

Le Culte du Dieu Requin

Cette aventure urbaine est librement inspirée du scénario du même nom proposé dans le module « Lankhmar, the new adventures of Fahrd and the grey mouser ». Pour les besoins de l'univers, la ville d'Eauprofonde (Royaumes Oubliés) remplacera celle de Lankhmar.

Synopsis

Deux groupes opposés s'affrontent dans cette histoire. Les adorateurs du Dieu Requin sont récemment arrivés en ville, quelques semaines tout au plus. Leur foi leur indique la Voie du Requin, à savoir que les poissons blessés sont les proies les plus faciles. Et comme ce culte vit pour nuire à l'ensemble de la civilisation, Eauprofonde est une cible de choix. A cette fin, les cultistes ont dérobé au second groupe, les hommes-poissons d'une petite communauté voisine baptisée Symorgia, une statuette dont le pouvoir est de faire partager ses émotions aux personnes qui l'approchent. La déesse symorgienne, appelée Séréné, est en partie incarnée dans cette statuette et, loin de chez elle, elle éprouve de la mélancolie. C'est pourquoi, depuis qu'elle est arrivée en ville, l'humeur des Aquafondiens est maussade. Les cultistes – qui connaissent son pouvoir – espèrent ainsi amoindrir les défenses de la cité en ruinant le moral de ses habitants et de ses défenseurs. Si la statue ne retourne pas très vite à Symorgia (elle est pratiquement indestructible), elle risque bien de causer la ruine d'Eauprofonde...

Avant de débiter

Les personnages peuvent se connaître ou être de parfaits étrangers les uns pour les autres. Pour une raison qu'il faut convenir avec chacun des joueurs, leurs personnages se retrouvent à proximité d'une taverne du Quartier du Port, la Sirène Bleue, par un temps franchement maussade. Les voleurs peuvent y exercer leurs talents, les guerriers y faire leur tournée habituelle et les magiciens être en quête d'un ingrédient comme de l'écume de vague. Il est important de préciser aux joueurs que leurs personnages ont remarqué, depuis quelques jours, une ambiance étrange dans les rues de la cité... Les gens y sont particulièrement renfrognés, même celles et ceux qu'ils savent d'un naturel gai et enjoué tirent clairement la tête. Nul ne peut dire pourquoi. Eux-mêmes se sentent un peu mélancoliques. Les exilés regrettent leur village natal, les citadins ont envie de voir autre chose que les mêmes rues bondées... Chose exceptionnelle pour une taverne du port, il n'est pas minuit quand le tavernier, Yurl, un puissant homme du nord estropié, décide de mettre les derniers clients dehors...

Début de la partie

La pluie fine qui a humecté les rues d'Eauprofondes toute la journée s'est changée à la faveur de la nuit en une averse grasse et froide. Le fond de l'air reste celui d'une soirée printanière, mais la pluie n'arrange pas l'humeur des derniers clients, maintenant contraints de rentrer chez eux ou de trouver une taverne encore ouverte. Les personnages se trouvent au beau milieu de ces quelques éméchés. Alors que l'humidité commence à percer leurs vêtements et que le pavé devient glissant, un cri de femme attire leur attention... Cela provient du port tout proche.

Il suffit aux personnages de descendre la rue pour faire face au port d'Aquafond et en particulier à la jetée d'où provient le cri. A la lueur de quelques lanternes agitées par la brise marine, une jeune femme est agressée par quelques bandits en lourds manteaux noirs. Bien qu'elle ne soit pas armée, la victime se défend, tentant visiblement de conserver un objet trop petit pour être perçu à cette distance mais que semblent convoiter les assaillants. « S'il vous plaît, quelqu'un, au secours ! »

Les personnages réagiront sans doute au quart de tour, tout comme les clients de la Sirène Bleue, qui se lanceront aussitôt à l'attaque, beuglant comme sur un champ de bataille... Cette ruée chaotique attirera l'attention des bandits qui feront front, laissant quelques hommes seulement s'occuper de la jeune femme...

Bagarre sur la jetée

Il y a au total douze bandits sur la jetée, trois hommes restant sur la jeune femme, cela en fait neuf pour les héros, aidés par les ivrognes de la taverne. N'hésitez pas à tuer ces derniers, indiquant aux personnages que le combat est sérieux et qu'il ne faut pas sous-estimer les bandits. Décrivez bien la scène : le ponton de bois est rendu glissant par la pluie grasse. La pluie aveugle certains combattants. L'espace est réduit (le ponton fait neuf mètres de larges, mais les combattants sont nombreux) et les protagonistes se gênent entre eux... De plus, un test en INT permet de remarquer des ailerons de requins dans les eaux noires du port... Un quidam qui tomberait à l'eau serait immédiatement attaqué par les dangereux poissons. Les bandits sont dirigés par une femme appelée « Skate ». C'est elle qui portera le coup fatal à la jeune femme...

