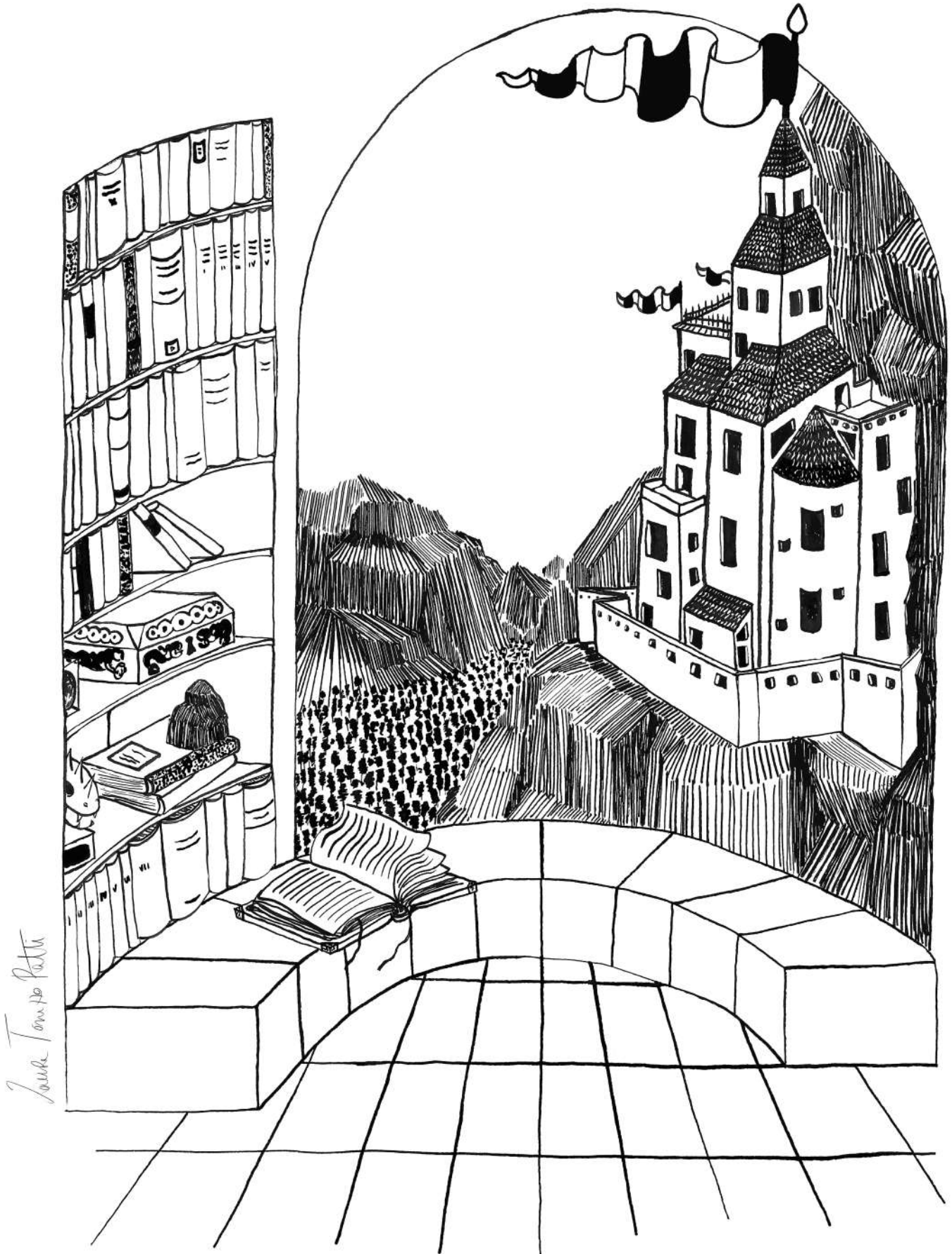


VOUVRE



LA FIÈVRE ROUGE

1. N'EST PAS MORT CE QUI A JAMAIS DORT...

L'origine de toute cette affaire est un elfe nommé Aërenor, tyran local d'un ancien petit royaume elfique de la forêt de Sylphe élevé dans la certitude que sa race est la race supérieure. Au fil des années, ses idéaux ont franchi la ligne jaune, passant de haïssables à carrément dangereux. Il aurait en effet eu une « révélation » dans laquelle on lui aurait ordonné d'éradiquer tous les non-elfes du monde. Dans ce dessein, il a constitué une confrérie de fanatiques dévoués à sa cause qui prirent le nom des **Frères de la Pureté**.

Aux premiers temps de leur existence, les Frères de la Pureté se signalèrent par des attentats et autres actes de haine dans les régions alentours, mais furent systématiquement repoussés par le pouvoir. Tout à son délire, Aërenor vit ces exactions comme la manifestation d'une puissance naissante. Leur coup d'éclat fut aussi annonciateur de leur perte : pris dans ses fantasmes d'épuration, il a mis en place des sortes de brigades d'exécution sillonnant le pays pour abattre les puissants du monde n'ayant pas de sang elfique. Ayant revendiqué une trentaine d'assassinats, les brigades furent impitoyablement chassées, et les Frères de la Pureté subirent de plein fouet les représailles pour ne plus devenir qu'un fantôme, une organisation moribonde se complaisant dans les lambeaux d'une supposée gloire passée.

La confrérie s'est quasiment éteinte à la mort d'Aërenor, et pendant des siècles, seuls quelques fous s'en réclamèrent encore, appelant de leur vœux le jour où ils pourraient enfin mener à bout leurs délires génocidaires.

Rebaptisés **Les Fils d'Aërenor** après la mort de leur "guide", la poignée de conjurés encore en vie mit des siècles à amasser le savoir nécessaire pour rappeler son ancien tyran. Revenu sous la forme d'une liche particulièrement puissante et déçue que ses adeptes n'aient pas pu continuer son œuvre après sa mort, Aërenor reprit une mainmise totale sur sa milice, obtenant au passage un statut quasi-divin. Il renonça aux actions d'éclat et aux revendications publiques et opta désormais pour des opérations plus discrètes.

Durant de nombreuses années, Aërenor se cacha, veillant à grossir les rangs de ses adorateurs et procédant à des expériences horribles. **Il parvint à ses fins, synthétisant une substance étrange, ni vraiment poison ni tout à fait maladie mais qui se révélait mortelle sur les êtres de sang non-elfique et complètement inoffensive sur les elfes.**

Rendu prudent par son expérience et patient par son immortalité, il commença une série de tests sur des petites communautés, qui se révélèrent très concluants. Il souhaite ensuite procéder à son dernier essai : une tentative de contamination en grande agglomération, afin de pouvoir jauger la réactivité des autorités. Pour cela, il choisit le type de ville qu'il haïssait le plus : **une cité très cosmopolite** (Baille). Il mandat un de ses assistants, **un elfe nommé Galien**, pour répandre la maladie dans les quartiers les plus pauvres de la ville et en observer les effets.

