

# LA CITÉ HANTÉE

**D**ans cette aventure, les personnages joueurs poursuivent la cruelle Éliza Farrow et tentent de déjouer ses plans machiavéliques. Leur chemin les conduira d'abord vers une ferme isolée, lieu du dernier massacre de Farrow, puis dans la funeste cité de Nerekhall, où ils devront affronter des habitants prêts à tout pour se défendre. En outre, on a pratiqué la magie noire dans cette cité, jadis, et les résultats de certaines expériences menées là des décennies ou des siècles auparavant hantent toujours les lieux. Les héros poursuivront Farrow dans les anciennes catacombes, où aura lieu l'affrontement final. Les PJ seront alors aux premières loges pour découvrir l'horrible héritage de Nerekhall !

L'aventure commence lorsque les PJ arrivent dans une ferme que des brigands sont en train de piller. Les cadavres des occupants gisent au sol. Les PJ comprennent vite que les voleurs ne sont pas les auteurs du massacre. Les indices retrouvés sur les lieux du crime laissent penser qu'il est l'œuvre d'une créature monstrueuse assoiffée de sang. Les PJ poursuivent leur périple jusqu'à l'auberge du Chemin creux qui se trouve sur la

route de Nerekhall, où ils entendent de sinistres rumeurs sur les agissements d'une certaine dame Éliza Farrow.

Après avoir acquis la certitude que Farrow est coupable du massacre de la ferme et qu'elle nourrit de sombres desseins, les PJ continuent vers Nerekhall. Dans cette vieille ville ténébreuse, les PJ enquêtent sur les activités de Farrow et tentent de découvrir où elle se cache, car semble avoir disparu de la cité. Leurs recherches conduisent finalement sous terre, dans les dangereux égouts puis dans les catacombes, qui s'avèrent encore plus périlleuses. Ces anciennes sépultures cachent des savoirs oubliés, des laboratoires de magie abandonnés où subsistent des vestiges d'expériences passées, dont certains sont affamés !

Les catacombes de Nerekhall sont également le repaire de sorciers qui continuent à pratiquer la magie noire, bien que celle-ci ait pratiquement détruit la ville par le passé. Éliza Farrow est d'ailleurs venue ici pour se perfectionner dans cet art. Si les PJ survivent à leur traversée des catacombes, ils affronteront Farrow et son nouvel allié, un nécromancien qui contrôle d'affreux sbires.

## ACTE I : LES CHAMPS ENSANGLANTÉS

**D**ans ce premier acte, les PJ découvrent une scène atroce : dans une ferme isolée, les habitants ont été massacrés. Des voleurs sont en train de fouiller la maison, mais il s'avère que les brigands ne sont pas les auteurs de cette atrocité. Les PJ décident donc de suivre la piste du tueur, un être dévoyé doté de grandes ressources, pour finalement découvrir qu'il s'agit de dame Éliza Farrow. Quand ils apprennent les sinistres desseins de dame Farrow, les PJ n'ont plus le choix, ils doivent la poursuivre jusqu'à la Cité Libre de Nerekhall.

### L'AUBE ROUGE

Au début de l'aventure, les PJ voyagent sur des routes poussiéreuses, au nord-ouest de Terrinoth. Leur destination est laissée à votre discrétion, mais devra se trouver dans la même direction que Nerekhall. Cela pourrait être Havregris, s'il y a un mage ou un aspirant Maître des Runes dans le groupe. La première rencontre peut aussi se dérouler dans les environs de Tamalir, si les PJ s'y trouvent.

Pour débiter la première rencontre, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Au matin, après une petite heure de route, vous tombez sur une ferme isolée. Plus vous vous rapprochez, plus il est évident que quelque chose ne tourne pas rond. Les chèvres gambadent librement, leur enclos grand ouvert, et des hommes à l'allure patibulaire, vêtus d'armures minables, empilent des objets sur un chariot.*

Un groupe de brigands est en train de piller une ferme, mais ils ne sont pas responsables du massacre des habitants. Les voleurs sont arrivés peu après l'aube et ont saisi leur chance, car les meurtriers n'avaient rien emporté : les quelques rares objets de valeur étaient encore sur place, tout comme les stocks de nourriture et les outils. Quand les PJ s'approchent de la maison, ils découvrent plusieurs cadavres, et les traces de la mise à sac.

Les pillards, tout à leur tâche, ne remarquent pas immédiatement les PJ. Les malfrats sont habitués à se battre, donc si les PJ approchent trop directement, les voleurs, voulant protéger leur butin, se montreront très menaçants, croyant que les PJ sont eux aussi des voleurs. Cependant, si l'un des PJ porte des vêtements indiquant son appartenance au culte de Kellos, une armure de chevalier de l'une des baronnies, ou un autre signe de prestige ou d'autorité, les brigands essaieront probablement de cacher leurs agissements, et ne recourront à la violence qu'en cas d'échec. Cependant, ils ne sont pas prêts à mourir pour ce maigre butin, et se rendront rapidement ou s'enfuiront dès qu'ils craindront de perdre le combat.

## LES BASES DE LA RENCONTRE

Pour cette rencontre, surtout si elle se transforme en combat, gardez à l'esprit les éléments suivants :

- Les brigands ont forcément un chef.
- Il y a un groupe de sbires par PJ ; chaque groupe est composé de deux brigands.
- Les brigands ne se battent pas pour une cause. Ils ne s'intéressent qu'au butin et ne sont pas prêts à mourir pour parvenir à leurs fins ou pour défendre leur chef.
- Les brigands n'ont pas forcément envie de se battre, ils veulent simplement s'emparer du butin de la ferme, et éventuellement des possessions des PJ s'ils les prennent pour des proies faciles.
- Les PJ peuvent intimider les brigands et les faire reculer. Cela nécessite un **test opposé de Coercition Moyen** (◆ ◻) contre le Commandement du chef des brigands. Si l'un des brigands est mort, le joueur ajoute ◻ ou plus au test.
- Les brigands tentent de fuir si leur chef ou si plus de la moitié d'entre eux sont vaincus.

## BRIGAND (SBIRE)

La plupart des brigands sont des gens ordinaires que le désespoir pousse à commettre des actes méprisables.



**Compétences (en groupe uniquement) :** Calme, Corps à corps (armes légères), Distance.

**Talents :** Aucun.

**Aptitudes :** Aucune.

**Équipement :** Masse d'arme (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 6 ; Critique 4 ; Portée [au contact]).

## CHEF DES BRIGANDS (RIVAL)

C'est souvent le brigand le plus charismatique ou le plus impitoyable qui assume le rôle de chef. Il n'est pas plus pressé de mourir que ses comparses, mais l'orgueil le pousse parfois à plus de témérité.



**Compétences :** Calme 2, Commandement 1, Corps à corps (armes légères) 2, Distance 2.

**Talents :** Aucun.

**Aptitudes :** Aucune.

**Équipement :** Hache (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 6 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; Sanguinaire 1), arc (Distance ; Dégâts 7 ; Critique 3 ; Portée [moyenne] ; Difficile à manier 2), bouclier (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 3 ; Critique 6 ; Portée [au contact] ; Parade 1, Déflexion 1, Imprécis 2, Renversement), gambison (+1 encaissement).

## OBSERVER LES LIEUX

Après que les PJ ont vaincu ou chassé les brigands, ou qu'ils ont négocié avec eux, ils prendront probablement le temps d'examiner la scène du crime. Même si les PJ n'ont pas laissé aux brigands l'occasion de prouver leur innocence, en observant les corps, même sommairement, ils comprennent que les victimes ont été massacrées par... autre chose.

Deux des trois cadavres sont beaucoup trop pâles : les PJ découvrent de petites plaies aux bords déchiquetés sur leur gorge. La dernière victime, un garçon de ferme de large carrure, a eu la nuque brisée, mais ne présente pas d'autres blessures. Un **test de Médecine Difficile** (◆◆◆) réussi révèle que les victimes sont décédées peu après minuit, et que les deux portant une blessure à la gorge ont été presque entièrement vidées de leur sang.

À part ce que les brigands étaient en train de charger, rien ne semble manquer dans la maison – les fermiers n'avaient pas d'objets de grande valeur, de toute façon. Mais si au moins un des brigands s'est échappé, il sera difficile de déterminer si quelque chose a été volé, et quand.

Sur la route, des sillons fraîchement creusés, laissés par un gros chariot ou une calèche, s'éloignent de la ferme vers le nord (direction que les PJ suivaient probablement déjà), vers Nerekhall. Les personnages peuvent découvrir cette piste en réussissant un **test de Perception ou de Survie Facile** (◆). Si l'un des PJ génère ▲▲, il découvre aussi des traces entre la scène de crime et la route : parmi celles de lourdes bottes, une série d'empreintes plus fines, laissées par une personne portant de belles chaussures et se déplaçant avec une extraordinaire légèreté.

## L'AUBERGE DU CHEMIN CREUX

Que les PJ décident de suivre la piste des meurtriers ou de poursuivre leur chemin comme initialement prévu, avant la nuit tombée, ils arrivent à l'auberge du Chemin creux, située sur de la route de Nerekhall. Même si les PJ ont décidé de complètement ignorer l'attaque de la ferme et les brigands, ils arrivent à l'auberge en fin de journée, ce qui en fait le lieu idéal pour s'arrêter pour la nuit, ou du moins y faire une pause et apprendre les dernières rumeurs.

Éclairée par la chaude lumière du feu, l'auberge, pourvue d'un étage en bois, est ancienne mais assez bien entretenue. L'écurie abrite un nombre de chevaux ou autres montures égal au nombre de PJ. À côté, un cocher attelle une paire de grands et robustes chevaux blancs à un beau carrosse en bois rouge dont les fenêtres sont occultées par d'épais rideaux sombres. Cet attelage appartient visiblement à une personne riche, probablement noble. Le cocher semble sur le départ, malgré l'heure tardive. N'importe quel personnage qui a observé les traces à la ferme remarque facilement qu'une empreinte identique tourne depuis la route jusque dans la cour : il est évident qu'elle a été laissée par le carrosse.

