



## An cercle très demandé

Une aventure pour Everyday is Halloween

La bande des joueurs a été recrutée afin de faire des fouilles archéologiques, disons plutôt, pour trouver un riche caveau et ramener à leur employeur les objets de valeurs. Jeux de pistes et de cache-cache avec un groupe d'elfes, mené par Alak Tombesoir, à l'objectif semblable, ils devront garder un œil sur leur guide.

### Amorce

« Votre bande est tranquillement attablée à prendre un maigre repas dans une taverne relativement propre d'Esperanza, tandis que vous vous remplissez la panse, les discussions alentours vont bon train. En dehors des rumeurs habituelles et des débats religieux, les habitués, ouvriers et journaliers, semblent s'intéresser particulièrement à la nouvelle vague d'attaque que subit actuellement Musaraigne. Ça n'a rien de nouveau et cela ne vous intéresse guère. La cité marécageuse, bien qu'appartenant à Esperanza, vous paraît aussi loin qu'inaccessible, car ce n'est pas là-bas que vous pourrez remplir vos poches. Agacé par les commérages et le manque d'activité récente, vous pressez vos compagnons de finir, déposez vos dernières pièces sur la table puis sortez afin de décompresser. Tandis que vous faites les cents pas en attendant le reste de la bande, ruminant sur la malchance qui vous poursuit dernièrement, deux hommes en habits pourpre vous interpellent par votre nom, semblant vous attendre depuis un moment. Qui sont-ils ? Comment diable vous connaissent-ils ? Que vous veulent-ils ? Cela vous intrigue et vous inquiète ».

N'ayant plus un sous en poche voilà comment la bande s'est retrouvée employée par le baron Mercurio, marchand fortuné et philanthrope d'Esperanza. Après quelques jours, vous voilà embarqués à bord du train en partance pour Musaraigne, 12h de train avec un arrêt toutes les trois heures, le temps de faire plus ample connaissance avec le Juriste et d'en savoir plus sur votre expédition. Le Juriste vous a été imposé par le baron pour gérer les fonds, les documents légaux, obtenir des autorisations administratives, couvrir les arrières et effectuer des recherches dans les archives de la ville.

De votre côté, vous devrez trouver l'origine d'une carafe. L'objet semble anodin mais sa facture délicate et le sceau présent à sa base ont révélé sa vraie valeur, provoquant l'intérêt du baron qui souhaite acquérir d'autres objets de même qualité.

### **Le train Musaraigne-Esperanza**

La création de cette ligne fût l'ambitieux projet d'un visionnaire un peu fou. Des années à se battre contre la Mourne-Bourbe et les détracteurs, c'est le soutien de la population de la ville qui a permis l'aboutissement de la ligne.

La locomotive à vapeur, qui tourne à la tourbe séchée, transporte voyageurs et marchandises en 12h au lieu des 4 jours de voyages par le passé.

Placées le long de la ligne, 4 gares de brousses permettent aux passagers de se dégourdir les jambes ou de prendre une collation, le temps que le chauffeur fasse charger une nouvelle cargaison de tourbe.

A votre arrivée vous devez contacter Don Emilio Ferino, marchand de tourbe, l'un des plus riche notable de la ville. C'est lui qui a envoyé la carafe à son ami le baron, il pourra donc vous lancer sur la piste.



## Le Juriste

Petit, brun, légèrement potelé, à la chevelure commençant à se dégarnir, cet homme dans la trentaine a peu de succès auprès des dames, sans que cela ai vraiment d'importance à ses yeux.

Ce qui l'intéresse, c'est le savoir, les chiffres et l'administration. Connaître les dernières lois, leurs applications et leurs détournements font son orgueil et sa fierté. C'est le bureaucrate à contacter pour réaliser dans la légalité un acte répréhensible.

Toujours poli et souriant, il se moque intérieurement de ceux qu'il estime inférieur : les pauvre, les illettrés, ceux dans la précarité...

Il a doit pour le baron étudier et analyser les égouts et leurs impacts sur la population.

Le Juriste											
<b>FOR</b>	1	<b>DEX</b>	1	<b>CON</b>	1	<b>INT</b>	4	<b>SAG</b>	4	<b>CHA</b>	2
<b>PV</b>	8	<b>PE</b>	2	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	5	<b>DGT mêlé</b>	1	<b>DGT tir</b>	1
<b>Compétences</b>	Bluff (2) 8, connaissance (administration) (4) 12, folklore (Esperanza) (1)9, psychologie (1) 9, lire et écrire (2) 10, Tir (1) 6, renseignement (1) 7.										
<b>Atouts</b>	Apprentissage, intelligence, compétence										
<b>Possession</b>	Monocle et verres de lecture en argent. Nécessaire d'écriture. Pistolets 1D6. Montre à gousset en argent et ambre.										

## Musaraigne : capitale de Rivari, province d'Esperanza

La ville surplombe le pays des bauges, un recoin particulièrement sinistre de la Mourne-Bourbe, le marécage qui entoure Esperanza et ses quatre provinces. Un immense labyrinthe d'eaux croupies à la végétation et la faune des plus dangereuses. Un lieu où se côtoient Esprit-follet, rats géants, lianes étrangleuses et crocodiles vaseux au milieu des odeurs d'eaux nauséabondes de chairs et de végétaux en décomposition.

De nombreuses rumeurs circulent sur cette contrée et ses habitants. Tour à tour repaire de rats géants, laboratoire à ciel ouvert ou cachots géants dans les fabulations, la ville à mauvaise réputation, c'est le moins que l'on puisse dire.

La présence voisine d'une cité hantée par des Corbeaux géant, les Becs-de-Corbins, menace les habitants par intermittence.

Les escarmouches des rats et des corbeaux ont transformé cette partie des marais en un terrifiant champ de bataille parcouru de tranchées et de fortifications.

Les habitants sont tenaces et ont redoublé d'ingéniosités pour dompter un peu les marais : ici et là on trouve des zones de cultures, des potagers et vergers apportent un peu couleurs et d'organisation dans le gris des eaux croupies.

La ville a gardé sa sinistre réputation dans les foyers d'Esperanza malgré son rapprochement. Depuis plusieurs années maintenant, les deux cités sont connectées par une ligne de train, développant le commerce, notamment celui des fruits et légumes ainsi que de la tourbe séchés.

## Ça commence bien !

Le Juriste s'est montré efficace, à la sortie du train il a envoyé un message demandant audience à Don Ferino. La réponse attendra les joueurs à leur auberge, l'Ombre Dansante, ils sont attendus pour partager son prochain repas.

## L'Ombre Dansante : Auberge huppé de Musaraigne.

Ouverte à toute heure, elle accueille les fortunés en mal de changement et les bourgeois de sortis. Gidéon, le patron, mène à la baguette le ballet des serveuses, femmes de chambres et cuisiniers.

