

L'INVITE DU NEUF DE CŒUR

UN SCENARIO POUR **DONJON ET DRAGONS**, 5EME EDITION.

SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,

COLONIES SEPTENTRIONALES.

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

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

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 3**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

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

TABLE DES MATIERES

Synopsis	3
Scenari Résumé	3
Conseil aux MJ	3
Acte 1 – Introduction.....	4
Scène 1 – La Squadra Spéciale	4
Scène 2 – Récupérer un contact au Neuf de Cœur	8
Scène 3 – Enquête	Erreur ! Signet non défini.
Acte 2 – Vers le Neuf de Cœur	11
Porte Mulotte.....	11
Un cadavre dans la rue.....	11
Embuscade dans une traverse.....	13
Place des Inquants	15
Acte 3 – Négociation au Neuf de Cœur.....	17
A) Salle de la Châtaigne.....	17
B) Un verre au bar	18
C) Traversée de la salle.....	19
D) Antichambre	20
E) Bureau de Marjolaine	21
F) Autre salle.....	22
Acte 4 – Retour vers la ville	23
Place des Inquants	23
Embuscade de la rue des Pudeurs.....	23
Debrief – Compte Rendu de Mission.....	27

SYNOPSIS

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

Présentation rapide du monde :

Il y a fort longtemps, l'Empire des Hommes dominait le [monde de Grörst](#). Et la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) étaient à l'harmonie.

Mais **les dieux ont trahi les hommes**. L'Empire s'est effondré. Les armées des morts sont sorties des tombeaux, la sphère du chaos s'est levée au sud, et les ennemis des hommes ont déferlé sur leurs terres.

Et dans ce tumulte les hommes ont constaté que **la Magie Essentielle leur échappait**. Ultime trahison des dieux, les hommes ont constaté que chaque utilisation de magie divine faisait diminuer la magie des hommes.

Alors pour préserver la Magie Essentielle, les hommes du Sud 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 faits, **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**.

Intro du scénario :

Dans ce scénario, le groupe incarne **les membres de la Squadra Spéciale**, une unité d'élite de la [Phalange d'Anima](#) chargée de mission spéciale.

L'unité est chargée de **récupérer un informateur de la Phalange**, retenu en **otage** dans une taverne louche de la ville.

SCENARIO RESUME

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

Le scénario s'intègre dans la campagne [La Squadra Spéciale](#). Il s'agit du cinquième scénario de la campagne. Certains aspects peuvent être adapté à d'autres campagnes.

Comme tous les scénarios de cette campagne, ce scénario est pensé pour être **joué en deux temps : une phase d'enquête hors session de jeu** (joué à distance par messagerie). Généralement sur une période de deux semaines.

Puis **une phase d'action**, concentré sur une seule soirée de jeu. Les Joueurs doivent finir la mission **avant la fin de la soirée** sans quoi la mission est considérée comme un échec.

La Squadra Spéciale est chargée de **récupérer un informateur de la Phalange**, retenu en **otage** dans une taverne louche de la ville. Dans ce scénario, les PJ's doivent apporter le montant de la rançon de l'otage dans la taverne du Neuf de Cœur et escorter l'otage pour le ramener en sécurité.

Le groupe est **attaqué à plusieurs reprise sur son parcours dans le Faubourg de la Lanterne**, puis alors qu'ils quittent le Faubourg. Ils ont aussi l'occasion de **découvrir la taverne du Neuf de Cœur** repère du crime organisé à Anima.

CONSEIL AUX MJ

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

- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur **une soirée de jeu**.
- **Système de jeu** : J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adapté à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévu pour un groupe de 5 joueurs (Barbare, Paladin, Artificier, Guerrier, Moine-Roublard) niveau 3. Si vous avez un groupe plus/moins nombreux, n'hésitez pas à ajouter/retirer quelques ennemis en plus pour augmenter/diminuer la difficulté.
- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com. 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.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, 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 les PDF complémentaires 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. J'ai noté **en vert** les planche à utiliser pour chaque partie du scénar.

ACTE 1 – INTRODUCTION

Début de l'acte : Introduction pour les PJs, tout cet acte se déroule « avant la partie ».

Fin de l'acte : les PJs sont prêts à exécuter leur mission

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale (si ce n'est pas déjà fait)
- Briefing de mission
- Phase d'enquête préalable pour obtenir des informations

Lieux :

- La Tour des Murmures
- Marché des Charbons

SCENE 1 – LA SQUADRA SPECIALE

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la campagne pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la campagne

Enjeux :

- Introduction de la Squadra Spéciale
- Présentation mutuelle des membres de la Squadra Spéciale (ce que les autres joueurs savent sur chaque PJ)
- Présentation des PNJs liés à la Squadra Spéciale

Lieux :

- La Tour des Murmures

DESCRIPTION DE LA SQUADRA SPECIALE

Une petite introduction narrative générale sur la campagne et son esprit.

Les aventures que nous allons compter ensemble **sont les heures glorieuses de la Squadra Spéciale de la République d'Anima**.

C'est en l'année 303 de l'indépendance d'Anima que la célèbre Squadra Spéciale de la République fut instituée. Elle fut le résultat de l'initiative du très sage et sagace sénateur **Archibaldo Buestigato**, alors **Condottiere** de la République.

Depuis longtemps le sénateur Buestigato avait **lié son destin à celui des forces armées d'Anima**. Sénateur d'une famille vieille et honorable, il fit son service comme chez les cadets, avant de rejoindre le Sénat, tout en continuant d'occuper **des postes de capitaines** dans les compagnies de la phalange, puis des arbalétriers de l'horloge.

Mais c'est lors de **son mandat de Condottiere** que le sénateur eut l'opportunité de doter la République d'une **nouvelle arme : la Squadra Spéciale**.

L'objectif de cette nouvelle unité était aussi simple que novateur : doté la République d'une **petite force de combattants spécialisés** capable d'effectuer de **petites missions spéciales** pour le compte de la République.

L'idée était de pouvoir disposer d'une force pouvant être à la fois **rapidement mobilisable, mortellement efficace**, et **potentiellement discrète** pour résoudre des problèmes sur le territoire d'Anima, où même à l'extérieur.

L'organisation de cette petite force, et le recrutement de ces premiers membres fut confié à **l'Ordonanzi Giorgio Belairco**, un aide de camp fidèle, discret et efficace ayant suivi le Condottiere tout au long de sa carrière.

Pour cela, il put s'appuyer sur le soutien du **Questore Timéo Carletto**, responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures, mais aussi sur le soutien de deux amis de la phalange : le **technomage magister Marco Meraviglia** de l'école de Technomagie d'Anima, et le **Maître Inquisiteur Mastandi** de la Collégiale d'Anima.

MEMBRES DE LA SQUADRA SPECIALE

Les premiers membres de la Squadra Spéciale sont :

MASSIMILIANO MARTONI – MAITRE ARBALETRIER

Massimiliano Martoni est un homme taillé par la guerre et endurci par l'expérience. Originaire de **Stigara**, il a rejoint la **Phalange d'Anima** moins par patriotisme que par goût de l'aventure et du frisson du combat. Rapidement, ses talents de soldat et son œil affûté lui ont valu une place parmi les **Arbalétriers de l'Horloge**, l'élite des tireurs de la République.

Martoni n'est pas un vétéran usé, mais **un combattant qui a appris à survivre**. Il a vu la **mort de près**, trop souvent. Des campagnes lointaines aux ruelles sombres d'Anima, il a encaissé les coups, laissé du sang sur les pavés et **perdu des compagnons en chemin**. Ses cicatrices ne sont pas que physiques, et son regard, froid et calculateur, trahit **un homme qui a appris à ne faire confiance à personne**, sauf à son **arbalète et à son propre instinct**.

MARIO DI BONVANNI – TECHNOMAGE

Mario di Bonvanni est aussi un natif de la ville d'Anima. C'est un Technomage issu d'une famille de petite extraction. **Fils d'un égoutier d'Anima**, il a été repéré pour son inclinaison pour la technomagie et son intelligence, et c'est **la guilde des égoutiers qui a financé sa formation de Technomage**.

Il a été proposé par le Technomage Magister Marco Meraviglia, afin **d'apporter le soutien de la Technomagie aux aventures de la Squadra Spéciale**.

GEDEON D'ENTREPIC DE PORSERVAL – INQUISITEUR

Gédéon est **natif des Baronnie de Roche**, issue d'une famille noble il a été formé comme **inquisiteur au**

Barrage. Il a déjà derrière lui une brillante carrière d'inquisiteur, aussi bien comme **tueur de mort vivant que comme chasseur d'hérétique**. Il a été affecté récemment à la Collégiale d'Anima.

Il a été proposé par le Maître Inquisiteur Mastandi afin de **protéger la Squadra Spéciale contre tout contact avec des forces démoniaques, hérétiques ou ésotériques**.

GASHA'RA KURS BALS'K – DIPLOMATE

Gasha'Ra Kurs Bals'K est issue des **tribus orcs qui vivent dans les confins des montagnes noires**. Certaines de ces tribus ont accepté de se soumettre à la République d'Anima et servir de combattant auxiliaires.

La présence de Gasha'Ra Kurs Bals'k comme « **otage / diplomate** » à Anima garantit la **loyauté de la chefferie des Kurs Bals'k** et leur respect des accords.

Si la **communication** avec cette créature est parfois **difficile**, Gasha'Ra Kurs Bals'K semble faire preuve d'une **certaine loyauté**, surtout depuis que le Questore Carletto lui a **fourni une grande hache de bataille** issue de l'arsenal de la Phallange.

FABRICCIO DANTECOLLO - INDIC

Fabriccio est **un repris de justice**. Il se prétend **artiste, jongleur et baladin**, mais ce n'est qu'un **petit criminel** sans envergure, issu des **quartiers populaires d'Anima**.

Il a été **tiré des geôles de la Tour des Murmures** pour servir de **guide et d'indicateur** aux membres de la Squadra Spéciale. Ce profil pourra s'avérer utile pour amener une **connaissance fine des bas-fonds** d'Anima à un groupe constitué de gens bien plus honorables.

La nature exacte de l'accord qui le lie au service de la Phallange n'est pas connue et **le choix de son profil semble entièrement dû à l'Ordonanzi Belairco** ou à son maître.

JULIA CARGESO

Peu de choses sont connues sur Julia Gargeso, **y compris sa propre histoire**. Elle-même semble n'en savoir guère davantage, ou du moins préfère rester évasive, fuyant les questions avec **une légèreté presque désarmante**. À chaque tentative de discussion sur son passé, Julia esquivé, souvent avec un sourire malicieux et une **attitude frivole** qui masque peut-être quelque mystère plus profond.

D'apparence ordinaire, Julia pourrait **aisément se fondre dans la foule** : une jeune fille aux traits doux, souvent habillée **de manière simple et sans appareil**. Bien que certains au sein de la Phallange n'aient pas compris les raisons de sa recommandation, l'Ordonanzi Giorgio Belairco a **insisté pour que Julia rejoigne la Squadra Spéciale**, convaincu que son potentiel, pour l'instant obscur, pourrait s'avérer précieux.

HIERARCHIE ET PNJ

SENATEUR ARCHIBALDO BUESTIGATO

Le sénateur Archibaldo Buestigato, condottiere d'Anima est le dirigeant de la Squadra Spéciale.

Biographie

Issu d'une famille prestigieuse d'Anima, il a fait une carrière militaire : cadet, puis des rôles d'officier dans la Phallange et les Arbalétriers.

En tant que sénateur, c'est un des tenants du parti Belliciste. Il est actuellement officiellement en retrait du Sénat, tant qu'il tient le poste de Condottiere.

C'est un patricien ambitieux, mais sincèrement dévoué au bien de la cité d'Anima. Il a souvent tendance à voir des menaces partout.

Role

Son rôle de Condottiere (dirigeant des forces armées d'Anima) lui laisse peu de temps pour s'occuper de la Squadra. Il a délégué l'essentiel de la gestion de la Squadra à Giorgio Belairco et se contente de donner des indications à celui-ci.

Archibaldo Buestigato est le dirigeant de la Squadra, mais il est peu présent pour les PJs, il fait figure d'autorité suprême mais les PJs interagissent peu avec lui.

Description

Cet homme imposant, d'une cinquantaine d'années, dégage une **force physique indéniable**. Ses yeux vifs témoignent d'une **intelligence acérée**, tandis que ses cheveux châtains mi-longs, légèrement ondulés, ajoutent une touche de **noblesse** à son allure.

Vêtu d'un **uniforme de Condottiere**, il arbore un **pourpoint mauve aux larges manches bouffantes**, associé à une **culotte blanche** impeccablement taillée. Une **grande cape pourpre**, ornée de somptueuses dorures, complète sa tenue, accentuant son air d'autorité.

Autour de son cou, **une lourde chaîne de sénateur brille**, symbole de son rang élevé. **Son port est assuré**, sa **vivacité palpable**, et il semble **parfaitement à l'aise** dans cette tenue qui ne fait qu'accentuer sa prestance naturelle.

ORDONANZI GIORGIO BELAIRCO

Aide de camp du sénateur Buestigato, Giorgio est le dirigeant effectif de la Squadra Spéciale

Biographie

Fils d'une famille de marchand de farine du quai des meuniers, il s'est rapidement distingué par son intelligence. Giorgio doit son éducation aux sacrifices de sa famille. Son père s'est endetté pour lui offrir une place chez les cadets.

C'est là qu'il a rencontré le futur Condottiere Buestigato. Il s'est rapidement mis dans ses pas, et a obtenu après son service chez les Cadets, un poste d'officier dans la Phalange d'Anima.

Pendant toute sa carrière il a suivi fidèlement le sénateur Buestigato, lui servant d'aide de camp. Aujourd'hui Ordonanzi auprès du Condottiere, il est chargé de superviser les actions de la Squadra Spéciale.

Rôle

En tant qu'Ordonanzi, Giorgio assiste le condottiere sur un ensemble de sujet allant de la logistique à la cartographie ou l'organisation des troupes.

Il a été chargé par le Condottiere de porter le projet de Squadra Spéciale. C'est le principal interlocuteur pour les PJs : il les a recrutés et il donne les missions à la Squadra.

Description

Giorgio Belairco est un **homme d'une cinquantaine d'années, au physique élancé**, marqué par une austérité apparente. Sa silhouette longiligne et son port droit témoignent d'une **discipline** acquise au fil des années de service militaire.

