

# Lavage de Linge Sale en Famille

Une aventure pour trois à cinq héros débutants, inspirée du « Le Fleuve du Désastre » de l'Oeil Noir, écrit par Ulrich Kiesow, adapté pour le jeu de rôles Naheulbeuk par Carey.

## Introduction pour le Maître.

« Lavage de Linge sale en famille » est un scénario atypique, dans le sens où il s'agit d'une véritable enquête policière qui jette les héros dans la tourmente d'assassinats en série. Si vous êtes joueur, passez votre chemin! Le paragraphe qui suit dévoile non seulement les moments clés de l'intrigue, mais également le nom de l'assassin. Vous vous gâcheriez tout le suspense à lire les lignes suivantes. Si vous êtes Maître du Jeu, par contre, assurez-vous d'avoir lu et assimilé le paragraphe, car les événements décrits dans le scénario lui-même y sont étroitement liés. De même, comme cette aventure comporte de nombreux PNJs, nous vous conseillons d'observer en fin d'ouvrage, leur description, background et comportement. Vous pourrez ainsi les jouer sans craindre de provoquer des impairs.

Suite à une arrestation presque abusive, les Héros sont recrutés « de force » par un batelier, qui a été engagé par une riche famille de Glargh pour conduire plusieurs de ses membres jusqu'à la grande ville, afin d'assister à l'ouverture d'un testament. Hélas, l'un de ces passagers entend bien profiter du voyage pour éliminer plus ou moins discrètement les autres héritiers potentiels et ainsi s'arroger l'intégralité du magot. Les Héros ne pourront rien faire pour la plupart des meurtres, hormis prouver leur propre innocence. Ce n'est qu'en fin d'aventure qu'ils pourront réellement faire la différence et remporter la mission – et la récompense.

## Déroulement

L'aventure commence à Plonku, une petite ville qui tire surtout sa richesse de son port fluvial, assurant le lien avec Mliuvej. Les héros apprendront fortuitement qu'une famille riche, Grabutin, a été assassinée en entier par des mercenaires gobelins, à Mlaüke, quelques jours auparavant. Cette information ne leur servira à rien. Alors qu'ils sont à la taverne, une arrière-salle semble s'ouvrir et un monde de jeux et de paris débilés s'offre à eux. Hélas, les jeux de hasard ont été interdits récemment, et suite à une brève échauffourée, les héros sont rendus à merci par les gardes, nombreux et bien entraînés. Le Capitaine Ulfaran, un batelier faisant souvent la navette de Plonku à Glargh, négociera avec Birgit Gerefan, la capitaine de la garde, la libération des héros, en contrepartie d'un travail sur son bateau: de riches bourgeois ont en effet demandé une protection accrue pour leur voyage. Birgit acceptera sans trop de problèmes, étant elle-même en deuil – sa famille aurait trouvé la mort à Mlaüke, des mains d'un commando gobelin – il s'agit, mais gardez le pour vous, de la même famille Grabutin. Les héros apprennent cette information mais ne savent pas trop qu'en faire pour le moment. Ce n'est qu'au matin, quand juste avant le départ, on apprendra la mort de Birgit, égorgée dans son sommeil, qu'ils peuvent éventuellement faire le lien – mais là encore, ce crime leur semblera sans rapport avec leur aventure.

Le premier jour de voyage se passe sans histoire. Les bourgeois sont tendus et réservés, peu adressent réellement la parole aux héros. Cette partie du voyage doit surtout servir aux héros à repérer et connaître leurs clients. Vers la mi-journée, plusieurs embarcations pirates – chose inhabituelle à cet endroit – attaqueront le bateau à la faveur d'un rétrécissement. Après le combat homérique qui s'ensuit, et bien qu'absolument aucun pirate n'aie atteint la cabine des passagers, alors que tous sauf un sont sur le gaillard d'arrière à observer la bataille, un des passagers sera retrouvé dans la cabine, lardé de coups de poignard. Le meurtrier aura tout simplement profité de l'attaque pour le tuer. La famille refusera aux héros l'accès à 'leur' cabine, et seul le Capitaine Ulfaran pourra leur donner quelques informations.

Le soir, Ulfaran jette l'ancre dans la Baie du Rocher, un ancien repère Pirate à considérer comme une aire de pic nic sur le fleuve. Les obsèques sont courtes – la victime était âgée de toute façon, et après les habituels sanglots et phrases de bon aloi, les langues se délièrent: la victime n'est pas vraiment regrettée, elle même s'étant mise à l'écart de la famille il y a longtemps. Les Héros sont enjointes à encore plus de prudence, et doivent s'organiser pour passer la nuit. Après l'échec immanquable de leurs tours de garde, et à la faveur d'une attaque de gobelins, la meurtrière tente d'aller égorger une autre personne, mais est interrompue par sa nourrice. Sans autre choix, elle égorge donc sa nourrice avant de s'automutiler, pour détourner les soupçons. La bataille prend fin sur cette triste nouvelle, un cri ayant retenti comme un signal pour la fuite des gobelins.

Cette fois les héros sont encore plus en défaut: la mort de la nourrice et l'attaque de la nièce sont mis sur le compte des gobelins, et les héros sont tenus responsables de cette situation. Le plus vieux du groupe va jusqu'à demander à Ulfaran de licencier les héros, ce qu'il accepte avec plus ou moins de bonne grâce, dès le prochain arrêt, à Juïenal. Mais sur le chemin, une attaque de pirates donnera aux héros l'occasion de redorer leur blason: en effet ils parviendront à la repousser. Leur « licenciement » ne leur sera pas signifié et ils seront invités à passer la nuit dans la même auberge que les bourgeois. Le même leur montrera même de la sympathie, et contre l'accord de sa fille, leur donnera « un petit quelque chose », quelques pièces d'or.

Cette auberge sera fatale au vieil homme qui sera assassiné pendant la nuit. Les héros auront à faire à la colère des survivants, d'Ulfaran, de l'aubergiste, bref de tout le monde, et les héros seront jetés au cachot. La encore, des gardes très entraînés et suffisamment nombreux. Les Héros perdront une journée entière dans les geôles, avec une possibilité restreinte de s'échapper. Mais le salut viendra d'une lettre d'Ulfaran, demandant au capitaine de la garde de les libérer: un autre meurtre les a innocentés, et pire, les survivants ont été enlevés. Les héros regagnent bien vite le lieu de l'attaque et s'aperçoivent du désastre et du nombre de victimes, et se lancent en chasse des survivants et de leurs ravisseurs.

Ceux ci se seront séparés en deux groupes: la meurtrière, son frère et son complice, ainsi que leur complice extérieur, allant vers Glargh, alors que les autres sont emmenés par une famille de Trolls pour servir de repas. Les Héros devront alors choisir, aller vers Glargh secourir un premier groupe, ne jamais le rattraper et sans doute se perdre dans la grande ville en les cherchant – A moins qu'ils aient identifié la famille et sachent où aller, ou aller vers les collines pour secourir l'autre. Dans ce cas, l'héritière les remerciera, utilisera une dernière fois leurs services pour retourner à Glargh, et renversera la situation lors de l'ouverture du testament. Les méchants essaieront sans doute de se battre, et ce sera aux héros de gagner leur récompense. Dans ce cas, l'héritière saura se montrer très généreuse avec ses libérateurs.