2. L'HOMME AU MASQUE DE CIRE

Galien n'est pas un fanatique, c'est même exactement le contraire. D'un rationalisme froid, si tant est que l'on puisse associer rationalisme et magie, il est né avec une malformation rarissime : il est physiquement incapable d'exprimer la moindre émotion. Son visage impassible en toute circonstance lui a valu le surnom d'homme au masque de cire.

Galien ne considère pas les autres comme inférieurs, il les perçoit juste comme un immunologiste considère ses rats de laboratoire. Il est prêt à leur inoculer les pires horreurs de la création pour en observer les résultats, sans haine ni sadisme.

Galien est un magicien de niveau 6, il est équipé de bracelet de défense (CA 7), il possède également une potion de soin mineur, son livre de sort comporte : *lecture de la magie, détection de la magie, bouclier, sommeil, charme-personne, poignée électrique, projectile magique, détection de l'invisible, peur, piège illusoire, lévitation, boule de feu, invocation de monstre 1, paralysie*. Il a mémorisé : bouclier, détection de la magie, sommeil, projectile magique, détection de l'invisible, peur, piège illusoire, boule de feu, invocation de monstre 1.

Aussitôt arrivé en ville, Galien a commencé les tests. Il a essayé trois modes de propagation différents pour en comparer les effets.

En premier lieu, ses deux lieutenants et lui ont capturé un jeune homme qui s'était introduit dans la maison abandonnée qui leur sert de repère et lui ont fait boire la substance avant de le relâcher (non sans avoir effacé sa mémoire). Conformément aux suppositions de Galien, la victime contracta la maladie et contamina ses proches qui à leur tour en contaminèrent d'autres, etc. La maladie se propagea ainsi lors des quintes de toux qui accompagnent la phase terminale.

Galien, bien que satisfait par les possibilités de **propagation aérienne de la maladie, fut déçu par la lenteur de cette diffusion, la toux ne pouvant la répandre que sur une très courte distance.**

Une seconde expérience fut menée à partir d'une autre maison après quelques travaux qui permirent aux conjurés de propager **la maladie sous forme d'un fin gaz**. Un chaudron rempli par la substance est mis dans l'âtre et chauffé. La fumée qui s'en échappe est chargée de la maladie et peut la propager par simple inhalation. Étant plus lourde que l'air, elle a de plus tendance à redescendre vers le sol dès que les conduits de cheminée ne la guident plus.

Enfin, ils essayèrent de mélanger la substance visqueuse à l'eau de quelques puits du quartier, mais heureusement pour les habitants quelque chose dans l'eau semble neutraliser une partie des effets de la maladie, la rendant bien moins dangereuse.

Leurs trois essais ayant été réalisés, Galien et ses lieutenants ont analysé les résultats avant de tenter d'apporter quelques modifications à la substance. Ceci est maintenant chose faite et une nouvelle phase de tests est prévue.

3. LE PRÊTRE DES PAUVRES

Dans les premiers temps au moins, une épidémie dans les quartiers pauvres ne déclencha pas les passions. La plupart des autres habitants de la ville se murèrent dans l'hypocrisie et feignent de l'ignorer. Après tout ce n'est pas la première, et il n'est pas étonnant que ce genre de mal se déclare dans des lieux si insalubres.

Au milieu de tout ça se tient **Piesa, prêtre des architectes immortels**. D'une piété exemplaire, il a choisi de servir son dieu en fondant un dispensaire au cœur du quartier le plus défavorisé, avant d'être rejoint par d'autres adeptes. En première ligne face à la propagation de la maladie, il se sent néanmoins dépassé, tout son savoir et ses pouvoirs restant impuissants.

Le dispensaire a déjà perdu quatre de ses neuf occupants, mais pourrait être une bonne base pour les joueurs dans le quartier, de même que Piesa pourrait devenir une source d'information de premier plan.

4. L'ESCALADE

Au fil des semaines, devant l'ampleur prise par l'épidémie, les autorités de la ville ont fini par décider de mesures destinées à éviter la propagation à l'ensemble de la ville. La quarantaine a été mise en place, les quartiers environnant évacués et le quartier pauvre bouclé militairement.

Révoltés que la ville choisisse de les laisser mourir plutôt que de chercher à les soigner, une milice s'est formée dans le quartier en quarantaine. Menée par un **elfe nommé Barig "Gueule d'Ange"**, cette faction fait souffler un sentiment de révolte parmi les habitants. Son but est de lever l'ensemble du quartier en une petite armée qu'elle lancera sur les troupes régulières de la ville et mènera jusqu'au cœur de la cité afin de forcer les autorités à les soigner. Et si au passage la milice peut prendre contrôle de la ville, cela ne gênera en rien un opportuniste comme Barig. Pour l'instant, son groupuscule n'est pas assez fort pour tenter une telle action, mais les insurgés les plus enragés ont déjà tenté plusieurs coups d'éclat contre les troupes régulières de la ville, notamment une percée vers les greniers à blé voisins ce qui leur a fait gagner la sympathie des habitants du quartier.

CHRONOLOGIE

Voici une chronologie des événements, dont la datation prend pour référence l'arrivée en ville des personnages.

J-60 : arrivée de Galien et de ses hommes, début des préparatifs dans la zone des **artisans**.

J-55 : contamination dans la zone dans **la glèbe**.

J-40 : contamination dans la zone des **artisans**.

J-30 : la seule famille elfe à proximité de la zone de contamination des **artisans** est lapidée par une foule déchaînée.

J-28 : contamination des puits des **bas quartiers**.

J-25 : procédure de quarantaine, début des recherches de Galien.

J-20 : protestations de Barig.

J-12 : Galien et ses hommes déménagent pour la **zone des antiquaires** commencent les préparatifs. Poursuite des recherches.

J : arrivée en ville des personnages.

J+1 : fin des recherches de Galien, la substance brûle mieux et semble mieux se mélanger à l'eau.

LA FIÈVRE ROUGE

Surnommée ainsi par les pauvres gens, la fièvre rouge est une maladie mortelle qui s'attrape soit par ingestion d'une substance contaminée soit par voie aérienne, sur une très courte distance.

Ce n'est ni une maladie ni un poison ni une malédiction, mais elle tient en réalité des trois à la fois.

Elle a un temps d'incubation assez court (à peine quelques jours) au cours duquel le malade est porteur sain et n'est pas contagieux.

Lorsque la maladie se déclare, elle se manifeste par de fortes quintes de toux qui peuvent contaminer les personnes environnantes, suivies quelques heures plus tard d'une énorme poussée de fièvre. La peau du malade prend également une coloration rougeâtre qui a donné son nom à la maladie. Peu s'en sortent une fois ce stade atteint, et ceux qui y sont arrivés en gardent des séquelles physiques.

