



LA FIEVRE ROUGE



Un scénario pour 2 à 6 personnages de niveau 6-8



DND, INC.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION

LA FIÈVRE ROUGE

SCENARIO POUR 2 à 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 6-8

SCENARIO D&D 3.5 (initialement publié dans le Hors Série spécial scénario de jeu de rôle magazine)

La Fièvre rouge est un scénario médiéval-fantastique créé pour le système d20 (DD3.5, Pathfinder...).

Il est imaginé pour des personnages de niveau 6 à 8.

Ce scénario est situé dans une grande ville suffisamment cosmopolite de votre monde de campagne. L'histoire met les joueurs face à une situation à hauts risques : une épidémie qui décime les quartiers pauvres de la ville menace de s'étendre à l'ensemble de la cité, malgré les mesures de quarantaine adoptées par les édiles de la ville. Bien loin des châteaux, souterrains ou repères de dragon, cette aventure plongera les joueurs dans l'envers de leur décor habituel : les rues sales et miséreuses des quartiers les plus défavorisés de votre univers de campagne.

N'est pas mort ce qui à jamais dort...

L'origine de toute cette affaire est un elfe nommé Aërenor, tyran local d'un petit royaume elfique élevé dans la certitude que sa race est la race supérieure. Au fil des années, ses idéaux ont franchi la ligne jaune, passant de haïssables à carrément dangereux. Il aurait en effet eu une « révélation » dans laquelle on lui aurait ordonné d'éradiquer tous les non-elfes du monde. Dans ce dessein, il a constitué une confrérie de fanatiques dévoués à sa cause qui prirent le nom des Frères de la Pureté. Aux premiers temps de leur existence, les Frères de la Pureté se signalèrent par des attentats et autres actes de haine dans les royaumes alentours, mais furent systématiquement repoussés par le pouvoir. Tout à son délire, Aërenor vit ces exactions comme la manifestation d'une puissance naissante.

Leur coup d'éclat fut aussi annonciateur de leur perte : pris dans ses fantasmes d'épuration, il a mis en place des sortes de brigades d'exécution sillonnant le pays pour abattre les puissants du monde n'ayant pas de sang elfique. Ayant revendiqué une trentaine d'assassinats, les brigades furent impitoyablement chassées, et les Frères de la Pureté subirent de plein fouet les représailles pour ne plus devenir qu'un fantôme, une organisation moribonde se complaisant dans les lambeaux d'une supposée gloire passée. La confrérie s'est quasiment éteinte à la mort d'Aërenor, et pendant des siècles, seuls quelques fous s'en réclamèrent encore, appelant de leur vœux le jour où ils pourraient enfin mener à bout leurs délires génocidaires.

Rebaptisés *Les Fils d'Aërenor* après la mort de leur "guide", la poignée de conjurés encore en vie mit des siècles à amasser le savoir nécessaire pour rappeler son ancien tyran. Revenu sous la forme d'une liche particulièrement puissante et déçue que ses adeptes n'aient pas pu continuer son œuvre après sa mort, Aërenor reprit une mainmise totale sur sa milice, obtenant au passage un statut quasi divin. Il renonça aux actions d'éclat et aux revendications publiques et opta désormais pour des opérations plus discrètes. Durant de nombreuses années, Aërenor se cacha, veillant à grossir les rangs de ses adorateurs et procédant à des expériences horribles. Il parvint à ses fins, synthétisant une substance étrange, ni vraiment poison ni tout à fait maladie mais qui se révélait mortelle sur les êtres de sang non-elfique et complètement inoffensive sur les elfes.

Rendu prudent par son expérience et patient par son immortalité, il commença une série de tests sur des petites communautés, qui se révélèrent très concluants. Il souhaita ensuite procéder à son dernier essai une tentative de contamination en grande agglomération, afin de pouvoir jauger la réactivité des autorités.

Pour cela, il choisit le type de ville qu'il haïssait le plus : une cité très cosmopolite. Il mandat un de ses assistants, un elfe nommé Galien, pour répandre la maladie dans les quartiers les plus pauvres de la ville et en observer les effets.

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

Son visage impassible en toute circonstance lui a valu le surnom d'homme au masque de cire.

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

Aussitôt arrivé en ville, Galien a commencé les tests. Il a essayé trois modes de propagation différents pour en comparer les effets. En premier lieu, ses deux lieutenants et lui ont capturé un jeune homme qui s'était introduit dans la maison abandonnée qui leur sert de repère et lui ont fait boire la substance avant de le relâcher (non sans avoir effacé sa mémoire). Conformément aux suppositions de Galien, la victime contracta la maladie et contamina ses proches qui à leur tour en contaminèrent d'autres, etc. La maladie se propagea ainsi lors des quintes de toux qui accompagnent la phase terminale. Galien, bien que satisfait par les possibilités de propagation aérienne de la maladie, fut déçu par la lenteur de cette diffusion, la toux ne pouvant la répandre que sur une très courte distance.