## Les Personnages

### Elenreich Engstrand

Le Patriarche, actuel propriétaire de la marque Gorzyne, décédé il y a peu à Glargh et dont le testament doit être ouvert une fois la famille réunie.

### Capitaine Ulfaran

Capitaine de l'Etoile de Glargh, embarcation d'hommes libres. Ulfaran est un bon vivant, mais très professionnel: il ne descendra pas de son poste, et ne se liera pas d'amitié avec les héros. Ulfaran est un allié, mais il est aussi le patron, et le fait savoir.

Ulfaran peut participer aux combats se déroulant sur le bateau: il se bat alors avec un sabre (1D+3), et les valeurs suivantes: CO12, AT 11, PRD 13, EV 35, PR 2. Il rapporte 2xp (il ne doit pas être tué)



### **Birgit Gerefan**

Issue d'une branche voisine, les Grabutin, Birgit est en poste en tant que Capitaine de la Garde de Plonku. Peu intéressée dans les affaires de famille, son grand père n'étant que le frère d'Elenreich, mais décédé depuis longtemps, elle signe son arrêt de mort dès que la meurtrière apprend son lien de sang. Birgit est quelqu'un d'autoritaire, capable d'en remontrer aux hommes qui composent la garde. Si un duel contre Birgit commence, elle utilise une épée de qualité (1D+5), un bouclier, et les valeurs suivantes: CO 14, AT 13, PRD 12, EV 38, PR 6. Un combat contre elle rapporte 5xp/round (elle ne peut pas être tuée, et préférera rompre le combat que de tuer ou être tuée.)

### **Thorn Engstrand**

Thorn est le premier contact des héros avec la famille Engstrand, et ce contact doit être froid et distant. Thorn n'aime pas les tavernes, la foule, les bateaux, les gens, les aventuriers, les aventures, les monstres, les péguis, le camping, et tout le reste en général. Thorn n'a jamais été marié, et étant le frère d'Elenreich, il jouit d'un niveau de vie confortable alors même qu'il n'a jamais réellement participé aux affaires de Crevetola. Néanmoins, le fait qu'il soit son frère le pose en bonne position sur les héritiers... et signe son arrêt de mort, dès la première journée, lors de l'attaque.



### **Trull Engstrand**

Trull est le père d'Isida, et le fils préféré d'Elenreich. Il est l'administrateur principal des biens, depuis la maladie de son père, et également celui qui est allé chercher le reste de la famille à Mliuvej. Il voyage en compagnie d'Isida et des jumeaux Nina et Rank, qu'il a pris sous sa garde. Aimable mais préoccupé, il restera le plus souvent dans la cabine. Il mourra lors de la nuit à l'auberge, poignardé par sa nièce.



### **Isida Engstrand**

Isida est la fille chérie de Trull, une jeune beauté d'une trentaine d'années, destinée à exercer la profession d'administratrice. Un peu snob, elle ne se mêlera pas aux héros et ne leur adressera la parole que si c'est nécessaire. A la mort de son père, elle leur en voudra à mort et n'aura de cesse que de les accabler. Néanmoins elle saura se montrer généreuse quand elle aura été sauvée, en fin d'aventure.

Isida ne participe pas aux combats – elle est trop bien pour ça. Elle passe toujours à travers les blessures et les attaques.



### **Hella Manders, née Engstrand,**

Elle est la fille aînée d'Elenreich, sans doute celle qui a le plus travaillé pour l'affaire familiale. Elle ne doute pas un seul instant que son père l'aie nommée administratrice, et a déjà commencé à faire des achats. Elle est snob, prétentieuse, orgueilleuse, et détestable. Hella mourra lors d'une autre attaque, vers la fin de l'aventure, et à bien y regarder, on se demande pourquoi elle n'est pas décédée avant. Elle est entourée des deux gigolos, Raoul et Reo.



### **Nina Engstrand**

Nina est une beauté exotique, petite fille d'Elenreich, ayant perdu ses parents depuis plusieurs années et ayant été élevée par Trull, avec son frère Rank. Des deux, c'est elle qui a tout eu: la beauté, l'intelligence, et la malice. Meticuleusement, elle assassinera les membres de sa famille, directement ou par l'intermédiaire d'un homme de main, qui suit le bateau depuis la rive. Elle même se montre très chaleureuse avec les héros, essayant de les retourner.



Nina participe volontiers aux combats, à l'arc court ou à la dague: 1D+3 (arc), 1D+1 (dague), AD 13, AT 11, PRD 7, PR 1, EV 28.

### Rank Engstrand

Rank est le frère de Nina, mais il est peu gâté par la nature. Un peu idiot, il ne sert pas à grand chose. En combat, il se défend avec un baton, mais aura tendance à blesser ses alliés. Raoul n'est au courant de rien, par rapport au plan diabolique de sa soeur, il aime bien tout le monde, et a une passion pour les lapins. En combat, il a ces valeurs: 1D+2, AT 12, PRD 8, échec critique que 18,19,20. PR 2, EV 36.



### Raoul et Réo

Raoul et Reo sont deux gigolos aux origines vaguement elfiques, jumeaux et libertins. Ils voyagent avec Hella Manders dont ils comblent toutes les faveurs, et dont ils font également la garde rapprochée. En combat, ils utilisent l'arc long et l'épée courte. En vrai, ce sont des brelles. À l'arc: 1D+4, AD 12. A l'épée: 1D+3, AT 10, PRD 8, PR 1, EV 25



### Hélène Alwing

Hélène est la nourrice de Nina et Rank. Un mélange de SuperNanny et de Nanny McPhee, très protectrice et toujours derrière Rank – histoire de surveiller qu'il ne fasse pas de bêtises ou de mauvaises rencontres. Hélène mourra par erreur, parce qu'elle se réveille à un moment où elle ne devrait pas. Elle ne participe pas au combat, hormis en utilisant ses dons d'intimidation et de commandement (CH 15)



### Autres personnages et opposants:

**Bob**, le batteur de l'Etoile de Havena, qui est aussi le cuisinier. Grand et costaud, il aime par dessus tout taper régulièrement sur ses tambours, donnant la marche du bateau. A l'arrêt, puisqu'il est inutile, il est en charge du rata qui sert de ration aux rameurs et aux héros. Fèves au lard, puis fèves au jambon, puis jambon bardé de lard, servi avec des fèves. Le matin, une bouille de flocons d'avoine, juste suffisante pour se caler le ventre. Bob n'est pas très loquace, et apparaît plutôt limité. Il est manifestement apprécié des rameurs et veille à ce que tout se passe bien. Bob s'il se bat, utilise ses maillets de tambours, 1D+3, AT 12, PRD 7, CO 14, PR 3, EV 45. Bob gagne +1 en attaque quand il réussit une attaque, car il tape en rythme. Deux attaques par assaut. Le bonus s'additionne, jusqu'à une parade ou une attaque ratée.

**Les gardes municipaux** sont des exemples de gardes classiques: AT 12, PRD 10, PR 3 ou 4, PI 1D+4 (hallebarde), CO 12, EV 25 à 30. Dans cette aventure où on ne s'attend pas à les tuer, ils ne rapportent que 10xp. Si les héros tiennent vraiment à se battre, les gardes « de seconde catégorie » interviendront: AT14, PRD 12, PR 4, PI 1D+5, CO 14, EV 35. ceux ci rapportent 15xp. Ces gardes ont pour vocation d'arrêter des gens, et pas trop de les tuer. Les morts ne payent pas bien leurs amendes..

