

# Soigner le mal par le mal

Scénario Donjons & Dragons, niveau 2-3

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>III</b>
<b>§ I - ENGAGÉS DE FORCE .....</b>	<b>V</b>
Le tatouage .....	V
Un visiteur assez désagréable.....	V
<b>La mission.....</b>	<b>VI</b>
Comment se sont déroulées les attaques? .....	VII
<b>§2 - ENQUÊTE À MULMASTRE.....</b>	<b>IX</b>
L'invisible Main .....	IX
<b>Repérer un revendeur de la guilde .....</b>	<b>IX</b>
Agressés!.....	IX
Les revendeurs du Scarabée d'Or .....	X
Arttan Dahel.....	XI
<b>§3 - RENCONTRE AVEC LA FILLE VENGERESSE .....</b>	<b>XIII</b>
<b>§4 - RETOUR À MULMASTRE.....</b>	<b>XIV</b>
Libérés.....	XIV

## **INTRODUCTION**

Midgard Daragas est un commerçant peu scrupuleux. Puissant et riche, il participe à diverses activités comme l'esclavage, la traite des femmes ou la drogue. Son commerce, basé à Mulmastre, est florissant. De puissants barbares amenés de Narfell se vendent bien sur tous les marchés. Les maisons closes sont légion à Mulmastre, le trafic de femmes est donc plantureux également (beaucoup viennent de Rashéménie ou de Mulhorande). Quant au commerce de drogue, lui, il fonctionne partout...

Mais son monopole intéresse beaucoup de gens, notamment la Guilde du Souffle de Sang, qui désire prendre la place de Midgard et s'imposer comme maître des commerces illicites à Mulmastre. Le maître de cette guilde de voleurs est une certaine Abigaëlle Daragas, qui n'est autre que la fille que Midgard a abandonné il y a 20 ans lorsqu'il vivait en Sembie. Les motivations de cette jeune femme sont donc multiples: la fortune, le pouvoir, mais surtout la vengeance. Elle désire faire payer son père pour la souffrance qu'il a infligé à sa mère, et pour l'avoir abandonnée.

Pourtant, La guilde du Souffle de Sang n'existe pas. C'est une invention d'Abigaëlle pour détourner les soupçons. Par contre, elle, est excellente voleuse... Et riche! Elle a donc engagé une troupe de mercenaires pour attaquer les caravanes de son père afin de ruiner son commerce. Les femmes et les esclaves sont libérés, la drogue est revendue à un prix dérisoire à Mulmastre afin de casser le marché.

Et donc, Midgard Daragas va faire appel aux PJ pour résoudre cette histoire de caravanes qui disparaissent, et de ce marché de la drogue qui s'effondre.

Cependant, Midgard est prudent et méfiant, il va donc s'assurer de la fidélité des PJ en leur tatouant une sorte de malédiction. En outre, sachant que les gens de Mulmastre ne sont pas fiables, il va faire amener de faibles esclaves qui pourront enquêter discrètement, puisque totalement inconnus en ville et dans la région.

### **Avertissement**

Ce scénario est prévu pour être joué par des personnages de tous alignements. Cependant, la malédiction qui pèse sur eux va les forcer à jouer du mauvais côté de la barrière. En effet, Abigaëlle n'est pas un ange, mais sa cause est plus juste que celle de Midgard. A ne pas mettre entre toutes les mains, donc...

### **Abigaëlle Daragas**

Humaine, Guerrière 4, Roublarde 6

Dés de vie: 4d10+8 + 6d6+12. Points de vie: 82

FOR 14 (+2), DEX 19 (+4), CON 14 (+2), INT 14 (+2), SAG 11 (0), CHA 16 (+3)

Attaques: 2 Cimeterres +9 - +9 ; Dague lancée +12

Dommages: Cimeterre 1d6+2 ou 1d6+1 (18-20/x2) ; Dague 1d4+2 (19-20/x2)

Classe d'armure: 20 (DEX +4, Bracelets de défense +3, Anneau d'armure naturelle +3)

Initiative: +8 ; Attaque sournoise +3d6

Déplacement: 10 mètre (6 cases)

Vigueur: +8, Réflexes +10, Volonté +5

Compétences: Acrobaties +10, Bluff +5, Crochetage +10, Décryptage +7, Déguisement +10,

Déplacement Silencieux +11, Désamorçage/Sabotage +4, Détection +5, Discrétion +8, Equilibre

+6, Equitation +17, Escalade +7, Evasion +3, Intimidation +4, Perception auditive +4, Psychologie

+6, Utilisation des objets magiques +6.