En termes de jeu, selon le système d20, voici une description :

1d4 jours d'incubation : jet de protection contre le poison à -2 (ingestion par l'eau), 0 (inhalation à moins de 3 m d'un malade pris d'une quinte de toux, ou par la fumée) +2 (ingestion de la substance) chaque jour ou perte de 1d6 Con.

Si la victime perd au moins 4 points de Constitution d'un coup, ces points sont perdus de manière définitive. Dès la première perte, le malade se met à tousser violemment, pouvant à son tour contaminer les personnes alentour. La fièvre survient en 2d6 h après le déclenchement de la toux.

Un sort de guérison des maladies ou des poisons ne fait que donner un bonus de +2 au prochain jet de protection sans pour autant venir à bout de la maladie. Un sort de délivrance des malédictions permet uniquement d'éviter une perte de points définitive.

Les demi-elfes gagnent un bonus +1 aux jets de sauvegarde.

La maladie améliorée par Galien qui sera répandue dans la zone de **zone des antiquaires** voit les jets de protection réalisés pour y résister majoré à +4 points et fait perdre 1d8 Con.

Que se passe t-il ?

5. L'ACCROCHE

L'un des personnages peut être originaire des bas quartiers, ou les personnages peuvent avoir entendu la rumeur que le capitaine de la garde cherche des aventuriers assez fou pour régler la situation. Pour le moment personne ne sait que les elfes sont immunisés.

6. LA CASERNE

Apia castellano est une élégante demi-elfe, fille d'une riche famille, dirige les forces régulières de la ville.

Apia castellano est une guerrière du 5ème niveau, elle possède une épée longue +1 langue de feu, une armure de plaque CA 2, Mvt 27m, PV 35.

Ils peuvent la rencontrer en se renseignant auprès des autorités en arrivant en ville. Apia est une femme froide et distante qui ne cachera pas les dangers qu'il y a à rentrer dans le quartier pauvre et l'impossibilité d'en sortir une fois dedans.

Elle considérera les PJ comme des aventuriers appâtés par la perspective d'un gros gain financier, et se déclarera prête à rémunérer très convenablement leurs services, quitte à puiser dans ses fonds personnels. C'est elle qui a proposé l'idée de la quarantaine, et elle assume parfaitement cet acte. Elle est consciente qu'à moins que l'on trouve un moyen de soigner la maladie, le quartier est condamné mais elle préfère cela plutôt que la maladie se propage à l'ensemble de la ville voire à ses voisines. Pragmatique, elle estime avoir opté pour le moindre mal, dans l'intérêt du plus grand nombre.

→ **Si les personnages souhaitent consulter les registres des décès, Apia les enverra au temple de la ville, où sont consignées toutes ces informations.**

7. LE TEMPLE

Les joueurs peuvent décider d'aller se renseigner auprès du culte principal de la ville, celui des architectes immortels. Ils y seront accueillis par **Ahamay**, un vieux prêtre aux cheveux blancs et au parler sec.

Il leur confiera sans fard que la maladie semble résister désespérément à toute tentative de soin et que quelques-uns des prêtres se sont voués aux soins de proximité sous la direction d'un illuminé nommé **Piesa**.

L'interlocuteur des PJ ne supporte pas les engagements de ces hypocrites car il est convaincu qu'ils dissimulent bien mal leur soif de reconnaissance sous un masque de piété.

Pour pouvoir consulter les registres de soins qui sont soigneusement tenus par les prêtres, il faut montrer une appartenance au culte et/ou paraître sympathique auprès du vieil ecclésiastique, c'est à dire aller dans son sens sur tout sujet.

Les registres du temple sont consignés avec une grande minutie : chaque décès est répertorié avec la date et le lieu de découverte ainsi que la date probable du décès, une description sommaire du cadavre assortie de son identité et de son dernier lieu d'habitation et les causes probables de sa mort. Ils mentionnent également toutes les informations concernant la sépulture : type, date et lieu.

C'est ici que les personnages pourront remarquer la première anomalie : **aucun elfe n'est mort des suites de la maladie.**

Ne rendez pas cette découverte évidente (il est difficile de remarquer l'absence d'information). Vous pouvez par exemple fournir à vos joueurs une longue série de victimes de la maladie de toutes races (humains, nains, gnomes... ainsi que de rares demi-elfes).

Entrer dans le quartier pauvre

Les soldats ont pour ordre de ne laisser passer personne. Si les personnages essaient de rentrer ils leurs diront d'aller voir Apia Castellano qui cherche des gens assez fou pour régler « *ce qui se passe à l'intérieur* »

Plus d'un leur répète qu'ils ne pourront pas sortir du quartier une fois rentrés, d'autres murmurent à leur passage qu'ils sont soit trop arrogants soit trop stupides soit simplement suicidaires et probablement les trois à la fois.

Quoi qu'il en soit, une fois entrés, les personnages ne pourront sortir sans déployer d'énormes moyens : les gardes placés en patrouilles sont vigilants et plus entraînés que les gardes habituels ; ils ont le soutien du magistère et des barricades entourent les rues.

Les hommes d'armes ont pour stricte consigne de ne laisser sortir personne, et emploieront la force si nécessaire. Ils ont tous en tête qu'il vaut mieux tuer un innocent plutôt que de laisser la terrible maladie se propager.

Une fois entrés dans le quartier, les PJ vont découvrir l'envers du décor.

Les gardes sont des guerriers de niveau 2, ils ont 10 PV sont équipés d'une cote de maille et d'un bouclier (CA4) et manie la lance à une main.

8. L'ARRIVÉE

Les gens vont et viennent sans but visible avec l'allure de ceux qui sont résignés, tête baissée et regard vide. Privés d'espoir et n'ayant pour seule certitude que celle de leur mort imminente, ils se raccrochent au moindre lambeau d'espérance.

L'allure assurée d'une bande d'aventuriers bardée d'objets magiques leur vaudra certainement d'attirer tous types d'individus autour d'eux : pickpocket affamé ou simplement cupide, mendiant, fier-à-bras ayant noyé son désespoir dans un alcool qu'il a violent, badaud haineux de ces représentants des puissants se pavant dans les rues... La morale étant une notion généralement considérée le ventre plein, le Bien et le Mal n'ont pas cours ici : les seules motivations sont la survie et le désespoir. À vous, meneur de jeu, de faire ressentir cette atmosphère de fin du monde à vos joueurs.

Dans ce marasme, les personnages devraient rapidement se faire prendre à parti par une bande d'enragés suivant Barig. Identifiés comme des agents de la ville, ils vont se retrouver face à **un nombre de gros bras supérieur de deux au nombre de personnages** constituant le groupe. La discussion est possible mais une foule va rapidement se presser autour des antagonistes.

