

# RÔLE 'N PLAY

LE JEU DE RÔLE

## GAZETTE 11

# LES PLAIES OUVERTES

### PARTIE 3

ÉPISODE 11 : LES SECRETS D'EPISTEA

# CRÉDITS

**Directeur de la publication :** David Burckle

**Responsable d'édition :** Marc Sautriot

**Assistante d'édition :** Sélène Meynier

**Auteur :** Julien Dutel

**Relecture :** Sélène Meynier

**Conversion des profils technique en COF :** Thomas LeGoareguer

**Direction artistique :** Julien Dutel et Marc Sautriot

**Design :** Josselin Grange et Laura Hoffmann

**Maquette :** Josselin Grange

**Cartes et plans :** Julien Dutel

**Illustrations :** Rémi Jacquot et Simon Labrousse

**L'Équipe de Black Book Éditions :** Jean-Cyril Amiot, Éric Bernard, Ghislain Bonnotte, Camille Bourgoïn, Anthony Bruno, David Burckle, Julien Collas, Julie Corail, Franck Drevon, Jonathan Duvic, Marie Ferreira, Laura Hoffmann, Justine Largy, Simon Labrousse, Frédéric Lipari, Steve Luga, Sélène Meynier, Céline Munoz, Alexandre Nizoux, Ninon Oldman, Emmanuel Personne, Aurélie Pesséas, Thierry Przybyla, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

Édité par **Black Book Éditions**,

12 rue Jean Carmet, 69800 St PRIEST, FRANCE,

[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

Dépôt légal : février 2023

ISBN (PDF) : 978-2-38227-258-9

Identité du produit (Product Identity) : Les éléments suivants sont identifiés comme l'Identité du Produit (Product Identity) et sont donc considérés comme du closed content tel que défini dans la version 1.0a section 1(e) de l'Open Game License (OGL) : les noms et gammes de produits, les logos et marques d'identification y compris la présentation commerciale ; les noms propres, les voies et capacités, les profils, les règles ( exemple : magie, gestion de domaine etc), les objets magiques, les scénarios, personnages et histoires, les symboles, illustrations et dessins, les représentations graphiques ; et plus généralement toutes les descriptions, les marques commerciales ou déposées clairement identifiées comme

Identité du Produit (Product Identity) par le propriétaire et qui exclut spécifiquement l'Open Game Content.

Le contenu libre de ce livre (Open Content) comprend uniquement le matériel extrait du Document Relatif au Système (SRD).

Toute utilisation du contenu libre doit être réalisée dans les conditions de l'Open Game Licence version 1.0a.

Toute reproduction partielle ou totale de ce livre ainsi que son traitement informatique et sa transcription sous n'importe quelle forme et par n'importe quel moyen électronique, photocopie, enregistrement ou autre sont rigoureusement interdits sans l'autorisation préalable de Black Book Editions.

RÔLE 'N PLAY  
LE JEU DE RÔLE

**casus  
belli**  
Le magazine de référence des jeux de rôle





# INTRODUCTION

Bienvenue dans cette (fort attendue) Gazette #11. Une gazette qui permettra à vos personnages d'approcher, petit à petit, de la fin de la campagne des *Plaies ouvertes*, débutée avec la Gazette #1.

Au cours du scénario de cette gazette, c'est une véritable course-poursuite avec Chrysée qui va se mettre en place. Les personnages devront faire face à de terribles dangers et comprendre ce que sont les desseins de Chrysée afin de découvrir son ultime destination.

Cette gazette ne contient toujours pas de sondage. Ce dernier sera réservé à la conclusion de cette campagne. Mais si vous suivez la saison 9, vous trouverez quelques références

à cette dernière. Vous pourriez bien trouver, aussi, dans les épisodes de cette saison quelques inspirations pour décrire l'ambiance étrange de la cité.

Vous trouverez aussi un peu de matériel pour les joueurs avec un nouveau serment de paladin: le serment des trépassés.

Quoiqu'il en soit, nous vous souhaitons un bon jeu, et rendez-vous dans la Gazette #12 pour le final de cette longue campagne.

# POUR LES JOUEURS



# NOUVEAU SERMENT DE PALADIN

Dans cette Gazette, vous trouverez un nouveau serment de paladin, prêt à jouer. Le serment des trépassés permettra à votre personnage de combattre avec une terrible efficacité les forces mortes-vivantes qui se mettront sur votre route, et plus encore.

