

Alors que les PJ s'approchent de Barduk, ils voient la place forte fumer à cause des feux d'un autre raid : les humanoïdes ont attaqué ! En réalité, les orcs n'avaient pas l'intention de conquérir le fort, mais seulement de s'en servir comme couverture à l'assassinat de Jetero.

Le tueur de Jetero, un elfe noir nommé Celini, s'est fait passer pour un demi-elfe. A l'auberge, il a loué une chambre voisine de celle de Jetero. Lorsque le raid commence, Celini entraîne Jetero dans les écuries sous prétexte de défendre le convoi de caravanes. Une fois sur place, il lui enfonce un poignard empoisonné dans le dos, le tuant de la même manière que le propre frère de Jetero. Celini glisse ensuite une flèche orc dans la blessure pour faire croire que Jetero a été tué par une flèche perdue au cours de l'attaque des orcs.

Cependant, et sans que Celini s'en rende compte, Malin s'est également précipité pour défendre les chariots pendant l'attaque. Le drow assassin n'a pas vu le marchand approcher, mais, à la dernière minute, l'aperçoit. Il encoche alors une flèche et profite de l'obscurité pour tirer sur le marchand et ainsi le ralentir, le temps qu'il réussisse à s'échapper. Malin, touché à la jambe, s'effondre contre le mur des écuries.

L'elfe noir se précipite ensuite vers la chambre de Jetero pour récupérer le cahier secret, mais ne parvient pas à le trouver malgré sa fouille. Craignant d'être capturé, il retourne dans sa chambre pour réfléchir où le chercher par la suite. Il ne peut pas quitter Barduk sans le carnet, mais il sait que plus il reste longtemps, plus grandes sont les chances qu'il soit révélé comme le tueur.

Les PJ arrivent sur cette scène à leur retour de leur rencontre avec Jérémiah. Lisez l'encadré suivant :

*Vous retournez à Barduk pour voir le village en flammes ! Les citoyens combattent les incendies en portant des seaux d'eau sur les corps tombés des orcs et des humains. Les orcs semblent en déroute, ayant battu en retraite presque aussi rapidement qu'ils ont attaqué.*

*Une fois à l'intérieur du fort, vous apercevez Malin affalé contre un mur, une flèche dans la jambe. Il vous fait signe de venir et vous invite à vérifier la caravane, certain que quelqu'un a volé une précieuse cargaison.*

Quiconque entre dans les écuries trouve les wagons tranquilles, mais aperçoit un Jetero recroquevillé, convulsant au sol. Ses lèvres sont devenues bleues et ses yeux sont grands ouverts et dilatés. Il tente de prononcer ses derniers mots aux PJ (peut-être le nom de son assassin), mais sa langue violette enfle dans sa gorge. Sa fin est

particulièrement horrible et angoissante.

Les personnages repèrent une flèche dépassant de son dos. Quiconque examine la blessure peut effectuer un test d'Intelligence ; les personnages qui réussissent reconnaissent que sa blessure provient de quelque chose de beaucoup plus gros qu'une pointe de flèche – probablement une lame.

Lorsque le capitaine Rildillian apprend le meurtre de Jetero, il rencontre les PJ pour organiser une enquête. Puisque les gardes de la tour peuvent confirmer les heures de départ et d'arrivée des PJ, ils sont les seuls à ne pas être suspectés.

Rildillian suggère aux PJ de commencer par Frakus. Le garçon -qui se trouvait dans les écuries au moment de l'attaque des orcs- a peut-être entendu quelque chose.

Interroger Frakus nécessitera une certaine habileté. Le garçon s'est caché dans une stalle pendant toute l'attaque, mais ne veut pas passer pour un lâche. Il insistera sur le fait qu'il a passé son temps à combattre les hordes d'orcs. Si les PJ suggèrent qu'il a passé la bataille à défendre les écuries contre les attaquants, il acceptera cela comme un effort héroïque et racontera ce qu'il a vu (tout en défendant l'écurie, bien sûr).

Il parle aux PJ de deux hommes qui sont entrés dans les écuries (« des petits gars maigres » – bien que presque tout le monde soit maigre et petit pour Frakus). Il dit aux PJ que l'un d'eux « est tombé brusquement » et que l'autre « a tiré une flèche sur le mur » puis s'est enfui.