Toujours souriant, il tient le bar et les locations avec bonne humeur et une pointe d'humour. Avide de ragots et de scandales, il est une bonne oreille pour les bavards, mais il garde précieusement toutes les informations ainsi obtenus.

L'auberge, en plus de sa grande salle chaleureuse et des ses chambres confortables, possède plusieurs salons privés où sont négociés contrats innommables et discrètes rencontres.



L'hacienda où ils ont rendez-vous est élégante, et ne montre pas son opulence au premier coup d'œil. C'est la qualité des matériaux utilisés qui trahissent la richesse du propriétaire, marbre et ébène sont plus que présents, les fournitures sont en bois rares finement ciselées. Don Ferino accueille les joueurs et le Juriste avec bonhomie et nonchalance, la table dressée propose un véritable banquet. Le repas s'éternise, Emilio narre par le menu son ascension, depuis ses débuts comme petit marchand de tourbe de chauffage jusqu'à son contact avec Esperanza comme fournisseur pour les trains à vapeur, en passant par l'implantation des arrêts de repos sur les lignes. Tout cela lui appartient et lui permet de vivre confortablement. Le Juriste, après avoir obtenu la permission d'Emilio prend des nombreuses notes, visiblement impressionné par la carrière du marchand.

### Don Emilio Ferino

Grand avec une forte carrure, Emilio a su garder un physique jeune et fort. Ses étonnants yeux verts sont perçants et enregistrent les moindres détails.

A ses débuts comme petit marchand il a eu le courage de soutenir le projet de train pour Esperanza, se forgeant une clientèle variée et fournie, ainsi qu'une solide réputation. Maintenant son contact avec Esperanza, comme fournisseur de combustible, lui assure une bonne rentrée d'argent et sa notoriété lui ouvre les portes de nombreux cercles huppés.

D'un caractère aimable et arrangeant, il garde la tête sur les épaules, ne laissant pas le succès l'aveugler. Dure en affaire, il sait négocier à son avantage, trouver les mots pour convaincre sans froisser.

Sir Emilio Ferino											
<b>FOR</b>	1	<b>DEX</b>	2	<b>CON</b>	2	<b>INT</b>	4	<b>SAG</b>	2	<b>CHA</b>	2
<b>PV</b>	10	<b>PE</b>	2	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	10	<b>DGT mêlé</b>	3	<b>DGT tir</b>	2
<b>Compétences</b>	connaissance (étiquette) (3) 9, connaissance (sorcellerie) (1) 7, folklore (Esperanza) (3) 9, psychologie (2) 8, diplomatie (2) 8, esquive (3) 7, renseignement (1) 7, idée(3)9.										
<b>Atouts</b>	malandrins, sixième sens, vif										
<b>Possession</b>	Canne-épée 1D6										

Les joueurs verront leur patience testée, les tentatives pour amener le sujet de la carafe seront écartées par le marchand et il faudra attendre la fin du repas pour qu'Emilio aborde le sujet de lui-même.

Faisant passer les joueurs dans le salon, il conte sa ballade au marché et comment il est tombé sur le stand où il a trouvé la carafe. La vendeuse, qu'il avait initialement confondu avec un tas de chiffons sales, proposait des objets et des bijoux grossiers posés sur un drap blanc. Ces objets semblaient apparemment faits de terre ou de boue. Il ne se serait pas arrêté si un éclat de lumière sur la carafe n'avait attiré son attention. Après un examen plus attentif, il décida de ramener l'objet pour être nettoyé, sa curiosité valait bien les quelques pence demandés. Don Ferino confia la carafe à son plus fidèle majordome pour qu'il la récupère. Après ce bon dégrassage, il était évident que l'objet avait bien plus de valeur que tout ce que la vendeuse en voulait. La carafe étant peu à son goût il l'a envoyée à son ami le Baron Mercurio, qu'il sait friand d'objets exotiques.

Depuis, il est retourné voir cette petite vendeuse, espérant récupérer d'autres objets intéressants. Cette manœuvre lui a permis d'obtenir quelques bijoux de facture commune. Sa dernière visite se révéla plus fructueuse. Il sorti de sa poche une large gourmette d'or qu'il montre aux aventuriers.

L'inscription d'une élégante calligraphie finement ciselée est indéchiffrable. Le métal utilisé est inconnu, cependant le sceau au centre des écritures permet au joueur d'associer l'origine de la gourmette à celle de la carafe.

Un coup d'œil par la sorcellerie permet de savoir qu'il est enchanté avec l'atout « sixième sens ».

Emilio n'a pas d'autres informations à fournir concernant sa source, il passera le reste de la soirée à discuter des attaques sur la cité, de la vague de maladies qui touchent les défenseurs, des affaires, de la création de la ligne de train, celle de la gare, Notre Dame de Fer, et du travail que cela a fourni aux habitants.



## Où est Lou ?

Les joueurs devront attendre les premières heures du matin pour se rendre au marché. Les artisans, maraîchers et autres vendeurs n'y restant pas midi passé. Le Juriste ne les accompagne pas, d'autres choses à faire.

Le marché est en deux parties, l'une couverte pour abriter les marchandises sensibles de la pluie et les vendeurs les moins fortunés, l'autre est formée par les toiles et larges parapluies des vendeurs ayant de quoi s'offrir leur propre étal. Les habitants y naviguent avec habitudes le panier accroché au parapluie, discutant, plaisantant, chacun connaissant chacun.

L'arrivée des joueurs dans ce joyeux cafouillis va provoquer petit-à-petit une diminution du volume des conversations. Les habitants sont méfiants envers les étrangers, surtout ceux qui posent des questions.

Ils rencontreront quelques difficultés à obtenir des renseignements intéressants, mais ils seront tout de même informés des règles en cas d'alarme : se mettre à l'abri et ne pas rester dans les rues. Questionnés sur les récentes attaques, ils exprimeront leurs inquiétudes face à l'étrangeté de celles-ci : pas de victimes signalés parmi la population, des survols rapides de la ville, l'intérêt pour les entrées des égouts.

Les commerçants les feront errer à travers tout le marché, le temps de connaître le pourquoi de leur présence. Avec un peu de psychologie, les joueurs pourront comprendre que les commerçants et les passants sont entraînés à tester, et que toute action violente sera perçue comme une menace et réprimée avec zèle.

Un bon test de Seconde Vue permettra de trouver un recoin du marché marqué par l'aura d'un septième enfant mais l'emplacement est aujourd'hui vide. Questionnés sur le sujet les marchands alentour resteront vagues.

La mention de Don Emilio Ferino permettra de soulager la tension. Les habitants de la ville le tenant en haute estime, si les joueurs ont son aval alors il n'y a pas de problème. La foule reprendra ses activités, indifférente à la présence des joueurs et les commerçants donneront plus d'informations sur Lou, la vendeuse, son aptitude à trouver les objets perdus étant sujet à débat dans le marché.