Les gros bras sont des guerriers niveau 1, ils ont 6 PV et sont armés de gourdin 1d4 / 1d3, n'ont pas d'armure, Mvt 36m

Sous ses dehors de rencontre accidentelle, cette confrontation est en réalité cruciale pour les joueurs : **qu'ils se montrent arrogants et les gens leur parleront avec mépris ou chercheront à les éviter. Qu'ils se montrent inutilement violents ou sans merci et les gens les fuiront, refuseront de leur parler ou leur feront des crasses. Mais s'ils se montrent calmes et déterminés dans leur négociation et mesurés dans leur recours à la force, ils pourront impressionner les badauds et entamer la réputation et les appels au soulèvement de Barig. Ils y gagneront à la fois une plus grande facilité à enquêter et**

un ennemi en la personne de Gueule d'Ange et de ses plus fidèles hommes.

Cette confrontation est pour eux le premier moyen d'entendre parler de **Barig**, présenté comme un homme bon, un des rares à se soucier du sort des habitants du quartier.

→ **Si les personnages préfèrent la médiation à la charge brutale, ils peuvent assister à un début de controverse avec un des badauds qui soutient que la révolte ne sert à rien et qu'il faut faire confiance à Piesa et à ses prêtres. Mais l'importun est vite raillé par les gros bras et rejeté par le reste de la foule plutôt acquise aux hommes de Barig.**

LA TOUX

Lorsque la confrontation touche à sa fin, un des gros bras est pris d'une violente quinte de toux, déclenchant du même coup la fièvre rouge. Cela crée un mouvement de panique parmi ses collègues et les passants. Inutile d'essayer de les raisonner, ils ont trop pris l'habitude de reconnaître ces quintes de toux synonymes de mort imminente pour ne pas courir se barricader chez eux.

Le malade, effrayé par son sort essaie de suivre ses amis en leur répétant qu'il va bien.

→ **Si les personnages ne font rien pour l'aider, ses anciens amis finiront par le battre à mort pour ne plus qu'il les poursuive « lui et sa mort rouge ».**

Cet homme, s'il survit, peut aider les personnages dans leur enquête. Voilà ce qu'il peut leur apporter, si toutefois ils arrivent à le calmer de sa panique : des informations sur l'organisation du quartier (voir ci-après),

1. Une description sommaire, à la limite du dithyrambe de Barig et l'endroit où on peut le trouver dans la zone de **zone des antiquaires**. L'homme est un fidèle des fidèles, convaincu que c'est un homme (enfin un elfe) comme Barig qu'il faut à la ville,
2. La localisation du temple de Piesa dans la zone de la **glèbe** avec une description rapide de ce petit homme courageux qui fait son possible pour soulager les souffrances des mourants,
3. D'après lui, la maladie s'est déclarée dans les bas quartiers.

Le quartier pauvre peut se découper en quatre parties : **zone des antiquaires** par là où est arrivé le groupe, **glèbe**, le quartier **artisans** et les bas quartiers, de loin le plus pauvre endroit de toute la ville.

9. QUARTIER DES ANTIQUAIRES

C'est par ici que sont arrivés les joueurs et probablement ici qu'ils débiteront l'enquête. Comparativement aux autres quartier, cette partie est la mieux lotie. La maladie commence à s'y propager, mais n'a pas encore fait les mêmes ravages qu'ailleurs. Paradoxalement, encore qu'il n'y ait pas grand-chose d'étonnant pour qui connaît finement la nature humaine, c'est ici que vivent la majorité **des extrémistes fidèles à Barig**, ainsi que Gueule d'Ange lui-même. La foule est donc globalement acquise à la cause de la révolte. Les chances de croiser un malade seront bien plus minces. La maladie ne se développe ici que par contamination aérienne mais une enquête poussée peut amener les joueurs à relever les premières contradictions de l'affaire. En interrogeant les gens, ils pourront déterrer plusieurs rumeurs

1. La maladie s'est tout d'abord déclarée à la **glèbe** dans une famille vivant dans des conditions moins qu'humaines. Selon l'interlocuteur et son degré de racisme, la famille peut devenir un groupe de demi-orques, de nains ou d'humains. Elle avait pour ascendant des êtres ayant pactisé avec les démons et elle pourrait être une vengeance des dites créatures infernales,
2. La maladie s'est déclarée brutalement aux quartier des **artisans** où

tout un quartier est tombé malade en quelques jours. On a accusé de sorcellerie la seule famille du coin n'ayant pas été touchée et ses membres furent lapidés.

3. Une rumeur très en vogue chez les alcooliques : la maladie se **propageant par l'eau**, il est plus sûr de boire du vin. Un buveur invétéré vivant dans le Fond y aurait survécu ainsi, le quartier pauvre de la ville serait bâti sur les ruines d'une grande nécropole où règne un puissant nécromancien et la maladie serait un moyen pour lui de se constituer une puissante armée de morts-vivants. *Il s'agit d'une fausse piste totalement infondée*
4. Une rumeur plus en vogue chez les plus fanatiques du mouvement de Gueule d'Ange : la maladie aurait été déclenchée par les autorités de la ville pour éliminer les plus pauvres et transformer le quartier à moindres frais. La quarantaine imposée par la ville est bien sûr une preuve évidente de la duplicité des autorités, qui font tout pour faire mourir le quartier à petit feu. *Ce tissu paranoïaque de mensonges devrait plaire aux plus accros des complots. En réalité, c'est le discours tenu par Barig à ses lieutenants les plus limités afin de les fanatiser davantage*
5. Barig serait naturellement immunisé à la maladie, c'est en quelque sorte l'Élu des pauvres. C'est bien évidemment vrai en ce qui concerne l'immunité, puisque Barig est un elfe

Note : Si après une partie de l'enquête, les personnages reviennent poser des questions sur l'homme au visage impassible, des badauds l'auront peut-être remarqué transporté un gros chaudron avec ses deux collègues, mais personne ne sait où il habite, même si c'est manifestement dans le quartier.

Après quelques investigations, les joueurs voudront peut-être revenir dans cette zone. À chaque retour la fronde révolutionnaire de Barig aura grossi en nombre et en audace.

En réalité, la zone de **zone des antiquaires** sera bientôt le théâtre de l'ultime phase des expériences des Fils d'Aërenor et Galien et ses hommes ont déjà investi une vieille maison abandonnée.

10. LA GUEULE NE FAIT PAS L'ANGE

Barig est un elfe sans le sou mais doté d'une intelligence calculatrice et d'un orgueil démesuré. Il vit dans une maison comme les autres mais à laquelle il tente de donner des airs plus cossus. Son allure fière et hautaine contraste avec ses habits dépenaillés mais il émane de lui un vrai charisme et comme un air de noblesse. Il n'a pas mauvais fond et son action est réellement conséquente à son exaspération de voir la ville préférer laisser mourir les pauvres plutôt que de chercher à les soigner. Il s'est simplement laissé dépasser par l'ampleur atteinte par son mouvement de rébellion, le conduisant rapidement à manipuler les plus fanatiques de ses lieutenant en leur racontant que la maladie est l'œuvre de la ville et en se présentant comme un Élu immunisé à la maladie.

