

# L A C H O S E

Ce scénario est apparu la première fois dans *Iceland N°4*, été 1993. Auteur Tristan Collet

## Avertissement

Ce scénario se situe dans la ville de Sel-Kai et ses alentours. Il nécessite une équipe de niveau 5-7 avec des talents de subterfuge. Il est préférable de posséder le supplément *Eidolon*, *City in the sky*.

## Introduction des personnages

Les PJ se trouvent dans la taverne de l'ancre du Dragon (p76, N°70) en train de déguster quelque succulent repas lorsqu'un cri effroyable retenti au dehors. Très vite, tous les clients de la taverne ainsi que les voisin proches sortent dans la rue. La foule entoure un homme tombé à terre. Son corps est lacéré de trous ; comme s'il avait reçu des dizaines de coups de couteau. 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, seules restent les flaques de sang de la victime. Comme il n'y a aucun témoin visuel, les gardes prélèvent quelques personnes dans la foule qui disent avoir entendu. Bien entendu, les PJ seront du lot...

## Au poste

Après un bref interrogatoire sans issue, le capitaine de la garde avoue être dépassé par les événements. C'est la troisième mort en dix jours et personne ne voit jamais rien. Il n'y a aucune piste à suivre, aucun indice. Un vrai mystère... La seule chose de sure jusqu'à présent c'est qu'il frappe toujours au même endroit : le quartier des douze ponts.

## 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 où elle se cache. Rendez vous à minuit dans la rue x (la rue n'a guère d'importance du moment quelle soit étroite et sombre...), je vous en parlerai plus longuement...*

*Un ami.*

En fait ce message est envoyé par un voleur qui tend des embuscades de la sorte, se servant de cette « chose » qui tue pour attirer les enquêteurs en mal de solutions. Le voleur, Artixe, les attendra donc un peu avant le point de rendez vous et les attaquera par surprise avec 3 hommes. Ils ont tous pour arme des griffes (utilisez la dague ou mieux le *Tiger claw* du supplément *The Armory*) ce qui peut prêter à confusion... En effet, après avoir tué leurs victimes, les hommes d'Artixe les lacèrent de coups, faisant

ainsi ressembler les cadavres à ceux tués par la vraie « chose ».

## Affaire classée...

Les PJ 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. Celui-ci, enchanté, leur verse immédiatement une somme de 5 po à chacun en les remerciant chaleureusement d'avoir enfin trouvé le pourquoi du comment. Les PJ reçoivent par la suite un message du prince lui-même qui les remercie. Ils ont rendez vous avec lui dans une semaine (10 jours), pour une petite entrevue suivie d'une remise de prix...

Deux jours passent, le prince reçoit un avertissement. S'il ne verse pas 5000 pièces d'or dans la journée, se sera son tour. Il refuse. Durant la nuit le garde de sa chambre meurt. Personne n'a rien vu, ni entendu. Le prince fait contacter les PJ au petit matin, il envoie deux gardes les chercher pour les ramener sur *Eidolon*. Faites du voyage vers *Eidolon* et de l'arrivée quelque chose de magistral !

Le prince : *« messieurs, jusqu'alors j'étais persuadé que l'affaire du tueur invisible était résolue. Mais voilà, hier j'ai reçu une missive m'indiquant que si je ne versais pas 5000 po il en serait fait de mon compte. J'ai tout d'abord cru à 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 2 jours, date à laquelle ils ont dit me recontacter. Je dit « ils » mais en fait je crois maintenant savoir de qui il s'agit. Je ne peux cependant pas l'affirmer sans preuve. Je vous demanderai donc de vous rendre à l'adresse suivante (peut d'importance, une petite maison dans un quartier moyen) sans poser de question. Si vous réussissez à étouffer l'affaire je vous promets 500 po. Bonne chance. »*

## 17, rue du rendez vous

Les PJ arrivent donc à l'adresse indiquée, un homme richement habillé les fait entrer. « Bonjour, je me présente : Kyrian de Kai, ami du prince. L'affaire à laquelle nous sommes confrontés est plus grave que nous le pensions et plusieurs personnes hautement placées sont concernées. C'est pourquoi je vais vous demander, sur l'honneur, d'agir discrètement et de ne jamais mettre le prince en relation avec cette histoire ». Sur ces paroles il demande aux PJ de jurer, un à un. (Il détecte le mensonge magiquement, faites un jet de résistance mentaliste contre le niveau 20). Si Kyrian

détecte un mensonge il refusera d'en dire plus et demandera au PJ de mauvaise foi de quitter les lieux. Il renouvellera alors l'expérience en ajoutant la promesse de ne rien dire aux PJ(s) sorti(s).

