

LES MAINS DISPARUES

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.
*SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,
REPUBLIQUES DE TECHNOMAGIES, VILLE D'ANIMA.*

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **3 à 5 joueurs de niveau 1**, mêlant enquête et action dans un cadre urbain médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario, ainsi que les personnages joueurs et non joueurs. D'autres aides de jeux (plans, historiques, feuilles de personnages) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsys (accessible au Joueurs)	4
Scenario résumé (pour le MJ)	5
Idée Generale.....	5
Acte 1 : Trois Cadavres de Tanneuses.....	5
Acte 2 : Enquête dans le Faubourg de la Lanterne.....	6
Acte 3 : Raid dans les Egouts.....	7
Conclusion.....	7
Conseils aux MJ	8
Les PJs.....	9
Federico di Spioloso (Moine)	9
Fionella Disnovese (Roublarde)	10
Desmonio Sivantino (Guerrier).....	11
Frère Processionnaire Cistalius (Clerc domaine de la tombe)	12
Marcilla Trastitzi	13
Les PNJs	14
Les Méchants	14
Les Gentils.....	17
Les Victimes.....	18
Les Randoms Taverniers et autres citoyens d'Anima.....	20
Acte 1 : Trois cadavres de tanneuses	22
Scène 1 : Introduction.....	22
Intermède : Traversé d'Anima : Rustintel – Tannerie.	25
Scène 2 : La taverne du Rince Syntan.....	26
Scène 3 : H+24 : debrief.....	29
Scène 4 : visite au domicile de Gabriella Louvia.....	31

Les Mains Disparues

Scène 5 : Découverte Macabre	33
Scène 6 : Poursuite dans la Tannerie	35
Scène 7 : H+48 Débrief	37
Acte 2 : Enquête dans le Faubourg des Lanternes	39
Intermède : Traversé d'Anima : Rustintel – Tannerie	39
Scène 1 : Taverne de Pissedague	41
Scène 2 : Visite chez le rabatteur	43
Scène 3 : Une fouille interrompue	46
Scène 4 : Ne pas s'attarder dans le Faubourg la nuit ..	47
Acte 3 : Donjon dans les égouts	48
Egout Niveau 0 – haut	48
Egout Niveau 0 – bas	50
Egout Niveau -1	53
Egout Niveau Secret	53
Conclusion	56
Le sort du rabatteur	56
Le débriefe de mission	57
Un commanditaire en fuite	58
Les mains disparues	58

SYNOPSIS (ACCESSIBLE AU JOUEURS)

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Il s'agit d'une enquête suite à plusieurs meurtres étranges commis dans [le quartier de la Tannerie](#), un Faubourg pauvre et industriel de [la ville d'Anima](#). Vous aurez 3 jours pour vous faire votre idée sur ces crimes, en parcourant la ville, interrogeant certains de ces habitants, et visitant des lieux liés aux crimes. Les phases d'enquêtes pourraient également vous mener à des phases d'action plus intense...

Présentation rapide du monde :

Ce scénario vous emmène dans [la ville d'Anima](#) au cœur des [Républiques de Technomagie](#). Le [monde de Grörs](#)t est un monde où la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) sont en compétition.

Pour préserver la Magie Essentielle, les hommes des Républiques de Technomagie ont créé des institutions : les Ecoles de Technomagies qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »). Dans les fait, une seule religion est tolérée : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants. Loin à l'Est d'Anima, la ville du Barrage sert de rempart contre les hordes des nécromants.

Loin de cette menace, [la République d'Anima](#) est une cité état, république oligarchique dirigé par un Sénat rassemblant les patriarches des familles les plus influente et riches.

SCENARIO RESUME (POUR LE MJ)

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

IDEE GENERALE

Le scénario propose aux joueurs **d'enquêter sur trois meurtres de tanneuses**. Les trois victimes ont été retrouvées avec les mains tranchées et on y a détecté des traces de Magie Théurgiste. L'enquête est contrainte par le temps : **elle doit se dérouler en moins de 72 heures**.

- **Dans l'Acte 1** (qui couvre les premières 48 heures) les joueurs enquêtent dans le quartier de la Tannerie, ils apprennent progressivement qui sont les victimes et **identifie un individu suspect**. C'est principalement une partie d'enquête avec peu d'action. L'enquête mènera tout de même à une course poursuite acrobatique dans le quartier, et les plus en manque d'action pourront chercher la bagarre dans les tavernes mal famées du quartier.
- **Dans l'Acte 2** les joueurs poursuivent leur enquête à la recherche du principal suspect dans le quartier le plus dangereux d'Anima : le Faubourg de la Lanterne. Ils prennent d'assaut sa maison et devrait y trouver une carte représentant **une partie des égouts de la ville**. Ils devraient également avoir l'occasion de faire pas mal de mauvaises rencontres dans ce quartier répugnant.
- **Dans l'Acte 3** les joueurs traquent le suspect dans les égouts de la ville, il s'agit d'une partie plus classique d'exploration de donjon. Cela les mène à une **confrontation finale avec le meurtrier et ses complices**.

La **conclusion** apporte quelques réponses aux questions que les joueurs se posaient, **elle propose aux joueurs plusieurs choix** sur ce qu'il faut faire du meurtrier, mais elle **ouvre également de nombreuses questions** sur le commanditaire réel de ses meurtres et une potentielle corruption des institutions d'Anima (qui pourront faire l'objet de futurs scénarios).

ACTE 1 : TROIS CADAVRES DE TANNEUSES

Dans l'Acte 1 (qui couvre les premières 48 heures) les joueurs enquêtent dans le quartier de la Tannerie, ils apprennent progressivement qui sont les victimes et **identifie un individu suspect**. C'est principalement une partie d'enquête avec peu d'action. L'enquête mènera tout de même à une course poursuite acrobatique dans le quartier, et les plus en manque d'action pourront chercher la bagarre dans les tavernes mal famées du quartier.

- **Scène 1 : Introduction** – C'est le début de l'enquête, les Joueurs sont briefés par l'Inquisiteur Mastandi et le Père Fossoyeur de Roncefant. Ils apprennent le nom d'une première victime : « Fiorella Lamia », le lieu où le cadavre a été trouvé (proche de la Taverne du Rince Syntan), et un premier indice : la victime cherchait son « galant ».
- **Scène 2 : La Taverne du Rince-Syntan** – En enquêtant dans la taverne, les Joueurs rencontrent une ancienne amie de la victime, elle leur fournit une première description du « galant ». Les joueurs pourront aussi apprendre d'autres information de contexte sur la Tannerie et/ou se retrouver impliqués dans un combat de rue/taverne.

- **Scène 3 : Débriefe après 24 heures** - Après les 24 premières heures d'enquête les joueurs auront peu d'information à part la description du galant. Lors d'une nouvelle réunion avec l'Inquisiteur Mastandi et le Père Fossoyeur de Roncefant, ils apprennent l'identité d'une autre victime, obtiennent son adresse et la clef de son domicile.
- **Scène 4 : Fouille du domicile de Gabriella Louvia** – En fouillant le domicile de la victime, les Joueurs apprennent qu'elle travaillait au noir en secret et découvrent le nom d'une de ses complices. En interrogeant les habitants de la Tannerie ils obtiennent l'adresse de celle-ci.
- **Scène 5 : Découverte Macabre** – Lorsqu'il arrivent au domicile de la tanneuse, les Joueurs croisent le suspect et ses complices qui s'enfuient. Ils découvriront à l'étage le cadavre de la jeune femme. Ils ont le choix entre se lancer à la poursuite des meurtriers ou fouiller la pièce en détail.
- **Scène 6 : Poursuite dans la Tannerie** – Les Joueurs poursuivent le principal suspect dans une poursuite épique à travers le quartier de la tannerie. Celui-ci devrait finir par les distancer.
- **Scène 7 : Débriefe après 48 heures** – Après 48 heures d'enquête, le « galant » est bien identifié comme étant le principal suspect, un homme prenant plusieurs identités pour mener les tanneuses à la mort. Les joueurs sont envoyés dans le Faubourg de la Lanterne pour rechercher un homme correspondant à cette description.

ACTE 2 : ENQUETE DANS LE FAUBOURG DE LA LANTERNE

Dans l'Acte 2 les joueurs poursuivent leur enquête à la recherche du principal suspect dans le quartier le plus dangereux d'Anima : le Faubourg de la Lanterne. Ils prennent d'assaut sa maison et devrait y trouver une carte représentant **une partie des égouts de la ville**. Ils devraient également avoir l'occasion de faire pas mal de mauvaises rencontres dans ce quartier répugnant.

- **Scène 1 : La Taverne de Pissedague** – Les Joueurs se rendent dans une taverne mal famée du quartier. Le tavernier est un indic qui leur propose de leur révéler l'identité du suspect et son adresse (à un prix exorbitant). Les Joueurs obtiendront l'information suite à d'après négociations, les liants potentiellement à une organisation mafieuse.
- **Scène 2 : Visite chez le rabatteur** – Les joueurs prennent d'assaut le domicile du rabatteur. Même si la rencontre est réellement ouverte, celui-ci a de bonne chance de les surprendre et de s'enfuir. En fouillant sa maison les Joueurs trouveront un plan d'une partie des égouts de la ville.
- **Scène 3 : Une fouille interrompue** – La fouille de la maison pourra être interrompue par une mauvaise rencontre venue sur ordre du suspect pour reprendre la maison.
- **Scène 4 : Une nuit au Faubourg** – Cette scène est optionnelle et traite des autres mauvaises rencontres et conséquences fâcheuses que pourrait avoir le fait de passer le reste de la nuit dans le Faubourg.

ACTE 3 : RAID DANS LES EGOOTS

Dans l'Acte 3 les joueurs traquent le suspect dans les égouts de la ville, il s'agit d'une partie plus classique d'exploration de donjon. Cela les mène à une **confrontation finale avec le meurtrier et ses complices**.

Contrairement aux autres actes celui-ci n'est donc pas découpé en scène mais plutôt en lieu.

- **Egouts Niveau 0 (Haut et Bas)** – Cette partie correspond à la carte que les Joueurs auront retrouvée chez le suspect. Elle ne comporte pas de difficulté majeure, mais quelques petits pièges et rencontre mineure (rats ; échelle rouillées...) pour donner un peu d'intérêt à l'endroit. En cherchant bien les Joueurs découvriront un panneau énigmatique menant à la partie secrète des égouts.
- **Egouts Niveau -1** – Cette partie des égouts est une fausse piste. Elle conduit à une rencontre avec un Grick qui devrait dissuader les Joueurs de s'aventurer plus loin.
- **Egouts Niveau Secret** – Cette partie est accessible en résolvant une petite énigme. C'est ici que le principal suspect et ses complices attendent les Joueurs pour une confrontation finale. Une fois ce combat terminé, les Joueurs auront encore à affronter quelques mains réanimés (et mécanique). Ils seront alors confrontés à la disparition du principal commanditaire des crimes (ainsi qu'à la disparition de 4 des 8 mains coupées => « Les Mains Disparues »).

CONCLUSION

Le scénario se conclut avec **plusieurs fins possibles** selon le sort que les Joueurs ont réservé au principal suspect et les informations qu'ils auront trouvées. Dans tous les cas ils constateront que l'enquête s'arrête et que celui-ci est chargé comme étant le principal coupable, sans qu'aucune enquête ne soit poursuivie sur le commanditaire.

CONSEILS AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseils d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressés par ce scénario.

- **Durée de jeu :** En partie test, le scénario a été complété sur une dizaine d'heures de jeu.
- **Nombre de joueurs :** Les difficultés de rencontres ont été prévues pour un groupe de 3 joueurs (Moine, Guerrier, Roublarde). Si vous avez un groupe plus nombreux, n'hésitez pas à ajouter quelques ennemis en plus pour augmenter la difficulté.
- **Le Monde :** Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com (et notamment [la République](#) et [la Ville d'Anima](#)). Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations :** Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **Les PJs :** Aucun des personnages joueurs « pré-tirés » fournis n'est strictement indispensable au scénario, ce sont des exemples de personnage. En adaptant un peu l'introduction vous pourrez faire participer à peu près n'importe quel type de personnage.
- **Le Rythme :** Le rythme du scénario est important, il a été conçu pour une phase d'enquête assez ouverte où les Joueurs vont avoir l'impression de bloquer un peu avant d'accélérer sur un dénouement plus orienté action. En partie test ça a été assez efficace pour créer une petite frustration suivie d'une accélération / phase de défolement. Mes joueurs ont apprécié. Après faites peut-être attention à ne pas trop les frustrer, surtout si vous avez affaire à des nouveaux joueurs.
- **Les Fausses Pistes :** Lors de la phase d'enquête, il est prévisible que les Joueurs partent dans de fausses pistes (interroger les gardes, les fossoyeurs, chercher des témoins, etc.) Ce n'est pas un problème, c'est l'occasion de leur donner de petits éléments de contexte et d'improviser un peu. J'ai ajouté les PNJs « inutile » les plus notables que mes joueurs ont rencontrés (garde, marchand de cuir), selon les choix de vos PNJ vous aurez sans doute à en inventer d'autres.
- **L'Ambiance :** Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, ainsi que des conditions météo / lumineuses. Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de Jeu :** Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans le PDF complémentaire pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter.

LES PJS

Nous fournissons ici les historiques des personnages joueurs « pré-tirés » fournis avec le scénario, ainsi qu'un petit texte d'introduction pour chacun, permettant au joueurs de rentrer dans le scénario (n'hésitez pas à les communiquer à l'avance à vos joueurs).

FEDERICO DI SPIOLIOSO (MOINE)

BACKGROUND

Natif du Barrage, c'est le fils d'un couple d'artisans potiers établis dans la ville. Il a grandi dans la vénération de l'ordre des Inquisiteurs du Barrage et de leur service rendu à la ville et à l'humanité. Très jeune il a été fasciné par les troupes de soldats et d'inquisiteurs traversant la ville pour aller combattre les hordes de morts vivants.

Une fois sa vocation d'inquisiteur déclaré, son goût de l'épreuve et ses capacités physique développé l'ont poussé à vouloir rejoindre la célèbre collégiale des Simples. Ses connaissances au barrage lui ont permis de trouver une route sur pour rejoindre la collégiale des Simples. Après 2 ans de Juvénat au sein de la Collégiale, il a été envoyé en détachement à la collégiale d'Anima pour faire ses preuves avant de pouvoir continuer sa formation.

TEXTE D'INTRO

Trois semaines que tu es arrivé à Anima. Tu t'es mis à la disposition de la collégiale et tu es sous les ordres de l'inquisiteur Mastandi. Mais il ne se passe pas grand-chose dans cette ville. Le combat contre les abomination théurgiste est loin d'ici, le barrage aussi, et ça te manque. Cette ville te semble trop grande, trop futile et corrompu. Ici les habitants font à peine attention aux Inquisiteurs, ils vivent en paix. Mais ils oublient un peu vite qu'ils ne doivent cette paix qu'au efforts incessant de l'ordre. Mais quoi qu'il arrive tu restes confiant. L'Ordre des Inquisiteurs te fournira bientôt une mission ou tu pourras prouver ta valeur. En attendant tu t'exerces aux vertus de l'Ordre : Obéissance, Discipline, et Persévérance !

L'inquisiteur Mastandi t'as convoqué cet après-midi. Apparemment tes vœux sont enfin exhaussés. Il va te confier une mission ! Tu ne sais pas trop de quoi il s'agit. Il a parlé de Tanneuse. Le quartier des Tannerie est réputé pour être un repaire de sorcières. Epuriet ! elles vont se tâter de tes poings d'acier et se repentir de leurs vices !

FIONELLA DISNOVESE (ROUBLARDE)

Note importante : C'est un profil de Roublarde atypique : elle ne maîtrise pas les outils de voleur. (C'est une fille de famille riche, rien dans son historique ne justifierai qu'elle les maîtrise, ses talents sont ailleurs).

BACKGROUND

C'est la fille unique de Bartoldo et Sofia Disnovese, sa mère n'ayant jamais pu avoir d'autres enfants. Elle a passé une enfance ennuyeuse à son goût dans la propriété familiale de Bois-Huant. Elle y passe son temps entre la tapisserie, les cours d'étiquette et de politique et les escapades discrètes au village.

Elle est très bien éduquée, parle bien et sait se faire apprécier. Mais elle a un esprit fort et indépendant. Elle s'échappait souvent pour aller rôder dans le village voisin, se mêlait à la foule anonyme, grimper sur les toits ou faire de pitreries avec les enfants des serviteurs.

Elle a rejoint Anima récemment pour travailler au côté de son père. Elle était venue au avant dans cette ville, mais uniquement pour des séjours court.

Elle sait qu'à terme son mariage politique est inéluctable pour préserver les intérêts familiaux et assurer une succession. Elle est tiraillée entre son allégeance forte à sa famille et son esprit d'indépendance.