Dons: Initiative accrue, arme en main, ambidextrie, combat à deux armes, Arme de prédilection (cimeterre)

## **§ I - ENGAGÉS DE FORCE**

Les PJ ne se connaissent pas. Ils sont de tous horizons, de toutes classes, et de tous alignements. Ils sont tous, pour une raison ou une autre, dans la région de Mulmastre.

Chaque PJ se réveille, à son tour, dans une cage suspendue au plafond d'une grande cave voûtée. Ils peuvent remarquer d'autres cages contenant d'autres personnes (les autres PJ). La cave est circulaire, faite de briques rouges. Elle est haute d'une vingtaine de mètre, et son diamètre est à peu près du double. Quatre couloirs arqués partent de la cave. Il y a de nombreux tonneaux et des boîtes dans toute la cave. Un petit bureau et une chaise, avec de nombreux papiers en désordre.

Lorsqu'ils reprennent leurs esprits, les PJ se souviennent qu'ils voyageaient/campaient/se battaient/etc. dans la région de Mulmastre, et puis qu'ils ne se souviennent de rien.

### **Le tatouage**

Après une heure d'attente (les PJ peuvent communiquer entre eux de cage en cage), un ogre entre dans la cave. Sur un des murs, il attrape une chaîne et la détache. En la laissant glisser, il fait descendre une des cages des PJ jusqu'au sol. De l'extérieur de la cage, il attache les poignets et les chevilles du PJ (en le brutalisant s'il le faut). Il le sort ensuite violemment de la cage et l'emmène par un des couloirs en le portant sur son épaule. Il conduit le PJ dans une pièce toute proche. Il l'enchaîne sur une table (sur le dos) et lui enlève ses vêtements. Son rituel commence: il lave soigneusement la poitrine du PJ avec de l'eau très chaude. Il rase les poils s'il y a lieu, et commence à tatouer le PJ avec de l'encre noire et pourpre. Le processus est extrêmement douloureux (Quelques jets de Vigueur contre 14 pour ne pas sombrer dans l'inconscience, ce qui est, au fond, préférable). Le tatouage dure plus d'une heure, et prend la forme de runes magiques, de symboles macabres, avec un certain sens artistique si on aime les trucs gothiques et sombres. A la fin du tatouage, l'ogre sort un parchemin et le lit à haute voix. Ce sont des incantations magiques. De la poudre noire s'élève du parchemin et va se mêler à l'encre encore humide du tatouage. Dans une plus grande douleur encore, le PJ est pris d'une violente convulsion, puis tout s'arrête. Pendant tout le processus, l'ogre ne dit aucun mot. Il recommence avec chaque PJ, les remplaçant dans leur cage à chaque fois.

### **Un visiteur assez désagréable**

Les PJ se remettent de leurs émotions pendant une nuit. (L'ogre vient éteindre toutes les torches à une certaine heure, et les rallumer huit heures plus tard). Au matin, l'ogre revient dans la cave, accompagné d'un homme gras et désagréable, habillé richement et portant de nombreux bijoux. "Kruk, fait descendre nos invités, je te prie". L'ogre obéit et amène toutes les cages au niveau du sol. L'homme s'approche des PJ et les observe tous attentivement. "Tu as bien travaillé Kruk, c'est parfait, merci".

L'homme recule et s'adresse aux PJ: "Jeunes gens, vous voudrez bien me pardonner cette manière peu orthodoxe de vous inviter chez moi, mais j'avais besoin de gens comme vous, et je ne pouvais pas m'embarrasser de détails tels que la politesse. Vous êtes maintenant à mon service, que vous le vouliez ou non...". Midgard fait une pause et observe la réaction des PJ. Il choisit le plus vindicatif et ordonne à Kruk d'ouvrir sa cage. "Tu peux m'attaquer si tu le veux, viens, tu vois bien, je ne suis pas armé...". Si le PJ approche à moins de trois mètres de Midgard, son tatouage se met à le brûler atrocement. Il doit réussir un jet de Vigueur contre 25 où s'écrouler, victime d'une souffrance inhumaine. S'il réussit, il peut marcher, mais souffre d'un malus de 10 à toutes ses actions. A chaque mètre qui le rapproche de Midgard, il doit recommencer le test. Après cette petite expérience, Midgard ordonne à Kruk de remettre le PJ dans sa cage.