« Je continue donc. Après une petite enquête j'ai découvert une chose assez intéressante. Quarlh Alaxatan, un des marchands les plus puissants de la ville mets en place où a déjà mit le plus grand trafic de drogue jamais vu ici. Pour ce faire il aurait eu besoin d'une certaine tranquillité. C'est pourquoi il ferait assassiner les gens ainsi. Ensuite, en attaquant le prince lui-même, il peut semer la panique partout et installer confortablement son affaire et même la roder. Je vous demande donc de vérifier tout cela et si cela s'avérait vrai vous devez trouver comment Quarlh s'y prend pour assassiner les gens. Ensuite, si vous vous en sentez capables, infiltrés ou même démanteliez le réseau sinon amenez nous juste les preuves suffisantes et nous agirons. Dans tous les cas, ne touchez pas à Quarlh, il est bien trop puissant pour vous. Rappelez vous également que vous n'avez que deux jours pour agir...»

Ensuite Kyrian laissera les PJ seuls. Ils peuvent garder la maison pour le temps de l'enquête.

## Les Quais

Qui dit drogue dit transport. Les PJ vont donc sûrement aller faire un tour sur les quais. En interrogant les dockers ou marins du quai (sur la carte C-11) et contre quelques pièces les PJ pourront apprendre qu'il se passe des choses bizarres chez les frères Vergasi en ce moment.

Les frères Vergasi tiennent un entrepôt (World wide consignment N°10, page 65). Ils ont été kidnappés par Quarlh depuis deux semaines. Tout à été organisé. Quarlh a fait courir le bruit qu'ils étaient partis pour assister à la sépulture de leur père qui vit en Jaiman et qu'il avaient désigné un remplaçant pour diriger les affaires en leur absence. Ainsi Quarlh peut se servir de toute la logistique de cette entreprise en plaçant quelques taupes sur chaque bateau.

## L'entrepôt

### 1. Bureaux

Tout est en ordre. Même le départ des frères Vergasi et la nomination du remplaçant un certain Jhin Beer. Il y a Jhin et deux comptables.

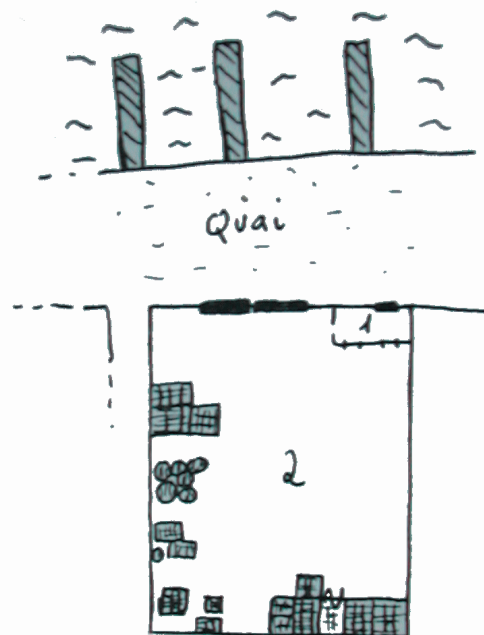
### 2. L'entrepôt

Beaucoup de caisses et fûts sont rangés ici. Il y a une fausse caisse qui sert d'entrée vers le couloir qui mène à la salle de déballage (passage secret, détection dur). La drogue n'est acheminée vers les sous sols que la nuit tombée et le magasin fermé. Il y a 7 ouvriers qui manoeuvrent les caisses le jour.