TEXTE D'INTRO

Cela fait maintenant 2 semaines que tu es arrivée à Anima. Tu as quitté sans regret l'ennuyeux Bois-Huant, le bourg de ton enfance. Tu espérais obtenir enfin un rôle à ta mesure dans la grande ville d'Anima, auprès de ton père, prête à tout pour montrer ce que tu vaux et pour défendre la famille. Mais voilà, cela fait 2 semaines et c'est tout juste si ton père t'a laissé sortir de la grande demeure familiale. Selon lui le danger et la politique sont partout dans cette ville, mais tant mieux ! tu n'es plus une petite fille ! Alors quand cette opportunité de représenter ton père dans une enquête sénatoriale s'est présenté, tu n'as pas hésité. Voilà enfin une occasion de sortir et peut être de prouver ta valeur. Bon apparemment il ne s'agit que d'une enquête de seconde classe, quelques cadavres découverts dans le quartier de la Tannerie, mais rien d'important, juste de la racaille ouvrière crasseuse. Bah il faut bien débiter avec quelque chose !

AVIS SUR LES AUTRES PERSONNAGES

Desmonio Sivantino (Guerrier) :

Pff, voilà que ton père t'a collé un « garde du corps ». Deux semaines qu'il te colle aux basques, et tu lui en as déjà fait voir. Bon il n'a pas l'air bien malin celui-là, mais tout ce qu'on demande à ce genre de type c'est d'être obéissant et taper fort.

DESMONIO SIVANTINO (GUERRIER)

BACKGROUND

Fils d'un soldat de la phalange, il fut éduqué dès son plus jeune âge comme futur soldat d'Anima. Il rejoint la Phalange à 17 ans mais après 2 ans de service, son père (maintenant garde du corps du sénateur Disnovese) lui obtient une place de garde privé.

Il vit mal ce privilège mais obéit à son père. Il est chargé de la sécurité de Fionella Disnovese la fille du sénateur. C'est une mission ennuyeuse et parfois pénible (elle a tendance à faire le mur sans prévenir et à grimper partout).

Il trompe l'ennui dans les fléchettes et les discussions dans les tavernes du Faubourg des Bouchers avec ses anciens camarades de la Phalange.

TEXTE D'INTRO

Garde du corps, bon c'est vrai que ça paye bien mais bon ce n'est pas la vraie vie, on se ramollit. Enfin bon, on va enfin avoir l'occasion de sortir un peu. La fille du sénateur va aller représenter « papa » dans une enquête de seconde zone. Des tanneuses qui se serait fait dessouder façon vilain. Rien d'exaltant ou de surprenant pour qui connaît Anima. En fait la seule surprise est qu'il y ait des enquêtes sur ce genre d'incidents. Depuis quand on en a quelque chose à secouer des crasseuses qui terminent la tronche éclatée dans un caniveau. M'enfin, ça me changera peut-être un peu du quotidien de ces dernières semaines. Devoir surveiller la fille Disnovese alors qu'elle ne pense qu'à sortir courir les rues, c'est peut-être un boulot pour une gouvernante, mais pas pour un soldat !

AVIS SUR LES AUTRES PERSONNAGES

Fionella Disnovese :

La fille du patron. Comme tous les enfants de la haute, elle ne se prend pas pour n'importe qui celle-là ! Une petite arrogante qui croit tout savoir mieux que tout le monde et qui cherche par tous les moyens à se mettre en danger. Cette petite inconsciente n'a vraiment pas idée du genre de malandrin qui peuvent trainer à Anima, ni de ce qu'ils lui feraient s'ils l'attrapaient.

FRERE PROCESSIONNAIRE CISTALIUS (CLERC DOMAINE DE LA TOMBE)

BACKGROUND

Orphelin qui n'a jamais connu sa famille, Cistalius fut très tôt placé à la Ziggourat d'Anima pour y devenir un prêtre du Desséché.

Il a suivi sa formation avec attention et un certain succès. Même s'il n'a jamais senti de vocation transcendante, la carrière de prêtre du Desséché est son destin et il l'accepte.

Dans cette vie rude et terne, il trouve son plaisir dans l'apprentissage et la connaissance. Il pourrait être intéressé à terme par l'Ordo Corvos. Il aimerait pouvoir un jour se consacrer pleinement à l'étude des mystères de la mort.

Pour l'instant il se contente d'obéir aux ordres même si Il espère pouvoir bientôt passer les épreuves qui lui permettront de devenir un Fossoyeur du Desséché.

TEXTE D'INTRO

Aujourd'hui le Père Fossoyeur de Roncefant t'as demandé de l'accompagner. Apparemment il se prépare quelque chose de peu ordinaire. On parle d'une enquête sur des meurtres dans le quartier de la Tannerie. D'ordinaire ce genre de cadavre n'a pas droit à une enquête officielle. Il paraît que l'Inquisition est impliquée, ça voudrait dire une menace théurgiste ? en plein Anima ? curieux...

En attendant c'est l'occasion de sortir un peu de la Ziggourat et peut être de montrer au Père de Roncefant qu'il est temps pour toi de devenir pleinement un prêtre du Desséché.

MARCILLA TRASTITZI

Avertissement : Ce personnage est particulièrement **compliqué à jouer**. Sa classe le place dans une position dangereuse tout au long du scénario. Il est recommandé de le réserver à des **Joueurs expérimentés** et d'éviter un groupe contenant à la fois ce personnage et le Moine.

BACKGROUND

Fille d'un marin mort en mer et d'une tanneuse, Marcilla a grandi dans le quartier de la Tannerie avec peu d'espoir ou d'illusion sur son avenir.

Initié par sa mère, elle commence à travailler à 12 ans comme tanneuse, et apprend vite le métier. Son existence est faite d'une assez grande pauvreté ou seul un travail acharné permet d'éviter de mourir de faim. Elle côtoie la grande misère, la maladie, la folie, l'alcoolisme et la violence qui règne dans le quartier de la Tannerie. Cela forge son caractère, la rendant particulièrement sensible à la solidarité avec les autres travailleuses, mais aussi capable d'encaisser sans vraiment s'émouvoir la perte de ses proches.

Charismatique, elle se fait respecté par ses consœurs et prend souvent la parole pour défendre les intérêts de la profession. Elle acquiert rapidement une bonne réputation parmi les tanneuses et se fait remarquer par le Sabbat du Fou (un culte secret répandu chez les tanneuses).

Elle est initiée à 25 ans aux mystères du Fou et développe depuis ses talents pour la sorcellerie dans une grande discrétion.

TEXTE D'INTRO

Trois tanneuses mortes, apparemment c'était pas du jolies pour ceux qui les ont retrouvés et les trois avait les mains tranchées. Tu l'as appris par les copines. Tu ne les connaissais pas, enfin, tu voyais vaguement qui c'était mais c'était pas des copines quoi.

D'habitude ce genre d'incident ça n'émeut pas les bourgeois, on raye les filles des registres et puis voilà. Mais voilà que les curés du Desséché ont fouiné et ils ont détecté un truc. De la magie Théurgiste ? Pourtant, ce n'était pas des filles du Sabbat du Fou, tu l'aurais su autrement. Ça doit être autre chose, mais c'est vrai que c'est curieux.

En attendant les Inquisiteurs ont lancé une enquête. Et les filles t'ont désigné pour les représenter. C'est déjà beau que quelqu'un se soucie de l'avis des Tanneuses. Bon on y va, mais méfiance, si les Inquisiteurs soupçonnent quoi que ce soit à ton sujet, c'est un coup à terminer au bucher.

AVIS SUR LES AUTRES PERSONNAGES

Fionella Disnovese : Tu ne la connais pas, mais c'est la représentante des intérêts du conseil de quartier. Donc des patrons. Méfiance.

LES PNJS

LES MECHANTS

JOE AEGRUSIO - LE RABATTEUR

C'est le **principal opposant** du scénario.

C'est un « **rabatteur** », son métier consiste à trouver des victimes et les amener en un lieu donné, à un moment donné, sans qu'elle ne soupçonne rien. Sa mission principale est donc de tromper, même si occasionnellement il pourra tuer. Il travaille pour [la confédération unitaire](#) et à de nombreux contacts dans le [Faubourg de la Lanterne](#).

C'est un roublard niveau 2 ou 3 (profil de [l'Espion](#)), une menace sérieuse, mais surtout un rusé vaurien qui va donner du fil à retordre au PJ.

Il a été recruté par le commanditaire avec pour mission de fournir des mains de façon discrète. Ils sont tombés d'accords sur un prix et sur des mains de tanneuses. Le rabatteur a ensuite recruté des tueurs pour l'aider et c'est mis en charge de trouver « discrètement » des tanneuses.

Motivation : l'argent, il accepte un contrat, c'est tout pas de plaisir particulier à tuer ou mutiler.

Ses atouts : embobiner les gens, créer des mensonges, changer d'identité, séduire, se déguiser.

Son point faible : facilement reconnaissable (cicatrice l'oreille avec un morceau d'oreille manquant)

Description : un homme d'une petite trentaine d'année, le teint clair, cheveux noirs, mi-long, coupés au bol, les yeux noirs. Il a parfois une barbe de quelques jours. Il a une cicatrice à l'oreille droite ou il lui manque le lobe de l'oreille. Il varie son habillement en fonction des missions. Par défaut, il portera une tenue confortable et passe partout. Dehors il porte une cape de pluie grise.

Equipement : il porte sur lui :

- Une épée courte. C'est plus une dague longue qu'une véritable épée. Il la porte dans un fourreau oblique fixé dans son dos qui est masquée par sa cape de pluie.
- Si du combat est prévu il portera une arbalète de poing et une dizaine de carreaux dans un petit carquois fixé à la cuisse.
- Une bourse à la ceinture contenant : 38 pA.
- Une ceinture secrète qu'il porte enroulée contre son corps, dissimulé sous sa chemise ([Perception DD10](#) à la fouille par palpation, invisible autrement), contient 20 pO supplémentaires.

Ce qu'il sait du commanditaire :

Il ne connaît pas le nom du commanditaire, seulement une description.

« C'est un type brun, assez jeune, habillé plutôt richard, il est un peu maniéré et parle bizarre, ça sent le technomage ou le médecin à plein nez si vous voulez mon avis. Il m'a demandé des mains fraîches, ce n'est pas tout à fait commun comme demande, mais il y a des gens avec des idées bizarres, je juge pas. Il m'a contacté par la confédération unitaire, mais dans ces cas-là on ne sait jamais qui a apporté le contact, c'est une règle. Il m'a fait porter un message chez moi et on s'est retrouvé dans une taverne du Faubourg (le Neuf). Ensuite il m'a indiqué où était sa planque et c'est là qu'on lui a livré la marchandise à chaque fois. »

LE COMMANDITAIRE : L'ARCHIMAGE

Même s'il n'apparaît pas directement dans le scénario, c'est lui **le commanditaire des meurtres**.

C'est un jeune [technomage](#) ambitieux, second fils d'un sénateur, qui souhaite étendre ses pouvoirs en maîtrisant la magie théurgique interdite. Il est passé par [l'école de technomage d'Anima](#), où il ne fut pas brillant, mais pas mauvais. Il a une intuition : La connaissance technomagique ne doit pas être limitée par la limite entre magie théurgique et magie essentielle, il faut dépasser les anciens clivages et construire du nouveau. Il est avant tout **motivé par sa soif de connaissance et de pouvoir**.

Pour sa [description](#) cf. plus haut la [description de Joé Aegrusio](#)

Il a obtenu ses premières connaissances occultes en participant à des réunions des [prêtres du Desséché](#) de [l'Ordo Corvos](#) via un contact à [la grande Ziggourat d'Anima](#). Cela lui a permis de mettre au point son premier rituel : **faire revenir à la vie les mains de cadavres pour les transformer en serviteur**. Il s'inspire en cela également de ses **travaux sur une main mécanique animée**.

Il s'est installé **un laboratoire secret dans les égouts** qu'il pense être son repère maléfique imprenable (*alors que bon, c'est pas ouf*). Il a une **très haute opinion de lui-même**, pense être un génie mal compris prêt à transcender les limites de la vie et de la mort. En réalité il est probablement manœuvré par une entité plus malfaisante (dieu, démon ?).

Il a embauché le rabatteur pour lui trouver des mains sur lesquels travailler.

A la fin du scénario, il est averti qu'une enquête est en cours et disparaît. Il activera les réseaux de papa pour se protéger (cf. Conclusion).

LES COLLECTEURS

Deux [bandits](#), costauds mais pas imaginatifs, ils ont été recruté par le rabatteur pour assassiner les victimes.

Ils ont :

- Une armure de cuir dissimulé sous une lourde chemise de laine qui augmente leur carrure imposante.
- Un coutelât (ciméterre)
- Un ceinturon
- Une bourse contenant (A : 21 pA, B : 1pO 13 pA).
- Une cape de pluie
- Des bottes lourdes

LES GENTILS

L'INQUISITEUR MASTANDI

[L'inquisiteur](#) Mattéo Mastandi, en charge de l'enquête. Il fait son Alumnat auprès du Maître Inquisiteur Brivoli, depuis une dizaine d'année. Inquisiteur originaire d'Anima, d'un naturel obéissant, mais pas forcément très malin. C'est un ancien des [phalange d'Anima](#) qui a décidé de rejoindre [l'ordre des inquisiteurs](#) après avoir servi au Barrage.

Description : Petit homme d'une bonne quarantaine d'année. Il est joufflu et ventru, et arbore la tonsure réglementaire des Inquisiteurs ayant prononcé leurs vœux. Sa tenue ne semble pas vraiment coller à sa morphologie, ni pleinement à sa fonction. Il porte une brigantine de cuir et un ceinturon d'arme par-dessus sa tunique et ses chausses. C'est une tenue un peu trop martiale pour un homme de sa forme et pour un inquisiteur d'une collégiale tranquille comme celle d'Anima.

LE MAÎTRE INQUISITEUR BRIVOLI

N'apparaît pas directement, mais il est le commanditaire de l'enquête.

LE PÈRE FOSSOYEUR CONSTANCE DE RONCEFANT

[Prêtre du Desséché](#), originaire des [Baronnies de Roche](#) (enfant perdu de Roncefant, recueilli par le clergé du desséché). Il représente le clergé du Desséché dans l'enquête, sert de lien avec la [grande ziggourat du Desséché d'Anima](#).

Description : Un grand bonhomme vêtu de la tenue traditionnelle des prêtres du Desséché, qui parle d'une voix douce et calme. Comme souvent avec les prêtres du Desséché, son apparence provoque une légère sensation de malaise. Il apparaît maigre, remplissant mal sa longue robe noire qui semble presque flotter de façon irréaliste. Le noir de sa tenue accentue un teint qui apparaît comme particulièrement pâle. Il est difficile de lui donner un âge, ses joues sont anormalement creuses et ses cheveux légèrement grisonnant, mais son visage impassible n'apparaît pas comme très marqué par le temps.

LE GREFFIER FELIPE MACELLAIO

Il représente l'autorité judiciaire d'Anima. Il semble s'impliquer peu dans l'enquête devant les PJs.

Description : Un jeune homme chauve d'une vingtaine d'année, il porte la toge des juges d'Anima. Il semble toujours nerveux et peu sûr de lui.

LES VICTIMES

« Sans elles, il n'y aurait pas de soirée alors, alors, rendons hommage à celles qui ont engendré cette férie. »

Elles sont listées ici dans l'ordre de leur « interrogatoire » par le Culte du Desséché.

L'ordre des **Meurtre** est en réalité:

- Victime 4
- Victime 1
- Victime 2
- Victime 3

FIGURELLA LAMIA VICTIME #1

Description : Jeune tanneuse, un peu fêtarde, un peu naïve. Plutôt jolie, cheveux blond, long, teint clair.

Meurtre: Elle a rencontré le rabatteur dans une taverne. Il s'est présenté à elle comme le fils d'un riche commerçant qui va bientôt rentrer au Cadet et qui s'acoquine dans les tavernes du peuple. Il devient son amant pour quelques semaines. Il joue les amoureux. Un jour, il lui offre un « filtre d'amour véritable » censé lier leur union et lui donne rendez-vous le soir dans la Taverne du Rince Syntan. Les deux collecteurs l'attendent dans la rue des Fumeurs. Ils lui sautent dessus, lui tranche la gorge brutalement et coupe ses mains à la hache.

Corps : Son corps est retrouvé dans le nord de la rue des fumeurs, dans une flaque de sang, la gorge tranchée et les mains sectionnées violemment au niveau des poignets.

