

Un voleur dans la tempête

par Helkus

Introduction :

La rumeur de l'arrivée imminente d'un adepte de Ranald - Rôdeur de la Nuit, produit toujours le même effet quelle que soit la ville : les marchands ferment leurs boutiques à double tour, les nobles réunissent leurs bijoux et partent en villégiature dans leurs résidences secondaires les plus éloignées, et même les mages prennent quelques précautions avec leurs possessions les plus précieuses, au cas où le voleur serait aussi un trompe-la-mort. C'est pourquoi les membres du Conseil de Cavendir, petit port marchand du nord-est de l'Empire, ont préféré ne pas ébruiter que l'Ombre Pourpre, voleur émérite et renommé, était probablement en marche vers leur ville. En effet, ils ne peuvent pas se permettre de gâcher la grande fête annuelle de Manann qui va bientôt se tenir. Elle représente pour eux d'immenses rentrées d'argent dont ils ne peuvent se passer. Par conséquent le Shérif Arnaud Malbois a pris des mesures et placé ses hommes en alerte, sans toutefois leur demander plus que de faire attention aux voleurs, pickpockets et autre cambrioleurs que la fête ne manquerait pas d'attirer. Mais dans l'ombre, à l'insu de tous, quelqu'un d'autre attend impatiemment l'Ombre Pourpre ...

Les PNJS principaux :

a) L'Ombre Pourpre

Depuis le début du printemps l'Ombre Pourpre sévit dans les grandes villes de l'Empire. Il commet un ou deux vols dans une même ville puis s'évapore mystérieusement, ne laissant derrière lui qu'un mouchoir de soie pourpre brodé d'un X d'argent. Les autorités ne peuvent l'arrêter car ses vols ne sont découverts que quelques jours après avoir été commis. Et ce n'est qu'à ce moment que les villes peuvent avertir par pigeons voyageurs celles qui les entourent de la possibilité de l'arrivée du voleur. Néanmoins, une troupe de baladins itinérants, des « Eveilleurs » s'est souvent retrouvée dans les villes au moment où les vols étaient commis. Ils sont de plus en plus suspects, même si jusqu'alors les fouilles conduites dans leurs chariots n'ont rien donné.

Ce qui a principalement fait la renommée de l'Ombre Pourpre, ce sont les fameux vols de deux reliques saintes : une statuette de corail, dérobée au cœur même du temple principal de Manann à Marienburg, et une tête de loup en ébène aux yeux incrustés d'opales escamotée dans le temple principal d'Ulric à Middenheim. Mais il serait encore plus fier s'il savait qu'il a aussi subtilisé une importante statuette chez un adepte de Khaine à Altdorf : un ange déchu, aux ailes coupées et grimaçant de douleur, mais au regard déterminé. Il l'a pris malgré sa répugnance car la statue était bien dissimulée ce qui impliquait qu'elle était forcément la plus importante possession de la maison.

Désormais, mais il ne le sait pas lui-même, il est aussi recherché dans le plus grand secret par les adeptes du Seigneur du Meurtre.

b) Le Shérif Malbois

Le chef de la milice de Cavendir est un homme très opportuniste. Il y a maintenant deux ans il a arrêté un petit trafic de cognac qui s'était mis en place à la suite de l'augmentation des taxes perçues sur les alcools. Les contrebandiers arrivaient au port avec leur bateau en fin d'après-midi, et occupaient la place la plus au sud des docks. De là, pendant la nuit, ils déchargeaient des tonneaux de cognac qu'ils faisaient pénétrer dans les égouts de la ville par les bouches d'évacuation toutes proches pour les mener jusqu'à l'entrepôt où ils entreposaient leur stock. Les égouts de Cavendir datent d'il y a des siècles, lorsque la mer ne s'était pas encore avancée jusqu'au pied du phare. Ils sont vieux, délabrés, insalubres et bouffés par l'eau de mer, ce qui fait que personne ne s'y aventure, et surtout pas la nuit. Le Shérif a démantelé l'organisation des contrebandiers de cognac et avec l'aide de quelques comparses, a repris l'affaire à son compte. Il ne s'est pas contenté du marché du cognac, il stocke désormais de nombreuses marchandises (pour la plus part provenant de Norsca) dans sa cave car elle possède une porte d'entrée vers les égouts.

Lors du premier soir de la fête, lorsque toute la ville sera joyeuse et saoule, il a prévu la livraison du plus gros chargement de sa carrière.

c) Altémio le Scribe

Altémio est un grand échalas, sec et squelettique. Où qu'il aille, personne n'y prête attention, si ce n'est pour se moquer de lui. On le dit timoré et renfermé, mais on reconnaît bien volontiers que ses doigts sont rapides et agiles, qu'il n'a pas son pareil pour écrire et dessiner. C'est donc tout naturel qu'il soit le scribe attitré du Conseil de la ville et participe à chacune des réunions afin de consigner par écrit tout ce qui se dit.

Il existe pourtant un domaine dans lequel Altémio est encore plus doué que l'écriture, et dans son genre c'est un virtuose. Altémio est un adepte émérite de Khaine, Seigneur du Meurtre, et sa capacité à manier le poison est réputée parmi tous ses confrères. Lorsqu'il a appris au dernier Conseil que le voleur tant honni, l'Ombre Pourpre, se rendait sûrement dans sa ville, il n'a cessé d'échafauder des plans pour reprendre la statuette sacrée. Il attend avec impatience l'arrivée de la troupe des « Eveilleurs », qui cache, il en est persuadé, l'adepte de Ranald.

Le piège imaginé par Altémio est assez simple. Il a prévu d'assassiner deux personnes en emportant un objet de valeur et en laissant derrière lui un mouchoir de soie pourpre. Cela fera forcément réagir l'Ombre Pourpre (car Ranald interdit toute violence) qui cherchera à savoir qui tue en se faisant passer pour lui et ainsi le déshonore. Altémio, aux aguets, n'aura alors plus qu'à le cueillir.

d) Tobias Curteys, celui par qui la tempête arrive

Tobias Curteys est le prêtre qui dirige le temple de Cavendir. Il prépare depuis un mois la fête de l'Equinoxe de Printemps, principal jour sacré de Manann, et coup d'envoi de la grande semaine de fête de Cavendir. Depuis peu, en tant que membre du Conseil de la ville, il s'intéresse aussi à d'étranges erreurs de comptabilités dans les registres des postes de douanes de la ville. Il ne le sait pas encore, mais il est tombé sur les traces laissées par le petit trafic du Shérif. Néanmoins, il n'aura pas le loisir de le découvrir car il est sur la liste d'Altémio.

e) Guillaume de Barnsfold, Maître Duelliste

Guillaume de Barnsfold est passé maître dans l'art de l'escrime. Se faisant vieux il s'est découvert une passion pour les livres et partage désormais son temps entre sa petite bibliothèque, le Conseil et l'enseignement qu'il donne à trois jeune nobles. Récemment l'aubergiste du Poisson Ivre est venu le consulter car il avait entendu de "méchants murmures" la nuit derrière son auberge. Ils parlaient avec ricanement d'un événement exceptionnel le soir de l'Equinoxe. Mais Guillaume en a ri sans y porter attention. En fait la fenêtre de l'aubergiste donne au dessus d'une vieille bouche d'égout et il a entendu discuter deux des hommes du Shérif. Il est à noter que Guillaume est lui aussi sur la liste d'Altémio, il est sa seconde victime.

f) Alicia Bella-Rosa et la troupe des « Eveilleurs »

Alicia Bella-Rosa est une très belle jeune femme tout au plus âgée d'un quart de siècle. Elle mène la troupe des « Eveilleurs » depuis maintenant deux saisons et elle s'en sort à merveille. Cette saison ils ont joué à Marienbourg, Altdorf, Middenheim ... La spécialité d'Alicia est le jonglage, mais elle fut avant une acrobate émérite. Elle n'apprécie pas du tout les fouilles à répétition dont sa troupe a été victime à cause de l'Ombre Pourpre, mais elle le soutient sans hésiter, même dans des discussions en public. Fervente adepte de Ranald – Le Protecteur, qui défend les opprimés, elle n'hésite pas à braver l'autorité pour donner son opinion et clamer haut et fort les droits du petit peuple. C'est d'ailleurs le thème principal qu'aborde la troupe durant ses spectacles. Il n'est pas rare qu'une soirée dans une taverne en leur compagnie se finisse au fond d'un cachot humide et crasseux après une courte mais intense bagarre avec la milice locale.