En fait : la jeune femme est une prêtresse du culte du Dieu Requin. Elle doit donner la statuette à son contact dans le port, un certain Brinnon. Mais les Symorgiens, aidés de magie, ont réussi à localiser leur statuette et ont tendu une embuscade à la prêtresse. Sans l'intervention des personnages, ils seraient sans doute parvenus à leurs fins, mettant un terme à la menace... Brinnon est présent, caché dans l'ombre des ruelles du port. Il a assisté à l'attaque mais, n'étant pas de taille à lutter, a préféré laisser Lyra, la prêtresse, se faire tuer. Il espère que les personnages l'emportent sur les Symorgiens, de façon à ce que la statuette reste sur la terre ferme... Il tentera (et réussira) de la dérober une fois les hommes-poissons vaincus. Les Symorgiens sont sous le coup d'un sortilège leur donnant l'apparence humaine. Leurs grands manteaux noirs laissent toutefois entrevoir certaines différences, comme des doigts palmés ou de nageoires aux avants-bras. Lorsqu'ils sont tués, décrivez que les mourants tentent de se laisser glisser de la jetée pour être engloutis par les flots. Les plus perspicaces des personnages remarqueront alors que les manteaux noirs remontent, vides, à la surface après quelques secondes...

Symorgiens (8)

DV2 (10-10-9-8-11-12-10-8-7-11-12-13-9 PV) – Initiative +2 – Vitesse 9m – CA 14 (armure d'écailles) – Attaques : sabres (Att+3). JDS : Réf+2 Vig+3 Vol+1 – Trésor : armure d'écailles, bottes, pantalon de toile, ceinturon, grand manteau, bourse (1d6 PO), fourreau.

Skate (Symorgienne G4)

DV4 (29) – Initiative +4 – Vitesse 9m – CA 16 (armure d'écailles) – Attaques : sabre (Att+4), JDS Réf+4 Vig+5 Vol+2 – Trésor : armure d'écailles, bottes, pantalon de toile, ceinturon, grand manteau, bourse (19 PO), fourreau, symbole de Séréné (une tête de femme dotée de branchies).

Au moment où les personnages se jouent des derniers assaillants, décrivez la scène suivante : la jeune femme qu'ils sont venus aider est aux prises avec un dernier bandit, une femme à en juger par son visage et ses longs cheveux bruns. Ses yeux verts semblent presque luire de colère dans la pénombre. Avant qu'ils n'aient pu esquisser le moindre geste, un coup de couteau atteint la jeune femme à la poitrine. Elle s'effondre, raffermissant pourtant sa prise sur l'objet qu'elle tenait. C'est alors, seulement, que l'assassin se tourne vers les PJs... « Vous ne savez pas de quoi il s'agit, rentrez chez vous... » A moins qu'ils ne se laissent facilement impressionner, le combat est inévitable...

Au terme de celui-ci, Skate lâchera un dernier soupir avant de glisser dans les eaux sombres du port d'Aquafond. Presque aussitôt, les joueurs aux sens affûtés remarqueront que les requins s'éloignent et que plus aucun aileron n'apparaît à la surface des eaux.

Derniers mots

Les personnages s'intéresseront alors à la victime. La jeune femme est trop gravement touchée pour que l'on puisse la sauver ou la transporter. Sa blessure est mortelle et elle va passer l'arme à gauche dans quelques secondes... Le premier personnage qui se penchera sur elle remarquera la statuette, serrée dans ses doigts froids et maculés de sang. Lyra, dans son délire, pensera reconnaître son acolyte du temple, Mako, et dira au personnage : « Mako... Je t'ai trouvé... J'ai la statuette, mais son pouvoir va... » et c'est terminé... Rôle. Fin.

Les autres quidams dont les corps gisent sur la jetée sont probablement morts, sauf peut-être l'un ou l'autre si vous le souhaitez. Peu de gens étaient présents sur les docks à cet endroit et par ce temps, aussi, la garde n'est pas encore alertée. Aux personnages de voir s'ils veulent traîner dans le coin ou répondre à des questions délicates.

Ils penseront sans doute à se saisir de la statuette...

Celle-ci mesure une trentaine de centimètres pour deux bons kilos. Elle représente une jeune femme de grande beauté présentant quelques traits aquatiques comme des branchies ou des doigts palmés, des nageoires aux avant-bras ou une sorte de petite queue palmée à la base du dos. Elle est constituée de marbre, mais d'un marbre assez rare, vert veiné de bleu.

Lorsqu'un personnage la touche, une apparition se produit...

Une silhouette féminine ressemblant fortement à la femme sculptée apparaît, intangible, sur la jetée, traversée par la pluie en une myriade de petites étincelles. Elle tend les bras vers le porteur de la statuette et dit : « Je n'ai pas la force de parler... Je vous en supplie, trouvez le Peuple du Requin. Ils ne veulent aucun bien à mon peuple, ni au vôtre. Suivez-les tout en bas. Ramenez-moi à mon écrivain et je vous récompenserai. Pitié. » Aussitôt son message délivré, la jeune femme disparaît dans une volute verdâtre.

