal gros comme un poing. En prononçant un mot clef, le spectre peut sortir de ce cristal. Il cherchera systématiquement à prendre la place de l'esprit de la première personne qui se trouve la plus proche de lui, le porteur du cristal excepté. Pour l'instant, le spectre n'a pas encore réussit à prendre la place de l'esprit d'une de ses victimes. Elles sont toutes mortes dans l'opération. Eujalin connaît le mot qui permet de faire sortir le spectre mais il ne sait rien de son but. Il pense simplement que le spectre tue la première personne venue.

Introduction des personnages

Nous sommes à la fin d'une belle journée ensoleillée, il ne fait pas encore noir mais la luminosité est faible. Les PJ se trouvent dans une taverne de la ville dans un quartier calme en train de se sustenter ou de prendre un verre lorsqu'un cri effroyable retenti au dehors. Très vite, tous les clients de la taverne ainsi que les voisins proches sortent dans la rue. La foule entoure un homme tombé à terre, recroquevillé sur lui même. Le visage du malheureux est remplit d'effroi et sa peau est bleutée. L'homme est mort. Très vite un murmure de dégoût et d'effroi monte dans la foule grandissante. Après quelques minutes, la milice arrive, dispersant la foule. Le corps est emmené sur une charrette. Comme il n'y a aucun témoin visuel , les gardes prélèvent quelques personnes dans la foule pour interrogatoire. Bien entendu, les PJ seront du lot…

Au poste

Après un bref interrogatoire sans issue, Raonnis, le capitaine de la milice, semble être dépassé par les événements. Quelque peu énervé, il lance :

«C'est la troisième mort cette semaine et personne ne voit jamais rien !».

Si les PJ discutent un peu avec lui il leur apprendra qu'il n'a aucune piste à suivre, ni aucun indice mis à part que les victimes sont pour la plupart des escrocs notoires ou des petites frappes. Un vrai mystère…
Ce dernier mort porte le nombre total à 12, les victimes ne semblaient pas se connaître, il n'y a pas de zone géographique précise, ni d'horaire précis... L'état des lieux est toujours le même : un endroit calme et peu fréquenté au moment des faits, une victime qui semble avoir été terrorisée, un corps froid (comme si la victime était morte depuis plusieurs heures) et bleuté. S'il existe un lien entre ces douze mort, personne ne l'a encore découvert.

L'embuscade

Quelques jours passent lorsque les PJ reçoivent un message :

«Je sais que vous étiez présents lors du dernier crime de la chose. Je crois savoir ou elle se cache. Rendez vous à minuit dans la rue du palefrenier, sous le lampadaire, je vous en parlerai plus longuement…

Un ami.»

En fait ce message est envoyé par un voleur qui vient de mettre au point un plan d'action pour tirer quelque profit de cette chose. Il tend une embuscade, se servant de cette « chose » qui tue pour attirer les enquêteurs en mal de solutions. Les aventuriers sont les premiers sur la liste. La rue du palefrenier est une rue non loin du port, étroite et non éclairée la nuit mise à part un lampadaire à huile situé à peu prés à son centre. Le voleur, qui se nomme Artixe, les attendra donc un peu avant le point de rendez vous et les attaquera par surprise avec 2 ou 3 hommes (au total un adversaire par PJ). Artixe et ses hommes sont tous vêtus de vêtements sombres et sont cachés (perception -15). En plus de leur armes et armures, ils portent tous une petite fiole remplie d'un liquide bleu et pâteux. En effet, après avoir tué leurs victimes, les hommes d'Artixe doivent les maquiller, faisant ainsi ressembler les cadavres à ceux tués par la « chose ». Le liquide utilisé est une teinture diluée et très tenace. Si les PJ font des essais, ils se rendront compte que l'hypothèse du maquillage peut tenir. Impossible d'effacer ce maquillage sauf en grattant la peau ! En revanche, le maquillage du corps tout entier de manière uniforme semble être très difficile à réaliser !