**L'homme mystérieux** qui aide Nina à distance, est un humain, ninja, particulièrement silencieux et meurtrier. Il est l'exécuteur, et aussi celui qui couche avec Nina. De fait, il développera une haine toute particulière envers un héros qui se montrerait trop proche de sa copine. L'homme est toujours à proximité du bateau, à cheval, à observer ce qu'il se passe depuis les rives. Il connaît les endroits, les passages, parle les langues des monstres et s'assure allégeance de viles créatures. C'est lui qui lance les deux attaques de pirates, qui fait attaquer le camp du Rocher Sanglant par les gobelins, lui qui a exécuté toute la famille Grabutin à Mlaüke, lui enfin qui mène la dernière attaque contre le bateau, et aide Nina et Rank à arriver à Glargh pour faire ouvrir le testament. En combat, c'est un adversaire redoutable, adepte du poison et des armes de lancer: CO 13, AD 15, AT 12, PRD 11, EV 45, PR 3, PI 1D+1 (dague lancée)+poison (-2PV/round sur nb de rounds égal aux dégâts de l'arme), 1D+3 (épée courte, s'il est coincé au corps à corps). L'Homme est très mobile, acrobate, et peut lancer deux dagues par tour (sur la même cible). Il rapporte 60xp

**Les raiders gobelins** sont des gobelins classiques, à l'exception d'une grande discipline, guidée surtout par la promesse du paiement s'il survivent. Il y en a deux par héros, et si l'un est tué, l'autre s'enfuit. Le combat contre les gobelins ne dure que quelques rounds, et les gobelins utilisent leur grande agilité pour s'enfuir, dans des trous et des fourrés difficilement accessibles aux héros. Ils combattent avec les valeurs suivantes: CO11, AT11, PRD9, PR2, EV15, 1D+3. Les gobelins ne font pas de prisonniers ni ne se laissent prendre prisonniers. Tuer un gobelin rapporte 10xp.

**Les raiders pirates** sont des sbires, c'est à dire qu'ils ont peu de vie pour compenser leur nombre. Un sbire qui tombe à l'eau entrainera toujours un ou deux autres avec lui. A la différence d'un gobelin, un sbire capturé peut parler pour sauver sa vie. Il dira alors qu'il a été engagé pour tuer « une fille rousse » sur ce bateau, et prendre l'or et les marchandises. Les raiders pirates ont les valeurs suivantes: CO12, AT 12, PRD 9, PR1 à 3, EV 5 à 10 (pour les sbires) ou 20 (pour les combattants), 1D+2 (épée perrave), 1D+3 (lance ou crochet d'abordage). Certains se battent à l'arc, avec AD 11, 1D+4. Tuer un sbire rapporte 10xp, un combattant 15xp.

**Les trois Trolls** qui ont capturé Isida et les jumeaux, sont une petite famille toute mignonne, du moins dans les standards trolls. On leur a offert de la viande tendre en échange de leur aide pendant une attaque, et c'est tout ce qu'ils demandaient. Les trolls sont insensibles au marchandage, sauf à proposer quelque chose d'autre à manger – et ils auront vite tendance à attaquer les héros pour les mettre dans l'assiette. Ils ont les valeurs suivantes: CO 16,15,12 AT 10,10,8 PRD 8,9,8 PR 3,3,2, EV 50,45,30 dégâts 3D,3D,2D+1. Ils rapportent 25,22 et 20xp.

### Scénario détaillé:

#### **Acte 1: la Taverne de Plonku.**

##### **La Soirée**

Les héros sont rassemblés dans la petite ville de Plonku, qui tire surtout son importance de son port, faisant la liaison avec Mliuvej, plus au nord. C'est une petite cité, un peu moisie, mais où les affaires vont bien, en général. L'unique taverne du coin est bien remplie, et la soirée se passe bien. De temps en temps, un autochtone passe une petite porte au fond de la salle, d'où s'échappent rires et cris. Probablement attirés par le bruit, les héros découvriront une salle de jeux, avec un autre bar et une bière bien meilleure qu'en haut. Il leur sera proposé de participer à plusieurs jeux: Bras de Fer, Combat de Crapauds, Cul de Chouette. Laissez les s'amuser un moment, en évitant les troubles, en perdant ou gagnant de l'argent.

Pendant cette soirée, ils seront amenés à entendre des conversations, portant sur des sujets divers (« La vache du père Matthieu à encore sauté dans l'autre champ »; « attends, l'autre jour, un goujon gros comme mon bras! ») et des actualités locales (« t'as appris qu'ils avaient retrouvé le corps du petit Gregory? Au fond de la rivière, triste histoire ») et surtout une information importante, qu'ils ne sauront pas comment utiliser tout de suite: le meurtre de la famille Grabutin, à Mlaüke. « Toute la famille, je te dis. Le père, les deux fils et la fille. Tous dans leur sommeil, du travail de pro, il paraît. ».

Bras de Fer: plusieurs personnes n'hésiteront pas à provoquer les héros en duel de bras de fer. Il y a 6 compétiteurs: vous pouvez le tirer au D6 ou le laisser désigner, à votre choix. Ulrich le Noir (FO 16), Hella le Brutal (FO 13), Mano le Muscle (FO 13), Donald l'Ecraseur (FO 11), Hajo Sans Pitié (FO 10), Alfred la Grande Gueule (FO 8). Les règles sont simples: des épreuves de Force successives, commençant à -5 et allant jusqu'à ce qu'un des deux combattants échoue deux fois de suite. Un échec critique provoque l'échec instantané, avec blessures au bras. Ulrich et Hella sont cotés à 3 contre 1, les autres à 2 contre 1.

Combat de Crapauds: il s'agit de parier sur le crapaud qui renversera son adversaire. Chaque Crapaud à un score qu'il additionne à un D6. Celui qui fait le plus gros score à gagné. Les héros choisissent leur crapaud champion et le Maître tire son adversaire au D6. Urx (2), Blecks (3), Verrue (4), Horreur (4), Quapp (3), Ventre Bleu (5), Max du Marais (4). La Cote est donnée par la différence entre les scores des crapauds, plus 1.

Cul de Chouette: Il s'agit de lancer 3D, et d'annoncer une figure parmi les proposées. Une Chouette (deux chiffres identiques) rapporte le carré des points (ex: 3,3,x est une chouette de 3 et rapporte 9 points). Une Velute (l'addition de deux chiffres fait le troisième) rapporte le double du carré des points de la velute (ex: 1,3,5, rapporte 50 points ( $5^2 * 2$ )). Une Chouette Velutée (deux chiffres identiques dont la somme est égale au troisième) rapporte le double du carré de la velute, MAIS seul le premier joueur à taper du poing sur la table en criant « pas mou l'caillou » les remporte (en cas d'égalité, les joueurs perdent les points correspondants). Un Cul de Chouette (trois chiffres identiques) rapporte le carré du double du Cul de Chouette (ex: 5,5,5 est un cul de chouette de 5, et rapporte 100 points ( $5 * 2$ )<sup>2</sup>). Une Suite de chiffres soit donner à tous les joueurs l'occasion de crier « Grelotte ça picote! » (en cas d'égalité, on départage avec un « Sans fin, est la moisissure des bières naines ». ) pour éviter de perdre 10 points, ce qui arrive au dernier joueur. Enfin, une Bévue (annoncer une figure quand il n'y en a pas) fait perdre 5 points.