Au pied de la statuette, ou plus exactement dessous, un texte est gravé dans une langue inconnue. En symorgien, il s'agit d'un poème signifiant à peu près :

*« Mon royaume est profond
Et j'y veille sur ma famille
Je réchauffe leurs cœurs
J'y prodigue mon art
A ceux qui troubleraient mon sort
Je ferai partager ma tristesse »*

Brinnon, la course-poursuite

Les personnages quitteront alors les docks, rejoignant leur auberge, leur maison ou l'endroit où ils comptaient passer la nuit. C'est alors que Brinnon interviendra. Caché dans l'ombre jusque là, il bousculera le personnage qui porte la statuette, s'emparant de celle-ci (faites faire un test en DEX à ce personnage, sachant qu'il le ratera de toutes façons) et se mettant à courir à travers les ruelles détrempées.

La course-poursuite à travers les rues de la cité sera mouvementée. Elle se terminera mal pour Brinnon, mais décrivez-la avec autant de précision que possible. Brinnon connaît moyennement bien les rues de ce quartier, et ne se laissera pas entraîner dans d'autres quartiers. Il tournera en rond pour semer ses poursuivants, changeant d'itinéraire à chaque fois. Agile grimpeur, il

n'hésitera pas à rejoindre les toits glissants, à sauter des murets fermant des impasses ou à escalader des piles de caisses sur les docks.

L'essentiel ici n'est pas que les personnages récupèrent la statuette. Ils en savent déjà assez, s'ils l'ont bien observée, pour mener à bien leur enquête. Toutefois, s'ils la retrouvent, ils auront toujours l'occasion de s'attirer d'autres ennuis, ce qui est toujours bien agréable. Pour agrémenter votre poursuite, vous pouvez utiliser cette table d'événements. Lancez 1d20 lorsque vous manquez d'idées. Chaque événement ne peut se produire qu'une fois.

D20	Événement durant la poursuite
1	Brinnon disparaît au détour d'une ruelle. Une fois arrivés à sa hauteur, les personnages ne le voient plus. Il faut réussir un test en Fouille pour repérer une petite porte dissimulée derrière des caisses donnant accès à un entrepôt vide. Brinnon est déjà sorti de l'autre côté. Les PJs perdent 5 mètres.
2	Une bande de malandrins en maraude cherche à arrondir son butin nocturne. Brinnon réussit à passer avant qu'ils ne le remarquent, mais les personnages sont plus richement vêtus et équipés...
3	La garde a entendu dire qu'il y avait eu du vilain sur les docks et que des fuyards se dirigeaient par ici. Ils prennent en chasse le groupe des personnages.
4	Un chariot attelé à deux puissants chevaux attend que son propriétaire ait terminé son déchargement près d'une taverne. La rue est bloquée. Un test en Acrobaties est nécessaire pour passer sans perdre de temps de l'autre côté (DD15). Sinon, perte de 5 mètres.
5-10	Rien de spécial
11	Brinnon grimpe sur une échelle vers les toits. Cela l'expose à d'éventuelles attaques à distance le temps qu'il arrive au sommet. Bien sûr, s'arrêter n'est pas conseillé si le but est de le rattraper.
12	En passant près d'une pile de fûts vides, derrière une taverne, Brinnon cogne volontairement l'échaffaudage qui s'effondre entre lui et ses poursuivants. Un test en Acrobaties (DD20) est nécessaire pour éviter les tonneaux mobiles et ne pas perdre de temps. Sinon, perte de 5 mètres.
13	Brinnon saute sur le dos d'un cheval dont le propriétaire doit dormir dans une auberge proche. L'animal n'est pas sellé et est encore accroché à mât. Brinnon perd un peu de temps à le détacher, mais risque d'en gagner si les personnages restent des piétons.
14	La pluie rend certaines ruelles pentues de la cité difficiles à remonter. Brinnon s'y engage en désespoir de cause mais réussit tous ses tests en DEX pour rester debout devant la mini-cascade artificielle. Les personnages en feront-ils autant (3 tests sur la longueur de la rue) ? Perte de 5 mètres par test raté.
15-18	Rien ne se passe.
19-20	Brinnon tombe la tête la première contre le pavé et décède...

Règles de poursuite

Il peut être utile d'édicter certaines règles pour cette poursuite. Dans D&D, la vitesse des personnages est exprimée en mètres par tour. Prenez ce chiffre pour base. A chaque tour de jeu et donc de poursuite, lancez 1d6 pour les personnages les plus rapides et 1d4 pour les plus lents. Estimez la distance initiale entre le fuyard (Brinnon) et les poursuivants (les PJs). Réduisez la distance ou augmentez-la en fonction des jets de dés. Exemple : au tour initial, Brinnon (9m) dispose de neuf mètres d'avance sur les PJs (le temps qu'ils réagissent : un tour, donc 9m). En ville, neuf mètres, c'est une distance importante, surtout dans de petites ruelles comme celles du port. Les PJs sont au nombre de trois et leur vitesse de déplacement est de 9, 9 et 6 mètres.

Brinnon lance 1d6 et obtient 4. La distance passe à 13 mètres (9+4). Les deux PJs les plus rapides lancent 1d6 chacun et obtiennent respectivement 6 et 2. Le PJ 1 (6) réduit la distance de 6 mètres (13-6=7), le PJ 2 est à 11 mètres (13-2). Le dernier PJ lance 1d4 et obtient 3. La distance entre Brinnon et lui passe à 10 mètres (13-3). Et ainsi de suite. Dans ce quartier, un personnage est semé lorsqu'entre lui et le plus proche participant de la poursuite placé devant lui, la distance dépasse 20 mètres.