Son **visage anguleux** est dominé par un nez aquilin qui renforce l'**impression de fermeté** qui émane de lui. Ses cheveux, courts et grisonnants, encadrent un **regard perçant**, d'une acuité presque intimidante. Lorsqu'il parle, son ton est assuré, chaque mot choisi avec soin, révélant un **homme habitué à commander et à être écouté**.

Giorgio porte avec fierté l'**uniforme distinctif des Ordonanzi**, une tenue de la Phalange d'Anima dont le **pourpoint bouffant** et la **culotte ajustée** reprennent les couleurs symboliques de la ville : mauve pour la jambe droite et le bras gauche, blanc pour la jambe gauche et le bras droit. Il arbore une **petite armure de cuir** d'excellente facture, remplaçant la lourde cuirasse d'acier, signe de sa préférence pour la **mobilité et l'efficacité**.

Sur son épaule droite, la **fourragère verte**, emblème de son grade d'Ordonanzi, est clairement visible, symbole de son **autorité et de son dévouement à la cause**. Son apparence, sobre mais soignée, reflète son **rôle crucial dans l'organisation militaire**, où chaque détail compte.

QUESTORE TIMEO CARLETTO

Le Questore Timéo Carletto est le gestionnaire de l'arsenal de la Phalange installé dans la Tour des Murmures. Il peut fournir de l'équipement aux PJs.

Biographie

Timéo Carletto est né le fils d'un greffier d'Anima. Son père le destinait à prendre sa suite, mais ses résultats médiocres ne lui ont pas permis d'intégrer l'école de la magistrature. C'est par défaut qu'il a rejoint la Phalange, mais sa bonne éducation lui a permis d'obtenir un poste de Questore.

Timéo a eu plusieurs affectations dans différentes compagnies de la Phalange avant de terminer sa carrière au poste d'intendant de l'arsenal de la tour des murmures.

C'est un bon vivant qui aime profiter de la vie, mais c'est aussi un serviteur sérieux de la phalange. Il connaît en détail le contenu de l'arsenal et prend soin de chacune des armes qui y sont stockées.

Rôle

Timéo est responsable de l'arsenal de la Tour des Murmures. Il fournit des armes et de l'équipement aux PJs qui ont accès à l'arsenal.

Il pourra aussi leur servir des repas, partager une chopine et échanger sur les futures missions si nécessaire. Il peut conseiller les PJs sur les armes et équipements les plus appropriés.

Il fait aussi office de référent principal pour Gasha'Ra Kurs Bals'K qui le considère comme le chef véritable de la Phalange puisque c'est lui qui donne les armes et la nourriture.

Description

Timéo Carletto est un **homme d'une quarantaine d'années, à la stature robuste et à l'apparence joviale**.

Son visage charnu est **marqué par les plaisirs de la table**, et s'il a **perdu ses cheveux**, il compense par une **large barbe brune** soigneusement entretenue, qui s'étend généreusement sur son tablier de cuir.

Ce dernier, toujours présent autour de sa taille, est **constellé de taches de graisse**, vestiges à la fois de ses **tâches d'entretien des armes** et de ses **fréquentes agapes**. Timéo affirme d'un sourire que ces traces sont principalement dues à l'entretien méticuleux de l'arsenal, bien qu'il soit tout aussi probable qu'elles témoignent de ses festins réguliers.

Bien qu'il occupe un poste important en tant **qu'intendant de l'arsenal de la Tour des Murmures**, Timéo préfère la simplicité dans sa tenue. Rarement vu en uniforme, il opte pour une **chemise de lin écru**, usée par le travail, et un **pantalon simple mais robuste**.

Le seul signe de son statut de Questore est la **fourragère d'or** qui repose négligemment sur son épaule gauche, un **insigne modeste mais respecté**. Malgré sa décontraction apparente, Timéo est un **serviteur dévoué de la Phalange**, qui **connaît chaque arme et équipement de l'arsenal comme s'ils étaient les siens**.

TECHNOMAGE MAGISTER MARCO MERAVIGLIA

Le Technomage Magister Meraviglia est un des professeurs de l'école de Technomage d'Anima. Il a encadré les études de Marco di Bonvanni et soutient l'initiative du Condottiere.

Biographie

Cadet d'une famille de rang sénatorial, Marco Meraviglia a été orienté très jeune vers une carrière de Technomage. Il

a montré de bonnes dispositions pour la technomagie et s'est fait remarquer pour son sérieux et son dévouement à l'école et à la République d'Anima.

Il a effectué l'ensemble de sa carrière au service de l'école, assurant des fonctions d'enquête, de recherche et d'enseignement.

Son domaine de prédilection est la réalisation de machinerie hydrauliques utilisant divers fluides magiques pour décupler leur puissance.

Rôle

Marco Meraviglia est un ami du Condottiere Buestigato, il a répondu favorablement à sa proposition d'intégrer un Technomage à la Squadra Spéciale.

C'est le référent principal de Mario di Bonvanni.

Description

Marco Meraviglia est un **vieux sage** à la **barbe blanche soyeuse** et aux **sourcils broussailleux**, qui lui confèrent un air à la fois **érudit et bienveillant**. Son visage est marqué par les années de service et de réflexion, mais reste **toujours accueillant**, souvent illuminé par un **sourire affable**.

Sa voix, **douce et posée**, reflète la patience et l'assurance d'un professeur expérimenté, s'exprimant avec une intonation **légèrement professorale**, mais jamais condescendante. Chaque mot qu'il prononce semble choisi avec soin, témoignant de la profondeur de sa connaissance et de son **attachement à l'enseignement**.

Vêtu de la longue robe parme, emblème de l'école de Technomagie d'Anima, **Marco arbore fièrement les couleurs de l'institution qu'il a servie toute sa vie**. Ses mains se posent souvent sur une **canne inhabituelle**, un chef-d'œuvre d'artisanat composé de tuyaux de cuivre soigneusement assemblés, dont la **fonction semble bien plus complexe** que ne le laisse paraître son apparence. Des murmures circulent parmi les étudiants et collègues sur les **mécanismes occultes qu'elle dissimule**, une spéculation que Marco ne dément jamais vraiment.

Bien que **d'un calme olympien en toutes circonstances**, ses yeux s'animent d'une lueur vive et passionnée dès qu'il parle de ses **domaines d'expertise : les pompes, la tuyauterie, et les arcanes occultes des machines hydrauliques**. À ce moment-là, l'affabilité du vieil homme laisse transparaître un **enthousiasme presque enfantin** pour ces **merveilles technologiques et magiques**.

de sa compagnie au Barrage qu'il a trouvé sa vocation pour rejoindre l'ordre des Inquisiteurs du Barrage.

Il a fait son Alumnat auprès du Maître Inquisiteur Brivoli avant de rejoindre la collégiale d'Anima. Après plusieurs années de service, il a fini par en prendre la direction.

S'il manque parfois un peu de pugnacité et de perspicacité, il est d'un naturel obéissant, et très respectueux de l'autorité. Presque aussi dévoué à la République d'Anima qu'à l'Ordre des Inquisiteurs, il bénéficie d'une très bonne réputation dans la ville et garantit des bonnes relations entre la République et l'Ordre.

Rôle

Le Maître Inquisiteur Mastandi soutient l'initiative du Condottiere et sert de référent principal pour Gédéon d'Entrepic de Porserval.

Description

Le Maître Inquisiteur Mattéo Mastandi est **un homme d'une quarantaine d'années**, petit de taille, mais dont la présence impose respect et attention. Son **visage joufflu et ventru**, accentué par la **tonsure réglementaire** des Inquisiteurs, dégage **une impression de solennité** et de dignité. Malgré son **allure plutôt rondelette**, il porte ses responsabilités avec **une gravité indéniable**.

Sa tenue, bien que fonctionnelle, semble **légèrement incongrue** pour son apparence physique. Il est vêtu d'une **brigantine de cuir robuste**, surmontée d'un **ceinturon d'arme** qui, malgré son utilité, paraît **un peu trop martiale** pour un inquisiteur d'une **collégiale relativement calme comme celle d'Anima**. Cette armure est portée au-dessus de sa tunique et de ses chausses, ce qui donne **un aspect quelque peu décalé**, mais témoigne de son engagement envers **la sécurité et la rigueur de l'Ordre**.

Mastandi est un homme **profondément respectueux de l'autorité et d'un naturel obéissant**, qualités qui ont façonné son cheminement du service ordinaire à la direction de la collégiale d'Anima. Bien que **parfois critiqué pour un manque de pugnacité ou de perspicacité**, il compense largement par son **dévouement sans faille à la République d'Anima et à l'Ordre des Inquisiteurs**.

MAITRE INQUISITEUR MASTANDI

Le Maître Inquisiteur Mastandi est le dirigeant de la collégiale d'Anima de l'ordre des inquisiteurs du Barrage.

Biographie

Mattéo Mastandi est originaire de la ville d'Anima. Fils d'une famille d'artisans menuisier, il a rejoint la Phalange où il a fait un service ordinaire. C'est lors du déploiement

SCENE 2 – RECUPERER UN CONTACT AU NEUF DE CŒUR

Début de la scène : Introduction « hors-jeu » de la mission pour les PJs.

Fin de la scène : les PJs ont les informations nécessaires sur la mission

Enjeux :

- Briefing de mission par l'Ordonanzi Giorgio Belairco.
- Réponse aux questions immédiates.

Lieux :

- La Tour des Murmures

DEBRIEFING DE LA MISSION PRECEDENTE

Lorsque vous franchissez la porte du bureau de Giorgio Belairco, **vous sentez immédiatement une tension sourde dans l'air**. Il était visiblement impatient de vous voir. **Son regard se pose sur vous avec intensité**, jaugeant chacun de vos visages, peut-être à la recherche de quelque chose.

Ce n'est qu'après ce premier instant que **vous remarquez la présence d'un inconnu**. Appuyé négligemment contre l'encadrement d'une fenêtre, **un jeune homme en uniforme des arbalétriers de l'horloge** vous observe en silence. Son visage est fermé, impassible, mais son attitude trahit une certaine assurance. D'une main, **il joue distraitement avec un petit carreau d'arbalète**, le faisant rouler entre ses doigts avec une aisance qui ne laisse aucun doute sur son habitude des armes. L'autre main repose **dans la poche de son uniforme**, son corps légèrement en retrait comme s'il évaluait la situation avant d'y prendre part.

Giorgio prend la parole, et malgré son ton mesuré, une amertume perce dans ses mots :

"Lorsque nous avons fondé la Squadra Speciale, nous savions qu'il y aurait des sacrifices. Atioso était un excellent soldat. **Il savait ce que cela signifiait. Mais ça ne rend pas sa perte moins tragique.** Ni plus acceptable."

Il s'interrompt un instant, le regard dur, la mâchoire crispée, avant de reprendre d'un ton plus sec :

"Que l'on perde un tel homme dans la lutte contre une bande de **marins dégénérés** et les monstruosité qu'ils ont réveillées... c'est une **insulte. Une absurdité.** Et je ne compte **pas la laisser impunie.**"

Ses doigts se referment brièvement sur le bureau, avant qu'il ne se redresse légèrement, comme pour retrouver son contrôle habituel.

"Les patrouilles dans le Faubourg des Marins et sur les docks ont déjà été doublées. **Tous nos informateurs** ont reçu l'ordre de traquer la moindre trace de ce culte. Nous

retrouverons ces fous, et nous les exterminerons. Soyez-en certains."

Puis, il vous considère un instant avant de poursuivre, d'une voix plus posée, mais non moins ferme :

"Mais nous sommes des soldats. Et **un soldat ne s'arrête pas.** Anima a encore besoin de nous."

Il fait alors un geste en direction de l'homme à la fenêtre.

"Voici **Massimiliano Martoni**. Il prend dès à présent la tête de la Squadra Speciale."

Le jeune arbalétrier se détache enfin de l'ombre de la fenêtre. Son regard est froid, précis, et il incline légèrement la tête en guise de salut, sans un mot. Giorgio poursuit :

"Comme Atioso, c'est **un arbalétrier de l'horloge**. Son dossier est exemplaire, et je peux vous assurer **qu'il partage votre volonté de venger votre camarade.**"

Un silence s'installe brièvement, comme pour laisser le poids des mots retomber. Puis, d'un ton plus pragmatique, Giorgio conclut :

"Mais pour l'instant, nous avons une mission. **Une toute autre mission.** Et je compte sur vous."

BRIEFING DE MISSION

Giorgio se racle la gorge et reprend la parole, son regard pesant sur vous avec gravité.

"Bon, vous avez peut-être entendu des rumeurs... Mais comprenez ceci : **je ne vais ni confirmer ni infirmer quoi que ce soit.** Ce que je vais vous dire est **la seule version des faits qui doit vous importer.**"

Il marque une pause, comme pour s'assurer que chacun est pleinement attentif, puis poursuit, d'un ton mesuré, mais chargé d'une tension contenue :

"Un de nos agents en poste auprès d'une puissance étrangère a été... disons, **exfiltré par des moyens peu conventionnels**. Il a réussi à rejoindre Anima, mais **il n'est pas encore en sécurité**. Pour l'instant, il est **'invité'** à l'Auberge du Neuf de Cœur, dans le Faubourg de la Lanterne."

Il s'arrête un instant, puis sort un petit sac de cuir bien rempli et le pose sur la table avec une certaine délicatesse.

"Votre mission est simple en apparence : **vous rendre à cette auberge, récupérer notre homme et le ramener ici sain et sauf.**

Vous demanderez à parler à **'Marjolaine'**. Remettez-lui ce sac en échange de notre agent. Considérez cela comme **un... geste de courtoisie** pour assurer qu'il nous revienne en un seul morceau."

Son regard se fait plus perçant, plus grave encore.

"Je n'ai pas besoin de vous rappeler que **le Faubourg de la Lanterne est un endroit dangereux**. Vous le savez. Mais comprenez bien ceci : ce que vous transporterez, à l'aller comme au retour, risque **d'attirer bien plus que des voleurs ordinaires**. Certains seront attirés par l'or,

d'autres par l'homme que vous ramenez. Et quelques-uns, peut-être, par des raisons que nous ignorons encore. **Ce quartier ne respecte qu'une seule chose : la force.** Faites-en bon usage."

Il croise les bras, le visage dur.

"Votre trajet d'entrée et de sortie sera planifié avec soin. Je veux minimiser les risques autant que possible. Nous allons y réfléchir ensemble, mais avant cela, **avez-vous des questions d'ordre général ?"**

QUESTIONS ET REPONSES INITIALES

COMMENT L'AGENT A ETE EXFILTRÉ ET QUE FAIT-IL DANS CETTE AUBERGE ?