Lancer de couteaux: Sur une épreuve d'Adresse réussie, un joueur remporte 1 fois sa mise. Sinon, il perd. Sur un fumble, il détache la bourse de l'arbitre du jeu, provoquant une bagarre pour l'or tombé de la poché, ou envoie le couteau par la fenêtre, ou un « Aïe! » se fera entendre.

Mises et paris: Sur les Bras de Fer, Combats de Crapauds, Lancers de Couteaux, les joueurs sont invités à miser (de l'argent, maximum 10PO). En fonction du résultat, il perdent leur mise ou remportent « cote \* mise ». Exemple: un héros gagne un pari sur un crapaud coté à 2 contre 1, ou il avait parié 1PO: il remporte 2PO. Si le crapaud avait perdu, il aurait perdu 1PO. Pour le Cul de Chouette, il existe plusieurs façons de terminer la partie: Soit un des joueurs arrive à 343 points, et il gagne de la part de chacun des autres joueurs, la différence entre 343 et le score du perdant; Soit la partie ne se termine pas – parce que dérangée – et le joueur ne touche pas d'argent.

## **L'intervention**

Alors que la soirée bat son plein, que les héros s'amusent, que de l'argent change de mains, certains remarqueront peut être la présence de plusieurs personnes encapuchonnées, qui se répartissent dans la pièce. A un signal convenu, une femme entre dans la pièce, revêtue de l'armure de Garde Municipale, et portant manifestement le grade de Clipitaine. Elle porte son heaume à la main, orné de plumes de paon, et son épée au côté. Un lourd bouclier est attaché dans son dos. Elle lève un bras, ce qui provoque le silence, et dit d'une voix ferme: « Vous êtes en train de jouer à des jeux de hasard, et cette pratique est comme chacun sait, interdite! Toutes les personnes de l'assistance seront emmenés aux geôles municipales ou leur seront expliqués leurs droits! » Au même moment, les silhouettes encapuchonnées font tomber leurs capes, révélant l'armure de la Garde Municipale. Il y a trois Gardes par joueur, plus Birgit, et d'autres attendent dehors.

Il est vain d'essayer de corrompre, convaincre, embobiner Birgit Gerafan, la Clipitaine de la garde. Déjà parce qu'elle est incorruptible, ensuite parce que le bordel ambiant empêchera toute discussion. En effet, les paysans comme les autres, vont tout faire pour s'échapper: certains vont passer par les fenêtres, avec plus ou moins de succès, d'autres vont essayer de se frayer un passage dans la foule jusqu'à une sortie, d'autres vont commencer à taper sur les gardes. Si un combat commence, les gardes se lieront contre un seul ennemi avec l'idée de lui faire lâcher son arme (épreuve de Force pour se libérer d'une étreinte), leur but étant de faire des prisonniers.

L'interdiction des jeux de hasard est assez récente, c'est un combine trouvée par le bourgmestre local pour remplir les caisses – et ses poches – au détriment des voyageurs et marchands de passages, qui ne connaissent pas les lois locales et ne payent pas assez de taxes d'appontage, taxes de passage, taxes d'hébergement, taxe de marchandage, à son goût. Il a ainsi une combine avec le patron de la taverne, ou chacun trouve son compte. Le plus surprenant est encore que les habitants locaux se laissent avoir. Ceci dit, la punition n'est pas méchante: 100 pièces d'or d'amende, avec une peine de travaux communs si la personne ne peut pas payer. Les cachots sont de toute façon trop petits pour héberger une cinquantaine de personnes plus d'une nuit.

Dans le bazar ambiant, certains héros se lanceront dans la bagarre, alors que d'autres se laisseront prendre. Aucun néanmoins n'arrivera à s'échapper, soit par les fenêtres (deux paysans ont essayé de passer en même temps, et sont coincés) soit par les issues (gardées). Quoi qu'il en soit, les héros seront soit maîtrisés soit se tiendront tranquille. C'est à ce moment qu'Ulfaran intervient. « Birgit, ma vieille amie, ta ruse est légendaire, et voilà un beau coup de filet ce soir. » « Que veux tu, Ulfaran? » « Eh bien, en fait, tu n'est pas sans savoir que j'ai besoin de quelques personnes pour demain, et ces gens me semblent tout à fait le genre d'aventuriers qu'il me faut. Peut être pourrais tu faire acte de charité et me laisser disposer d'eux? » « Ils ont joué! Ils doivent être punis, c'est la loi ». « Je sais, ma chère, mais ils ne sont pas du coin, et tu me connais » avec un coin d'œil appuyé. Quelques mots de négociation, de main de maître, et Birgit laissera les Héros partir avec Ulfaran.

## **Le Marché**

Ce dernier les entraîne dans l'autre salle, leur paye une bière, et leur expose la situation, en se présentant: « Je suis le Capitaine Ulfaran, je dirige l'Etoile de Glargh, le meilleur vaisseau marchand faisant la liaison entre Mliuvej – enfin, ici – et Glargh, deux fois par mois. D'habitude, je transporte surtout des marchandises, et quelques fois des passagers. Je dois partir demain accompagner une famille de marchands à Glargh, justement, pour des affaires de famille, je ne sais pas trop quoi. Ils ont voulu – ils sont là bas – qu'on emmène quelques gardes du corps, genre ils craignent pour leurs vies. Bon, c'est ridicule, personne n'oserait attaquer mon bateau. Mais, bon, vous savez comment les gens sont, faut les rassurer, tout ça... et c'est là que vous intervenez. En fait, je vous engage comme gardes sur l'Etoile de Glargh, pour la durée du voyage. Vous aurez un endroit où dormir, de quoi manger, et... rien à faire. Faites jouer vos muscles, faites genre vous surveillez de temps en temps, comme ça les passagers seront rassurés et tout se passera bien. Ça vous va? »

Les héros n'ont pas trop le choix. En cas de refus, ou de négociation supérieure, Ulfaran peut toujours leur rappeler qu'il peut aussi les laisser aux mains de la Garde. Et comme Birgit a perdu sa famille quelques jours auparavant, elle serait sans doute imprévisible envers des aventuriers. Au moment où il donne cette information – il parle bien entendu de la famille Grabutin dont Birgit est une cousine, les héros en ont au mieux entendu parler. A voir si ils feront le lien. Si ils en parlent, Ulfaran leur demandera comment ils sont au courant, puis préférera les emmener plus loin, pour ne pas parler de cette affaire à portée d'oreilles de Birgit. Il prendra toute occasion pour conclure l'affaire avec les héros, avec un « donc, c'est dit? Allons y ».

Avant de partir, il fera un signe à deux personnes, dans la taverne. Ce sont Thorn et Nina Engstrand, venus boire un verre. Il les présente comme « Deux de nos éminents passagers », et cette rencontre marquera le signal du départ. Nina fait quelques regards au groupe, sans engager la conversation, Thorn, lui, marche devant en grommelant. Si Nina est embarquée dans une conversation, il lui rappelle son rang d'un mot sec, et termine la marche sans en dire plus. Les passagers rejoignent leur famille à l'auberge, où ils termineront la nuit. Ulfaran entraîne ensuite les héros jusqu'au Docks ou son bateau, l'Etoile de Glargh, est amarré. Il les installe, en silence car ses rameurs dorment, dans la partie avant de la soute, pour y passer la nuit. Un mot de bonne nuit, et il les laisse. A cet endroit est idéalement, un checkpoint.