## SERMENT DES TRÉPASSÉS

Certains paladins ne se dévouent pas à la protection de la vie en elle-même, mais à la préservation de l'équilibre des forces dans la mort. Ainsi en va-t-il de ceux qui prêtent le serment des trépassés.

On les appelle « chevaliers de la mort », « Sans-Vie » ou encore « les passeurs d'âmes ». Les paladins ayant prêté le serment des trépassés sont des gardiens, s'assurant que les âmes des morts passent bien dans l'au-delà, et combattant et détruisant les morts-vivants où qu'ils se trouvent.

Leur réputation les précède et ils sont sujets à bien des rumeurs. On dit qu'ils ne sont plus vraiment vivants mais pas encore morts, qu'ils ont conclu un pacte qui prolonge leur vie au-delà de ce qu'ils devraient connaître, qu'ils sont à la fois craints et attendus par les puissances non mortes. Mais le peuple lui-même les craint autant qu'il les espère, car leur venue est toujours mauvais signe pour la communauté qui les accueille.

## PRÉCEPTES DES TRÉPASSÉS

La définition précise et les limites qu'implique le serment des trépassés peuvent présenter des variations suivant les individus, les fois ou les ordres. Mais les principes fondamentaux sont partagés par tous. Les voici.

**Mène les rites.** Quand tu le peux et quand on te le demande, accomplis les rites funéraires nécessaires afin qu'un mort trouve bien le repos.

**Passe les âmes.** Quand un esprit est dans la tourmente, incapable de quitter ce monde, aide à son passage dans l'au-delà.

**Protège le cycle de la Vie.** La vie et la mort constituent un cycle immuable. Les non-morts ne doivent pas porter atteinte à la vie.

**Préserve la Mort.** Les âmes des morts doivent rester dans l'au-delà. Ramener les êtres à la vie brise l'équilibre. Et les non-morts doivent être renvoyés des terres des vivants.

**Soutiens les vivants.** La mort n'est pas facile à accepter pour ceux qui restent, apaise leurs souffrances.

### Sorts de Serment

**Effet :** Vous gagnez des sorts de serment aux niveaux de paladin indiqués.

NIV. DE PALADIN	SORT DE SERMENT
3	<i>Flamboisement funeste, simulacre de vie</i>
5	<i>Apaisement des émotions, doux repos</i>
9	<i>Catalepsie, communication avec les morts</i>
13	<i>Bannissement, protection contre la mort</i>
17	<i>Jugement dernier, sanctification</i>

*Effet de Canalisation d'énergie divine : Bannissement des impies – capacité active – niveau 3*

**Action :** Une action

**Cibles :** votre symbole sacré

**Durée :** 1 min

**Portée :** 9 m

**Jet de sauvegarde :** Sagesse

**Nombre d'utilisations :** cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

**Rechargement :** cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

**Effet :** vous brandissez votre symbole sacré et énoncez une litanie dont les paroles effraient les morts-vivants. Chaque mort-vivant présent à portée et qui peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde. Si une créature échoue à son jet de sauvegarde, elle est *repoussée* pendant 1 min ou jusqu'à ce que des dégâts lui soient infligés.

**Spécial :** si l'Indice de Dangerosité d'un mort-vivant affecté par cette capacité est inférieur ou égal à 1/2, il est détruit.

**Évolution :** Au niveau 9, les morts-vivants d'ID 1 ou inférieur sont détruits. Au niveau 13, la capacité détruit les morts-vivants d'ID 2 ou moins, et au niveau 17 les morts-vivants d'ID 3 ou moins.

*Effet de Canalisation d'énergie divine : Tempête d'esprits – capacité active - niveau 3*

**Action :** Une action

**Portée :** 6 m

**Cibles:** Toutes les créatures à portée

**Durée:** 1 min

**Jet de sauvegarde:** Sagesse

**Nombre d'utilisations:** cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

**Rechargement:** cf. capacité *Canalisation d'énergie divine*

**Effet:** vous murmurez une prière et appelez des esprits tourmentés afin de vous protéger. Durant toute la durée de la capacité, au moment où vous activez la capacité ainsi qu'au début de chacun de vos tours, les créatures à portée doivent effectuer un jet de sauvegarde ou subir 2d6 dégâts psychiques.

**Spécial:** au moment où une créature se déplace et arrive à portée alors qu'elle ne l'était pas auparavant, elle doit réussir un jet de sauvegarde ou subir les dégâts.

**Spécial:** vous pouvez désigner un nombre de créatures alliées égal à votre bonus de maîtrise, elles ne sont pas affectées par la tempête.