Mario demande à Giorgio :

« Peut-on savoir comment l'agent a été exfiltré et comment il s'est retrouvé dans cette auberge ? »

Giorgio laisse échapper un soupir, croise les bras et vous adresse un regard ferme.

« Mario, Mario... Vous savez aussi bien que moi que **certaines informations ne peuvent être partagées.** Comme je l'ai dit, je ne commenterai **aucune rumeur**, et encore moins celles qui circulent dans les tavernes mal famées. Et cela inclut, bien entendu, toutes les histoires fantasques impliquant une cargaison de saucisses. »

Il marque une pause, lisse machinalement un pli sur sa manche avant d'ajouter d'un ton sérieux:

« Tout ce que vous avez besoin de savoir, c'est que **notre homme est maintenant à l'auberge du Neuf de Cœur** et que c'est votre mission de le ramener ici. **Le reste... n'a aucune importance.** »

PROFIL ET CAPACITE MARTIALES DE L'AGENT

Mario demande à Giorgio :

« **Quel est le profil de l'agent à aller chercher ?** S'agit-il d'un combattant ? Sait-il que nous venons le récupérer ? Nous suivra-t-il spontanément ? »

Giorgio hoche la tête, prenant un instant pour peser ses mots avant de répondre.

« L'agent que vous devez récupérer **sait se battre**, oui, mais ce n'est pas ce que j'appellerais un soldat 'régulier'. Disons qu'il a aussi d'autres talents. »

Il s'appuie légèrement sur son bureau, son regard se faisant plus grave.

« Je préfère être franc : **je ne peux pas vous garantir dans quel état vous le trouverez.** Il a traversé des **circonstances... compliquées.** Peut-être sera-t-il en pleine possession de ses moyens, peut-être pas. Vous devrez **faire preuve d'adaptabilité.** »

Il marque une pause, puis reprend d'un ton plus assuré :

« Quant à sa coopération, disons qu'il **se doute sûrement qu'Anima ne l'a pas abandonné.** Nous ne laissons pas **tomber nos enfants.** Il sait qu'une opération de récupération était en cours, mais il ignore sous quelle forme elle arriverait. Rassurez-vous, **nous avons prévu ce genre de précaution.** »

Giorgio se redresse, croise les bras et jette un regard entendu à Massimiliano.

« Je donnerai **en privé** à votre chef d'équipe **les phrases de reconnaissance.** Elles vous permettront non seulement **d'assurer sa coopération,** mais aussi de **vérifier que vous récupérez bien la bonne personne.** Avec la situation actuelle, nous ne pouvons pas nous permettre d'erreur. »

CONTENU DU SAC

Julia demande combien d'or contient le petit sac et fais danser de petites flammes entre ses doigts.

Giorgio arque un sourcil en voyant Julia faire danser les flammes entre ses doigts. Son regard se durcit légèrement, et il répond d'un ton ferme, visiblement peu enclin à discuter la question de l'or :

« Le contenu de ce sac **n'a pas à être compté comme une bourse de marché.** »

Il pose une main sur la petite sacoche, la faisant glisser légèrement vers lui, comme pour marquer son autorité dessus.

« Il sera **confié à Massimiliano,** et c'est lui qui jugera du bon usage à en faire durant la mission. Les informations que détient cet agent, et la perspective de **récupérer un fidèle citoyen d'Anima,** valent bien le prix de ce qu'il y a là-dedans. »

Il s'interrompt un instant, son regard se posant à nouveau sur les flammes que Julia fait danser entre ses doigts. **Son assurance vacille légèrement,** imperceptible pour qui ne le connaît pas bien, mais la tension dans sa posture trahit **un certain malaise.**

« **Évitez... d'attirer l'attention inutilement.** » ajoute-t-il d'un ton plus sec, comme pour masquer son inconfort.

POSSIBILITE DE PASSER PAR LES EGOUTS

Giorgio fronce légèrement les sourcils à la suggestion de Gasha'Ra et secoue la tête avant de répondre, d'un ton ferme :

« Non. Oubliez cette idée. **Je n'enverrai personne dans les sous-sols du Faubourg de la Lanterne.** Si ce quartier est un vrai coupe gorge, ses souterrains sont bien pires.

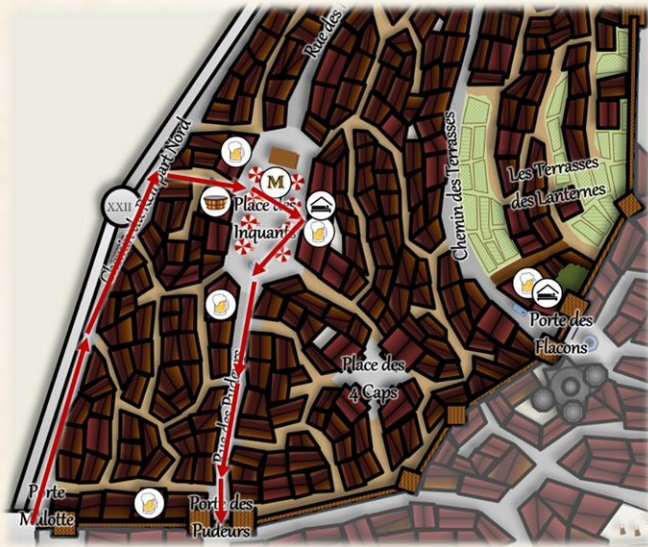
Mais vous soulevez une question importante et je vais maintenant **vous proposer un plan d'approche et d'extraction.** »

PLAN D'APPROCHE ET ITINERAIRE D'EXTRACTION

Giorgio se redresse légèrement et pose les mains sur la table devant lui, son regard balayant le groupe avec sérieux.

« Pour cette mission, **votre sécurité est ma priorité**. Nous avons donc élaboré **un plan d'approche et un itinéraire d'extraction** qui maximisent vos chances de succès tout en limitant les risques. »

D'un geste précis, il désigne une carte d'Anima déployée sur son bureau, son doigt glissant jusqu'au Faubourg de la Lanterne.



« Comme vous le savez, **le Neuf de Cœur se trouve sur la place des Inquants**. Plusieurs voies permettent d'y accéder, mais **il est certain que vous serez 'attendus'** dès votre entrée dans le Faubourg. Il est probable que des individus cherchent à vous délester du contenu de ce sac avant même que vous ne mettiez un pied dans l'auberge. Et **je ne parle pas seulement des coupe-bourses habituels**. »

Son ton se fait plus grave.

« C'est pourquoi nous allons privilégier **une approche sous protection**. Vous entrerez par la **Porte Mulotte** et **longerez les remparts vers le nord** aussi loin que possible. Je posterai **des arbalétriers** sur les hauteurs pour suivre votre progression et assurer **un appui feu**. Cela devrait **calmer les esprits les plus raisonnables...** et quelques carreaux bien placés s'occuperont des autres. »

Il laisse un silence, insistant du regard, puis reprend :

« Une fois parvenus au niveau de la Place des Inquants, soit **quelques dizaines de pas après la tour XXII**, vous **bifurquerez à l'est** pour rejoindre rapidement la place et le Neuf de Cœur. **Restez groupés, ne perdez pas de temps.** »

Son doigt glisse ensuite vers la sortie du Faubourg.

« Une fois notre homme récupéré, **ne traînez pas**. Sortez au plus vite en **descendant la Rue des Pudeurs, plein sud**, jusqu'à la Porte du même nom. C'est le chemin le plus direct, et je ferai en sorte que la garde soit prévenue pour faciliter votre passage. »

Il redresse la tête, scrutant chacun d'entre vous.

« Des questions sur ces itinéraires ? »

ACTE 2 – VERS LE NEUF DE COEUR

Début de l'acte : Les PJs entrent dans le Faubourg de la Lanterne par la Porte Mulotte.

Fin de l'acte : les PJs arrivent au Neuf de Cœur.

Enjeux :

- Traverser du Faubourg de la Lanterne.
- Embuscades.

Lieux :

- Faubourg de la Lanterne

PORTE MULOTTE

Début de la Scène : Les PJs entrent dans le Faubourg de la Lanterne par la Porte Mulotte.

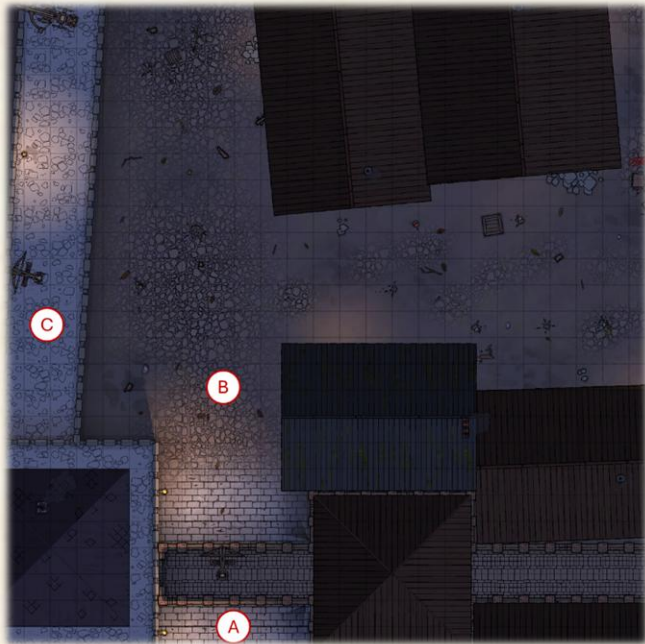
Fin de la scène : Les PJs s'avancent dans le Faubourg de la Lanterne.

Enjeux :

- Ambiance dans le Faubourg.

Lieux :

- Porte Mulotte, Faubourg de la Lanterne.



A) LA PORTE DU FAUBOURG

Le groupe se présente à la porte mulotte.

Vous vous avancez face à l'imposante palissade de bois qui **sépare le Faubourg de la Lanterne du reste de la ville**. La nuit est tombée, et **les portes sont fermées**, plongeant les alentours dans une obscurité presque totale. Seules quelques lanternes vacillantes **éclairaient faiblement les environs**, projetant des ombres dansantes sur les murs.

Les gardes, postés devant la porte Mulotte, **vous accueillent avec méfiance**. Leurs armures reflètent la lueur des torches, et leurs visages sont marqués par la vigilance. Cependant, **dès qu'ils reconnaissent Massimiliano Martoni** parmi vous, leur attitude change. Ils vous saluent avec respect et vous informent qu'ils ont reçu des ordres : **vous devez être laissés passer sans encombre**.

Les portes s'ouvrent lentement, révélant **les ruelles étroites et tortueuses du Faubourg de la Lanterne**. Une brise légère charrie avec elle **des effluves de fumées**. Les rues sont plongées dans **une pénombre épaisse**, et vous pouvez déjà sentir **le poids des regards furtifs** qui vous observent depuis les recoins sombres.

B) PREMIERS PAS

Vous franchissez la porte Mulotte, **laissant derrière vous la relative sécurité des gardes**. Vos pieds s'enfoncent légèrement dans la boue, et vous remarquez immédiatement **l'absence de pavage**. Le sol est irrégulier, **jonché de débris et de flaques d'eau stagnante** qui reflètent la faible lumière des lanternes environnantes. L'air est lourd, chargé d'une **odeur de fumée et de déchets en décomposition**.

Alors que vous avancez prudemment, vos sens en alerte, vous **sentez le poids de regards invisibles** qui vous observent depuis **les ombres des bâtiments délabrés**. Les ruelles étroites semblent se refermer sur vous, et chaque recoin obscur pourrait **dissimuler une menace**.

C) UN SOUTIEN AFFICHE

Deux arbalétriers de l'horloge (profil [Archer](#) mais armés d'arbalète lourdes) suivent les PJs depuis le rempart.

Cependant, **un coup d'œil vers le rempart à l'Ouest** vous rassure quelque peu. **Deux silhouettes** se détachent dans la pénombre : **des arbalétriers de l'horloge**, postés là pour veiller sur votre progression. Leur présence discrète mais vigilante vous rappelle que, **malgré les dangers, vous n'êtes pas complètement livrés à vous-mêmes**.

Les arbalétriers suivent lentement la progression des PJs.

UN CADAVRE DANS LA RUE

Début de la Scène : Les PJs découvrent un enfant isolé et le cadavre d'une femme.

Fin de la scène : Les PJs continuent après cette première embuscade.

Enjeux :

- Rencontre avec des habitants « ordinaires » du Faubourg.
- Combat contre des Malfrats.

Lieux :

- Rue du Rempart Nord, Faubourg de la Lanterne.



A) UNE RENCONTRE MORBIDE

Les PJs poursuivent leur progression le long du rempart sous l'œil des arbalétriers. Quand ils rencontrent un jeune garçon auprès du corps d'une femme morte.

Vous **continuez votre progression le long du rempart**, le bruit de vos pas résonnant doucement dans la boue. **Les arbalétriers**, toujours en vue, surveillent vos arrières depuis leur poste sur le rempart. **Leur présence silencieuse est un réconfort dans l'obscurité** oppressante du Faubourg.

Soudain, **un mouvement furtif attire votre attention** à l'angle d'une ruelle adjacente. Vous ralentissez le pas, vos sens en alerte. En vous approchant prudemment, vous distinguez **une petite silhouette recroquevillée au sol**. Les sanglots étouffés qui vous parviennent confirment vos craintes : **il s'agit d'un enfant**, d'une dizaine d'années, penché sur un corps inerte.

La scène est poignante. **L'enfant, vêtu de haillons, semble désespéré**, ses pleurs résonnant dans le silence de la nuit. Le corps à ses pieds est immobile, et vous ne pouvez déterminer s'il s'agit d'un parent ou d'un proche.

L'enfant apostrophe le groupe :

- S'il vous plaît **aidez-moi**, je veux rentrer chez moi.

Il indique au groupe que **le corps est celui de sa mère** qui a été **attaqué par des brigands**. Elle est sortie dans la rue, il a voulu la suivre, mais **elle a été frappé et tué**. Il habite un peu plus loin dans la rue (au Sud Est) mais **il a peur de rentrer chez lui**.

Un **jet d'Intuition DD13** permet de savoir que l'enfant ment. Un **jet de médecine DD12** permet de savoir que ce corps est là depuis bien longtemps.

Il s'agit en réalité d'un **guet appends** pour attirer les PJs dans la ruelle B, ou un groupe de brigands les attends.