GABRIELLA LOUVIA – VICTIME #2

Description : Une tanneuse d'une cinquantaine d'année, plutôt discrète, modeste et simple. Elle vit seule, sort peu et travaille beaucoup. Elle aurait eu un fils et un mari il y a bien longtemps mais on n'en sait pas beaucoup plus sur elle et on ne lui connaît aujourd'hui pas de famille.

Elle vit seule dans une petite maison à l'angle de la rue des poils perdus et du chemin du rempart Nord. Elle est en réalité plus riche qu'elle ne le laisse paraître car elle fait partie d'un réseau clandestin de tanneuse (tout comme la victime #3). Ce réseau tanne en secret des peaux apportées par des chasseurs peu regardant, sans passer par le Syndicat du Cuir.

Meurtre : C'est ainsi qu'elle a rencontré le rabatteur. Celui-ci s'est fait passer pour un chasseur, il a pris contact avec elle et a demandé à voir son travail. Elle le conduisait chez elle lorsqu'elle a été attaquée par les collecteurs.

Elle se rendait chez elle, elle était accompagnée du rabatteur, elle marchait vite semblait pressée. Soudain elle a vu un des collecteurs avancer droit vers elle et elle a compris qu'il se passait quelque chose d'anormal. Elle s'est retournée et a voulu fuir mais elle a alors été assommée d'un coup porté à l'arrière du crâne par l'autre collecteur (qui arrivait d'un autre côté). C'est

une abominable douleur qui l'a ramené à elle. Elle a ouvert les yeux pour voir une de ses mains tranchées au niveau du poignet, son sang giclait par grosse gerbe. Elle a voulu hurlé mais a senti un énorme poids sur sa poitrine. Ils lui ont ensuite planté une dague dans le cou et elle a été aveuglée par le sang. Elle était encore consciente lorsqu'ils lui ont tranché la deuxième main. Ils l'ont laissé se vider de son sang dans le caniveau.

Corps : Son corps a été retrouvé au matin, à proximité de son domicile dans la rue des Poils Perdus.

MARCIELLA VALBONTI – VICTIME #3

Description : Jeune Tanneuse, elle travaille sur le marché noir avec Gabriella Louvia (la victime #2). Elle sera retrouvée morte à son domicile par les PJs, tué par le rabatteur et les deux collecteurs (Acte 1, Scène 5).

Corps : La victime est couchée sur le ventre au sol. La tête a été écrasée violemment avec un tisonnier qui est encore sur place, il n'en reste qu'une pulpe gélatineuse. En cherchant bien on retrouve les traces d'un bâillon là où devait se tenir la bouche. Elle a une blessure au dos, un violent coup de hachette qui lui a fracassé la colonne vertébrale. Les mains de la victime ont été tranchées.

MATTIA BUELLI – VICTIME #4

Corps : Ce corps est le premier qui a été trouvé, mais ce fut le plus long à ramener *vous voyez une ombre passer dans ses yeux*, hum euh à faire parler. Il a été retrouvé dans une cuve de tannage, et il a eu le temps de se décomposer avant qu'on l'examine, ça a compliqué les choses.

Meurtre : Elle a rencontré son meurtrier à la sortie du Troquet du Dernier Verre (Quai des Misère) il s'est fait passer pour un voyageur égaré ayant raté son départ avant la fermeture des portes de la ville. Il lui a proposé 2pA pour l'accompagner à une auberge digne de ce nom et il l'a tué sur la place Basse des Tanins. Il lui a enfoncé une dague par derrière au niveau des reins puis a plongé sa tête dans une cuve. Elle s'est noyé sans comprendre mais est morte assez vite. Ce n'est qu'ensuite qu'il lui a coupé les mains.

LES RANDOMS TAVERNIERS ET AUTRES CITOYENS D'ANIMA

ROLAND - TENANCIER DE L'AUBERGE DU RINCE SYNTAN

Description : Un homme d'une trentaine d'année, de corpulence moyenne, il est habillé de façon simple mais propre et soigné. Il a une mine un peu grise, des cheveux gras et une grosse verrue au sourcil droit.

Histoire : En fait ce n'est qu'un employé, le patron possède plusieurs tavernes dans la ville. Le tenancier est taciturne et peu bavard. Exploité par son patron, passant ses nuits à vendre du mauvais vin à des miséreux, il en est venu à détester sa taverne, son métier et ses client(e)s. Il s'assure juste que son affaire fonctionne bien et qu'il ne sera pas réprimandé par son patron qu'il craint beaucoup. Cet emploi qu'il déteste est la seule source de subsistance de sa famille qui vit un peu plus loin dans le quartier du Quai des Meuniers.

ROBERTO DIANGELO – TENANCIER DE LA TAVERNE DE PISSEDAGUE

Description : Un homme grand et sec au crâne dégarni, une quarantaine d'année. Il porte une ample chemise grisâtre maculée de tache de sueur et un tablier de cuir par-dessus son pantalon.

Histoire : Il est membre du chapitre du [Faubourg de la Lanterne](#) de la [confédération unitaire](#) et tiens la taverne de Pissedague. La taverne est à lui, elle lui rapporte un peu d'argent et sert de lieu de rendez-vous. Il se spécialise dans le low-cost : bière et vin à prix cassé, repas abordable. Le tout est d'une qualité exécrationnelle mais il y a toujours des gens qui ont besoin de se saouler pour pas cher. Cela lui permet aussi de développer sa seconde activité : l'usure.

« Oui ma bière est immonde, mais si tu veux je peux te prêter quelques pièces d'or, tu pourras quitter cette taverne ignoble et aller t'offrir les meilleurs crus des coteaux de la Rustintel en compagnie des plus belles catins... tant que tu rembourses :D »

Il pratique également un peu le renseignement, ayant une bonne connaissance du Faubourg et aucun scrupule à traiter avec les autorités.

COTHARIO GENESIO – VICE MAÎTRE-PORTE DE LA GARDE D'ANIMA

Ce personnage pourra servir si les joueurs souhaitent interroger les représentants de la garde qui patrouillent dans le quartier de la Tannerie, ceux qui ont retrouvé les corps, ou pour toute autre interaction avec [la Garde d'Anima](#).

Description : Un jeune homme au visage fin, une grosse vingtaine d'année, il porte une cote de maille et le lourd manteau violet [des gardes d'Anima](#), rehaussé d'une aiguillette argentée, insigne de « Vice Maître Porte » (c'est-à-dire d'assistant du chef de la garde du quartier). **IL PARLE TOUJOURS TRÈS FORT ET LENTEMENT...**

Histoire : C'est l'un des assistants Maître-Porte du quartier de la Tannerie. Il siège dans un bureau à la [Porte de l'Amont](#). Il se réparti les tours de garde avec les autres « vice-Maître-Porte » et le « Maître-Porte ». Lors de son tour de garde il organise les patrouilles et centralise les informations sur le quartier.

Informations sur les meurtres : Il aura peu d'information très pertinentes à donner aux joueurs, il pourra indiquer l'endroit où ont été découverts les cadavres et quelques informations mineures. Mais les personnages en apprendront bien plus via les interrogatoires menés par le Culte du Desséché.

MAITRE HENRI MESTANIO – MARCHAND DE CUIR

Ce personnage pourra servir si les joueurs veulent interroger les « patrons » du Syndicat du Cuir. Ils le rencontreront à l'hôtel des trappeurs (place des chasseurs dans le quartier de la Tannerie) où dans son échoppe (rue des Tailleurs).

Description : C'est un gros bonhomme aux longues moustaches, vêtu entièrement de vêtements de cuir richement ouvragés. Il se montre très amical avec les personnages riches (Fionella Disnovese), ignore les autres. Il se débrouille pour ramener toutes les conversations à la qualité des productions qui sortent de son atelier ou à se plaindre du coût de la main d'œuvre. Il essaiera avec insistance de pousser les PJs les plus fortunés à acquérir des objets dans sa boutique, s'il flaire un PJs intéressé il pourra offrir en cadeau un petit bracelet de cuir (valeur 1pA).

Liens avec les PJs : Il fréquente la Maison Disnovese où il a déjà été invité lors de soirée et diners.

Informations sur les meurtres : Il aura peu d'information très pertinentes à donner aux joueurs, il pourra les renseigner sur le fonctionnement de la Tannerie et sur l'existence d'un marché noir (dont il se plaindra avec véhémence). Il ne connaît aucune des Tanneuses assassinées : il ne fréquente pas les petites employées directement. Elles sont employées à la journée parmi la masse des Tanneuses disponibles, travaillant un jour pour l'un, un jour pour l'autre.

ACTE 1 : TROIS CADAVRES DE TANNEUSES

Dans l'Acte 1 (qui couvre les premières 48 heures) les joueurs enquêtent dans le quartier de la Tannerie, ils apprennent progressivement qui sont les victimes et **identifie un individu suspect**. C'est principalement une partie d'enquête avec peu d'action. L'enquête mènera tout de même à une course poursuite acrobatique dans le quartier, et les plus en manque d'action pourront chercher la bagarre dans les tavernes mal famées du quartier.

SCENE 1 : INTRODUCTION

Lieu : Anima, [Quartier de la Rustintel](#), Collégiale de la Rustintel, dans l'un des bureaux du Rez-de-Chaussée.

Temps : Avril Jour 1, 16h, temps gris, il a plu ce matin.

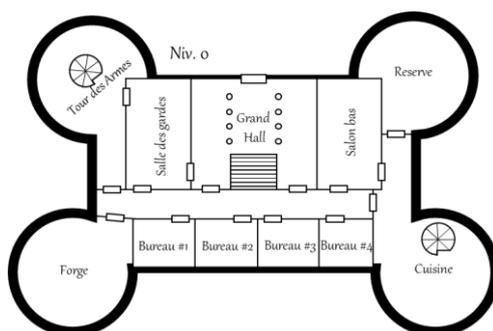
RESUME

Scène 1 : Introduction – C'est le début de l'enquête, les Joueurs sont briefés par l'Inquisiteur Mastandi et le Père Fossoyeur de Roncefant. Ils apprennent le nom d'une première victime : « Fiorella Lamia », le lieu où le cadavre a été trouvé (proche de la Taverne du Rince Syntan), et un premier indice : la victime cherchait son « galant ».

PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- Représentant de l'inquisition : L'inquisiteur Mastandi
- Représentant du culte du desséché : Le père fossoyeur Constance De Roncefant
- Représentant de la justice d'Anima : Le Greffier Félipé Macellaio

DESCRIPTION DU LIEU



Vous vous trouvez dans la grande collégiale de la Rustintel, dans l'un des bureaux du rez-de-chaussée où les inquisiteurs accueillent les visiteurs étrangers à l'ordre. Le bureau est orné de façon sobre mais avec un certain goût. Les murs sont, pour la plupart, couverts de lourdes tentures au couleurs de l'ordre (écarlate et argent). Au centre de la pièce se trouve un lourd bureau de bois derrière lequel est assis l'inquisiteur Mastandi. X (nombre de PJs) sièges vous attendent. Un peu en retrait par rapport au bureau, se trouve le père fossoyeurs de Roncefant qui se tiens debout, le visage impassible et le Greffier Félipé Macellaio qui remue nerveusement ses doigts.

SCENE

Introduction : L'inquisiteur Mastandi mène la discussion.

Mastandi :

« Comme vous le savez, nous sommes là pour une **enquête** sur de récents crimes commis dans le quartier de la Tannerie.

Cette enquête se fait sous la **juridiction de la justice d'Anima**, représentée ici par le Greffier Félipé Macellaio, elle est conduite par l'inquisition que je représente, et appuyé par le clergé du Desséché, représenté ici par le père Constance de Roncefant.

3 cadavres ont été retrouvés, 3 femmes, manifestement **des tanneuses** avec **les deux mains sectionnées** au niveau des poignets. Les corps ont été découverts dans le quartier de la Tannerie. D'ordinaire **la ville n'ouvre pas d'enquête pour ce genre de découverte.**

Cependant, des **éléments troublants** ont été repérés par le clergé lors de l'inhumation des corps. Père Fossoyeur De Roncefant, je vous laisse expliquer ... »

De Roncefant :

« Oui, en effet... Nous avons collecté les corps comme d'habitude. Mais c'est lors de la collecte du troisième corps, qu'un de nos pères Embaumeur était présent par hasard.

Il lui a semblé ressentir une présence, et des analyses ont ensuite confirmé que le cadavre dégagé bien **une aura de Magie Théurgique.**

Par mesure de sécurité nous avons alors analysé les deux cadavres précédents (ce type de mutilation n'est pas si fréquent) qui était en attente d'inhumation. Ils se sont révélés également **positifs à la magie théurgiste.** »

Mastandi :

« Vous le savez l'inquisition a déjà eu à réprimer **des surgissements théurgistes dans les communautés de tanneuses.** Il y a clairement quelque chose de malsain dans cette profession. Nous avons donc pris cette menace au sérieux lorsque le clergé nous en a informé.

Le maître inquisiteur Brivoli a donc commandité une enquête auprès du **conseil de quartier de la Tannerie.** Celui-ci semble il en a référé à son excellence votre père, le sénateur Disnovese. Cette enquête sera menée sous notre autorité et supervision conjointe, compte tenu du caractère potentiellement théurgiste de la menace.

Elle sera **limitée à 3 jours**, si passé ce délai nous n'avons pas d'autres indices concordant concernant l'utilisation de magie prohibée, nous refermerons le dossier.

L'enquête s'effectuera en **coordination avec le clergé du Desséché** qui a déjà commencé à « **interroger** » les cadavres, n'est-ce pas mon père ? »

De Roncefant :

« Oui, tout à fait, les corps sont dans des état assez disparates mais nous avons pu obtenir des informations du premier corps, pour les autres les interrogatoires sont toujours en cours.

*Le corps a été retrouvé dans le **haut de la Rue des Fumeurs**, plutôt en bon état à part les mains.*

*Il s'agit d'une jeune tanneuse. Son identité semble être celle de **Fiorella Lamia***

Son interrogatoire nous a livré deux informations qui semble importante pour elle.

*Elle nous a parlé de son « **Gallant** »*

*Elle semblait sortir, ou aller dans une taverne, il semble que c'était la **taverne du Rince Syntan** dans la **rue des Fumeurs**. »*

Mastandi :

*« Voilà de quoi commencer. Essayer de vous rendre sur place et d'en apprendre un peu plus sur elle. Nous nous retrouverons ici **demain à la même heure** pour confronter nos informations. »*

INTERMEDE : TRAVERSE D'ANIMA : RUSTINTEL - TANNERIE.

Les PJs vont ensuite devoir traverser une partie d'Anima pour se rendre dans le quartier des tanneuses et mener l'enquête dans la taverne du Rince Syntan. C'est l'occasion d'une petite description de quartiers d'Anima.

Deux routes sont possibles : par le nord en traversant la Rustintel au pont des cordeliers ou par le sud en traversant au pont de la jonction.

ROUTE NORD :

(Elle permet de faire un arrêt éventuel dans la demeure sénatoriale des Disnovese)

- En sortant de la collégiale vous prenez la direction du nord. Vous traversez **la place des Aiguilles** ornée de sa fameuse fontaine clepsydre.
- Vous suivez ensuite la calme **promenade de la Rustintel** jusqu'au pont des cordeliers.
- Vous prenez ensuite **la route d'Argent** qui longe le triangle des Argentiers. Le trafic devient un peu plus soutenu, avec quelques chariots de marchand se dirigeant vers la porte d'argent.
- Arrivé à **la place du Frêne** (toujours très animée) vous tournez à droite pour suivre la route de Briseroue.
- Ici clairement on change d'ambiance, l'odeur âcre de **la tannerie** se fait de plus en plus présente à mesure que vous descendez et vous croisez un grand nombre de chariot portant des peaux tannées. Vous suivez **la route de Briseroue** jusqu'à **la rue des Fumeurs**,

ROUTE SUD :

- En sortant de la collégiale vous prenez au sud pour rejoindre **la place de l'Horloge**.
- Vous traversez la place la plus emblématique d'Anima. A cette heure-ci elle est encore occupé par quelques artisans qui y ont établis leur échoppe et par des habitants de la ville qui flâne tranquillement. Vous passez dans l'ombre de la fameuse **tour de l'Horloge**, siège du pouvoir de la ville, puis vous prenez le pont de la jonction et passez devant l'hôpital.
- Vous suivez ensuite **la route du Fleuve** en traversant le **quartier des meuniers**. La route est encombrée par de nombreux chariot transportant grains et farines. Au cris des charrons s'ajoutent le bruit sourd et lancinant des lourdes roues à aubes des moulins.
- Vous rejoignez ensuite **la route de Briseroue** et l'odeur âcre de la tannerie vous saute immédiatement aux narines.

SCENE 2 : LA TAVERNE DU RINCE SYNTAN

Lieu : Anima, [Quartier de la Tannerie](#), Taverne de Rince Syntan.