"Vous voyez, comme je le disais, vous êtes maintenant à mon service. Mon nom est Midgard Daragas, humble commerçant. Mes affaires sont prospères, enfin, étaient prospères, jusqu'à ce que de petits plaisantins viennent troubler ma petite entreprise. Mes convois sont attaqués, et mes

marchandises volées. C'est pourquoi j'exigerai simplement de vous que vous découvriez qui sont les responsables, et que vous les ameniez devant moi, vivants. Je ne parle évidemment que du chef de la bande, vous pouvez liquider les sous-fifres à votre guise.

Le tatouage que vous a apposé Kruk est la garantie que vous ferez ce que je vous demande. Si vous désobéissez, c'est la mort assurée, dans d'atroces souffrances.

Voilà comment nous allons procéder: chaque jour, à midi pile, vous devrez êtres rassemblés et vous prendre la main. Vous appellerez alors Kruk. Si vous ne le faites pas, votre tatouage vous fera souffrir pendant une heure. Si le lendemain le rituel n'est pas réalisé, alors les souffrances dureront jusqu'à votre mort. Si l'un d'entre vous meurt pour d'autres raisons, son tatouage s'effacera, et les survivants pourront toujours réaliser le rituel. Ai-je été clair? Bien, Kruk, libère-les, fais-les se laver, offre leur un bon repas, et rend leur leur matériel. Amène-les moi ensuite dans mon bureau."

Kruk obéit aux ordres. Les PJ peuvent prendre un bain, manger et récupérer tout leur matériel, en excellent état. Kruk les emmène ensuite le long de grands escaliers en colimaçon jusque la surface. Là, par les fenêtres du rez-de-chaussée, ils peuvent se rendre compte qu'ils sont dans une ville battue par des pluies violentes. L'ogre les conduit dans le bureau de Midgard, luxueusement décoré.

### **Mulmastre**

La ville de Mulmastre est décrite dans les Royaumes Oubliés. Deux caractéristiques intéressantes: un tout nouveau temple de Baine, et une interdiction d'utiliser la magie sous peine de torture et de mutilation.

## **La mission**

Midgard les attend face à une grande carte de la région.

"Ah, mes bons amis. Prenez donc un siège, et écoutez attentivement. Mes activités tournent autour de trois pôles: esclavage, prostitution et drogue. Des centaines de personnes travaillent pour moi, et je jouis d'un monopole dans la région. Ah oui, pardon, vous êtes ici (il montre l'endroit sur la carte), à Mulmastre.

Des caravanes ramenant des esclaves viennent régulièrement d'Ilmgarde, en Impultur. Les barbares du Narfell, grands et musculeux, font d'excellents esclaves. Je les vends à un excellent prix. Mes caravanes transportent aussi des femmes de Rashéménie ou Mulhorande. L'air quelque peu exotique des filles d'orient à un succès fou. Enfin, certaines de ces caravanes transportent une drogue fabriquée en Damarie. Certains paient des fortunes pour se détruire la vie contre un quart d'heure d'extase, vous savez?...

Ces cinq dernières chevauchées, quatre de mes caravanes ont été attaquées, ici (il indique l'endroit des attaques: entre la route qui relie Ilmgarde en Impultur et Finduvoyage en Damarie et le fleuve.). En effet, à cet endroit, les chariots doivent traverser une plaine rocailleuse et ralentir leur allure afin de rejoindre le fleuve et les barges qui amèneront les marchandises à Mulmastre. Trois d'entre elles ramenaient des esclaves et des femmes. Visiblement, ils ont tous été libérés. La quatrième ramenait de la drogue. Et là, je sais où est passée la marchandise. Car depuis une dizaine, une grande quantité de drogue s'est vendue à Mulmastre, à des prix dérisoires. Le marché des drogues s'effondre à cause de ces petits malins qui cassent les prix. Vous comprendrez aisément que tout cela nuit à mes bénéfices. Vous allez donc retrouver ceux qui ont fait ça, et m'amener leur chef.

Vous avez carte blanche. Vous aurez à votre disposition cent pièces d'or pour couvrir d'éventuels frais. Si vous réussissez, je ferai enlever vos tatouages. Des questions?"