B) TROIS BRIGANDS DANS UNE RUELE

LES PJS AIDENT L'ENFANT

Si les PJs acceptent d'aider l'enfant, celui-ci les conduit vers la ruelle B. Au passage, il tente de voler la bourse du PJ le plus sympathique.

Il fait un test **d'Escamotage +4** contre la **Perception Passive du PJ**. En cas de succès le PJ ne remarque rien. En cas d'échec :

Alors que **l'enfant s'avance vers la ruelle en sanglotant**, il **s'approche de toi** et soudain tu te rends compte qu'il a **la main posée sur ta bourse**. Il la **décroche l'air de rien** et la met dans sa poche.

LES PJS N'AIDENT PAS L'ENFANT

Si les PJs refusent de l'aider, il vole la bourse et s'enfuit en courant.

Voyant que vous n'avez **aucune intention de l'aider**, le **jeune garçon se relève**, vous **bouscule** et s'enfuit vers la ruelle.

Il fait un test **d'Escamotage +4 avec Désavantage** contre la **Perception Passive du PJ**.

En cas d'échec :

Tu remarques soudain que lorsqu'il t'a bousculé, le jeune gars **s'est emparé de ta bourse** et qu'il s'enfuit avec.

L'EMBUSCADE

Si les PJs s'avancent dans la ruelle, ils sont attaqués par trois **malfrats**. Positionnés aux points B1, B2, et B3.

Alors que **vous avancez dans la ruelle à la suite du jeune garçon**, vous entendez soudain **un rire gras** derrière vous et un **claquement métallique** bien trop familier.

- « **Allez les perdreaux sont ferrés.** »

Trois individus à la mine patibulaire **sortent de l'ombre** pointant **des arbalètes lourdes** sur vous.

Les trois malfrats **déchargent leur arbalètes lourdes** puis attaquent avec **des gourdins**.

Le jeune garçon s'enfuit. Utiliser le profil de **l'Espion** mais avec **4 PV et une CA 10**.

Les malfrats ont sur eux : B1. 14 pa ; B2 5po ; B3 7pa.

Les arbalétriers aident les PJs à distance. Ils ont une attaque par tour avec leur arbalète lourde.

Arbalète Lourde. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Ils peuvent aussi utiliser la compétence **Oeil de l'archer (3/jour)**.

C) UNE VIEILLE CHARRETTE

Il s'agit d'une vieille charrette dont l'essieu a cassé sur le sol inégal du faubourg. Si un PJ s'approche pour la fouiller, une **nuée de rats** en émerge et l'attaque avant de s'enfuir en couinant.

EMBUSCADE DANS UNE TRAVERSE

Début de la Scène : Les PJs font face à une embuscade.

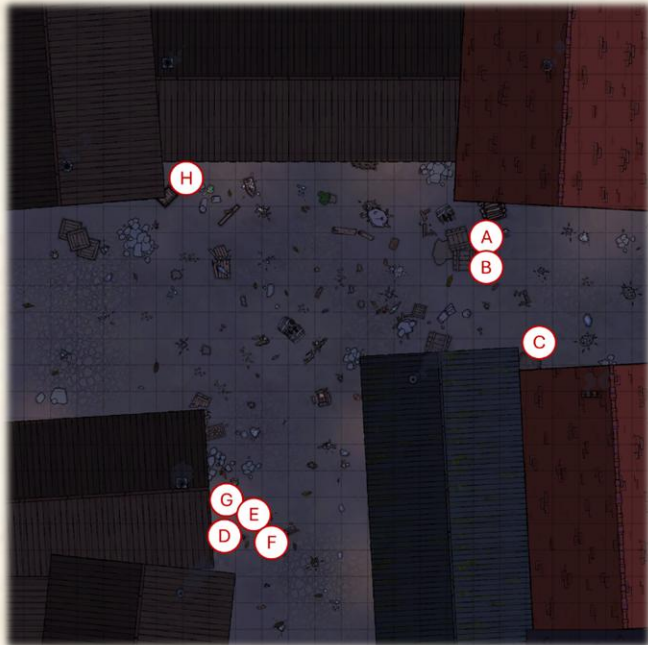
Fin de la scène : Les PJs continuent après cette seconde embuscade.

Enjeux :

- Embuscade préparée dans une ruelle.

Lieux :

- Ruelle, Faubourg de la Lanterne.



UN AUREVOIR AUX ARBALETRIERS

Un peu plus loin ; les PJs arrivent à l'endroit où ils doivent quitter la protection du rempart et s'avancer vers l'intérieur du Faubourg.

Vous **passerez la Tour numéro XXII**, dont l'**ombre imposante** se projette sur les pavés irréguliers, et vous arrivez à un nouveau croisement.

D'après votre plan, **c'est ici que vous devez bifurquer** vers l'Est pour rejoindre la **place des Inquants**. Vous jetez un **dernier regard en arrière**, vers le rempart et les arbalétriers qui vous ont accompagnés jusqu'ici. **Leurs silhouettes se découpent dans la lueur des torches**, et ils vous adressent un **salut discret**.

En vous engageant dans la ruelle, **vous sentez le poids de la responsabilité s'abattre sur vos épaules**. Désormais, vous ne pouvez **compter que sur vous-mêmes**. Les

bâtiments se resserrent autour de vous, **leurs façades délabrées semblant murmurer des histoires de dangers et de trahisons**. Chaque pas résonne dans le silence, chaque ombre semble dissimuler une menace potentielle.

TENTATIVE D'EXTORSION

Vous progressez avec précaution dans la ruelle, chaque ombre et chaque bruit éveillant vos soupçons. Le silence est pesant, seulement rompu par le **crissement de vos pas sur le sol boueux**.

Un peu plus loin dans la ruelle un groupe de malfrat attend les PJs avec la ferme intention de récupérer la rançon sans livrer l'espion.

Soudain, **une silhouette émerge de l'obscurité**, avançant vers vous avec **une grâce presque surnaturelle**.

La femme qui se tient devant vous **est drapée dans un grand manteau sombre**, dont les pans flottent derrière elle comme **des ailes de corbeau**. D'un geste théâtral, elle relève son capuchon, révélant **une cascade de cheveux noirs qui encadrent un visage à la fois sévère et envoûtant**. D'un bond agile, elle se perche sur une caisse abandonnée au milieu de la rue, **vous dominant légèrement**.

Elle vous adresse une **révérence élégante** avant de prendre la parole, sa voix résonnant avec une clarté cristalline dans l'air nocturne.

- « **Bienvenue dans le Faubourg**, mes amis. Je suis **Elara**, mais peut-être me connaissez-vous sous le nom de **Voix des Ombres**. »

Son ton est affable, mais **ses yeux brillent d'une détermination farouche**. Elle poursuit, chaque mot empreint d'une autorité naturelle.

« **Marjolaine a modifié les termes de notre accord**. J'espère que vous en avez été informés. **C'est à moi** que vous remettrez la rançon. En échange, votre ami sera libéré sans délai. »

Elara vous fixe intensément, sa voix se faisant plus grave, presque hypnotique.

« **Mais prenez garde**, n'essayez pas de me duper. Car **ma voix commande aux ombres**, et elles n'hésiteront pas à vous **engloutir** si vous tentez de me trahir. »

Ses paroles sont ponctuées par **une gerbe d'étincelles** qui jaillit de sa main, illuminant brièvement les alentours. Autour d'elle, **des silhouettes émergent alors des ombres**, semblant prendre forme sous vos yeux ébahis.

À ses côtés, **un colosse se dresse**, brandissant une masse d'armes **d'un air menaçant**. Derrière lui, **un archer bande son arc**, prêt à décocher une flèche au moindre signe de trahison. Un **second archer** apparaît dans votre dos, **à l'angle d'une maison**, vous coupant toute retraite.

Dans la ruelle adjacente, **une autre silhouette s'avance**, tenant d'une main une arbalète lourde et de l'autre, **plusieurs créatures en laisse** : un **molosse**

impressionnant, un **cochon massif** au regard étonnamment intelligent, et une **créature repoussante**, une sorte de **chien hirsute à deux têtes**, dont les grognements résonnent dans la nuit.

Elara tente un sort de **Charme-Personne** sur Massimiliano Martoni pour essayer de le convaincre de remettre la rançon.

Les camarades Elara **se sont couvert le visage de suie** pour avoir l'air plus menaçant et se faire passer pour des ombres. Un **test de Perception DD13** permet de s'en rendre compte. En cas d'échec, considérez que les créatures sont réellement des ombres.

RUMEURS

Fabrizio Dantecollo pourra déjà avoir entendu parler d'Elara. Voilà ce qu'il sait :

Elara est **une figure connue du Faubourg de la Lanterne**. C'est une **chanteuse douée** qui se produit souvent dans **certain cabarets**. C'est aussi **la chef d'une bande de voleurs : les Ombres d'Elara**.

De nombreuses rumeurs circulent à son sujet. On dit que sa voix peut **invoquer des ombres** qui dansent à ses côtés, semant la confusion parmi ses adversaires. On raconte aussi qu'Elara **connaît une mélodie ancienne** capable **d'invoquer les âmes des défunts**. Elle l'utilise rarement, seulement dans les moments **de grand désespoir**, pour obtenir des informations cruciales. Cependant, chaque fois qu'elle l'utilise, **une part de son âme semble se perdre dans les ténèbres**.

COMBAT

Si le groupe donne la rançon, **Elara engage le combat**. Dans ce cas, **elle s'enfuira assez rapidement** si les PJs prennent le dessus.

« Merci, mes amis. »

« C'est bon, tuez-les. »

Si le groupe ne donne pas la rançon, **elle engage le combat pour récupérer la rançon**.

Elara (A) est accompagnée de :

- 1 **Malfrat** équipé d'une masse d'arme qui lui sert de garde du corps (B)
- Deux **éclaireurs** (C) et (H).
- 1 **Malfrat** (D) tenant en laisse les bêtes et équipé d'une arbalète lourde et d'une masse d'arme.
- Un **cochon** nommé Baryton (G)
- Un **Chien du Trépas** nommé Bichette (E)
- Un **molosse** nommé Babou (F)

Pendant le combat **Elara combat de préférence à distance** et alterne autant que possible ses sorts et attaques. Elle lance d'abord **immobilisation de personne** sur le combattant de corps à corps le plus fort, puis **sommeil** en visant les cibles ayant le moins de Point de Vie.

Lancez l'initiative pour 3 groupes : **Elara ; Les Éclaireurs ; Les Malfrats + Animaux**.

Les **Malfrats** combattent **principalement au corps à corps**, sauf au premier round où le maître des bêtes tire à l'arbalète et envoie ses animaux attaquer.

« Allez **Baryton, Bichette, Babou**, à l'attaque ! Tue ! Tue ! ».

Les **animaux** se ruent à l'attaque et combattent jusqu'à la mort.

Les **éclaireurs** combattent principalement à distance.

Elara fuit le combat avec ses bottes, utilisant le sort **repli expéditif**, si le combat tourne en sa défaveur.

ELARA "LA VOIX DES OMBRES"

Humanoïde de taille M, tout alignement

Classe d'armure 15 (chemise de mailles)

Points de vie 44 (8d8 + 8)

Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +3

Compétences Acrobaties +4, Perception +5, Représentation +6

Sens Perception passive 15

Langues deux langues au choix

Puissance 2 (450 PX) Bonus de maîtrise +2

Bottes du Bourlingueur. Elara porte des bottes magiques. Tant qu'elle sont portées ces bottes **augmentent la vitesse de déplacement de 3m**. Elle donnent un **avantage aux jets de Survie**, et permettent de lancer le sort **repli expéditif** 1/jour.

ACTIONS

Attaques multiples. Elara effectue deux attaques d'Épée courte ou d'Arc court. Elle peut remplacer l'une de ces attaques par une utilisation d'Incantation.

Épée courte. *Attaque d'arme au corps à corps* : +4 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. Touché : 5 (1d6 +2) dégâts perforants.

Arc court. *Attaque d'arme à distance* : +4 pour toucher, portée 24/96m, une cible. Touché : 5 (1d6 +2) dégâts perforants.

Cacophonie (Recharge 4–6). Chaque créature prise dans un cube de 4,50m émanant d'Elara doit effectuer un Jet de Sauvegarde de Constitution DD12. En cas d'échec la créature subit 9 (2d8) dégâts de tonnerre et elle est repoussée d'un maximum de 3m d'Elara. En cas de réussite, elle subit la moitié de ces dégâts et n'est pas repoussée.

Incantation. Elara lance l'un des sorts suivant, le Charisme étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde des sorts 12).

A volonté : *lumières dansantes, main du mage, prestidigitation*
1/jour chacun : *charme-personne, sommeil, immobilisation de personne*

RÉACTIONS

Provocation (2/jour). Elara cible une créature dans un rayon de 9m qui vient de rater un tests de caractéristiques, jet d'attaque ou jet de sauvegarde. Si la cible peut entendre Elara, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD12 sous peine d'être désavantagée à ses tests de caractéristique, jets d'attaque et jets de sauvegarde jusqu'à la fin de son prochain tour.

LOOT

Elara porte un **manteau de cuir**, une **chemise de maille**, une épée courte et un arc court, ainsi qu'une **bourse de**

21po et une **très belle paire de botte de cuir** (les bottes du bourlingueur).

Il s'agit d'une **somptueuse paire de bottes en cuir** finement ouvragé, à la fois **souple et résistant**.

Leur surface arbore une **légère patine**, témoignant de leur qualité et de leur ancienneté.

Juste **au-dessus de chaque talon**, un mystérieux **glyphe d'or** est incrusté dans le cuir, irradiant **une lueur subtile qui semble danser sous certains angles**.

Cet objet magique nécessite de [créer un lien](#) pour pouvoir l'utiliser.

Les Malfrats portent **des armures de cuir** et ont chacun une bourse avec **21 pa** et **20pa**.

Les éclaireurs portent **des armures de cuir** et ont des bourses avec **9po** et **25 pa**.

PLACE DES INQUANTS

Début de la Scène : Les PJs débouchent sur la place des Inquants.