Une seconde expérience fut menée à partir d'une autre maison après quelques travaux qui permirent aux conjurés de propager la maladie sous forme d'un fin gaz. Un chaudron rempli par la substance est mis dans l'âtre et chauffé. La fumée qui s'en échappe est chargée de la maladie et peut la propager par simple inhalation.

Étant plus lourde que l'air, elle a de plus tendance à redescendre vers le sol dès que les conduits de cheminée ne la guident plus.

Enfin, ils essayèrent de mélanger la substance visqueuse à l'eau de quelques puits du quartier, mais heureusement pour les habitants quelque chose dans l'eau semble neutraliser une partie des effets de la maladie, la rendant bien moins dangereuse. Leurs trois essais ayant été réalisés, Galien et ses lieutenants ont analysé les résultats avant de tenter d'apporter quelques modifications à la substance.

Ceci est maintenant chose faite et une nouvelle phase de tests est prévue.

Le prêtre des pauvres

Dans les premiers temps au moins, une épidémie dans les quartiers pauvres ne déchaîne pas les passions. La plupart des autres habitants de la ville se murent dans l'hypocrisie et feignent de l'ignorer. Après tout ce n'est pas la première, et il n'est pas étonnant que ce genre de mal se déclare dans des lieux si insalubres. Au milieu de tout ça se tient Piesa, prêtre du dieu local de la guérison. D'une piété exemplaire, il a choisi de servir son dieu en fondant un dispensaire au cœur du quartier le plus défavorisé, avant d'être rejoint par d'autres adeptes. En première ligne face à la propagation de la maladie, il se sent néanmoins dépassé, tout son savoir et ses pouvoirs restant impuissants. Le dispensaire a déjà perdu quatre de ses neuf occupants, mais pourrait être une bonne base pour les joueurs dans le quartier, de même que Piesa pourrait devenir une source d'information de premier plan.

L'escalade

Au fil des semaines, devant l'ampleur prise par l'épidémie, les autorités de la ville ont fini par décider de mesures destinées à éviter la propagation à l'ensemble de la ville. La quarantaine a été mise en place, les quartiers environnant évacués et le quartier pauvre bouclé militairement. Révoltés que la ville choisisse de les laisser mourir plutôt que de chercher à les soigner, une milice s'est formée dans le quartier en quarantaine.

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

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

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

J-55 : contamination dans la zone de la muraille est.

J-40 : contamination dans la zone de la muraille ouest.

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

J-28 : contamination des puits de la zone du fond.

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

J-20 : protestations de Barig.

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

J : arrivée en ville des personnages.

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

La fièvre rouge

Surnommée ainsi par les pauvres gens, la fièvre rouge est une maladie mortelle qui s'attrape soit par ingestion d'une substance contaminée soit par voie aérienne, sur une très courte distance. Ce n'est ni une maladie ni un poison ni une malédiction, mais elle tient en réalité des trois à la fois. Elle a un temps d'incubation assez court (à peine quelques jours) au cours duquel le malade est porteur sain et n'est pas contagieux.

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

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

1d4 jours d'incubation, Vigueur DD12 (ingestion par l'eau), 18 (inhalation à moins de 3 m d'un malade pris d'une quinte de toux, ou par la fumée) ou 24 (ingestion de la substance) chaque jour ou perte de 1d6 Con.

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

Un sort de guérison des maladies ou des poisons ne fait que donner un bonus de 4 au prochain jet de sauvegarde sans pour autant venir à bout de la maladie.

Un sort de délivrance des malédictions permet uniquement d'éviter une perte de points définitive.

Les demi-elfes gagnent un bonus racial de 2 points aux jets de sauvegarde. La maladie améliorée par Galien qui sera répandue dans la zone de la porte voit les jets de sauvegarde réalisés pour y résister minorés de 4 points et fait perdre 1d8 Con.

L'accroche

Il existe des dizaines d'accroches possibles, qui dépendront grandement de votre groupe et de vos envies. La plus logique serait qu'ils soient engagés par les autorités de la ville pour calmer la rébellion et si possible stopper l'épidémie contre une promesse de forte rétribution. Par ailleurs si l'un des personnages prie lui aussi le dieu de la guérison, il peut être envoyé par son temple prêter main forte à Piesa. On peut également imaginer des accroches plus personnelles : une des victimes de la fièvre rouge peut par exemple être de la famille ou un ami proche d'un des personnages, ou encore un de ses parent peut vivre dans le quartier pauvre.