Temps : Avril Jour 1, soir, légère pluie.

RESUME

Scène 2 : La Taverne du Rince-Syntan – En enquêtant dans la taverne, les Joueurs rencontrent une ancienne amie de la victime, elle leur fournit une première description du « galant ». Les joueurs pourront aussi apprendre d'autres information de contexte sur la Tannerie et/ou se retrouver impliqués dans un combat de rue/taverne.

PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- Tenancier de l'auberge : Roland
- Groupe de tanneuses venue boire
 - Vicky Dera – 26 ans, cheveux châtain coupés courts, la plus soignée dans sa tenue, un bandeau de cuir dans les cheveux, elle travail un morceau de bois avec son couteau.
 - Carla Lormi – 24 ans, cheveux châtain, pourrait être joli mais son tablier de cuir sent très fort le purin.
 - Madi Fugtani – 29 ans, la doyenne, fait bien plus vieille, usée par le travail, cheveux grisonnant, un air triste et fermé, parle peu.
 - « Zette » - 17 ans, la plus jeune, rousse, un air un peu fou, personne ne sait d'où elle sort
 - Martine Lasti – 22 ans, brune yeux verts, visage un peu trop fin, Amie de Fiorella Lamia
- 2 charrons bourrés qui cherchent la bagarre
 - Jean-mi – 27 ans, le front bas, grand gaillard baraqué en chemise de lin et pantalon de travail. C'est un charron qui travaille dans le quartier du Quai des Meunier.
 - Claudio – 33 ans, plus petit mais tout aussi large, barbu, un ventre légèrement proéminent, il sent la sueur et l'alcool.

DESCRIPTION DU LIEU

Il s'agit d'une taverne crasseuse où les tanneuses et autres miséreux du quartier viennent se saouler avec du mauvais vin et de la bière douteuse. La taverne ne comporte qu'une seule grande salle. En entrant vous avez de chaque côté deux grandes tables en bois mal ajusté, chacune bordé par deux bans. Au fond à gauche se trouve le bar, équipé de deux tabourets, et sur le mur gauche une cheminée. Au fond à droite se trouve une petite table ronde équipé de 4 chaises branlantes. La taverne est éclairée par 3 lanternes posées sur les tables et un plafonnier situé au-dessus du bar. Globalement la pièce est sombre et légèrement enfumée avec une odeur mélangeant graisse brûlée, urine et vinaigre. Deux petite lucarnes donnent sur la rue,

tandis que deux autres donnent sur l'extérieur, elles sont faites de mauvais verre fumé et il est impossible de distinguer clairement à travers.



SCENE

Si les PJs arrivent tôt à l'auberge (i.e. sans faire de détour ou d'arrêt significatif en venant).

Le tenancier de l'auberge est seul, il prépare la taverne, essuie des gobelets en étain. Il ne connaît pas Fiorella Lamia. Il n'est pas très bavard, La description lui dira vaguement quelque chose. Les tanneuses arrivent souvent un peu plus tard, après leur journée de travail. Les PJs peuvent attendre dans la taverne s'ils consomment.

Un peu plus tard un groupe de tanneuses arrivent :

5 tanneuses, entre 20 et 30 ans, elles ont l'air d'avoir déjà commencé à boire. Elles sont habillées de vêtement pauvre et rapiécé, certaines portent encore leur tablier de cuir de travail. Elles dégagent une odeur nauséabonde de tanins. Elles ont l'air de bien connaître l'endroit, hèlent le tavernier et lui demande à boire.

Si PJ leur demande, **Martine Lasti dira connaître Fiorella**,

- Elle sait qu'elle est morte en sortant d'ici.
- Elle voudra savoir ce que les PJs lui veulent.
- Elle est disposée à collaborer, surtout si on lui donne une pièce ou de quoi boire, mais ne réclamera pas.
- Fiorella était jeune, belle et naïve.
- Elle sait que Fiorella voyait un nouvel amant depuis quelques semaines « son Galant », **un jeune homme, soit disant un futur Cadet.**
- Elle n'a jamais vraiment cru aux histoire du « futur Cadet », elle l'a croisé 2 – 3 fois. Toujours une drôle d'impression.
- **Elle peut décrire le Galant (i.e. le rabatteur) physiquement**
- Elle sait que le Galant fournissait à Fiorella un « **filtre d'amour** ». Fiorella trouvait ça romantique. Elle, elle trouve ça franchement creepy. (Elle ne lâchera cette info que si très en confiance et/ou après une longue discussion)

INTERRUPTION : BAGARRE DE BAR

Si la discussion dure un peu, **2 charrons rentrent dans la taverne** et s'installe à une table pour boire. Au bout d'un moment Claudio regarde fixement l'un des PJs (Desmonio Sivantino).

Puis il l'apostrophe brutalement :

- (Il crie) *J'aime pas ta tête toi, qu'est-ce que t'as à me reluquer comme ça ?*

Le tavernier haussera la voix pour demander qu'on se calme ou qu'on sorte pour se taper.

Si les PJs acceptent le combat ils auront affaire à **2 « bandits »**. Avec les modifications suivantes :

CA : 11 (sans Armure)

Attaques :

- Couteau : Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.
- Poing : Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 1 dégâts contondants.

(Ils utiliseront les poings dans l'auberge, leurs couteaux à l'extérieur).

(Ils essaient de fuir si perdent plus de la moitié de leurs points de vie).

Selon comment les PJs gèrent la situation il est possible que les tanneuses quittent la taverne lors du combat.

SCENE 3 : H+24 : DEBRIEF.

Lieu : Anima, [Quartier de la Rustintel](#), Collégiale de la Rustintel, dans l'un des bureaux du rez-de-chaussée

Temps : Avril Jour 2, 16h, temps gris, il pleut toute la journée.

RESUME

Scène 3 : Débriefe après 24 heures - Après les 24 premières heures d'enquête les joueurs auront peu d'information à part la description du galant. Lors d'une nouvelle réunion avec l'Inquisiteur Mastandi et le Père Fossoyeur de Roncefant, ils apprennent l'identité d'une autre victime, obtiennent son adresse et la clef de son domicile.

PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- Représentant de l'inquisition : L'inquisiteur Mastandi
- Représentant du culte du desséché : Le père fossoyeur Constance De Roncefant
- Représentant de la justice d'Anima : Le Greffier Félipé Macellaio

DESCRIPTION DU LIEU

Vous vous trouvez dans la grande collégiale de la Rustintel, dans l'un des bureaux du rez-de-chaussée où les inquisiteurs accueillent les visiteurs étrangers à l'ordre. C'est le même que lors de la Scène 1.

SCENE

L'inquisiteur Mastandi interroge les PJs sur l'avancé de leur enquête.

Il annonce qu'il y a du nouveau de leur côté. Les prêtres du Desséché ont **fait parlé la seconde victime.**

C'est **le père fossoyeur De Roncefant** qui raconte :

« Elle se rendait chez elle, elle était accompagnée, elle marchait vite semblait pressée. Soudain elle a vu un homme avancer droit vers elle et elle a compris qu'il se passait quelque chose d'anormal. Elle s'est retournée et a voulu fuir mais elle a alors été assommée d'un coup porté à l'arrière du crâne. C'est une abominable douleur qui l'a ramené à elle. Elle a ouvert les yeux pour voir une de ses mains tranchées au niveau du poignet, son sang giclait par grosse gerbe. Elle a voulu hurler mais a senti un énorme poids sur sa poitrine. Ils lui ont ensuite planté une dague dans le cou et elle a été aveuglée par le sang. Elle était encore consciente lorsqu'ils lui ont tranché la deuxième main. Ils l'ont laissé se vider de son sang dans le caniveau. »

*« On a aussi trouvé sur elle cette clef. C'est **la clef de chez elle**. Elle nous a donné son adresse. C'est une petite bâtisse **à l'angle de la rue des poils perdus et du chemin du rempart Nord**, dans le quartier de la Tannerie. »*

L'inquisiteur reprend : « Allez enquêter sur elle, on se retrouve demain ici même à la même heure. »

OPTION : « CELUI POUR LEQUEL JE TRAVAILLAIS »

Cette option peut rallonger / compliquer un peu l'enquête.

Le père fossoyeur De Roncefant a des **informations en plus**, qu'il ne livra (par exemple) que si l'un des joueurs est aussi un prêtre du Desséché.

Lors de l'entretiens à la collégiale, il fait comprendre discrètement au PJs qu'il a des informations en plus.

Si ceux-ci viennent le voir à la Grande Ziggourat, il les reçoit et leur annoncera que selon la victime, son assassin est « **celui pour qui elle travaillait** ».

Les PJs peuvent alors partir dans une fausse piste à la recherche de l'employeur « officiel » de la tanneuse. Celui-ci est un riche marchand de cuir du quartier de la Tannerie. C'est une fausse piste totale. Le véritable assassin est le rabatteur pour qui elle travaillait au marché noir.

SCENE 4 : VISITE AU DOMICILE DE GABRIELLA LOUVIA

Lieu : Anima, [Quartier de la Tannerie](#), Maison à l'angle la rue des poils perdus et du chemin du rempart Nord, dans le quartier de la Tannerie.

Temps : Avril Jour 2, 18h, temps gris, il pleut toute la journée.

RESUME

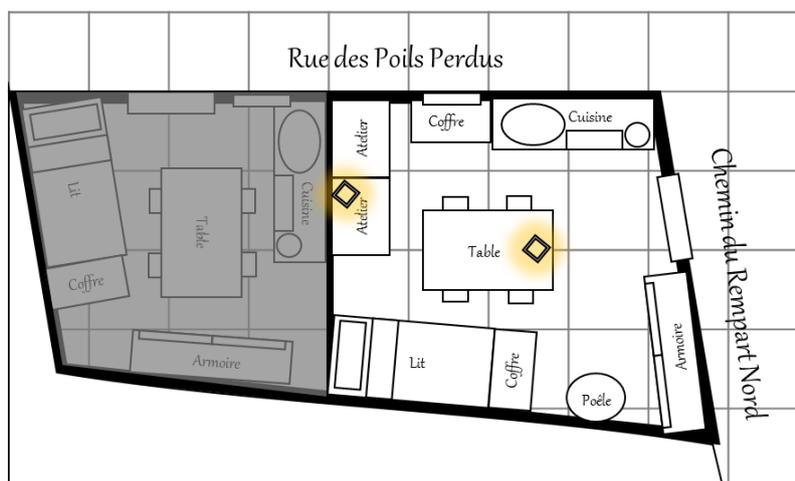
Scène 4 : Fouille du domicile de Gabriella Louvia – En fouillant le domicile de la victime, les Joueurs apprennent qu'elle travaillait au noir en secret et découvrent le nom d'une de ses complices. En interrogeant les habitants de la Tannerie ils obtiennent l'adresse de celle-ci.

PERSONNAGES PRESENTS

- PJs

DESCRIPTION DU LIEU

De l'**extérieur**, c'est une petite bâtisse en bois, une construction précaire sans étage, faite d'un assemblage de planche et couvert d'un toit mal ajusté fait de vieilles peau tannée. Une maison typique de ce quartier pauvre. Il y a **deux portes**, une sur le chemin du rempart Nord (celle qu'ouvre la clef), et une autre sur la rue des poils perdus (c'est là qu'habite une autre tanneuse). Gabriella Louvia était propriétaire des deux logements, et loue la chambre à une tanneuse (absente).



Intérieur :

L'intérieur du logement contraste grandement avec l'aspect miteux et défraîchi de l'extérieur. L'endroit est certes modeste mais bien rangé et organisé.

En rentrant il n'y a pas de lumière dans la pièce, mais une lanterne sur la table et une autre à l'atelier. Ce sont de belles **lanternes** qui témoignent d'une certaine richesse (là où les pauvres s'éclairent habituellement à la bougie).

Il règne dans la pièce un grand calme, la pièce est propre et bien rangé, comme si on l'avait quitté il y a très peu de temps. Il y a un bouquet de fleurs séché posé sur **la table**. **Le lit** est fait, **la cuisine** rangée.

L'armoire sert de garde mangé, on y trouvera du pain rassis et quelques légumes qui pourrissent doucement, et un peu de farine de châtaigne. Il y a aussi des assiettes et récipients en verre, ainsi que quelques bouteilles de mauvais vin.

Dans **le coffre du lit** (non fermé), on trouve des vêtements simples, en cherchant bien on y retrouve aussi 3 pièces de cuivres.

Dans **le coffre près de la cuisine** (fermé à clef, crochetage DD10, cassage en Force DD13), on trouve des outils de tanneuses, 3 petites peaux tannées, 2 rouleaux de parchemins et un petit coffret contenant des bijoux sans grande valeur. En cherchant bien (Perception ou Investigation DD 12), on trouvera le faux fond du coffre et dedans 32 pièces d'argent).

L'atelier est un atelier de travail clandestin de tanneuse, elle s'en sert pour tanner et travailler le cuir à son compte sans passer par le syndicat du cuir. On y trouve des patrons de vêtements, des restes de peau tannée, des fioles contenant des liquides étranges (tanins) et autres outils de tannage. Il y a également une lettre (Perception DD7) :

G.

Un braconnier a des peaux pour nous. Il voudrait en faire des sacoches sans passer par le syndicat. Mais il veut voir le résultat fini avant de traiter avec nous. Je lui ai dit ou te retrouver, il passera te chercher après ta journée de travail. Montre-lui ton ouvrage sans trop en faire, je ne sais pas s'il est sérieux.

Marciella Valbonti

SCENE

C'est une scène de fouille.

Les points clés à comprendre pour les PJs (sur jets d'Investigation si besoin) :

- Il n'y a rien d'exceptionnel à première vue dans le logement.
- Gabriella travaillé sur le marché noir du cuir :
 - L'endroit est plus riche qu'une demeure de tanneuse normale
 - Il y a un atelier de Tanneuse
- Une lettre indique le nom de la complice de Gabriella.

Les PJs ayant une petite connaissance d'Anima et de sa structure sociale (Fionella Disnovese, Desmonio Sivantino) devraient être avantagé pour cette investigation.

A la suite de la fouille, les PJs devraient se mettre à la recherche de Marciella Valbonti. Ils trouveront son adresse en discutant avec des tanneuses dans la première taverne venue. Elle habite dans **la rue de Glissesang**, avant dernière maison à droite avant d'arrivée dans la traverse des gratteuses. Habitat collectif de tanneuses

SCENE 5 : DECOUVERTE MACABRE

Lieu : Anima, [Quartier de la Tannerie](#), dans la rue de Glissesang, avant dernière maison à droite avant d'arrivée dans la traverse des gratteuses.

Temps : Avril Jour 2, 20h, temps gris, il pleut toute la journée.

RESUME

Scène 5 : Découverte Macabre – Lorsqu'il arrivent au domicile de la tanneuse, les Joueurs croisent le suspect et ses complices qui s'enfuient. Ils découvriront à l'étage le cadavre de la jeune femme. Ils ont le choix entre se lancer à la poursuite des meurtriers ou fouiller la pièce en détail.

PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- Rabatteur
- Collecteurs

DESCRIPTION DU LIEU

De l'extérieur le bâtiment est une grande bâtisse en bois qui ressemble à un entrepôt. Il y a deux entrée : la porte d'un entrepôt (charrettes et peaux) qui est verrouillée et une porte plus petite qui mène à l'étage où se trouve un logement collectif.



SCENE

Les personnages arrivent au moment où **le rabatteur et les deux collecteurs** viennent de tuer Marciella Valbonti. Ils les croisent en bas du bâtiment au moment où ils sortent.

Première rencontre avec les assassins

Si les PJs sont attentifs (Perspicacité DD15) ils repèrent leur comportement étrange : l'un se tiens le bras, manifestement blessé, un autre un sac avec dégout certain, ils ont l'air troublé et pressés. Sur Perception DD20 ils repèrent immédiatement que l'un d'entre eux correspond au profil du rabatteur (le « galant » tel que décrit à la scène 2).

Si les PJs demandent aux hommes si c'est bien la maison de Marciella Valbonti, il répondront « *oui, oui* » et traceront leur chemin aussi vite que possible.

Si les PJs essayent de retenir les hommes, **ils bousculent violemment les PJs** (puis s'enfuient (=> Scène 6). Pour retenir un des hommes, il faut ensuite réussir une empoignade. Si l'un est retenu il passe à l'attaque, puis essaiera de s'enfuir. (Idéalement au moins le rabatteur *doit* réussir à s'enfuir).

Découverte du cadavre

Si les PJs montent à l'étage, ils découvrent rapidement **qu'une des portes est ouverte**. Il s'en échappe un peu de lumière.

En entrant il découvre **le corps d'une femme**, dans une mare de sang. Il est éclairé par une lanterne posée sur la table.