Lou vient deux à trois fois par semaine vendre ce qu'elle trouve dans les égouts. Les vendeurs et les passants tolèrent sa présence malgré son aspect repoussant car ils savent qu'elle peut ramener des objets, en général des bijoux, qui ont été perdus au-dessus des égouts.

Parfois certains lui indiquent vers quel endroit l'objet fut perdu et en général au bout d'un moment, elle le retrouve et le ramène. Lou, en temps qu'égoutière, a un revenu fixe ce qui lui permet de louer un lit dans un dortoir.

Elle loge au Hamac qui est géré par Dame Patiosa, une mégère qui tient l'établissement d'une main de fer. L'endroit y est propre, contrairement à d'autres, et possède même un point d'eau. Les joueurs devront se renseigner ou passer par l'administration pour trouver le dortoir.

### **Le Hamac : dortoir pour femmes.**

Cette pension propose pour différents tarifs un lieu de repos pour les jeunes femmes sans foyers. De la chambre individuelle tout confort aux dortoirs et douches communes, tout n'est qu'une affaire d'argent. Si certaines pensionnaires ne peuvent payer en monnaies sonnantes et trébuchantes, elles servent les autres pensionnaires et la maison.

La pension fait partie d'une longue rue et s'élève sur trois étages plus les combles, les chambres individuelles sont au premier et second étage tandis que les dortoirs remplissent le troisième et les sous-pentes. Les chambres individuelles sont évidemment fermées à clef, même si Dame Patiosa en a un double.

Lou loge au troisième dans une chambre qu'elle partage avec trois autres demoiselles. La pièce est propre et rangée, deux règles importantes de la maison.

Arrivés au dortoir, il est midi passé. Ils seront confrontés à Dame Patiosa. Celle-ci ne se laissera pas convaincre avec de simples mots, un bon diplomate pourra l'amadouer en échange de quelques pièces.

L'examen du lit et des affaires personnelles de Lou n'apporte pas d'informations si ce n'est qu'il s'agit d'une femme et qu'elle est une septième enfant. Confrontée à ce sujet, la matrone affirme que cela ne la concerne pas tant que Lou paye son loyer et que sa folie douce ne dérange pas ses voisines de chambre.

La Dame informera les joueurs que Lou est partie ce matin avec deux hommes étranges. Cela a attiré son attention car à cette heure-ci Lou à l'habitude de dormir et elle se tient normalement à l'écart des hommes. Ils lui ont paru étrange par leurs manières et leurs carrures pour leurs tailles. Elle donnera la direction où le trio est parti.



## Dame Patiosa

Grande et sèche, la peau brûlée par le soleil et marquée par le temps, Dame Patiosa est une vieille femme aigris, sa tenue austère est accompagnée d'une chevelure voilée ainsi que de petite lunette.

Pas le temps pour les chichis, surtout à son âge, la mégère tiens les comptes du Hamac avec rigueur, garde un œil sévère sur ses oies et organise les tâches de la maison. Franche et direct elle ne mâche pas ses mots, parfois tranchants comme des couteaux.

Dame Patiosa											
<b>FOR</b>	1	<b>DEX</b>	1	<b>CON</b>	1	<b>INT</b>	3	<b>SAG</b>	2	<b>CHA</b>	3
<b>PV</b>	8	<b>PE</b>	2	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	5	<b>DGT mêlé</b>	1	<b>DGT tir</b>	1
<b>Compétences</b>	Diplomatie (2) 8, renseignement(1) 6										
<b>Atouts</b>	Séduction irrésistible, apprentissage										
<b>Possession</b>	Broche en argent										

Suivre la trace du trio est facile, car les deux hommes ont marqué les esprits, notamment chez les femmes par leur beauté.

Tandis que les aventuriers remonte la piste, une alarme retentit, en quelques instant les rues sont désertes, et ils seront encouragés à faire de même. Une grande ombre passera au dessus des rues, puis s'éloignera avec un croassement frustré. La population, la menace passée, reprendra ses activités, le corbeau étant reparti.

Les joueurs seront ainsi conduits jusqu'à l'une des entrées de service des égouts où le trio s'est engouffré. Alors qu'ils s'apprêtent à descendre ils pourront remarquer le Juriste qui prend des notes un peu plus loin. Surveillance t'il le groupe ou est-il occupé à une autre tâche ?

## Les égouts de Musaraigne

Personne ne sait qui a construit les égouts. Ils sont là depuis mémoire d'homme. Ce qui est connu en revanche, c'est qu'ils ont été réhabilités et nettoyés il y a environ trois générations, assainissant la ville de manière impressionnante. Le principe a été repris depuis pour assécher certaines parties des marécages et les transformer en terres agricoles.

Les joueurs découvriront au pied de l'escalier une zone sèche où se trouvent six casiers, un banc et un planning. Plus bas trois grandes canalisations sont alimentées par une multitude d'arrivées de diamètres variables, un vrai labyrinthe. Apparemment Lou et les cinq autres égoutiers, alternent les tours par phase de 12h. Selon ce même planning, Lou travaille de 18h à 6h, vu l'heure où elle a quitté le dortoir, elle n'a pas eu le temps de tomber dans le sommeil ou alors elle en a été sortie.

L'examen des casiers donne une idée de la tenue de travail, de hautes bottes de cuir imperméabilisées, une paire de gants de même facture, un foulard et un calot à bord large, plus un balai-brosse avec racleur pour décrocher les amas et une ceinture de fumigènes anti-nuisible. Quatre des casiers sont vides, le cinquième est complet, tandis que dans le dernier, marqué par une aura de septième enfant, il manque la paire de bottes et une cartouche de fumigène.

Pour les mettre sur la voie, Lou a laissé plusieurs indices sous formes de traces dans la boue, ou d'empreintes boueuses là ou il ne doit pas y en avoir, en dansant. De plus ses geôliers font peu de cas de ses chansons qui portent loin, puisqu'en rythme avec ses pas. Les joueurs pourront donc repérer les traces visibles ou s'orienter par l'ouïe.

En cas d'échec, les joueurs passeront plusieurs heures à errer dans les canalisations, faisant parfois de dangereuses rencontres, rats, cafards et autres nuisibles géants que l'on peut imaginer.

Ils finiront par arriver au grand réservoir central au même moment que Lou et quatre gardes elfiques. Ces derniers dégaineront aussitôt, attaquant les joueurs, pressés d'en découdre.

Lou profitera de l'inattention de ses gardes pour prendre la fuite à l'aide d'un fumigène, entraînant les joueurs dans une course poursuite à travers les égouts.