Il accueillera chaleureusement les personnages, en leur servant en premier lieu son discours habituel : il n'est qu'un pauvre parmi les autres que les dieux ont doté du pouvoir de résister à la maladie. Ne souhaitant pas fuir ses responsabilités dans une telle situation, il a donc décidé d'agir comme un protecteur pour des nécessiteux victimes de machinations ourdies par les puissants.

Il essaiera de jauger les possibilités et les idées des personnages au cours de la conversation qui s'ensuivra. En fait, Barig peut devenir un allié utile dans ce quartier, simplifiant les recherches ou au contraire un ennemi farouche, faisant tout pour leur mettre des bâtons dans les roues.

Barig, gueule d'ange est un voleur niveau 5 (escalade 88%, DP 41%, DB 22%, SCO 40%, DS 40%, CS 46%, VT 51%, LLI 20%) Il est équipé d'une épée courte (1d6/1d8) il a aussi une lame cachée dans sa bote, qui peut sortir à l'avant de son pied si il appuie très fort sur son talon, elle est empoisonnée (1d4 + poison). Il a aussi récupéré une amulette de détection infallible, utile quand les autorités veulent le retrouver de manière magique.

11. LA GLÈBE

C'est ici qu'ont commencé les expériences de Galien, il y a deux mois. C'est également dans cette zone qu'est situé le petit temple de Piesa. Il s'agit en fait de la plus grande bâtisse du secteur, une grande maison entièrement reconstruite en temple avec les moyens du bord.

La maladie a fait ses premières victimes ici et la souche dure toujours. Il y a donc un risque certain d'être contaminé (à vous de déterminer les chances qu'une personne interrogée ou rencontrée déclare la maladie, mais laissez-les assez faibles).

Les rumeurs que l'on peut recueillir ici sont les suivantes:

1. La maladie s'est tout d'abord déclenchée dans la maison de **Plant** et a contaminé tout le monde lors du marché de la ville,
2. Piesa et ses fidèles ne peuvent rien contre la maladie mais essaient de toutes leurs forces. Ils sont très appréciés ici, revêtant l'image de saints et de martyrs, notamment depuis que quatre d'entre eux ont succombé, peu de monde apprécie Barig ici, et la loyauté des habitants va plutôt à Piesa,
3. On raconte que l'entrée de la nécropole serait dans **bas quartier**, protégée par les âmes des servants immortels de la liche,
4. Une anecdote étrange et difficile à obtenir : une rixe a eu lieu entre un groupe de fidèles de Barig et un groupe d'étrangers. Mais l'un des étrangers, un elfe, est resté totalement immobile, même quand les brutes de Barig l'ont frappé. Il n'a pas montré le moindre signe de douleur ou d'émotion et on ne l'a pas revu depuis. Il a dû être emporté par l'épidémie.
5. La première victime est un des nombreux enfants d'une famille humaine vivant dans un taudis accroché à la muraille. L'intégralité de la famille est tombée malade et seul le père, un demi-elfe nommé Plant, a survécu, mais il reste affreusement affaibli par le mal.

PLANT

Maintenu au temple sous la surveillance des prêtres, il semble avoir perdu l'esprit et reste prostré dans son lit, s'adressant à toute personne venant lui parler comme s'il s'agissait de sa femme, d'un de ses quatre fils ou d'une de ses trois filles. Qui plus est, il s'exprime d'une manière absente et confuse. C'est son cinquième enfant et troisième fils, **Garag**, âgé de 5 ans qui a contracté le premier la maladie (qu'il appelle un rhume de mort) avant de contaminer sa famille.

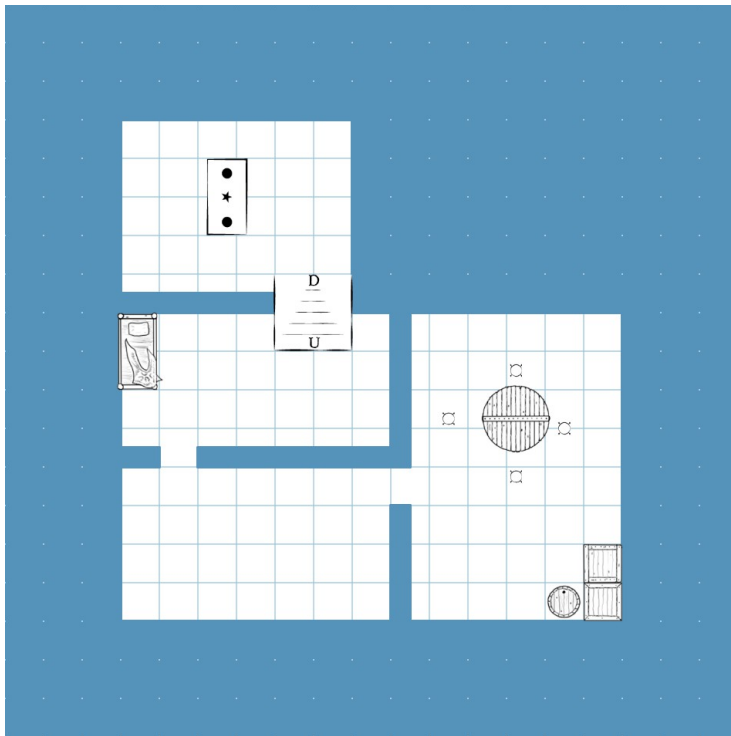
GARAG

En interrogeant les autres enfants du quartier, les PJ pourront retrouver un de ses amis et reconstituer les derniers jours de Garag : la veille du déclenchement de la maladie, lui et quatre amis jouaient à cache-cache dans une vieille maison abandonnée. Garag s'est tellement bien caché qu'il leur a fallu presque trois heures (30 minutes en fait, mais les enfants exagèrent) pour le retrouver. Seulement quand il est enfin sorti de sa cachette, il n'a pas voulu la leur révéler et leur a raconté qu'il ne s'en rappelait plus. Il est rentré chez lui après ça. Il n'est pas sorti le lendemain car il accompagnait sa mère au marché de la zone et a déclaré la maladie le jour d'après.

LA MAISON ABANDONNÉE

La vieille bâtisse est abandonnée mais une fouille méthodique révélera le repaire de Galien dans la cave, dans une pièce secrète accessible à partir du double fond d'un placard en ruine.

La pièce est vide à part une table avec des lanières mais reste imprégnée d'une atmosphère délétère. C'est ici que s'est caché Garag et qu'on lui a administré de force la substance.