La victime est couchée sur le ventre au sol. La tête a été écrasée violemment avec un tisonnier qui est encore sur place, il n'en reste qu'une pulpe gélatineuse. En cherchant bien on retrouve les traces d'un bâillon là où devait se tenir la bouche. Elle a une blessure au dos, un violent coup de hachette qui lui a fracassé la colonne vertébrale. **Les mains de la victime ont été tranchées.**

Le lit est défait, **le coffre** fracassé. Il y a des traces de lutte et **une cruche** fracassé sur le sol. Sur **l'atelier** on retrouvera le même type d'équipements que chez la victime précédente.

En fouillant attentivement la scène de crime (Perception / Investigation DD12), on trouvera dans la cuisine **une fiole** à l'aspect clairement étranger à la demeure d'une tanneuse. Elle contient un peu d'un liquide clair à l'odeur âcre, à la lumière, il renvoie des reflets bleutés étrange (un jet de Arcanes DD10 l'identifiera comme un filtre nécromantique).

Fouiller ou poursuivre...

L'intérêt de cette scène est de proposer deux options aux PJs, soit poursuivre les assaillants, soit fouiller en détail. La découverte de la scène violente devrait leur faire **reconsidérer leur rencontre anodine avec les hommes qui sortait du bâtiment** (pour un effet dramatique assez sympathique).

Faire un jet d'Investigation DD10 une fois qu'ils ont découvert le cadavre pour leur rappeler (s'ils n'y pensent pas d'eux même le comportement suspect des individus qu'ils ont croisés). Ajouter un Perception DD15 pour qu'il réalisent alors que l'un d'entre eux était le rabatteur.

SCENE 6 : POURSUITE DANS LA TANNERIE

Lieu : Anima, [Quartier de la Tannerie](#).

Temps : Avril Jour 2, 20h, temps gris, il pleut toute la journée.

RESUME

Scène 6 : Poursuite dans la Tannerie – Les Joueurs poursuivent le principal suspect dans une poursuite épique à travers le quartier de la tannerie. Celui-ci devrait finir par les distancer. L'intérêt de cette scène est évidemment la poursuite épique. Même si individuellement chaque test est faisable, il est statistiquement très improbable que les Joueurs arrivent au bout.

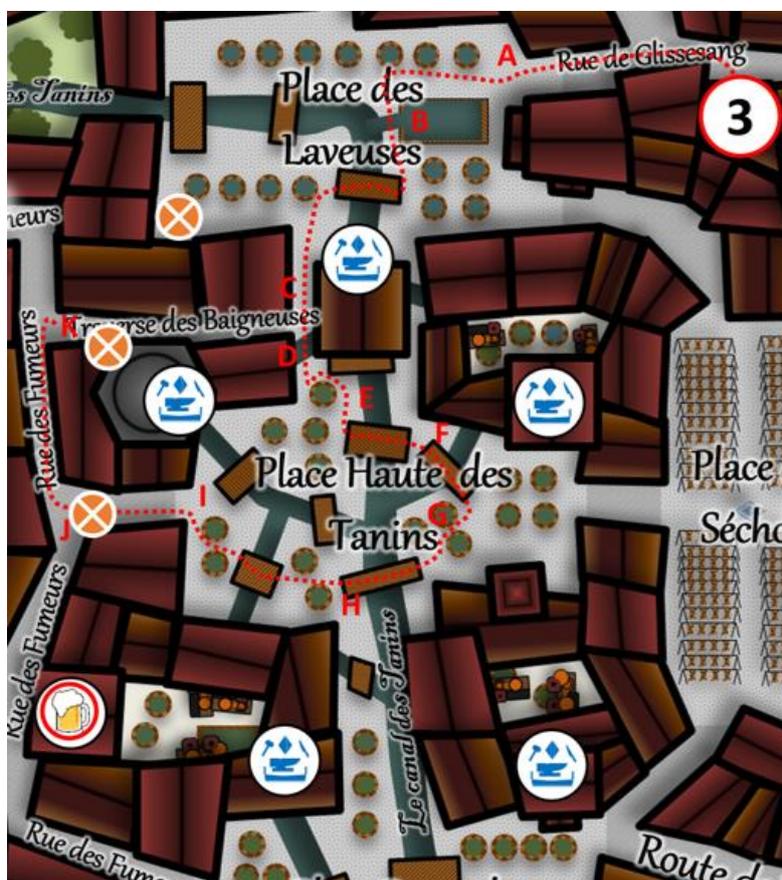
PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- Rabatteur
- Collecteurs

DESCRIPTION DU LIEU

Reprendre la description du quartier de la Tannerie.

Rappel la poursuite à lieu **de nuit, sous la pluie**.



SCENE

Les PJ se lancent à la **poursuite du rabatteur et des collecteurs** dans les rues du quartier de la Tannerie.

Les collecteurs prennent **direction de la place de l'écharnoir** le rabatteur direction de **la place des laveuses**. Si les PJs hésitent, Les collecteurs semblent plus loin. S'ils **hésitent trop** => perdu. S'ils **poursuivent les collecteurs** (ils prennent vers le nord), utiliser la table des complications des poursuites urbaines du DM Guide.

Sinon **la poursuite du Rabatteur** suit l'itinéraire indiqué sur la carte de la Tannerie (disponible dans les aides de jeu). On enchaîne :

- Jet de Survie DD12 au choix en Test de Groupe (la moitié des joueurs réussi) ou le meilleur guide. Pour orienter la poursuite. **A chaque changement de direction.**
- Obstacles (un test par perso pour chacun, si ratent, **désavantage au prochain test de Survie**):
 - A. Pluie, **sol glissant** : Jet de Sauvegarde de Dextérité DD10.
 - B. **Saut par-dessus un canal** : Test Athlétisme DD15 (échec => mouillé) Possible de faire un détour, mais désavantage au prochain jet de Survie.
 - C. **Passage obstrué par des passants** (marchand de Tanin et sa suite) : se frayer un passage Athlétisme ou Acrobatie ou Intimidation DD10. (Échec => combat potentiel contre marchand et son garde du corps (Roturier + Garde)
 - D. **Saut par-dessus un canal** : Test Athlétisme DD15 (échec => mouillé)
 - E. **Virage serré** après le saut avec élan : faire un jet de Sauvegarde Dextérité DD10 pour éviter la cuve (sinon : chute dans la cuve, 1d6 dégât de poison)
 - F. **Passerelle étroite** au-dessus du canal, rendu glissante par la pluie : Acrobatie DD10. (Échec => plouf, mouillé, 1d4 dégât de poison).
 - G. **Labyrinthe de cuve de tannage et de tonneau** (Acrobatie ou Intelligence DD10) pour en sortie.
 - H. **Sosie, vous voyez quelqu'un courir au sud** => Jet de Sauvegarde de Sagesse DD15 pour comprendre qu'il ne s'agit pas de votre cible.
 - I. **Attaqué par un garde de la ville** (La Garde d'Anima) : attaque d'opportunité +3 pour toucher, 1d6 +1 dégâts perforant s'il touche. Jet de Perception DD10 pour piger que c'est un garde de la ville. (=> s'expliquer avec le garde).
 - J. Les PJs tombent né à né avec **une femme qui vient de se faire poignarder** au ventre par le rabatteur (elle lui barrait le chemin et c'est un moyen efficace de ralentir ses poursuivants). Elle est effrayée, elle a mal, elle crie, demande de l'aide au PJ et se jette sur eux: se frayer un passage Athlétisme ou Acrobatie ou Intimidation DD15. (Ça implique également de laisser une victime en détresse sans aide).
 - K. Le rabatteur a disparu.

SCENE 7 : H+48 DEBRIEF.

Lieu : Anima, [Quartier de la Rustintel](#), Collégiale de la Rustintel, dans l'un des bureaux du RDC.

Temps : Avril Jour 3, 16h, temps gris.

RESUME

Scène 7 : Débriefe après 48 heures – Après 48 heures d'enquête, le « galant » est bien identifié comme étant le principal suspect, un homme prenant plusieurs identités pour mener les tanneuses à la mort. Les joueurs sont envoyés dans le Faubourg de la Lanterne pour rechercher un homme correspondant à cette description.

PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- Représentant de l'inquisition : L'inquisiteur Mastandi
- Représentant du culte du desséché : Le père fossoyeur Constance De Roncefant
- Représentant de la justice d'Anima : Le Greffier Félipé Macellaio

DESCRIPTION DU LIEU

Vous vous trouvez dans la grande collégiale de la Rustintel, dans l'un des bureaux du rez-de-chaussée où les inquisiteurs accueillent les visiteurs étrangers à l'ordre. C'est le même que lors de la Scène 1.

SCENE

L'inquisiteur Mastandi **interroge les PJs sur l'avancé de leur enquête.**

Il annonce qu'il y a du nouveau de leur côté. Les prêtres du Desséché ont **fait parlé la troisième victime.**

C'est le **père fossoyeur De Roncefant** qui raconte :

*« Ce corps est le premier qui a été trouvé, mais ce fut le plus long à ramener *vous voyez une ombre passer dans ses yeux*, hum euh à faire parler. Il a été retrouvé dans une cuve de tannage, et il a eu le temps de se décomposer avant qu'on l'examine, ça a compliqué les choses. Elle a rencontré son meurtrier à la sortie du Troquet du Dernier Verre (Quai des Misère) il s'est fait passer pour un voyageur égaré ayant raté son départ avant la fermeture des portes de la ville. Il lui a proposé 2pA pour l'accompagner à une auberge digne de ce nom et il l'a tué sur la place Basse des Tanins. Il lui a enfoncé une dague par derrière au niveau des reins puis a plongé sa tête dans une cuve. Elle s'est noyé sans comprendre mais est morte assez vite. Ce n'est qu'ensuite qu'il lui a coupé les mains. »*

L'inquisiteur le coupe :

« La description qu'elle a donné de son assassin est claire : c'est le même individu que le Galant de Victime 1, ou que l'homme que vous avez poursuivi hier soir.

A présent, on recherche un assassin. Manifestement il ne travaille pas seul. Je pense que c'est ce que dans le métier on appelle un rabatteur. Un escroc spécialisé dans les enlèvements et assassinat ciblé capable d'amener une victime à l'écart.

C'est une profession relativement rare et ça oriente notre enquête. Rendez-vous dans le Faubourg de la Lanterne. On a un indicateur là-bas qui pourra peut-être vous dire si la description de cet homme lui dit quelque chose. Il s'appelle Roberto Diangelo, C'est le patron de la taverne de Pissedague, près de la rue de la Dague dans le Nord du Faubourg de la Lanterne. C'est un individu fort peu recommandable mais dites-lui que vous venez de ma part, il devrait vous aider. »

Rappel : de toute façon, demain on se retrouve une dernière fois, ensuite on laisse tomber.

ACTE 2 : ENQUETE DANS LE FAUBOURG DES LANTERNES.

Dans l'Acte 2 les joueurs poursuivent leur enquête à la recherche du principal suspect dans le quartier le plus dangereux d'Anima : le Faubourg de la Lanterne. Ils prennent d'assaut sa maison et devrait y trouver une carte représentant **une partie des égouts de la ville**. Ils devraient également avoir l'occasion de faire pas mal de mauvaises rencontres dans ce quartier répugnant.

INTERMEDE : TRAVERSE D'ANIMA : RUSTINTEL - TANNERIE.

Les PJs vont ensuite devoir traverser une partie d'Anima pour se rendre dans le Faubourg de la Lanterne et mener l'enquête dans la taverne de Pissedague. C'est l'occasion d'une petite description de quartiers d'Anima.

- En sortant de la collégiale vous prenez la direction du nord. Vous traversez **la place des Aiguilles** ornée de sa fameuse fontaine clepsydre. Vous suivez **la vieille route impériale** et traversé la **place des Vouivres**, une placette tranquille ornée de trois grands frênes (**option : point d'entrée pour le scénario « duel au pinceau »**).
- Vous obliquez vers l'est pour prendre **la rue basse des forges**, à cette heure-ci les forgerons terminent tranquillement leur journée et l'agitation qui règne dans la journée est entrain de doucement retomber.
- Vous arrivez ensuite à **la porte des Forges**, une porte dans le rempart intérieur qui sépare **le Faubourg de la Lanterne** du reste de la ville. Deux gardes de la Phalange gardent la porte. Il vous regarde passer d'un air curieux et vous rappelle que la porte ferme à 2h du matin.
- La transition entre la rue des Forges et **le Faubourg de la Lanterne** est évidente. Les petites maisons et ateliers bien ordonnés des forgerons laissent place à des taudis brinquebalant, assemblage de bois et de briques mal ajustées. La route bien pavé a laissé place à un sol jonché de détritux et de flaques de boue. Même la lumière a changé, il fait ici plus sombre, vous êtes à l'ombre de la colline de Machinima et l'air est embrumé par les fumées des forges qui stagnent au-dessus du Faubourg. Une odeur âcre de bois brûlé se mêle aux effluves d'excrément qui émane des rigoles du Faubourg. Vous êtes accueillis dans le Faubourg par une nuée de mendiants qui vous réclament une obole. (Si les PJs donnent ils risquent fort d'attirer encore plus de sollicitations, voir des voleurs).
- Vous prenez vers le nord par **la rue de la Dague**, et vous passez devant une petite fontaine qui n'est qu'un tuyau de plomb mal ajusté dégueulant un flux d'eau au débit aléatoire dans une cuve en cuivre. Une queue s'est formé à la fontaine pour venir chercher de l'eau (une bonne occasion pour demander son chemin – les habitants du Faubourg indiqueront leur chemin contre une petite pièce, ou une intimidation réussie DD10).
- La Taverne de Pissedague se trouve un peu plus loin, dans une contre allée prêt du **chemin du Rempart Nord**. La route se transforme là en un vague chemin boueux jonché d'immondice. La taverne se repère à sa petite enseigne, ou à la forte odeur d'urine qui marque cette portion de la rue. La taverne regroupe deux petites maisons de bois qui communiquent par une porte (une troisième maison dans la continuité sert de logement à Roberto Diangelo).

OPTION : POINT D'ENTREE POUR LE SCENARIO [DUEL AU PINCEAU \(AIDEDD.ORG\)](http://AIDEDD.ORG).

Lieu : Anima, [Quartier de la Rustintel](#), **Place des Vouivres**

Temps : Avril J3, 18h, temps gris

Vous arrivez sur la place des Vouivres, il s'agit d'une vieille place, d'ordinaire tranquille ou se trouve trois vieux frères. Mais **aujourd'hui la place est noire de monde**. Une foule animée se presse autour d'une estrade montée devant la **pension de Maître Ztaristi**.

Sur l'estrade, deux chevalets de peintures ont été montés, un grand homme en habit coloré harangue la foule :

*« Mes amis, nous sommes réunis aujourd'hui pour la fameuse **épreuve finale du concours de peinture de Maître Ztaristi**. Il nous reste deux concurrents à départager dans l'épreuve du portrait ensuite, nous pourrons repasser le fleuve et rentrer dans nos quartiers pour laisser les bourgeois de la Rustintel et ce pauvre Maître Ztaristi s'ennuyer tranquillement... jusqu'à l'année prochaine haha ! »*

Un test d'Histoire, Perspicacité ou Perception (DD10) devrait permettre de constater que la foule est en effet inhabituelle pour le quartier : ce sont beaucoup de jeunes hommes, habillés de façon plutôt extravagante et colorée. Ce sont des artistes et dandys, habitués du quartier des fontaines ou du quartier du négoce.

« L'enjeu de cette épreuve, vous le savez sera un repas offert par Maître Ztaristi pour le gagnant du concours et ses amis. L'occasion de déguster le meilleur lapin Sfurasto de la ville (un ragoût de lapin aux haricots blancs considéré comme le plat traditionnel d'Anima). Maître Ztaristi, s'il vous plaît, le lapin ».

Un vieil homme bedonnant, vêtu d'un tablier de cuisinier monte sur scène en tenant fermement dans ses mains un énorme lapin. (La bête doit faire au minimum une douzaine de kilo, pas loin d'un mètre de haut et rien que ses oreilles font une bonne vingtaine de centimètres). Il est accueilli par un cri enthousiaste scandé par la foule : *« Le LAPIN, Le LAPIN, Le LAPIN ! »*. Il fait un petit tour sur scène, présente le lapin, puis salut et redescend goguenard de l'estrade.

Le maître de cérémonie reprend :

*« Nos concurrents pour aujourd'hui, seront : A ma droite, **le célébrissime et talentueux Don Belemio**, tenant du titre depuis 4 ans maintenant, et membre éminent de [l'académie de peinture d'Anima](#) »*

Un homme barbu à la forte carrure s'avance sur l'estrade, sous les hourras du public.