En remontant la piste laissée par Lou, les joueurs remonteront petit à petit au dessus des égouts jusqu'à un souterrain sec où est installé un camp comprenant plusieurs tentes, dont l'une plus riche que les autres. Lou est attachée près du braséro de la tente centrale mais les alentours sont vides à première vue. L'examen des tentes avec une Seconde Vue peu révéler que des créatures de la nuit en sont les propriétaires, ainsi que la présence de Lou.

En faisant plus attention, les joueurs entendront plusieurs gardes qui sont présents dans l'une des tentes et qui pourront entendre les joueurs s'ils ne font pas preuve de discrétion.

Une fois libérée, Lou prendra l'initiative et les joueurs devront la suivre rapidement car l'alarme ne tardera pas à retentir suite à son évasion. Il s'en suivra alors une course poursuite, au cours de laquelle Lou les fera tourner en rond, passant plusieurs fois par une même intersection sans prendre la même direction. Au cours de cette course les joueurs pourront apercevoir le Juriste et un égoutier visiblement en pleine discussion.

## Lou

Blonde, le teint pâle avec de grands yeux bleus, Lou pourrait attirer bien des regards parmi une population à la peau basanée et la chevelure sombre. Mais la couche de crasse qui semble la recouvrir, repousse tous les regards et la protège mieux qu'une ceinture de chasteté.

Lou garde normalement une attitude distante, mais polie, envers les gens de gris et les hommes. Elle est moins fermée avec les femmes, et très enthousiaste à l'encontre des Septièmes filles comme elle.

Lou est marquée par la folie ce qui se traduit par des cauchemars, et par une vision particulière du monde tantôt joyeuse (elle chante et parfois danse au milieu des égouts, sa voix remonte à la surface) tantôt triste (poussant alors de longs sanglots dignes d'une banshee). Lou est hanté par son frère, qu'elle est la seule à voir, qui la conseille et la guide pour trouver des objets, se sortir d'un pétrin, survivre.

Lou 7 <sup>ème</sup> enfant paria folie											
<b>FOR</b>	1	<b>DEX</b>	3	<b>CON</b>	1	<b>INT</b>	4	<b>SAG</b>	4	<b>CHA</b>	2
<b>PV</b>	8	<b>PE</b>	2	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	5	<b>DGT mêlé</b>	1	<b>DGT tir</b>	1
<b>Compétences</b>	connaissance (hantise) (1) 9, connaissance (créature de la nuit) (1) 9, folklore (Esperanza) (1) 9, psychologie (2) 10, renseignement (1) 7. Idée(4) 12, évasion (1) 8, fouille (2) 10, perception(2) 10, Soins (2) 9, Volonté (1) 7										
<b>Atouts</b>	Armes improvisés, compétence folie, caractéristique, cauchemar, caractéristique										
<b>Possession</b>	Vêtements dépareillés et abimés										

## Les gardes elfiques

Grand et filiforme, ils ont cependant les épaules solides. Habillés de cuir, arc et carquois dans le dos, le seul objet de métal qu'ils portent c'est leur épée.

D'un caractère plutôt austère, ils ont été formés dès le plus jeune âge au maniement des armes et à exécuter sans discuter les ordres. Taciturnes, ils sont d'une loyauté à toutes épreuves envers ceux qu'ils ont choisis.

Les gardes elfiques											
<b>FOR</b>	2	<b>DEX</b>	3	<b>CON</b>	3	<b>INT</b>	2	<b>SAG</b>	2	<b>CHA</b>	1
<b>PV</b>	12	<b>PE</b>	2	<b>AC°</b>	2	<b>DEP</b>	15	<b>DGT mêlé</b>	2	<b>DGT tir</b>	3
<b>Compétences</b>	intimidation(1) 9, mêlée (2) 10, Tir (1) 6, résistance (1) 7.										
<b>Atouts</b>	Vif, puissance, coup de brute, armes de guerres, attaque en finesse										
<b>Possession</b>	Epée 1D6, bouclier (protection1) Armure de cuir (protection1).										

## Une lueur d'espoir ?

« Vous courez dans cette eau infâme, jonchée de débris et de tout ce que la ville génère d'immondices. Vous courez à perdre haleine mais devant vous votre guide semble sautiller de bord en bord sans s'essouffler. Vous savez que vos poursuivants sont sur vos talons et qu'ils n'abandonneront pas, ils ne s'arrêteront que lorsqu'ils vous auront mis la main dessus ainsi que sur votre guide.



Celle-ci semble prendre tout cela pour un jeu et vous mène par le bout du nez au milieu de ce dédale. Comment avez-vous pu vous mettre dans un tel guêpier ? Ce qui devait être une simple chasse au trésor s’est transformée en une chasse à l’homme dont vous êtes le gibier.  
 Il y a de la lumière au bout du tunnel ! La Sortie ! Enfin la sortie »

Amer désillusion pour les joueurs, car hélas la lumière ne provient pas de la sortie mais des grilles placées au sommet du réservoir central des égouts. Aucune échelle pour monter, pas d’issue vers la lumière.

Pour certains cette scène a un air de déjà vue. En effet Lou les a fait tourner en rond. Malgré la colère que cela peu engendrer elle reste imperturbable face aux remontrances.

Tandis que les personnages reprennent leur souffle et se lamentent, Lou s’est faufilée à travers une canalisation plus étroite et presque invisible. Interpellant les joueurs, elle les invite à la suivre, annonçant qu’ils sont presque arrivés à destination. Après quelques minutes à se glisser entre deux parois sales et humides, les aventuriers pourront découvrir une pièce ronde, sèche, lambrissée et chaleureuse. Lou refermera le panneau d’entrée, condamnant la pièce, avant de s’installer dans un coin et s’endormir comme un loir.

Elle ne se réveillera que s’il y a un danger pour elle. Si les joueurs tentent de la réveiller pour plus d’informations rien n’y ferra, marmonnant dans son sommeil elle ne laissera que cet indice « Dim, dum, Dim doum, sonne et touche, mais ici rien ne bouge ».

La pièce où sont maintenant enfermés les joueurs est étrangement illuminée de teintes arc-en-ciel. Incrustées dans les panneaux de bois se trouve six gemmes : améthyste (violette), turquoise (bleu), malachite (verte), citrine (jaune), sardoine (orange) et grenat (rouge).

La lumière vient du centre de cette pièce où se trouve un piédestal circulaire sur lequel repose une plume de cristal, l’objet délicatement sculpté semble fragile mais est d’une grande solidité. Le piédestal est gravé en spirale de la phrase suivante en transylvanien :

« Arc-en-ciel est la clé, six sans son, aide la voix à résonner vers l’immatérialité ».

La plume résonne comme un diapason dont la note varie suivant les matériaux touchés, ainsi contre des matériaux organiques la note est courte et basse tandis que sur du métal ou de la pierre elle sera plus tenue et claire. Frappée contre les gemmes, la plume sonnera sans son avec une longue vibration, cette vibration sera prolongée si la gemme suivante est dans l’ordre chromatique, du violet au rouge, sinon la note s’éteindra rapidement.