Midgard répond aux questions des PJ s'il le peut. Il n'a aucun début de piste, aux PJ de découvrir ce qui s'est passé.



## **Comment se sont déroulées les attaques?**

Il suffit de le demander aux caravaniers qui sont revenus vivants (mais sans les chariots) à Mulmastre. Une bande de cavaliers, masqué et armés d'armes diverses, ont attaqué le convoi en plein jour. Ils étaient menés par un cavalier émérite qui supervisait les opérations. Ils laissaient filer ceux qui s'enfuyaient, se concentrant sur la prise des chariots. Dès que les caravaniers se rendaient, il prenaient leurs armes et les envoyaient vers Mulmastre.

### **La drogue**

La substance volée par Abigaëlle et revendue à Mumastre est du "plaisir de feu", un hallucinogène puissant qui confère une sensation de bien être douce et tiède. dans les cinq minutes qui suivent la prise. Après un quart d'heure, la température du corps augmente considérablement, conduisant à un délire hallucinatoire impressionnant. Ceux qui sont trop faibles pour résister peuvent mourir dans d'atroces souffrances, ou bien être pris de folie suicidaire, ou pire, meutrière. Pour prendre le plaisir de feu, il suffit de le placer sur un objet tranchant ou pointu et de se l'enfoncer dans le bras ou ailleurs afin de faire pénétrer la drogue directement dans le sang. Une dose coûte 1 pièce d'argent.



## **§2 - ENQUÊTE À MULMASTRE**

Abigaëlle n'a pas assez d'hommes sous son commandement pour revendre la drogue volée à son père. Elle a donc scellé un pacte avec une guilde de voleurs de Mulmastre afin d'écouler la drogue à petits prix.

### **L'invisible Main**

Cette guilde de voleurs est assez peu puissante à Mulmastre. Ses activités habituelles tournent simplement autour du détroissage des passants. Son chef, cependant, est assez puissant. Il est en fait au service du Zentharrim et a pour mission de fonder une guilde puissante dans les cinq années à venir. Jusqu'ici, il n'est pas très avancé dans ses travaux.

Récemment, il a passé un pacte avec Abigaëlle: elle lui fournit de la drogue de qualité gratuitement, et lui peut la revendre dans Mulmastre à un prix fixé par elle (dérisoire en comparaison du marché). Tous les bénéficiaires vont à l'Invisible Main. Evidemment, une source de revenus faciles se refuse difficilement. La guilde a donc accepté. Depuis une Dizaine, donc, les hommes de l'Invisible Main vendent la drogue à Mulmastre. Une piste somme toute assez facile à suivre pour les PJ.

### **Repérer un revendeur de la guilde**

Les revendeurs de l'Invisible Main agissent toujours par paire, et seulement après le crépuscule. On peut le trouver dans tous les endroits "chauds" de la ville, comme le quartier sud où sont rassemblées les auberges les plus populaires. Souvent, ils fourguent leur marchandise devant l'auberge, mais aussi parfois à l'intérieur. Ils se postent à un endroit stratégique, comme le coin d'une rue, ou encore l'endroit le plus sombre de l'auberge (ou bien la cour intérieure, etc.). Les clients viennent ensuite simplement échanger leur argent contre une dose.

En général, les clients vont ensuite s'isoler dans une petite rue (ou chez eux), et s'injectent le plaisir de feu. Environ 5% d'entre eux ne s'en relève jamais, abattus par la puissance de la drogue, ou bien poussés au suicide par les hallucinations. Certains aussi se munissent d'une arme et descendent dans la rue afin de tuer le plus de monde possible. Evidemment, cela se termine aussi par la mort du malheureux, abattu par la garde ou un adversaire trop fort pour lui.

Repérer un revendeur n'est cependant pas chose aisée. En effet, qu'est-ce qui distingue un simple quidam à l'air louche d'un membre d'une guilde? D'ailleurs, les PJ ne savent même pas qu'il s'agit d'une guilde. Bref, cela risque d'être difficile.

### **Agressés!**

Le destin va offrir une chance aux PJ de pouvoir traquer les revendeurs. Il faudra cependant qu'ils la saisissent avant qu'il ne soit trop tard.