Quelle que soit l'accroche que vous choisirez, gardez en tête que vos PJ vont devoir prendre le risque de s'immerger dans un univers saturé par la maladie, qu'ils risquent de contracter à leur tour. Il leur faut donc une très forte motivation. De plus, quasiment personne ne soupçonne que la maladie ne touche que les non-elfes, et les personnages ne peuvent le savoir au début de l'enquête. Quelle que soit leur motivation,

faites bien ressentir à vos joueurs que leur mission est prioritairement de comprendre d'où vient l'épidémie, afin de pouvoir aider à l'enrayer et de permettre aux prêtres de la ville de trouver un moyen de la soigner. Bref, ils doivent retrouver le patient zéro, le premier à l'avoir contractée, et comprendre pourquoi. Simple, non ? Justement non, vu qu'il y a dans ce cas une multitude de patients zéros. Mais ça, ils vont devoir le découvrir eux-mêmes.

Quelle que soit la personne qui les conduit à s'impliquer dans cette affaire, elle leur précisera qu'une fois rentrés dans le quartier pauvre, on ne les laissera pas en sortir.

Les boutiques de magie de la ville ne vendent aucun parchemin de sort supérieur au niveau 4 (pas de téléportation par exemple...).

Cette élégante demi-elfe, fille d'une riche famille, dirige les forces régulières de la ville. Si les personnages sont engagés par la ville, c'est elle qui les recrutera. Sinon ils peuvent la rencontrer en se renseignant auprès des autorités en arrivant en ville. Apia est une femme froide et distante qui ne cachera pas les dangers qu'il y a à rentrer dans le quartier pauvre et l'impossibilité d'en sortir une fois dedans. Elle considérera les PJ comme des aventuriers appâtés par la perspective d'un gros gain financier, et se déclarera prête à rémunérer très convenablement leurs services, quitte à puiser dans ses fonds personnels. C'est elle qui a proposé l'idée de la quarantaine, et elle assume parfaitement cet acte. Elle est consciente qu'à moins que l'on trouve un moyen de soigner la maladie, le quartier est condamné mais elle préfère cela plutôt que la maladie se propage à l'ensemble de la ville voire à ses voisines. Pragmatique, elle estime avoir opté pour le moindre mal, dans l'intérêt du plus grand nombre. Si les personnages souhaitent consulter les registres des décès, Apia les enverra au temple de la ville, où sont consignées toutes ces informations.

Le temple:

Les joueurs peuvent décider d'aller se renseigner auprès du culte principal de la ville, celui du dieu de la guérison. Ils y seront accueillis par Ahamay, un vieux prêtre aux cheveux blancs et au parler sec. Il leur confiera sans fard que la maladie semble résister désespérément à toute tentative de soin et que quelques uns des prêtres se sont voués aux soins de proximité sous la direction d'un illuminé nommé Piesa.

L'interlocuteur des PJ ne supporte pas les engagements de ces hypocrites car il est convaincu qu'ils dissimulent bien mal leur soif de reconnaissance sous un masque de piété. Pour pouvoir consulter les registres de soins qui sont soigneusement tenus par les prêtres, il faut montrer une appartenance au culte et/ou paraître sympathique auprès du vieil ecclésiastique, c'est à dire aller dans son sens sur tout sujet.

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

C'est ici que les personnages pourront remarquer la première anomalie : aucun elfe n'est mort des suites de la maladie. Ne rendez pas cette découverte évidente (il est difficile de remarquer l'absence d'information). Vous pouvez par exemple fournir à vos joueurs une longue série de victimes de la maladie de toutes races (humains, nains, gnomes... ainsi que de rares demi-elfes).

Entrer dans le quartier pauvre:

En soi, rien de bien difficile : les gardes ne sont pas très chatouilleux avec ceux qui veulent y pénétrer, ils se montreront même très étonnés que des gens veuillent sciemment se plonger dans ce bourbier. En franchissant le poste de garde, les personnages peuvent sentir les regards lourds et désapprobateurs des soldats. Plus d'un leur répète qu'ils ne pourront pas sortir du quartier une fois rentrés, d'autres murmurent à leur passage qu'ils sont soit trop arrogants soit trop stupides soit simplement suicidaires et probablement les trois à la fois.

Quoi qu'il en soit, une fois entrés, les personnages ne pourront sortir sans déployer d'énormes moyens : les gardes sont vigilants et, si leur soutien magique est faible, il se révèle suffisant pour contrer les sorts les plus évidents (vol, invisibilité...).

Le quartier pauvre est entouré sur plus de 70 % par la muraille de la ville (protégée contre la magie), patrouillée par la garde, et barricadé par la même garde sur les 30% qui restent.