Les Personnages :

Les personnages sont répartis en deux groupes :

- Le premier est mené par Brisson de Courseilles, prêtre de Véréna, qui vient rencontrer Guillaume de Barnsfold, Maître Duelliste, membre du Conseil de Cavendir. Celui-ci possède un livre très ancien sur l'escrime, décrivant notamment la très célèbre botte de Manassès, et qui intéresse par conséquent la déesse de la justice et du savoir.
- Le second groupe est constitué d'adeptes de Manann qui recherchent l'Ombre Pourpre afin de lui reprendre la statue de corail.

Ils se sont rencontrés au temple de Véréna de Middenheim. Le second groupe venait prendre des renseignements sur les agissements de l'Ombre Pourpre dans la région et, apprenant qu'il était sûrement parti en direction de Cavendir, ils se sont joint au premier groupe qui venait d'Altdorf et se reposait à Middenheim.

Cavendir, cité portuaire :

Cavendir est une cité particulière. Elle est bâtie sur l'estuaire de la rivière Caven. Elle s'étend des deux cotés de la rive et sur les îlots qui parsèment l'estuaire. La première chose que l'on remarque lorsqu'on la contemple est son phare immense qui se voit de très loin. Ensuite l'attention se porte sur l'absence de rempart. Seuls les pauvres vivent sur les rives, dans ce que l'on nomme la basse ville. La haute ville est bâtie sur les îlots que l'on peut aisément défendre en détruisant les ponts. Il n'a donc jamais paru nécessaire de bâtir des remparts. Puis, lorsque l'on a pénétré dans les bas quartiers et que l'on est sur le point de franchir les ponts, on s'aperçoit que la ville repose sur de solides fondations. La rivière et la mer ont creusé les falaises de telle façon que les îlots de Cavendir sont des pics de roche dressés à plus de vingt mètres au dessus du niveau de la mer. Toute chute par-dessus les parapets, que ce soit du côté basse ville ou haute ville, est une chute définitive. Seuls les docks sont au niveau de la mer. De grands escaliers ainsi que des systèmes de levage perfectionnés (d'origine naine probablement) permettent le transport de marchandises entre le port et la cité. Les ponts de communication entre les îlots sont de larges ponts suspendus possédant chacun deux immenses piliers de soutien en leur centre. Sur chaque pont deux chariots peuvent passer de front.

Il y a aussi une chose un peu plus désagréable que l'on remarque très bien. Ce sont les postes de douanes qui sont disposés sur chacun des deux petits îlots qui relie la haute et la basse ville, juste à la sortie des ponts provenant de la rive. Toute marchandise entrante ou sortante est scrupuleusement notée et taxée. Le prix de passage des êtres vivants est de "une demi couronne par jambe", humain comme animal, non négociable.

1) La basse ville

Les personnages n'y feront qu'un rapide passage. Comme toute grande ville Cavendir possède ses bas quartiers où le petit peuple s'entasse. Normalement les baladins devraient y établir leur campement, mais durant la grande fête, qui se déroule dans la haute ville, un espace leur est réservé au sud de l'îlot principal, afin qu'ils puissent égayer les rues le plus souvent possible.

2) La haute ville – vue générale

D'un point de vue général les rues sont relativement propres et pavées. La milice, composée de soldats reconnaissables par l'emblème du bateau d'or sur fond bleu visible sur le plastron, patrouille activement. Le jour ils sont très efficaces, arrêtant les pickpockets et autres charlatans et mettant rapidement fin aux bagarres dans les tavernes. La nuit, leur travail est plus difficile, mais ils s'en sortent avec les honneurs.

La haute ville s'est préparée pour la grande fête de Manann. Elle s'est parée de ses plus beaux atours : banderoles de tissus multicolores tendues entre les maisons, décorations aux fenêtres, animation à chaque coin de rue (jongleur, cracheur de feu, poète...), marchands sur-actifs n'hésitant pas à aller chercher le client jusqu'au milieu de la rue... Une atmosphère euphorique règne et rien ne semble pouvoir y mettre un frein.

3) La haute ville – quartier des marchands et artisans

Les deux îlots secondaires et la zone sud de l'îlot principal constituent le quartier où l'on trouve les boutiques et les maisons des marchands et des artisans. Les Places du Pont Ouest et du Pont Est sont des marchés permanents dans lesquels on peut facilement trouver son bonheur, surtout à la veille de la fête de Manann.

4) La haute ville – les docks

Les docks forment un quartier à part. En effet, pour contrôler efficacement le flux de marchandises les notables ont dû maintenir le port sur l'îlot principal. Les docks forment donc un petit quartier à part, en bordure du quartier des notables. Toute marchandise qui transite passe par la voie qui longe la côte sud de l'îlot, la voie des commerçants. Elle rejoint la voie de traverse au pied du Pont Ouest.

Il est à noter que les anciens égouts débouchent à quelques mètres à peine de la pointe sud des docks. Ils sont cachés par une avancée de la falaise, mais on peut y accéder en suivant un étroit chemin d'une dizaine de mètres serpentant le long de la paroi. Néanmoins les égouts sont bouchés par de massives grilles fermées par de robustes cadenas (dont le conseil détient les clefs – le Shérif dispose de doubles).

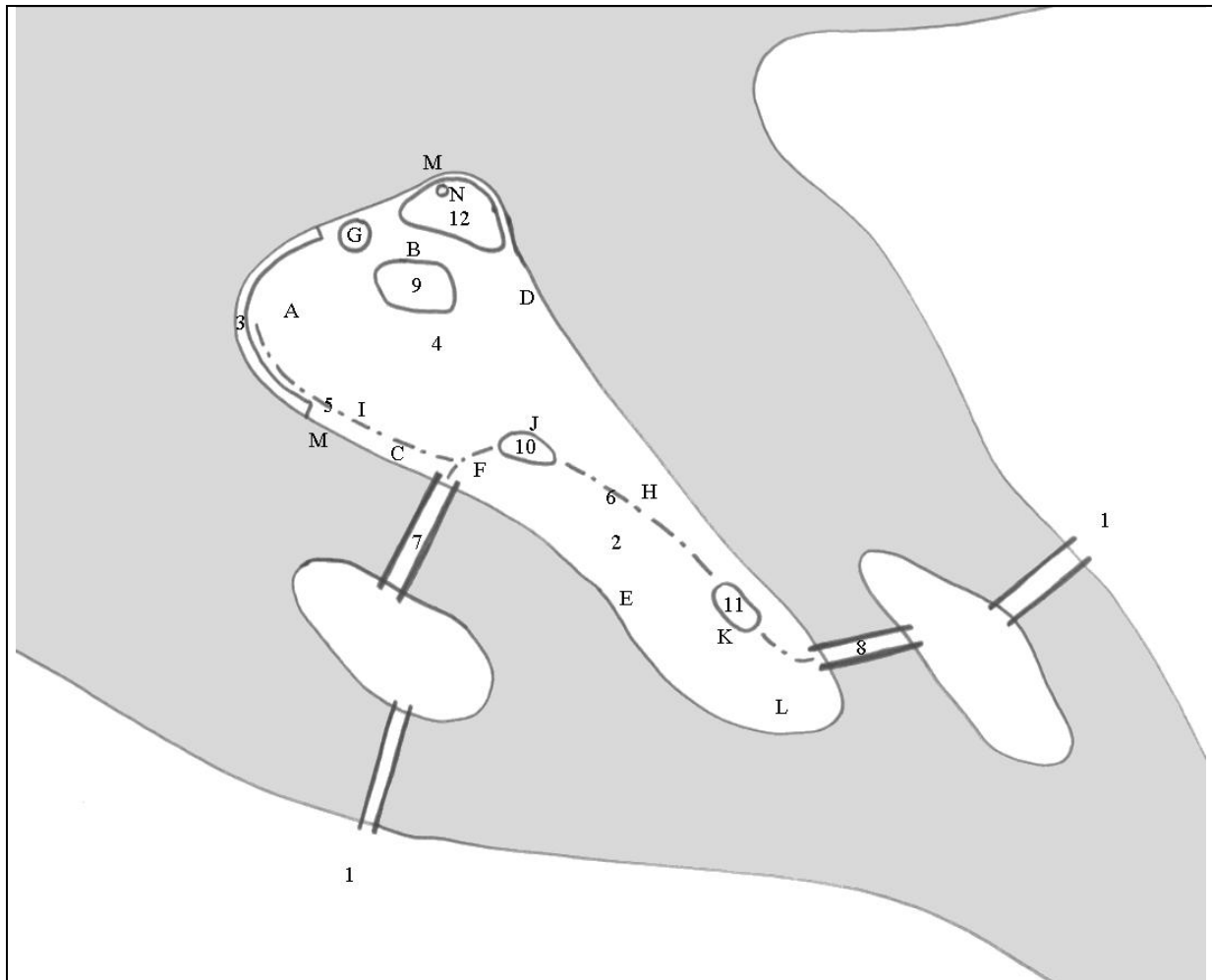
5) La haute ville – quartier des notables

Ce quartier abrite toutes les personnes importantes de la cité : nobles, membres du conseil, marchands très influents, prêtres. On y trouve seulement des bâtiments officiels ou des résidences, exception faite du Jardin d'été qui se situe sur la pointe nord de l'îlot. Il fut créé à la demande des dames de la cité afin que Cavendir possède « un petit espace de charme et de beauté ». L'endroit le plus prisé est le kiosque à musique, situé à l'extrémité nord des Jardins, faisant face à la mer.