UNE GOUTTE DE BONTÉ DANS UN OCÉAN D'INDIFFÉRENCE

Piesa, le jeune prêtre, est en réalité un ancien paladin (**niveau 4**) qui a décidé de se consacrer à l'étude et à l'aide des plus démunis au lieu de courir à l'aventure. D'une piété exemplaire et d'une douceur presque suspecte, il animé par une authentique bonté d'âme.

Si un des joueurs perd son personnage, les autres pourront peut-être convaincre Piesa de les accompagner, et le joueur en deuil pourra l'interpréter. Il a monté ce temple à l'aide de huit autres prêtres, mais quatre sont morts en essayant de soulager les malades (trois des survivants sont elfes, le quatrième demi-elfe).

Il a vendu son armure pour bâtir son temple, mais son gambeson traîne encore dans ses affaires (CA 8) ainsi que son épée à deux main +1 (1d10/3d6).

FOR 12, DEX 10, CON 15, INT 11, SAG 16, CHA 17 PV : 32

Piesa est quelqu'un de très respecté dans le quartier et ses informations pourront aider les joueurs :

1. L'épidémie a commencé ici quand la maladie s'est déclarée chez le fils de Plant (soigné à l'étage),
2. Elle s'est ensuite déclenchée d'un coup dans la zone des **artisans** puis plus discrètement dans la zone **bas quartier**.
3. La contamination des artisans a été très soudaine, comme si toute une zone avait été fortement exposée à la maladie d'un coup.
4. La contamination **bas quartier** est plus insidieuse, touchant un grand nombre de personnes partout à la fois mais avec moins de virulence... Cette propagation est très étrange pour lui car jamais une maladie ne se propage de trois manières différentes,
5. Rien ne fonctionne contre la maladie, mais il semble que les sorts de guérison des maladies ou du poison aident le corps à la combattre pendant un temps. **Jethro**, un prêtre demi-elfe a pu ainsi être sauvé et semble avoir surmonté la maladie qu'il a contractée en allant aider les **malades des artisans**.
6. Piesa n'a pas remarqué l'absence d'elfes parmi les victimes mais le confirmera si les personnages lui font remarquer ce fait étrange, il relie sa propre résistance à la maladie à son passé de paladin.

JETHRO

L'intéressé peut d'ailleurs indiquer le groupe de maisons ayant soudain été contaminées. Si on le lui demande, il confirmera qu'une vieille bâtisse abandonnée se situe au cœur du pâté de maisons. **Cette**

demeure possède deux immenses et inquiétantes cheminées, la maladie a rendu les gens du quartier fous. Ils ont même lapidé une famille de simples elfes simplement parce qu'elle était la seule à ne pas avoir été contaminée sur une zone de dix pâtés de maison.,

12. LE QUARTIER DES ARTISANS

C'est le quartier le plus atteint de tous. La maladie y a fait des ravages et la plupart des maisons sont abandonnées. Les rares survivants se terrent chez eux de peur de la contracter à leur tour et le quartier semble entièrement mort. En réalité, les rues ne présentent plus aucun risque depuis que la cachette de Galien a été nettoyée. Quelques malades en phase terminale se traînent encore.

En les interrogeant, les personnages n'auront qu'une information à en tirer :

1. La présence il y a plusieurs semaines d'une étrange brume légèrement verdâtre qui semblait sortir de la vieille manufacture abandonnée aux deux cheminées.
2. S'ils posent des questions sur la prétendue nécropole, les badauds leur répondront que son entrée a été oubliée, mais qu'il paraîtrait que la caserne d'Apia Castellano se trouve bâtie dessus.

LA MANUFACTURE

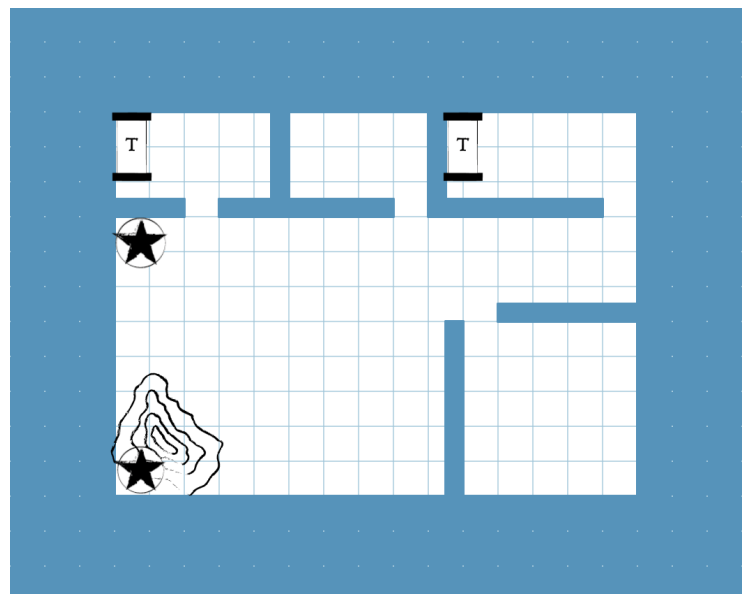
La manufacture est abandonnée depuis longtemps, mais de nombreuses machines sont toujours présentes. Dans les bureaux, on trouve généralement de vieux meubles mités contenant quelques parchemins moisis.

Seul fait marquant, la plus grande des salles est dotée d'une cheminée à l'âtre démesuré au vu de la pièce à chauffer. L'âtre et les conduits de cheminée sont recouverts d'une étrange poussière verdâtre (il s'agit en fait d'un précipité de la substance qui a cristallisé).

La poussière est hautement chargée en maladie et les personnages peuvent la contracter par simple inhalation s'ils délogent les précipités.

Dans cette pièce, on trouve également un bureau dont les trois tiroirs sont **fermés à clef**. Seul le tiroir du milieu contient quelque chose : un parchemin plié très fin et difficile à apercevoir compte-tenu de l'obscurité régnant dans la pièce et qui contient le **journal de Galien**. En sortant du bureau 6 malades vont surgir par les fenêtres et se jeter sur les PJ.

Les six malades sont à considérer comme des zombies



13. BAS QUARTIER

On touche ici du doigt la misère absolue. Maisons faites de bric et de broc, criminalité explosive où vols, agressions et meurtres crapuleux semblent être la seule clef de survie.

Cette zone de non-droit est un vivier de recrues fanatiques pour Barig. Les risques d'attaque ou d'acte de haine sont bien plus importants ici et sont bien souvent conduits à plusieurs et par surprise (surtout si les assaillants se rendent compte que les personnages sont susceptibles de se défendre).