Lorsque les PJ pénètrent dans l'auberge, ils découvrent plusieurs convives dans la salle commune. Gartulf, l'aubergiste, un gars hirsute à l'air pas commode, accueille les PJ s'ils s'approchent du comptoir, sinon il continue l'air de rien d'essuyer ses verres, qui s'obstinent à demeurer grassex.

### PERSONNEL ET CLIENTS DE L'AUBERGE

Les PJ peuvent interagir avec les personnes qui se trouvent dans l'auberge. Ces PNJ n'ont pas de profils d'adversaire, car ils ne sont pas censés participer à un combat ou à une autre rencontre structurée. Si un PJ utilise une compétence sociale qui nécessite un test, définissez la difficulté en fonction de la situation.

### OBJECTIFS DE LA RENCONTRE

**A**vant de quitter l'auberge, les PJ doivent avoir appris les informations suivantes :

- Dame Éliza Farrow a probablement tué les fermiers.
- Elle est en route pour Nerekhall.
- Par le passé, la magie noire pratiquée à Nerekhall a mis en danger tout Terrinoth.
- Les objectifs de dame Farrow sont forcément néfastes !

Sachant tout cela, les PJ devraient être motivés pour poursuivre Éliza Farrow à Nerekhall.

**Gartulf** : L'aubergiste est un veuf vieillissant aux cheveux gris hirsutes et à l'air perpétuellement renfrogné. Il ne parle pas beaucoup, sauf pour se plaindre de ses employés.

**Rudderick** : Le jeune palefrenier ne travaille à l'auberge que depuis quelques mois. Il est actuellement introuvable, mais Gartulf prétend que c'est « toujours comme ça ».

**Esma :** La jeune femme nettoie la cuisine, fait le service, et aide Gartulf autant qu'elle peut. Toujours gaie, elle semble vouloir compenser l'attitude revêche de son patron. Esma s'inquiète pour Rudderick ; selon elle, ce n'est pas dans ses habitudes de disparaître comme ça et de fuir ses responsabilités, malgré ce que dit Gartulf.

**Gharros :** Ce grand Orc musclé et intimidant porte un gambison étonnamment à la mode. Il passe le plus clair de son temps à l'auberge assis près de la fenêtre, à contempler l'extérieur et à griffonner furieusement. Gharros est un poète, un doux rêveur, qui vient de Tamalir, et voyage en quête d'inspiration.

**Loujis et Lerha :** Les jumeaux n'ont pas de destination précise ; ils voyageaient avec d'autres Gnômes Vagabonds, mais ont été séparés du reste du groupe lors d'une attaque de Gobelins. Toujours joyeux, Loujis et Lerha « savent » tout simplement que leurs amis et leur famille vont bien, et ne sont pas particulièrement pressés de les rejoindre. Les jumeaux apprécient beaucoup les farces.

**Khertra Veineprofonde :** Naine de la cité de Forge, Khertra est en route pour Havregris afin de négocier un accord commercial pour que sa famille fournisse des armes et des armures à la Garde de la cité. Khertra, malgré son côté exubérant, se consacre pleinement à sa tâche, mais elle n'est jamais trop occupée pour décliner un verre et une bonne chanson.

**Alvahn :** Ce bel Elfe des Cités Libres, facile à reconnaître grâce à ses vêtements à la mode et à ses manières décontractées, gagne sa vie comme acteur. Il est en route pour Nerekhall, car il a entendu dire que le Théâtre des Orphelins recrutait. C'est aussi un joueur invétéré qui participe de bon cœur à n'importe quelle partie !

## UNE CLIENTE SPÉCIALE

Le cocher travaille pour dame Éliza Farrow, une noble installée à l'auberge. L'aubergiste et les clients, tout excités, ne cessent de faire des commentaires à ce sujet. Comme on pouvait s'y attendre, dame Farrow s'est isolée pendant son bref séjour, et n'a pas daigné parler au commun des mortels. L'aubergiste ne peut donc pas apprendre grand-chose aux PJ : dame Farrow est arrivée avec sa valetaille peu avant l'aube et n'a pas reparu depuis.

Farrow étant arrivée pendant qu'ils dormaient, les clients ne sont au courant de sa présence qu'à cause de l'excitation provoquée ; comme les langues vont

bon train, les PJ sont certains d'en apprendre plus sur la dame pendant leur séjour à l'auberge. Non seulement la visite d'une noble constitue un événement, mais certains clients et membres du personnel n'hésitent pas à colporter de sinistres rumeurs sur Farrow.

Les PJ entendent les rumeurs et les nouvelles suivantes en discutant avec le personnel et les clients de l'auberge. Vous pouvez simplement les communiquer à n'importe quel PJ qui discute avec un PNJ, ou demander un **test de Charme Facile** (◆), le PJ apprenant une rumeur pour chaque ✨. Si le PJ réussit avec au moins ▲ ▲, on ne lui apprend que des choses véridiques.

- Personne n'a vu Rudderick, le palefrenier, de toute journée, ce qui met Gartulf très en colère.
- Lorsque dame Farrow est arrivée à l'auberge, sa robe était tachée par ce qui semblait être du sang. Ses gardes ont lourdement affirmé qu'elle allait parfaitement bien.
- Éliza Farrow est la dernière survivante de la lignée des Cathori. Sa sœur est morte dans de mystérieuses circonstances. (Vrai.)
- Le seigneur Merick Farrow a eu le cœur brisé après le décès de son frère, Alric. Il s'est retiré de la vie publique après de brèves fiançailles et un mariage expéditif avec Éliza Cathori. (Vrai.)
- Les Cuirassiers de Nerekhall restent vigilants et craignent que des pratiquants de magie noire ne viennent dans la Cité à la recherche de connaissances oubliées plus souvent que ce que les magistrats admettent. (Vrai.)
- Dame Farrow se baigne une fois par mois dans le sang d'une jeune vierge, pour conserver sa jeunesse et sa beauté. (Faux, techniquement.)
- Éliza Farrow vient d'un pays lointain et a voyagé jusqu'à Terrinorth. (Faux.)
- Les magistrats et les nobles de Nerekhall appartiennent à des sociétés secrètes. (Faux, sauf pour certains.)
- Dame Farrow a déjà été mariée plusieurs fois, et ses époux sont morts dans des circonstances suspectes. (Faux.)

Outre ces rumeurs, un personnage qui réussit un **test de Connaissance (Géographie) ou de Connaissance (Savoir) Facile** (◆) détient des informations supplémentaires sur l'histoire de Nerekhall. Pendant de nombreuses années, la Cité a constitué une sorte

de refuge pour les pratiquants des arts obscurs et de la magie noire. Terrinoth prit conscience du danger de la situation quand un magicien particulièrement puissant, Gargan Mirklace, ouvrit un passage menant à un royaume au-delà de Mennara – une région frontalière de l'Ynfernael. Les monstruosité surnaturelles qui s'en déversèrent et détruisirent presque complètement Nerekhall menacèrent jusqu'à l'existence de Terrinoth, qui prit des décisions drastiques pour enrayer le fléau. Malgré certaines réserves au sein du Conseil des Treize, la reconstruction de Nerekhall fut autorisée. Les magistrats de la Cité et le Conseil surveillèrent Nerekhall de près au cours des décennies qui suivirent, attentifs au moindre signe de corruption.

### DE SOMBRES DESSEINS

En fait, Éliza Farrow est un Vampire ; c'est elle qui a commis les crimes odieux de la ferme. Elle s'est arrêtée à l'auberge pour la journée afin d'éviter la lumière du soleil avant de poursuivre son voyage vers la Cité Libre de Nerekhall, où elle doit rencontrer un nécromancien, disciple du seigneur Vorakesh et puissant mage noir, nommé Mavaris Skain.

Les serviteurs de dame Farrow connaissent, ou du moins soupçonnent, sa véritable nature, mais ils sont trop loyaux, effrayés ou blasés pour la trahir, même s'ils ne sont pas sous l'emprise de sa puissante magie et de ses aptitudes vampiriques.

Les PJ seront impatients de traîner Farrow devant la justice pour ses meurtres, mais ils vont découvrir des indices laissant penser qu'elle nourrit de bien plus sombres desseins.

### DES OREILLES INDISCRÈTES

Les jumeaux, surtout Lerha, sont inhabituellement calmes la nuit où les PJ arrivent, ce dont peuvent attester tous les autres convives résidant à l'auberge avec eux depuis ces derniers jours. Les Gnomes avaient prévu de jouer un tour à dame Farrow, car les jumeaux adorent faire des farces aux nobles bouffis d'orgueil. Cependant, alors que les Loujis et Lerha préparaient leur entourloupe (une farce incroyablement complexe nécessitant une bouteille de vin remplie d'eau, un fer à cheval, de fausses moustaches et une souris), ils ont entendu dame Farrow discuter dans sa chambre, chose d'autant plus surprenante qu'ils l'avaient vue entrer seule dans la pièce.

Bien qu'encore effrayée, Lerha est prête à raconter aux PJ ce qui s'est passé. Si elle le fait, lisez ou paraphrasez ce qui suit aux PJ :

*« J'ai entendu parler la jolie dame noble, mais il y avait aussi une autre voix, celle d'un homme », explique Lerha, agitée et visiblement nerveuse. « C'était une voix rauque, et il y avait des bruits bizarres, comme des flammes qui crépitent... une étrange lueur verte filtrait sous la porte et par le trou de la serrure. C'était effrayant ! J'avais trop peur, je ne voulais pas rester, même si je savais que Loujis attendait en bas avec la souris et que tout était prêt. » Elle regarde alors tristement son frère, qui lui adresse un sourire rassurant. « Mais j'ai entendu de ce qu'ils disaient, pas tout mais une bonne partie quand même. J'ai cru comprendre qu'ils préparaient une réunion, ou un rassemblement. Elle a dit quelque chose à propos de Nerekhall, et il a clairement parlé d'un "accord". Voilà, c'est ça, un accord, impliquant son "maître". Et puis quelque chose à propos d'un sacrifice. »*

*Lerha se tait, et on entend un petit couinement, juste avant qu'une souris ne saute de son sac et se mette à gambader par terre.*

En réalité, Lerha a entendu une conversation entre Éliza Farrow et le nécromancien Mavaris Skain, qui l'attend à Nerekhall. Malgré la distance, Farrow peut communiquer avec lui grâce à une coupe enchantée qui ne révèle ses propriétés magiques que lorsqu'elle est remplie de sang frais. Si l'on en croit l'histoire de Lerha, il est clair que Farrow prépare un mauvais coup, et qu'il sera question de magie. Même si, à ce stade, les PJ ne connaissent pas les détails, en posant d'autres questions, ils se voient confirmer que Farrow était seule dans sa chambre à ce moment-là.