6) Les égouts

De très vieux égouts parcourent le sous-sol de la ville. Les galeries ont une hauteur de 1m50. Ils sont tellement délabrés que de temps en temps l'effondrement de la voûte à soit bouché les galeries, soit créé une pièce. Le réseau est encore utilisé par les contrebandiers et brigands suffisamment inconscient pour y pénétrer. Il existe deux sorties d'évacuation des eaux. La première est au sud des docks. Elle est fermée par deux grandes grilles cadenassées dont le conseil a les clefs. La seconde est située sous les balcons des Jardins d'été, mais tout le monde la pense, à tort, effondrée. De plus certaines maisons, comme celle du Shérif ou celle d'Altémio possèdent un accès direct aux égouts par une porte dans leur cave. Ces portes sont toutes très robustes et ont de solides verrous. Le réseau en lui même n'est pas cartographié, dessinez en les plans au besoin.

Cavendir



A. Temple de Manann	1. Basse ville
B. Hôtel de Ville	2. Quartiers de marchands et artisans
C. Maison du Shérif	3. Quartier des docks
D. Maison de G. de Barnsfold	4. Quartier des notables
E. Maison de Altémio	5. Voie des commerçants
F. Maison de Maître Poix	6. Voie de traverse
G. Phare	7. Pont Ouest
H. Auberge de la Pieuvre	8. Pont Est
I. Auberge du Poisson Ivre	9. Place de l'Hôtel de Ville
J. Auberge de le Frégate	10. Place du Pont Ouest
K. Auberge du Chat à Neuf Queues	11. Place du Pont Est
L. Entrepôt où s'abrite les baladins	12. Jardins d'été
M. Sortie des égouts	
N. Kiosque à musique	

Déroulement de l'histoire :

1) *Les Baladins*

Tout commence un bel après-midi ensoleillé de la fin du mois de mars. Les personnages font route vers Cavendir, ville qu'ils n'atteindront que le lendemain. Certains profitent du petit carrosse du prêtre, les autres sont à cheval ou à pied. Ils ont quitté il y a quelques heures la route principale qui relie Middenheim et Erengade et progressent désormais tranquillement dans une forêt qui s'éclaircie peu à peu. Ils ont rencontré un peu plus tôt un patrouilleur rural qui leur a annoncé que la route était sûre. A la faveur d'un petit virage ils sortent de la forêt et devant eux s'étire une grande plaine parsemée çà et là de bosquets ou d'arbres centenaires.

[*Jet d'Observation (Initiative), Bonus : +20%*]:

Réussite : Un peu plus loin la route longe un petit talus sur lequel tentent vainement de se dissimuler trois petites formes humaines qui observent la progression du carrosse. Si le jet est bien réussi, il est clair que ces formes sont celles d'enfants humains.

Echec : Les personnages sont d'incorrigibles aveugles. Faites en sorte qu'ils ne tuent pas les enfants.

Les enfants jouent aux brigands et ont décidé de surprendre le groupe en se jetant du haut du talus en criant. Qu'ils y parviennent ou non, un adulte finira par venir à leur recherche, les réprimandant pour s'être éloigné de la troupe qui campe un peu plus loin au bord d'un petit étang. Il se présente comme "Antonio de la Reilly, confident des demoiselles et grand ami de ces dames". Il invite courtoisement le groupe à partager le campement de la troupe.

Les personnages sont accueillis avec. Tous discutent volontiers et en l'honneur de leurs invités une petite représentation s'improvise avec chants, danses et spectacles (jonglerie, prestidigitation ...).

Si la discussion s'engage sur l'Ombre Pourpre, Alicia ne manquera pas l'occasion de se lancer dans une tirade sur l'autorité oppressante, le rejet des fautes sur le petit peuple ... Tout en précisant qu'elle ne désire que la justice, celle qui ne punie les fautifs, et que Véréna doit être respectée pour cela. C'est une jeune idéaliste. Il est important pour la suite que les personnages aient de l'estime ou de l'affection pour Alicia.

Le lendemain, si les personnages ne le font pas, Alicia leur proposera de faire route ensemble jusqu'à Cavendir. En effet la troupe va participer à la grande fête annuelle de Manann.

Les personnages arrivent à Cavendir en fin d'après-midi. Ils entrent par la porte ouest et passent, avec la troupe, les ponts d'entrée en s'acquittant du péage. A la sortie du Pont Ouest Alicia, en tête du convoi, est grossièrement interpellée d'un ton tonitruant par un gros bonhomme dégoulinant de sueur, richement vêtu, mais sans style ni élégance :

« Encore toi, belle pouliche ? Tu ne peux plus te passer de mon corps de rêve c'est ça ? Si tu as froid cette nuit, tu sais où me trouver ! »

Alicia lui répond aigrement « Vous n'êtes qu'un vieux porc puant et même les truies ne voudraient pas de vous ! » en lui lançant méchamment la pomme qu'elle grignotait. Si on lui demande qui est ce malappris, elle explique qu'il se nomme Maître Poix, qu'il est marchand de bijoux et qu'il l'a harcelé à Marienbourg. Puis ils se sont encore croisés dans diverses grandes villes de l'Empire (Altdorf, Middenheim...). Faire part de la possibilité que cet homme soit l'Ombre Pourpre ne fait que déclencher l'hilarité : « Sauter de toits en toits avec sa grosse bedaine ? » ou « Ce n'est pas avec le pois chiche qui rebondi dans sa tête qu'on peut monter des coups comme ceux de l'Ombre Pourpre ! »

Finalement la troupe va s'installer dans l'espace qui est réservé aux bateleurs et se prépare pour aller animer les rues. En une petite heure seuls demeurent les vieux et les petits enfants, les autres étant déjà mêlés à la foule pour gagner quelques pièces.

2) *L'Enquête (Chronologie des événements – Occupations des PNJs)*

2.0) *Une progression idéale*

Une progression idéale de l'enquête serait que les personnages, après les morts de Tobias et Guillaume, soupçonnent les contrebandiers (le Shérif et ses hommes). L'Ombre Pourpre arrivera à la même conclusion qu'eux au même moment. Ils tenteront de nuit d'investir la maison du Shérif en passant par les égouts (idéalement la nuit du troisième jour). Ils découvriront alors le cadavre du Shérif. Puis, entrant en possession de la statue de l'Ange Déchu, ils se rendront au rendez-vous fixé par Altémio pour délivrer Alicia qu'il a kidnappé. Une course poursuite s'engagera alors dans les égouts et finalement Altémio sera vaincu dans un dernier combat. Mais c'est à eux d'écrire leur histoire...

2.1) Jour d'arrivée des personnages, Jour n°0

Les personnages sont libres de visiter la ville, réserver des chambres dans une auberge...

✓ Guillaume de Barnsfold participe à la dernière réunion du Conseil avant la fête. Il ne peut pas être dérangé. Son valet demande aux personnages de repasser le lendemain en fin de matinée, le maître les recevra sûrement avec plaisir.

✓ Tobias Curteys est lui aussi à la réunion du Conseil. Mais il accueillera avec plaisir les adeptes de Manann s'ils l'attendent pour lui parler. S'ils évoquent leur mission, il les informera que l'Ombre Pourpre est attendue en ville mais que la nouvelle n'a pas été ébruitée.

2.2) Jour n°0 – durant la nuit :

Altémio, ayant vérifié la présence de la troupe des « Eveilleurs », passe à l'action. A minuit il s'introduit dans le temple de Manann. Il injecte un poison paralysant dans la poitrine de Tobias Curteys à l'aide d'une fléchette tirée avec sa sarbacane. Puis il s'approche du prêtre qui était agenouillé devant un petit autel de Manann et lui plante sa dague dans la poitrine, juste sur la marque laissée par sa fléchette. Il dérobe alors la statue de jade qui ornait l'autel et dépose à la place un mouchoir de soie pourpre brodé d'un X d'argent (mais placé au centre alors que l'Ombre Pourpre brode le X dans un coin – détail que remarqueront les personnages adeptes de Manann qui ont déjà vu un mouchoir semblable). Puis il s'enfuit.