1. Si les personnages cherchent à recueillir des informations ici, ils n'auront dans un premier temps pas grand-chose à se mettre sous la dent, si ce n'est que la maladie semble avoir laissé bien plus de survivants ici qu'ailleurs et que les rues regorgent de clochards alcooliques qui prétendent que la vinasse chasse la maladie.
2. S'ils parlent de la nécropole, les gens leur diront soit que l'entrée est dans la zone des artisans, dissimulée sous la maison des sorciers elfes qui ont été lapidés par la foule lorsqu'ils ont déclenché la maladie, soit que l'entrée se trouve cachée au fond d'un puits quelque part dans le quartier.
3. En interrogeant les gens sur les puits, les PJ pourront finalement apprendre qu'ils ont été nettoyés pour la première fois depuis des années il y a quelques semaines, un peu avant les premières infections. La plupart se rappellent du contremaître des deux ouvriers de la ville chargée de cette mission : un elfe austère au visage absolument impassible au point d'avoir mis mal à l'aise bien des gens de passage.

La nécropole n'existe pas, c'est une rumeur infondée.

La solution se trouve au fond des puits de la zone, boueux saturés de germes, sales et dont les parois portent près du niveau de l'eau des traces de dépôt de la substance répandant la maladie.

14. COMMENT RÉSOUDRE L'ÉNIGME ?

Si les personnages ont joué finement, ils se doutent que la maladie a été propagée de trois manières différentes et que des tests plus importants devraient être faits d'ici peu dans la **zone des antiques**. On peut imaginer aussi qu'ils fassent le rapprochement avec l'étrange bâtisse aux deux cheminées : s'ils savent que Galien a été vu portant un chaudron, ils devraient chercher une bâtisse comparable à la manufacture de la zone des artisans

Mais s'ils n'y arrivent pas ? Dans ce cas, le moyen le plus simple est de déclencher la dernière étape du plan de Galien : une nouvelle substance, plus mortelle encore, plus contagieuse également, répandue par la cheminée du vieux bâtiment du quartier des antiques.

15. LE GRAND FINAL

Quelle que soit la manière dont les personnages auront démêlé l'affaire, ils doivent maintenant empêcher Galien et ses hommes de répandre leur fléau dans la ville et si possible récupérer la substance.

S'ils ont été diplomates et fins, ils peuvent intervenir avec Piesa, voire Barig et une troupe de ses fidèles. Gardez néanmoins en mémoire que si la révolte de Barig a été déclenchée, seul Piesa pourra éventuellement les accompagner.

De même si Galien a commencé à répandre sa nouvelle substance, seuls Piesa et éventuellement Barig les suivront.

De plus si les Fils d'Aërenor voient une grande foule se diriger vers leur planque, ils mettront en chauffe leur chaudron pour les faire fuir à la vue de la fumée verdâtre s'échappant des cheminées.

LA CACHETTE

Leur cachette est en fait une vieille fonderie désaffectée avec ses immenses fours, son gigantesque creuset, son entrelacement de passerelles et ses innombrables postes de forge. Ils ont reconverti un

four pour y placer leur chaudron dont le contenu y est porté à une température extrême.

La confrontation finale se fera dans cet environnement démesuré et les Fils d'Aërenor ne reculeront devant rien pour réussir à s'enfuir : destruction des attaches du creuset s'écrase sur les joueurs, destruction des passerelles, etc.

Ne vous bridez pas, c'est une scène finale, ça doit être grandiose. Contrairement à ses deux acolytes (Fanatique), Galien ne combattra pas à mort, cherchant à s'enfuir avec ses notes si la situation tourne à son désavantage après avoir ressuscité les deux fanatiques. Galien a également confectionné un **golem de chair** pour le défendre.

Pour le golem de chair, reportez vous au bestiaire

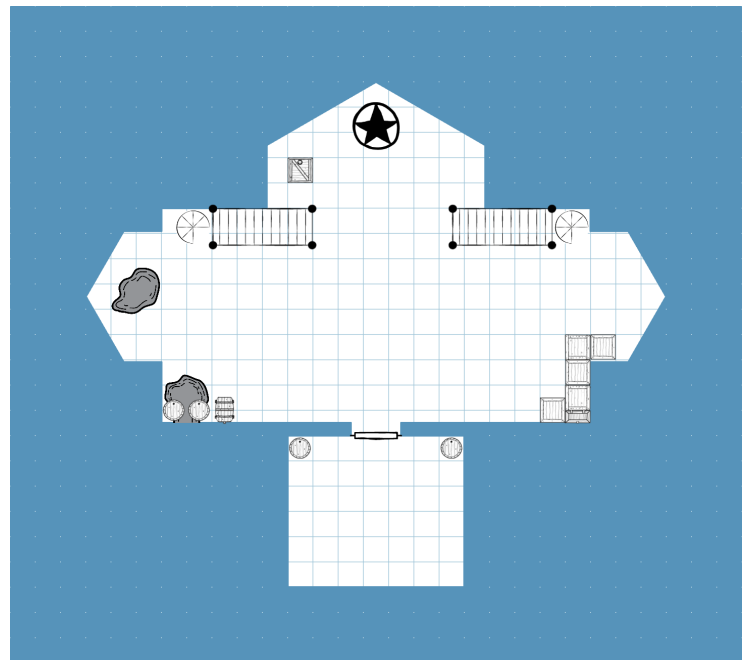
Pour les deux fanatiques, ce sont des guerriers niveau 2 équipé d'armure d'écaille CA 6 et bouclier +1 (CA5) , Mvt 18m PV : 10 (2DV), attaque 1 Morgenstein 1d6+1/1d6

16. ET MAINTENANT ?

Si les PJ ont récupéré la substance et que Piesa est toujours en vie, il va travailler avec ses collègues pour trouver un moyen de contrecarrer la maladie. Il y arrivera de façon imparfaite en dix jours, pendant lesquels la maladie va encore se propager. Mais pour cela, il a besoin de l'aide de ses collègues du temple de la ville. La solution est simple : il suffit d'ordonner à un gradé de la garde qui ceinture le quartier de transmettre un échantillon de la substance au temple.

Si les personnages capturent Galien, ils trouveront sur lui une note et des indications sur la substance et comment concocter un antidote. « N'est pas mort ce qui à jamais dort... » Ils apprendront donc l'existence des Fils d'Aërenor sans en savoir plus pour l'instant. Galien (s'il s'enfuit) et les Fils d'Aërenor peuvent alors devenir des antagonistes récurrents de votre campagne.

Et Barig? Si les personnages manœuvrent bien, la découverte de la substance et des notes de Galien suffiront à le discréditer et à faire cesser la rébellion. Mais les dégâts faits ne seront pas aisément réparables... Barig, lui, en voudra aux personnages et fera tout pour leur nuire dans l'avenir.



****Journal de Galien - Extraits****

**** 30^{ème} jour du mois de Hautvent:****

Nous sommes enfin arrivés à Baille, prêts à accomplir la volonté d'Aërenor. Les préparatifs commencent, et nos efforts visent à instiller la semence de purification dans les zones les plus vulnérables de cette cité impure.