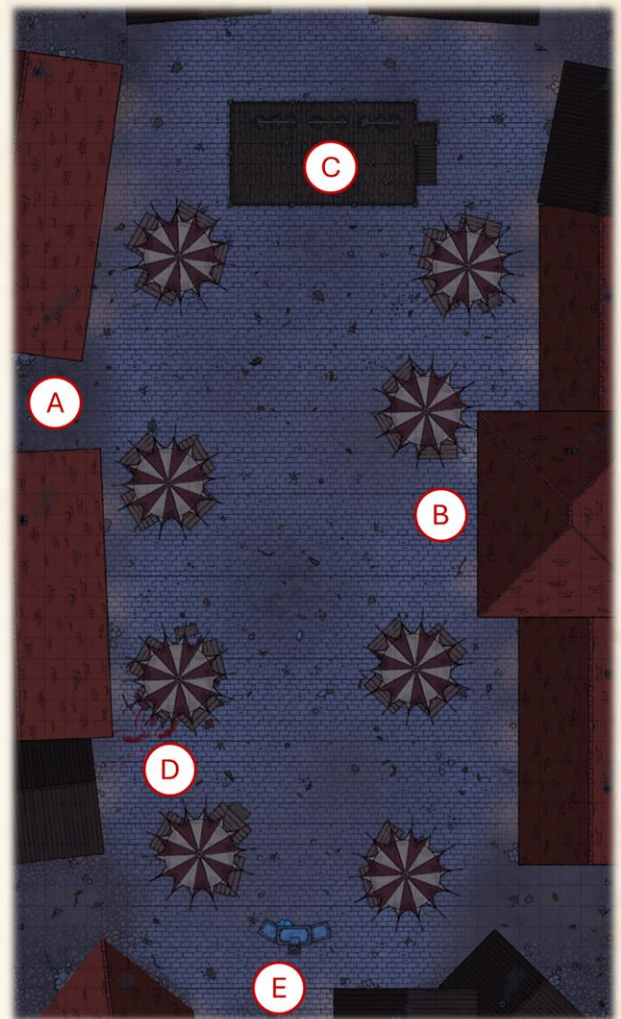
Fin de la scène : Les PJs entre dans l'Auberge du Neuf de Cœur.

Enjeux :

- Ambiance.

Lieux :

- Place des Inquants, Faubourg de la Lanterne.



A) ARRIVÉE SUR LA PLACE

Le groupe arrive au point (A)

Vous émergez de **la ruelle étroite** pour déboucher sur une **vaste place**, où le sol boueux cède la place à **un pavage ancien mais remarquablement bien conservé**. Les pavés, usés par le temps et les passages incessants, témoignent de **l'histoire riche et tumultueuse du Faubourg**.

La place est animée par **plusieurs grandes tentes**, drapées de **rouge et de blanc**, qui se dressent fièrement sous le ciel nocturne. Ces **étals de marchands**, bien que fermés à cette heure tardive, ajoutent une **touche de couleur et de vie à l'endroit**. Au nord, une **grande estrade en bois** domine la place, prête à accueillir **les enchères ou les spectacles** qui font la renommée du quartier.

Autour de vous, **des bâtiments imposants** se dressent, contrastant fortement avec les cabanes délabrées des ruelles adjacentes. Construits **en pierre solide** et surmontés de toits en tuiles, ces édifices dégagent **une aura de solidité et de permanence**. Leurs façades ornées de lanternes et d'enseignes en fer forgé indiquent qu'il s'agit de **tavernes, de tripots et d'auberges**, lieux de rassemblement pour les âmes en quête de divertissement ou d'affaires louches.

Mais c'est **le bâtiment qui se dresse devant vous** qui capte toute votre attention. Une grande tour de quatre étages, flanquée de deux ailes massives de trois étages chacune, **domine la place** avec une présence imposante. D'ailleurs **austère** mais bien entretenue, cette structure évoque davantage **une forteresse qu'une auberge**. Pourtant, l'enseigne qui se balance doucement au gré du vent ne laisse aucun doute : **vous êtes face à l'illustre auberge du Neuf de Cœur**, l'objectif de votre mission.

B) ENTREE DU NEUF DE CŒUR

L'entrée du Neuf de Cœur se situe au point (B).

En vous approchant de l'Auberge du Neuf de Cœur, votre attention est immédiatement captée par **l'unique entrée qui donne sur la place**. Une **grande porte en bois massif**, à l'aspect ancien mais magnifiquement ouvragé, se dresse devant vous. Au centre de la porte, **une carte à jouer** est finement sculptée : **le Neuf de Cœur**, emblème de l'auberge, semble vous inviter à entrer.

De chaque côté de la porte, **des fenêtres aux vitres épaisses** sont ornées de **lourdes grilles en acier**, témoignant de la robustesse et de la sécurité des lieux. À travers ces fenêtres, **une lumière chaude et accueillante filtre**, projetant des ombres dansantes sur le pavé. Les sons étouffés de **discussions animées, de rires et de chansons** parviennent à vos oreilles, créant une atmosphère conviviale et chaleureuse qui contraste fortement avec **la misère omniprésente du Faubourg**.

C) ESTRADE

Au Nord de la Place se trouve une estrade sur laquelle sont dressés des potences.

Au nord de la Place des Inquants, **une estrade en bois** se dresse, sinistre et imposante. Sur cette plateforme, des **potences se dressent vers le ciel nocturne**, leurs silhouettes lugubres se découpant dans la faible lumière des lanternes environnantes.

Suspendues à ces potences, **plusieurs cages métalliques** se balancent doucement au gré du vent. La vue de ces cages laisse **peu de place à l'imagination** quant à la **nature des ventes aux enchères** qui se déroulent ici.

D) ETAL DU BOUCHER

Cette tente sert d'étal au boucher. Il reste de nombreuses traces de sang.

En vous approchant de la tente, vos sens sont en alerte, attirés par **les nombreuses traces sombres** qui maculent le sol. L'inquiétude vous gagne, mais en vous penchant pour examiner les taches de plus près, vous réalisez avec soulagement qu'il ne s'agit que **de vestiges de l'activité quotidienne du boucher**.

L'étal, bien que déserté à cette heure tardive, porte encore les stigmates de la journée : **des tables en bois marquées**

par les coups de couteau, des crochets en métal suspendus au plafond de la tente, et une légère odeur métallique flottant dans l'air. **Les traces de sang, bien que nombreuses**, ne sont que les restes des carcasses fraîchement découpées, témoignant du commerce qui se déroule ici en journée.

E) RUE DES PUDEURS

Lorsqu'ils ressortiront du Neuf de Cœur, c'est par là que le groupe doit repartir.

ACTE 3 – NEGOCIATION AU NEUF DE COEUR

Début de l'acte : Les PJs entrent dans le Neuf de Cœur.

Fin de l'acte : les PJs ressortent du Neuf de Cœur.

Enjeux :

- Ambiance au Neuf de Cœur.
- Négociation avec Marjolaine.

Lieux :

- Faubourg de la Lanterne

A) SALLE DE LA CHATAIGNE

Début de la Scène : Les PJs entrent dans le Neuf de Cœur.

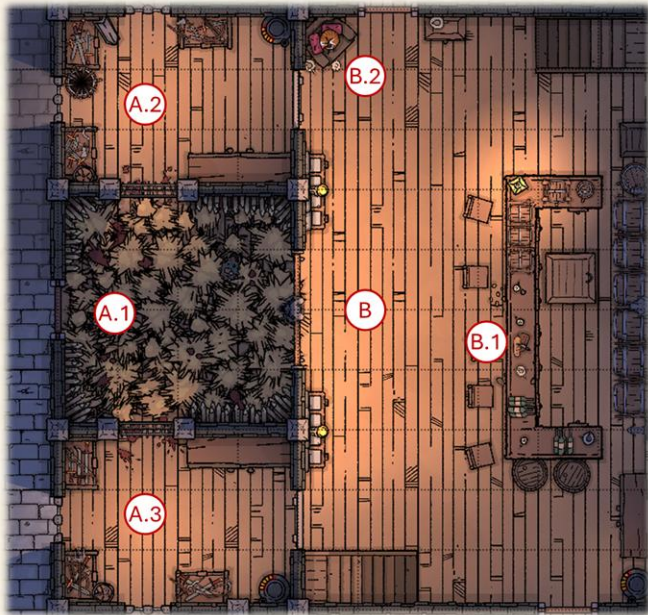
Fin de la scène : Les PJs s'avancent vers le bar.

Enjeux :

- Accueil au Neuf de Cœur
- Déposer ses armes dans le calme ou affronter les hommes de la châtaigne.

Lieux :

- Salle de la Châtaigne



L'entrée du Neuf de Cœur se fait par une sorte de sas où le service d'ordre de l'auberge, communément appelé « la châtaigne » désarme les clients avant qu'ils ne pénètrent dans l'établissement.

A.1) ENTREE DANS LE SAS

Vous poussez la lourde porte en bois du Neuf de Cœur, et une clochette retentit, annonçant votre arrivée avec un tintement clair. La porte s'ouvre sur une pièce étrange et

inattendue, qui semble conçue pour intimider autant que pour accueillir.

Le sol est recouvert d'un mélange de paille et de sciure de bois, absorbant le bruit de vos pas et ajoutant une texture rustique à l'atmosphère. Les murs, faits de pierres parfaitement ajustées, sont ornés de gros pieux en bois acérés, pointés vers l'intérieur de la pièce.

À votre droite et à votre gauche, deux lourdes grilles de fer barrent l'accès à des salles adjacentes. À travers les barreaux, vous apercevez une multitude d'armes soigneusement rangées, et vous entendez les murmures et les mouvements de plusieurs individus, sans doute des gardes prêts à intervenir au moindre signe de danger.

Face à vous se dresse une imposante porte en bois massif, surmontée d'un mascaron de pierre représentant le visage grimaçant d'un démon. Ses yeux ont été remplacés par des dés à jouer.

Soudain, une petite trappe s'ouvre dans la porte, à environ 1m du sol. Derrière l'ouverture, un visage se dessine dans la pénombre, et une voix nasillarde vous accueille :

- « Bonjour, bienvenue au Neuf de Cœur. Pour des raisons de sécurité, merci de déposer l'ensemble de vos armes au sol. Elles vous seront rendues par la Châtaigne à votre sortie de l'établissement. ».

Les dés dans les yeux du mascaron démoniaque indiquent un 4 et un 5.

DISSIMULER UNE ARMES

Si le groupe tente de dissimuler certaines armes, ils doivent déjouer le regard magique du mascaron démoniaque situé au-dessus de la porte.

Dissimuler une arme (qui pourra être de la taille d'une épée courte au maximum) demande un jet d'Escamotage DD16.

REFUSER DE DEPOSER LES ARMES

Si le groupe refuse de déposer les armes ou tente de dissimuler certaines armes, la trappe dans la porte se rouvre et la voix nasillarde dit sur un ton un peu agacé :

Messieurs Dames, notre établissement a des règles strictes qui garantissent la sécurité de tous. Merci de déposer l'ensemble de vos armes au sol ou merci de quitter les lieux.

Si vous faites des difficultés, ces messieurs de la Châtaigne se feront un plaisir de vous raccompagner vers la sortie.

Fabriccio Dantecollo pourra déjà avoir entendu parler de la Châtaigne. Voilà ce qu'il sait :

La Châtaigne est le service d'ordre du Neuf de Cœur. D'après ce que tu sais, ce sont des combattants redoutables, et les affronter sur leur terrain ne semble pas être une idée brillante.

Si le groupe décide malgré tout de **faire des difficultés**, un **gaz empoisonné** se répand depuis la bouche du démon ([Nuage Nauséabond](#)) et **4 membres de la châtaigne** (profil [Gladiateur](#)) viennent attaquer les PJs (les masques des membres de la châtaigne les protègent du nuage). 2 autres membres de la châtaigne se tiennent en réserve.

DEPOSER LES ARMES

Si le groupe dépose les armes, les grilles des pièces A.2 et A.3 s'ouvrent et 4 membres de la châtaigne (profil [Gladiateur](#)) viennent récupérer les armes.

Une fois **vos armes déposées au sol**, un **grincement métallique** résonne dans la pièce, brisant le silence tendu. Vous observez **les deux grilles en acier commencer à se lever lentement**, révélant peu à peu ce qui se cache derrière elles.

De chaque côté, **deux silhouettes imposantes** émergent des ombres, avançant d'un **pas lourd et mesuré**. Armés de lances et de boucliers, ces gardes semblent prêts à affronter toute menace potentielle. Leur visage est **dissimulé sous un sac de cuir**, noué au sommet de leur tête, leur conférant une apparence étrange et intimidante, évoquant vaguement **la forme d'une grosse châtaigne**. Seules **de petites ouvertures grillagées** laissent entrevoir leurs yeux.

Ils s'approchent de vous avec **une démarche mécanique, presque rituelle**, et ramassent vos armes sans un mot.

ACCUEIL PAR SARRIETTE

Une fois que les armes des PJs ont été récupérées, la porte de la taverne s'ouvre et le groupe est accueilli dans la salle B).

A.2) A.3) SALLES DES GARDES

Ces salles servent de salles de repos aux membres de la Châtaigne et c'est là que sont entreposés soigneusement les armes des visiteurs de l'auberge.

B) UN VERRE AU BAR

Début de la Scène : Les PJs ont passé le sas du Neuf de Cœur.

Fin de la scène : Les PJs retrouvent Sarriette qui les conduit vers Marjolaine.

Enjeux :

- Prendre un verre empoisonné au bar.

Lieux :

- Bar de la Châtaigne

ACCUEIL PAR SARRIETTE

Une fois vos armes récupérées par les quatre colosses, ceux-ci **retournent silencieusement dans leurs pièces** respectives, et la lourde porte de l'auberge s'ouvre enfin, révélant l'intérieur animé du Neuf de Cœur.

Vous êtes accueillis par **une personne de petite taille**, à peine plus grande qu'un enfant de dix ans. Elle porte une **robe aux couleurs vives et chatoyantes**, ornée de nombreux **bracelets et colliers dorés** qui **tintent joyeusement** à chacun de ses mouvements.

Derrière elle vous entrevoyez **une pièce baignée de lumière et à l'aspect propre et confortable**. Un **grand bar** occupe une partie importante de la pièce et derrière vous distinguez **un impressionnant empilement de tonneaux**.

Avec **un sourire accueillant**, elle s'adresse à vous d'une voix nasillarde :

« Bienvenue au Neuf de Cœur. **Je m'appelle Sarriette et je serai votre hôte ce soir**. Que pouvons-nous faire pour vous ? »

Si les PJs mentionnent leur mission. Sarriette les invite à prendre un verre au bar pendant qu'elle va prévenir Marjolaine.

« Ah oui, je vois, **nous attendions votre arrivée**. Je vais aller **prévenir Marjolaine** et m'assurer que tout est en ordre.