Les cinq premières notes resteront inaudibles mais la sixième ferra vibrer la pièce entièrement et assommera les joueurs, les rendant inconscients.

Tandis que les joueurs et Lou seront transportés ailleurs, un pan de mur près du grand réservoir s’est décalé ouvrant un passage jusque là invisible.

### La bibliothèque immatérielle

Les joueurs se réveilleront à l’extérieur dans un lieu étrange et inquiétant. Le ciel est sans soleil mais on y voit comme en plein jour. Des nuages noirs aux formes étranges se baladent ici et là. Ces nuages, en y regardant un peu mieux, sont en fait des amas de lettres et de mots. Lou, pendant que les joueurs découvrent les lieux, continue de roupiller tranquillement aucunement dérangée par le changement de scène.

## Les Cerveoïdiens

Créatures pacifiques, normalement, ils sont la matérialisation des cerveaux d’auteurs passés ou de collectionneurs de livres. Leurs corps sont naturellement fragiles, mais leurs volontés de fer. Ils communiquent entre eux mentalement, et aide les auteurs en cours d’écritures en les encourageant et parfois laissant des idées leurs parvenir. Ils sont terriblement protecteurs envers les ouvrages en cours de créations, parfois ce chamaillant entre eux pour s’occuper d’un ouvrage particulièrement prometteur.

Cerveoïdiens											
Hantise : Voir 10/1, toucher 15/2											
<b>FOR</b>	1	<b>DEX</b>	1	<b>CON</b>	1	<b>INT</b>	3	<b>SAG</b>	4	<b>CHA</b>	1
<b>PV</b>	8	<b>PE</b>	4	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	5	<b>DGT mêlé</b>	1	<b>DGT tir</b>	1
<b>Atouts</b>		Spore narcoleptique hallucinogène (résistance/15, dure 1D6 heures, malus de 2 pendant autant de temps.									



D'un côté se trouve une ligne d'arbre sur lesquels poussent des livres ouverts. Ces arbres sont entretenus par des créatures flottantes avec trop de tentacules. Leur corps est formé de deux ovales collés l'un à l'autre dans une matière spongieuse et boursoufflée, les deux yeux sont laiteux et posés au bout de pédoncules flexibles.

Ces jardiniers ne s'occupent pas des joueurs sauf si ceux-ci cherchent à toucher aux arbres et aux livres. Ils tenteront d'abord d'éloigner les joueurs avant de libérer des spores soporifiques hallucinogènes plongeant la/les victime(s) non résistante(s) dans un sommeil perturbé pour 1D6 heures. A leur réveil les endormis subiront un malus de 2 pour toutes leurs actions à cause de la nausée qui les accompagnera pour autant d'heures qu'ils ont dormi. Pour les réveiller de ce sommeil ils devront prendre des dégâts, sinon rien n'y fera.

De l'autre côté se trouve ce qu'il semble être une ville avec de hautes structures, tours et pics. Mais en se rapprochant, les joueurs découvriront qu'il s'agit de piles de livres et de parchemins, une quantité faramineuse de livres, empilés les uns sur les autres, des montagnes de parchemins, vélin et autres supports d'écritures.

L'endroit est étrangement silencieux et intimidant, les joueurs mettront un moment avant de pouvoir percevoir le chuchotement des pages tournées, ou le bruit léger d'une plume sur un parchemin. Ces sons seront les seuls indications de l'arrivée et de la présence du bibliothécaire

## Le bibliothécaire

Le Maître des Livres et des Idées, est en charge de classer et organiser tous les livres et support d'écriture que lui ramène les Cervoïdiens. Pour cela il a toutes les connaissances nécessaire, ainsi que toutes les langues du Vaste Monde, mais il incapable de transmettre son savoir.

L'organisation de la bibliothèque est chaotique en raison de sa diversité ce qui affect également le Maître, celui-ci peut prendre autant de forme qu'il y a d'idées, de croyances et d'inventions. Son caractère subit ces variations, surtout lorsque des créatures n'appartenant pas à la bibliothèque y sont présent.

Le bibliothécaire											
Hantise : Réaliser sa nature chaotique et variable 10/1											
<b>FOR</b>	2	<b>DEX</b>	1	<b>CON</b>	2	<b>INT</b>	5	<b>SAG</b>	4	<b>CHA</b>	2
<b>PV</b>	10	<b>PE</b>	4	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	5	<b>DGT mêlé</b>	2	<b>DGT tir</b>	1
<b>Compétences</b>	Connaissance (toutes) (1) 10 folklore (tous) (1)10, psychologie (1) 10, lire et écrire (1) 10, renseignement (1) 7, diplomatie(1) 8.										
<b>Atouts</b>	Invisibilité, invulnérabilitéX2, intelligence, touche-à-tout, aura de mystère, œil spirituel, force d'intellect, vol, souffle noirX3, résistance à la peur.										

Ce dernier, maître des livres et des idées, correspond au stéréotype de sa fonction, ce qui est variable selon chacun. Cela peut être l'occasion de demander aux joueurs leurs visions de ce personnage. Sans forme définie, il prendra une apparence mixte aux joueurs et il correspondra au concept de chacun sauf s'il est commun. Le bibliothécaire parle d'une voix basse et chuchotant il explique un peu les lieux et son travail : répertorier les écrits et livres terminés, les ranger, une tâche sans fin vu que de nouveaux apparaissent tout le temps.

Il impose plusieurs règles aux joueurs : ne pas abimer les livres, ne pas emmener de livre, parler doucement, écrire au moins un livre ou rapport, si possible avant de partir, sinon plus tard dans leur vie.

Dans la bibliothèque chaque joueur pourra trouver un livre à son goût lui permettant d'apprendre et ainsi d'augmenter d'un niveau une compétence.

Des objets sont présents à travers le lieu, les occupants ne s'en occupent pas même s'ils finissent fourrés dans un sac. Deux de ces objets intéresseront particulièrement les joueurs car ils présentent le même sceau que la carafe.

Le premier hélas ne pourra pas être ramené car trop encombrant, il s'agit d'un trône. Au dos se trouve une fine gravure en transylvanien : « Prince Eskel de la Cour Sombre, ceci représente notre défaite. Porteur de maladie, puisse ton nom tomber dans l'oubli et tes descendants sombrer dans la folie ».

Le second, posé plus loin sur une sculpture, est une couronne ensorcelée, délicate mais masculine. Elle est ciselée de ronces et de feuilles et incrustée d'émeraude. Une pièce inestimable qui fera la joie du patron.