Affaire classée…

Si les PJ tuent Artixe et ses sbires, ils peuvent donc croire avoir résolu l'affaire, ça ne serait donc qu'une petite équipe de larrons… De retour au poste, les PJ expliquent les faits au capitaine Raonnis. Celui-ci, enchanté, leur verse immédiatement une somme de 5 pe à chacun en les remerciant chaleureusement d'avoir enfin trouvé le pourquoi du comment. Les PJ reçoivent par la suite un message du seigneur de la ville lui-même qui les remercie. Ils ont rendez vous avec lui dans une semaine, pour un petite entrevue suivie d'une remise de récompense…

Si les PJ ne tuent pas l'équipe d'Artixe et essayent de les faire parler, ceux-ci ne chercheront pas à cacher leur supercherie et imploreront les PJ de les laisser filer, leur promettant que c'était vraiment une mauvaise idée et qu'on les y reprendrai plus ! Ils iront jusqu'a leur proposer une somme de 10 pièces d'électrum en échange de leur libération. Si les PJ les amènent au poste, Raonnis les remerciera vivement en maugréant quelque chose du genre «comme si j'avais besoin de parasites sur cette affaire !». Il ne versera cependant pas de récompense aux PJ. C'est bien connu, l'honnêteté ne paie pas !

Deux jours passent, le seigneur de la ville reçoit un avertissement. S'il ne verse pas 500 pièces d'or dans la semaine, se sera son tour. Il refuse. Durant la nuit le garde de sa chambre meurt. Personne n'a rien vu, ni entendu.

Le seigneur fait contacter les PJ au petit matin, il envoi deux de ses gardes d'élite les chercher pour les ramener au château.

Eujalin à utilisé un homme de main qu'il à fait employé au château en tant que garde pour porter le cristal face au garde de la chambre du seigneur.

Si les PJ souhaitent enqueter dans le château, Quirian, le conseiller du seigneur les en dissuadera. Le risque de tout faire capoter étant trop important, Eujalin étant lui même un habitant du château. Ils peuvent néanmoins remonter jusqu'à l'homme de main d'Eujalin en interrogeant les gardes présents le soir et en recoupant les dires de chacun. Il sera le seul garde qui aura un trou d'au moins une heure dans son emploi du temps.

Faites impression aux PJ, les gardes d'élite du seigneur sont des soldats vétérans équipés d'armes et armures de la meilleure qualité et leur apparats (cape, tabard, Etc.) sont impeccables. Ils n'ont rien à voir avec la milice et cela doit ce voir !

Le château du seigneur de la ville est situé au centre, entouré de douves. Le pont levis est baissé, il n'est relevé qu'en cas de conflit ou pour être testé. Le château semble grouiller de gardes et soldats. Il semble évident qu'il y a beaucoup plus de garnison que nécessaire en ces temps de paix !
Le seigneur recevra les PJ dans sa bibliothèque. C'est un homme d'une cinquantaine d'année aux traits marqués par les campagnes qu'il a dû mener dans le passé. Il est habillé d'étoffes de qualité et porte une épée longue à sa ceinture.

Si les PJ ont tué Artixe et ses sbires et en ont informé la milice, le seigneur leur dira :

« Messieurs, jusqu'alors j'étais persuadé que l'affaire du tueur invisible était résolue grâce à votre intervention. Mais voila, hier j'ai reçu une missive m'indiquant que si je ne versais pas une certaine somme d'or (le seigneur n'indiquera pas la somme exacte afin de ne pas paraître mesquin sur la récompense proposée !) il en serait fait de mon compte. J'ai tout d'abord cru a un bluff, voyant mal quelqu'un pénétrer dans mon palais pour m'assassiner. Or durant cette nuit le soldat qui gardait ma porte est mort, sans aucune blessure. C'est logiquement inexplicable, d'autant que personne n'a rien vu ni entendu. Je vais sûrement recevoir un autre message et cette fois je ne pourrai refuser. Il faut absolument que cette affaire soit résolue dans une semaine, date à laquelle ils ont dit me recontacter. Si vous réussissez a mettre un terme à cette affaire je vous promet 10 pièces d'or. Bonne chance.»

Si les PJ n'ont pas tué Artixe, le seigneur leur expliquera qu'il les a fait venir sur recommandation du capitaine de la milice et leur proposera le même marché.

Pendant que les PJ partent du palais, un certain Quirian, qu'il ont pu apercevoir aux cotés de sa seigneurie, les interpelle :

«J'ai d'autres informations à vous donner, rejoignez moi à cette adresse dans deux heures» .

Quriran tend un bout de parchemin aux joueurs et s'en va immédiatement après.