En pleine nuit, alors qu'ils se baladent en ville à la recherche d'un indice, deux individus rendus fous par le plaisir de feu vont agresser les PJ. Ces deux malheureux sont à moitié nus, armés l'un d'une hache et l'autre d'une épée courte. Ils sont complètement fous et attaquent en dépit du danger. Ils poussent des cris d'animaux enragés. D'autres indices les distinguent d'autres agresseurs normaux: leurs bras sont couverts de petites cicatrices et d'une plaie encore ouverte. L'un des deux a même encore un morceau de métal enfoncé dans le bras. Si cela met la puce à l'oreille de PJ, ils pourraient avoir la bonne idée de garder un des deux vivants.

### Les agresseurs hallucinés

Humains, pas de classe  
Force 14, Dextérité 14, Constitution 14, Intelligence 10, Sagesse 9, Charisme 11  
DV: 1d8+2, points de vie 9  
Attaques: Epée courte ou Hache de bataille: +2  
Domages: Epée courte: 1d6+2 ; Hache de bataille: 1d8+2  
Classe d'armure: 12 (DEX +2)  
Vigueur: +2, Réflexes: +2, Volonté: -1  
Initiative: +2

Un des deux hommes gardés vivants terminera sa crise en une heure. Ensuite, encore fébrile, il pourra raconter qu'il a acheté sa drogue dans la cour intérieure d'une auberge appelée "le scarabée d'or", à quelques rues d'ici. Il dira avoir acheté sa dose 1PA, et pourra décrire le vendeur comme un grand type musclé d'au moins deux mètres.

### Les revendeurs du Scarabée d'Or

Les deux membres de l'Invisible Main qui revendent leur marchandise au Scarabée d'Or ont une méthode assez particulière: le plus grand fait la vente, et le second surveille le tout d'un coin de la cour.

#### Bren, membre de l'Invisible Main

Humain, Roublard 2, Guerrier 1  
Force 18, Dextérité 16, Constitution 16, Intelligence 8, Sagesse 10, Charisme 12  
Dés de vie: 2d6+6 + 1d10+3. Points de vie: 27  
Attaques: Epée longue: +6 ; Arbalète légère: +5  
Dommages: Epée longue 1d8+4 ; Arbalète légère: 1d6  
Classe d'armure: 16 (DEX +3, cuir clouté +3)  
Vigueur: +5, Réflexes: +6, Volonté: 0  
Initiative: +3 ; déplacement: 10 mètres ; Attaque sournoise +1d6  
Dons: Attaque en puissance, Enchaînement

#### Dar, membre de l'Invisible Main

Humain, Roublard 1, Enorceleur 4  
Force 12, Dextérité 17, Constitution 14, Intelligence 14, Sagesse 12, Charisme 15  
Dés de vie: 1d6+2 + 4d4+8. Points de vie: 26  
Attaques: Epée courte: +3 ; Arc court: +5  
Dommages: Epée courte 1d6+1 ; Arc court: 1d6  
Classe d'armure: 13 (DEX +3)  
Volonté: +5, Vigueur: +3, Réflexes: +6  
Initiative: +7 ; déplacement: 10 mètres ; Attaque sournoise +1d6  
Dons: Science de l'initiative, tir rapide, Incantation statique  
Sorts connus (6/3/1):  
Sorts par jour (6/7/4): | | | | | - | | | | | - | | | |

Une fois un revendeur capturé, il faudra être très subtil pour le faire parler. En effet, ils sont tout à fait entraînés à résister à la torture. Dès que la douleur devient trop grande, ils donneront une fausse information aux PJ. Il donnera toutes les informations sur sa guilde, mais indiquera un mauvais endroit où se rendre: "Le hangar 21 du port de pêche. Dans le fond, derrière des caisses, il y a une trappe. Descendez l'escalier. Une fois à la porte, frappez. Un garde vous demandera le mot de passe. C'est "Ce qui est Invisible peut être vu". Il vous ouvrira alors la porte". Ceci est une astuce de Arttan Dahel au cas où un de ses hommes serait pris. La porte est renforcée d'une plaque de métal, la rendant très difficile à forcer (solidité 15, 40 points de vie,

Force contre 30 pour défoncer). Derrière la porte se situe un sort ressemblant à bouche magique. Dès que quelqu'un frappe à la porte, la bouche dit la phrase: "quel est le mot de passe?". Si la bonne phrase est alors récitée, la porte s'ouvre, conduisant les intrus vers un piège mortel...