*« Et à ma gauche, **le challenger**, le jeune **Edhelran Busino**, un jeune homme au talent prometteur ».*

Deux jeunes gens s'avancent vers l'estrade en se tenant par la main, un blondinet au cheveux mi-long, et un brun à la longue chevelure bouclée. Ils échangent quelques mots, puis le blond lâche la main de son camarade et s'avance vers l'estrade.

« Bien, il nous faudra également un modèle pour aujourd'hui, comme le veut la tradition, nous laisserons la colombe amoureuse décider ». (à partir de là reprendre le scénario « duel au pinceaux » dispo sur aidedd.org).

SCENE 1 : TAVERNE DE PISSEDAGUE

Lieu : Anima, [Faubourg de la Lanterne](#), Taverne de Pissedague

Temps : Avril Jour 3, 18h, temps gris.

RESUME

Scène 1 : La Taverne de Pissedague – Les Joueurs se rendent dans une taverne mal famée du quartier. Le tavernier est un indic qui leur propose de leur révéler l'identité du suspect et son adresse (à un prix exorbitant). Les Joueurs obtiendront l'information suite à d'après négociations, les liants potentiellement à une organisation mafieuse.

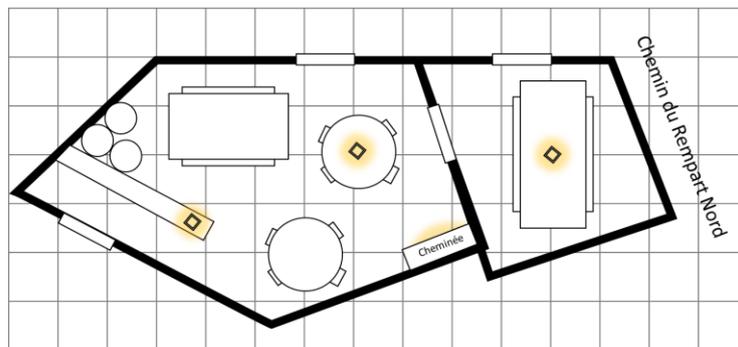
PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- Roberto Diangelo
- Clients de la taverne (8 pauvres ivrognes)

DESCRIPTION DU LIEU

La taverne de Pisse-Dague est constituée de deux maisons de bois accolée, la plus grande à un toit en brique plus ou moins bien ajusté. La grande pièce de la taverne est éclairée par deux lanternes et par une cheminée dans laquelle mijote une marmite de soupe. La deuxième pièce semble vide, mais elle est éclairée par une petite lanterne.

Le patron se tiens derrière le bar, qui n'est autre qu'une longue planche de bois posée sur des barriques.



SCENE

Chaque homme a son prix :

Roberto Diangelo acceptera de renseigner les PJs mais il demande en échange une reconnaissance de dette.

« Oui, je connais l'inquisiteur Mastandi, même si cela fait longtemps qu'il ne m'a pas rendu visite. Vous autres, vous vous tourner vers nous quand vous avez besoin d'information sur les pauv'gens du Faubourg, mais dès qu'on vous a dit ce que

vous vouliez entendre on vous revoit plus hein. Bah pas que je vous jette la pierre, hein elle n'est pas cossue cossue ma taverne m'enfin bon... »

Alors vous voulez quoi cette fois ?

*« Hum, oui un rabatteur, bon il est possible que je vois qui c'est. Y'en a pas des milliers qui peuvent faire ce métier en même temps. Mais bon là, ce type d'individu ça a un prix hein, c'est des spécialistes hein. **Et moi aussi j'ai mon prix** ».*

Plusieurs options s'offrent aux PJs :

- Payer **50 PO**.
- Signer **une reconnaissance de dette** (qui les engage auprès de [la confédération unitaire](#)) => l'option préféré de Roberto Diangelo (qui pourra envoyer des collecteurs de dette récupérer les intérêts lors d'une prochaine mission).
- **Insister, ou intimider** Roberto (mais il vendra les PJs au rabatteur).

« Bon ok votre gars il s'appelle Joé Aeegrusio »

Et pour l'adresse ?:

« Ok, bon il se pourrait que je sache où il habite. »

Roberto réclame **à nouveau 50 PO pour dire où le trouver (même arnaque)**.

« Vous descendez la rue des pudeurs vers la place Tova. Avant d'arriver sur la place, vous aurez une ruelle qui part vers la gauche. C'est la troisième maison sur votre droite. »

Rester un moment :

Roberto poussera ensuite **les PJs à attendre un peu et à s'équiper** : vous devriez attendre un peu, ce sera plus facile de le trouver chez lui une fois la nuit tombée. Et peut-être qu'il faudrait penser à vous habiller un peu, on ne sait jamais comment la discussion peut tourner (remarque adressé au PJs sans armures).

(Si les PJs n'ont pas payé ou signé de reconnaissance de dettes, il met à profit le délai pour les trahir et **envoyer quelqu'un discrètement prévenir le rabatteur** de l'arrivée des PJs).

SCENE 2 : VISITE CHEZ LE RABATTEUR

Lieu : Anima, [Faubourg de la Lanterne](#), Maison du rabatteur.

Temps : Avril Jour 3, 21h, temps gris.

RESUME

Scène 2 : Visite chez le rabatteur – Les joueurs prennent d'assaut le domicile du rabatteur. Même si la rencontre est réellement ouverte, celui-ci a de bonne chance de les surprendre et de s'enfuir. En fouillant sa maison les Joueurs trouveront un plan d'une partie des égouts de la ville.

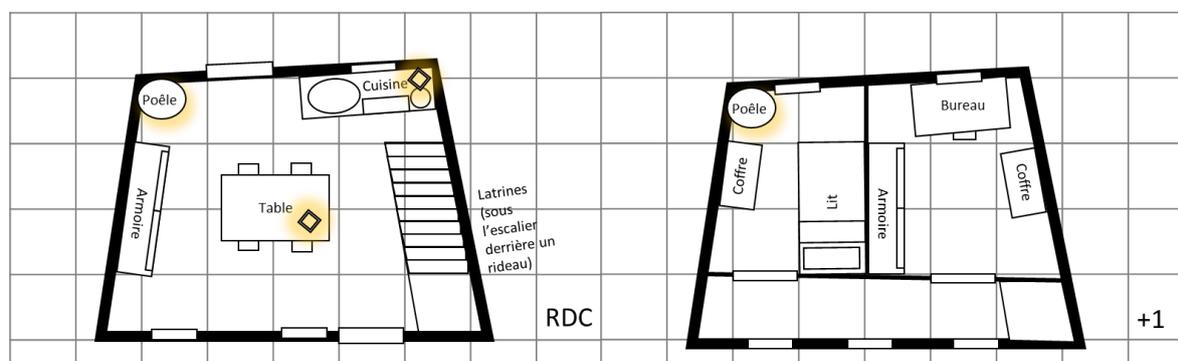
PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- Le Rabatteur ou un Malfrat.

DESCRIPTION DU LIEU

Pour se rendre chez le rabatteur, les PJs traversent les rues sombres et embrumées du faubourg de la Lanterne. Les rues sont crasseuses, parfois simplement des chemins de boue qui serpente entre des taudis de bois pourris qui semblent prêt à s'effondrer.

La maison du rabatteur est une maison de bois, elle a un étage et à l'air légèrement moins délabré que les autres de la rue.



SCENE

Plusieurs approches sont possibles pour les PJs :

- Essayer de rentrer par une seule porte
- Comprendre qu'il y a deux porte et tenter une approche simultanée
- Attendre qu'il dorme

En cas de trahison :

Si les PJs ont été « vendus » par le Tavernier, le rabatteur s'est mis à l'abri à la place les PJs sont attendus par [un Malfrat](#) et sa chienne (un [Molosse](#)) qui les attendent pour les tuer. Ils ne fuient pas le combat.

Entrée par une seule porte :

Sinon le rabatteur est là.

Sauf si les PJs ont attendu tard (>1h du matin), il est au RDC et se prépare à manger. Dans ces conditions, il sera **difficile de le surprendre** (il a [Perception passive 16](#)). Quoi qu'il arrive il essaiera de fuir et combattra à minima : de manière à **se frayer un passage pour s'enfuir et retarder ses poursuivants**. Il faut aussi noter qu'il y a deux entrées à sa maison, il essaiera de s'enfuir par une des deux portes (en fonction de celle que les PJs utilisent).

Sur une entrée par une seule porte, le rabatteur, **sauf s'il est surpris**, attendra les PJs, **dissimulé et tirera sur le premier à passer** la porte à l'arbalète (c'est une [attaque sournoise](#), il a de bonnes chances de tuer l'imprudent). **Il s'enfuit ensuite aussitôt par l'autre porte.**

Entrée simultanée par les deux portes :

Sur une entrée concertée par les deux portes, sauf s'il est surpris il essaiera **de bousculer / se frayer un passage** (en utilisant sa capacité de [Ruse](#)) vers l'extérieur avant de s'enfuir.

Attendre qu'il dorme :

S'il dormait et est réveillé par l'entrée des PJs dans la maison, il essaiera de **se cacher en haut**, voire de **fuir la maison**.

Conclusion :

L'intérêt de cette scène est de confronter les joueurs à **un ennemi intelligent**, qui essaye de fuir et qui est suffisamment puissant pour mettre **hors de combat l'un des joueurs** si le raid est mal effectué (mais rien d'handicapant : il suffira ensuite de réussir les jets de sauvegarde contre la mort 😊)

Un raid victorieux est possible mais difficile (il faut le surprendre au lit, en investissant la maison méthodiquement, et en passant par les deux entrées en même temps). S'il est tué, les PJs peuvent trouver la carte des égouts et passer directement à l'acte 3.

FOUILLE DE LA MAISON

RDC :

La pièce est sobre, propre et bien rangée, témoignant d'un certain esprit d'organisation.

La **cuisine** et la **table** contiennent les restes d'un repas (ragout de lapin), l'**armoire** est un garde-manger qui contient quelques bouteilles de vin passable, de la farine, des châtaignes et quelques légumes. On y trouve aussi du charbon pour le poêle.

Sous l'escalier on trouve des latrines (un saut et de la sciure), caché derrière un rideau

1^{er} étage :

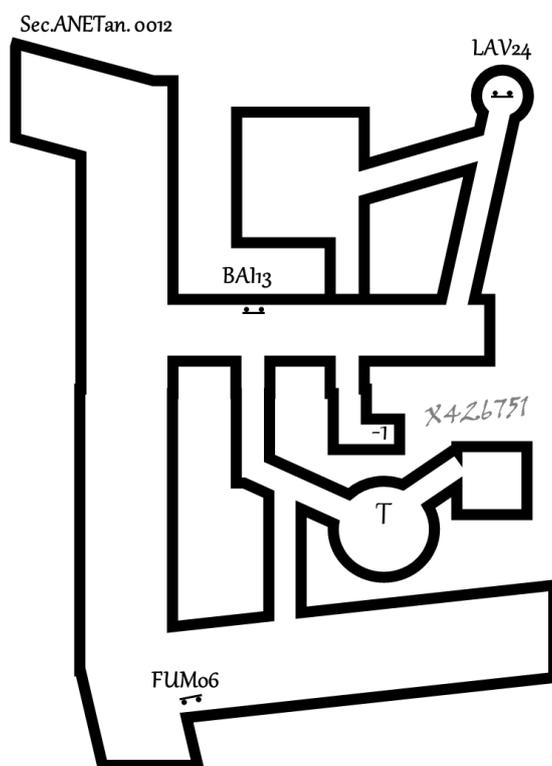
Au bout du couloir en montant se trouve une cible d'entraînement au tir dessinée sur le mur, il y a des traces de carreaux d'arbalète, de fléchettes et de dague plantée dedans.

La première pièce en montant est un bureau. **L'armoire** contient des déguisements variés, un grand miroir et un kit de déguisement.

Le bureau est une petite table en bois à l'aspect modeste placé sous la fenêtre. Dessus on y trouve une carte d'une section des égouts situé sous la tannerie (un jet d'Investigation DD10 permet de l'identifier comme tel et de comprendre que c'est le prochain indice => acte 3). Le bureau s'ouvre grâce à un mécanisme dissimulé permettant de lever le plateau, découvrant un petit tiroir (Perception DD15). On y trouve un kit de contrefaçon et une bourse de 55pO.

Le coffre est verrouillé (crochetage DD10, ouverture en force DD15). Il est également piégé (détection Perception DD15) contre une ouverture en force : des épines sautent au visage de celui qui le force (Jet de sauvegarde de Dextérité DD15, sinon 1d6+2 dégâts). A l'intérieur on trouve 30 pA, une bouteille d'un liquide étrange (le filtre nécromantique), une dague et un kit d'outils de voleur.

La seconde pièce est une chambre, on y trouve **un poêle** et un petit tas de charbon, **un lit** simple et un coffre. **Le coffre** est verrouillé (crochetage DD10, ouverture en force DD15), il contient des habits ordinaires et une bourse contenant 12 pA.



Plan des Egouts (trouvé chez le rabatteur)

SCENE 3 : UNE FOUILLE INTERROMPUE

Lieu : Anima, [Faubourg de la Lanterne](#), Maison du rabatteur.

Temps : Avril Jour 3, 21h30, temps gris.

RESUME

Scène 3 : Une fouille interrompue – La fouille de la maison pourra être interrompue par une mauvaise rencontre venue sur ordre du suspect pour reprendre la maison.

PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- 3 ou 4 [Bandits](#)

DESCRIPTION

Maison du rabatteur.

SCENE

Si le rabatteur était chez lui à l'arrivée des PJs et **qu'il a pu s'enfuir**, il envoie ensuite 3 ou 4 (selon l'état de santé du groupe) bandits pour « **reprendre** » sa maison.

Les Bandits essaieront (sans doute un peu maladroitement) de surprendre les PJs (Discrétion +1 vs Perception Passive des PJs), puis les attaqueront.

SCENE 4 : NE PAS S'ATTARDER DANS LE FAUBOURG LA NUIT ...

Lieu : Anima, [Faubourg de la Lanterne](#), dans la rue.

Temps : Avril Jour 3, 23h00, temps gris.

RESUME

Scène 4 : Une nuit au Faubourg – Cette scène est optionnelle et traite des autres mauvaises rencontres et conséquences fâcheuses que pourrait avoir le fait de passer le reste de la nuit dans le Faubourg.

PERSONNAGES PRESENTS

- PJs
- 3 ou 4 Bandits ou 1 Malfrat + 1 Molosse.

DESCRIPTION

Une ruelle sordide du Faubourg de la Lanterne.

SCENE

Cette scène est **optionnelle**, elle permet d'ajouter un peu d'action et de rappeler au PJs que le Faubourg de la Lanterne est un endroit dangereux ou il ne vaut mieux pas s'attarder. Elle peut s'intégrer à différent moment dans l'acte 2.

Attaque dans la rue :

Selon si les PJs ont combattu [le Malfrat](#) ou [les Bandits](#) dans la **scène 2**, changer le type d'opposant.

Les PJs sont simplement attaqué dans la rue par des bandits cherchant à les détrousser. Ils devront défendre leur vie ou se séparer de leurs objets de valeur.

Détroussé à l'auberge :

Un autre élément important à avoir en tête est que **le Faubourg de la Lanterne ferme ses portes à 2h du matin**. Ensuite plus de sortie jusqu'au **lendemain 8h** (les horaires sont prévus pour les fêtards). Si les PJs doivent y passer la nuit, plusieurs description d'auberges (toutes aussi peu recommandable les unes que les autres) sont [disponibles](#).

Ils devraient alors subir au moins **une petite tentative de vol** pendant la nuit (qui réussit si aucun ne monte la garde). => enlevez leur **un petit objet et/ou le contenu de leur bourse** à chacun.

ACTE 3 : DONJON DANS LES EGOUTS.

Dans l'Acte 3 les joueurs traquent le suspect dans les égouts de la ville, il s'agit d'une partie plus classique d'exploration de donjon. Cela les mène à une **confrontation finale avec le meurtrier et ses complices**.