****5^{ème} jour du mois de Récoltefeu :****

Les premiers signes de notre travail se font sentir. L'enfant que nous avons capturé et a qui nous avons fait ingérer la substance a transmis la maladie à sa famille. La contamination s'est étendue dans la glèbe. La vérité de notre cause nous guide, et chaque goutte de cette substance porte en elle la promesse d'un monde renouvelé. Il me faut néanmoins un procédé plus rapide pour contaminer plus rapidement la ville.

****10^{ème} jour du mois de Récoltefeu :****

Le quartier des artisans est désormais également imprégnée de notre bénédiction. La simple transmission par gouttelette de toux n'était pas suffisante et j'ai découvert qu'en faisant chauffer la substance, son gaz rependu dans l'air provoqué également la maladie par inhalation. La progression continue, inexorable. La purgation s'accomplit, et les non-elfes ressentent déjà la douceur de l'anéantissement.

****15^{ème} jour du mois de Récoltefeu :****

La proximité d'une famille elfe a attisé la colère de la populace non-elfe. Ils les ont lapidé. Ces elfes ne méritaient pas pareil châtement. Je poursuis mes recherches, je vais améliorer mon procédé.

****18^{ème} jour du mois de Récoltefeu :****

Les puits des bas quartiers sont maintenant emplis de notre offrande. L'eau, élément essentiel de la vie de ces créatures indignes, devient porteuse de la destruction qui les guette. Malheureusement quelque chose dans l'eau semble neutraliser une partie des effets de la maladie, la rendant bien moins dangereuse.

****20^{ème} jour du mois de Récoltefeu :****

La procédure de quarantaine est enclenchée. Nos préparatifs s'achèvent, et mes recherches se sont avérées fructueuses. La

substance s'est améliorée, prête à accomplir sa destinée brûlante.

****25^{ème} jour du mois de Récoltefeu :****

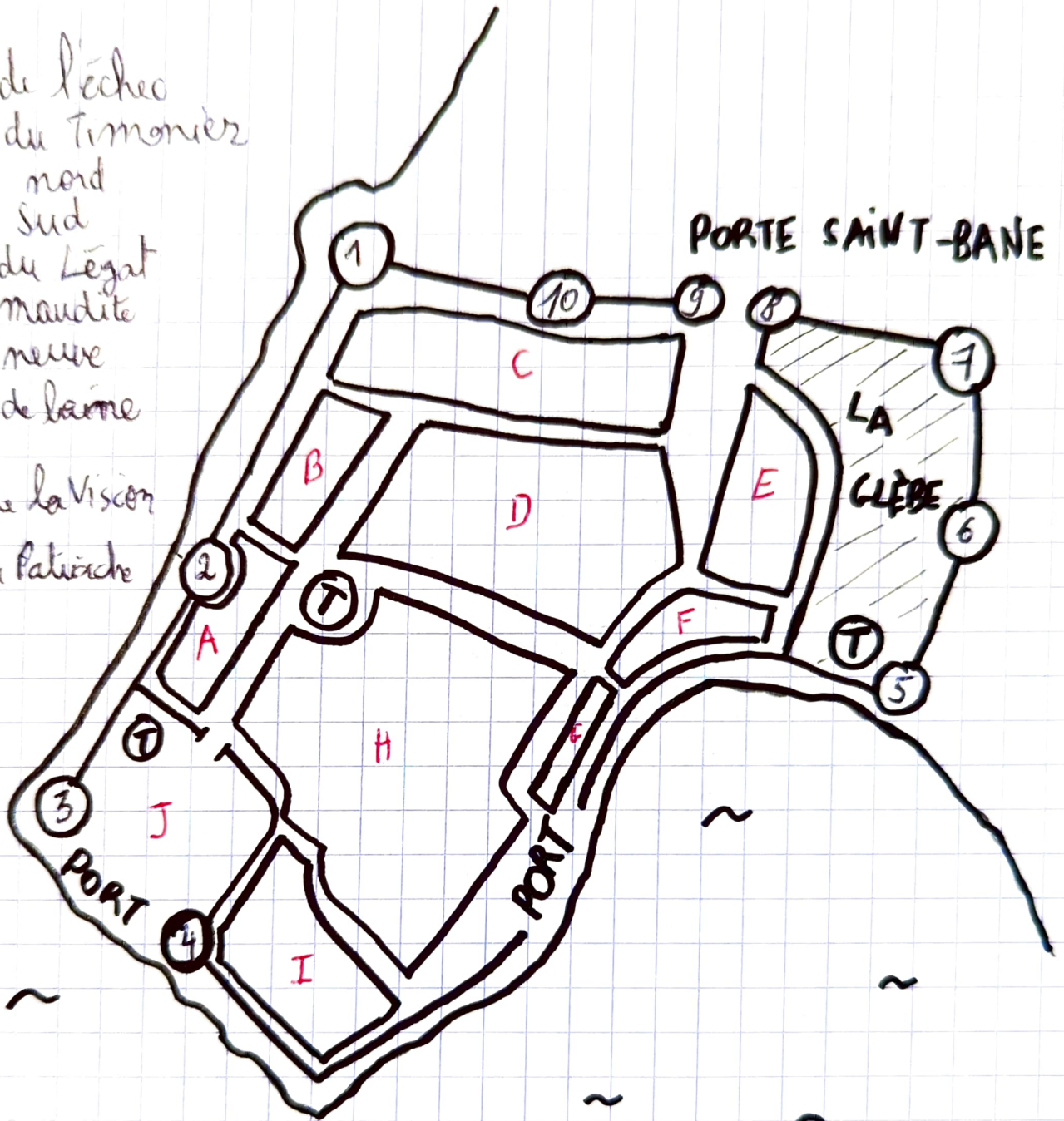
Barig se rebelle. Son ignorance le rend pathétique. Nos préparatifs se poursuivent dans le quartier des antiquaires, et l'achèvement de notre tâche approche.

****3^{ème} jour du mois de Sombrebrume****

La dernière étape de notre mission est lancée. Nous allons migrer vers le quartier des antiquaires, nous avons repéré une vieille fonderie pour préparer le dernier acte de notre œuvre de purification. Mes recherches m'ont guidé, et la substance répond à nos volontés, elle est plus puissante, une fois bien préparée, nous pourrions reproduire ce que nous avons fait dans le quartier des artisans mais à plus grande échelle.

Tours :

- 1) Tour de l'écheo
- 2) Tour du Timonier
- 3) Phare nord
- 4) Phare sud
- 5) Tour du Légal
- 6) Tour maudite
- 7) Tour neuve
- 8) } Bras de la mer
- 9) }
- 10) Tour de la Viscon
- 11) Tour du Patriarche



- A) L'ALCAZAR
- B) LE VENT
- C) LE PROPYLÉE
- D) LE SOLEIL
- E) LE quartier des ARTISANS
- F) LE quartier des ANTIQUAIRES
- G) LES BAS QUARTIERS
- H) LA PLÈBE
- I) LA PROMENADE
- J) LA CROIX DE VÉRITÉ