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

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

Gardes (suffisamment nombreux pour contenir toute velléité de sortie en force des personnages)

HOMME D'ARMES: niv 1 à 3 (homme du rang), homme d'armes niv 4 à 5 (sergent), guerrier niv 5 à 6 (lieutenant). Tous armés d'un arc long (1d8 dg) et d'une épée longue (1d8 dg), Armure d'écailles et écu. Soutenus par quelques prêtres et des mages (niv 3 à 5) qui sont là notamment pour lancer Dissipation de la magie sur un fuyard volant ou repérer les personnes invisibles.

Pas de princesse à sauver ici ni de grand méchant dans sa forteresse ténébreuse intimidante. Le noir et le blanc ont cédé la place au gris terne, fade et sali d'un cloaque sans avenir et sans espoir. Les gens vont et viennent sans but visible avec l'allure de ceux qui sont résignés, tête baissée et regard vide. Privés d'espoir et n'ayant pour seule certitude que celle de leur mort imminente, ils se raccrochent au moindre lambeau d'espérance.

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

Dans ce marasme, les personnages devraient rapidement se faire prendre à parti par une bande d'enragés suivant Barig. Identifiés comme des agents de la ville, ils vont se retrouver face à un nombre de gros bras supérieur de deux au nombre de personnages constituant le groupe. La discussion est possible mais une foule va rapidement se presser autour des antagonistes. Sous ses dehors de rencontre accidentelle, cette confrontation est en réalité cruciale pour les joueurs : qu'ils se montrent arrogants et les gens leur parleront avec mépris ou chercheront à les éviter.

GROS BRAS: Homme d'armes niv 4 à 5, race au choix (au moins un non-elfe), 31 pv, Ref +3, Vig +5, Vol +1, Armés d'une épée courte en très mauvais état (+7 au toucher, seulement 1d4+3 dg), armure de cuir (CA 14).

Qu'ils se montrent inutilement violents ou sans merci et les gens les fuiront, refuseront de leur parler ou leur feront des crasses. Mais s'ils se montrent calmes et déterminés dans leur négociation et mesurés dans leur recours à la force, ils pourront impressionner les badauds et entamer la réputation et les appels au soulèvement de Barig. Ils y gagneront à la fois une plus grande facilité à enquêter et un ennemi en la personne de Gueule d'Ange et de ses plus fidèles hommes.

Cette confrontation est pour eux le premier moyen d'entendre parler de Barig, présenté comme un homme bon, un des rares à se soucier du sort des habitants du quartier. Si les personnages préfèrent la médiation à la charge brutale, ils peuvent assister à un début de controverse avec un des badauds qui soutient que la révolte ne sert à rien et qu'il faut faire confiance à Piesa et à ses prêtres. Mais l'importun est vite raillé par les gros bras et rejeté par le reste de la foule plutôt acquise aux hommes de Barig. Lorsque la confrontation touche à sa fin, un des gros bras est pris d'une violente quinte de toux, déclenchant du même coup la fièvre rouge. Cela crée un mouvement de panique parmi ses collègues et les passants. Inutile d'essayer de les raisonner, ils ont trop pris l'habitude de reconnaître ces quintes de toux synonymes de mort imminente pour ne pas courir se barricader chez eux.

Le malade, effrayé par son sort essaie de suivre ses amis en leur répétant qu'il va bien. Si les personnages ne font rien pour l'aider, ses anciens amis finiront par le battre à mort pour ne plus qu'il les poursuive « lui et sa mort rouge ». Cet homme, s'il survit, peut aider les personnages dans leur enquête. Voilà ce qu'il peut

leur apporter, si toutefois ils arrivent à le calmer de sa panique : des informations sur l'organisation du quartier (voir ci-après), une description sommaire, à la limite du dithyrambe de Barig et l'endroit où on peut le trouver dans la zone de la porte. L'homme est un fidèle des fidèles, convaincu que c'est un homme (enfin un elfe) comme Barig qu'il faut à la ville, la localisation du temple de Piesa dans la zone de la muraille est avec une description rapide de ce petit homme courageux qui fait son possible pour soulager les souffrances des mourants, d'après lui, la maladie s'est déclarée dans le Fond.

Le quartier pauvre peut se découper en quatre parties : la porte par là où est arrivé le groupe, la muraille est, la muraille ouest et le Fond, de loin le plus pauvre endroit de toute la ville.

Zone de la porte:

C'est par ici que sont arrivés les joueurs et probablement ici qu'ils débiteront l'enquête. Comparativement aux autres zones du quartier, cette partie est la mieux lotie. La maladie commence à s'y propager, mais n'a pas encore fait les mêmes ravages qu'ailleurs. Paradoxalement, encore qu'il n'y ait pas grand-chose d'étonnant pour qui connaît finement la nature humaine, c'est ici que vivent la majorité des extrémistes fidèles à Barig, ainsi que Gueule d'Ange lui-même.