### LE DÉPART

Juste après la tombée de la nuit, Éliza Farrow, accompagnée de sa dame de compagnie au regard vide et de deux gardes à l'air sinistre, descend de sa chambre au premier et se dirige vers son carrosse qui l'attend. Cette scène est censée se produire très peu de temps après l'arrivée des PJ, voire au moment où ils entrent dans l'auberge. En tout cas, ils n'ont probablement pas encore entendu de rumeurs sur Farrow.

Si les PJ sont présents, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*La noble dame est d'une élégance saisissante, avec ses cheveux d'or et sa peau d'ivoire. Sa façon de se mouvoir ferait rougir un Elfe, son port altier encore rehaussé par la façon dont la traîne de sa robe blanche frôle avec légèreté le plancher quand elle marche. Ses atours sont aussi impeccables que sa peau, à l'exception d'une petite tache incarnate sur le col. Mais la chose la plus remarquable chez elle est son regard, subtilement teinté de rouge et flamboyant de vie.*

*Deux imposants gardes l'escortent, la main sur le pommeau de leur épée. Ils surveillent en silence les clients de l'auberge. La dame regarde alors dans votre direction, et un fin sourire teinté de mépris se dessine sur ses lèvres rubis.*

Éliza Farrow n'a aucune intention de s'arrêter pour discuter avec qui que ce soit, y compris les PJ. S'il y a des nobles dans le groupe, elle leur adresse simplement un signe de tête poli ; sinon, elle ignore tout le monde superbement. Ses gardes sont prompts à repousser toute personne qui semble constituer une menace pour leur maîtresse. Bien sûr, Farrow est plus que capable de se défendre seule, quel que soit le danger, mais elle prend soin de préserver les apparences.

Dans tous les cas, sa priorité est de poursuivre son voyage et d'atteindre Nerekhall. Si, à ce stade de l'aventure, les PJ la poussent à la confrontation, elle ne se bat que si nécessaire, préférant laisser ses gardes s'occuper du problème pendant qu'elle s'échappe. Le temps file vite et elle doit arriver à Nerekhall avant l'aube.

### SERVICE DE CHAMBRE ?

Si les PJ louent des chambres, l'aubergiste leur donne celle de Farrow, qui vient d'être libérée. Si un personnage réussit un **test de Vigilance moyen** (◆◆), quand il y entre, il remarque des éraflures sur le plancher, comme si on avait traîné quelque chose sous le lit. Effectivement, il y découvre un cadavre humain. C'est le palefrenier, Rudderick : il a été égorgé et semble avoir été vidé de son sang (Farrow l'a utilisé pour activer la coupe enchantée). N'importe quel PJ qui examine attentivement la pièce ou regarde sous le lit trouve le corps automatiquement, ainsi que de petites gouttes de sang sur le sol et le bureau.

Si les PJ ne découvrent pas le cadavre, Gartulf le trouve quand il va préparer la chambre (même s'il n'y

## LES MOTIVATIONS DES PERSONNAGES

Cette aventure est basée sur certaines hypothèses concernant les PJ ; on présume surtout qu'ils ne resteront pas indifférents face aux meurtres atroces de la ferme et qu'ils voudront pourchasser la coupable, qui nourrit d'encore plus sombres desseins. Toutefois, afin d'inciter davantage les PJ à poursuivre et arrêter Éliza Farrow, vous pourrez mettre en lien cette aventure avec les Motivations et les objectifs des PJ. Dans certains cas, cela s'avérera évident : un PJ épris de justice ne laissera pas un meurtrier s'en tirer, un PJ ivre de vengeance qui consacre sa vie à la lutte contre les morts-vivants suspectera la véritable nature de Farrow. En discutant avec les joueurs, peut-être découvrirez-vous d'autres motivations tout aussi pertinentes : la peur de l'échec peut pousser un PJ à réagir quand il est confronté à des tragédies. Même la cupidité peut devenir un levier, puisque l'un des PNJ est une femme noble.

fait le ménage que sommairement). Il hurle dès qu'il tombe sur le corps.

### ÉLIZA FARROW (NÉMÉSIS)

Bien connue parmi la noblesse, Éliza est une femme incroyablement belle, dont le joli visage ne reflète pas l'âge vénérable. Bien que diverses rumeurs courent à son sujet, presque personne ne se doute que Farrow est en réalité un vampire, une monstrueuse créature morte-vivante assoiffée de sang qui se nourrit d'humains et d'autres créatures intelligentes. Farrow est charmante et calme, mais son côté sanguinaire peut surgir en un instant.

4	4	4	4	4	5
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTE	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT	SEUIL BLESS	SEUIL STRESS	DÉP CAC/D		
6	18	20	1   1		

**Compétences :** Arcanes 3, Pugilat 2, Charme 3, Calme 3, Sang-froid 3, Connaissance (Interdit) 4, Négociation 3, Distance 3, Équitation 2, Vigilance 2.

**Talents :** Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Sombre clairvoyance (utilise Connaissance [Interdit] pour déterminer les effets des sorts).

**Aptitudes :** Brume de sang (si Éliza Farrow subit des dégâts dépassant son seuil de blessure, elle n'est pas neutralisée, mais prend la forme d'un nuage de fines gouttelettes de sang. Tant qu'elle est sous cette forme, elle peut voler [voir page 100 du livre de base GENESYS] et les attaques physiques ne lui infligent aucun dégât. Si elle subit des dégâts supplémentaires d'une attaque magique, elle est neutralisée normalement et reprend sa forme corporelle).

Dominance (Éliza peut utiliser l'action Dominer une fois par rencontre, en effectuant un **test opposé de Charme contre Sang-froid** visant un personnage à portée courte ; en cas de succès, la cible est immobilisée pendant 1 round par ✨ non annulé, et Éliza peut dépenser ☉ pour sonner la cible pour 1 round).

L'Appel du sang (quand Éliza Farrow inflige des dégâts à une cible en utilisant ses crocs ou une attaque magique, elle élimine un nombre de blessures égal à celui des blessures infligées).

Sensibilité au soleil (tant qu'elle est exposée au soleil, Éliza réduit toutes ses caractéristiques de 2 et divise par deux ses seuils de blessure et de stress).

Magie vampirique (Éliza réduit la difficulté de tous ses tests de compétence magique d'un niveau).

Morte-vivante (Éliza n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire [sauf du sang], et peut survivre sous l'eau ; immunisée contre les poisons et les toxines).

**Sorts :** Éliza Farrow peut choisir n'importe quelle action magique autorisée pour la compétence Arcanes, et peut sélectionner des effets de sort supplémentaires normalement. Ses sorts préférés sont : Bain de sang (choisit une cible à portée courte pour l'attaque et effectue un **test d'Arcanes Difficile** [◆◆◆] ; si le test de combat magique est réussi, la cible subit 4 points de dégâts + 1 point de dégâts par ✨ non annulé, avec un niveau de critique de 2 et les attributs Souffle 4 et Sanguinaire 4), Malédiction de la nuit (choisit une cible à portée courte et effectue un **test d'Arcanes Difficile** [◆◆◆] ; si le test est réussi, la cible retire 1 dé d'aptitude de tous les tests de compétence qu'elle effectue et réduit ses seuils de stress et de blessure de 4 jusqu'à la fin du prochain

tour d'Éliza ; elle peut maintenir ces effets en exécutant la manœuvre Se concentrer).

**Équipement :** Crocs (Pugilat ; Dégâts 6 ; Critique 2 ; Portée [au contact] ; Enchevêtrement 1, Sanguinaire 2).

### GARDE DE FARROW (RIVAL)



**Compétences :** Calme 2, Sang-froid 1, Distance 2, Équitation 1, Corps à corps (armes légères) 2, Vigilance 1.

**Talents :** Arme en main (une fois par round, peut sortir ou ranger une arme au prix d'une brouille).

**Aptitudes :** Étau (peut prendre la brouille Grappin ; jusqu'au début du prochain tour du garde, les ennemis doivent dépenser deux manœuvres pour se désengager.)

Restez derrière ! (quand un personnage à portée courte tente de dépasser le garde, celui-ci peut, au prix d'une brouille hors tour, dépenser un Point Narratif de la réserve du MJ et mettre à terre le personnage.)

**Équipement :** Épée (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 6 ; Critique 2 ; Portée [au contact] ; Parade 1), arbalète (Distance ; Dégâts 7 ; Critique 2 ; Portée [moyenne] ; Perforant 2, Déploiement 1), bouclier (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 3 ; Critique 6 ; Portée [au contact] ; Parade 1, Déflexion 1, Imprécis 2, Renversement), armure en cuir (+1 encaissement).

## DANS LE SILLAGE DE LA MORT

Quand ils découvrent le corps de Rudderick, les PJ comprennent que Farrow est une meurtrière, et qu'elle a massacré les fermiers et le palefrenier. Le sombre passé de Nerekhall et l'urgence qui pousse Farrow vers la cité n'augurent rien de bon.

Si les PJ décident de pourchasser Éliza Farrow alors que son carrosse s'éloigne ou juste après qu'il passe hors de vue, consultez la section de la rencontre intitulée La poursuite, page suivante. Sinon, les PJ déduisent sa destination grâce à la direction prise par l'attelage, aux quelques questions qu'a posées le cocher pour se renseigner sur la route de Nerekhall et aux événements récents. Les PJ peuvent alors décider d'intercepter Farrow à Nerekhall ; reprenez l'aventure après une nuit de repos.

