

## Attaque et assassinat

Alors que les PJ approchent de Barduk, ils aperçoivent les fumées provenant des incendies d'un autre raid : les humanoïdes ont attaqué ! En fait, les orques n'avaient pas l'intention de conquérir le fort, juste de s'en servir comme couverture pour assassiner Jetero.

Le meurtrier, un elfe noir du nom de Celini, s'est fait passer pour un demi-elfe. Il avait loué la chambre d'auberge voisine de celle de Jetero. Au début du raid, il l'entraîna dans les écuries sous prétexte de défendre le convoi de caravanes. Il lui enfonça alors une dague empoisonnée dans le dos, le tuant de la même façon dont son frère avait péri. Celini glissa ensuite une flèche orque dans la blessure pour faire croire que Jetero avait été tué au cours de l'attaque des orques.

Cependant, à l'insu de Celini, Malin se précipita aussi pour défendre les chariots lors de l'attaque. L'assassin drow ne le vit s'approcher qu'à la dernière minute et tira dans l'obscurité une flèche sur le marchand pour le ralentir, le temps de s'échapper.

L'elfe noir se précipita ensuite vers la chambre de Jetero pour récupérer le cahier secret, mais fut frustré de ne pas le trouver au cours de sa fouille. Craignant d'être capturé, il retourna dans sa chambre pour réfléchir où le chercher par la suite. Il ne pouvait pas quitter Barduk sans le carnet, mais plus longtemps il restait, plus grandes étaient ses chances d'être démasqué comme le tueur.

Les PJ arrivent sur la scène en revenant de leur rencontre avec Jérémiah. Lisez l'encadré suivant :

Vous revenez à Barduk pour découvrir que le village est la proie des flammes ! Les habitants combattent les incendies en versant des seaux d'eau sur les corps des orques et des humains à terre. Les orques semblent en déroute, ayant battu en retraite presque aussi vite qu'ils avaient 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 pénètre dans les écuries constate que les chariots n'ont pas été dérangés, mais aperçoit Jetero recroquevillé au sol, pris de convulsions. Ses lèvres ont viré au bleu et ses yeux sont grands ouverts et dilatés. Il tente de prononcer ses dernières paroles aux PJ (peut-être le nom de son assassin), mais sa langue violette enfle dans sa gorge. Son agonie est particulièrement horrible et douloureuse.

Les personnages repèrent une flèche qui dépasse de son dos. Quiconque examine la blessure a droit à un test d'Intelligence ; ceux qui réussissent s'aperçoivent que la blessure a été provoquée par une arme bien plus grosse qu'une pointe de flèche – probablement une lame.

Lorsque le capitaine Rildillian apprend le meurtre de Jetero, il rencontre les PJ pour diligenter une enquête. Comme les gardes de la tour peuvent confirmer l'heure de départ et d'arrivée des PJ, ce 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 orques – a peut-être entendu quelque chose.

Interroger Frakus requiert une certaine habileté. Le garçon était caché dans une stalle pendant toute l'attaque, mais il ne veut pas passer pour un lâche. Il insiste sur le fait qu'il a passé son temps à repousser les hordes d'orques. Si les PJ suggèrent qu'il a passé la bataille à protéger les écuries des attaquants, il considère cela comme un comportement héroïque et raconte ce qu'il a vu (pendant qu'il défendait l'écurie, bien sûr).

Il raconte aux PJ que deux hommes sont venus dans les écuries (« des petits gars maigres », même si pour Frakus presque tout le monde est maigre et petit. Il leur dit que l'un d'eux « est juste tombé » et que l'autre « a tiré une flèche sur le mur » et s'est enfui ensuite.

En réalité, Celini a tiré une flèche, non pas vers le mur, mais à travers celui-ci, dans l'espace d'une latte cassée. Les PJ peuvent le découvrir en examinant l'endroit où Frakus indique que la flèche a été tirée. Ils peuvent clairement voir la latte brisée et derrière l'endroit où ils ont découvert Malin blessé.