Si les joueurs souhaitent plus d'information sur le prince Eskel, le bibliothécaire pourra leur fournir rapidement des ouvrages à ce sujet. La majorité sont écrits dans une langue inconnue, mais quelques-uns sont en transylvaniens. Ils ne pourront apprendre que deux choses : c'était une créature de la nuit et les maladies frappaient souvent les survivants des batailles où il était présent.

Les aventuriers seront brutalement expulsés de la bibliothèque par un gong assourdissant et assommant.

## Des montagnes d'or

Les personnages seront réveillés par Lou. Celle-ci semble un peu plus raisonnable qu'avant sa sieste, mais après avoir annoncé qu'ils étaient presque arrivés à destination elle restera silencieuse. La pièce où ils sont rassemblés est celle où se trouvait la plume de cristal avec un piédestal triangulaire au centre. Mais cette fois elle est plus grande et plus vaste. Trois cercles de gemmes sont présents au centre de trois portes sans poignées, l'une d'entre elle est entrouverte et donne sur un long et sombre couloir descendant d'un mètre de large dont l'odeur rappelle les égouts.

Ce couloir est protégé par trois pièges pour ceux remontant vers la pièce ronde :

- Des fléchettes empoisonnées au cyanure (réflexes ou acrobatie/10 pour les éviter, résistance/10 pour ne pas succomber, dégât 1point/min, connaissance (nature)/10 pour identifier le poison, premier soins/10 pour le neutraliser, mais la victime restera affaiblie (malus de 1) autant d'heure qu'elle a pris de dégâts) ;
- Une trappe s'ouvrant sur un bassin de piranhas et de sangsues (réflexe ou athlétisme/10 pour ne pas tomber. Les piranhas mettront 1min pour arriver, 1D6 sangsues se colleront et enlèveront 1PV/min chacune, provoquant une grande fatigue liée à la perte de sang (malus de 1 jusqu'à ce qu'elles soient enlevées). Passer au-dessus en sautant Athlétisme/10, sur les côtés de fines corniches permettent de passer en prenant son temps) ;
- Un rocher roulant dont la chute fera trembler cette partie des égouts (pour ceux dans le couloir reflexe/5 pour ne pas tomber au sol. Le rocher met 2 rounds pour faire les 30 mètres qui le sépare de la trappe. Le plafond est suffisamment haut pour que les joueurs puissent sauter par-dessus avec un test d'athlétisme ou d'acrobatie/15). Un personnage observateur peut remarquer les rigoles aux pieds des murs et les estimer suffisamment grandes pour s'y glisser et ainsi échapper au rocher.

Si les joueurs repartent par ici ils déclencheront le rocher puis la trappe et en fin les fléchettes

La pièce où ont atterri les aventuriers est pleine d'or, en sacs, en coffres et coffrets, en vrac couvrant la quasi-totalité du sol. Parmi toutes ces pièces d'or se trouve caché un Serpendor, une créature artificielle naissant de grand amas de pièces d'or cachées. Plus l'amas est grand plus le serpent l'est aussi et plus il sera protecteur envers son trésor. L'aura de la créature a depuis longtemps imprégnée la pièce, seconde vue/5 et connaissance (créature de la nuit)/15 permettent d'identifier son territoire et sa nature, mais l'aura présente dans toute la pièce dissimule où se trouve réellement le Serpendor, seul le cliquetis des pièces déplacées peut être perceptible.

## Le Serpendor

Les Serpendors, sont des créatures rares et étrange, gardiens de trésors, trois conditions doivent être réunis pour voir leurs apparitions : une grande quantité d'or, l'absence de changement dans cette quantité pendant plusieurs années et un sentiment de protection et d'avarice liés à ce trésors. De ce fait ont les trouvent généralement dans des tombes de personnes fières et avares.

Une fois apparus le Serpendor se forme à partir des pièces d'or et des pierres précieuses présentent, et l'ensemble constitue son territoire qu'il ne quitte jamais, il sait exactement combien de pièces il y a sous sa garde.

Si sont trésors est perturbé il cherchera à savoir par quoi avant d'attaquer, quelques pièces tombant dans une botte peuvent être toléré, de pleines poignées ranger dans une bourse, un sac, seront considéré comme du vol.

Le Serpendor											
Hantise : Voir 10/1											
<b>FOR</b>	4	<b>DEX</b>	3	<b>CON</b>	3	<b>INT</b>	2	<b>SAG</b>	2	<b>CHA</b>	1
<b>PV</b>	12	<b>PE</b>	2	<b>AC°</b>	2	<b>DEP</b>	15	<b>DGT mêlé</b>	4	<b>DGT tir</b>	3
<b>Compétences</b>	Discretion(2) 7, perception(1) 5, esquive(1) 5, mêlée(1) 7										
<b>Atouts</b>	Aisance nocturne, griffes et crocs, résistance à la peur, vif, chemin féérique, invulnérabilitéX3										



Le Serpendor s'intéressera aux personnages s'ils prennent quelques pièces et les attaquera s'ils en prennent trop. La destruction de la créature est temporaire et il mettra quelques jours à se reformer tant que le trésor est présent et il faudrait plusieurs jours à une dizaine de personnes pour vider la pièce.

Le piédestal est également gravé, sur chacune des faces se trouve une inscription :

- Celle donnant sur le couloir donne « toute peine mérite salaire, mais il y a danger à trop convoiter ». Prévenant sur la présence du Serpendor.
- Sur la deuxième face en sens horaire, on lit « Objets utiles ou non, de la nuit au crépuscule est le cercle du temps ». Les gemmes encastrées permettent d'ouvrir la porte si enfoncées du violet (améthyste) au rouge (grenat). Cette porte donne sur un lieu de stockage remplis.
- Sur la troisième face, il y a « Ici et au-delà, il y a et il n'y a pas, primaire puis secondaire, du ciel à la terre » les gemmes cette fois devront être enfoncées du bleu, jaune, rouge puis violet, vert, orange. La porte coulissera pour révéler une chambre funéraire.

## La chambre funéraire du prince Eskel

La pièce est grande, très grande. Des torches murales tout les deux mètres permettent d'éclairer la salle et ainsi dévoiler les trésors présents.

Au centre se trouve un sarcophage de marbre incrusté de pierres précieuses, surtout des émeraudes.

Le mobilier est réparti dans la pièce et disposé comme si le mort allait y vivre. Les objets y sont souvent en or ou en métaux et matériaux précieux. La majorité porte le sceau d'Eskel. Le tout scintille étrangement à la lumière des torches. Au fond de la pièce, les joueurs découvriront un espace habituellement vide. En observant mieux à l'aide de leurs torches, ils verront qu'il s'y trouve la statue du prince. Les joueurs pourront reconnaître le trône ainsi que la couronne trouvés dans la bibliothèque.

Si les joueurs ont rencontré les elfes, ils pourront voir la ressemblance.