Fin de la poursuite

Brinnon peut, si vous le souhaitez, s'échapper. Mais si les personnages réussissent à le suivre assez longtemps (10 tours), on considère qu'il se tuera en tombant d'un toit ou en étant renversé par un attelage. Sur son cadavre, les personnages pourront récupérer la statuette intacte. Brinnon ne porte aucun équipement révélateur, si ce n'est un tatouage en forme de requin sur l'épaule droite. A ce moment, les personnages réaliseront, s'ils connaissent un peu la ville et s'ils posent la question au MD, qu'ils se trouvent à proximité de l'entrepôt Dhaermos (P4).

Identification de la statuette

Maintenant que les personnages ont un peu de temps, ils vont sans doute tenter d'en apprendre plus sur la statuette, sur l'apparition fantômatique et sur ce que tout cela implique. Quelles sont leurs possibilités ?

1) Se rendre au guet : en règle générale, une bonne idée. Sauf que les personnages sont les seuls témoins de ce qui s'est passé cette nuit-là sur les quais et qu'ils n'ont rien pour se disculper. A moins qu'ils n'aient pris des dispositions, les corps des clients de la taverne et celui de Lyra sont toujours là, réclamant justice. A défaut d'autres coupables, les gardes tenteront de tout mettre sur le dos des personnages. S'ils négocient bien ou s'ils ont des amis haut-placés, ils peuvent toutefois apprendre que les agents ne savent rien à propos du Culte du Requin, mais ont entendu parler d'un certain Mako, qui s'était porté acquéreur d'un entrepôt dans le quartier du port.

2) Enquêter à propos de Mako : dans les tavernes du port, beaucoup de gens s'appellent Mako. Difficile d'en tirer quoi que ce soit. Le Culte du Requin peut avoir éveillé l'attention de certains badauds... Un test en Diplomatie peut délier les langues. Le Culte du Requin serait une sorte de nouvelle secte, présente à Eauprofonde depuis quelques semaines. On pense qu'ils viennent du sud, peut-être d'Amn ou de Thétyr.

3) Se renseigner à propos de la statuette : les personnages peuvent tenter d'en apprendre plus sur la statuette en se rendant dans une bibliothèque, chez un magicien ou chez un antiquaire (p.21 Eauprofonde). Chez un spécialiste non-magique, ils apprendront que la statuette est typique de l'artisanat des hommes-poissons et qu'elle a été sculptée sous l'eau. Son matériau est un marbre que l'on trouve dans les cavernes sous l'île d'Aquafond. La communauté sous-marine de Tharqualnaar qui vit là-dessous commerce parfois avec Eauprofonde et, en règle générale, les rapports entre les deux cités sont respectueux, tout en restant rares. Un magicien peut témoigner de la forte charge magique de la statuette. Un sort est sans nul doute en action. Aucune tentative ne peut toutefois l'identifier ou l'arrêter. Un linguiste peut traduire le texte gravé à la base de la statuette. Notez que si les personnages n'ont pas récupéré la statue, un test en INT (DD25) sera nécessaire pour se rappeler le texte...

4) Se renseigner à propos du Culte du Requin : à part les sectateurs eux-mêmes, peu de gens connaissent vraiment ce nouveau culte à Eauprofonde. Les personnes les plus habilitées à en parler seraient peut-être les adorateurs d'Umberlie (p.45 Eauprofonde). Un prêtre d'Umberlie peut en effet avoir été mis au courant grâce à son réseau dans les milieux maritimes de l'arrivée d'un nouveau culte. Le Culte du Requin, selon lui, est un culte néfaste visant à affaiblir les communautés côtières en les gangrénant par la corruption, la fatalité et la perte des valeurs. Ses adorateurs vénèrent un grand requin blanc vivant dans les fonds marins, mais ne seraient pas des gens très dévôts, plutôt des personnes influentes cherchant à déstabiliser les forces en place afin d'accroître leurs propres sphères d'influence.