Vers deux heures du matin une violente tempête arrive du large. Les banderoles de tissus sont arrachées, les décorations volent, quelques vieilles barques arrimées au port coulent... Les personnages sont réveillés par les volets qui claquent au vent, laissant la pluie entrer par les fenêtres.

Cette violente tempête va persister durant toute l'aventure. La ville est baignée d'une épaisse bruine ou balayée par la pluie suivant les moments (vision extrêmement réduite), la chaussée est glissante et le froid tenace, les habitants sont terrés dans leur maison, les boutiques sont fermées, les rues désertées livrées aux vents violents... Mais plus que tout, toute tentative de franchir un des trois ponts provoque une recrudescence instantanée du vent qui arrache alors à la mer d'immenses vagues. Celles-ci viennent frapper le pont de toute leur force et balayent les infortunés qui tentent la traversée. Manann n'a pas vraiment apprécié le meurtre de son prêtre et encore moins le vol de la statuette. Il a mis la ville en quarantaine et la tempête ne se lèvera que lorsque le meurtrier sera retrouvé et puni.

2.3) Jour n°1 – matinée :

La nouvelle que les ponts sont infranchissables fait le tour de la ville en quelques minutes. Les habitants sont affolés (la dernière tempête de ce genre remonte à plus de trois cents ans, si on en croit les anciens) et se terrent chez eux, comptant sur le Conseil pour reprendre le contrôle de la situation. Le Conseil se réunit dès l'aube, lorsque le corps de Tobias Curteys est retrouvé. Ils délibèrent durant toute la matinée. Si le prêtre de Véréna s'est présenté chez lui, Guillaume de Barnsfold convaincra le Conseil de faire appel aux services de l'adepte de la déesse de la justice. Sinon c'est le Shérif qui en soumettra l'idée, à contrecœur. Ce sont ses acolytes qui lui ont signalé ce « danger potentiel » pour ses affaires.

2.4) Jour n°1 – après-midi

Les hommes de la milice localiseront au plus tard le prêtre en début d'après-midi. Il est conduit à l'Hôtel de Ville. Derrière la grande table de la salle du Conseil, lui faisant face, se trouvent les huit citoyens les plus influents de Cavendir. A l'écart un scribe efflanqué note chacune des paroles prononcées (c'est Altémio évidemment, mais il importe de ne pas attirer l'attention sur lui en le décrivant ou en le faisant parler ; après tout, en ces lieux il n'attire pas plus l'attention qu'une pièce de mobilier). Les membres du Conseil expliqueront rapidement la situation au prêtre :

« Il y a deux jours nous avons été prévenus par pigeon voyageur de l'arrivée de l'Ombre Pourpre, un adepte de Ranald. Cette nuit il s'est attaqué au temple de Manann. Il a tué le grand prêtre qui devait célébrer la cérémonie ce soir et a emporté une petite statue de jade représentant Manann. Maintenant le Dieu des Océans déchaîne sa colère contre nous. La compétence des milices des plus grandes villes de l'Empire n'a pas été suffisante pour arrêter l'Ombre Pourpre, c'est pour cela que nous aimerions que la déesse Véréna, par votre entremise, nous apporte son inestimable soutien. Nous aimerions que vous collaboriez avec notre milice pour arrêter cet infâme voleur. »

Le prêtre de Véréna peut théoriquement refuser, mais la Déesse n'en serait sûrement pas très contente.

Occupation des PNJs durant la fin de la journée :

- ✓ L'Ombre Pourpre se tient tranquille...
- ✓ La milice et le Shérif enquêtent, collaborant volontiers avec les personnages. Néanmoins le Shérif protège ses intérêts et fera tout pour éviter que l'on s'approche trop de son petit commerce.
- ✓ Altémio et Guillaume de Barnsfold assistent au Conseil. Guillaume est prêt à donner son livre au temple, mais il considère que la priorité est de résoudre la crise de la ville.
- ✓ Alicia et sa troupe se sont réfugiés dans un entrepôt en compagnie d'autres bateleurs et ont installé un camp de fortune. Tous pestent contre le temps et se réchauffent près d'un feu maigrichon qu'ils ont allumé au centre du hangar.

Pistes possibles pour les personnages :

- ✓ Le Shérif est persuadé que la troupe des « Eveilleurs » abrite l'Ombre Pourpre. Il s'en ouvre aux personnages et mettra sous surveillance l'entrepôt où Alicia et ses amis se protègent de la pluie. Sans résultat.
- ✓ Enquêter sur la mort de Tobias :
 - Examiner son cadavre est possible mais nécessite quelques tractations avec les six autres prêtres de Manann (ils ne cherchent qu'à être sûr de la motivation réelle des personnages). Il est entreposé dans une petite pièce du temple. Il a été lavé et vêtu de ses plus beaux habits de cérémonie, en attendant de retourner à la mer. Un examen attentif (*Jet de Pathologie*) de la plaie, qui a été nettoyée, révèle une légère coloration brunâtre sur les lèvres de la blessure (elle provient du poison, mais il n'y a aucun moyen de certifier que cela en est et encore moins d'identifier celui-ci).
 - Examiner la cellule du prêtre pose un peu moins de difficultés que voir son corps. C'est une cellule fonctionnelle et stricte. Dans les tiroirs de la commode, sous les vêtements (*Jet de Recherche*), on peut trouver une trentaine de pages manuscrites, que n'importe qui sachant lire identifie facilement comme étant les comptes d'entrée et de sortie des marchandises aux postes de douane (c'est écrit dessus). Par contre, quatre heures passées à les épilucher et un *Jet d'Intelligence* réussit permet de relever d'étranges anomalies : il semblerait que plus de marchandises non manufacturées (peaux Norsque et bijoux bruts notamment) sortent de Cavendir qu'il n'en rentre. Ce qui n'est pas possible a moins de pouvoir chasser l'ours polaire sur place. Ce sont les traces du petit trafic du Shérif.
- ✓ Rencontrer Maître Poix :

Les personnages le soupçonnent peut être, à moins de vouloir plus d'informations sur l'Ombre Pourpre... En tous cas ils le trouvent bien calfeutré dans sa maison. Il rumine contre le mauvais temps et passe ses nerfs sur sa servante (sa joue gauche a une teinte légèrement violette, douloureux souvenir d'une récente gifle monumentale dont la raison a déjà été oubliée), mais jamais il ne la frappera devant les personnages. Il accepte de les recevoir sans hésitation et les fait entrer dans son petit salon. C'est une pièce très richement décorée, faite pour impressionner les visiteurs. Il renvoi avec dédain la servante puis s'emploiera à répondre à toutes les questions des personnages d'un petit air supérieur. Il n'a rien à cacher et en fin de compte en sait peu. Il fait le tour de ses confrères une fois l'an, passant par Marienbourg puis Altdorf, Middenheim et finalement revenant à Cavendir. Il était à Marienbourg lorsque le vol commis par l'Ombre Pourpre a été découvert. Et dans chacune de ces trois villes il a revu la troupe d'Alicia. Pour finir il ne cache pas qu'il coucherait bien celle-ci dans son lit. Sinon il ne sait pas grand chose à propos des affaires qui se passent en ville, rien d'intéressant en tous cas, tout au plus une fausse rumeur.

Les personnages vont peut être chercher à voir la servante. Ils pourront le faire sans problème lorsqu'elle sort chercher des légumes dans le jardin privé ou qu'elle va rapidement faire une course... Elle est timide, hésitante, très effrayé et n'a « rien » à cacher sur son maître. Il n'a pas menti, elle peut tout confirmer.
- ✓ La troupe des « Eveilleurs » :

Ils se terrent dans le hangar pendant que certains tentent de gagner quelques pièces dans les tavernes. L'entrepôt a été discrètement mis sous surveillance par la milice dont les hommes se relaient pour en surveiller les allées et venues.

Une enquête dans l'entrepôt doit être menée avec très grand soin. Toute situation ambiguë ou accusation injustifiée dégènera en empoignade musclée et les personnages risquent fort de déguster s'ils sont seuls face à tous les bateleurs.