Je vous invite à **vous diriger vers le bar** pour l'instant, **Mélisse va vous servir un rafraîchissement**. Je reviens dans un instant »

Sarriette prend ensuite l'escalier du Nord Est et disparaît à l'étage.

Sarriette et Mélisse ont des profils [d'Espion](#).

B.1) LE BAR DE MELISSE

Une fois au Bar, on offre au PJs un poison léger.

Vous vous dirigez vers le bar, attirés par l'abondance et la **diversité des boissons** qui y sont exposées. Les étagères débordent de **bouteilles de vin** aux robes chatoyantes et de **tonnelets de bière** soigneusement alignés. Quelques bols remplis de **graines apéritives** et de **tartinades appétissantes** complètent ce tableau réjouissant, promettant **un moment de détente bienvenu**.

Derrière le comptoir se tient **une jeune fille à l'allure élégante**, vêtue d'une **robe blanc immaculé**. Cependant, son visage porte les stigmates d'une **terrible mutilation** : là où devraient se trouver ses yeux, **une cicatrice boursouflée traverse sa peau**. Malgré cette **cécité apparente**, elle se déplace avec une aisance surprenante, comme si elle pouvait **percevoir le monde aussi clairement que vous**.

Derrière elle, **un mur de tonneaux empilés** s'élève, chacun portant les noms prestigieux des meilleurs crus des

Collines Grises et des vins renommés de la Tanisrelle. Au sommet de cette pyramide de bois, **une petite statue de pierre** représentant **un démon ailé** veille sur les lieux, ajoutant une touche mystérieuse à l'atmosphère.

À votre approche, **la jeune fille se tourne vers vous** avec une précision déconcertante. Sa voix, douce et mélodieuse, s'élève pour vous accueillir :

« Ah, **on m'a prévenue de votre arrivée**. Permettez-moi de vous offrir **un verre de vin épiché**. »

Le vin épiché est très bon mais c'est un poison léger.

Vous **goûtez le vin**, et il est **excellent**. Cependant vous sentez bientôt qu'une sorte de **voile flou** se pose sur votre esprit, affectant votre capacité à raisonner correctement.

Il faut réussir un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD13** ou subir un **Désavantage** à tous **les tests de Sagesse et d'Intelligence** pour le reste de la soirée.

B.2) FAUTEUIL D'ASMODUS

Le véritable patron de l'auberge, **le Chat Asmodus** se repose dans son fauteuil.

Dans un coin de la pièce vous remarquez **un confortable fauteuil en cuir**, réhaussé de **coussin de velours pourpres** sur lesquels **un gros chat a élu domicile**. En prêtant l'oreille attentivement, vous pouvez entendre **un ronronnement régulier** provenir du petit félin.

Si les PJs s'approche du chat, Mélisse les prévient de ne pas le déranger.

Derrière le comptoir, la jeune fille s'adresse à vous **d'un ton courtois mais ferme** :

« S'il vous plaît, **ne dérangez pas Asmodus**, il a besoin de se reposer ».

Si les PJs insistent avec le chat, utiliser le profil du [Yochlol](#) mais avec une métamorphose en chat.

C) TRAVERSEE DE LA SALLE

Début de la Scène : Les PJs retrouvent Sarriette qui les conduit vers Marjolaine.

Fin de la scène : Les PJs arrivent dans l'Antichambre.

Enjeux :

- Traverser une salle de la Châtaigne rempli d'individus louches.

Lieux :

- Salle Sud de la Châtaigne

RETOUR DE SARRIETTE

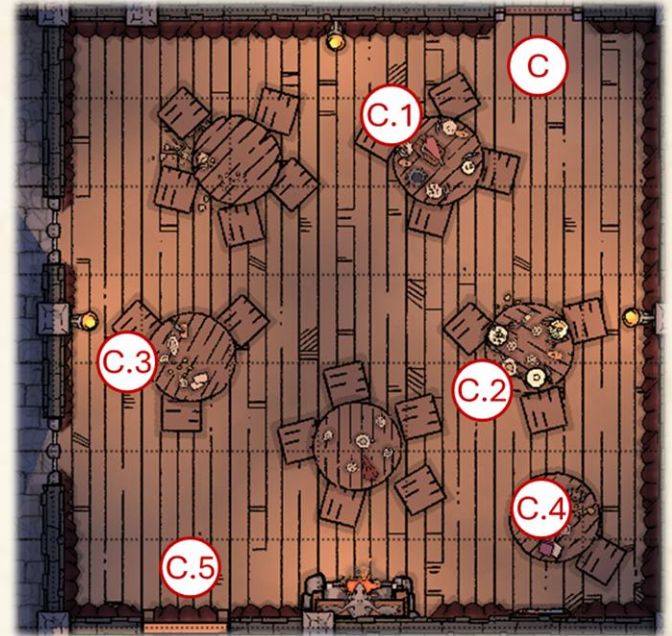
Sarriette revient pour chercher le groupe et l'amener voir Marjolaine.

Quelques instants plus tard, **la porte au Sud de la pièce s'ouvre**, et vous voyez **Sarriette** s'avancer vers vous en souriant.

« C'est bon, **tout est arrangé**, Marjolaine va vous recevoir. **Je vous en prie suivez-moi** ».

TRAVERSEE DE LA SALLE

Sarriette conduit les PJs à travers la Salle Sud de l'Auberge jusqu'à la porte C.5



Vous suivez Sarriette, qui vous guide à travers **une salle commune d'auberge**, apparemment ordinaire, mais où chaque détail semble raconter une histoire. La pièce est **impeccablement tenue**, avec des **rideaux de velours rouge** qui ajoutent une touche de luxe et de chaleur à l'atmosphère. Les **torches fixées aux murs** projettent une lumière dansante, créant des jeux d'ombres qui animent les lieux. Sur le mur sud, **un feu crépitant dans la cheminée** diffuse une chaleur réconfortante, invitant à la détente.

La salle est occupée par **une douzaine de personnes** et les occupants de l'auberge ont tous l'air d'être de **fieffés coquins**. Les **conversations s'interrompent** brusquement à votre arrivée. **Les regards se tournent** vers vous, empreints de curiosité et d'une pointe de méfiance. Les visages des occupants portent **les stigmates d'une vie rude** : cicatrices, marques de maladies, et regards torves témoignent de leurs expériences passées. **Leurs mains s'agitent nerveusement**, faisant disparaître discrètement des notes manuscrites et des petits tas de pièces d'or, comme s'ils craignaient d'être **surpris en pleine transaction illicite**.

Il est évident que **votre présence a été remarquée** et que vous êtes perçus comme **des étrangers**, potentiellement indésirables dans ce milieu fermé. Dans le coin sud-est, un **individu encapuchonné** est assis seul à une table. Bien que son visage soit dissimulé, vous sentez **le poids de son regard** vous suivre à travers la pièce, ajoutant une tension palpable à l'atmosphère.

Sarriette, **imperturbable face à cette ambiance tendue**, vous conduit jusqu'à une porte située au sud-ouest de la

salle. Elle sort une **longue clé d'argent** et ouvre la porte avec un geste assuré, vous **invitant à la suivre**.

D) ANTICHAMBRE

Début de la Scène : Les PJs arrivent dans l'Antichambre.

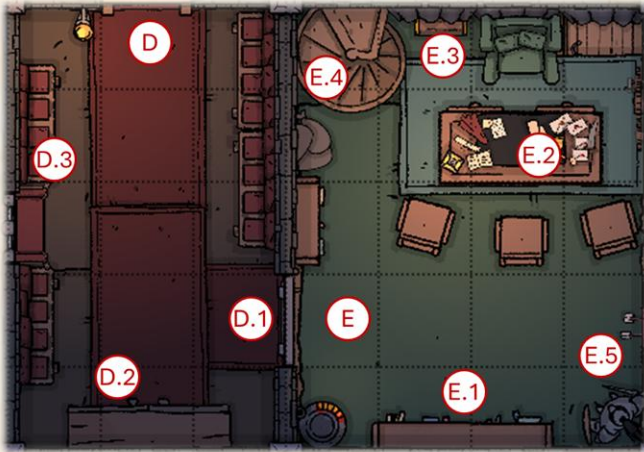
Fin de la scène : 3 des PJs entrent dans le bureau de Marjolaine.

Enjeux :

- Choisir trois représentant.

Lieux :

- Antichambre du bureau de Marjolaine.



ARRIVEE DANS L'ANTICHAMBRE

Sarriette conduit le groupe dans l'Antichambre.

Vous pénétrez dans **une pièce à l'atmosphère feutrée**, où le **silence est presque palpable**. Le sol est recouvert d'**épais tapis** qui étouffent le bruit de vos pas, ajoutant une touche de confort et de luxe à l'espace. Une torche fixée au mur diffuse une **lumière chaude** et apaisante, projetant des **ombres douces** sur les murs.

La pièce semble être une **sorte de salle d'attente ou d'antichambre**, aménagée avec soin pour offrir un cadre accueillant. Des **sièges** disposés de chaque côté sont garnis de **coussins rouges moelleux**, invitant à la détente. Au fond de la pièce, une **solide armoire en bois** finement ouvragé attire votre regard, ses motifs délicats témoignant de **l'artisanat raffiné** qui l'a créée.

Sur le mur est, une **porte imposante**, renforcée par une **monture d'acier** et **capitonée de coussins pourpres**, se dresse comme une promesse de rencontres importantes. **Sarriette referme la porte derrière vous** avec un cliquetis discret de la clé dans la serrure, avant de se tourner vers vous avec une expression professionnelle.

- « Malheureusement, **Marjolaine ne pourra pas tous vous recevoir**,

Seuls **trois d'entre vous** pourront entrer dans son bureau. **Les autres devront attendre ici**. Dites-moi qui je dois annoncer. »

CHOIX DE TROIS REPRESENTANTS

Les PJs doivent délibérer entre eux pour savoir qui se présente et qui attends.

Une fois la décision prise, Sarriette ouvre la porte D.1) et annonce les PJs. Elle les fait rentrer, puis referme la porte derrière eux. Elle s'en va ensuite par la porte D) laissant les autres PJs attendre dans l'Antichambre.

Une fois votre choix arrêté, Sarriette tire **une clé de bronze** de sa poche avec un geste fluide et s'approche de la **porte d'acier capitonnée**. Le cliquetis de la clé dans la serrure **résonne dans le silence feutré de l'antichambre**, ajoutant une note de solennité à l'instant.

La **porte s'ouvre lentement**, révélant un aperçu de la pièce qui se trouve au-delà. Sarriette vous annonce d'une voix **claire et posée**, avant de **vous inviter à entrer d'un geste gracieux**. Vous franchissez le seuil, conscients de l'importance de cette rencontre.

Derrière vous, **Sarriette referme la porte avec douceur**. Elle adresse **un rapide salut à ceux qui restent dans l'antichambre**, un **sourire rassurant** sur les lèvres, avant de se **diriger vers la porte nord**. Avec la même précision, elle la **referme soigneusement derrière elle**.

EXPLORATION DE LA PIECE

Les PJs restés seuls dans la pièce peuvent tenter de l'explorer.

D.2 ARMOIRE

Vous vous **approchez de l'armoire** et l'**examinez avec une attention minutieuse**. Il s'agit d'un meuble d'une **beauté remarquable**, visiblement conçu sur mesure par un artisan de grand talent. Le bois, **richement teinté**, témoigne d'un **savoir-faire exceptionnel**, chaque détail étant travaillé avec une **précision admirable**.

Les portes de l'armoire sont ornées de **gravures délicates** qui captent immédiatement votre regard. Elles représentent des **scènes cocasses de courses-poursuites** entre divers animaux : un **renard rusé** poursuivi par un **lièvre agile**, un **ours maladroit** talonné par une **nuée d'abeilles**, et même un **chat élégant** pourchassant une **souris espiègle**. Ces illustrations, à la fois amusantes et pleines de vie, ajoutent une **touche de fantaisie et de légèreté** à l'atmosphère feutrée de la pièce.

Sur un jet de **Perception DD12** les PJs détectent un bruit régulier provenant de l'armoire.

En tendant l'oreille, vous percevez **un léger cliquetis métallique**, régulier et presque imperceptible, provenant de l'intérieur de l'armoire. Le son est si **ténu** que vous devez coller votre oreille contre la porte pour **le discerner clairement**. Chaque clic semble **résonner avec une précision mécanique**, évoquant le mouvement rythmique d'un engrenage ou d'un **mécanisme caché**.

L'armoire est verrouillée et il faut réussir un **jet d'Outil de Voleur DD20** pour l'ouvrir.

En ouvrant les portes de l'armoire, vous découvrez un **spectacle aussi fascinant qu'inattendu** : une machinerie **technomagique** d'une **complexité époustouflante**. Ce mécanisme semble fonctionner de manière entièrement autonome, animé par une **force invisible** qui défie votre compréhension.

Au cœur de l'armoire, un **système élaboré de poids et de contrepoids** se met en mouvement avec une précision hypnotique. Des **poules et des engrenages** s'activent en parfaite harmonie, chaque rouage s'imbriquant dans le suivant avec une **fluidité presque surnaturelle**. Les **pièces métalliques**, polies à la perfection, reflètent la lumière ambiante, créant un **ballet de reflets dansants sur les parois de bois**.

Un **jet d'Arcane DD15** permet de comprendre qu'il s'agit d'un système sophistiqué **d'écoute et d'enregistrement des conversations**.

D.3 SIEGES ET FENETRE

La fenêtre donne sur la rue. Mais elle est barrée de **lourdes grilles d'acier**.

Les sièges sont ordinaires mais confortables. En fouillant attentivement (**Perception DD15**) on peut y retrouver 1 **pièce d'or** frappé d'étranges symboles : côté face une tête de bouffon et côté pile une étoile à sept branches.

E) BUREAU DE MARJOLAINE

Début de la Scène : 3 des PJs entrent dans le bureau de Marjolaine.

Fin de la scène : Les 3 PJs et Fredo sortent du bureau de Marjolaine. Les PJs sortent de l'auberge.

Enjeux :

- Négocier avec Marjolaine
- Récupérer l'otage
- S'assurer qu'il s'agit bien de la bonne personne.
- Soigner l'otage.
- Ressortir avec l'otage.

Lieux :

- Bureau de Marjolaine.

ENTREE DANS LE BUREAU

Les 3 PJs sélectionnés sont accueillis dans le bureau par Marjolaine.