La foule est donc globalement acquise à la cause de la révolte. Les chances de croiser un malade seront bien plus minces. La maladie ne se développe ici que par contamination aérienne mais une enquête poussée peut amener les joueurs à relever les premières contradictions de l'affaire. En interrogeant les gens, ils pourront déterrer plusieurs rumeurs : la maladie s'est tout d'abord déclarée à la muraille est dans une famille vivant dans des conditions moins qu'humaines. Selon l'interlocuteur et son degré de racisme, la famille peut devenir un groupe de demi-orques, de nains ou d'humains. Elle avait pour ascendant des êtres ayant pactisé avec les démons et elle pourrait être une vengeance des dites créatures infernales, la maladie s'est déclarée brutalement à la muraille ouest où tout un quartier est tombé malade en quelques jours.

On a accusé de sorcellerie la seule famille du coin n'ayant pas été touchée et ses membres furent lapidés. Malheureusement la malédiction de ces sorciers ronge maintenant la ville, une rumeur très en vogue chez les alcooliques : la maladie se propageant par l'eau, il est plus sûr de boire du vin. Un buveur invétéré vivant dans le Fond y aurait survécu ainsi, le quartier pauvre de la ville serait bâti sur les ruines d'une grande nécropole où règne un puissant nécromancien et la maladie serait un moyen pour lui de se constituer une puissante armée de morts-vivants. Il s'agit d'une fausse piste totalement infondée, une rumeur plus en vogue chez les plus fanatiques du mouvement de Gueule d'Ange : la maladie aurait été déclenchée par les autorités de la ville pour éliminer les plus pauvres et transformer le quartier à moindres frais. La quarantaine imposée par la ville est bien sûr une preuve évidente de la duplicité des autorités, qui font tout pour faire mourir le quartier à petit feu. Ce tissu paranoïaque de mensonges devrait plaire aux plus accros des complots. En réalité, c'est le discours tenu par Barig à ses lieutenants les plus limités afin de les fanatiser d'avantage,

Barig serait naturellement immunisé à la maladie, c'est en quelque sorte l'Élu des pauvres. C'est bien évidemment vrai en ce qui concerne l'immunité, puisque Barig est un elfe, Si après une partie de l'enquête, les personnages reviennent poser des questions sur l'homme au visage impassible, des badauds l'auront peut-être remarqué transporter un gros chaudron avec ses deux collègues, mais personne ne sait où il habite, même si c'est manifestement dans le quartier.

Note au MD: Après quelques investigations, les joueurs voudront peut-être revenir dans cette zone. À chaque retour la fronde révolutionnaire de Barig aura grossi en nombre et en audace. Au cours des playtests, le meneur de jeu a commencé par de petits incidents puis a progressivement pourri la situation entre les habitants et les gardes, pour finir par une vraie bataille rangée lorsque les joueurs sont revenus en finir avec Galien. Si vos joueurs mettent trop de temps pour venir à bout de l'enquête, vous pouvez diminuer l'impact de ce soulèvement, mais cela amoindrira aussi le sentiment d'urgence et de chaos du scénario.

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

Au cours des déplacements des joueurs dans le quartier, décrivez différentes maisons abandonnées (probablement suite à la mort de leurs habitants) et insérez-y cette maison vide et lugubre aux deux cheminées inquiétantes. N'insistez pas trop pour ne pas stimuler inutilement leur curiosité mais s'ils rentrent dans la maison malgré tout, Galien et ses hommes seront absents (partis chercher le chaudron rempli par la substance), ne laissant qu'une bâtisse en ruine abandonnée.

La gueule ne fait pas l'ange:

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

Il accueillera chaleureusement les personnages, en leur servant en premier lieu son discours habituel : il n'est qu'un pauvre parmi les autres que les dieux ont doté du pouvoir de résister à la maladie. Ne souhaitant pas fuir ses responsabilités dans une telle situation, il a donc décidé d'agir comme un protecteur pour des nécessiteux victimes de machinations ourdies par les puissants. Il essaiera de jauger les possibilités et les idées des personnages au cours de la conversation qui s'ensuivra. En fait, Barig peut devenir un allié utile dans ce quartier, simplifiant les recherches ou au contraire un ennemi farouche, faisant tout pour leur mettre des bâtons dans les roues.

BARIG : Elfe (alignement NM), Roub 3 / Bard 1, 21 pv, Ref +7, Vig +1, Vol +4. Pas d'objet magique.