Mais les bateleurs peuvent aussi se révéler une des alliés très précieux. Ils clament haut et fort, Alicia la première, qu'un adepte de Ranald ne tue pas, que c'est un commandement du Rodeur de la Nuit (ce qui est vrai). Ils seront donc partant pour aider quelqu'un qui comme eux en est convaincu. De plus ils pourront aussi confirmer les rumeurs de contrebande.

Idées de fausses pistes :

- ✓ Des rumeurs courent dans les tavernes à propos d'une liaison entre le grand prêtre de Manann et une de ses fidèles. Ce serait la femme d'un noble influent, mais dont personne ne connaît le nom. Certains avanceront même qu'il s'agit d'un des membres du Conseil.
- ✓ Un bateau Arabe est arrivé la veille au port. Il s'est amarré à l'écart, au nord des docks. Les hommes d'équipages ne se sont pas montrés et seul le capitaine a quitté le navire un bref moment pour enregistrer l'arrivée de son bâtiment. Il n'en faut pas plus pour les rendre coupable aux yeux de la populace. En fait le bateau a repêché un naufragé et celui-ci s'est avéré être malade. Il a transmis son mal à deux hommes d'équipage qui sont à leur tour tombés malade et le capitaine a demandé à ce que son bateau soit mis en quarantaine. Les autorités du port ne veulent pas affoler la ville et préfèrent garder le silence.

2.5) Jour n°1 – soirée

La cérémonie de Manann, une procession partant du temple de Manann et se rendant au pied du phare, face à la mer, est menée par le nouveau grand prêtre. Presque toute la ville y assiste malgré la pluie afin d'essayer de calmer la colère de Manann. Après une longue prière et le jet des offrandes rituelles dans la mer déchaînée, la foule se disperse et rentre rapidement chez elle.

2.6) Jour n°1 – nuit

Vers onze heures la bande du Shérif entreprend le transvasement des marchandises de leur bateau vers la maison du Shérif via les égouts. Cela leur prend plus d'une heure et demi à cause de la tempête.

Vers minuit Altémio brave la tempête et pénètre chez Guillaume de Barnsfold. Celui-ci lit encore son ouvrage préféré, le livre de Mannasès. Altémio, arrivant de dos, lui plante une fléchette de poison sur l'épaule puis, une fois paralysé, le poignarde en plein cœur, comme pour Tobias. Il s'enfuit en emportant le livre de Mannasès.

Les personnages adeptes de Manann font un cauchemar durant la nuit. Ils rêvent d'un endroit froid et humide, une cave sombre aux reflets mauvais, que seul illumine l'éclat maléfique d'une statuette d'ange aux ailes coupées, au visage torturé, mais au regard perçant et mauvais qui lit jusqu'au tréfonds de leurs âmes. Manann leur envoie la vision de l'objet que recherche l'adepte de Khaine.

2.7) Jour n°2 – matin

Le Conseil se réunit à nouveau lorsque le corps de Guillaume de Barnsfold est découvert. Le prêtre de Véréna (et ses amis s'il le désire) est convié à la réunion. Rien d'utile n'est dit ou fait, si ce n'est qu'il est clair que tous les membres du Conseil sont apeurés, chacun étant persuadé d'être le prochain sur la liste.

Les personnages disposent de nouvelles pistes, venant s'ajouter à celle de la veille :

- ✓ Enquêter sur la mort de Guillaume :
 - Examiner son cadavre est possible, le Conseil ne s'y oppose pas. Le cadavre est entreposé chez Guillaume. Il repose sur une table dans une petite pièce. Il a été lavé et on lui a passé un simple pantalon. Un examen attentif (*Jet de Pathologie*) de la plaie ne révèle rien une légère coloration brunâtre est visible sur l'épaule, autour d'une petite piqure. Un *Jet de Potamologie* permet de savoir qu'il ne s'agit d'un poison chimique paralysant mais non mortel.
 - Examiner les lieux du crime : Guillaume était assis en train de lire dans son fauteuil favori, dos à la porte. Le voleur est entré par une fenêtre d'une pièce adjacente (*Jet d'Observation*: permet de remarquer les éraflures sur le rebord de la fenêtre). Guillaume a été mort poignardé dans son fauteuil (logiquement il aurait pu réagir, mais il était trop absorbé par le livre).
 - Le valet de Guillaume de Barnsfold peut apprendre deux choses aux personnages. Premièrement il sait quel livre a été volé, c'était le favori de son maître qui le gardait toujours sur le guéridon près du fauteuil où il est mort. Deuxièmement son maître avait trois jours auparavant reçu la visite de l'aubergiste du Poisson Ivre. Celui-ci avait l'air passablement effrayé. Son maître l'a reçu mais le valet ne sait pas ce qui s'est dit.

- ✓ L'aubergiste du Poisson Ivre :
Simon Bormenton est un homme grassouillet, un bon vivant. Il ne se fera pas prier pour raconter son histoire sur les « esprits des mers » : « Ah, on ne peut pas dire que je ne l'avais pas prévenu Maître Barsnfold ! Les esprits des mers avaient dit que le soir de la cérémonie serait un soir exceptionnel, et il l'a été ! Il y a une semaine j'étais sur le point de m'endormir quand j'ai entendu des voix. Ma fenêtre était ouverte et j'entendais des murmures. "Ce soir là sera une soirée exceptionnelle" qu'ils disaient ! "Le soir de la cérémonie !" J'ai regardé par ma fenêtre et j'ai vu personne ! Maître Barsnfold a rit et m'a dit qu'on m'avait joué un mauvais tour, mais il aurait du m'écouter ! » En fait la ruelle sur laquelle donne la fenêtre de Simon Bormenton est située aux abords de la voie des commerçants. Elle est peu passante, encombrée de caisses à moitié détruites et donc propice à ce genre de blague. Mais un examen attentif (*Jet d'Observation*) permet de repérer, sous les débris, une grille d'accès aux vieux égouts de la ville, grille que l'on peut forcer pour descendre. Simon Bormenton a entendu les hommes du Shérif discuter de leur prochain coup.
- ✓ Les personnages peuvent essayer d'en savoir plus sur les égouts. Mais seul le nain Drar, vivant dans le quartier des artisans pourra les renseigner. Drar est assez âgé et proportionnellement taciturne. Il leur expliquera que les égouts sont très anciens et dans un état lamentable. Les parois, rongées par l'humidité et les lichens s'effritent et même s'écroulent. Le réseau couvrait autrefois la majeure partie de l'îlot central et se déversait dans la mer au sud des docks et au dessous du Jardin d'été.

L'enquête des personnages durera soit jusqu'à ce qu'ils décident le Shérif coupable et qu'ils tentent quelque chose contre lui, soit jusqu'au Jour n°5.

2.8) Dans l'ombre

Pendant toute la durée de l'enquête Altémio surveille les personnages la nuit en espérant repérer l'Ombre Pourpre les observant. Il patrouille aussi sur les toits à la recherche du voleur.

L'Ombre Pourpre a le même comportement. Il suit le déroulement de l'enquête des personnages grâce à la rumeur publique et à ses talents d'Illusionniste (le sort *Apparence Illusoire* lui permet de prendre l'aspect de d'un être humain quelconque pour une durée allant de 5 minutes à une demi-heure). Il a compris que tous ces meurtres sont fait pour l'attirer au grand jour et que l'assassin doit lui aussi surveiller les personnages pour le démasquer. Et à ce petit jeu le prêtre de Ranald va se montrer le plus fort. Il a fini par identifier le tueur comme étant un adepte de Khaine car il avait déjà des doutes au sujet de l'hideuse statuette. Ces doutes se sont transformé en certitudes à la vue de cet acharnement quasi fanatique à son encontre. Par conséquent il a mis au point un petit stratagème pour se débarrasser du tueur lui permettant d'aider les personnages à coincer le tueur sans transgresser un des commandement sacré de Ranald : « Il est strictement interdit d'informer les autorité ».

Si les personnages décident de s'en prendre au Shérif, l'Ombre Pourpre dissimule la statuette chez celui-ci. Les personnages la découvriront dans un petit coffre contenant aussi deux mouchoirs de soie pourpre brodés d'un X d'argent (X placé sur les bords). Si la nuit du Jour n°5 les personnages ne s'en sont pas encore pris au Shérif il dépose lui-même cet objet sur le lit du prêtre de Véréna, à la faveur d'une absence de celui-ci. Puis il provoque la rencontre avec Altémio, sur un toit. Se comportant comme un homme terrorisé, il lui jure qu'il a remis la statuette au prêtre de Véréna, et finalement s'enfuit vers les Jardins d'été. Et là, grâce un sort d'Illusionniste, il fait croire à l'assassin qu'il glisse et fait une chute mortelle dans la mer déchaînée.