Devant vous s'ouvre un **bureau confortable**, où règne une atmosphère de **charme discret et d'élégance**. Un **petit poêle à bois** diffuse une chaleur douce et apaisante, tandis qu'une **lanterne posée sur le bureau** éclaire l'espace de travail avec une lumière tamisée.

Les murs sont **ornés de plusieurs bibliothèques**, chargées d'ouvrages aux reliures usées par le temps, **témoignant des connaissances et des secrets** qu'elles renferment. En face de la porte, une **cible de fléchettes** est accrochée, la précision des tirs ne laissant aucun doute sur les **capacités martiales** de la personne qui s'entraîne ici.

Dans le coin sud-est de la pièce, une **armure complète monte la garde**, silencieuse et imposante. À l'opposé, un petit **escalier en colimaçon en bois** s'élève gracieusement vers l'étage.

Assise derrière le bureau, dans un **fauteuil de velours vert** au confort évident, se trouve Marjolaine. Cette **jeune femme d'une trentaine d'années** dégage une aura de **sérieux et de détermination**. Vêtue d'une **robe ajustée noire**, elle porte un **capuchon rabattu** sur sa tête, dissimulant ses **cheveux bruns mi-longs**. Son **regard perçant** vous jauge avec une intensité qui ne laisse aucun doute sur son **autorité**.

Ce n'est qu'en vous **invitant à vous asseoir d'un geste** que vous remarquez **l'absence de sa main gauche**. Elle prend la parole d'une voix posée mais ferme :

- « Bien, **asseyez-vous, je vous en prie**, et traitons cette affaire rapidement. Vous m'avez apporté **ce que j'ai demandé à Giorgio ? Posez-le sur le bureau.** »

Marjolaine a un profil [d'Assassin](#).

NEGOCIATIONS

LES PJS DONNENT LE SAC

Si les PJs remettent le sac sans discuter à Marjolaine, elle s'en saisit et vérifie le contenu.

Marjolaine **saisit le sac avec une assurance tranquille**, le soupesant d'un geste expert avant de défaire les **lanières de cuir** qui le maintenaient fermé. Ses mouvements sont précis, révélant une **habitude certaine avec ce genre de transactions**.

Elle **plonge sa main dans le sac** et en ressort une **poignée de pierres précieuses scintillantes** : émeraudes, rubis et saphirs se déversent sur le bureau, captant la lumière de la lanterne et **projetant des éclats colorés dans la pièce**. Chaque pierre semble raconter une histoire de **richesse et de mystère**, leur éclat contrastant avec l'atmosphère feutrée du bureau.

Avec un soin méticuleux, **Marjolaine ouvre un tiroir et en sort une loupe**, qu'elle utilise pour examiner chaque pierre avec une attention minutieuse. **Ses yeux scrutent les gemmes**, cherchant la moindre imperfection ou signe de contrefaçon. Après quelques instants, **elle relève la tête, un air satisfait sur le visage**.

« **Oui, c'est bien,** » déclare-t-elle d'une voix posée. « **Je pense que le compte y est. Je vais faire appeler votre homme.** »

Elle active alors **une petite clochette d'argent** posée sur son bureau, dont le **tintement clair résonne dans la pièce**

LES PJS DEMANDE A VOIR L'OTAGE AVANT

Si les PJs demande à voir l'otage avant de donner le sac, Marjolaine les félicite pour leur prudence et accepte.

Marjolaine **vous fixe avec un regard perçant**, ses yeux scrutant les vôtres avec une **intensité qui trahit sa méfiance**. Elle semble évaluer chaque détail de votre expression, cherchant à **déceler la moindre trace de duplicité**.

D'un geste vif, elle **saisit une clochette d'argent** posée sur son bureau et la fait tinter rapidement, **le son clair et incisif** résonnant dans la pièce. Son visage, bien que marqué par le soupçon, conserve **une expression de contrôle et de détermination**.

« **Oui, bien sûr, je comprends,** » déclare-t-elle d'une voix mesurée, où perce une **pointe de dédain**. « Cette méfiance est **parfaitement inutile**, mais je sais qu'en dehors du Faubourg, **la parole donnée a parfois peu de poids.** »

Elle marque une pause, ses mots flottant dans l'air comme un défi silencieux, avant de poursuivre :

« **On va vous amener votre homme.** »

ARRIVEE DE L'OTAGE

L'Otage arrive par l'escalier en colimaçon. Il porte un sac noué sur la tête et il avance avec un pas hésitant.

Alors que **le tintement de la clochette s'éteint lentement dans la pièce**, des **bruits de pas et des voix agitées** se font entendre à l'étage. L'atmosphère se charge d'une tension palpable, chaque son amplifiant l'anticipation de ce qui va suivre.

Soudain, **un individu apparaît** en haut de l'escalier en colimaçon, descendant avec **une démarche hésitante**. Il s'agit d'un homme de petite taille, vêtu de vêtements simples et fonctionnels. Un **sac de toile noire** recouvre sa tête, l'empêchant manifestement de **voir où il met les pieds**. Sa posture trahit **une tension et une incertitude évidentes**, chaque pas semblant être un défi en soi.

Lorsqu'il atteint enfin le bas de l'escalier, **Marjolaine se lève de son fauteuil** avec une grâce assurée. D'un geste expert, **elle dénoue les cordons** qui maintiennent le sac en place, révélant le visage de l'homme. **Ce dernier écarquille les yeux**, visiblement désorienté et gêné par la soudaine lumière qui inonde son champ de vision.

Marjolaine se tourne alors vers vous, son expression sérieuse mais satisfaite.

« **Voilà votre homme, comme promis.** »

Les PJs peuvent échanger un peu avec l'otage. Celui-ci se nomme **Fredo Partoca**. Il a un profil [Espion](#), mais il a seulement **17 PdV** sur son total de **27** car il a un peu

souffert de sa captivité et récupère d'une blessure à la cuisse.

Si les PJs souhaitent vérifier l'identité de l'homme, ils peuvent échanger des phrases de reconnaissance transmises par Giorgio à Massimiliano :

Massimiliano doit demander :

« Comment est votre **Lapin Sfurasto** ? »

Ce à quoi Fredo répondra :

« Il est bon, mais on m'a dit le plus grand bien du **Pudding à la Fine** ».

Les PJs peuvent le **soigner** s'ils le souhaitent. Fredo n'est **pas armé** mais il sait se servir des armes courantes et armes de guerre.

DEPART DE L'AUBERGE

Marjolaine se désintéresse d'eux dès que la transaction a eu lieu.

Marjolaine vous adresse un dernier regard, empreint de sérieux et de pragmatisme. « **Je vais faire appeler Sarriette, on va vous reconduire,** » annonce-t-elle d'une voix posée. Avec **un léger sourire**, elle ajoute : « Faites attention en quittant le Faubourg. **Les rues ne sont pas toujours sûres en cette heure tardive.** »

Elle actionne **une autre clochette**, dont le tintement résonne doucement dans la pièce, signalant la fin de votre entretien. Peu après, **Sarriette apparaît**, toujours aussi vive et accueillante, prête à vous guider une fois de plus à travers les **méandres de l'auberge**.

Vous suivez Sarriette **jusqu'à l'entrée de l'Auberge du Neuf de Cœur**. Là, les **hommes de la Châtaigne** vous attendent, leurs silhouettes imposantes se découpant dans la lumière tamisée. Avec **des gestes précis et silencieux**, **ils vous rendent vos armes**, leurs regards impassibles mais vigilants.

Vous quittez le Neuf de Cœur et il ne vous reste à présent qu'à rentrer en sécurité jusqu'à la porte du Faubourg.

F) AUTRE SALLE

Cette autre salle n'est pas utilisée dans cette aventure.

ACTE 4 – RETOUR VERS LA VILLE

Début de l'acte : Les PJs sortent du Neuf de Cœur.

Fin de l'acte : les PJs atteignent la porte des Pudeurs.

Enjeux :

- Embuscade sur le chemin du retour.
- Sauvetage par le groupe d'Apér'Ork.

Lieux :

- Rue des Pudeurs, Faubourg de la Lanterne

PLACE DES INQUANTS

Début de la Scène : Les PJs ressortent sur la place des Inquants.

Fin de la scène : Les PJs s'avance dans la rue des Pudeurs.

Enjeux :

- Ambiance.

Lieux :

- Place des Inquants, Faubourg de la Lanterne.

RETOUR PLACE DES INQUANTS

Les PJs se retrouvent sur la place des Pudeurs.

En quittant l'Auberge du Neuf de Cœur, **vous émergez sur la Place des Pudeurs**, accueillis par **une bouffée d'air frais** qui contraste avec l'atmosphère confinée de l'auberge. Le soulagement de retrouver l'extérieur, avec **votre otage enfin libéré**, est palpable. Vous échangez des **regards complices**, savourant ce moment de réussite après tant de tension.

Cependant, malgré **ce sentiment de victoire**, une tension sous-jacente persiste. Vous savez que **le chemin jusqu'aux portes du Faubourg sera semé d'embûches**. Chaque ruelle, chaque recoin sombre pourrait dissimuler une menace. Vous **resserrez les rangs autour de l'otage**, vos sens en alerte, prêts à réagir au moindre signe de danger.

INSTRUCTIONS DE FREDO PARTOCA

Au moment de se mettre en route, Fredo interpelle les joueurs :

Au moment de vous mettre en route, **votre nouveau compagnon**, encore **marqué par les épreuves récentes**, s'arrête un instant et se tourne vers vous. Son regard est empreint de **gratitude et de détermination**. Il prend une profonde inspiration avant de s'adresser à vous, sa voix teintée d'une urgence palpable :

« **Je ne vous remercierai jamais assez** pour m'avoir sorti de ce guépier. Les informations que j'apporte sont de la

plus haute importance pour la République. Elles pourraient changer le cours des événements et assurer notre sécurité à tous. »

Il marque une pause, jetant un coup d'œil furtif autour de lui, comme pour s'assurer que ses paroles ne tombent pas dans de mauvaises oreilles. Puis, il poursuit, la voix légèrement tremblante :

« **Malheureusement, je ne peux pas vous les communiquer directement** ; le risque est trop grand. Mais s'il devait m'arriver malheur avant de sortir du Faubourg, **quoi qu'il arrive, ne leur laissez pas mon corps**. »

Ses mots résonnent avec **une gravité qui vous glace le sang**.

EMBUSCADE DE LA RUE DES PUDEURS.

Début de la Scène : Les PJs s'avancent dans la rue des Pudeurs.

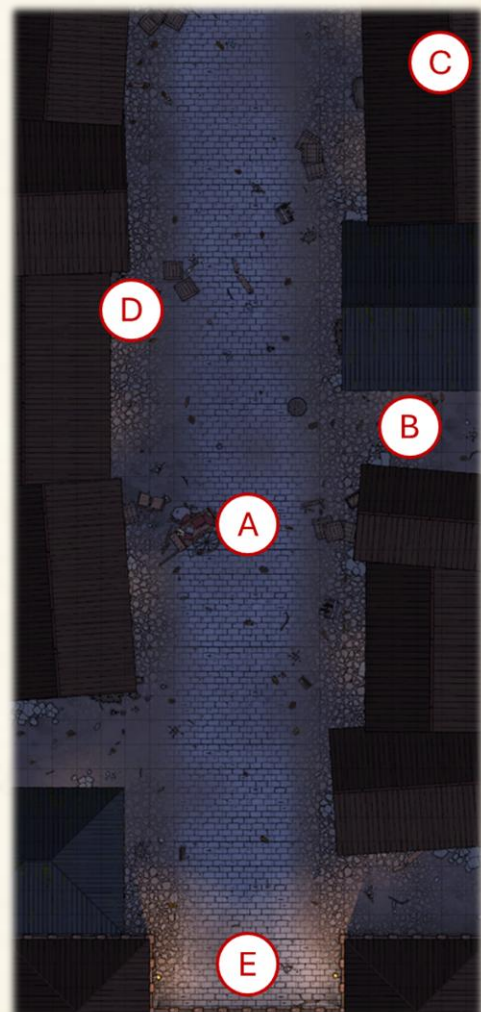
Fin de la scène : les PJs atteignent la porte des Pudeurs.

Enjeux :

- Embuscade.

Lieux :

- Place des Inquants, Faubourg de la Lanterne.



UNE ARRIVEE THEATRALE

Les PJs avancent dans la Rue des Pudeurs en direction de la porte du même nom, lorsqu'ils voient venir vers eux une Technomage aux intentions manifestement hostiles.

Vous **avancez prudemment dans la rue des Pudeurs**, en direction de la porte du même nom, chaque pas résonnant sur les pavés usés. Cette artère, **la plus large du Faubourg** et la seule véritablement pavée, contraste avec les ruelles étroites et sinueuses que vous avez traversées jusqu'ici. Si ce n'étaient les **constructions branlantes alentour** et les **amas de débris** jonchant le sol, vous pourriez presque vous croire dans **une rue respectable d'Anima**.

La nuit est bien avancée, **mais l'aube est encore loin**. La rue est déserte, et **la seule lumière visible** provient des **torches de la porte des Pudeurs**, qui scintillent au loin comme **un phare d'espoir dans l'obscurité**. Vous progressez avec précaution, vos sens en alerte, conscients que **chaque ombre pourrait dissimuler une menace**.

Soudain, **une sensation étrange vous envahit**. Cette rue semble **anormalement vide**, même pour cette heure tardive. Votre instinct vous alerte d'un **danger imminent**, et vos soupçons se confirment **lorsqu'une silhouette émerge d'une rue adjacente**.

Une jeune femme, vêtue d'une **longue robe vert clair et d'une cape émeraude**, s'avance vers vous d'un pas décidé. Sa coiffure élaborée et ses bottines qui claquent sur les pavés ajoutent à son **allure impérieuse**. D'un geste autoritaire, elle lève la main et **désigne votre nouveau compagnon**.

« Tu nous as donné bien du mal pour te retrouver, » déclare-t-elle d'une voix tranchante, « **mais on n'échappe pas si facilement aux maîtres des Tours Blanches. Prépare-toi à mourir !** ».

COMBAT

ARRIVEE DES COMBATTANTS

Les PJs sont attaqués **par la Technomage d'Exaticosten Isolde de Kryxtak-Zyntar** (profil Illusionniste, ci-dessous).

Elle est secondée par :

- Cyprius de Ptakzor – Un [Archer](#).
- Rosalie de Xyst-Ztakz – [Bretteuse](#).
- Philomandre de Xyst-Ztakz (le frère de la précédente) – [Bretteur](#).