17, rue du rendez vous

Les PJ arrivent donc à l'adresse indiquée, Quirian les fait entrer. « Bonjour, je me présente : Quirian du Val, conseillé de notre seigneurie, comme vous avez peut être pu le remarquer lors de votre visite au palais. L'affaire à laquelle nous sommes confrontés est plus grave que nous le pensions et une personne hautement placée est probablement concernée. C'est pourquoi nous faisons aujourd'hui appel à des étrangers. Je vais vous demander, sur l'honneur, d'agir discrètement et de ne jamais mettre sa seigneurie en relation avec cette histoire. Sachez de toutes manière que nous nierons toute implication et que nous serions extrêmement sévères en cas de trahison».

Sur ces paroles il demande aux PJ de jurer, un à un.

Quirian détecte le mensonge magiquement, il à jeté son sortilège juste avant l'arrivée des PJ et dispose d'assez de temps pour les interroger tous. Faites un jet de résistance à -20 contre un grade 5). Si Quirian détecte un mensonge ou une résistance il prétextera devoir s'entretenir individuellement avec chacun pour tester leur sincérité. Il lancera sur chacun un sortilège de quête (magie mentaliste, résistance à 0 contre un grade 5). Le but de cette quête étant bien entendu de résoudre cette affaire. A partir du moment ou au moins deux PJ seront sous l'influence de la quête il continuera normalement. Il sait que les deux personnages feront leur maximum pour entraîner les autres dans la résolution de l'affaire.

Il rassemble ensuite les PJ.

Bedguer

Royaume de Vervande
Système féodal

Bedguer est une ville portuaire d'environ 2000 habitants. Les routes commerciales sont limitées pour la plupart aux autre régions de Vervande en raison du blocus avec Pergis.

Le golf de Bedguer est parsemé de quelques îlots de petite taille, sans intérêt commercial ou stratégique. Plus au large se trouvent de nombreuses îles infestées de pirates.

Pour plus d'informations sur Vervande et ses régions, voir Atlas I : Vervande.

La compagnie Pharsini

Les frères Pharsini ont le malheur d'être la famille marchande la plus importante de la ville. Eujalin les à quasi immédiatement désignés comme cible idéale pour implanter son réseau sous terrain. Voici le plan d'Eujalin :

1. Assassinat du contremaître des frères Pharsini : il à été assassiné ils y a quelques semaines par la chose. Il a ensuite été laissé dans l'eau le temps de laisser passer la couleur bleue sur sa peau.

2. Mise en place de la taupe : Eujalin s'est ensuite débrouillé pour les frères Pharsini tombent sur le candidat idéal pour prendre la suite.

3. Enlèvement des frères : Eujalin à ensuite fait kidnappé les deux frères qui sont retenu captifs depuis. Il vient de demander une rançon de 50 pièces d'or par frère à la famille (on ne se refait pas).

Ainsi, Eujalin peut se servir de toute la logistique de cette entreprise en plaçant les taupes dont il besoin et en installant son système de distribution dans le système de l'entreprise des frères Pharsini. Son plan est de faire traîner la remise de la rançon pour rendre la liberté aux frères une fois son réseau installé.

« Je continue donc. Eujalin Alaatan, est un cousin de notre seigneurie. Il est arrivé il y a quelques mois dans notre ville et loge au château. Nous le soupçonnons de s'occuper d'affaires illégales, voire criminelles depuis déjà quelques temps. Nous pensons qu'il est lié à l'affaire de «la chose» mais nous ne savons pas pourquoi, ni comment. Vous devez trouver comment Eujalin s'y prend pour assassiner les gens. Ensuite, si vous vous en sentez capables, trouvez ce qu'il prépare et démantelez son réseau. Sinon amenez nous juste les preuves suffisantes et nous agirons. Dans tous les cas, ne touchez pas à Eujalin. Il y a quelques jours les frères Pharsini qui sont à la tête de la plus grosse compagnie marchande de la ville ont été enlevés. Je suis presque certain qu'Eujalin est encore une fois derrière cette 'commande', vous devriez commencer par cela. Rappelez vous également que vous n'avez que quelques jours pour agir…»

Quirian laissera ensuite les PJ seuls, ré insistant une dernière fois sur la discrétion nécessaire quant à leur employeur. Ils peuvent garder la maison pour le temps de l'enquête.