### 3. La salle de déballage et de transformation

Ici arrivent les caisses contenant de la drogue, par l'ascenseur. La marchandise est ensuite extraite des caisses puis cachée ou intégrée dans

d'autres produits de plus petite taille. Exemples de transformation (drogues & poisons, page 142-143). Basira : Poudre mélangée avec du sel. En effet cette



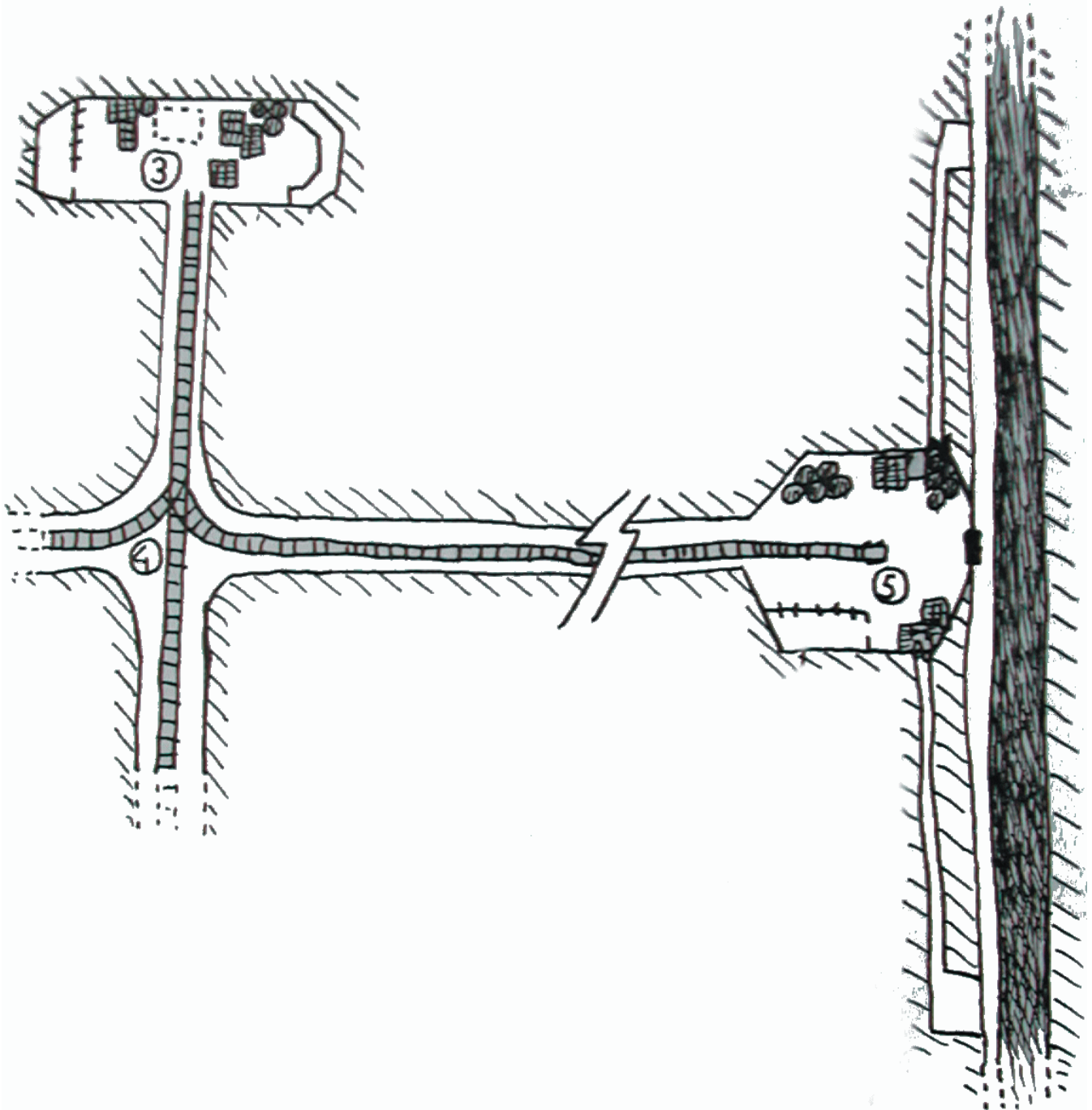
drogue a un goût salé d'origine et le sel ne modifie pas son effet en inhalation. Borgia : Liquide versé dans du vin dans des bouteilles en terre cuite. La drogue étant plus lourde que le vin, il est ensuite facile de l'extraire. Gaggur : Quarlh a trouvé un fournisseur abondant et à un prix fort intéressant : 45 po. Il le revendra 60. Ce poison liquide est vendu dans des fioles d'encre séparées en deux par une couche de cire. La salle de transformation a un bureau central qui regroupe toutes les activités des salles de stockage ainsi que de la production et de la salle de transformation. Il y a 5 ouvriers, deux gardes et un comptable.