Attaque en finesse, Robustesse, Attaque sournoise (+2d6), Sens des pièges, Esquive totale, Savoir bardique, Musique de barde. Armé d'une dague (+5 CàC, 1d4+1). Porte une armure de cuir (CA 14)



Zone de la muraille est:

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

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

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

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

survécu, mais il reste affreusement affaibli par le mal. Maintenu au temple sous la surveillance des prêtres, il semble avoir perdu l'esprit et reste prostré dans son lit, s'adressant à toute personne venant lui parler comme s'il s'agissait de sa femme, d'un de ses quatre fils ou d'une de ses trois filles. Qui plus est, il s'exprime d'une manière absente et confuse.

- C'est son cinquième enfant et troisième fils, Garag, âgé de 5 ans qui a contracté le premier la maladie (qu'il appelle un rhume de mort) avant de contaminer sa famille. En interrogeant les autres enfants du quartier, les PJ pourront retrouver un de ses amis et reconstituer les derniers jours de Garag : la veille du déclenchement de la maladie, lui et quatre amis jouaient à cache-cache dans une vieille maison abandonnée. Garag s'est tellement bien caché qu'il leur a fallu presque trois heures (30 minutes en fait, mais les enfants exagèrent) pour le retrouver. Seulement quand il est enfin sorti de sa cachette, il n'a pas voulu la leur révéler et leur a raconté qu'il ne s'en rappelait plus. Il est rentré chez lui après ça. Il n'est pas sorti le lendemain car il accompagnait sa mère au marché de la zone et a déclaré la maladie le jour d'après.
- La vieille bâtisse est abandonnée mais une fouille méthodique révélera le repaire de Galien dans la cave, dans une pièce secrète accessible à partir du double fond d'un placard en ruine. La pièce est vide mais reste imprégnée d'une atmosphère délétère.
- C'est ici que s'est caché Karac et qu'on lui a administré de force la substance.

Une goutte de bonté dans un océan d'indifférence:

Piesa, le jeune prêtre, est en réalité un ancien paladin qui a décidé de se consacrer à l'étude et à l'aide des plus démunis au lieu de courir à l'aventure. D'une piété exemplaire et d'une douceur presque suspecte, il animé par une authentique bonté d'âme. Si un des joueurs perd son personnage, les autres pourront peut-être convaincre Piesa de les accompagner, et le joueur en deuil pourra l'interpréter. Il a monté ce temple à l'aide de huit autres prêtres, mais quatre sont morts en essayant de soulager les malades (trois des survivants sont elfes, le quatrième demi-elfe). Piesa est quelqu'un de très respecté dans le quartier et ses informations pourront aider les joueurs : **l'épidémie** a commencé ici quand la maladie s'est déclarée chez le fils de Plant (soigné à l'étage), elle s'est ensuite déclenchée d'un coup dans la zone de la muraille ouest puis plus discrètement dans la zone du fond. La contamination de la muraille ouest a été très soudaine, comme si toute une zone avait été fortement exposée à la maladie d'un coup. La contamination du Fond est plus insidieuse, touchant un grand nombre de personnes partout à fois mais avec moins de virulence... Cette propagation est très étrange pour lui car jamais une maladie ne se propage de trois manières différentes, Rien ne fonctionne contre la maladie, mais il semble que les sorts de guérison des maladies ou du poison aident le corps à la combattre pendant un temps. Jethro, un prêtre demi-elfe a pu ainsi être sauvé et semble avoir surmonté la maladie qu'il a contractée en allant aider les malades de la muraille ouest. L'intéressé peut d'ailleurs indiquer le groupe de maisons ayant soudain été contaminées. Si on le lui demande, il confirmera qu'une vieille bâtisse abandonnée se situe au coeur du pâté de maisons. Cette demeure possède deux immenses et inquiétantes cheminées, la maladie a rendu les gens du quartier fous. Ils ont même lapidé une famille de simples elfes simplement parce qu'elle était la seule à ne pas avoir été contaminée sur une zone de dix pâtés de maison., le Fond est devenu une enclave de non droit depuis le déclenchement de la maladie.

Piesa n'a pas remarqué l'absence d'elfes parmi les victimes mais le confirmera si les personnages lui font remarquer ce fait étrange, il relie sa propre résistance à la maladie à son passé de paladin.

PIESA: humain (alignement LB), Paladin 3 / Prêtre cloîtré 5, (domaine de la Guérison) 47 pv, For 13, Dex 8, Con 12, Int 10, Sag 15, Cha 16, Ref +4, Vig +11, Vol +10,
Masse d'arme de maître (+7 càc, 1d8+1)
Dons : Attaque en puissance, Endurance, Enchaînement, Science du renvoi

Zone de la muraille ouest:

C'est le quartier le plus atteint de tous. La maladie y a fait des ravages



et la plupart des maisons sont abandonnées. Les rares survivants se terrent chez eux de peur de la contracter à leur tour et le quartier semble entièrement mort. En réalité, les rues ne présentent plus aucun risque depuis que la cachette de Galien a été nettoyée. Quelques malades en phase terminale se traînent encore, rompant d'une bien triste manière la chape de silence qui s'est abattue sur cette zone.