## Acte 2: Le premier jour de traversée.

### Le matin

Tôt le matin, le bateau est chargé, par une porte latérale. C'est probablement ce qui réveille les héros. Les rameurs sont en train de prendre le petit déjeuner sur le pont, un mélange de gruau et de flocons d'avoines qui tient au ventre, et le cuisinier du bord leur propose un bol en se montrant agréable, limite amusé. Il ne sait, ni lui ni les rameurs, rien de la mission particulière: il est payé pour ramer ou aider à la manœuvre, pas plus. C'est un homme libre, et ce bateau c'est son métier. Le Capitaine leur demande d'un ton aimable, mais sec, de rester à l'avant, de ne pas gêner la manœuvre et de ne pas déranger les passagers ou les marins.

Les passagers arrivent, en cariole et à pieds, avec leurs valises. Ils ne sont pas très chargés, le voyage doit durer 3 jours à peine. Une grande tente a été installée sur le pont, avec tout le confort moderne, qui leur est réservée. Présentez les passagers avec la fiche de portraits, sans donner leurs noms, puisqu'ils ne viennent pas se présenter. Nina, Rank et Hélène Allwing restent ensemble, de même Hella et ses gigolos.

Le navire appareille, manœuvre délicate, et prend le courant du fleuve. Les rameurs ne rament pas en permanence, mais plus pour imprimer un mouvement au bateau. La voile est utilisée pour fournir le gros de la vitesse. La matinée se passe sans aucun incident. Laissez les héros prendre du bon temps, bronzer, essayer de faire contact avec les passagers (ceux ci sont en mode « croisière » également, chaise longue et petit vin rosé, et restent sous leur tente ou sur le gaillard d'arrière) qui restent cependant très froids et distants.

### L'attaque

Quelques heures après le repas de midi (fèves au lard), alors que le bateau s'approche d'un endroit plus étroit, un cri d'alerte retentit. « Allez Bande de paillasses! Montrez à ceux là ce qu'une galère d'hommes libres peut faire! ». Sur bâbord, une galère d'esclaves se prépare à vouloir doubler l'Étoile de Glargh. Les rameurs vont immédiatement à leur postes, ne voulant pas se faire ridiculiser par un concurrent. Faites monter la pression, sans que ce soit réellement un élément important. Les passagers vont même, comprenant les enjeux, encourager les rameurs. A la fin, c'est l'Étoile de Glargh qui entre la première dans le défilé, sous les vivats des rameurs et les applaudissements des passagers, qui se sont répartis sur tout le bateau.

C'est à ce moment que les premières flèches arrivent. La première volée ne touchera personne, elle est là pour donner l'alerte. Les héros voudront sans doute se protéger: tout ceux qui ne le feront pas auront une chance sur 6 de prendre une flèche (1D+3 dégâts). Les passagers passent à travers les salves, ainsi que les marins (au pire, un marin peut être touché, ce n'est pas très important). Juste après la seconde volée, les embarcations apparaissent. Thrull Engstrand poussera Thorn Engstrand vers la tente, lui enjoignant de se mettre à l'abri. Les autres passagers sont sur le gaillard d'arrière et le milieu du bateau. Ils se masseront à l'arrière pour voir la bataille. Il est important que Nina suive sa victime dans la tente et en ressorte quelques assauts plus tard, et il est important qu'elle le fasse seule.

Les pirates profitent du rétrécissement du fleuve pour sauter à l'avant du navire. Ils sont nombreux, ce sont des sbires pirates. Quatre par héros est un bon chiffre, attendu que tous ne peuvent pas prendre pied en même temps dans le bateau, qu'ils n'abordent que par l'avant, et que certains vont se gêner. Les héros peuvent en repousser à l'eau, en tuer, en faire fuir, et mettez bien l'accent sur le combat homérique qui s'ensuit. Au bout de quelques assauts, quelque soit l'issue de la bataille, les marins se jetteront eux aussi dans la mêlée, frappant et surtout jetant les pirates à l'eau ou ils se

feront assommer par les rames – ils sont relativement peu sensibles à la volonté des héros de garder un pirate à bord pour l'interroger.

### **Après la bataille**

Après la bataille, les héros peuvent récupérer un peu de loot, surtout les armes de basse qualité des assaillants. Si d'aventure un pirate est maintenu vivant, une flèche l'achèvera, tirée par une sombre silhouette depuis la coline (l'homme mystérieux). Hélène Allwing aidera à soigner les héros et les marins blessés, se révélant être une prêtresse de Youclidh de bon niveau.

Pendant la période d'après bataille, Hella, revenant la première dans la tente depuis la bataille, poussera un cri horrible « On a tué Thorn!!! ». Les demi elfes, Raoul et Reo, bloqueront l'accès de la tente alors que les passagers y vont tous. Ils ne laisseront pas les héros entrer, et de toute façon, il n'y a pas grand chose à voir: Thorn a été égorgé avec un petit couteau, et laissé en plan.

Le Capitaine reproche aux Héros de ne pas avoir vu le Pirate qui a du se faufiler jusqu'à l'arrière, et les enjoindra à ne même pas laisser les prochains prendre pied. La manœuvre reprend, le navire ayant quitté la zone des défilés. Comme il sied à la tradition fluviale, quatre marins préparent et lestent le corps, et l'immergent au milieu du fleuve: il est en effet de très mauvais augure de garder un cadavre à bord. La cérémonie est menée depuis l'arrière, et l'ensemble de la famille y assiste. Hélène reste à l'avant pour soigner les héros qui en ont encore besoin, et les deux demi elfes jouent le service d'ordre. Le plus effarant c'est la vitesse à laquelle Hella s'est changée pour apparaître dans une tenue noire. Si les héros écoutent l'oraison funèbre, ils se rendront compte que Thorn n'était pas super apprécié de ses parents. Les quelques mots à propos de « l'entreprise » sont coupés par Thrull d'un raclement de gorge.

Hélène Allwing peut donner plusieurs informations aux joueurs: Elle est la préceptrice de Nina et Rank, et aide Thrull à les élever. Il les a sous sa garde depuis quelques années, à la mort de leurs parents. Nina et Rank sont des neveux de Thrull. Isida, la beauté blonde, est la fille de Thrull. Elle ne l'aime pas beaucoup, parce qu'Isida « se la joue » et prend les affaires familiales trop au sérieux. Les affaires familiales ? Ah. La famille Engstrand est connue principalement pour la marque « Gorzyine ». Hélène est gênée de donner cette information, car cela veut effectivement dire que les passagers sont riches. Très riches. Après cette information, elle prend congé. Elle peut donner d'autres informations sur la famille, pour aider à l'identification. Restez vague. Hélène n'est préoccupée que du confort et de la santé des « enfants », Nina et Rank, et elle s'émerveille sur leur progrès, leur intelligence (sauf Rank), leur gentillesse (sauf Nina), tout.