### 4. La gare

C'est d'ici que partent les cargaisons en direction de différents lieux des égouts dans des salles de stockages. Il y a 3 ouvriers et un garde.

### 5. Salle de stockage

Suivant les commandes et les besoin, différentes sortes de marchandises sont stockées ici avant d'être vendues à des distributeurs. Chaque salle de stockage est équipée de deux salles de surveillance. Elle permettent de surveiller les allées et venues et d'intervenir en cas de besoin. Chaque salle de stockage possède un bureau pour la gestion. Il y a deux ouvriers, 6 gardes et un comptable. Note : les gardes indiqués dans les différentes salles sont toujours présents (de nuit comme de jours) ils sont relevés toutes les demi journées.



## La chose

En suivant Quarlh, les PJ peuvent arriver à percer le mystère de la chose. Tous les jours vers 16h il se déguise et part sur un petit bateau en direction des marais. Il s'enfonce d'environ un kilomètre dans les marais pour arriver à une petite île boisée. Il va au

centre de l'île où se dressent quatre monolithes. À côté de cette clairière se trouve une petite maison perchée dans un grand arbre. C'est là que vit Qzal un druide. C'est ce druide qui possède la clef du mystère. Il possède un cristal dans lequel est enfermé Raxtor, un démon. Seul Qzal connaît l'incantation qui permet de faire sortir le démon du cristal et de le contrôler.

### 1. maison de Qzal

C'est ici que vit le druide. Potions, herbes et parchemins sont accumulés dans une partie de la pièce qui sert de laboratoire. Au centre de la pièce se trouve une trappe qui conduit sous terre à travers l'arbre.

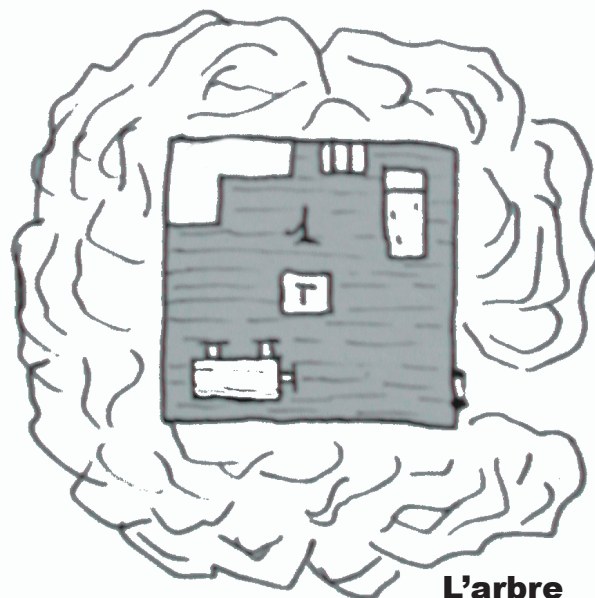
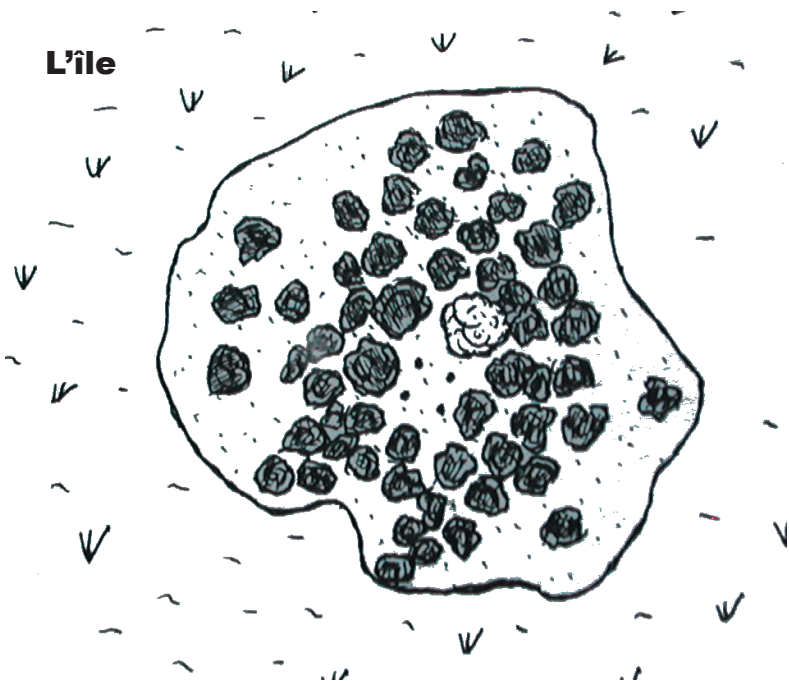
### 2. Prison