En les interrogeant, les personnages n'auront qu'une information à en tirer : la présence il y a plusieurs semaines d'une étrange brume légèrement verdâtre qui semblait sortir de la vieille manufacture abandonnée aux deux cheminées.

S'ils posent des questions sur la prétendue nécropole, les badauds leur répondront que son entrée a été oubliée, mais qu'il paraîtrait que la caserne d'Apia Castellano se trouve bâtie dessus.

La manufacture est abandonnée depuis longtemps, mais de nombreuses machines sont toujours présentes.

Vous pouvez vous amuser avec les jeux d'ombres et les détails pour inquiéter vos joueurs : décrivez les nombreuses capes sales laissées pendues sur le mur et les ombres qui semblent se mouvoir et ils penseront rapidement à des Manteleurs là où il n'y a que de vieux vêtements. Une tâche de moisissure particulièrement étendue près d'une porte prendra vite l'apparence d'une Vase pour des joueurs paranoïaques. Jouez là-dessus. Et si vous le souhaitez, vous pouvez les confronter finalement à une vraie créature lorsque vous sentez que la paranoïa ne prend plus. Dans les bureaux, on trouve généralement de vieux meubles mités contenant quelques parchemins moisis. Seul fait marquant, la plus grande des salles est dotée d'une cheminée à l'âtre démesuré au vu de la pièce à chauffer. L'âtre et les conduits de cheminée sont recouverts d'une étrange poussière verdâtre (il s'agit en fait d'un précipité de la substance qui a cristallisé). La poussière est hautement chargée en maladie et les personnages peuvent la contracter par simple inhalation s'ils délogent les précipités. Dans cette pièce, on trouve également un bureau dont les trois tiroirs sont fermés à clef. Seul le tiroir du milieu contient quelque chose : un parchemin plié très fin et difficile à apercevoir compte-tenu de l'obscurité régnant dans la pièce.

P1 : tst 1 sujet

s+2 contam 10% eff 85%. Coup de chance ac marché. Déb P2

s+4 contam 25% eff 85%.

Contam tp lente Déb P3

P2 :tst chauff 2j

s+2 contam 50% eff 85%. TB résult. grosses pertes chauff !

s+4 contam 80% eff 85%. rech P4 en crs, améliorer rendmt chauff.

P3 : tst ts p8. 1s prép, couv ++

s+2 contam 60% eff 40%. Pb eff. Interact o ? agitat', 40N, dép loc P4 imminent

ZONE DU FOND:

On touche ici du doigt la misère absolue. Maisons faites de bric et de broc, criminalité explosive où vols, agressions et meurtres crapuleux semblent être la seule clef de survie. Cette zone de non-droit est un vivier de recrues fanatiques pour Barig. Les risques d'attaque ou d'acte de haine sont bien plus importants ici et sont bine souvent conduits à plusieurs et par surprise (surtout si les assaillants se rendent compte que les personnages sont susceptibles de se défendre). Ajoutez aux assaillants basiques quelques roublards ou ensorceleurs de niveau 3-5 pour épicer une rencontre, mais n'en abusez pas...

Si les personnages cherchent à recueillir des informations ici, ils n'auront dans un premier temps pas grand-chose à se mettre sous la dent, si ce n'est que la maladie semble avoir laissé bien plus de survivants ici qu'ailleurs et que les rues regorgent de clochards alcooliques qui prétendent que la vinasse chasse la maladie. S'ils parlent de la nécropole, les gens leur diront soit que l'entrée est dans la zone de la muraille

ouest, dissimulée sous la maison des sorciers elfes qui ont été lapidés par la foule lorsqu'ils ont déclenché la maladie, soit que l'entrée se trouve cachée au fond d'un puits quelque part dans le quartier.

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

En interrogeant les gens sur les puits, les PJ pourront finalement apprendre qu'ils ont été nettoyés pour la première fois depuis des années il y a quelques semaines, un peu avant les premières infections. La plupart se rappellent du contremaître des deux ouvriers de la ville chargés de cette mission : un elfe austère au visage absolument impassible au point d'avoir mis mal à l'aise bien des gens de passage.

Comment résoudre l'énigme ?

Si les personnages ont joué finement, ils se doutent que la maladie a été propagée de trois manières différentes et que des tests plus importants devraient être faits d'ici peu dans la zone de la porte. On peut imaginer aussi qu'ils fassent le rapprochement avec l'étrange bâtisse aux deux cheminées : s'ils savent que Galien a été vu portant un chaudron, ils devraient chercher une bâtisse comparable à la manufacture de la zone de la muraille ouest. Mais s'ils n'y arrivent pas ? Dans ce cas, le moyen le plus simple est de déclencher la dernière étape du plan de Galien : une nouvelle substance, plus mortelle encore, plus contagieuse également, répandue par les deux cheminées du vieux bâtiment.