## HARCELÉS PAR DES MOLOSSES (RENCONTRE FACULTATIVE)

Si les PJ éveillent d'une quelconque façon les soupçons de dame Farrow, ou s'ils la suivent tout de suite, Éliza invoque une meute de barghests pour s'occuper d'eux. Si les PJ poursuivent le carrosse, les barghests se lancent à leurs trousses, comme décrit dans la rencontre La poursuite. Sinon, les barghests rôdent dans les champs et les bois aux alentours de l'auberge, et attaquent les PJ ou n'importe qui d'autre qui s'aventure dehors la nuit.

Voici éléments-clés de la rencontre :

- Le nombre de barghests est égal au nombre de PJ.
- Les barghests ne ressentent pas la peur, il est donc peu probable qu'ils battent en retraite.
- Les barghests sont horribles ! À moins que les PJ n'aient déjà l'expérience de fréquentes rencontres avec des morts-vivants, ils doivent effectuer un **test de Sang-froid Difficile** (◆◆◆) quand les barghests attaquent. Si un PJ échoue, il est désorienté jusqu'à la fin de la rencontre.

### BARGHEST (RIVAL)

Les barghests sont de grands canidés morts-vivants d'une sauvagerie inouïe. Les paysans racontent qu'une fois qu'un barghest a senti l'odeur de sa proie, il la traque jusqu'à ce que l'un des deux meure. Les barghests étant infatigables, la pauvre proie n'a aucune chance. Les barghests ressemblent à de grands loups ou de gros chiens à la fourrure sombre, mais leurs museaux se résument généralement à un crâne, où brillent d'étranges lueurs rouges dans des orbites vides. La plupart des barghests ont souvent des plaies béantes qui révèlent leurs os blanchâtres et leur chair en décomposition ; il leur manque souvent de grands morceaux de fourrure et de peau. Pourtant, les barghests ne saignent jamais.



**Compétences :** Athlétisme 2, Perception 3, Pugilat 2, Résistance 3, Vigilance 2.

**Talents :** Vivacité (un barghest n'effectue pas de manœuvres supplémentaires pour se déplacer sur un terrain difficile).

**Aptitudes :** Élan (ajoute l'attribut Renversement à la première attaque qu'effectue un barghest au cours du même tour après avoir utilisé une manœuvre pour aller au contact de la cible).

Mise en pièces (un barghest ajoute ■■ aux tests de Pugilat contre des cibles à terre ou immobilisées).

Mort-vivant (n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire et peut survivre sous l'eau ; immunisé contre les poisons et les toxines).

**Équipement :** Griffes et crocs (Pugilat ; Dégâts 6 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; Renversement, Sanguinaire 1).

## LA POURSUITE (RENCONTRE OPTIONNELLE)

Suite à ce qu'ils ont vu et entendu, les PJ peuvent décider de tenter d'arrêter Éliza Farrow dès à présent, pour l'empêcher de nuire davantage ! L'aventure fonctionne mieux si Farrow se rend à Nerekhall, mais si les PJ essaient de s'en prendre elle à ce stade et sortent vainqueurs de la rencontre, éventuellement, vous pouvez poursuivre en fournissant assez d'indices au cours de l'affrontement pour dévoiler ses plans (rencontrer un dangereux nécromancien avec qui elle désire passer un infâme marché), et modifier certains éléments de la fin de l'aventure. Heureusement pour vous, arrêter Farrow n'est pas une mince affaire, ce qui permet de faire vivre aux PJ une scène de poursuite passionnante !

Si les PJ n'ont pas de montures, ils décideront peut-être de prendre les chevaux de l'écurie de l'auberge, ce qui devrait s'avérer assez facile, d'autant qu'il n'y a plus de palefrenier. Cependant, le vol de chevaux constitue un crime grave dans tout Terrinot : les propriétaires des montures et le personnel de l'auberge n'auront de cesse qu'ils aient obtenu réparation.

En fonction de la rapidité avec laquelle les PJ parviennent à se mettre en selle, la rencontre commence quand le carrosse est situé à moyenne ou longue portée. Si l'attelage se trouve au-delà, les PJ n'ont plus aucune chance de le rattraper. Voici quelques éléments-clés de la poursuite :

- Le cocher est concentré sur sa fuite, ce qui signifie qu'il utilise deux manœuvres à chaque tour pour mettre de la distance entre le carrosse et les PJ.
- Farrow s'échappe si son carrosse se retrouve à portée extrême des PJ.
- Un garde est assis à côté du cocher, le reste de l'équipage est à l'intérieur du carrosse. Le garde qui est à l'extérieur peut grimper sur le toit pour combattre ou repousser les assaillants.
- Les barghests rejoignent la rencontre pendant le deuxième round et tentent de faire chuter les PJ, de tuer leurs montures ou de les arrêter par tout autre moyen.
- Farrow peut ouvrir les rideaux pour lancer des sorts de l'intérieur du carrosse.



**COCHER (RIVAL)**

**Compétences :** Distance 1, Équitation 2, Pugilat 1, Vigilance 2.

**Talents :** Aucun.

**Aptitudes :** Aucune.

**Équipement :** Dague (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 3 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; Précis 1), gambison (+1 encaissement).

## ACTE II : UNE SOMBRE CITÉ

Dans le deuxième acte de l'aventure, les PJ arrivent à Nerekhall et sont libres d'explorer la ville. Cette partie de l'aventure n'a pas de fin déterminée, puisque les PJ y enquêtent sur les agissements de Farrow comme ils le souhaitent. Toutefois, qu'ils le sachent ou non, les héros sont lancés dans une course contre la montre pour déjouer les plans du vampire, qui menacent l'ensemble de la région, voire tout Terrinoth.

### LA CITÉ LIBRE DE NEREKHALL

Nerekhall est aussi impressionnante que les autres Cités Libres, mais même ceux qui ne connaissent pas son passé troublé ressentent parfois un sentiment oppressant, une terreur inconnue, lorsqu'ils parcourent ses rues. Ces sensations s'intensifient au cœur de la nuit, dans les ruelles sombres, quand on entend le bois des vieux bâtiments grincer.

Peuplée de plusieurs milliers d'habitants, Nerekhall est plus petite que certaines autres Cités Libres, probablement en partie à cause de son sinistre passé. La plupart des citoyens préfèrent éviter le sujet, mais la présence des Cuiraciers est un rappel constant de ces tristes événements. Quand le mage Gargan Mirklace ouvrit un passage vers le Royaume noir, il déclencha des légions de terreurs démoniaques sur la cité. Seuls les efforts désespérés des autres Cités Libres et des baronnies des Daqan permirent de mettre un terme à la catastrophe et d'épargner le reste de Terrinoth.

Quelques bâtiments de Nerekhall datent de plusieurs siècles, mais la plupart furent érigés dans les décennies qui suivirent la quasi-destruction de la cité. Malgré cette reconstruction récente, les rues de Nerekhall sont généralement bordées de bâtiments hauts et massifs séparés par de rares ruelles peu engageantes.

Outre sa magnifique et quelque peu imposante architecture, les visiteurs de Nerekhall sont bien obligés de remarquer les Cuiraciers, ces assemblages mécaniques animés grâce à la magie, qui protègent la cité contre les puissances ténébreuses qui l'ont jadis presque détruite. Les Cuiraciers censés garantir la sécurité ne font qu'exacerber la sensation de menace sous-jacente.

Sans être aussi cosmopolite que Tamalir, Nerekhall accueille des habitants venus de tous horizons. On y trouve donc des individus aux us et coutumes divers, mais qui tous ont été marqués d'une manière ou d'une autre par le sinistre passé de Nerekhall, qui étend son triste voile sur la majeure partie de la cité.

### LIEUX REMARQUABLES

Voici quelques-uns des endroits les plus importants de Nerekhall, et certains lieux que les PJ sont susceptibles de visiter au cours de leur aventure.

#### LE MARCHÉ

Moins grand que celui de Tamalir ou ceux d'autres cités commerçantes, le marché de Nerekhall attire tout de même de nombreux marchands qui vendent des produits très divers. On prétend que les acheteurs avertis y trouvent même des objets enchantés, des textes interdits et autres curiosités extraites des catacombes de Nerekhall. Évidemment, les individus qui pratiquent ce genre de commerce sont d'un naturel méfiant et évitent à tout prix d'attirer l'attention des Cuiraciers.

#### LA PLACE CENTRALE

C'est le cœur de la cité ; les habitants s'y réunissent pour écouter les proclamations et faire la fête, mais aussi pour assister aux exécutions publiques, événements qui attirent toujours beaucoup de monde, car les magistrats de Nerekhall transforment en grand spectacle la mise à mort des adeptes de magie noire, tant pour dissuader d'éventuels amateurs que pour réaffirmer haut et fort que Nerekhall a renié son sombre passé.

## L'ACADÉMIE

L'Académie est le centre culturel de Nerekhall, mais elle n'a pas le prestige de celle de Havregris. On y traite des sujets classiques : les étudiants y abordent la magie, l'histoire, la philosophie, la théologie et certaines sciences, sans recevoir de véritable formation sur les arts mystiques. L'Académie forme principalement les jeunes issus de la noblesse qui ne sont pas assez doués pour entrer à Havregris ; elle accueille aussi parfois des érudits venus des alentours de la ville. On dit que l'Académie sert de couverture à ceux qui viennent étudier la magie noire à Nerekhall, mais ce ne sont que des rumeurs.

## LA TOUR DE FER

Cet imposant édifice s'élève au-dessus des Hauts quartiers. La tour a été conçue pour résister aux attaques ordinaires et magiques ; ses murs renforcés de fer portent des runes protectrices. Les magiciens de la tour, dont certains sont magistrats de la cité, constituent la principale protection de Nerekhall contre la corruption ; il existe également d'autres défenseurs : les Inventeurs, qui sont les gardiens et les créateurs des Cuiraciers.

## L'AUBERGE DE L'OMBRE DE LA LUNE

Cet établissement aux tarifs élevés accueille les nobles et les marchands de passage. Certains habitants aisés de Nerekhall fréquentent aussi l'auberge pour sa cave à vin et à spiritueux bien garnie.

## L'AUBERGE DE LA BRIQUE DE FER

Cet établissement, qui pratique des prix plus raisonnables, fournit un service de bonne qualité et offre une alternative abordable aux voyageurs qui ne peuvent ou ne veulent pas s'offrir une chambre à L'Ombre de la lune. Les logements y sont simples mais confortables, et l'auberge répond à la plupart des besoins des voyageurs fatigués.