Plusieurs objets sont ensorcelés et pourront intéresser les personnages, un test de Sorcellerie permettra de trouver et d'identifier ces objets.

### Les objets enchantés d'Eskel

Le prince Eskel s'est procuré tout au long de sa vie de nombreux objets ensorcelés. Cela souvent au détriment de la vie de leurs anciens propriétaires. Cependant plusieurs de ces objets furent conçus à sa demande bien souvent par la force. Ces objets portent son sceau et furent enterrés avec lui.

- Couronne en or : elle est ciselée de ronces et de feuilles et incrustée d'émeraudes. Elle représente son pouvoir et son savoir. Œil spirituel, point de vie, charisme.
- Masque funéraire en d'or : il est peint donnant un aspect androgyne et jeune au cadavre. Mauvais œil, paranoïa.
- Bottes : faites d'un cuir souple et étanche, elles sont renforcées aux pointes et aux talons avec du bronze et fourrées avec une peau de renard. Adresse féline, poudre d'escampette, protection 2.
- Manteau de cuir tanné : il est doublé de fourrure de loup. Vif, invisibilité, protection2.
- Poignard en or et fourreau incrusté de rubis. Coup en finesse, attaque meurtrière, constitution.
- Poignard en argent : le pommeau est en forme de serpent. Coup en finesse, efficacité, dextérité.
- Épée de combat : pommeau et garde en forme de serpent. Putréfaction, coup de brute, force.
- Bracelets de force en cuir renforcés de bronze. Protection 2, régénérationX2.
- Broche en or et argent : en forme de fleur stylisée avec au cœur un diamant. Sagesse, vol de vie, chance.
- Simple chaînette en argent relativement courte. Intelligence, passage instinctif, chemin féérique
- Gourmets d'or. Sixième sens



Si les personnages sont intéressés pour ouvrir le sarcophage, Lou, qui est restée près de la porte, les déconseillera de le faire, qui sait ce que contient le sarcophage et surtout qui. « Il ne faut pas ouvrir aux morts » finira-t-elle par lâcher.

Si les joueurs persistent elle quittera la pièce pour remonter en ville. Dans le sarcophage se trouve un cercueil d'ébène et de rubis, une marque étoilé laisse prévoir un mécanisme d'ouverture dont la clef pend autour du coup de la statue.

### La momie Eskel

Le prince Eskel était un prince elfique de la Cour Sombre en bordure de Transylvanie. Il a remporté de nombreuses batailles contre les contes transylvaniens, provoquant leur colère ainsi que celle de d'autre courtisant de la Cour Sombre, partisans d'approches moins meurtrières pour les rangs elfiques.

A sa mort, après assassinat, le prince a été maudit : jamais il ne trouvera le repos, condamné à la solitude dans un tombeau oublié par ses pairs. Enfermé dans son cercueil, conscient de ses trésors alentour, mais incapable de bouger, de les protéger ou de les utiliser.

Sortis de son sarcophage, la momie a faim et a bien l'intention de croquer un peu de chair fraîche, surtout s'ils ont profanés des objets personnels.

La momie d'Eskel											
Hantise : Voir 15/1, toucher 15/2											
<b>FOR</b>	4	<b>DEX</b>	2	<b>CON</b>	5	<b>INT</b>	1	<b>SAG</b>	3	<b>CHA</b>	2
<b>PV</b>	21	<b>PE</b>	3	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	10	<b>DGT mélé</b>	4	<b>DGT tir</b>	2
<b>Compétences</b>	Athlétisme(1) 10, Esquive(2) 6, Mêlée(6) 11, résistance(3) 11, intimidation(3) 9										
<b>Atouts</b>	Attaque en force, point de vie, puissance, coup de brute, putréfaction, terreur, résistance à la peur										
<b>Possession</b>	Masque d'or ensorcelé avec Mauvais Œil et Paranoïa, un poignard ensorcelé avec Coup en finesse, attaque meurtrière, constitution										

Dans le cercueil, la momie d'Eskel a le visage couvert d'un masque d'or, une perruque, des vêtements en soie ainsi qu'un long poignard ensorcelé. Elle attaquera la première chose qu'elle verra. Le fait qu'Eskel quitte son cercueil déclenche le mécanisme de fermeture de la porte. Les joueurs devront choisir entre affronter la momie et se faire enfermer ou prendre la poudre d'escampette.

Si les joueurs ont décidé de suivre les conseils de Lou, elle leur montrera comment refermer la porte

### Le bazar du prince

Dans cette pièce se trouve un grand nombre de fournitures, des habits, de la vaisselle, des chandeliers et leurs bougies, de la papeterie et nécessaire d'écriture, des meubles dans différents styles. Vider la pièce demandera plusieurs jours de travail et de tri.

Si Lou est toujours présente, elle indiquera aux personnages qu'elle souhaite quitter les lieux pour remonter à la surface.

Avec un peu de diplomatie, elle pourra être convaincue de rester un peu plus longtemps. Mais plus le temps passera plus elle sera nerveuse.

Un tremblement secouera la pièce faisant cliqueter certains objets et un personnage avec une bonne oreille pourra percevoir les cris et ordres venant d'un peu plus loin annonçant l'approche de nouveaux arrivants.

Lou se glissera dans un conduit d'aération en hauteur préférant éviter les combats. Le conduit est suffisamment large pour qu'elle y passe à quatre pattes, mais une personne plus grande ou massive devra ramper, heureusement l'endroit est sec et relativement propre.



Si les personnages décident de rester pour observer ou discuter avec les nouveaux, ils découvriront un groupe de 3 guerriers et une femme Amra. Ce sont des étrangers, la langue qu'ils parlent est inconnue, même si aux sonorités et accents, cela ressemble à du transylvanien. Un test de Seconde Vue pourra éventuellement révéler leur nature de créature de la nuit, l'aura correspondant à celle présente sur les tentes.

### La chercheuse Amra

Jeune elfe assez jolie avec sa longue chevelure aile-de-corbeau et ses yeux azurs. Elle est une étudiante qui a choisit de suivre Alak pour ses beaux yeux. D'une fidélité à toutes épreuves, elle a bien conscience de sa place dans le cœur du jeune elfe, aucune, mais elle se contente de se savoir utile.

Ce voyage lui permet d'assouvir également sa curiosité envers le Vaste Monde et ses peuples, la ville de Musaraigne étant une véritable mine d'or pour ses études, car bien plus cosmopolite et variée que les plaines transylvaniennes et ses vampires.

La chercheuse Amra											
FOR	1	DEX	2	CON	1	INT	3	SAG	3	CHA	3
PV	8	PE	3	AC°	1	DEP	5	DGT mêlé	1	DGT tir	2
Compétences		Folklore(Transylvanie) (1) 7, folklore (Esperanza) (1) 7, idée (1) 7, lire et écrire (1) 7, renseignement (1) 7.									
Atouts		intelligence, touche à tout, poudre d'escampette									

Si les personnages ont rencontrés Lou au réservoir central, ils pourront reconnaître deux accompagnateurs de la femme, sinon leur allure et maintien pourront être associés à ceux de la statue du prince.