Isolde arrive par la ruelle (A). L'archer est caché sur le toit du bâtiment à l'Est (C). Rosalie arrive par la ruelle (B), Philomandre est caché à l'angle de la maison (D).

Une **illusion lancée par Isolde dissimule ses compagnons à la vue** du groupe. Les PJs doivent faire **un**

Jet d'Investigation DD13 ou être surpris pour le premier round.

L'arrivée soudaine de cette nouvelle menace et l'assurance affichée par la jeune femme **vous prennent complètement au dépourvu**. Vous réalisez rapidement **qu'elle n'est pas seule**, mais ce qui vous frappe le plus, c'est **l'étrange sensation que quelque chose cloche**. Vous avez l'impression que **la réalité elle-même se déforme autour de vous**.

D'une ruelle adjacente, **une autre jeune femme émerge**, comme si elle **se matérialisait à partir de l'air lui-même**. Vêtue de cuir ajusté, elle manie **une longue rapière** et fait tourner **une dague** avec une grâce mortelle, chaque mouvement révélant une maîtrise parfaite de son art.

Derrière vous, **un jeune homme apparaît**, son **habit de cuir** se fondant parfaitement avec les ombres environnantes. Il vous salue **en s'inclinant théâtralement**, sa **rapière décrivant des arabesques élégantes**. Son sourire est à la fois **charmant et inquiétant**, trahissant une confiance inébranlable en ses capacités.

C'est comme si **un voile se levait soudainement devant vos yeux**. Vous comprenez que **ces combattants étaient là depuis le début**, dissimulés par **une illusion magique d'une puissance redoutable** et attendant le moment propice pour frapper.

ISOLDE DE KRYXTAK-ZYNTAR - ILLUSIONNISTE

Humanoïde de taille M, tout alignement

Classe d'armure 12 (15 avec armure de mage)

Points de vie 44 (8d8 + 8)

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +2

Compétences Arcanes +5, Histoire +5

Sens Perception passive 10

Langues quatre langues au choix

Puissance 3 (700 PX) Bonus de maîtrise +2

ACTIONS

Attaques multiples. Isolde effectue deux attaques de Jaillissement Arcanique

Jaillissement Arcanique. Attaque de sort au corps à corps ou à distance : +5 pour toucher, allonge 1,50m ou portée 36m, une cible. Touché : 12 (2d10 + 3) dégâts psychiques

Incantation. Isolde lance l'un des sorts suivants, l'Intelligence étant sa caractéristique d'incantation (DD de sauvegarde des sorts 13):

A volonté : *illusion mineur*, *lumière dansantes*, *main du mage*
2/jour chacun : *armure du mage*, *image miroir*, *force fantasmagorique*, *image majeure*, *invisibilité*, *motif hypnotique*.

Fredo réagit : « C'est **une technomage d'Exaticosten**, une **illusionniste chevronnée**, ne faites plus confiance à ce que vos yeux vous disent ».

ROUND 1 - UN VOL DE CHAUVE-SOURIS MULTICOLORE

Lancer l'initiative pour tout le groupe d'assaillant. Parmi eux, **Isolde agit en premier.**

Au premier round, **Isolde lance le sort [Motifs Hypnotique](#)**. Les PJs doivent faire **un jet de Sauvegarde de Sagesse DD13** ou être charmé par le sort : **incapable d'agir et vitesse à 0**. Les PJs surpris font le premier jet de sauvegarde **avec désavantage**. Ensuite à chaque round les PJs peuvent **refaire un jet de sauvegarde**.

Alors que vous vous préparez au combat, un **phénomène inattendu capte votre attention**. Soudain, une **nuée de chauves-souris multicolores** surgit dans les airs, tournoyant autour de vous en un **ballet hypnotique**. **Les petits chiroptères virevoltent en tous sens**, leurs ailes battant l'air avec une **grâce éthérée**. Chacune d'elles émet une **lueur aux couleurs changeantes**, créant un **spectacle de lumière envoûtant** qui illumine la ruelle sombre.

Les lueurs dansent et se mélangent, projetant des **éclats chatoyants sur les murs et les pavés**, transformant l'environnement en un **tableau vivant et fascinant**. Vous savez, au fond de vous, qu'il ne s'agit que d'un **nouveau maléfice**, une **illusion** destinée à vous distraire et à vous désorienter. Pourtant, malgré cette certitude, vous ne pouvez-vous empêcher d'être **captivé par ce spectacle enchanteur**.

Un des Bretteurs attaque en priorité **Fredo**.

L'autre Bretteur se concentre sur les **personnages qui n'ont pas été charmé**, ou à défaut sur **Massimiliano**.

L'Archer tire une **flèche sur Fredo**, puis **une autre** sur un des PJs non charmé. Il utilise un **Œil de l'Archer** en action bonus sur le PJs. Ces tirs révèlent sa présence.

Soudain, **deux claquements secs et perçants déchirent l'air**, résonnant dans la ruelle avec une intensité alarmante. Avant même que vous n'ayez le temps de réagir, **deux flèches fusent dans votre direction**, leurs empennages de plumes rouge vif **tranchant l'obscurité comme des éclairs écarlates**.

Le **sifflement des projectiles** est presque assourdissant, et vous réalisez instantanément que **vous êtes pris pour cible**. Un rapide coup d'œil vers les toits confirme vos craintes : **au moins un archer, dissimulé dans les hauteurs, vous tient en joue**.

Fredo réagit au tir s'il est toujours en vie :

« Empennage en plume de Cockatrice, **la marque de Cyprius de Ptakzor**. Cette fois, il va falloir avoir de la chance pour s'en sortir... »

Fredo utilise à partir de là son action bonus « **se désengager** » à chaque tour pour essayer d'échapper aux attaques.

ROUND 2+ UN COMBAT INEGAL

Le combat se poursuit, au second round, **Isolde lance le sort [Image Miroir](#)** sur elle-même.

La technomage entonne **une formule rituelle**, sa voix résonnant avec une puissance surnaturelle dans l'air nocturne. Sous vos yeux ébahis, **son corps se met à scintiller**, et en un instant, **elle se dédouble**, non pas une, mais trois fois. **Quatre versions identiques** d'elle-même se tiennent désormais devant vous, chacune arborant **la même expression déterminée et menaçante**.

Leurs mouvements sont d'une **synchronisation parfaite**, comme si elles étaient les **reflets d'un même esprit**. Elles se déplacent en un **ballet redoutable**, chaque geste amplifié par la précision mécanique de leurs copies. Il est **impossible de distinguer l'originale des répliques**, tant leur coordination est impeccable.

A chaque attaque ciblant la technomage, les PJs doivent **lancer 1d20**. Ils ciblent la véritable cible sur un :

- 15+ avec trois doubles
- 13+ avec deux doubles
- 10+ avec un double.

Les doubles ont une **CA de 12** et sont détruits s'ils sont touchés.

Isolde utilise ensuite ses attaques de **Jaillissement Arcanique**

DES RENFORTS INESPERES

Si les PJs arrivent à moins de 15m. de la porte, ou sinon à partir du 5^{ème} round de combat, des renforts arrivent pour secourir les PJs : il s'agit des **4 orcs rencontrés** lors du scénario [Assassinat Dans Une Auberge](#).

Déterminer leur initiative. Ils arrivent à leur tour et chargent sur les ennemis des PJs.

Soudain, **un grondement guttural résonne** depuis le sud, un son **primitif et brutal** qui semble déplacé dans l'environnement urbain du Faubourg. Ce rugissement évoque **les froides montagnes noires et leurs forêts denses**, un écho lointain de **terres sauvages et indomptées**. Vous reconnaissez immédiatement ce son : c'est **le cri rauque d'une trompe de guerre orc**.

Votre regard se porte vers **les portes du Faubourg**, qui s'ouvrent brusquement au bout de la rue. **Quatre silhouettes massives** se ruent dans votre direction, leurs pas lourds faisant trembler les pavés. Ce sont bien **des orcs, armés pour la guerre**, brandissant **de lourdes haches de bataille** qui reflètent la lumière des torches. **Leur apparence est terrifiante**, chaque **muscle tendu par la fureur du combat**.

Leurs **cris de guerre déchirent l'air**, et pendant un instant, vous êtes **saisis d'effroi face à cette démonstration de sauvagerie brute**. Mais alors que leurs

voix se font plus distinctes, vous comprenez soudain le sens de leurs hurlements : « **APEROOORRK !** »

Voilà des renforts aussi inespérés que bienvenus.

Les 4 orcs ont le profil suivant :

ORC - GARDE DU CORPS

Humanoïde (orc) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peaux)

Points de vie 30

Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues commun, orc

Puissance 1 (200 PX)

Agressif. Par une action bonus, l'orc peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

ACTIONS

Hache à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 1d12 + 4 dégâts tranchants.

DEBRIEF — COMPTE RENDU DE MISSION.

Vous trouverez ici le compte rendu de mission de la Squadra Spéciale.

ENTREE DANS LE FAUBOURG

La Squadra Spéciale se retrouve à la Tour des Murmures, sous la direction de Maximilliano Martoni. Pour cette mission, Fabriccio est une nouvelle fois absent.

Le groupe se met en direction du Faubourg de la Lanterne. Ils rejoignent la porte Mulotte et sont accueillis par un groupe de garde qui leur laisse le passage.

A leur entrée dans le Faubourg, il constate que deux arbalétriers placés sur les remparts, suivent leur déplacement pour les protéger de loin.

UN CADAVRE EN PLEINE RUE

Le groupe avance le long du rempart, sous la protection des arbalétriers. Au croisement d'une rue, ils découvrent le cadavre d'une femme laissé en pleine rue. Une jeune fille pleure à ses côtés et elle demande de l'aide à la Squadra Spéciale.

Julia semble émue par la jeune fille et s'approche d'elle. Elle suggère que le groupe l'aide. Mais Mario et Massimiliano insiste sur l'importance de s'en tenir au plan et d'accomplir la mission.

Le groupe abandonne donc la jeune fille avec le cadavre.

EMBUSCADE DANS UNE RUELLE

Un peu plus loin, le groupe doit quitter le chemin du rempart et s'enfoncer dans le faubourg. Alors qu'ils traversent une ruelle, ils tombent dans une embuscade.

Une jeune femme, qui se présente comme « Elara, la Voix des Ombres » prétend que les conditions de l'échange ont changé et que le groupe doit lui remettre le sac fourni par Giorgio. Elle est appuyée par un groupe hétéroclite de malandrins qui sortent des ombres à son commandement.

Le groupe ne s'en laisse pas compter et le combat s'engage.

Elara pointe Gasha'Ra du doigt et celle-ci se retrouve soudainement immobilisé et incapable d'agir. Mario et Julia recule autant que possible. Massimiliano abat un des malandrins qui visait le groupe avec son arc.

Gédéon se rue courageusement à l'attaque fonçant sur un des malfrats qui tenait en laisse un molosse, un cochon et un étrange chien à deux têtes. Gédéon terrasse le molosse en lui éclatant le crâne avec son marteau de guerre.

Si les premiers échanges sont incertains, déclenchant les quolibets moqueurs de la belle Elara, le groupe reprend rapidement l'avantage.

Gasha'Ra se secoue, retrouvant ses capacités et déchaîne sa fureur sur les malfrats. Gédéon s'acharne à coup de marteau sur le cochon puis le chien à deux têtes.

Enfin, Julia déchaîne son feu magique sur Elara, qui meurt consumé par les flammes.

Une fois le combat terminé, Gasha'Ra récupère la bourse d'Elara et Julia prends ses bottes qu'elle trouve particulièrement jolie (et qui n'ont pas trop souffert du feu).

ECHANGE D'OTAGE AU NEUF DE CŒUR

Le groupe atteint ensuite l'auberge du Neuf de Cœur sans plus d'encombre. Là ils sont accueillis par la châtaigne, les gardes de l'auberge et sont obligé de leur laisser leurs armes.

Ils rencontrent ensuite une petite personne répondant au nom de Sarriette qui les accueillent aimablement et va prévenir Marjolaine de leur arrivée. On leur offre une coupe de vin épicé au bar, mais seule Julia se risque à goûter le breuvage.

Sarriette revient et les conduit jusqu'à Marjolaine. En passant dans une salle de l'auberge, le groupe reconnaît soudain Fabriccio. Celui-ci visiblement éméché s'excuse de son absence pour la mission.

Le groupe rencontre ensuite Marjolaine et procède à l'échange d'otage. Ils rencontrent alors Fredo Partoca, un espion de la république d'Anima.

NOUVELLE EMBUSCADE

Le groupe quitte rapidement le neuf de cœur et se met en direction de la porte des Pudeurs.

Dans la rue des pudeurs, ils sont à nouveau attaqués par un groupe d'individu particulièrement coriace.

Une illusionniste, maîtrisant vraisemblablement la Technomagie d'Exaticosten, s'avance vers eux et à l'aide d'un cruel subterfuge captive l'attention de Julia, Gédéon et Gasha'Ra les laissant incapable d'agir.

Deux redoutables bretteurs sortent des ombres, l'un frappe durement le pauvre Fredo, tandis que l'autre s'attaque à Massimiliano. Enfin un archer apparaît sur les toits et les crible de flèche.

Fredo n'a le temps que d'essayer de s'enfuir, mais il est abattu en pleine rue. S'en tenant à la mission, Mario et Massimiliano courent pour porter le cadavre de Fredo en sécurité jusqu'à la porte du Faubourg.

C'est alors qu'apparaissent des renforts aussi inespérés qu'indispensable : les quatre orcs rencontrés quelques mois plus tôt à la taverne de l'If d'Or travaillent à présent pour la Phalange d'Anima et il charge sur la Technomage.

Mario et Massimiliano reviennent rapidement au combat pour appuyer les orcs. De leur côté Gasha’Ra, Julia et Gédéon, remis de leur torpeur se rue au combat.

Le sort tourne et la Squadra Spéciale semble prête de l’emporter. Julia fait tomber l’archer du toit grâce à sa magie puis elle le noie sous un déluge de feu.

Mais alors que le combat tourne en leur faveur, les ennemis de la Squadra spéciale se dérobe. La Technomage devient soudainement invisible. Les deux bretteurs s’enfuient également par une rue adjacente.

Le groupe ne souhaitant pas se risquer à une poursuite hasardeuse dans les rues dangereuses du Faubourg, il regagne la sécurité d’Anima en rejoignant la porte des Pudeurs.