En fin de journée, le Capitaine annonce que leur halte s'approche. Si le checkpoint n'a pas été fait au moment de la découverte du corps de Thorn, le faire ici est une bonne idée.

### **Acte 3: La Nuit dans la Baie du Gobelin Moisi.**

#### **Le Pic Nic**

La Baie du Gobelin Moisi est un genre d'aire de pique nique pour croisières. Quelques bancs et tables sont installés, et de nombreux restes de barbecues et autres feux. Il y a même un genre de jetée pour amarrer les plus gros bateaux, comme l'Etoile de Glargh. L'endroit est construit dans un ancien fort fluvial, tombé en ruines mais qui a gardé son aspect pittoresque. La proximité d'une ville de garnison, Juïenal, dissuade généralement les raiders de tout poil, et un cuisinier ambulancier viendra même pour proposer un repas digne de ce nom – cela fait partie des prestations offertes par Ulfaran à ses passagers. Les marins et les héros, eux, doivent rester sur le bateau pour dîner – mettez bien l'accent sur l'injustice de ce traitement, mais après tout, ils ne sont que des mercenaires.

Etant donné que le bateau arrive en fin d'après midi, les héros disposent d'un certain temps avant l'heure du repas proprement dit. Ils peuvent alors choisir, et c'est bienvenu, d'explorer les environs. Une rencontre avec une créature aquatique random, histoire de les occuper et de redorer leur blason auprès de passagers, et pourquoi pas, l'exploration du Mini Donjon du Gobelin Moisi, si ils en trouvent l'entrée.

### **Le Donjon du Gobelin Moisi.**

Dans l'un des vieux bâtiments encore un peu debout qui composaient le fort, on pourra trouver un ancien écriteau de la Caisse des Donjons, indiquant la situation d'un donjon, avec la mention « Fermé pour expropriation ». Si les héros choisissent d'y pénétrer, ils y trouveront trésor et adversaires. Le descriptif du donjon, par Tahânryla, est en annexe.

### **La Soirée.**

Après le repas sur le bateau, les héros sont mis à contribution pour monter les différentes tentes. C'est l'occasion pour eux de discuter un peu avec les passagers. Nina et Rank sont aimables, Héléne peut avoir eu l'occasion de les soigner à nouveau. Hella bronze (oui) sur le bord du fleuve, toujours en noir mais manifestement peu touchée par le décès récent. Les deux demi elfes ont l'occasion de discuter avec les héros en montant une tente: ils sont les « gardes du corps personnels, conseillers en communication, agents, secrétaires » de Hella Manders, l'une des femmes les plus importante de Glargh, qui du coup, le leur rend bien. Et, oui, ils sont jumeaux. Et un peu snobs, considérant que des aventuriers qui doivent traverser le pays pour gagner leur pitance valent moins qu'eux. Les héros sont exclus du repas, et quand le cuisinier ambulant s'en va, les Engstrand, bourrés, ne font pas long feu avant d'aller se coucher. Seul Thrull ira d'une oraison funèbre à son oncle Thorn, dans lequel il boit « aux valeurs familiale, pas seulement aux pièces d'or, que tu aurais pu respecter à l'heure ou ton propre frère passe de ce monde à un autre. Tu ignorais en quelle estime il te tenait, Thorn, sans quoi tu aurais sans doute été plus.. enfin bref. Au pieu. »

Les passagers vont se coucher, et les héros sont laissés libres d'organiser les tours de garde. Ulfaran dira que cette aire est sûre, qu'il n'y a jamais eu d'incidents, et qu'ils peuvent dormir sur le bateau. De plus, les passagers n'aimeraient probablement pas avoir les héros rôdant autour de leurs tentes de nuit. C'est toujours l'idée de ne pas les déranger. Cependant, si les héros ont exploré les alentours, ils n'auront pas de mal à trouver des arguments pour faire des tours de garde dans le camp. La seule chose que demande Ulfaran, c'est qu'ils restent discrets. Les héros peuvent s'arranger comme ils veulent. Dans tous les cas, après plusieurs épreuves de Force, ils s'endormiront après cette longue et dure journée.

Et comme on pouvait s'y attendre, ils sont attaqués dans la nuit par des rayders gobelins. Deux par héros actif, ce combat n'est pas important. Il ne dure que quelques assauts, le temps d'occuper les joueurs. Au bout de quelques assauts, un cri retentit du côté des tentes de Nina, Héléne et Rank, signal qui fait fuir les gobelins encore en combat. Ces gobelins sont rapides, et connaissent les alentours: ils n'auront aucun mal à semer les héros qui les poursuivent. Si on les suit, on pourra perdre leur trace dans la forêt. Cette trace rejoint une trace à cheval, puis se séparent au niveau de la route. Le cavalier va vers Juïenal, ou il sera perdu: trop de traces. Idem pour les gobelins (au pire, on peut trouver un camp de gobelins, histoire d'en massacrer quelques uns, mais ça n'avance pas à grand chose). Des gobelins capturés ne pourront raconter que qu'ils ont été recrutés par un cavalier, un « peau rose », pour attaquer le camp, jusqu'à ce qu'un signal retentisse. Le signal est le cri poussé par Nina. Cette attaque n'est qu'une diversion, mais elle a mal fonctionné. Au départ, Nina devait sortir de sa tente pour égorger un membre de sa famille, mais l'attaque des gobelins a débuté trop tôt, a réveillé Héléne qui dormait avec elle, et Nina, surprise l'arme à la main, a eu du mal à

s'expliquer et en paniquant, à égorgé sa préceptrice, avant de se blesser elle même, de hurler, et de simuler un évanouissement. Elle racontera avoir vu une forme sombre découper la tente, égorger Hélène, lui porter un coup, et être tombée dans les pommes.

Quand les héros rentrent, après la traque, ou quand ils sortent du bateau, ils ne peuvent que constater les dégâts: Hélène Allwing est morte, Nina Engstrand est blessée. Thrull reprochera aux héros de ne pas avoir pu protéger sa famille des attaques de gobelins, et ce bien que rien n'aie été volé. Il reprochera également à Ulfaran cette étape « touristique » pas franchement nécessaire. La nuit se termine alors que tout le monde est sur le qui vive, sans autre incident. Le matin est morose: les passagers repartent à bord, Nina toujours blessée, pleurant sa préceptrice, soutenue par Rank. Isida semble comploter avec son père Thrull, parce qu'elle passe beaucoup de temps avec lui, l'air sérieuse.

### **Acte 3: La seconde journée de voyage et la nuit à Ranuf.**

#### **Le voyage**

Le voyage du matin se passe sans incident. Pourtant, au passage de la Fourche d'Antimuel, la vigie crie que plusieurs embarcations sont visibles et semblent se diriger vers l'Étoile de Glargh. Les passagers s'inquiètent, mais la menace est moins sérieuse: les bateaux sont plus lents, plus loin que la veille. Cette fois Ulfaran ne se laisse pas surprendre: il fait sortir des arcs (deux sont pour les héros, deux pour des marins à lui), et donne aux rameurs l'ordre de ramer plus fort pour les distancer. Les héros ont l'occasion de faire du tir facile à l'arc, les bateaux ne rattraperont pas l'Étoile de Glargh. Nina, remise, participera au concours de tir au pigeons. Quelque temps après, le bateau est au calme, et l'ambiance est à la fête. Ulfaran paye une bouteille de bon alcool pour fêter cette victoire, et Thrull va même jusqu'à s'excuser de ses mots durs de la veille à l'encontre des héros, parce qu'il voit qu'en fin de compte, ce sont bien des héros.