Les Quais

Qui dit compagnie marchande, dit transport. Les PJ vont donc sûrement aller faire un tour sur les quais. En interrogeant les dockers ou marins du quai et contre quelques pièces d'étain, les PJ pourront apprendre qu'il se passe des choses bizarres chez les frères Pharsini en ce moment :

- Une équipe de nuit aurait été instaurée pour décharger des bateaux.
- Le contremaître à été retrouvé mort noyé il y a quelques semaines. C'était un excellent nageur et personne n'a rien vu.
- Certains docker trop curieux sur cette équipe de nuit et/ou revendicatifs ont été renvoyés, certains étaient là depuis plus de 15 ans.

Les frères Pharsini ont un entrepôt de bonne taille sur le port avec un ponton privatif pour le déchargement.

L'entrepôt

Si les PJ rodent autour des entrepôts la journée, il ne percevront rien d'anormal. L'activité de l'entreprise des frères Pharsini semble leur perdurer. Des bateaux arrivent, déchargent leurs marchandises, en chargent de nouvelles puis repartent.

En revanche, la nuit, alors que tous les entrepôts sont clos, celui des frères Pharsini semblent continuer de fonctionner à mi régime, discrètement. Des gardes privés sont postés dans les rues adjacentes à la bâtisse. Ils ont pour mission de faire faire demi tour à quiconque s'approcherait de l'entrepôt : «En l'absence des frères Pharsini nous redoublons de prudence».

Quelques dockers déchargent des caisses contenues sur un bateau beaucoup plus petit que ceux habituellement vus sur ce ponton.

1. Bureaux

Tout est en ordre. La journée se trouvent deux comptables et le contremaître qui navigue entre les bureaux, les bateaux et l'entrepôt. La nuit les bureaux sont déserts.

2. L'entrepôt

Beaucoup de caisses et fûts sont rangés ici avec un classement par type de produit. Un escalier permet de se rendre au sous sol. La drogue et les produits de contrebande ne sont acheminés vers le sous sol qu'à la nuit tombée et lorsque l'entrepôt est officiellement fermé. Il y a 7 ouvriers qui manœuvrent les caisses le jour, 3 la nuit. Les ouvriers de nuit sont tous des hommes de main d'Eujalin. Comme les gardes, ils se battrons en cas d'attaque et ne se rendront qu'en cas de défaite évidente.

3. Les sous sols

Les sous sols ne sont normalement utilisés que pour stocker de la marchandise de valeur et peu volumineuse car ils disposent d'une porte fermant à clef. Hormis quelques petites caisses sont stocké ici archives, objets cassés, tables, chaises et autres bricoles «qui peuvent servir».

> Les ouvriers d'Eujalin ont passé la deux dernières semaines à creuser une petite salle de stockage attenante et à installer un mécanisme permettant l'ouverture du mur (observation à -5). Une vieille teinture élimée représentant l'entrepôt des frères Pharsini il y a quelques générations en arrière est positionnée contre le mur pivotant.

5. Salle de stockage

C'est dans cette salle qu'arrivent les caisses contenant de la drogue ou. La marchandise est ensuite extraite des caisses puis cachée ou intégrée dans d'autres produits de plus petite taille.

Exemples de trafic en place.

Lotus pourpre : les pistils de cette grosse fleur sont séchées et broyés en poudre. La poudre jaunâtre obtenue emmène quiconque l'ingère en quantité suffisante vers une béatitude lascive. Cette drogue n'est pas très addictive mais à un certain succès auprès des soldats du royaume qui peuvent oublier un quotidien parfois rude

pendant quelques heures. La poudre est mélangée avec des aliments se conservant : miel, boisson alcoolisée (l'alcool semble décupler les effets du lotus pourpre, etc) . Cette drogue est bien entendu strictement interdite et peut même être un véritable fléau pour tout royaume en guerre et dont les soldats s'y adonneraient.

Paradis blanc : Liquide épais et blanc versé dans du vin dans des bouteilles ou amphores en terre cuite. La drogue étant plus lourde que le vin, il est ensuite facile de l'extraire. Cette drogue dure est très addictive. Elle emmène tout consommateur vers une jouissance interne extrême de plusieurs dizaines de minutes. Le drogué n'as alors plus aucune emprise sur son corps et semble juste très heureux, les yeux perdus au loin et un large sourire aux lèvres. Il faut réussir un jet sous la force mentale à -10 pendant 7 jours consécutifs pour ne pas replonger dans l'enfer du paradis blanc.