Le Culte du Requin

La Côte des Epées regorge de petits cultes ne dépassant parfois pas les barricades d'un village. Le Culte du Requin est né dans une communauté de pêcheurs et a grandi pour atteindre des sphères plus élevées, notamment dans la noblesse thétyrienne. Les adorateurs du Requin pensent que la société en surface doit être à l'image de la société des profondeurs, où le requin règne en maître incontesté des eaux. Le requin est un animal sans cruauté ni malice, mais qui ne s'attaque qu'aux poissons malades et affaiblis. Il agit, en quelque sorte, comme une sorte d'éboueur naturel, débarrassant le monde de ses faibles et de ses fardeaux. Pour les sectateurs du Culte du Requin, les grandes villes gangrénées par la corruption, le péché et les mensonges sont des expressions de la faiblesse qu'il faut dévorer et anéantir. Quelle plus belle cible, dès lors, qu'Eauprofonde, la Cité des Splendeurs, capitale économique et culturelle de la Côte des Epées ? Le Culte n'a pas de hiérarchie centrale, mais chaque loge locale est dirigée par un Maître, sorte de Grand Prêtre. Pour rappel, le Requin n'étant pas un dieu, les prêtres du Culte du Requin ne peuvent en aucun cas bénéficier de pouvoirs de magie divine. Cela n'empêche pas certains prêtres d'autres dieux d'infiltrer les loges du Culte du Requin lorsque leurs intérêts convergent ou encore à des magiciens d'adhérer aux thèses de cette secte. A Eauprofonde, le Culte du Requin est dirigé par un certain Mako. Autrefois, Mako faisait partie du clergé de Gond à Eauprofonde, mais les récents problèmes économiques rencontrés par la cité ont poussé la grande chercheuse Jhoadil Zulthind à se séparer de ses membres les moins fiables, dont Mako faisait partie. Mako joue donc un double jeu. Auprès de ses adorateurs, il veut purifier la cité de ses magouilles et de ses péchés, mais au plus profond de lui, il enrage d'avoir été évincé des marchés qu'ils contrôlaient à l'époque de l'église de Gond, notamment dans le port d'Aquafond. Mako se sert encore de ses pouvoirs divins, priant encore Gond en secret. Il s'est entouré de quelques « gros bras » recrutés parmi la pègre portuaire de la cité et qui réalisaient pour lui quelques missions délicates à l'époque gondienne. Les autres membres du Culte sont de riches armateurs pensant profiter de l'épuration promise et des nobles désœuvrés croyant fermement qu'Eauprofonde a besoin d'être punie pour ses péchés.

Mako a eu vent de l'existence de la statuette de Séréné et a jugé qu'il serait bon de l'amener en ville afin de rendre les habitants de la cité apathiques ou mélancoliques, en faisant des proies plus faciles à duper. Bien qu'il souhaite la contrôler, il est heureux de la savoir en ville. Tant que les personnages ne l'éloignent pas, son plan fonctionne toujours. Bien entendu, si elle est en leur possession, il tentera tout de même de la leur reprendre en envoyant ses sbires combattre les personnages.

Le local du culte a été construit sous un entrepôt récemment acheté par Mako dans le quartier du port. Les tunnels sous l'entrepôt existaient déjà, mais ont été aménagés en temple pour l'apparat et en caserne pour les sbires de Mako.

Les Symorgiens

La petite communauté d'hommes-poissons de Symorgia est voisine de celle de Tharqualnaar. Moins proche de la civilisation humaine que sa voisine, elle a de la cité et de ses habitants une vision apocalyptique. Le vol de la statuette de leur déesse confirme tout le mal qu'ils pensent des Aquafondiens. Ils ne voient évidemment pas la division qu'il peut exister entre les différentes factions en présence. Pour eux, seul compte le retour de leur déesse. Les Symorgiens sont des hommes-poissons normaux mais usant d'une magie bien spécifique. Ils sont capables, grâce à des colliers enchantés, de prendre une apparence plus humaine (laissant toutefois la trace de leurs origines par des doigts palmés, des nageoires aux avant-bras et des branchies dans le cou, ainsi qu'une forte odeur de marée). Ils sont aussi capables de « sentir » la présence de la statuette à une bonne centaine de mètres au moins. Les Symorgiens, comme la plupart des hommes-poissons, ont appris à dresser des animaux marins, comme des requins. Cela peut jeter le trouble dans l'esprit des investigateurs qui auraient repéré les requins lors de l'affrontement sur les quais. Si un personnage prend possession d'un collier magique et le passe autour de son cou, il restera sans effet. Il ne fonctionne en effet que sur des hommes-poissons (considérer comme un sort « transmutation homme-poisson en humain »). Mais en enlevant le collier d'un homme-poisson, celui-ci reprendra automatiquement sa forme naturelle.

Les Symorgiens sont furieux du vol de leur statuette sacrée et attaqueront les porteurs de cet objet tant qu'on ne le leur aura pas rendu. Peu avisés de la vie à la surface, ils ne s'aventureront pas dans les ruelles de la cité, se contentant d'attaquer les porteurs s'ils passent sur les quais à un moment où ceux-ci ne sont pas trop fréquentés. Ils peuvent aussi, éventuellement, passer par les égouts qui communiquent avec la mer, ce qui leur permet de rejoindre à peu près n'importe quelle partie de la ville.

Les Symorgiens parlent le commun avec difficulté lorsqu'ils le pratiquent et l'on peut donc envisager de discuter avec eux. Si on leur rend la statuette, ils s'en retourneront après s'être assurés qu'il ne s'agit pas d'une copie.

Que faire ?

Les personnages n'ont pas quarante possibilités.

1) Se débarrasser de la statuette : en la revendant ou en l'abandonnant... Tant que les sbires du Culte du Requin ne l'auront pas retrouvée, ils penseront que les personnages la cachent et continueront de les harceler. Les Symorgiens, eux, localiseront l'objet et le récupéreront de force, saccageant la boutique ou assassinant le nouveau propriétaire. S'ils la retrouvent, tout rentrera dans l'ordre, mais les personnages se seront fait des ennemis parmi les sectateurs.