Le grand final

Quelle que soit la manière dont les personnages auront démêlé l'affaire, ils doivent maintenant empêcher Galien et ses hommes de répandre leur fléau dans la ville et si possible récupérer la substance. S'ils ont été diplomates et fins, ils peuvent intervenir avec Piesa, voire Barig et une troupe de ses fidèles. Gardez néanmoins en mémoire que si la révolte de Barig a été déclenchée, seul Piesa pourra éventuellement les accompagner.

De même si Galien a commencé à répandre sa nouvelle substance, seuls Piesa et éventuellement Barig les suivront. De plus si les Fils d'Aërenor voient une grande foule se diriger vers leur planque, ils mettront en chauffe leur chaudron pour les faire fuir à la vue de la fumée verdâtre s'échappant des cheminées. Leur cachette est en fait une vieille fonderie désaffectée avec ses immenses fours, son gigantesque creuset, son entrelacement de passerelles et ses innombrables postes de forge.

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

La confrontation finale se fera dans cet environnement démesuré et les Fils d'Aërenor ne reculeront devant rien pour réussir à s'enfuir : destruction des attaches du creuset pour que l'immense godet en fonte s'écrase sur les joueurs, destruction des passerelles, etc. Ne vous bridez pas, c'est une scène finale, ça doit être grandiose. Contrairement à ses deux acolytes, Galien ne combattra pas à mort, cherchant à s'enfuir avec ses notes si la situation tourne à son désavantage.

PNJs:

GALIEN : l'homme au masque de cire, elfe (alignement NM) Invocateur niv 9 (écoles interdites Enchantement et Évocation) 33 pv (science de la robustesse)

For 8 Dex 14 Con 10 Int 17 Sag 13 Cha 10 Ref +5 Vig +2 Vol +7

Dons : Écriture de parchemins, École de prédilection (invocation), Amélioration des créatures convoquées, Création d'objets magiques, Science de la Robustesse, Création de potion

Sorts préparés : 4+1/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1

Niv 0 : Aspersion d'acide (inv), Fatigue, Message, Ouverture fermeture, Son imaginaire.

Niv 1 : Alarme, Armure de mage (inv), Brume de dissimulation (inv), Rapetissement, Rayon affaiblissant, Repli expéditif.

Niv 2 : Détection de pensée, Flèche acide (inv), Invisibilité x2, Nuée grouillante (inv), Pattes d'araignées.

Niv 3 : Convocation de monstres III (inv), Dissipation de la magie, Lenteur, Rayon d'épuisement, Vol.

Niv 4 : Contagion, Convocation de monstres IV (inv), Malédiction, Tentacules noirs.

Niv 5 : Contrat (inv), Convocation de monstres V (inv).

Dès qu'un adversaire s'approche de lui, Galien se lance Armure de mage et appelle une créature par Contrat. Lors de la rencontre, il invoque de nombreuses créatures puis s'abat sur l'ennemi le plus fort avec ses rayons. S'il sent le vent tourner, il couvre sa fuite par Lenteur, Invisibilité, Vol ou Repli expéditif et Brume de dissimulation ainsi qu'avec une ultime convocation et tente de se téléporter loin de la ville.

ACOLYTE DE GALIEN : Elfe (alignement LM) Barbare 8 64 pv
For 17 Dex 15 Con 12 Int 8 Sag 12 Cha 10 Ref +4 Vig +7 Vol +3

ACOLYTE DE GALIEN : Elfe (alignement LM) Guerrier 5/Roublard 3 51 pv
For 16 Dex 12 Con 13 Int 13 Sag 10 Cha 8 Ref +5 Vig +5 Vol +2

Et maintenant ?

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

Si les personnages capturent Galien, ils trouveront sur lui son carnet et auront un descriptif de tout ce scénario, à l'exception du paragraphe *N'est pas mort ce qui à jamais dort...* Ils apprendront donc l'existence des Fils d'Aërenor sans en savoir plus pour l'instant. Sinon, en fouillant la planque, ils pourront en apprendre des bribes sur divers documents, à votre convenance.

Galien (s'il s'enfuit) et les Fils d'Aërenor peuvent alors devenir des antagonistes récurrents de votre campagne.

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

Piesa pour sa part ne voudra pas suivre les PJs à l'aventure et préférera rester dans la ville pour continuer son oeuvre.

Ecrit par: Olivier Sbröllini

Illustration de couverture : Mariana Vieira

Corrections & page de couverture : Syrinity

DnD 2013