Temps qu'ils n'ont pas remarqués les personnages, les gardes restent au repos et la femme continue d'examiner le piédestal, de prendre des notes et de regarder les portes et leurs gemmes. A moins que les joueurs ne se cachent, une fois découverts ils seront attaqués à vue tandis que la femme restera en retrait à observer et s'enfuir par le couloir en cas de danger. Si les joueurs doivent se replier ils devront sauter la trappe du couloir et semer leurs poursuivants dans les méandres des égouts, l'un des gardes restant auprès de la demoiselle.

### Jamais tranquille

Ressortir des égouts prendra peu de temps si Lou est avec eux, mais les joueurs risquent de tourner en rond un moment avec de tomber sur l'un des escaliers remontant ou sur l'un des égoutiers. Plusieurs heures se sont visiblement écoulées, la faim et le besoin de propreté pousseront probablement les personnages à rentrer à l'auberge.

Ils y trouveront le Juriste qui les interrogera sur leur enquête. Prenant d'abondantes notes, il restera septique concernant la bibliothèque et ses habitants. Il sera particulièrement curieux et insistant pour connaître le moyen de retourner au tombeau et d'en sortir les richesses. Tandis qu'ils font leur rapport au Juriste autour d'un repas, leur retour est parvenu jusqu'à Don Ferino qui les rejoindra à l'auberge, curieux de leurs trouvailles.

Dans une salle privée, les personnages pourront montrer ce qu'ils ont ramené. Le Juriste classera rapidement ces échantillons et Don Ferino récupérera un ou deux bijoux en guise de paiement. Si les aventuriers rouspètent, le Juriste les informera que le Baron a donné son accord en prévision. La couronne, si elle a été montrée ainsi que les objets ensorcelés, est la pièce la plus importante selon le Juriste. Le Baron sera très heureux de cette trouvaille.

Si les personnages interrogent le Juriste sur sa présence près ou dans les égouts, il les informera peut être de sa mission concernant les souterrains, mais ne s'attardera pas sur le sujet.

Content de ce qui a été ramené, le Juriste partira au train du matin faire son rapport, amener la première cargaison et préparer une expédition pour vider le tombeau. Il sera de retour dans moins de deux jours et en attendant les aventuriers doivent trouver le chemin le plus rapide ainsi que le moyen de sécuriser le trajet et le tombeau.

La nuit ils seront réveillés par le hurlement du Juriste, celui-ci venant de se réveiller et de découvrir un cambrioleur, dans sa chambre. Le temps que les personnages arrivent, ils découvriront le Juriste à l'agonie, le sac d'objets éventré, la fenêtre ouverte et des bruits de pas s'éloignant sur les toits.



Les aventuriers auront peu de temps pour choisir entre sauver le Juriste ou partir à la poursuite de(s) l'agresseur(s) qui a peut être trouvé ce qu'il cherchait, c'est-à-dire la couronne. L'inventaire du sac permettra de vérifier.

L'alarme de la ville retentira et par la fenêtre, ils pourront voir un corbeau géant cherchant visiblement à attraper quelque chose entre deux maisons après quelques minutes à batailler, il repartira bredouille et frustré.

Si le Juriste survie à cette nuit, il demandera aux personnages de l'accompagner à Esperanza pour sa protection. Si les personnages refusent, il partira avec des gardes fournis par Don Ferino.

Si les elfes ont trouvé ce qu'ils cherchaient, ils ne s'occuperont pas des aventuriers et du Juriste, sinon ils seront attaqués où qu'ils soient et cette fois ils ont bien l'intention de ne laisser aucun survivant ou d'y rester.

Ce sera également le cas s'ils découvrent que les personnages ont des objets ensorcelés d'Eskel sur eux. L'épée, les bottes et le manteau sont particulièrement reconnaissables.

## Alak Tombesoir

Grand et roux, avec des yeux noir charbons, il est plus costaud que ses gardes. Il possède une légère ressemblance avec la statue d'Eskel, mais son sourire vicieux et cruel le rend moins attrayant. Il sera sans pitié pour réduire les voleurs de son ancêtre à un tas de chair en décomposition, ou à servir ses plaisirs déviants.

Alak est un descendant d'un bâtard d'Eskel, il cherche à prouver sa lignée en trouvant et récupérant les objets de son ancêtre, certains que cela lui apportera l'approbation des courtisans de la Cour Sombre, sans connaître l'histoire de son aïeul.

Il n'a aucune considération ni pour ses gardes ni pour Amra, qui lui tient pourtant compagnie toutes les nuits, pour lui ce ne sont que des pièces utiles et à sacrifier pour réaliser ses ambitions.

Alak Tombesoir											
<b>FOR</b>	3	<b>DEX</b>	3	<b>CON</b>	3	<b>INT</b>	4	<b>SAG</b>	1	<b>CHA</b>	3
<b>PV</b>	8	<b>PE</b>	2	<b>AC°</b>	1	<b>DEP</b>	5	<b>DGT mélé</b>	1	<b>DGT tir</b>	1
<b>Compétences</b>	Bluff (3) 10, connaissance (étiquette) (2) 7, folklore (Transylvanie) (4) 9, psychologie (2) 7, esquive (2) 8, mêlée (3) 9, réflexe (2) 6, athlétisme(1) 7, acrobatie (1) 7.										
<b>Atouts</b>	Arme de guerre, puissanceX2, vif, résistance à la peur, paranoïa, qualité relationnelle,										
<b>Possession</b>	Epée 2D6, bouclier (protection1) Armure de cuir (protection1).										

## La récompense ?

Les aventuriers parviennent à faire leurs rapports au Baron Mercurio :

Celui-ci les félicitera de leur travail et leur donnera leur récompense, un joli paquet d'or. Ils leur proposera également de faire parti d'une prochaine expédition, peut être en vue de vider le tombeau, et ainsi d'entrée à son service leurs assurant un avenir. Si certains ont périés, il se lamentera des pertes humaines, mais ne s'attardera pas dessus.

Le Juriste a périés et les aventuriers sont restés à Musaraigne en envoyant une lettre au Baron et ont survécus :

Quelques jours plus tard un groupe d'ouvriers et de gardes, engagés par le Baron, les contacteront, afin de travailler ensemble pour vider la tombe.

Le Juriste et les aventuriers ont périés :

Le Baron ne laisse pas tomber et enverra un nouveau groupe, hélas Lou ayant également été victimes des elfes, ils ne trouveront pas les passages et les énigmes, et reviendrons bredouilles.