Altémio n'a donc pas le choix. Pour récupérer sa statuette il doit affronter une équipe supérieure en nombre. Par conséquent il prend un petit avantage : il kidnappe Alicia Bella-Rosa.

2.9) Le sauvetage

Altémio fait porter aux personnages un mot disant qu'il ne reverront Alicia que s'ils viennent à la pointe nord du Jardin d'été, sous le kiosque à musique, au douzième coup de minuit, emmenant avec eux l'Ange Déchu. Ils pourront alors procéder à un échange.

Altémio arrive au Jardin d'été par « le bas », c'est à dire par l'ouverture des égouts qui débouche sous les balcons des Jardins. Il est masqué et porte sur son épaule Alicia droguée, amorphe. Il fera déposer l'Ange Déchu sous le kiosque par un personnage puis il lui demandera de s'éloigner. A son tour il

s'approchera du kiosque et d'un geste vif se saisira de l'Ange. Puis, lâchant Alicia, il ira se jeter par dessus le balcon, attrapant la corde qui lui aura permis de monter. Il entrera à nouveau dans les égouts qu'il connaît par cœur et retournera chez lui.

Le combat final contre Altémio peut avoir lieu n'importe où :

- ✓ Sur le parvis du kiosque si les personnages l'arrêtent à ce moment là ;
- ✓ Dans les égouts s'ils le poursuivent ;
- ✓ Sur les toits, si la poursuite s'est éternisée et qu'Altémio a pu sortir des égouts par les docks ;
- ✓ Ou à tout autre endroit à votre convenance...

Durant le combat Altémio utilisera les 4 « Dents de Khaine » qui sont en sa possession pour faire jaillir 4 héros majeurs squelettes qui l'aideront, et, si le combat a lieu dans un lieu fermé, il lancera sa fiole contenant de la Moisissure Pourpre (page 233 du Livre des Règles) afin de se prémunir des sorts.

De plus les personnages doivent agir rapidement pour qu'Alicia vive car la drogue que lui a administré Altémio est un poison mortel, mais heureusement à effet lent. Erika, la vieille sorcière de la troupe des « Eveilleurs », possède des plantes qui permettront à la belle jeune femme de se rétablir.

2.10) Conclusion

Les personnages retrouveront chez Altémio le livre et la statue de jade. La tempête commencera à se calmer lorsque celle-ci aura réintégré son autel. Au bout de quelques heures le calme sera revenu et l'on pourra de nouveau traverser les ponts. Le Conseil sera ravi de l'action des personnages et les félicitera comme il se doit.

En tous cas, il est sûr que les habitants de Cavendir n'oublieront pas de sitôt cette grande fête de Manann.

Oh ! J'allais oublier ... A votre avis, qui est donc l'Ombre Pourpre, ce célèbre voleur recherché mais jamais démasqué, imité mais jamais égalé ? Tic tac, tic tac, tic tac... Eh bien son véritable nom est Caroline ! Qui est-ce ? Il vous faudra chercher dans la liste des seconds rôles du résumé des PNJs pour le savoir...

Résumé de PNJs :

Shérif Arnaud Malbois	Shérif de Cavendir et contrebandier
Altémio le Scribe	Scribe et adepte de Khaine
Tobias Curteys	Grand-prêtre de Manann, meurt assassiné
Edmond Tanerand	Second du grand-prêtre, prends sa place
Guillaume de Barnsfold	Duelliste, érudite, meurt assassiné
Eric	Valet de Guillaume de Barnsfold
Alicia Bella-Rosa	Jongleuse Acrobate, dirige la troupe des « Eveilleurs »
Antonio de la Reilly	Poète conteur, membre de la troupe des « Eveilleurs », courtisant d'Alicia
Tom et Sarah Dello	Jongleurs, membres de la troupe des « Eveilleurs », un fils Yann
Sylvia	Diseuse de bonne aventure, membre de la troupe des « Eveilleurs »
Enrich et Fredrich Muller	Jumeaux, hommes forts, membres de la troupe des « Eveilleurs »
Lilliane	Chanteuse, musicienne, membre de la troupe des « Eveilleurs »
David Dolorn	Musicien, membre de la troupe des « Eveilleurs », un fils Alex
Catharina et Viviane	Sœurs, Danseuses, membres de la troupe des « Eveilleurs »
Alia	Doyenne de la troupe des « Eveilleurs », dite « la vieille »
Maître Poix	Bijoutier Joaillier de Cavendir, brutal et discourtois
Caroline	Servante de Maître Poix et accessoirement, l'Ombre Pourpre (on ne peut rêver meilleure couverture).
Simon Bormenton	Aubergiste du Poisson Ivre, jovial.

Caractéristiques des principaux adversaires PNJs :

Soldats – Hommes de main d'Arnaud (soldat) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	38	3	4	8	42	1	32	28	25	31	27	33

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Jargon des batailles

Armes : Epée (-) ou Gourdin (-)

Armures : Plastron Tronc 1

Shérif Arnaud Malbois (soldat - sergent mercenaire) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	57	35	6	5	11	52	2	24	50	38	48	40	40

Compétences : Force Accrue*, Endurance Accrue*, Alphabétisation, Bagarre, Coups puissants, Désarmement, Esquive, Jargon des batailles, Coups assommants

Armes : Epée (-)

Armures : Chemise de mailles Tronc et manches 1

Altémio (scribe - chasseur de primes – assassin) :

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	65	69	4	5	12	72	3	69	33	39	54	52	36

Compétences : Réflexes Eclairs*, Alphabétisation, Langage classique, Magikane, Pistage, Coups puissants, Adresse au tir, Camouflage urbain, Déguisement, Depl silencieux rural et urbain, Escalade, Filature, Préparation poisons, Spécialisation Sarbacane, Spécialisation Armes de jet, Spécialisation Filet, Spécialisation Lasso.

Armes : Dague empoisonnée (+10 Init, -2 Dégats, -20 Parade) +2 Dégats poisons

Sarbacane (flech empoisonnées) (12 / 24 / 50m, FE 1) Poison +2 Dégats ou Paralysant

Armures : Aucune

Héros majeur squelettes :

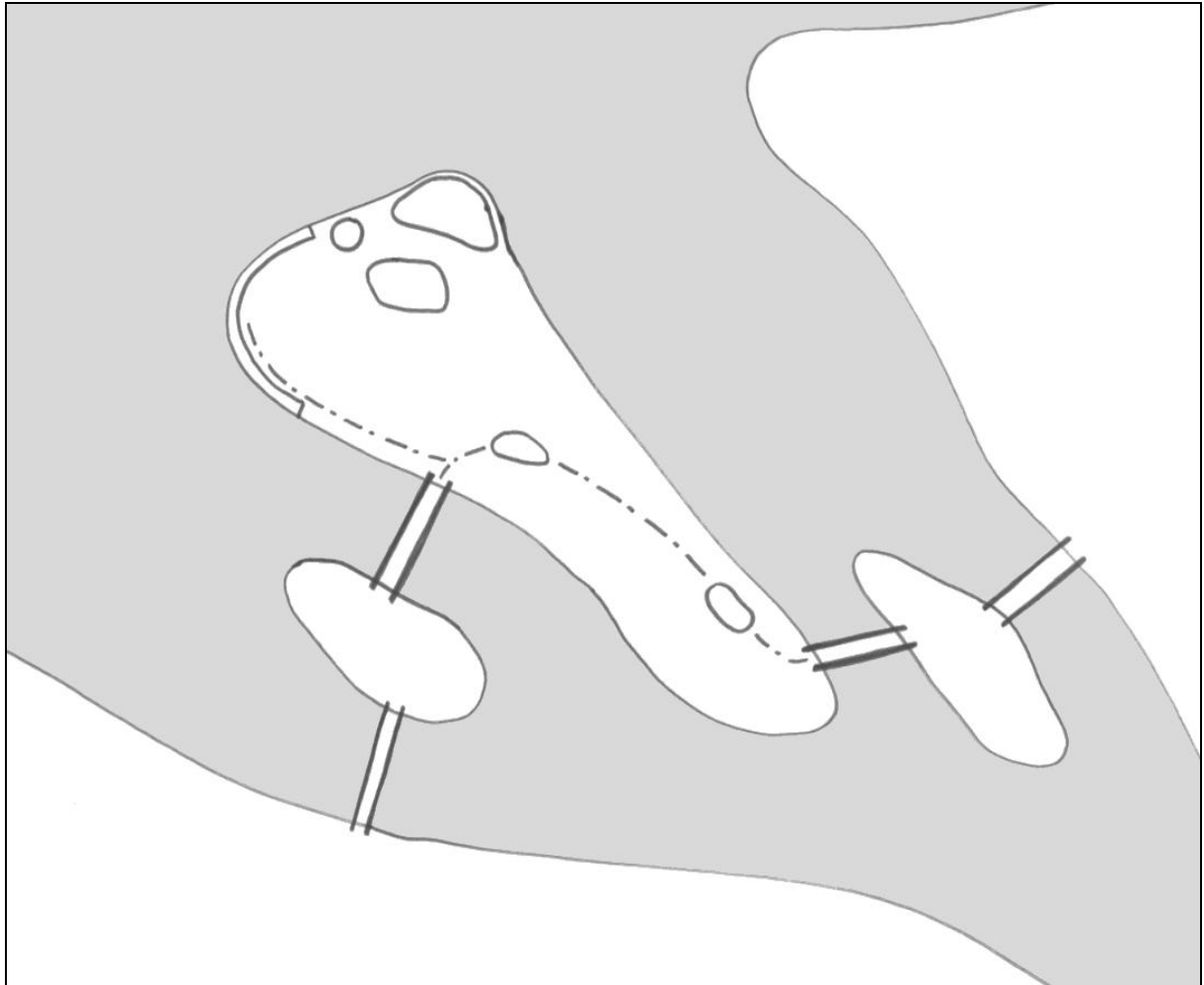
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	47	3	3	15	50	3	38	38	38	38	38	