2) Observer les allées et venues autour de l'entrepôt acheté par Mako. S'ils se montrent discrets, les personnages peuvent observer des allées et venues suspectes autour de l'entrepôt. On n'y amène ni n'en retire aucune caisse ou marchandise. Des hommes et quelques femmes y pénètrent de jour et en ressortent discrètement. Deux fois par semaine, le soir, une torche est allumée devant l'entrée et un petit groupe de personnes bien habillées mais camouflées sous de lourdes capes noires se forme avant de disparaître à l'intérieur. Ces personnes sont des armateurs influents ou des nobles désœuvrés. Ils ne sont pas rompus au combat ni aux techniques de discrétion.

3) Tout déballer aux autorités. S'ils peuvent prouver ce qu'ils avancent, les Mains Grises prendront les affaires en... main. Elles effectueront un raid nocturne dans l'entrepôt, un jour de réunion pour la secte, et coffreront tout le monde après une petite bataille rangée. Une petite prime sera versée aux informateurs pour la capture de Mako et de ses sbires.

4) Tenter un raid dans l'entrepôt. C'est la tactique habituelle des personnages. Ils peuvent décider d'en arriver à cette solution parce qu'ils ne supportent plus d'être attaqués par les sbires du Culte ou parce qu'ils veulent récupérer la statuette qui leur a été dérobée, dans l'espoir de toucher la récompense promise par la déesse Séréné lors de son apparition. Ou encore parce qu'ils veulent mettre hors d'état de nuire une secte qui porte atteinte à la bonne marche des affaires dans la cité (le sort de la statuette est toujours actif).

La visite de l'entrepôt

L'entrepôt en lui-même n'est là que pour cacher l'entrée des souterrains. En temps normal, on y accède par une double porte du côté rue, mais cette porte est fermée par une chaîne solide et un cadenas (crochetage DD25, défoncer DD40). A l'intérieur, ce ne sont que caisses, cordages et barrils remplis de grain, de farine et de peaux séchées. Une observation rapide du contenu de ces récipients indique un fort degré de pourriture et d'abandon. Une odeur de moisissure plane d'ailleurs dans tout l'entrepôt. Signe que l'endroit n'est qu'une couverture. Une trappe dissimulée par un ensemble de cordages savamment disposés permet d'accéder aux galeries. En journée, il n'y a aucun garde dans l'entrepôt, mais des mendiants sont payés pour observer les allées et venues étranges autour de l'endroit. De nuit, deux gardes veillent à l'intérieur et sont chargés d'éloigner les voleurs. Le mardi et le jeudi soir, l'affluence des fidèles du Culte augmente le degré de surveillance, mais il n'est pratiqué aucune fouille sur les adeptes. Ils sont généralement reconnus ou parrainés par des membres plus anciens. Il arrive que des agents de Mako entrent et sortent pour vaquer à leurs occupations ou en mission.



1. L'entrepôt en lui-même : des caisses empilées sans ordre, une odeur étouffante de moisissure, des barils vides ou fermés. Le sol est jonché de détrituts comme des morceaux de bois, de la mousse et de la boue séchée. De multiples empreintes de pas mènent massivement vers le sud et vers l'est.
2. C'est là que les gardes passent la nuit, atablés autour d'un mauvais vin et d'une paire de dés. Le jour, le feu n'est pas allumé, mais la nuit, sa lumière jette des ombres inquiétantes sur toute la salle. Il n'y a qu'une dizaine de mètres entre la porte d'entrée et

la table des gardes, si bien que toute entrée bruyante sera immédiatement remarquée par les veilleurs.

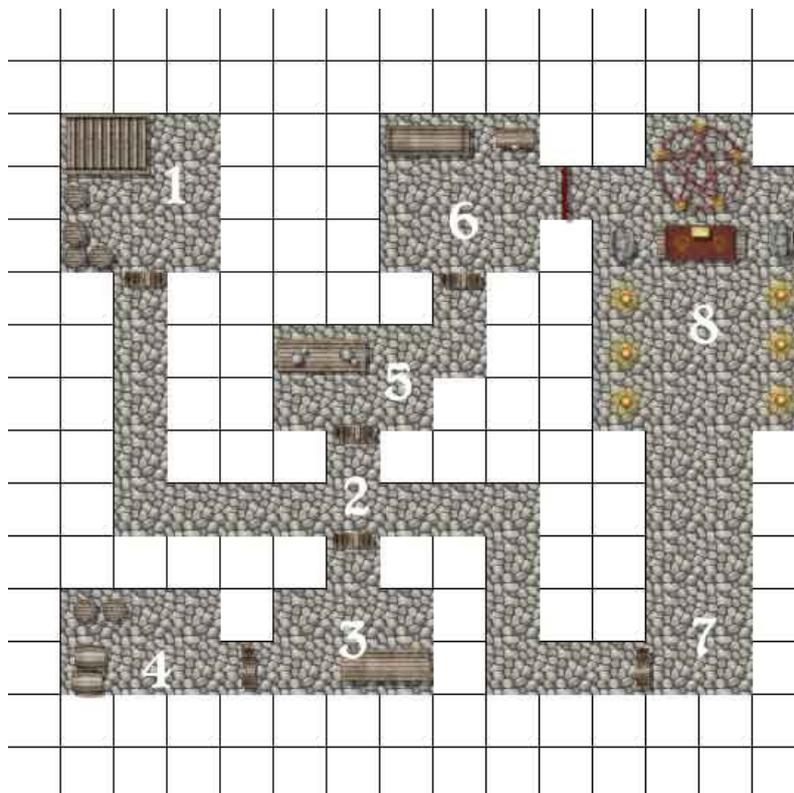
Gardes du Culte (G1)