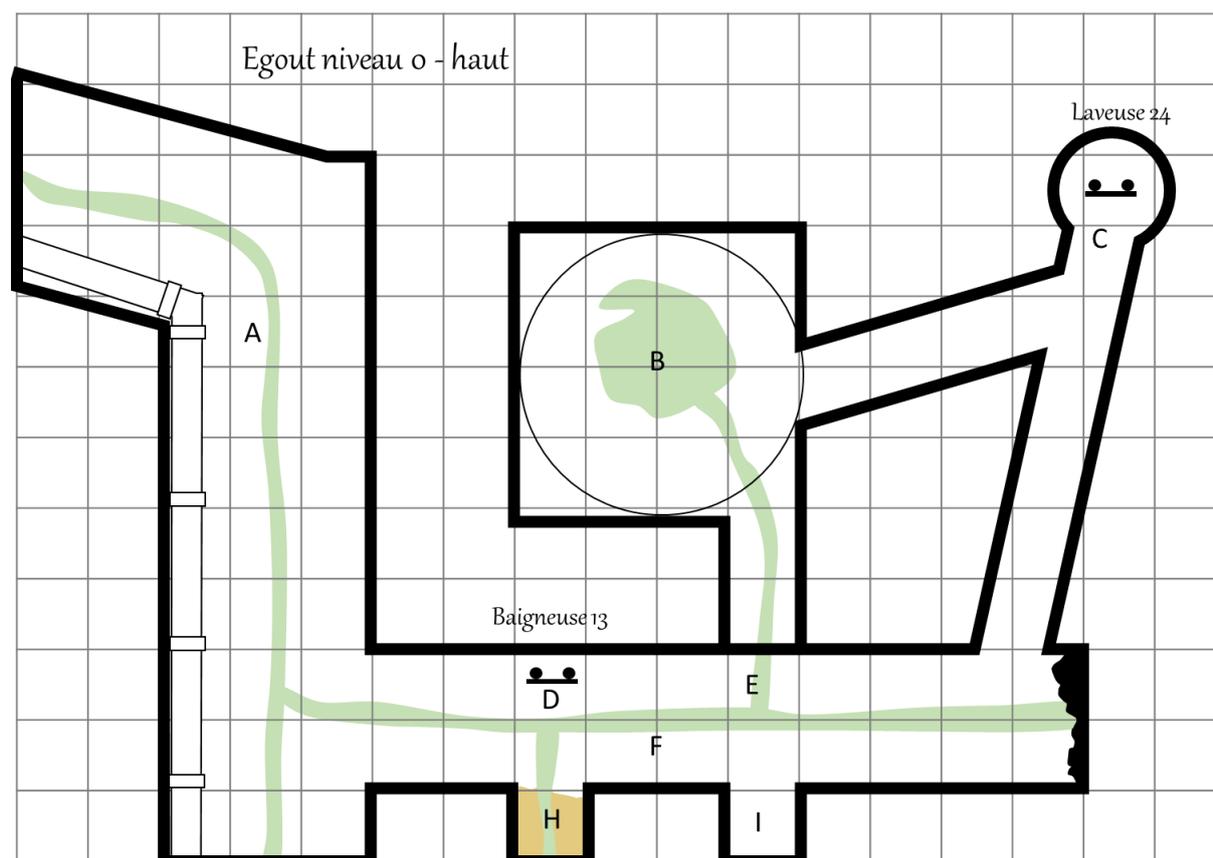
La troisième partie du scénario commence lorsque les joueurs ont trouvé (et identifié) la carte des égouts. Ils se rendent alors dans le quartier de la Tannerie pour entrer par une des entrées indiquées sur le plan et explorer les égouts, cherchant le lien entre cette section des égouts et les meurtres.

Note : il peut être bon de rappeler aux Joueurs la description [des égouts d'Anima](#)

Cette section du scénario est structurée en Dungeon Crawling.

EGOUT NIVEAU 0 - HAUT

Cette partie correspond à la carte que les Joueurs auront retrouvée chez le suspect. Elle ne comporte pas de difficulté majeure, mais quelques petits pièges et rencontre mineure (rats ; échelle rouillées...) pour donner un peu d'intérêt à l'endroit. En cherchant bien les Joueurs découvriront un panneau énigmatique menant à la partie secrète des égouts.



Description : Les égouts sont sombres, sans source de lumière avec eux, les PJs auront une visibilité nulle. Les égouts sont des galeries de pierre creusées sous la ville, les murs suintent d'humidité et il y règne une odeur assez forte mélange de pourriture et d'excrément, qui semble ici se mêler à l'odeur déjà nauséabonde de la tannerie.

A – COULOIR PRINCIPALE (RUE DES FUMEURS)

Le couloir principal (qui correspond à la rue des Fumeurs), il est large et couvert d'une voûte de pierre plutôt bien ajusté. A peu près au centre du couloir se trouve un petit caniveau dans lequel s'écoule une eau sale et puante. Sur le côté Ouest se trouve une grosse canalisation, lorsque les PJs avancent dans le couloir, **des rats traversent devant eux** et vont se réfugier sous la canalisation. Une fois à l'abri, ils suivent les PJs de leur regard, leurs yeux brillant d'une lueur malfaisante. Si les PJs les dérangent ils peuvent attaquer (utiliser le profil de [Rat](#)).

B – COLLECTEUR B

(Cette pièce correspond à un point de collecte des eaux usées, le lieu sert de lieu de vie à une [Nuée de Rat](#) qui attaque les PJs.)

Vous pénétrez dans une pièce vaste couverte d'un large dôme. Le plafond est constitué d'une voûte en coupole, percé d'une grille à son sommet. De la grille s'écoule doucement un flux d'eau sale et puante. Elle s'accumule en flaque sur le sol avant de couler vers le sol dans une espèce de petite rigole qui suit le couloir sud.

Alors que vous prenez la mesure de la pièce, des dizaines de petites lumières semblent répondre à la lueur de votre {torche|lampe|lanterne}. La pièce est envahie par **une véritable nuée de rats qui se jettent sur vous !**

C – POINT D'ACCES PLACE DES LAVEUSES

Ce point d'accès conduit à la place des laveuses (dans le coin sud-ouest de la place). C'est un puits qui permet d'accéder aux égouts. Le sol est jonché de débris divers qui semble avoir été jeté là négligemment. En fouillant bien on trouvera **une dague rouillée**.

D – POINT D'ACCES RUE DES BAIGNEUSES

Ce point d'accès conduit à la rue des Baigneuses. L'échelle est abîmée, il manque un barreau, faire un Jet de Sauvegarde de Dextérité DD7 pour ne pas chuter (1d4 dégâts).

E – GRILLE

Ce couloir est barré par une lourde grille, un fin ruisseau sale et puante passe sous la grille pour rejoindre celui qui serpente dans le couloir.

F – COULOIR BAIGNEUSES

Ce couloir, comme les petits couloirs attenants semble assez rudimentaire, le plafond est soutenu par des traverses en bois qui semblent s'affaisser sous le poids de la ville entière. Au centre du couloir court un petit caniveau plein d'eau sale et puante. A

son extrémité Est, le couloir s'arrête brutalement, obstrué par un énorme bloc de pierre noire. Le ruisseau s'enfonce sous ce bloc de pierre.

H – PETIT COULOIR

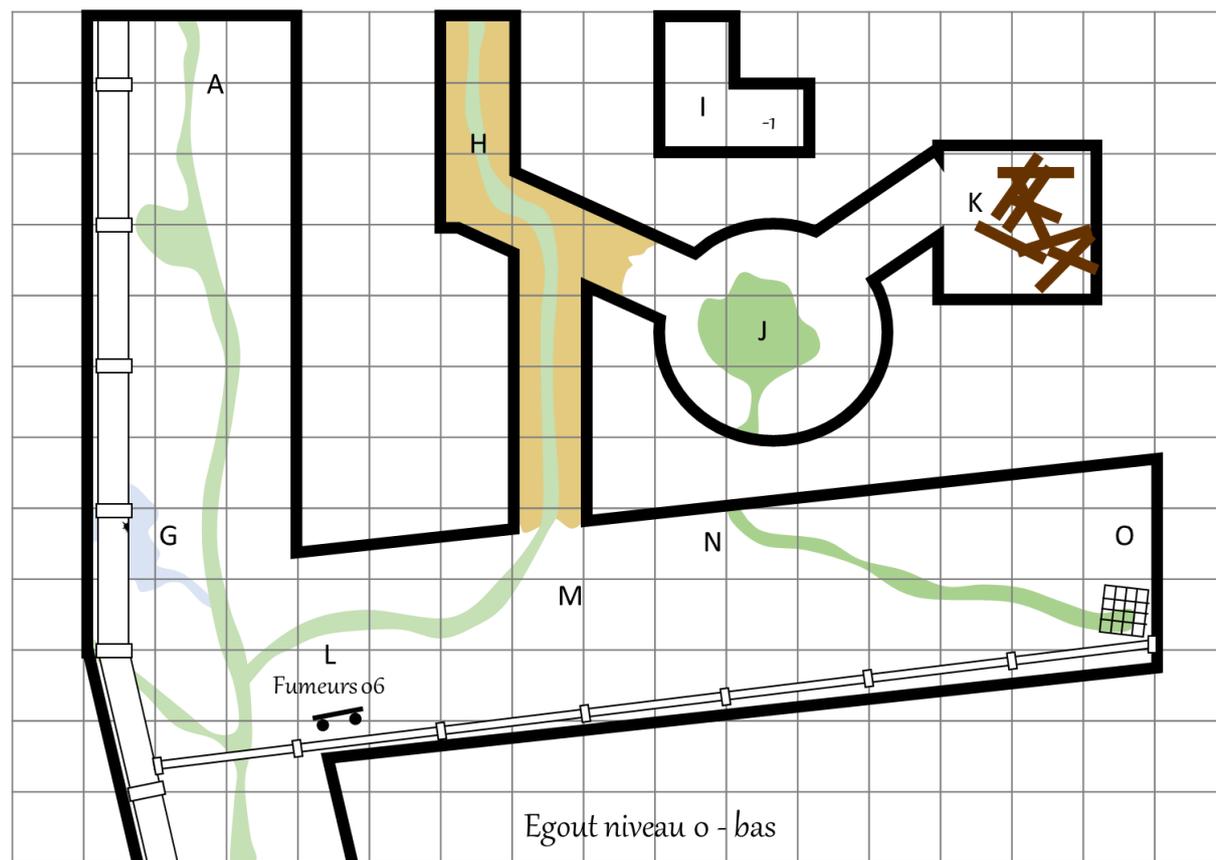
Ce petit couloir est particulièrement bas de plafond, le sol n'en est pas pavé et il est couvert d'une espèce de boue puante. Vers le centre du couloir coule un petit ruisseau d'eau sale. Considérer le couloir comme du terrain difficile.

I – ACCES AU NIVEAU -1

Ce petit couloir est en pierre bien ouvragé, il amène à un petit escalier qui semble descendre profondément sous le niveau actuel.

EGOUT NIVEAU 0 - BAS

Cette partie correspond à la carte que les Joueurs auront retrouvée chez le suspect. Elle ne comporte pas de difficulté majeure, mais quelques petits pièges et rencontre mineure (rats ; échelle rouillées...) pour donner un peu d'intérêt à l'endroit. En cherchant bien les Joueurs découvriront un panneau énigmatique menant à la partie secrète des égouts.



A - COULOIR PRINCIPALE (RUE DES FUMEURS)

Le couloir principal (qui correspond à la rue des Fumeurs), il est large et couvert d'une voute de pierre plutôt bien ajusté. A peu près au centre du couloir se trouve un petit caniveau dans lequel s'écoule une eau sale et puante. Sur le côté Ouest se trouve une grosse canalisation, lorsque les PJs avancent dans le couloir, **des rats traversent devant eux** et vont se réfugier sous la canalisation. Une fois à l'abri, ils suivent les PJs de leur regard, leurs yeux brillant d'une lueur malfaisante. Si les PJs les dérangent ils peuvent attaquer (utiliser le profil de [Rat](#)).

G – FUITE D'EAU

A ce niveau du couloir, il y a une fuite d'eau dans la canalisation, une eau relativement claire s'en écoule. Elle forme une flaque par terre avant de rejoindre le caniveau central. **Des rats s'abreuvent auprès de la flaque**. Si les PJs s'approchent il s'enfuit, seul reste **un rongeur particulièrement gras** qui regarde les PJs fixement. Il attaquera si dérangé (utiliser le profil de [Rat Géant](#)).

H – PETIT COULOIR

Ce petit couloir est particulièrement **bas de plafond**, le sol n'en est pas pavé et il est couvert d'une espèce de boue puante. Vers le centre du couloir coule un petit ruisseau d'eau sale. Considérer le couloir comme du terrain difficile.

I – ACCES AU NIVEAU -1

Ce petit couloir est en pierre bien ouvragé, il amène à un petit escalier qui semble descendre profondément sous le niveau actuel.

J – COLLECTEUR J

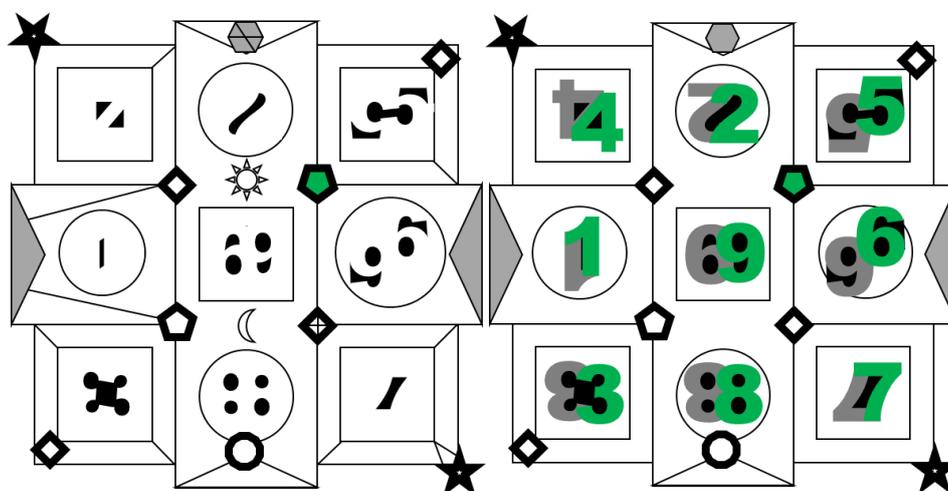
(Cette pièce correspond à un point de collecte des eaux usées, elle collecte des eaux particulièrement souillées par la manufacture de Tanins qui se trouve au-dessus).

Le couloir donne dans une pièce ronde aux murs de pierre. Elle est emplie d'une odeur âcre très forte, qui vous pique la gorge. La pièce est couverte d'un dôme de pierre percé d'une grille d'où s'écoule un liquide visqueux et malodorant. Il forme une grosse flasque au centre de la pièce, puis coule lentement en direction du sud avant de disparaître sous un mur.

Le liquide est toxique au contact JR de Constitution DD7 ou 1d4 dégâts de Poison pour chaque tour passé dedans.

K – REDUIT DE STOCKAGE.

Le couloir qui mène à cette pièce est ouvragé en pierre taillée, comme la salle J. Il amène à un petit réduit carré au sol jonché de planches qui masquent en partie le sol de pierre. Plusieurs d'entre elle s'appuient sur le mur sans sembler soutenir quoi que ce soit. Un examen attentif (Perception DD10) révèle un pan de mur qui est orné d'un étrange ensemble de symboles.



Le cadran énigmatique (à gauche) et la solution (à droite)

En composant la combinaison adéquate (indiqué sur la carte des égouts trouvé à la fin de l'Acte 2) terminé par une pression sur la pierre verte, le mur bascule légèrement et laisse un étroit passage vers un couloir secret.

L – ACCES FUMEURS

Ce point d'accès conduit à la rue des Fumeurs (à l'angle). Au niveau de l'échelle on retrouve **une bouteille fracassée**.

M – COULOIR TANINS

Ce couloir est similaire dans sa construction au couloir principal de la Rue des Fumeurs. Il est large et couvert d'une voute de pierre plutôt bien ajusté. Sur le mur sud, court une canalisation métallique de petit diamètre. Elle rejoint la canalisation principale dans le couloir A. Franchir la canalisation à cet endroit nécessite de l'enjamber, considéré comme du terrain difficile.

Les murs de ce couloir sont couverts de **graffitis et de dessins obscènes**. Certains sont facilement déchiffrable et manifestement récent. D'autres semblent plus anciens et/ou écrit dans une langue illisible.