D'ailleurs, Malin tient toujours la flèche qui l'a blessé. Les PJ peuvent facilement constater que l'empennage est de qualité bien supérieure à la fabrication grossière caractéristique des orques.

Cela doit permettre aux PJ de mener l'enquête jusqu'à son terme. À partir de là, le MD peut les conduire vers quelques entretiens inutiles avec des habitants du fort, mais entrecoupés de deux entrevues très importantes : l'une avec le tueur et l'autre avec une serveuse qui s'était cachée dans la réserve.

La serveuse raconte qu'une âpre lutte s'est déroulée dans l'une des pièces situées au-dessus du cellier. Elle n'a pas réalisé que c'était simplement de Celini qui saccageait la chambre de Jetero.

Celini tente de faire profil bas. Il ne veut pas faire de gaffes en racontant une histoire et en oubliant des détails par la suite. Il raconte simplement qu'il est resté dans sa chambre pendant l'attaque et qu'il n'a rien vu ni entendu.

Les PJ doivent être capables de déduire que, si une serveuse située à l'étage du dessous et à plusieurs pièces de distance a pu entendre une altercation dans la chambre de Jetero, alors un demi-elfe à l'ouïe fine aurait d'autant plus dû l'entendre depuis la pièce voisine.

Si les joueurs passe à côté de cette information, ils peuvent avoir des difficultés pour élucider le meurtre. Donnez-leur du temps pour rassembler les pièces du puzzle, mais s'ils échouent, laissez Celini gagner en nervosité au fil du temps. Il peut s'introduire par effraction dans l'une des chambres des PJ pour chercher le livre et donner ainsi l'opportunité de le prendre en flagrant délit.

En supposant que les personnages élucident le meurtre ou pour le moins soupçonnent Celini, ils peuvent trouver des flèches avec un empennage spécifique (similaires à celle qui a touché Malin à la jambe) dissimulées dans sa chambre. Lorsqu'on l'interpelle, le drow panique et tente de filer mais, s'il subit une blessure dans sa fuite, il se rend sur le champ. Il est bien plus confiant dans sa capacité à s'en sortir avec de belles paroles qu'en se battant.

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

Le MD doit donner aux PJ une chance de jouer leur rôle et voir s'ils sont d'accord avec l'offre de Celini. S'ils ne l'acceptent pas, le capitaine Rildillian intervient et approuve l'offre, considérant que l'avenir de la Furyondie est plus important que la vie ou la mort d'un elfe noir.

Celini ne se soucie guère du succès de l'attaque d'Iuz. En tant que mercenaire indépendant, il n'éprouve aucune véritable loyauté envers lui et, tant qu'il est en vie, il a confiance en ses capacités pour s'échapper de n'importe quelle prison dans laquelle on l'enfermera.

Il révèle l'emplacement de la base secrète dans les anciennes mines désaffectées de Cragson. L'entrée du puits de charbon abandonné se trouve à environ 15 km au sud-est.

Rildillian ordonne aux PJ de frapper sans tarder, avant qu'Iuz n'apprenne que son camp a été découvert et qu'il ne lance une attaque préventive. Il autorise les PJ à prendre avec eux un maximum de 4 gardes pour les aider dans leur attaque. Le fort étant encore sous le choc de l'agression de la nuit précédente, il ne peut en fournir plus.

**Celini, drow (déguisé en demi-elfe) guerrier niveau 3/ magicien niveau 2 :** For 15, Dex 14, Con 12, Int 15, Sag 9, Cha 14 ; CA 5 ; VD 12 ; pv 17 ; TAC0 18 ; AT 1 ; Dg selon l'arme ; AS sorts : *amitié, changement d'apparence* ; AL CN. Armes : épée longue.

Celini mesure 1,60 m. Il a une ossature légère et pèse 57 kg. Il a les cheveux blonds et les traits caractéristiques d'un demi-elfe. Il porte habituellement une *cotte de mailles elfique* non magique sous sa tunique. Il s'est déguisé en demi-elfe ordinaire, mais il n'a plus les capacités spéciales d'un elfe noir (il a passé trop de temps à la surface).