### **Le piège de la porte**

Derrière la porte, personne, évidemment. Une pièce de 5 mètres de côté, plongée dans une obscurité totale. La pièce est totalement vide. Mais une pierre, sur le mur le plus éloigné de la porte, ressort quelque peu. La pousser ne sert à rien. Mais en forçant un peu, on peut la tirer vers soi, déclenchant ainsi un piège terrible.

Au moment où la pierre est retirée du mur, la porte se referme violemment. A moins de glisser quelque chose de très solide (métallique) dans l'ouverture à temps (Réflexes contre 18), elle se claque. Du trou laissé par la pierre, un gaz jaunâtre s'échappe. Ce gaz, assez lourd, flotte le long du sol. Mais son niveau augmente considérablement, et rapidement (un mètre par minute). Toute créature qui respire le gaz doit réussir un test de Vigueur contre 15 à chaque round ou perdre un point d'Intelligence. Si cette caractéristique tombe à 0, le personnage devient un légume. Il s'écroule, et à moins que quelqu'un ne le sauve, il meurt d'inanition.

Les personnages restés à l'extérieur ont droit à environs deux minutes avant qu'une créature de taille moyenne ne respire le gaz. Il faut donc trouver une bélier, ou défoncer la porte, ou encore casser le mur, etc.

On le voit avec ce piège, le meilleur moyen n'est pas d'attaquer les revendeurs, mais de les suivre une fois leur travail terminé (vers quatre heures du matin). Ils rentrent alors vers le port, mais au hangar 35. Là, le même dispositif: des caisses cachent une trappe qui mène à un escalier. Et là, derrière une porte, un vrai garde cette fois, demande le mot de passe. Au delà de la porte, un réseau de souterrains où vivent les membres de l'Invisible Main.

Une fois dans la place, les PJ n'ont plus qu'à trouver le maître et de négocier avec lui.

## **Arttan Dahel**

Après avoir écumé la base de l'Invisible Main, les PJ tomberont bien un jour sur le maître de la guilde. Ce dernier, rapidement, trouve là une bonne opportunité de négocier. Il ne désire pas combattre. Il préfère négocier des informations contre de l'argent. Contre une centaine de pièces d'or, il est prêt à tout expliquer aux PJ. En cas de refus, alors il passe à l'attaque. Vaincu, il parlera, mais ce ne sera pas un combat facile.

### **Arttan Dahel, maître de l'Invisible Main**

Humain, Enorceleur 4, Roublard 4, Voleur de Guilde 3

Force 12, Dextérité 20, Constitution 13, Intelligence 16, Sagesse 12, Charisme 15

Dés de vie : 4d4+4 + 4d6+4 + 3d6+3

Points de vie : 53

Attaque : Epée courte de Défense +3 : +11/+6

Dommages : 1d6+4

Classe d'armure : 16 (DEX +5 , Pierre loun rose +1)

Initiative : +9

Déplacement : 10 mètres (6 cases)

Vigueur : +4, Réflexes : +13, Volonté : +7

Spécial : Attaque sournoise +4d6, Esquive totale, Esquive instinctive (niveau 7), sorts.

Compétences : Acrobaties : +12, Bluff +8, Concentration +7, Connaissance des sorts +5,

Déplacement silencieux +8, Détection+5, Discrétion +6, Fouille +5, Perception auditive +7, Vol à la tire +7

Dons : Arme en main, Botte secrète (épée courte), Prestige, Magie de guerre, Science de l'initiative.

Sorts Connus : 6/3/1. Sorts par jour : 6/7/4

Niveau 0 : Détection du poison, Hébètement, Lumière, Manipulation à distance, Ouverture/Fermeture, Prestidigitation.

Niveau 1 : Charme-Personne, Changement d'apparence, Contact glacial

Niveau 2 : Incinérateur d'Aganazzar (R.O.)

Familier : Une grosse araignée velue d'une quinzaine de centimètres de diamètre.

L'Incinérateur d'Aganazzar fait mal. De plus, Contact Glacial et Charme-Personne sont des sorts efficaces lorsqu'ils sont utilisés intelligemment. Et puis, même au corps à corps, Attran se défend très bien...