# BIENVENUE À NEREKHALL

Les PJ arrivent à Nerekhall à une heure qui dépend des circonstances, selon qu'ils ont poursuivi dame Farrow toute la nuit ou qu'ils ont pris le temps de se reposer et ont voyagé de jour. Si les PJ se sont déplacés à pied, ils n'arrivent à Nerekhall que tard à la fin de la deuxième journée, donnant ainsi à Éliza une bonne longueur d'avance. S'ils se sont procuré des montures, ils rejoignent la cité en une journée (ou une nuit).

Comme toute Cité Libre, Nerekhall impressionne fortement les voyageurs qui approchent. Ses murs de pierre

mesurent près de 6 mètres de haut. Si les PJ arrivent en journée, une seule des lourdes portes de fer est partiellement ouverte, comme pour pouvoir être refermée rapidement en cas de besoin. Curieusement, les portes semblent conçues pour être fermées de l'extérieur.

Des gardes en armure rutilante surveillent la porte, armés de lances. Si le comportement des PJ n'est pas suspect et si rien dans leur apparence n'éveille les soupçons, les gardes les laissent passer sans trop de difficulté, du moins en journée. Une fois la nuit tombée, les portes sont fermées et sont étroitement surveillées : des gardes patrouillent au sommet du parapet pour repérer les menaces et les éventuels voyageurs. Toutefois, même la nuit, on ouvre parfois aux visiteurs de marque. Dame Farrow étant de la noblesse, elle n'a évidemment eu aucun problème pour entrer. Lorsque les PJ arrivent, les gardes en service n'ont peut-être pas été personnellement témoins de son arrivée, mais les nouvelles se répandent vite dans la caserne. Si un PJ pose les bonnes questions et réussit sur un **test de Charme Moyen** (◆◆), les gardes racontent qu'une femme noble et son équipage sont arrivés quelques heures avant l'aube – il est pourtant assez inhabituel que des personnages de haut rang voyagent de nuit.

## CUIRACIER (RIVAL)

Figés comme des statues aux coins des rues ou patrouillant dans la cité, ces assemblages animés par magie que l'on appelle Cuiraciers sont devenus un spectacle assez commun à Nerekhall. Bien qu'ils soient capables de détecter la présence d'énergies magiques et de repérer l'utilisation des formes de magie interdite, les Cuiraciers ont tendance à pêcher par excès de prudence quand il s'agit d'arrêter les inconnus qui pratiquent une magie non répertoriée.

4	2	1	1	1	1
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISSEMENT		SEUIL BLESS		DÉF CÀ/D	
6		15		3   2	

**Compétences :** Corps à corps (armes légères) 3, Corps à corps (armes lourdes) 3, Résistance 3, Sang-froid 3, Vigilance 3.

**Talents :** Aucun.

**Aptitudes :** Gravures protectrices (ajoute 2 dés de difficulté à tous les sorts qui ciblent un Cuiracier), Force de l'acier (un Cuiracier peut manier une arme de Corps à corps [armes lourdes] à une main), Vigilant (un Cuiracier ajoute ■■ aux tests de Perception

## LES CUIRACIERS

Ces assemblages que l'on nomme Cuiraciers ont été conçus pour défendre Nerekhall contre la magie noire et éliminer ceux qui osent la pratiquer. Les Cuiraciers sont donc capables de détecter la magie et de réagir en conséquence. Il est probable que les PJ se contenteront d'observer les Cuiraciers de loin pendant leur séjour à Nerekhall, mais il se peut qu'ils attirent l'attention de ces gardiens de métal, surtout si l'un des héros se risque à utiliser la magie non loin d'eux. Ce genre de pratique n'a rien d'illégal à Nerekhall, mais a tendance à attirer les Cuiraciers. Si un personnage utilise une forme de magie non alarmante, il s'en tire généralement avec un bref interrogatoire, mais s'il jette un sort trop voyant qui risque de faire paniquer les citoyens, ou s'il pratique la magie noire (comme cela peut être le cas pour un personnage doté du talent Sombre clairvoyance ou Sacrifice sanglant), il ne s'en tirera pas à si bon compte et recevra un accueil beaucoup plus dur de la part des Cuiraciers et des autorités de la cité.

et de Vigilance pour détecter l'utilisation ou les effets de compétences magiques).

**Équipement:** Hallebarde (Corps à corps [armes lourdes] ; Dégâts 7 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; Parade 1, Perforant3), grand bouclier (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 5 ; Critique 5 ; Portée [au contact] ; Parade 2, Déflexion 2, Imprécis 2, Renversement).

### GARDE DE LA CITÉ RIVAL

La discipline de la garde de Nerekhall est aussi stricte que celle de n'importe quelle autre Cité Libre. Tous les gardes connaissent le sombre passé de la cité, et savent qu'ils doivent se tenir prêts à réagir aux dangers qui viendront aussi bien de l'intérieur que de l'extérieur.



**Compétences :** Corps à corps (armes légères) 2, Perception 1, Sang-froid 1, Vigilance 1.

**Talents :** Aucun.

**Aptitudes :** Aucune.

**Équipement :** Lance de la milice (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 5 ; Critique 4 ; Portée [au contact] ; Précis 1), bouclier (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 3 ; Critique 6 ; Portée [au contact] ; Parade 1, Déflexion 1, Imprécis 2, Renversement), armure en cuir (+1 encaissement).

## NEREKHALL BY NIGHT

Une fois les PJ arrivés à Nerekhall, ils peuvent commencer à enquêter sur les allées et venues d'Éliza Farrow pour deviner ses plans. L'arrivée d'une noble dame dans une cité de cette taille ne se remarquant pas autant que dans une petite auberge de bord de route, les PJ doivent fournir plus d'efforts pour récolter des informations sur les activités de Farrow : ils peuvent interroger des personnes dans la rue, se rendre dans les bonnes auberges, voire parler aux autorités.

Laissez les PJ prendre les devants pendant cette partie de l'aventure et décider de ce qu'ils veulent faire en fonction des informations qu'ils auront recueillies. Les rencontres proposées ci-après correspondent aux événements les plus susceptibles de se produire, et peuvent être facilement adaptées à la situation et aux décisions des héros. N'importe laquelle de ces rencontres devrait permettre aux PJ de retrouver la trace de Farrow.

Si les PJ se lancent sur des pistes complètement différentes, l'essentiel est de s'assurer qu'ils finissent par découvrir les informations décrites dans l'encadré Objectifs de l'enquête, page suivante.

### EXPLORATION URBAINE

Lorsque les PJ arrivent à Nerekhall, leur priorité est probablement de retrouver Éliza Farrow. Pour y parvenir, ils vont parcourir la cité en posant des questions et en cherchant des signes d'une activité malsaine. Les PJ pourraient également être tentés par d'autres activités, comme acheter des provisions. En fonction de ce qu'ils ont découvert jusqu'à présent, les PJ réalisent peut-être

que le temps presse. S'ils n'en ont pas conscience, ils doivent au moins comprendre que plus ils tardent à enquêter sur Farrow, plus sa piste refroidit.

Évidemment, les PJ ne verront pas Éliza Farrow se promener en pleine journée, ni même la nuit, à moins qu'ils n'aient été à ses trousses pendant tout le trajet depuis l'auberge du Chemin creux. Farrow est descendue dans le cloaque de Nerekhall quelques heures après son arrivée. Toutefois, même si les PJ ne croisent pas Farrow en personne, leurs recherches peuvent les conduire à trouver l'un des indices ou à faire l'une des rencontres mentionnés dans cette section.

## L'ÉRUDIT EN DISGRÂCE

Avant la fin de l'aventure, les PJ rencontreront Mavaris Skain, dont ils auront peut-être entendu parler s'ils ont interrogé des membres de l'Académie ou des lettrés, ou si leur groupe comprend un Érudit.

Officiellement, Skain appartenait au corps professoral de l'Académie et a été récemment renvoyé. Ce que peu de gens savent ou suspectent, c'est que Skain est en fait un nécromancien, et qu'il a fait allégeance au redoutable seigneur Vorakesh. Éliza Farrow est venue à Nerekhall pour s'allier à Skain et, grâce à lui, à Vorakesh.

Évidemment, les PJ n'apprendront tout cela que bien plus tard, même s'ils peuvent avoir des soupçons dès à présent. Voici quelques informations que les PJ sont susceptibles d'apprendre en écoutant les rumeurs ou en parlant avec les anciens collègues de Skain à l'Académie :

- Ses collègues, comme ses étudiants, détestaient Mavaris Skain, en grande partie à cause de ses yeux enfoncés, de son regard voilé, et de son attitude généralement froide et cruelle. Bien qu'habituellement renfermé, il était connu pour ses éclats de colère aux moments les plus inappropriés, ce qui n'améliorait en rien sa réputation.
- Après son renvoi, les magistrats de la cité ont fouillé son bureau. S'ils y ont trouvé quoi que ce soit d'intéressant, ils n'en ont pas informé l'Académie.
- Skain était expert en médecine, en particulier en anatomie. Il utilisait régulièrement des cadavres pour ses recherches.
- Skain a été renvoyé parce qu'il négligeait sa charge (et parce que personne ne l'aimait de toute façon).
- Lorsque Skain a quitté l'Académie, il a proféré des menaces à l'encontre de ses collègues, leur promettant « souffrance et ténèbres » et affirmant qu'un jour, ils seraient tous ses serviteurs ainsi que ceux de son « maître ».

## OBJECTIFS DE L'ENQUÊTE

Quoi que les PJ décident de faire à Nerekhall, ils devront à un moment ou à un autre découvrir les indices suivants, qui leur permettront de retrouver la trace d'Éliza et les conduiront dans les entrailles de la cité. Il leur suffit de questionner les habitants sur les dernières nouvelles et les récentes rumeurs pour obtenir les informations nécessaires (ainsi que beaucoup de commérages inutiles et bien des mensonges).