En réalité, Celini a tiré une flèche non pas vers le mur, mais à travers celui-ci, dans un petit espace laissé par une latte cassée. Les PJ peuvent le découvrir en enquêtant sur l'endroit où Frakus dit que la flèche a été tirée. Ils peuvent clairement voir la latte cassée et l'endroit où ils ont trouvé Malin blessé au-delà.

D'ailleurs, Malin a toujours en main la flèche qui l'a blessé. Les PJ peuvent facilement reconnaître que l'empennage est d'une qualité nettement supérieure à celle typique des orcs.

Cela devrait permettre au PJ de poursuivre l'enquête pleinement. A partir de là, le DM peut lancer quelques entretiens inutiles avec des habitants du fort, mais avec deux entretiens très importants entrecoupés : un avec le tueur, et un autre avec une barmaid qui s'était cachée dans la réserve.

La barmaid raconte qu'une grande lutte a eu lieu dans une des pièces situées au-dessus du cellier. Elle ne se rend pas compte qu'il s'agissait simplement de Celini qui

saccageait la chambre de Jetero à la recherche du cahier.

Celini tente de faire profil bas. Il ne veut pas faire de dérapages en racontant une histoire et en oubliant ensuite les détails. Il dit simplement qu'il est resté dans sa chambre pendant l'attaque et qu'il n'a rien vu ni entendu.

Les PJ devraient être capables de déduire que si une barmaid située un étage en dessous et plusieurs pièces plus loin pouvait entendre la bagarre dans la chambre de Jetero, alors un demi-elfe aux oreilles perçantes dans la pièce voisine aurait dû l'entendre également.

Si les joueurs manquent cette information, ils pourraient rencontrer des difficultés à résoudre le meurtre. Donnez-leur le temps de reconstituer le puzzle, mais s'ils échouent, laissez Celini devenir nerveux avec le temps. Il peut s'introduire par effraction dans l'une de leurs pièces pour chercher le livre, donnant ainsi aux PJ l'opportunité de le prendre en flagrant délit.

En supposant que les personnages résolvent le meurtre ou au moins soupçonnent Celini, ils pourraient trouver les flèches aux empennages distincts (similaires à celle qui a touché la jambe de Malin) cachées dans sa chambre. Lorsqu'il est confronté, le drow panique et tente de s'enfuir, mais s'il est blessé lors de sa fuite, il se rend immédiatement. Pour s'en sortir, il a beaucoup plus confiance en sa capacité à échanger et plaider sa cause qu'à se battre.

Si les PJ interrogent Celini, il devient effronté et arrogant, car il sait qu'il a un atout dans sa manche : l'emplacement de la base secrète au Furyondy. Il propose d'échanger sa vie contre l'emplacement exact de la base.

Le DM devrait donner aux PJ une chance de jouer ce rôle et de voir s'ils sont d'accord avec l'offre de Celini. S'ils n'acceptent pas, le capitaine Rildillian interviendra et acceptera l'offre, reconnaissant que l'avenir de Furyondy est plus important que la vie ou la mort d'un elfe noir.

Celini ne se soucie pas beaucoup du succès de l'attaque d'luz. En tant que mercenaire freelance, il n'a aucune véritable loyauté envers luz et tant qu'il est en vie, il a confiance en ses capacités pour s'échapper de prison.

Il indique l'emplacement de la base secrète dans les anciennes mines désertes de Cragson. L'entrée du puits de charbon abandonné se trouve à environ 10 miles au sud-est.

Rildillian ordonne aux PJ de frapper immédiatement, avant qu'il ne s'aperçoive la découverte du camp et ne lance une attaque préventive. Il autorise les PJ à engager jusqu'à quatre gardes pour les aider à l'attaque. Le fort étant encore sous le choc de l'attaque de la nuit dernière, il ne peut en donner plus.

**Celini**, guerrier de niveau 3/mage de niveau 2 : For 15, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 9, Cha 14 ; Déguisement de demi-elfe (Celini est drow) ; THAC0 18 ; pv 17 ; Arme Épée longue ; CA 5 ; AL CN. Sorts : *Changement d'apparence*, *Amis*

Celini mesure 1m60 environ. Il a une silhouette légère et pèse 57kg. Il a des cheveux blonds et des traits typiques d'un demi-elfe. Il porte généralement une cote de mailles elfique non magique sous sa tunique. Il s'est déguisé en demi-elfe standard, cependant il n'a plus les capacités spécifiques d'elfe noir (il a passé trop de temps à la surface).