Chanvre : Pour ces drogues douces il n'y a pas de «transformation», elles sont conditionnées en sachet & boites qui sont elles mêmes positionnées dans des sacs de céréales ou tout autre contenu permettant une bonne cachette.

Inoxelle : Eujalin a trouvé un fournisseur abondant et à un prix fort intéressant pour ce venin provenant d'une petite araignée exotique. Ce poison liquide et noir est vendu dans des fioles d'encre séparées en deux par une couche de cire. Poison de grade 3, mort.

Suivant les commandes et les besoins, différentes sortes de marchandises peuvent également être stockées ici avant d'être vendues à des distributeurs. Objets précieux volés, objets de contrefaçon (sceaux, lettres, Etc.). A l'heure actuelle, les PJ trouveront un cachet aux insignes du seigneur local, quelques lettres de transport (certainement pour indiquer de fausses marchandises), un petit coffret rempli de bijoux (valeur 3 po) ainsi qu'un livre des stocks (sur lequel figure le fameux cristal gros comme un poing et luminescent).

Les frères Pharsini

La seule personne, en dehors d'Eujalin lui même, qui connaît le sort des frères Pharsini est le contremaître. Le seule moyen de le faire parler sera de le forcer...

Les frères sont enfermés sur une petite île située au large de la cote parmi les îlots présents dans cette zone. Il n'a cependant jamais rencontré les frères ni vu cette île...

La recherche de l'île utilisée par Eujalin peut s'avérer dangereuse puisqu'au large du golf sillonnent nombre de pirates.

Si vous désirez enchaîner sur le scénario Pirates ! il faut que les PJ prennent la mer et se fassent capturer. Aidez les à prendre la bonne décision le cas échéant en leur faisant croiser la route d'un vieux marin pécheur qui connaît les îlots comme sa poche :

«Une fois j'ai vu un d'ses ptis bateaux (parlant des bateaux qui circulent la nuit vers l'entrepôt des Pharsini) mouiller au large d'une île. C't'ile j'la connaît bien, y a rien d'ssus ! qu'est ce qui foutait la bas, j'en sais rien !».

Le vieux marin peut éventuellement les accompagner sur place en échange d'une belle somme (mini 5 pe). Il expliquera en long et en large aux PJ sa dure vie de labeur et l'état pitoyable de son bateau. Les PJ pourront prendre le bateau resté à quai.

L'île

Située sur la périphérie de la grappe d'îlots du golfe, l'île est de petite taille, abritant quelques arbres et un piton rocheux tout au plus.

L'île est occupée en permanence par 3 hommes de mains d'Eujalin qui gardent les frères Pharsini. Ces derniers sont au fond d'un cachot creusé à même le sol et fermé par des branches. Le fond du cachot est inondé par l'eau de mer. Les frères Pharsini sont épuisés et malades (grade 4). Ils ne peuvent se déplacer.

Si vous désirez enchaîner sur le scénario Pirates ! faites apparaître un bateau pirate juste après que les frères Pharsini aient été libérés, sur le chemin du retour. Le bateau pirate abordera celui des PJ...

La preuve

Les PJ doivent amener la preuve qu'Eujalin est derrière toute l'affaire de la chose. Pour se faire, si les PJ ont saisi qu'Eujalin avait utilisé la chose pour assassiner concurrents et traîtres, il leur sera facile de lui tendre un piège. En se faisant passer pour des escrocs qui s'installent ou qui cherchent à prendre des contacts trop indiscrets, ils seront vite contactés pour un «rendez vous». En revanche, la chose ne tuant qu'une personne à la fois, un seul PJ sera contacté à la fois, recevant une lettre lui indiquant qu'on ne veut traiter qu'avec lui, qu'il n'en parle pas à personne, surtout pas à ses confrères sous peine de tout annuler. Au rendez vous sera présent l'homme de main d'Eujalin (il n'utilise jamais le cristal lui même) avec le cristal. C'est le même personnage qui est embauché au château en tant que garde et qui a tué le garde de la chambre du seigneur. Si cet homme de main est capturé, la preuve sera faite. Si l'homme de main est tué mais le cristal rapporté, la preuve ne sera pas suffisante sauf si les PJ rapportent également le livre des stocks trouvé dans les sous sols des entrepôts Pharsini.

Légende du tableau

G : Grade.
PV : Points de vie.
TA : Type d'armure de la créature ou son équivalent.