- Personne n'a vu Éliza Farrow depuis son arrivée à L'Ombre de la lune ; c'est comme si elle avait disparu.
- Mavaris Skain, le deuxième fils d'un nobliau, a récemment quitté l'Académie dans des circonstances douteuses : il aurait proféré des menaces plutôt énigmatiques à l'encontre de ses anciens collègues. Il a disparu depuis plusieurs jours maintenant.
- De vastes et anciennes catacombes sillonnent le sous-sol de la cité. Beaucoup de gens pensent que des sorciers pratiquant la magie interdite s'y livrent à d'immenses expériences.

Le bureau de Skain a été minutieusement fouillé, il ne reste donc plus grand-chose d'intéressant parmi les livres, parchemins, cartes et autres papiers courants pour un érudit. Dans des livres et des atlas, on trouve plusieurs cartes de Nerekhall datant de différentes époques. Si un PJ observe ces cartes et réussit sur un **test de Connaissance (Géographie) Moyen** (◆◆), il en remarque une toute moisie, sans légende, sur laquelle est dessiné un réseau de tunnels, dont certaines parties correspondent à une carte plus récente des égouts de Nerekhall. Il s'agit sans l'ombre d'un doute d'une carte des catacombes de Nerekhall. On y voit une grande salle que Skain utilise pour mener ses expériences magiques et ses activités interdites. Bien que son laboratoire ne soit pas clairement indiqué sur la carte, celle-ci peut aider un PJ à se repérer.

## LE PICKPOCKET

Si les PJ posent des questions dans le milieu criminel de Nerekhall, ou si l'un d'entre eux a carrément des fréquentations douteuses, les PJ pourraient entendre parler de Danne Bulvert et de ses récents malheurs.

Danne Bulvert est un voleur de bas étage bien connu pour être l'un des criminels les plus minables de Nerekhall. On prétend qu'il a vécu une étrange expérience récemment, et qu'il se fait extrêmement discret depuis. Selon certains, avant son brusque changement de comportement, Bulvert comptait toucher le pactole en volant le sac à main d'une noble dame récemment arrivée en ville.

Le soir, les PJ pourraient trouver Bulvert en train de picoler dans l'une des tavernes de Nerekhall, peut-être même à La Brique de fer. En journée, les PJ le trouveront peut-être en train de cuver dans une ruelle. Il est terrifié à l'idée de rester dehors après le coucher du soleil.

Récemment (le soir suivant l'arrivée d'Éliza Farrow, il y a une ou plusieurs nuits, selon quand les PJ sont arrivés en ville et le temps qu'ils ont passé à enquêter depuis), Bulvert a vécu une expérience traumatisante. Il n'a pas envie d'en parler, surtout avec des étrangers, et il pourrait même prendre ses jambes à son cou s'il croit que les PJ sont de mèche avec le vampire, ce qui a de fortes chances d'arriver vu sa paranoïa actuelle : le simple fait de poser des questions directes sur Farrow pourrait rapidement l'en persuader.

Bulvert a parfaitement conscience que sa parole de petit voleur ne vaut rien contre celle d'une noble dame, il ne s'attend donc pas à ce que quelqu'un croie à son histoire. Si les PJ parviennent à le convaincre de leur faire confiance et qu'ils sont prêts à le croire, Bulvert leur raconte ses mésaventures. Comme il est effrayé, les tests de Charme et de Tromperie ciblant Bulvert ajoutent ■■, et ceux de Coercition ajoutent ■.

Lorsque Bulvert est prêt à parler, lisez ou paraphrasez ce qui suit aux PJ, selon la situation :

*Le voleur se frotte nerveusement le menton avant de parler. « Je pensais me faire du blé facile avec la noble qui venait d'arriver, dame Farrow. J'avais pas l'intention de lui faire du mal, notez bien. Je me doutais qu'elle aurait des gardes, alors j'ai embarqué quelques copains. On a attendu qu'elle parte. J'avais entendu dire qu'elle s'était installée à L'Ombre de la lune, mais je l'ai vue qu'après la tombée de la nuit. Sur le coup, je me suis dit que j'avais du bol. »*

*Il s'arrête, et son regard douloureux devient fixe. « Elle était seule quand on s'est lancé, alors j'ai cru que ce serait facile. Mais elle a juste souri, comme si elle nous attendait. J'ai rien compris, et paf ! L'un de mes potes a crié, il est tombé et il saignait ! Elle a entraîné l'autre avec elle, le pauvre, il s'est même pas débattu. En fait, je suis pas sorti de ma planque quand les autres se sont jetés sur elle. Je sais pas trop pourquoi, j'ai dû sentir qu'un truc clochait. Et c'est juste pour ça que je suis toujours en vie, j'en suis sûr. »*

*Une fois son histoire terminée, Bulvert lève sa bouteille d'une main tremblante et boit une grosse rasade.*

## SCÈNE DE CRIME

Si besoin, Bulvert accepte de répondre à quelques questions supplémentaires, et peut même se laisser convaincre d'emmener les PJ sur les lieux de l'agression, même s'il est terrifié à l'idée d'y retourner. Bien que le corps de son ami ait disparu depuis longtemps, une inspection minutieuse de la rue et un **test de Perception ou de Survie Facile** (◆) réussi révèlent la présence de sang séché entre les pavés, dont l'état correspond à la date des événements donnée par Bulvert. Un personnage peut dépenser ▲ du test pour découvrir des éraflures, comme si on avait traîné quelqu'un et que ses bottes avaient laissé ces marques dans la rue. En les suivant, les PJ arrivent devant une entrée du cloaque. (Voir **le cloaque**, page 15).

### DANNE BULVERT (RIVAL)



**Compétences :** Calme 2, Coordination 2, Corps à corps (armes légères) 2, Discrétion 3, Magouilles 3, Tromperie 2.

**Talents :** Aucun.

**Aptitudes :** Aucune.

**Équipement :** Dague (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 3 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; Précis 1), matraque plate (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 5 ; Critique 5 ; Portée [au contact] ; Désorientation 2, Dégâts étourdissants).

## L'AUBERGE DE L'OMBRE DE LA LUNE

Dès son arrivée à Nerekhall, dame Farrow a loué des chambres, pour elle et ses serviteurs, à l'auberge de L'Ombre de la lune, l'établissement le plus cher et le plus respectable de la cité, apprécié des nobles de passage qui, pour une quelconque raison, ne sont pas hébergés par des parents ou des connaissances. Joliment éclairée par des lanternes, l'auberge est propre et chaleureuse. La nuit, ses fenêtres recouvertes de givre semblent scintiller doucement.

Une grande écurie haute de plafond accueille les deux chevaux blancs et le carrosse d'Éliza Farrow, ainsi que les montures de quelques autres clients. L'auberge s'adresse à une clientèle huppée ; à l'intérieur, les grands bourgeois et les nobles dégustent des vins rares et des spiritueux en discutant de questions existentielles (et en colportant quelques commérages grivois).

Les serviteurs de Farrow restent à l'auberge lorsqu'elle se rend dans le cloaque. Ce groupe se compose de sa dame de compagnie, son cocher et deux gardes, à moins que les PJ ne se soient débarrassés de l'un de ces personnages à l'auberge du Chemin creux. Éliza dispose de sa propre chambre qui, bien que vide depuis son arrivée, est toujours surveillée par un garde, debout devant la porte. Il prétend avec insistance que dame Farrow se repose et ne doit être dérangée sous aucun prétexte.

La dame de compagnie et le cocher semblent soit hébétés, soit effrayés ; en tirer des informations utiles et pertinentes demande beaucoup de persévérance : les tests de compétences sociales pour y parvenir sont de difficulté Moyenne (◆◆). En outre, les gardes de Farrow regardent d'un mauvais œil quiconque ose interroger les serviteurs, et s'empressent de mettre un terme à toute conversation.

Dans la chambre de Farrow, une coupelle en argent est posée sur une table ; au fond, on distingue des traces d'un liquide rouge-brun séché.

La chambre contient également un coffre-fort de voyage, qui peut être ouvert avec un **test de Magouilles Difficile** (◆◆◆). Il contient des bijoux et 300 pièces d'argent. Évidemment, à Nerekhall, le vol, surtout d'une noble dame, est sévèrement puni.

## CONFLIT JURIDIQUE (RENCONTRE FACULTATIVE)

Les autorités de Nerekhall préfèrent traiter en privé les questions relatives à la cité, y compris les menaces à sa sécurité, en particulier celles de nature magique. En partie par orgueil, mais surtout pour ne risquer d'alarmer personne, les dirigeants affirment que « la corruption n'existe plus », et s'efforcent de résoudre les problèmes en lien avec la magie interdite aussi rapidement et discrètement que possible.

En résumé, si les PJ se mettent à clamer haut et fort qu'ils recherchent un vampire ou s'ils parlent de magie noire, de menaces contre la cité, et autres sujets du même acabit, ils sont certains d'attirer l'attention des autorités, en particulier celle du magistrat Edmin Cawl. Comme beaucoup de notables, celui-ci occupe une place importante tant dans l'administration que dans le système judiciaire de la cité ; seuls quelques autres magistrats pourraient avoir gain de cause contre lui.

Autre façon pour les PJ d'attirer l'attention – ou les foudres – des dirigeants de la cité : s'attaquer ou s'en prendre d'une quelconque manière à une personne de la noblesse, y compris Éliza Farrow. Agir sans preuve irréfutable de sa culpabilité est donc inenvisageable, et même présenter des éléments solides risque de ne pas suffire aux magistrats, bien que toute personne disposant d'informations avérées sur un crime soit dans l'obligation de les transmettre aux autorités (mais pas de régler le problème par ses propres moyens).

Le déroulement d'une rencontre avec Edmin Cawl dépend à la fois de la façon dont les PJ réagissent à ses requêtes et de celle dont ils ont attiré son attention en premier lieu. Si les PJ ont simplement posé des questions sur Farrow sans se cacher, ou ont fait autre chose qui a révélé le fait qu'ils mènent l'enquête, Cawl n'adopte pas ouvertement une attitude conflictuelle, mais réaffirme clairement son autorité. Le magistrat veut maintenir l'ordre à Nerekhall, il n'apprécie donc guère que des aventuriers s'en prennent sans mandat d'aucune sorte à une noble dame en visite.