Armes : Epées

Armures : Cottes de mailles Tout sauf tête 1

Documents à remettre aux personnages :

Plan de Cavendir :



Lettre de Altémio :

Ce soir, douzième
coup de minuit.
Apportez l'Ange au
kiosque à musique ou

la
fanera.

Bella-Rosa

Nom : Brisson de Courseilles	Race : Humain
Description : Jeune homme d'une vingtaine d'années, bruns aux yeux bleus, toujours vêtu de la robe blanche des prêtres de Véréna et arborant une broche représentant une balance. Il est ouvert sur le monde mais néanmoins très consciencieux lorsqu'il s'agit de servir sa déesse.	

Carrière actuelle : Prêtre de Véréna	Ancienne carrière : Initié de Véréna
---	---

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	28	3	4	6	36	1	33	27	38	37	38	36
					+2	+10					+10	+10	+10
					*	*					*	*	*
					7	46					47	48	46

Compétences :	Alphabétisation	Conn des Parchemins
Langage secret Classique	Théologie	Incantations Cléricales I
Conn des Démons	Calcul Mental	Réflexes Eclairs *
Chance		

Armes :	Armures :
Epée (-)	Aucune

Equipement :	Argent : 150 CO	Points de Destin : 2
		Points de Folie : 0
		Folies : aucune
		Points de Magie : 12

Spécial :

Sorts de Magie mineure : Pare-pluie (PM 1, mini-ombrelle), Flammerole (1)

Sorts de Bataille Nv 1 : Immunité aux poisons (PM 3, queue de scorpion), Rafale de Vent (PM 2, vessie d'un animal)

Véréna : Déesse de la Sagesse, de la Raison et de la Justice. Elle a une grande influence parmi tous ceux qui étudient. Dans son rôle de déesse de la justice elle est plus sensible à l'équité qu'à la lettre de la loi. Elle s'oppose à la tyrannie et à l'oppression. Symboles : chouette, balance.

Commandements : Dire la vérité en toute circonstance et ne jamais être influencé par la peur ou les faveurs. Transmettre les nouvelles connaissances, sauf celles acquises sous le sceau du secret. Ne jamais refuser d'arbitrer un conflit ou d'agir comme médiateur si on le demande. Ne recourir au combat que si la raison échoue.

Historique :

Le maître duelliste, Guillaume de Barnsfold, vit à Cavendir, port de pêche de la Mer des Griffes. Il est réputé pour posséder un ouvrage unique : le livre de Manassès. Le temple de Véréna d'Altdorf, auquel appartient Brisson désirerait que le maître duelliste le leur confie. Après quelques contacts par écrit, dans lesquels le maître duelliste semblait d'accord pour confier le livre au temple, Brisson a été envoyé pour mener les négociations de personne à personne. Se sont joint à lui un Duelliste d'Altdorf, Edgard Mongefreuil et Hans Völle, un chevalier attaché à la garde du temple de Véréna et a été prié d'accompagner Brisson. Le nain Droin Bonmengard mène le carrosse prêté par le temple.

Se reposant dans le temple de Véréna à Middenheim ils ont rencontré deux adeptes de Manann, Dieu des Océans, à la recherche d'un voleur qu'ils nomment l'Ombre Pourpre. Ceux-ci ont décidé de les accompagner jusqu'à Cavendir. Ils se nomment Aimeric de Boisevent, un mage élémentaliste, et Enimiel, capitaine de navire elfe.

Nom : Edgard Mongefreuil	Race : Humain
Description : Homme d'une trentaine d'années, bruns aux yeux noirs, toujours vêtu à la dernière mode et portant en permanence sa rapière. Dignes des mousquetaires d'antan, maniant l'épée comme le verbe, il est toujours à la recherche d'adversaires à sa mesure, sans toutefois se battre pour tuer.	

Carrière actuelle : Duelliste	Ancienne carrière : Gentilhomme
--------------------------------------	--

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	32	3	4	6	38	1	37	22	31	31	27	39
	+30	+30	+1	+3	+3	+20	+1	+10	+10	+30	+30	+20	+10
	**	*	*		**	**		*	**		*		*
	56	42	4		8	58		47	42		41		49

Compétences :	Alphabétisation	Baratin
Chance	Charisme	Equitation
Etiquette	Héraldique	Sens de la répartie
Spécialisation Escrime	Jeu	Musique
Esquive	Désarmement	

Armes :	Armures :
Rapière (+20 Init, -1 Dégats)	Aucune

Equipement :	Argent : 50 CO	Points de Destin : 2
		Points de Folie : 0
		Folies : aucune
		Dieu vénéré : Sigmar ?

Historique :

Le maître duelliste, Guillaume de Barnsfold, vit à Cavendir, port de pêche de la Mer des Griffes. Il s'est retiré depuis peu mais enseigne encore à une poignée d'élèves. De plus il est réputé pour posséder un ouvrage unique : le livre de Manassès, livre d'escrime décrivant la mystérieuse et très efficace botte de Manassès. Le temple de Véréna d'Altdorf a envoyé un émissaire, Brisson de Courseilles pour rencontrer le maître et Edgard a pu se joindre le groupe partant pour Cavendir. En plus de Brisson et lui viennent Hans Völle, un Chevalier de Véréna et le nain Droin Bonmengard qui mène le carrosse prêté par le temple.

Se reposant dans le temple de Véréna de Middenheim ils ont rencontré deux adeptes de Manann, Dieu des Océans, à la recherche d'un voleur qu'ils nomment l'Ombre Pourpre. Ceux-ci ont décidé de les accompagner jusqu'à Cavendir. Ils se nomment Aimeric de Boisevent, un mage élémentaliste, et Enimiel, capitaine de navire elfe.

Nom : Hans Völle	Race : Humain
Description : Très grand jeune homme d'une vingtaine d'années, blond aux yeux noirs, vêtu soit de son armure, soit de vêtements classiques de belle prestance. Il a longtemps envié les templiers affiliés à un ordre avant de pouvoir entrer dans la garde du temple de Véréna d'Altdorf. Depuis il est fidèle à sa mission et à sa déesse.	

Carrière actuelle : Chevalier errant	Ancienne carrière : Ecuyer
---	-----------------------------------

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	31	4	3	7	28	1	26	34	27	25	23	35
	+30	+10	+3	+1	+4	+20	+2		+30	+10	+30		+10
	***	*	**	*	***	**	*		**				*
	65	41	6	4	10	48	2		54				45

Compétences :	Coups puissants	Dressage
Equitation	Esquive	Etiquette
Héraldique	Soin des animaux	Désarmement
Spécialisation Armes à 2 mains	Spécialisation Lance de Cavalerie	

Armes :	Armures :
Epée (-)	Armure de plates complète
Lance de Cavalerie	Bouclier

Equipement :	Argent : 25 CO	Points de Destin : 2
		Points de Folie : 1
		Folies : aucune
		Dieu vénéré : Véréna

Véréna :

Déesse de la Sagesse, de la Raison et de la Justice. Elle a une grande influence parmi tous ceux qui étudient. Dans son rôle de déesse de la justice elle est plus sensible à l'équité qu'à la lettre de la loi. Elle s'oppose à la tyrannie et à l'oppression. Symboles : chouette, balance.