Attran révélera que son contact est une femme qui se nomme Abigaëlle. Il ne sait pas où elle se trouve. L'arrangement était qu'elle lui fournissait du Plaisir de Feu gratuitement en échange de sa promesse de revendre la drogue à Mulmastre à très bas prix, ce qu'il a fait. Elle doit le recontacter dans quatre jours dans une ferme abandonnée au sud de la ville pour lui remettre une nouvelle cargaison. Le rendez-vous est fixé à la minuit. S'il a été vaincu, Attran accepte de se rendre au rendez-vous si les PJ le lui demandent. Sinon, il refuse d'y aller. Il se décharge du problème et va arrêter la vente de la drogue pour se reconcentrer sur d'autres activités.

Les PJ n'ont plus qu'à préparer un plan pour le rendez-vous dans quatre jours. Ici, seule leur inventivité peut leur servir. Ils peuvent engager des mercenaires s'ils le désirent (5PO par jour par niveau pour un guerrier, 20 PO par niveau pour un magicien ou un ensorceleur). Visiter la ferme à l'avance est une excellente idée puisqu'ils pourront se préparer au mieux.

### **§3 - RENCONTRE AVEC LA FILLE VENGERESSE**

La ferme où de se passer le rendez-vous est à une heure de cheval de Mulmastre, droit vers le sud. Elle est totalement à l'abandon. Son mur d'enceinte s'est presque complètement écroulé. Le bâtiment principal a brûlé. Il ne reste que l'écurie, en très piteux état, et une grange, qui, elle, tient encore debout. Le rendez-vous est fixé dans la grange.

Au-dessus de la moitié de la grande, il y a une sorte de mezzanine qui permettait d'entreposer le foin. En bas, il reste une vieille charrue, une enclume, des troncs d'arbre, et de la paille au sol. Un PJ attentif pourrait remarquer que tout cela doit très bien brûler. La mezzanine est, elle, parfaite pour une embuscade.

Abigaëlle ne vient pas seule. Elle est accompagnée de cinq gardes du corps qui ne la quittent pas d'une semelle.

#### **Les compagnons d'Abigaëlle**

Humains, Guerriers 3

Force 15, Dextérité 14, Constitution 16, Intelligence 12, Sagesse 12, Charisme 10

Dés de vie: 3d10+9, points de vie: 33

Attaques: Epée à deux mains: +5

Dommages: Epée à deux mains 2d6+3

Classe d'armure: 17 (DEX +2, cotte de maille +5)

Volonté: +2, Vigueur +6, Réflexes +3

Initiative: +2

Déplacement: 10 mètres

Dons: Attaque en puissance, Arme en main, Enchaînement

Le jour du rendez-vous, le temps est très mauvais. Un vent violent vient de la mer des Etoiles Déchues, et l'orage gronde. A l'heure du rendez-vous, il ne pleut pas encore, mais pour un chouette effet dramatique, faites débiter la pluie (et quelle pluie!) en même temps que le combat s'il a lieu. Le vent fait basculer un pan de mur, la paille se soulève, le bruit est assourdissant. Cela doit être spectaculaire, alors n'hésitez pas.

A un moment du combat, Abigaëlle annonce qu'elle est la fille de Midgard. Là, les PJ auront toujours le choix de débiter une négociation, ou alors de terminer le combat. Ils n'auront plus ensuite qu'à récupérer la drogue et à amener la tête d'Abigaëlle à leur employeur.

Dans le cas où les PJ voudraient collaborer avec Abigaëlle, n'oubliez pas qu'ils sont liés à Midgard par leur tatouage. Laissez-les essayer de trouver une solution à ce problème. Nous ne couvrirons pas cette hypothèse dans ce scénario.

## **§4 - RETOUR À MULMASTRE**

Les PJ reviennent donc victorieux à Mulmastre, avec un chargement de drogue et la tête d'Abigaëlle. Ils n'ont plus qu'à remettre tout ça à Midgard afin d'être libérés de la malédiction. (Des PJ mesquins pourraient revendre la drogue au lieu de la remettre à leur commanditaire. Après tout, il ne sait pas qu'elle est en leur possession...).

### **Libérés**

Midgard semble très heureux de ce dénouement. Il ordonne donc à Kruk de libérer les PJ de leur malédiction. Le sort est levé, mais le tatouage, lui, est inscrit à vie. La suite des aventures des PJ peut commencer...

### **Les petits bonus**

Pour la réussite de ce scénario, les PJ devraient gagner un nombre de points d'expérience égal à celui donné par un monstre de FP3. Evidemment, selon leur roleplay et leur façon de gérer l'enquête, ils peuvent en gagner plus, (ou moins).