Cependant, si les PJ attaquent Farrow ou s'engagent dans toute autre activité illégale ou perturbatrice relevant de la compétence de Cawl, celui-ci réagira de façon bien plus dure. Selon la gravité des actions des PJ, il peut même les arrêter et les garder en détention pour les interroger plus tard.

**Les bases de la rencontre :** Gardez les éléments ci-dessous à l'esprit lors d'une rencontre avec le magistrat Edmin Cawl :

- Cawl est accompagné d'un nombre de gardes égal au nombre de PJ. (Si le magistrat suspecte l'utilisation de magie noire, remplacez-en un ou deux par des Cuiraciers.)
- Les PJ peuvent sortir vainqueurs de leur rencontre sociale avec Cawl en ciblant son seuil de stress (voir page 124 du Livre de base **GENESYS**). Ajoutez ■ aux tests de compétence sociale des PJ s'ils ont mené leur enquête de façon discrète et professionnelle ; s'ils ont fait du grabuge ou ont trop attiré l'attention, ajoutez ■.
- L'objectif principal de Cawl est de maintenir l'ordre dans la cité.
- Son second objectif est de faire disparaître la magie noire et ses adeptes de Nerekhall, sans perdre la confiance de ses concitoyens, ni inquiéter les seigneurs Daqan.
- Bien qu'initialement Cawl se méfie d'eux, les PJ parviendront peut-être à le convaincre de les laisser enquêter, voire de leur apporter un soutien limité.

- S'il estime que les PJ nuisent aux infrastructures ou aux citoyens de la cité, Cawl les fera inculper.

### LE MAGISTRAT EDMIN CAWL (RIVAL)

Homme au visage fin et au port altier, Cawl désire sincèrement protéger les intérêts de Nerekhall, et déteste la magie noire et ses adeptes. Cependant, il n'apprécie guère les individus qui enfreignent la loi, et encore moins ceux qui veulent jouer les justiciers.



**Compétences :** Calme 2, Charme 1, Coercition 2, Négociation 2, Tromperie 1, Sang-froid 2.

**Talents :** Aucun.

**Aptitudes :** Aucune.

**Équipement :** Vêtements de qualité, écharpe officielle.

## ACTE III : LA DESCENTE

Quels que soient les moyens employés ou les indices découverts, les PJ apprennent finalement qu'Éliza Farrow est descendue dans les égouts de la cité, un lieu plutôt inhabituel pour une dame de la haute noblesse. Pour déjouer les plans de Farrow, les PJ doivent suivre sa piste dans les sinistres tunnels de Nerekhall puis dans les profondeurs des catacombes.

### DANS LE CLOAQUE

Pour atteindre les catacombes, Farrow doit passer par les égouts ; les PJ devront donc eux aussi les traverser, mais sans forcément emprunter la même entrée qu'elle. Si toutefois ils passent par le même chemin, ils tombent sur le cadavre à moitié immergé de l'un des complices du voleur Bulvert (sa gorge a été déchiquetée, mais il n'a pas été vidé de son sang). Le cloaque est très sombre, malgré les rais de lumière qui passent occasionnellement à travers les grilles.

Une fois les PJ dans le cloaque, voici quelques-unes des options qui s'offrent à eux pour suivre Farrow. Cette liste n'est pas exhaustive et les PJ sont libres de proposer d'autres méthodes pour localiser ou suivre Éliza.

- Si les PJ ont emporté la carte des souterrains trouvée dans le bureau de Mavaris Skain, ils peuvent s'en servir pour se repérer. Le personnage chargé de la lire effectue un **test de Connaissance (Géographie) Moyen** (◆◆).
- Les PJ peuvent suivre les traces du passage de Farrow. Ils doivent alors effectuer un **test de Système D ou de Survie Moyen** (◆◆). Grâce à son agilité surnaturelle et à ses autres dons, Farrow laisse des traces plus difficiles à repérer qu'une personne normale, mais les PJ pourront tout de même découvrir quelques empreintes de pas dans la boue, et même des bouts de tissu arrachés à sa robe par les arêtes saillantes des pierres.

- Un personnage avec des rangs dans n'importe quelle compétence magique peut percevoir la magie noire que Farrow laisse dans son sillage, ou détecter le rituel de Skain pratiqué non loin. Un **test de Perception Moyen** (◆◆) déterminera s'il en a une idée assez précise pour guider le groupe de PJ.

Si un PJ réussit l'un de ces tests, il permet au groupe de s'orienter et d'atteindre les catacombes. Les PJ suivent un chemin assez direct, qui peut être jalonné de rencontres. Si aucun PJ ne réussit, le groupe perd non seulement un temps précieux, mais personne ne peut plus utiliser ces méthodes à moins d'un changement de situation. En outre, vous pouvez dépenser ☁ ou ☼ d'un test pour que les PJ s'égarer, se retrouvent dans une situation périlleuse ou dans une rencontre de combat, ou encore qu'ils perdent beaucoup de temps.

### ATTENTION, DANGER ! (RENCONTRE OPTIONNELLE)

Bien que correctement entretenu, le cloaque de Nerekhall reste un endroit dangereux. Les PJ, en particulier s'ils s'écartent du chemin qu'emprunte Éliza, risquent d'être confrontés à des tunnels en pente raide, des changements de niveau cachés sous des flots d'immondices, voire des passages instables.

Face à n'importe lequel de ces dangers, le ou les PJ (généralement ceux qui sont en tête) peuvent effectuer un **test de Vigilance Moyen** (◆◆) pour remarquer le péril à temps et prendre les précautions appropriées, ou le contourner. Modifiez la difficulté du test ou ajoutez ■ en l'absence de toute lumière, si les eaux usées sont plus profondes, ou si les PJ se trouvent dans d'autres conditions difficiles.

Les personnages qui échouent peuvent tomber dans un tunnel abrupt ou être blessés par des débris. Faites-leur subir des dégâts pour n'importe lequel de ces incidents, comme s'ils chutaient d'une hauteur correspondant à portée courte (voir page 112 du Livre de base GENESYS). Ce genre de chute inflige 10 points de dégâts et 10 points de stress, qu'un personnage peut réduire grâce à un **test d'Athlétisme** ou **de Coordination Moyen** (◆◆). Chaque ☼ réduit les dégâts de 1, et chaque ▲ réduit le stress de 1.

## LES CATACOMBES

Qu'ils suivent une carte ou remontent la piste d'Éliza Farrow, les PJ finissent par descendre un abrupt escalier de pierre en colimaçon aux marches étroites qui plonge au cœur des catacombes. Il est évident qu'il a été

construit bien avant les égouts. Les flots d'immondices disparaissent, remplacés par d'étroits tunnels dallés qui tombent en ruine. Aucune lumière naturelle ne pénètre ces lieux ; si les PJ ont de la chance, ils découvriront de vieilles torches accrochées aux murs.

Une fois les PJ entrés dans les catacombes, ils doivent continuer à suivre la piste d'Éliza ou trouver un moyen de s'orienter. Ils peuvent recourir à l'une des options citées précédemment, comme dans les égouts ; cependant, un personnage sans aptitude magique peut tenter d'effectuer un **test de Perception Difficile** (◆◆◆) pour détecter l'aura tangible de magie noire qui émane du laboratoire de Skain. En cas de succès, il éprouve un sentiment de terreur, un courant d'air anormalement froid, ou toute autre sensation effrayante.

### LE REPAIRE DU DÉMON

Finalement, les PJ arrivent devant les lourdes portes en chêne du laboratoire de nécromancie de Mavaris Skain. Dans le couloir, les ombres semblent palpables, et les PJ entendent un chant scandé d'une voix surnaturelle. Quand ils ouvrent les portes, lisez ou paraphrasez ce qui suit :

*Quand vous poussez les lourdes portes en chêne, d'épaisses ombres déferlent à vos pieds. Des bougies illuminent violemment une salle dont la haute voûte est soutenue par des colonnes de pierre friable. Des cadavres vivants portant de vieilles armures encadrent solennellement un individu vêtu d'une sombre robe qui se dresse, la figure déformée par un rictus, au-dessus d'un prisonnier enchaîné sur un autel. Le prêtre brandit un poignard acéré, en chantant d'une voix inhumaine et profonde qui semble emplir la pièce. Dame Farrow se tient à proximité, drapée de lumières fantomatiques et mouvantes ; elle tient clairement un rôle important dans cette cérémonie.*

Le but du rituel (que les PJ découvriront ou non en fonction de la rapidité avec laquelle ils dégainent leurs épées) est de permettre à dame Farrow de résister à la lumière du soleil, ce qui, en la libérant de sa seule faiblesse physique, lui conférerait beaucoup plus de pouvoir et de liberté d'action. Ce rituel est un cadeau du seigneur Vorakesh, pour sceller son alliance avec les Farrow.

La victime du sacrifice, Harvold, l'autre compagnon de Bulvert le voleur, est étendue sur un autel en pierre, attaché par des chaînes aux poignets et aux chevilles. Au moment crucial du rituel, Skain le tuera en guise d'offrande (voir encadré, ci-dessus).



## MAVARIS SKAIN, LE NÉCROMANCIEN (NÉMÉSIS)

Mavaris Skain ressemble étrangement aux cadavres qu'il utilise pour ses basses œuvres. Bien caché dans son laboratoire au cœur des catacombes, il porte une robe noire en lambeaux et se pare de talismans représentant des cadavres et des symboles profanes. Il a voué sa vie à l'art interdit de la nécromancie car il est terrorisé à l'idée de mourir. Il a donc fait allégeance au seigneur Vorakesh, et lui a offert sa vie pour être initié au plus noir des arts.



**Compétences :** Arcanes 3, Calme 2, Connaissance (Interdit) 3, Corps à corps (armes légères) 1, Sang-froid 2, Vigilance 1.

**Talents :** Adversité 1 (améliore 1 dé de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Frisson de Nordros (les attaques magiques gagnent l'effet Glacial sans augmenter la difficulté), Sombre clairvoyance (utilise Connaissance [Interdit] pour déterminer les effets des sorts), Nécromancie (quand ce personnage utilise l'action Conjurier la magie, il gagne l'effet Invoquer un allié sans augmenter la difficulté ; toutes les créatures invoquées par le personnage doivent être mortes-vivantes).