DV1 (6-5 PV) – Initiative +0 – Vitesse 9m – CA 12 (cuir clouté) – Attaques : épées courtes (+2 corps à corps) 1d6. JDS : Réf+0 Vig+2 Vol-1 – Trésor : armure de cuir clouté, bottes, pantalon de toile, ceinturon, bourse (1d12 PO), fourreau, rations séchées (1 jour), gobelet en bois, gourde de vin.

3. La trappe menant au temple en sous-sol est cachée par des cordages. Un test de Fouille (DD15) est nécessaire si on regarde à cet endroit précis. Si le personnage cherche dans tout l'entrepôt, le DD passe à 25. La trappe s'ouvre sur une volée de marches qui descendent à la lumière de torches allumées en bas (la lumière ne filtre pas à travers la trappe).

La visite du temple

Le temple a été aménagé dans les souterrains qui jouxtent l'entrepôt. Les accès menant aux égouts ont été refermés mais à ces endroits, les murs sont moins épais. C'est le cas dans le couloir qui mène à la salle du temple (7), côté est. Quelqu'un qui plaquerait son oreille sur ce mur entendrait le léger clapotis de l'écoulement des égouts de l'autre côté. Si vous souhaitez faire intervenir les Symorgiens dans le temple, c'est par là qu'ils entreraient, en défonçant le mur. Il y a en permanence six hommes de main de Mako dans les souterrains. En fonction des sorties, des congés et des missions, le personnel tourne sur base quotidienne. Les jours de cérémonie, les sectateurs sont guidés vers la salle du temple (8) en passant par le couloir uniquement. La lumière est dispensée par des torches disposées tous les quatre mètres dans les couloirs et sur chaque mur dans les pièces. Le temple est plus éclairé, avec une rangée de torches menant à l'autel. Les portes sont ouvertes par défaut (pas fermées à clé).



1. Les escaliers débouchent sur cette pièce carrée de neuf mètres sur neuf, encombrée de quelques tonneaux (contenant de l'eau et du vin) dans un coin. Des torches sur chaque mur éclairent l'endroit. Une porte s'ouvre dans le mur sud.
2. Ce couloir sinueux est chichement éclairé d'une torche tous les quatre mètres sur le mur nord. Si les personnages ont fait une entrée fracassante dans l'entrepôt ou s'ils ont défoncé les tonneaux en 1 pour en étudier le contenu, ils auront attiré l'attention des gardes en 3 et en 5. Ceux-ci se ruent vers les escaliers via ce couloir.
3. Cette pièce de six mètres sur neuf est aménagée comme une salle à manger ou une salle de jeux. Une grande table est déposée contre le mur sud, faisant le coin avec le mur est. Quatre chaises sont disposées sur les côtés ouverts. La table est jonchée de vaisselle salle, de plateaux ayant contenu de la nourriture, de gobelets en bois et de cruches. Des cartes à jouer et des dés se mêlent à l'ensemble. En permanence, trois hommes montent la garde à cet endroit.

Gardes du Culte (G1)

DV1 (6-5-6 PV) – Initiative +0 – Vitesse 9m – CA 12 (cuir clouté) – Attaques : épées courtes (+2 corps à corps) 1d6. JDS : Réf+0 Vig+2 Vol-1 – Trésor : armure de cuir clouté, bottes, pantalon de toile, ceinturon, bourse (1d12 PO), fourreau.

4. Cette pièce de six mètres sur neuf sert de chambre aux gardes de tout le temple. Six couchettes sont disposées sur le sol le long des murs, sauf à l'ouest où l'espace est occupé par deux tonneaux en perce et par une série de barrils fermés (contenant du vin). Si les personnages attaquent de nuit et sont restés relativement silencieux, deux hommes dorment ici.

Gardes du Culte (G1)

DV1 (6-5-6 PV) – Initiative +0 – Vitesse 9m – CA 12 (cuir clouté) – Attaques : épées courtes (+2 corps à corps) 1d6. JDS : Réf+0 Vig+2 Vol-1 – Trésor : armure de cuir clouté, bottes, pantalon de toile, ceinturon, bourse (1d12 PO), fourreau.

5. Cette pièce de six mètres sur neuf est aménagée comme un petit salon. Deux divans se font face à l'ouest et à l'est. Une table occupe le coin nord-ouest, bordée de trois chaises. Une petite couchette de fortune est aménagée sous la table. C'est là que le lieutenant de Mako, Dilwer, loge lorsqu'il est dans le complexe. C'est lui qui dirige les hommes de main du culte.

