

# Rencontre avec Stehman Reinhart

Comme le reste du clan, Stehman Reinhart possède aussi un tatouage dans la main. Malheureusement pour les PJs, s'ils rataient leurs tests de filature (ne pas oublier que le vampire possède un 6<sup>e</sup>me sens), celui-ci se retournerait en un éclair contre le suiveur le plus proche, le saisirait à la gorge et le ferait chuter sur les pavés. Les joueurs doivent comprendre que Reinhart semble posséder une force extraordinaire. Il palmodera dans un langage inconnu un sortilège puis disparaîtra à la vue de tous.

## Le combat avec la gardienne :

Cette disparition soudaine, sera suivie par l'apparition non moins surprenante d'une femme tenant dans chaque main, des épées aux lames aussi noires que la nuit, que l'on discernera seulement dans l'obscurité ou à la faible lueur des éclairages, que par son halo ténébreux. La femme se présentera à eux comme étant une des gardiennes du secret des Néphilins. Puis, après cette courte présentation, elle engagera le combat.

Une attaque importante et beaucoup de réflexes, caractérisent le profil de ce PNJ. La gardienne inflige des dégâts importants, sans oublier une initiative élevée. Sans trop abuser non plus, le maître du jeu a intérêt à ce que les PJs puissent au moins la toucher une ou deux fois, pour se rendre compte de sa puissance.

## Deux solutions s'offrent au MJ :

-la première et que nos aventuriers la tuent et juste après, arrivera Maeglin qui les félicitera d'avoir mis à mal une adversaire aussi puissante que celle-ci.

-La seconde est un peu plus romanesque mais correspond mieux à ce qui se passera : à moins que le MD ait engagé de futurs Gros-Bill de niveau 1, nos aventuriers sont en mauvaises postures. Certains gisent au sol voire même, sont à l'agonie (rappelez-vous que dans les règles de D&D 3.5, un total de 1 en point de vie, place le joueur dans un état passif et ne peut plus combattre. Entre 0 et -9, le joueur est dans le coma et au delà, il est mort...). Le Maître du jeu choisira un moment critique pour sauver la vie des héros. L'apparition de Maeglin accompagné de son loup, sera décisif. L'animal, bondira sur l'assaillant et aidé de son maître (Maeglin peut utiliser son arme ou lancera un sort), ferrassera cette redoutable adversaire. Le maître du jeu pourra dramatiser la situation en insistant bien sur le fait qu'il est apparu à un moment critique pour le groupe. À par les pleutres qui ont trouvé l'excuse de retourner à l'auberge pour une arme oubliée, tous les membres du groupe ont été blessés, voir même gravement. Maeglin, les mettra en garde. Les joueurs comprendront qu'ils sont confrontés à des événements qui les dépassent totalement.

Et puis rien ne vaut un combat contre une grande adversaire que plusieurs contres des individus moins fort qu'eux.

Le repos du guerrier ne devra pas s'éterniser (quitte à utiliser les dons de guérison de Maeglin et quelques fioles de vie qu'il possède). Une fois l'équipe retapée (dans une bonne auberge ou ailleurs, suivant l'imagination du maître du jeu), Maeglin leur indiquera alors par où s'est dirigé le fameux Reinhart. "Mon loup a filé Reinhart l'autre nuit. Je connais maintenant l'entrée des lieux où se réunissent les gens de la guilde : les égouts de la ville". Il les mènera près de l'entrée, en fait un conduit d'évacuation pour les égouts de la ville mais ne les suivra pas. Le seul conseil qu'il pourra leur donner c'est que "Si vous voulez vous infiltrer dans l'antre, des Néphilins, vous devez faire preuve de discrétion, vos vies en dépendent !".

## Les égouts de Kisleo :

Les égouts ne sont pas éclairés. Il y règne une forte odeur de mort et personne n'oserait s'y aventurer. Une fois de plus c'est au MJ de mettre du rythme dans ces moments là. Ne pas hésiter à laisser filtrer quelques murmures, des bruits de pas, des cris et des grouillements de rats ou de chauves souris et pourquoi pas, la présence de Skaven (hommes rat) ou de rats géants. Leurs progression les mènera devant un grand mur, portant un étrange symbole, similaire à celui de la guilde. Une fois de plus, le maître du jeu devra improviser et calmer les PJs un peu trop pressés d'en découdre.

Des bruits de pas de l'autre côté de la paroi, donneront l'alerte aux joueurs. Le mur s'entrouvrira et un certains nombres d'hommes (égal au nombre de joueurs) en sortira, encapuchonnés et vêtus d'une cape noire avec le symbol des Néphilins brodé dans leurs dos. Le groupe est composé de novices et il n'est pas nécessaire de leurs permettre une transformation en vampire lors du combat (obligatoirement, les hommes vont à la rencontre du groupe d'aventuriers). L'initiative sera du côté des joueurs qui auront tout le loisir de choisir leurs cibles, avant que les Néphilins n'ai le temps de réagir. Si le combat se passe bien, les joueurs (s'ils ont un peu de jugeote) pourront revêtir les costumes et rechercher un mécanisme caché pour rouvrir le passage qui vient de se refermer. C'est le seul moyen d'entrer dans le repaire de la guilde.