#### **Ranuf**

Ranuf est une autre petite ville fluviale, ressemblant beaucoup à Plonku. Ulfaran y a réservé une auberge pour ses passagers. Les héros peuvent y faire quelques emplettes, pendant que les passagers dînent dans l'un des restaurants huppés. Néanmoins, Ranuf est plus chère de 10% que le manuel – sans doute la proximité de Glargh. La soirée se termine à l'auberge, ou les passagers prennent un dernier verre avant d'aller dormir. Nina est félicitée pour ses talents à l'arc, Rank n'a de cesse de dire qu'il les attendait, avec son bâton. Isida s'est couchée tôt. Hella et les demi elfes disparaissent au milieu de la soirée.

Les héros ont cependant la possibilité d'avoir exploré l'auberge en détail. Ils ne trouveront pas grand chose, ce sont des chambres classiques. Personne n'a pu prévoir le changement de plan d'Ulfaran, et Nina doit improviser. Elle a prévu, nuitamment, de passer par la fenêtre de sa chambre, et de rejoindre celle de Thrull. Elle sait qu'une autre attaque est prévue, et peut être prend elle un risque ce soir, mais elle sait que sans Thrull, la suite sera plus facile. Même si les héros, ce qui est probable, montent la garde dans le couloir, ils ne se rendront compte de rien.

Pendant la soirée, ambiance auberge, les héros peuvent repérer un groupe de trois types louches, des voleurs en quête de larcin facile, qui fuiront les ennuis ou la bagarre. Deux barbares bourrés chercheront les noises, et si les héros s'en mêlent, ils se feront jeter dehors par le videur – il leur sera facile de rentrer par la suite, cependant. Toujours pendant la soirée, ils seront accostés par un MVAC qui leur parlera d'une mission étrange, avec un artefact qu'ils doivent rapporter. Ce vieux fait une erreur, il ne parle pas à la bonne compagnie, c'est un pur gag, fait pour embrouiller les joueurs et leur faire perdre la notion du temps. A tout moment, les héros peuvent aller dormir dans la salle

commune de l'auberge, ou monter la garde dans les couloirs. Il serait d'ailleurs bon qu'ils montent la garde. Thrull, s'il le faut, leur demandera d'ouvrir l'œil pendant la nuit.

### **Le lendemain matin: le drame.**

Alors que les héros prennent un bon petit déjeuner, et que les passagers descendent les uns après les autres, un cri retentit à l'étage: la femme de l'aubergiste, passée réveiller ses clients, et n'ayant pas de réponse de la part « du vieil homme distingué de la 2 » (Thrull), utilise son passe partout et le découvre, poignardé dans son lit. Les héros n'ont que quelques minutes pour explorer la chambre, car la garde est appelée. L'aubergiste les dénonce, disant qu'il les a vu rôder autour des chambres. Les passagers sont sous le choc et ne prennent pas leur défense. Isida pleure sur son père, insulte les héros qui n'ont pas pu le protéger, Hella se montre froide – Thrull était son frère, Nina et Rank sont aussi très secoués, Rank pleurant dans les bras de Nina. Les gardes arrivent vite, et arrêtent les héros, les privant de leurs armes. Là encore, pour ce combat contre les « bons » gardes, les héros ne reçoivent que peu d'expérience. Manu militari, les héros sont jetés en prison, privés de leurs armes. Checkpoint.

## **Acte 4: Le retournement de situation**

### **La Prison.**

A ce moment de l'histoire, il peut y avoir deux solutions: soit les héros sont en prison, soit ils sont en cavale (en admettant qu'ils aient pu s'échapper). La prison est un endroit humide et désagréable, dont il est possible de s'échapper, moyennant quelques efforts. Il y a, partant de sous la paille, un début de tunnel creusé par des occupants précédents, et surtout, les murs entre les cellules sont en terre séchée friable. Or, pendant que les héros y sont le prisonnier d'à côté (un type bourré ramassé par les gardes) est libéré, et sa cellule est laissée ouverte. Les héros peuvent en profiter pour s'échapper. Bien sûr, ils peuvent utiliser n'importe quel artifice pour s'échapper, ou rester enfermés. Leurs armes et bagages sont entreposés à l'étage, dans un coffre du bureau du Clipitain.

### **L'appel du bourgmestre**

Que les héros soient en cavale ou juste échappés de la prison, ou qu'ils y soient encore, un message leur parviendra, soit par un crieur au milieu de la ville, soit par l'aubergiste qui les retrouve par hasard, soit par le chef de la garde qui vient les voir en cellule. Ils ont reçu une lettre, par courrier rapide, venant directement du capitaine Ulfaran, et faisant état de nouvelles alarmantes mais mettant hors de cause les héros. Ulfaran étant un vieil ami du bourgmestre, celui-ci ne voit pas pourquoi il mentirait et est prêt à libérer les héros.

Dans son courrier, Ulfaran raconte que l'Etoile de Glargh a repris le fleuve au matin, comme prévu. Arrivé à la boucle du fleuve, à la faveur d'un autre rétrécissement, une autre attaque a eu lieu, beaucoup plus préparée que celle de la veille. Quelques Pirates se sont servis de lianes pour sauter sur le pont, plusieurs archers ont tiré sur les marins, et le bateau a été hâlé vers la rive à l'aide d'une autre grosse corde, ou ils l'ont échoué. Plusieurs assaillants, dont deux Trolls et un homme encapuchonné qui était manifestement le chef, ont pris pied sur le bateau. Plusieurs marins ont été tués, beaucoup sinon tous blessés, le Capitaine lui-même a été blessé, et enfermé dans sa cabine avec les marins les plus valides. Les passagers étaient la cible: ils ont été emmenés dehors. La pauvre Hella a dû essayer de résister, car elle a été retrouvée lardée de flèches à quelques pas de l'endroit où le bateau est échoué. Les passagers restant, Isida, Nina, Rank, et les deux demi elfes, ont disparus, emmenés par les pirates, les Trolls et l'homme qui semblait les diriger. Les dernières traces allaient vers l'Ouest, vers la Forêt de Schlipak. Pas assez d'homme valides, et une police d'assurance qui ne couvrirait pas ce genre d'événements, finalement le Capitaine décide de rappeler

les héros, qui après tout ne se sont pas mal débrouillés, et ont été accusés à tort. Si ils sont disposés à venir aider, il les attend, en train de réparer le bateau.

Le bourgmestre offre aux héros, en plus de ses excuses, un bateau rapide pour descendre le fleuve jusqu'à l'Etoile de Glargh. L'addition à l'auberge a été oubliée, bien sûr, mais si les héros en parlent, le bourgmestre tiendra pour normal qu'ils aillent régler leurs consommations. Leurs armes leurs sont rendues – au pire, si les héros s'étaient échappés, quelques reproches, mais ils sont libérés quand même.

Les héros peuvent très bien choisir de ne pas aller vers le lieu de l'attaque: l'aventure se termine alors ici, et ils ne reçoivent que très peu de points d'expérience.