Dilwer, lieutenant de Mako (G3)

DV3 (18PV) – Initiative +2 – Vitesse 9m – CA 14 (armure d'écailles) – Attaques : hache de bataille (1d10). JDS : Réf+1 Vig+3 Vol+0 – Trésor : armure d'écailles, bottes, pantalon de toile, ceinturon, bourse (31 PO), fourreau.

6. Cette pièce carrée de neuf mètres sur neuf est un salon et une chambre destinée aux membres du clergé du Culte du Dieu Requin. Dans les faits, Mako et sa défunte acolyte, Lyra, occupaient cette pièce comme quartier général et comme antichambre du temple avant de présider les cérémonies du culte. Aujourd'hui, Mako a choisi de vivre dans cette pièce plutôt que dans sa demeure citadine, du moins le temps que l'opération en cours (l'opération visant à affaiblir Eauprofonde grâce aux pouvoirs de la statuette des Symorgiens) soit menée à bien. Si les personnages arrivent dans cette pièce en pleine nuit, ils y trouveront Mako, si du moins ils se sont montrés discrets. S'ils visitent le complexe du temple pendant la cérémonie destinée aux fidèles, Mako officiera derrière l'autel. On accède facilement au temple depuis cette pièce par un lourd rideau rouge cachant un passage dans le mur est.

Mako, prêtre de Gond – reconverti officiellement au Culte du Dieu Requin (P7)

DV7 (56PV) – Initiative +4 – Vitesse 9m – CA 16 (chemise de mailles) – Attaques : marteau de guerre +1 (Att+5). JDS : Réf+4 Vig+3 Vol+4 – Trésor : chemise de mailles, bottes, pantalon de toile, ceinturon, bourse (65 PO), potion de guérison (1d20pv), symbole du culte

du Requin (un requin stylisé en bronze), marteau de guerre de maître (+1). Sorts mémorisés : Aliénation mentale, Barrière de lames, Charme-personne, Confusion, Mains brûlantes, Suggestion.

7. Ce large couloir mène directement au temple. Ses murs sont couverts de bas-reliefs montrant des scènes aquatiques où les requins ont le beau rôle : un requin qui attaque des nageurs, un requin qui dévore des poissons, un requin qui chasse une sorte de dragon aquatique... Le mur à l'est est taillé directement dans la pierre et n'est pas fait de briques comme les autres murs du souterrain. De l'autre côté, si l'on y applique l'oreille, on peut entendre un léger clapotis, celui des égouts. A cet endroit, il est possible de défoncer le mur (DD35) pour déboucher sur une galerie des égouts municipaux.
8. Le temple en lui-même. Une grande salle de 12x15 mètres dont le principal mobilier est un autel, posé sur le sol à quelque distance du mur nord et entouré de deux statues représentant des requins se tenant sur leur queue comme s'il s'agissait de jambes. Lorsqu'il n'y a pas de cérémonie, la pièce est inoccupée, mais les ordres de Mako sont clairs quant au fait que les torches doivent toujours y rester allumées. En cas de cérémonie, Mako se trouvera derrière l'autel, entouré de son lieutenant Dilwer et d'un acolyte désigné. La salle sera occupée par des sectateurs en manteaux noirs, qui annonceront des prières et répéteront des chants au rythme imposé par le prêtre. Si les personnages se mettent à fouiller l'endroit, ils trouveront divers objets en or ou incrustés de pierres précieuses servant au culte (chandelières, coupes en or, tapisseries...) pour un total de 3.500 PO et 12 kilos.

Et après ?

Une fois Mako mis hors d'état de nuire, les personnages peuvent, s'ils le désirent, remettre la statuette entre les mains des autorités ou encore tenter d'entrer en contact avec les Symorgiens (ils rôdent sur les quais ou dans les égouts) et tenter de s'en faire des alliés. Après tout, Séréné, la déesse, a promis de récompenser les personnages comme il se doit. S'ils rendent visite aux Symorgiens (comment vont-ils se rendre sous les eaux ? Cela peut faire office de suite directe au scénario), ceux-ci leur reprendront la statuette et se montreront généreux. Séréné, une fois dans son écrin maritime, octroiera une récompense en objets magiques aux personnages. Si les personnages se contentent de rendre la statuette aux autorités, quelques gardes auront l'occasion de recevoir toutes les lounages des Symorgiens. S'ils la remettent aux Symorgiens en surface, ils recevront la nuit suivante les présents de la déesse chez eux...

La mort de Mako laissera quelques nobles sectateurs sans prêtre au sein du Culte du Dieu Requin et cela peut être la source de quelques aventures futures : le culte peut renaître avec un nouveau prêtre ou disparaître grâce au coup de force des personnages... A vous de voir...

Si les personnages le souhaitent, ils peuvent aussi aller se vanter de leurs efforts et ainsi récupérer une récompense pour la tête de Mako... Ils devront alors prouver ce qu'ils avancent. A cette fin, les Symorgiens peuvent en effet témoigner, si nécessaire. Bref, c'est une fin ouverte que l'on vous propose.