T : tissu
CS : cuir souple
CR : cuir rigide

IT : ajustement à l'initiative.
Déf : score en défense.
Attaques(s) : attaque(s) disponible(s) de la créature et dégâts correspondants.

* : la créature dispose d'attaques spéciales.

PE : score en perception.
RM : résistance à la magie.
RP : résistance au poison. I = immunisé.
RMD : résistance à la maladie. I = immunisé.
PP : points de pouvoir.
TL : taille utilisée sur les tables de combat.

M : moyen

DP : type de déplacement.

TL : très lent (2 mètres / tour)
M : moyen (10 mètres / tour)

Personnages rencontrés par les joueurs

Désignation	G	PV	TA	IT	Déf	Attaque(s)	PE	RM	RP	RMD	PP	TL	DP
Artixe	2	18	CS	+4	+2	+16 gourdin (1d4+1)	10	0	0	0	-	M	M
Voleur	1	16	CS	+3	+2	+14 gourdin (1d4+1)	10	0	0	0	-	M	M
Docker entrepôt	1	18	T	+2	+1	+15 Dague (1d4) ou poings (1d3)	8	0	0	0	-	M	M
Garde entrepôt	2	18	CS	+1	+5	+18 Épée courte (1d6)	10	0	0	0	-	M	M
Homme de main	3	20	CR	+1	+2	+20 Épée longue (1d8)	12	0	0	0	-	M	M
La chose	5	25	T	-4	0	* Spécial	10	20	I	I	-	M	TL
Garde île	2	18	T	+2	+2	+17 Épée courte (1d6) +14 Arc court (1d6)	10	0	0	0	-	M	M

Épilogue

Si Eujalin est mis en défaut, il sera dépossédé de ses biens et banni du royaume. Il pourra éventuellement devenir un futur méchant ayant soif de vengeance à mettre sur la route des PJ.

En dehors de la récompense promise par le seigneur de la ville, si les frères Pharsini ont été ramenés sains et sauf, les PJ obtiendront au choix une dotation de 5 pièces d'or ou le petit bateau de contrebande (un mat, valeur marchande d'au moins 15 pièces d'or) resté à quai.

Artixe & voleurs

Artixe et ses voleurs utilisent des gourdins pour ne pas générer de blessures visibles et ainsi parfaire leur supercherie. Hormis leur gourdin, ils disposent tous d'une dague et d'une petite fiole de teinture.

Dockers

Les dockers portent une dague à leur ceinture.

Gardes

Les gardent de l'entrepôt portent une épée courte à la ceinture et une targe. Il disposent également d'une bourse contenant 1d4 pièces d'argent et 3d6 pièces d'étain.

Homme de main

L'homme de main d'Eujalin porte une épée longue, l'armure règlement aire des gardes du château et une longue cape sombre. Lorsqu'il est en mission, il dispose d'une grande bourse de cuir dans laquelle se trouve le cristal de la chose.