Dans deux des quatre cachots se trouvent Bran et Talo Vergasi dans un état d'inanition avancé.

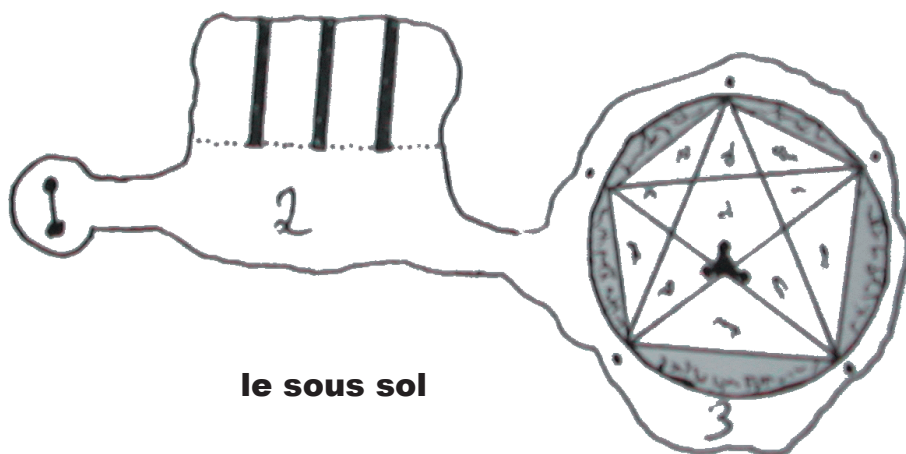
### 3. Salle d'incantation

C'est là que le druide invoque le démon et lui donne ses ordres. La pierre enfermant le démon est située au centre du pentacle sur un trépied en argent. Pour tuer le démon, il suffit de briser la pierre. Si le démon est invoqué, le fait de briser la pierre ne le tue pas mais le renvoie dans son plan d'origine.

**L'île**



**L'arbre**



**le sous sol**

Nom	Niv.	PV	AT(DB)	OB(melée)	OB(tir/sort)	MM
Artixe	7	90	8(20)	100 Grandes griffes	100 Epée courte	25
Voleurs	4	60	7(10)	65 Grandes griffes	65 Epée courte	15
Kyrian de Kai Arme et armure +20.	18	150	19(60)	180 Epée longue	160 Arc long	10
Quarlh Alaxatan Armure en écaille de dragon, épée +20 et anneau +20 DB.	16	120	12(40)	130 Epée longue	-	15
Jhin Beer Utilise une main gauche	8	130	17(25)	100 Epée large	-	10
Comptables	3	50	1(10)	35 Dague	-	10
Ouvriers	3	60	1(10)	45 Dague	-	10
Gardes	6	100	14(30)	90 Epée large	70 Arc court	0
Qzal Armure en fourrure magique AT4 +15 DB. Connait tous les sorts de druide à son niveau.	10	90	4(30)	100 Baton	75 Sort dirigé	15
Raxtor Connait tous les sorts de magicien mauvais jusqu'a niveau 15. Peut se teleporter 2 fois par jour à un endroit précédemment visité.	30	350	20(60)	200 Arme	Sorts	20