### **Le lieu de l'attaque:**

Le bateau est couché sur le côté, sur une plage de sable au bord du fleuve. Les dégâts sont importants, et les blessés nombreux. Des gens de Raluf sont sur place, pour aider aux réparations, et soigner les blessés. Chose étrange, les marchandises n'ont pas été volées ou même endommagées, seuls les passagers ont été enlevés. Ulfaran, bras en écharpe et béquille, accueille les héros en s'excusant lui aussi de ne pas les avoir soutenu la veille. Si ils avaient été là, l'issue du combat aurait été toute différente. Ulfaran donne tout ce qu'il sait: les traces, le talent d'escrimeur du chef, les deux trolls qui lui obéissaient, et la dizaine d'hommes de main. Un seul a été blessé, mais il a été emmené par les autres. Ils ont retrouvé le corps d'Hella un peu plus loin, avec plusieurs flèches dans le dos: la pauvre a du essayer de s'échapper. Elle est encore sous la bâche, le Capitaine ne sait pas trop quoi faire avec le corps. Le Capitaine leur donne également un papier, qu'il a retrouvé dans la tente des passagers, et qu'il ne sait pas comment interpréter. Il s'agit de l'arbre généalogique de la famille, qui porte encore les marques de Nina sur qui a été tué. Cet élément doit donner aux héros le fin mot de l'histoire et les motivations du tueur: l'héritage d'Elenreich Engstrand, et l'entreprise Gorzyne.

Les héros partent donc en suivant les traces, assez visibles, qui mènent vers la forêt. Ils peuvent facilement voir les traces des Trolls et d'une demi douzaine d'humains. Au bout d'une demi heure de marche dans la campagne, les traces semblent cependant se diviser: les trolls se déplacent vers le nord, alors que les autres traces mènent sur la route, rejoignant une carriole et des traces de chevaux. La route mène vers le Sud, sans doute vers Glargh. Les héros ont le choix de savoir quel groupe ils veulent suivre. Au Nord, Isida et les deux demi elfes doivent servir de déjeuner aux Trolls, alors qu'au Sud Nina, accompagnée de Rank et de l'homme mystérieux, vont faire ouvrir le testament.

### **L'exploration vers le Nord.**

Suivant les traces fraîches, les héros traversent les pâturages (un bouc en colère est tout indiqué), et arrivent à proximité d'une petite grotte à flanc de coteau. Dans cette grotte, les trois Trolls (deux adultes et un enfant) sont en train de faire bouillir une marmite, sous les yeux horrifiés de Raoul, Réo et Isida, qui savent très bien quel sort les attend. Les héros peuvent intervenir – c'est même souhaité – pour sauver les otages. Isida et les demi elfes ont été dépouillés de leurs possessions, et sont en lambeaux. On pourra trouver de quoi les vêtir dans le tas d'affaires au fond de la caverne des trolls, ainsi que quelques objets. Le Troll n'étant pas connu pour sa passion pour l'or ou les trésors, on trouvera notamment 10D20 pièces d'or et une arme de bonne qualité, ainsi qu'un fatras ahurissant d'objets inutiles.

Une fois libérés, les demi elfes remercient chaleureusement les héros, et disent que vu « cette histoire de fous » il n'ont d'autre envie que de retourner... n'importe où, pourvu qu'on les laisse tranquille. Isida leur tombe dans les bras, et leur raconte tout ce que Nina leur a dit: les meurtres en

série, la jalousie, les projets pour l'entreprise, tout. Isida est très remontée contre son ingrate cousine, et si elle en a l'occasion, elle lui fera rendre gorge. Néanmoins, elle est seule, et Nina a son frère et cet espèce de ninja qui les accompagnait en la regardant avec des yeux de merlan frit. Plus d'autres hommes de main, et sans doute des moyens illimités. Bien sûr, si les héros proposent de l'aider à rétablir la vérité, elle les récompensera... mais il faudra alors aller jusqu'à Glargh. Isida n'est pas d'humeur à négocier cependant.

### **La route vers Glargh.**

La grande ville n'est pas loin au Sud, et les héros croiseront pas hasard, une caravane qui leur offrira de les transporter, moyennant quelques pièces d'or. Les héros pourront d'ailleurs prouver leur valeur en repoussant une attaque pas préparée, menée par deux/trois bandits de grands chemins. Cette partie peut se faire en ellipse. Les héros n'auront pas beaucoup de temps pour faire des emplettes à Glargh. Isida insistera pour aller au plus vite à l'hôtel particulier des Engstrand, qu'elle puisse se changer, être un peu plus présentable, et pouvoir affronter Nina dans de bonnes conditions. Elle fera offrir un repas aux héros tant qu'elle se prépare. Malheureusement, ou heureusement, c'est selon, Nina a donné rendez vous au notaire et aux officiers de l'administration, à l'hôtel particulier plutôt qu'aux bureaux de Gorzyne.

### **Le combat final**

Pendant le repas, arriveront dans la grande salle de restauration, Nina, Rank, l'homme mystérieux, le notaire, l'officier administratif, chacun avec une bourse pleine. Les héros auront quelques efforts à faire pour expliquer leur présence en l'absence d'Isida, et Nina voudra profiter de la situation pour les faire éliminer et jeter dehors. Chaque héros devra affronter un garde du corps, avant qu'Isida intervienne et ne révèle par sa présence, la vérité des agissements de Nina. Cette dernière ayant dit qu'Isida et les demi elfes avaient été tués pendant la dernière attaque, ne sait pas comment réagir en voyant sa cousine. Les bureaucrates sont corruptibles, et Nina fera un geste pour qu'Isida et les héros soient tués. La tâche des héros est alors de protéger Isida, de se débarrasser des gardes du corps et de l'homme mystérieux, ainsi que de Nina et Rank – Rank qui ne comprend rien à ce qui se passe. Nina et Rank se rendront avant d'être tués, et Isida insistera pour qu'ils aient un procès – bien que l'issue soit la même. Les officiers administratifs prononceront alors qu'en l'état actuel des choses et compte tenu de l'absence de probité de Melle Nina Engstrand, la déposition précédente ne peut être retenue, et que c'est à Isida qu'échoit la gestion des entreprises Engstrand. Le notaire ajoutera même que l'absence de pot de vin versé par Isida joue en sa faveur – tout en conservant celui versé par Nina, parce que, quand même.

### **La fin de l'aventure.**

Isida est partagée, entre la joie d'être l'héritière d'une des plus grosses fortunes de Fangh, et sa peine d'avoir perdu tant de membres de sa famille, et d'avoir découvert la duplicité de sa cousine. Néanmoins, elle n'oublie pas sa promesse et récompense généreusement les héros, avec 100 pièces d'or chacun, et une lettre de recommandations pour le cas où ils voudraient travailler pour d'autres riches familles de Glargh. Elle leur donne également à tous, un manteau de velours rouge brodé, chaud et traité antitâches, qu'il suffit de laver à l'eau froide pour qu'il retrouve sa douceur. Ce manteau vaut 300PO dans le commerce, offre CHA+1 et AD-1. Il est imperméable et tient chaud. Et bien sûr, elle leur donne également deux paquets de lessive Gorzyne « c'est pas grand chose, mais je vois que vous en avez bien besoin ». En tant que Maître, ne restez pas en reste devant tant de générosité: 200 points d'expérience par joueur est un bon score, agrémenté des habituels bonus et de l'expérience gagnée lors des combats.