**Aptitudes :** Aucune.

**Sorts :** Mavaris Skain peut choisir n'importe quelle action magique autorisée pour la compétence Arcanes, et peut sélectionner des effets de sorts supplémentaires, normalement. Ses sorts favoris sont : Glas des morts (choisit une cible à portée courte ou moyenne et effectue un **test d'Arcanes Moyen** [◆◆] ; en cas de succès, cette attaque sonique magique inflige 8 points de dégâts +1 point de dégâts par ☆ non annulé, avec un niveau de critique de 2 ainsi que les attributs Enchevêtrement 3 et Sanguinaire 3.), Flétrissement (choisit deux cibles à portée courte et effectue un **test d'Arcanes Moyen** [◆◆] ; en cas de succès, Skain peut choisir une cible supplémentaire pour chaque ▲ et toutes les cibles retirent 1 dé d'aptitude de tous les tests de compétence qu'elles effectuent jusqu'à la fin du prochain tour du Nécromancien. Si une cible affectée subit du stress pour n'importe quelle raison,

elle subit 1 point de stress supplémentaire. Skain peut maintenir tous ces effets en procédant à la manœuvre Se concentrer. Mur d'os (effectue un **test d'Arcanes Difficile** [◆◆◆] ; en cas de succès, Skain réduit de 1 les dégâts de tous les coups qu'il subit, plus 1 pour chaque ☆ ☆ au-delà du premier jusqu'à la fin de son tour suivant ; en outre, si une attaque visant Skain génère ☠ ☠ ☠ ou ☠, l'attaquant subit un coup lui infligeant un nombre de dégâts égal au total de dégâts de l'attaque ; Skain peut effectuer la manœuvre Se concentrer pour maintenir ces effets).

**Équipement :** Bâton en os (ajoute +4 points de dégâts aux attaques magiques et le premier effet de portée n'augmente pas la difficulté ; élimine 1 point de blessure après avoir blessé une cible avec un sort), poignard sacrificiel (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 4 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; Précis 1, Sanguinaire 1); robe épaisse (+1 défense), grimoire interdit (un utilisateur doté du talent Sombre clairvoyance peut ajouter les effets Cible supplémentaire et Affaiblir aux sorts de malédiction sans en augmenter la difficulté).

## RÉANIMÉ (SBIRE)



**Compétences (en groupe uniquement) :** Corps à corps (armes légères), Distance, Perception, Résistance, Vigilance.

**Talents :** Aucun.

**Aptitudes :** Mort-vivant (n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, peut survivre sous l'eau et est immunisé contre les poisons et les toxines), Immortel (vous pouvez dépenser ☠ ☠ ☠ de n'importe quel test effectué par un PJ pour relever un Réanimé précédemment vaincu et le réintégrer à un groupe de sbires existant, en éliminant d'autant les dégâts du groupe. Vous pouvez dépenser ☠ pour relever deux Réanimés et les réintégrer à un groupe de sbires).

**Équipement :** Lame rouillée (Corps à corps [armes légères] ; Dégâts 6 ; Critique 3 ; Portée [au contact] ; Parade 1), vieil arc (Distance ; Dégâts 6 ; Critique 3 ; Portée [moyenne]), vieille côte de mailles (+2 encaissement).

## GÉRER LA RENCONTRE

La confrontation avec Éliza Farrow et Mavaris Skain constitue le point culminant de l'aventure, et devrait donc être le moment le plus haletant. Voici certains éléments à garder à l'esprit lors des combats :

- Les PJ affrontent Farrow, Skain et trois groupes de Réanimés composés chacun de 3 sbires. Si les PJ sont moins de trois, retirez quelques sbires ; s'ils sont plus de cinq, rajoutez-en.
- L'autel, Skain et Farrow sont à portée moyenne de la porte. Les Réanimés se tiennent entre les PJ et leurs ennemis, certains se trouvent à portée courte.
- Le rituel se poursuit tant que Skain reste au contact de l'autel et qu'il effectue une action chaque round pour accomplir la cérémonie. Tant que le rituel est en cours, les ombres tourbillonnantes donnent 2 points de défense à distance à tous les personnages à portée courte de l'autel. Si le rituel est interrompu, Skain et Farrow subissent chacun 4 points de stress. Si les PJ n'interrompent pas le rituel avant ou pendant le quatrième round, à son tour, Skain effectue une action pour tuer la victime du sacrifice, achevant ainsi le rituel ; supprimez la sensibilité au soleil d'Éliza Farrow et augmentez son seuil de blessure de 4.
- Éliza Farrow n'est pas prête à sacrifier sa non-vie pour le pacte conclu entre Skain et son maître. Si le combat tourne mal pour eux ou si le rituel échoue définitivement (par exemple si Skain est tué), elle préfère s'enfuir. Même si Farrow est censée être vaincue, elle tente de s'échapper sous sa forme de Brume de sang.

## ÉLIZA FARROW (NÉMÉSIS)

4	4	4	4	4	5
VIGUEUR	AGILITÉ	INTELLIGENCE	RUSE	VOLONTÉ	PRÉSENCE
ENCAISEMENT	SEUIL BLESS	SEUIL STRESS	DÉF CAC/D		
6	18	20	1   1		

**Compétences** : Arcanes 3, Pugilat 2, Charme 3, Calme 3, Sang-froid 3, Connaissance (Interdit) 4, Négociation 3, Distance 3, Équitation 2, Vigilance 2.

**Talents** : Adversité 2 (améliore 2 dés de difficulté de tous les tests de combat contre cette cible), Sombre clairvoyance (utilise Connaissance [Interdit] pour déterminer les effets des sorts).

**Aptitudes** : L'appel du sang (quand Éliza Farrow inflige des dégâts à une cible en utilisant ses crocs ou une attaque magique, elle élimine un nombre de blessures égal à celui des blessures infligées).

Brume de sang (si Éliza Farrow subit des dégâts dépassant son seuil de blessure, elle n'est pas neutralisée, mais prend la forme d'un nuage de fines gouttelettes de sang. Tant qu'elle se trouve sous cette forme, elle peut voler [voir page 100 du Livre de base GENESYS] et les attaques physiques ne lui infligent aucun dégât. Si elle subit des dégâts supplémentaires à cause d'un sort d'attaque, elle est neutralisée comme d'habitude et reprend sa forme corporelle).

Dominance (peut utiliser l'action Dominer une fois par rencontre, en effectuant un **test opposé de Charme contre Sang-froid** visant un personnage à portée courte ; en cas de succès, la cible est immobilisée pendant 1 round par ✨ non annulé, et Éliza peut dépenser ⚔ pour sonner la cible pendant 1 round).

Sensibilité au soleil (quand elle est exposée au soleil, Éliza Farrow réduit toutes ses caractéristiques de 2 et divise ses seuils de blessure et de stress par 2).

Mort-vivant (n'a pas besoin de respirer, de manger ou de boire, peut survivre sous l'eau et est immunisé contre les poisons et les toxines).

Magie vampirique (Éliza Farrow réduit la difficulté de tous ses tests de compétence magique d'un niveau).

**Sorts** : Éliza Farrow peut choisir n'importe quelle action magique autorisée pour la compétence Arcanes, et peut sélectionner des effets de sorts supplémentaires, comme d'habitude. Ses sorts favoris sont : Bain de sang (choisit une cible à portée courte pour l'attaque et effectue un **test d'Arcanes Difficile** [◆◆◆] ; si le test de combat magique est réussi, la cible subit

4 points de dégâts + 1 point de dégâts par ✨ non annulé, avec un niveau de critique de 2 et les attributs Souffle 4 et Sanguinaire 4), Malédiction de la nuit (choisit une cible à portée courte et effectue un **test d'Arcanes Difficile** [◆◆◆]); si le test est réussi, la cible retire 1 dé d'aptitude de tous les tests de compétence qu'elle effectue et réduit ses seuils de stress et de blessure de 4 jusqu'à la fin du prochain tour d'Éliza ; Farrow peut maintenir ces effets en exécutant la manœuvre Se concentrer).

**Équipement :** Crocs (Pugilat ; Dégâts 6 ; Critique 2 ; Portée [au contact]; Enchevêtrement 1, Sanguinaire 2).

## RÉCOMPENSES POUR CETTE AVENTURE

Si les PJ sont parvenus à empêcher Skain d'achever son rituel, ils tirent une certaine fierté d'avoir réussi à déjouer au moins une partie des plans machiavéliques d'Éliza Farrow, et d'avoir mis un terme aux sinistres agissements du nécromancien qui menaçait la ville. En fouillant la salle du rituel et les alentours, les PJ intéressés par des récompenses plus tangibles découvriront de l'argent et des objets précieux d'une valeur totale de 400 pièces d'argent. En outre, le repaire de Skain contient un certain nombre de textes interdits et d'artefacts profanes dont les PJ tireront un très bon prix s'ils les vendent aux bons acheteurs.

Si, à la fin d'une précédente rencontre, les PJ sont restés en bons termes avec Edmin Cawl et se sont conformés à ses souhaits en poursuivant leur aventure, le magistrat les remercie pour leur discrétion et les récompense en leur offrant 200 pièces d'argent chacun. Si les relations n'étaient pas bonnes, Cawl pourrait chercher à inculper les PJ pour avoir joué les justiciers.

### SI LE RITUEL ABOUTIT

Les choses vont vraiment mal. Éliza Farrow est devenue presque invincible, mais, pire encore, l'afflux de magie noire menace de rouvrir les portails qui ont failli engendrer la destruction de Nerekhall. Les catacombes tremblent, un vent chaud souffle dans la salle, et des hurlements démoniaques résonnent de toutes parts.

Même Farrow ne s'éternise pas : elle jubile quelques instants en savourant sa victoire, puis s'enfuit rapidement, laissant les PJ face aux conséquences de leur échec. Ceux-ci ne peuvent qu'espérer sortir des catacombes pour avertir les magistrats de la cité. Des failles s'ouvrent, des flammes vertes jaillissent et les PJ aperçoivent des entités démoniaques. Skain, lui, se délecte de ce chaos, comptant sur sa magie noire pour se protéger.