Historique :

Le maître duelliste, Guillaume de Barnsfold, vit à Cavendir, port de pêche de la Mer des Griffes. Brisson de Courseilles, prêtre de Véréna à Altdorf a été dépêché pour le rencontrer et Hans a été prié d'assurer sa sécurité. Se sont joint à eux un Duelliste d'Altdorf, Edgard Mongefreuil et le nain Droin Bonmengard qui mène le carrosse prêté par le temple.

Se reposant dans le temple de Véréna de Middenheim ils ont rencontré deux adeptes de Manann, Dieu des Océans, à la recherche d'un voleur qu'ils nomment l'Ombre Pourpre. Ceux-ci ont décidé de les accompagner jusqu'à Cavendir. Ils se nomment Aimeric de Boisevent, un mage élémentaliste, et Enimiel, capitaine de navire elfe.

Nom : Droin Bonmengard	Race : Nain
Description : Jeune nain à la barbe brune fournie et aux yeux noirs acier, toujours vêtu de ses vêtements de route, bichonnant son tromblon et ses bêtes. Il est calme, posé, et ne dit un mot de plus qu'il n'est nécessaire.	

Carrière actuelle : Cocher	Ancienne carrière : Combattant des tunnels
-----------------------------------	---

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	46	29	4	4	7	17	1	29	53	31	53	47	17
	+10	+10	+1	+1	+2	+10	+1		+10		+10		
	*	*	*	*	**	*	*		*		*		
	56	39	5	5	9	27	2		63		63		

Compétences :	Coups assommants	Coups précis
Coups puissants	Escalade	Esquive
Orientation sous terre	Conduite d'attelage	Equitation
Musique - Cornet	Soins des animaux	Spécialisation Tromblon
Exploitation minière	Vision nocturne	

Armes :	Armures :
Hache (-)	Chemise de maille (Tronc 1)
Tromblon (24/48/250, FE 3, 3 rd armer, 1 rd tirer)	

Equipement :	Argent : 15 CO	Points de Destin : 1
		Points de Folie : 0
		Folies : haine des gobelinoïdes
		Dieu vénéré : Grungni

Historique :

Droin a débuté sa vie dans les souterrains sombre des montagnes du bout du monde, à combattre jours et nuits les gobelins. A la suite d'une bataille encore plus meurtrière qu'à l'habitude il a décidé de se retirer et a gagné le calme de la capitale de l'Empire. Il est entré comme cocher au service de la déesse Véréna à Altdorf afin de pouvoir parcourir les routes à sa guise.

Brisson de Courseilles, un jeune prêtre de Véréna doit être conduit à Cavendir, port de pêche de la Mer des Griffes, pour rencontrer un érudit du nom de Guillaume de Barnsfold. Se sont joint à lui un Duelliste d'Altdorf, Edgard Mongefreuil et Hans Völle, un Chevalier de Véréna.

Se reposant dans le temple de Véréna de Middenheim ils ont rencontré deux adeptes de Manann, Dieu des Océans, à la recherche d'un voleur qu'ils nomment l'Ombre Pourpre. Ceux-ci ont décidé de les accompagner jusqu'à Cavendir. Ils se nomment Aimeric de Boisevent, un mage élémentaliste, et Enimiel, capitaine de navire elfe.

Nom : Aimeric de Boisevent	Race : Humain
Description : Homme d'une trentaine d'années, chauve, les yeux verts, vêtu de vêtements confortables et étonnamment normaux pour un mage. Il est ouvert sur le monde mais il a néanmoins des idées très carrées à propos du respect qui doit être porté à la mer et aux océans.	

Carrière actuelle : Elémentaliste Nv 1	Ancienne carrière : Apprenti sorcier
---	---

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	23	2	4	6	33	1	31	36	39	36	40	37
					+2	+10		+10		+10		+10	
					*	*		*		*		*	
					7	43		41		49		50	

Compétences :	Alphabétisation	Conn des Parchemins
Langage secret Classique	Magikane	Incantations Magie Mineure
Con des plantes	Incantation Elémentaliste Nv 1	

Armes :	Armures :
Dague (+10 Init, -2 Dégats, -20 Parade)	Aucune

Equipement :	Argent : 25 CO	Points de Destin : 2
		Points de Folie : 0
		Folies : aucune
		Points de Magie : 13
		Dieu Vénééré : Manann

Spécial :

Sorts de Magie mineure : Alarme magique (PM 2, clochette), Luminescence (PM 1, objet), Feux Follets (PM 1, deux lucioles), Sommeil (PM 2, morceau de duvet)

Sorts de Bataille Nv 1 : Assaut de Pierres (PM 3, cailloux), Nuage de fumée (PM 2, chiffon imbibé d'huile)

Historique :

Le temple principal de Manann, à Mariembourg, a été cambriolé par un voleur, adepte de Ranald, qui se fait appeler l'Ombre Pourpre. Il laisse à chacun de ses vols un mouchoir pourpre brodé d'un X dans un coin. Afin de retrouver la relique subtilisée (une statuette en corail), des paires d'enquêteurs ont été envoyées dans l'Empire. Aimeric de Boisevent a été associé à Enimiel, une elfe des mers, capitaine de navire, adepte de Manann.

En se renseignant à Middenheim dans le temple de Véréna, déesse de la justice, ils ont rencontré un jeune prêtre Brisson de Courseilles qui se rendait à Cavendir, port de pêche de la Mer des Griffes, accompagné par un Duelliste d'Altdorf, Edgard Mongefreuil, par Hans Völle, un Chevalier de Véréna et par le nain Droin Bonmengard, leur cocher.

Comme l'Ombre Pourpre semblait avoir pris la même direction après avoir commis le vol d'une relique sacré d'Ulric à Middenheim, les deux adeptes de Manann se sont joint au groupe afin d'atteindre Cavendir.

Nom : Enimiel	Race : Elfe
Description : Jeune femme elfe (relativement jeune), brune aux yeux verts, grande et élancée, vêtue de vêtements de marins. Elle est très ouverte mais a une volonté d'acier, ce qui lui a permis de s'imposer et de prouver sa valeur dans le monde d'hommes qu'est la marine.	

Carrière actuelle : Capitaine de navire – officier en second	Ancienne carrière : Combattant embarqué
---	--

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	34	4	3	6	64	1	37	50	51	53	42	48
	+20	+10	+1	+1	+4	+10	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10
	**	*	*		***	*	*		*		*		
	63	44	5		9	74	2		60		63		

Compétences :	Acuité visuelle	Vision nocturne
Canotage	Coups assommants	Coups puissants
Désarmement	Endurance à l'alcool	Esquive
Langage Jargon des batailles	Natation	Bagarre
Manœuvre Nautiques	Narration	Construction navale

Armes :	Armures :
Epée (-)	Veste de cuir (Bras + Tronc 0/1)
Coutelas (+10 Init, -2 Dégats, -20 Parade)	

Equipement :	Argent : 70 CO	Points de Destin : 1
		Points de Folie : 0
		Folies : aucune
		Dieu vénéré : Manann

Historique :

Enimiel s'est imposée dans la marine des elfes des mers à la force de sa volonté. Elle a d'abord conquis ses galons de combattant avant d'être, au mérite, désignée officier en second. Depuis elle est plus souvent détachée pour des missions à terre. Il y a peu, le temple principal de Manann, Dieu des Océans, à Marienbourg, a été cambriolé par un voleur, adepte de Ranald, qui se fait appeler l'Ombre Pourpre. Il laisse à chacun de ses vols un mouchoir pourpre brodé d'un X dans un coin. Afin de retrouver la relique subtilisée (une statuette en corail), des paires d'enquêteurs ont été envoyées dans l'Empire. Enimiel a été associée à Aimeric de Boisevent un mage élémentaliste adepte de Manann.

En se renseignant à Middenheim dans le temple de Véréna, déesse de la justice, ils ont rencontré un jeune prêtre Brisson de Courseilles qui se rendait à Cavendir, port de pêche de la Mer des Griffes, accompagné par un Duelliste d'Altdorf, Edgard Mongefreuil, par Hans Völle, un Chevalier de Véréna et par le nain Droin Bonmengard leur coher.

Comme l'Ombre Pourpre semblait avoir pris la même direction après avoir commis le vol d'une relique sacré d'Ulric à Middenheim, les deux adeptes de Manann se sont joint au groupe afin d'atteindre Cavendir.