N – ECOULEMENT PUTRIDE

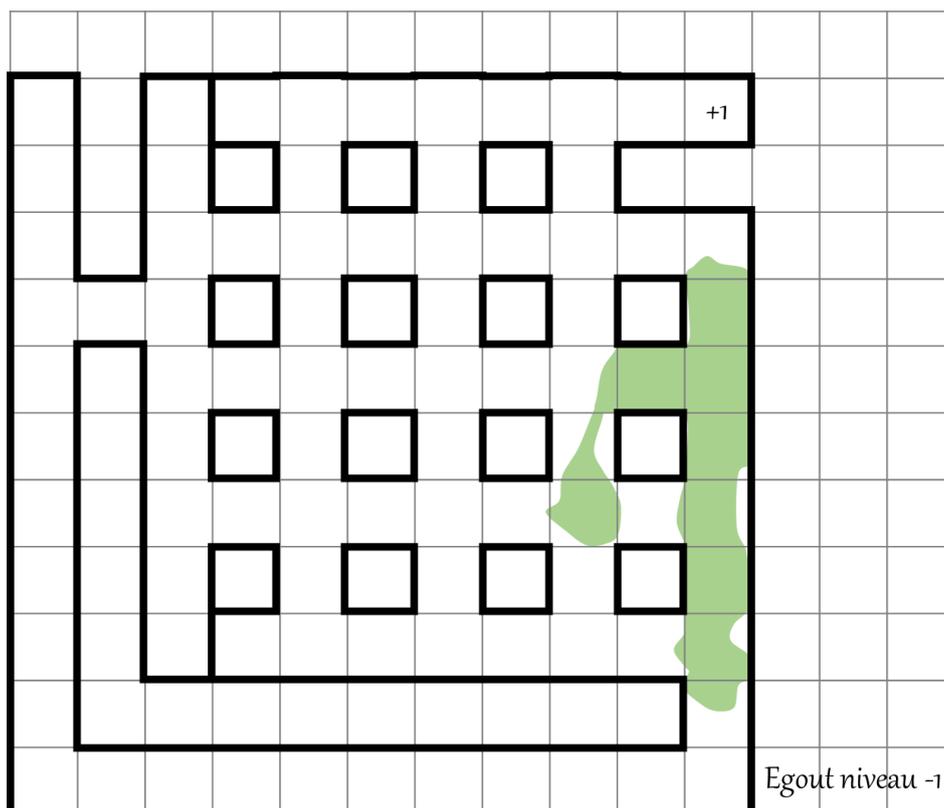
A ce niveau du couloir, **un liquide visqueux et puant** s'écoule en suintant sous la pierre, il traverse ensuite le couloir en direction de l'Est. Le liquide s'écoule ensuite vers le bas par une grille rouillée situé au niveau du point O. La grille est scellée et le conduit semble trop petit pour qu'un humain puisse s'y introduire. En outre le liquide est toxique au contact JR de Constitution DD7 ou 1d4 dégâts de Poison pour chaque tour passé dedans.

O – CUL DE SAC

A ce niveau le couloir s'arrête brusquement, muré par un mur de construction différente du reste du couloir.

EGOUT NIVEAU -1

Egouts Niveau -1 – Cette partie des égouts est une fausse piste. Elle conduit à une rencontre avec un Grick qui devrait dissuader les Joueurs de s'aventurer plus loin. Cette section est une **impasse scénaristique**, elle n'a pour but que de montrer au PJs qu'il y a un réseau dense et complexe de souterrains dangereux sous la ville.



Description : Les souterrains dans cette partie des égouts semblent de **construction plus ancien** que le réseau d'au-dessus. Ils sont étrangement plus froids, et très humide, l'odeur d'excrément est toujours présente, mais elle est presque masquée par une odeur de pourriture indéfinissable et presque... malfaisante.

La grosse tâche verte est une **infiltration toxique** (qui correspond pour les plus perspicaces à ce qui se passe sous la salle). Elle est fortement malodorante et à traité comme toxique : JR de Constitution DD7 ou 1d4 dégâts de Poison pour chaque tour passé dedans.

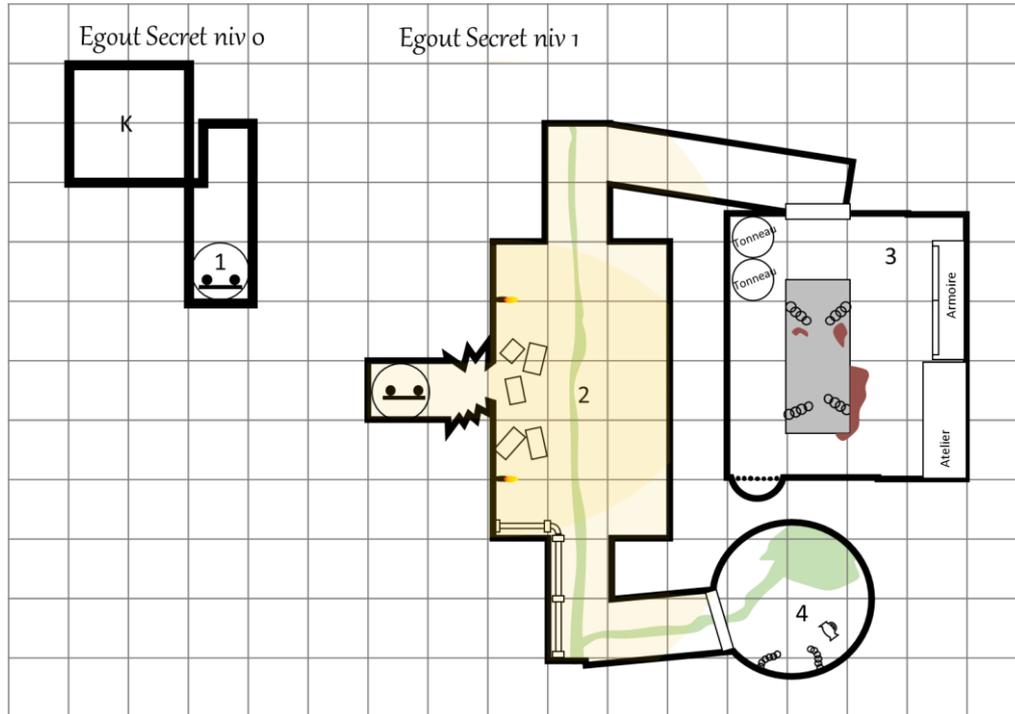
On pimentera l'exploration en ajoutant une petite rencontre avec une abomination : un petit [Grick](#).

Les PJs ne devrait pas s'attendre à rencontrer ce genre d'horreur => Jet de Sauvegarde de Sagesse ou Effrayé pendant 1 minute.

EGOUT NIVEAU SECRET

Egouts Niveau Secret – Cette partie est accessible en résolvant une petite énigme. C'est ici que le principal suspect et ses complices attendent les Joueurs pour une confrontation finale. Une fois ce combat terminé, les Joueurs auront encore à

affronter quelques mains réanimés (et mécanique). Ils seront alors confrontés à la disparition du principal commanditaire des crimes (ainsi qu'à la disparition de 4 des 8 mains coupées => « Les Mains Disparues »).



1 – ACCES NIVEAU -1 SECRET

L'accès au complexe secret se fait par **la porte dissimulé dans la salle K**. En composant la combinaison adéquate (indiqué sur la carte des égouts trouvé à la fin de l'Acte 2) terminé par une pression sur la pierre verte, le mur bascule légèrement et laisse un étroit passage vers un couloir secret.

C'est un petit couloir étroit qui se termine par un puits où se tiens **une échelle permettant de descendre**. Les murs et le plafond sont de pierre bien ajusté témoignant d'une construction solide. Au niveau du puits **une lumière faible semble provenir du sous-sol**. Les PJs peuvent également entendre des voix, qui se taise rapidement.

2 – SALLE DE GARDE

Les PJs sont attendus dans cette salle par **le rabatteur** (s'il est toujours en vie) et **deux collecteurs**. Ils se sont retrouvé ici pour obtenir leur paiement de leur donneur d'ordre (qui se trouve dans le laboratoire secret). Lorsqu'ils entendent les PJs arriver, ils leur tendent **une embuscade**.

L'échelle arrive dans un couloir similaire au couloir 1. Mais dont un des murs a été fracturé pour donner accès à une salle plus grande. L'accès à la salle se fait en **enjambant les débris du mur** (terrain difficile). La salle est éclairée par **deux torches**. Au sol un caniveau rempli d'eau sale et malodorante traverse la pièce. Les PJs sont attendu par **le rabatteur (Espion)** et **deux collecteurs (Bandits)** qui attaquent à vue. Ce combat devrait être **le climax du scénario**.

Dans le coin sud-ouest de la pièce, **le tuyau** est une canalisation de vapeur, elle est chaude au touché et si on la perce => Jet de Sauvegarde de Dextérité DD15 ou 2d6 dégât de Feu.

Une fois les deux collecteurs hors de combat, **le rabatteur essaiera de se rendre aux PJs**. Il ne veut pas mourir. Il essaiera de monnayer sa vie en donnant les informations qu'il connaît aux PJs et sa liberté en **leur promettant de se mettre à leur service**. Les PJs peuvent tenter de le capturer pour soit le livrer à la justice (*Loyal Bon*), soit le libérer et s'en faire un obligé (*Loyal Mauvais*), soit décider simplement de l'éliminer (*Chaotique*). => voire Conclusion. Si on lui en laisse l'occasion **il s'enfuira** (évidemment).

3 – LABORATOIRE SECRET

L'accès à cette pièce est barré par une **lourde porte de bois**, gondée de fer. En écoutant les PJs pourront entendre du **mouvement dans la pièce**, mais pas de voix. La porte peut se crocheter (Outils de Voleur DD 10) ou se défoncer (Force DD20).

La pièce est dans le noir, mais on peut nettement entendre le mouvement de quelque chose qui tapote sur le sol, les murs, les meubles...

Au centre de la salle se tiens **une lourde table en pierre** auquel sont fixé des chaînes. Le sol autour est maculé de traces de sang séché. Lorsque les PJs pénètrent dans la pièce ils sont attaqué par **4 mains animés** (utiliser le profil de [la main rampante](#)) et **1 main mécanique** (utiliser le profil du [monodrone](#)) qui attaquent à outrance.

Dans le coin à droite en entrant on trouve **deux tonneaux** d'eau croupie (eau du Fleuve des Morts), **l'armoire** est ouverte et a été partiellement vidé. Il y reste tout de même des flacons vides et des outils (dont certains ensanglantés). **Sur l'atelier** on trouve quelques autres outils, des petits rouages mécaniques et des parchemins brûlés. Si les PJs essayent d'identifier les parchemins, il s'agit des notes d'un Technomage (Perception ou Arcanes DD10).

Dans le coin sud-ouest de la pièce se tiens une petite **alcôve**, barré par une **lourde grille de fer** (il s'agit d'un accès magique à la pièce que le technomage a utilisé pour s'enfuir).

4 – PRISON

L'accès à cette pièce est barré par **une lourde porte**, mais celle-ci n'est pas verrouillé (la prison n'a pas été utilisé depuis longtemps. Un filet d'eau sale et puante s'échappe de sous la porte.

En ouvrant, la pièce est baignée dans l'obscurité et crasseuse, une infiltration de liquide sale dégouline sur le mur Nord-Est, et rempli une partie de la salle. Le sol est de pierre mal ajustée. Dans un coin on retrouve des **chaînes rouillées et une cruche**.

CONCLUSION

Le scénario se conclut avec **plusieurs fins possibles** selon le sort que les Joueurs ont réservé au principal suspect et les informations qu'ils auront trouvées. Dans tous les cas ils constateront que l'enquête s'arrête et que celui-ci est chargé comme étant le principal coupable, sans qu'aucune enquête ne soit poursuivie sur le commanditaire.

LE SORT DU RABATTEUR

A la fin de la mission, le rabatteur a quatre fins possible :

- Il est mort.
- Il s'est échappé (peu probable, mais possible si les PJs sont vraiment mauvais).
- Il a été capturé et livré à la justice
- Il a été capturé et relâché par les PJs.

RABATTEUR MORT

Le rabatteur va emmener une partie de ses secrets (notamment **l'existence et la description du commanditaire**) dans la tombe.

RABATTEUR QUI S'ÉCHAPPE

Le rabatteur va s'enfuir et essayer de se faire oublier, faisant appel à la solidarité de la [confédération unitaire](#) pour disparaître pour quelques temps.

Il est aussi possible que les PJs aient gagné un ennemi (il y aura perdu pas mal d'argent au final) et que celui-ci réapparaisse dans quelques scénarios pour essayer de se venger.

RABATTEUR LIVRE A LA JUSTICE

Le rabatteur livrera **ce qu'il sait du commanditaire** au PJs **tant qu'ils n'ont pas pris la décision de le livrer à la justice**, une fois que la décision est prise et communiquée, le rabatteur se tait et ne parlera plus qu'au juge. Las, il sera rapidement condamné pour meurtre, hérésie théurgique et nécromancie.

Il sera très rapidement [supplicié par noyade dans le fleuve des morts](#).

RABATTEUR LIBERE

Le rabatteur essaiera **d'acheter sa vie** auprès des PJs en livrant ce qu'il sait sur le commanditaire et éventuellement en proposant de l'or. En dernier recours, il proposera de signer une **reconnaissance de dette de vie** auprès de la [confédération unitaire](#).

La reconnaissance de dette de vie est **un contrat** signé entre **membres de la confédération unitaire** auprès d'un représentant de la confédération unitaire. Ici Roberto Diangelo, le tenancier de la taverne de Pissedague pourra faire office de représentant. Celui-ci pourra faire le contrat en échange d'un versement de **5pO**.

Le contrat liera un des PJs (**qui s'engage alors à rejoindre la confédération unitaire, contractant du même coup une dette auprès du représentant choisi**) au rabatteur.

Le contrat stipule que :

- Le sieur Joe Aegrusio a une dette de vie auprès de X.
- Cette dette pourra être honoré par le versement de la somme de Y pièces d'or
- Tant que cette somme n'est pas versée, le sieur X pourra compter sur la loyauté et les services du sieur Joe Aegrusio
- Le contrat est établi sur le chapitre du Faubourg de la Lanterne du Grand Livre de la confédération unitaire des cabaretiers, roubleards et souteneurs, représenté par le sieur Roberto Diangelo, cabaretier.
- Tout manquement au contrat, d'une partie ou de l'autre pourra être porté à la connaissance des représentant de la confédération unitaire qui se chargeront d'arbitrer la dispute.
- Fait en la taverne de Pissedague, Faubourg de la Lanterne, Anima.
- Signature des trois parties.

Le montant Y pourra faire l'objet **d'après négociations** et devrait se situer quelque part entre 50 pO (ce que proposera le rabatteur) et 1000 pO (le rabatteur n'ira pas au-delà, un montant plus élevé n'a aucun sens).

Une fois le contrat signé, **le rabatteur devient un allié pour le PJ** qui a contracté le contrat. Il pourra même accepter certaines missions risquée si elles sont dans ses cordes. Mais s'il se retrouve trop sollicité ou trop mal traité, il essaiera de se libérer du contrat et pourra même **refuser certains ordres s'ils sont suicidaires** (ce qui pourra être arbitrer en sa faveur par la confédération, il s'agit d'un contrat de loyauté et service entre membres de la confédération **pas d'esclavage**).

LE DEBRIEFE DE MISSION

Le débriefe de la mission aura lieu à la collégiale de la Rustintel, dans le bureau habituel.

Les commanditaires de la mission remercient les PJs pour le travail fournit, et leur indique que **l'enquête se termine là pour eux**.

Si les PJs ont réussi à prouver l'existence d'un commanditaire occulte pour les meurtres et éventuellement leurs soupçons sur l'implication d'un technomage, ils auront une réponse du genre : *« Ah oui, intéressant, on va poursuivre l'enquête pour le démasquer, mais cela requiert plus d'expertise que vous n'en avez, nous allons créer immédiatement une commission d'enquête pluridisciplinaire, merci... »*

Au final c'est **le rabatteur qui sera désigné comme principal coupable**, et s'il a été livré à la justice qui sera jugé (à huis clos) et exécuté promptement par noyade. Les PJs peuvent espérer assister à l'exécution au cours de laquelle sera lu un texte à charge désignant le rabatteur comme principal auteur des crimes et comme un théurgiste nécromant.

Le rôle du technomage sera systématiquement minimisé et sa participation étouffée rapidement. Les PJs étant invité à se tenir tranquille. Seul le père fossoyeur Constance de Roncefant pourra émettre quelques doutes ou se montrer gêner si les PJs viennent le consulter en privé (à la grande Ziggourat d'Anima).

Au final les PJs devraient avoir augmenté leur réputation auprès :

- De l'ordre des inquisiteurs du Barrage.
- De la justice d'Anima.
- Du culte du Desséché.
- Des tanneuses (suivant leur attitude envers les tanneuses).
- De la confédération unitaire (suivant leur attitude envers la confédération).

UN COMMANDITAIRE EN FUITE...

Le technomage disparaît lorsqu'il comprend qu'une enquête est en cours et cesse alors tout contact avec le rabatteur.

Il utilisera ensuite les réseaux de son papa pour s'assurer discrètement que **l'enquête n'aboutissent pas** et que la Technomagie ne soit pas évoquée.

Il considérera les PJs comme des ennemis potentiels et pourra faire office d'opposant pour de futurs scénarios.

LES MAINS DISPARUES

Quatre mains manquent au compte à la fin du scénario... Elles pourraient bien **réapparaître dans un futur scénario**, se glissant discrètement la nuit dans la chambre de chacun des PJs pour tenter de **les étrangler dans leur sommeil...** A moins que ce ne soit qu'un mauvais rêve ?