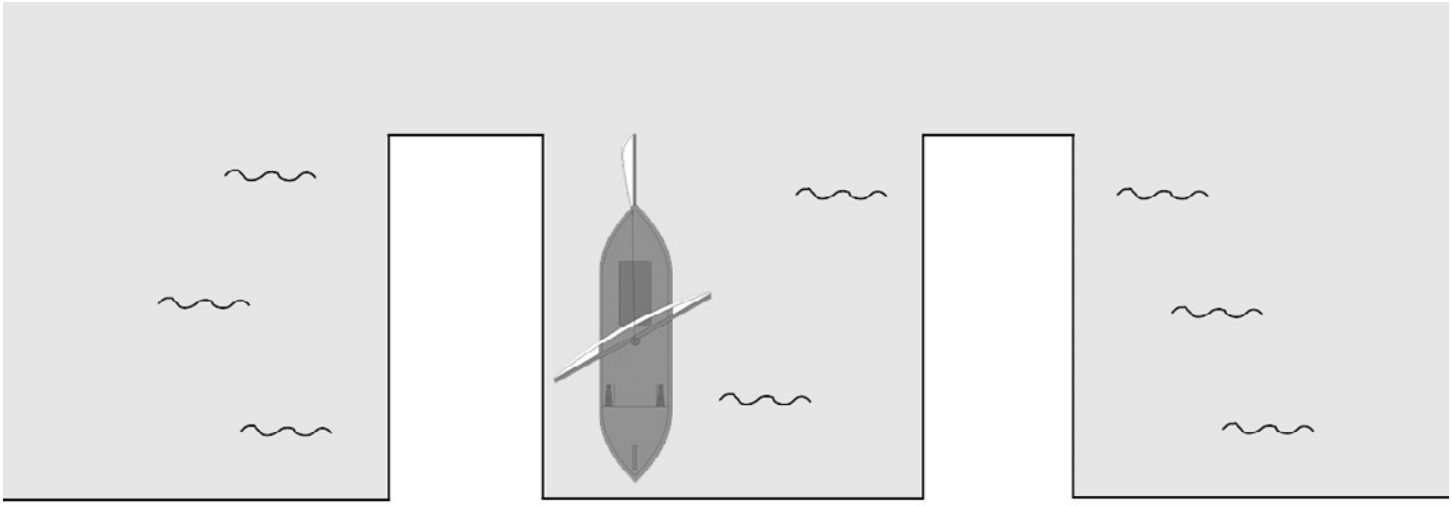
La chose

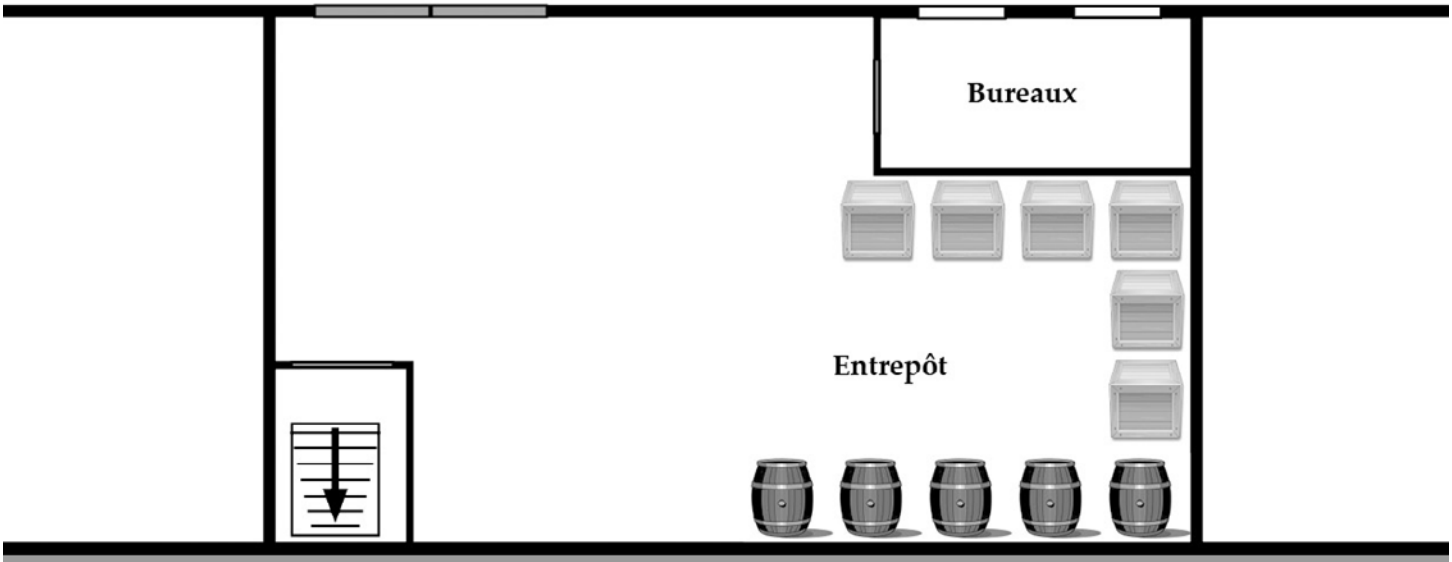
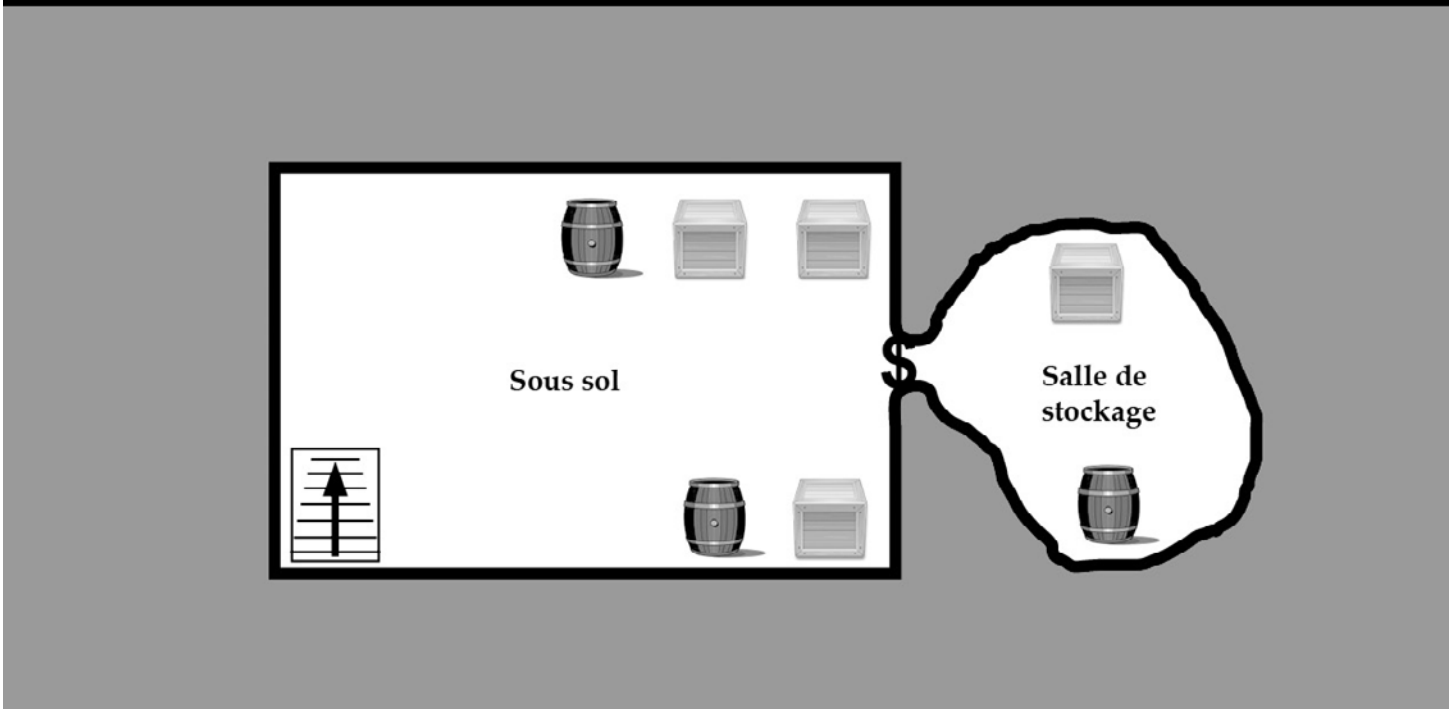
La chose est un spectre «perdu» qui cherche à prendre possession d'un corps en remplaçant l'esprit d'une entité. Le spectre apparaît sous la forme d'une brume semblant sortir du cristal pour rapidement prendre forme humaine. Son visage est torturé et terrifiant. Quiconque se trouve en face de la chose doit réussir un jet sous la santé mentale à -5. La chose ne peut être touchée que par des armes ou attaques magiques, elle ne craint pas les blessures (saignements, pénalités, étourdissements). Chaque tour la chose tente de pénétrer dans le corps de sa victime. Cette dernière doit réussir un jet de résistance contre une attaque magique. Si la résistance est ratée, la cible perd 2d8 points de vie. Si la résistance est ratée de plus de 50 points la cible abandonne son enveloppe charnelle au profit de la chose. Les blessures infligées par la chose ne sont pas conventionnelles, c'est en fait une sorte de drain d'énergie vitale. Si la cible arrive à zéro point de vie, elle meurt irrémédiablement. Si la cible parvient à survivre, les points de vie sont regagnés au rythme d'un point de vie par jour de repos. Le fait de briser le cristal annule immédiatement le lien entre le spectre et sa prison. Il retournera sur le champ dans les limbes.

Gardes île

Les gardes de l'île sont équipé d'épée courte et d'une targe pour le combat rapproché. S'il voient arriver un bateau inconnu, ils se posteront sur le piton rocheux et utiliseront leurs arcs.

Expérience	
Objectif principal atteint	30
Objectif(s) secondaire(s) atteint(s)	7 / objectif



Gardes

Gardes