#### *Aura de radiance – capacité passive – niveau 7*

**Déclencheur:** vous ou toute créature amicale à portée devriez être attaqué par un mort-vivant.

**Portée:** 3 m

**Effet:** le mort-vivant subit le *désavantage* à son attaque.

**Évolution:** Au niveau 18, la portée passe à 9 m.

**Limitation:** l'effet persiste tant que vous n'êtes pas *inconscient*.

#### *Armure de vie – capacité passive – niveau 7*

**Déclencheur:** vous recevez des dégâts de type nécrotique.

**Effet:** vous obtenez la *résistance* à ces dégâts.

#### *Voile de la mort – capacité passive – niveau 15*

**Effet:** Vous devenez *invisible* pour les morts-vivants.

**Limitation:** si un mort-vivant possède une intelligence de 10 ou plus, il peut effectuer un jet de sauvegarde d'Intelligence afin de ne pas être affecté par cette capacité lorsque vous entrez dans son champ de vision ou que vous vous trouvez au début d'un tour.

De plus, si vous attaquez une créature morte-vivante, elle n'est plus affectée et vous voit normalement.

**Spécial:** vous ne pouvez être affecté par les sorts *détection des pensées*, *clairvoyance* et *scrutation* et êtes invisible et inaudible aux organes sensoriels créés par ces deux derniers sorts (ou tout autre sort dont le fonctionnement serait équivalent).

#### *Manteau de la mort – capacité passive – niveau 15*

**Effet:** votre peau devient livide et froide, comme celle d'un cadavre fraîchement mort, et il est impossible de sentir ou d'entendre les battements de votre cœur.

#### *Ni mort ni vivant – capacité passive – niveau 20*

**Effet:** vous êtes toujours vivant, pourtant votre aspect cadavérique s'accroît. Vous n'avez désormais plus besoin de respirer ni de vous nourrir. Vous ne dormez plus mais méditez pendant 4 h, ne percevant plus rien, ni rêves ni pensées, que le vide entre le monde des morts et celui des vivants.

**Spécial:** tout sort ou capacité qui détecte la vie ne vous détecte pas.

**Limitation:** un repos long vous demande toujours 8 h, même si vous pouvez vous adonner à des activités légères pendant 4 h.

#### *Hors du cycle – capacité passive – niveau 20*

**Déclencheur:** vous effectuez un jet de sauvegarde contre la mort ou vous êtes affecté par un effet qui devrait vous tuer instantanément.

**Effet:** vous avez l'*avantage* sur votre jet de sauvegarde contre la mort. Si un effet devrait vous tuer instantanément, vous êtes amené à 0 point de vie à la place et effectuez vos jets de sauvegarde contre la mort.

**Spécial:** Lorsque vous êtes stabilisé, vous regagnez un nombre de points de vie égal à votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Charisme et vous reprenez connaissance.







# POUR LES MJ



# SCÉNARIO : LES SECRETS D'EPISTEA

## EN QUELQUES MOTS...

Les découvertes se sont enchaînées pour nos héros qui doivent désormais comprendre ce que Chrysée cherche dans le lieu mystérieux nommé Kalar'alak, qu'ils découvriront être Epistea. Ils suivront sa piste à travers une cité hantée par des créatures terrifiantes, jusqu'aux Archives, où règne le terrible Maître des Mille Clés, qui leur révélera enfin la vérité.

## FICHE TECHNIQUE

**PJ** • 4 PJ de niveau 10

**MJ** • Tous niveaux

**Joueurs** • Tous niveaux

**Action** ●●●

**Ambiance** ●●

**Interaction** ●●

**Investigation** ●

## RETOUR AU FORT

Alors que nos héros de l'Ordre rouge ont réussi à défaire le terrible cadavre mort-vivant de ce qui fut autrefois un dragon, ils peuvent rentrer au fort sans subir de désagrément. Comme indiqué dans la conclusion de la précédente Gazette, laissez-leur le temps d'administrer la région, de permettre à l'Empire de reprendre pied dans la région plus au sud, et de vivre quelques aventures entre temps.

### UN EMPIRE RECONNAISSANT

Les actions des personnages ne sont pas passées inaperçues. Et comme toujours, l'Empire et l'empereur lui-même savent faire preuve de reconnaissance. D'autant que les

actions des personnages ont permis à l'Empire de reprendre le contrôle d'une partie des Terres perdues, tout en mettant à mal la Horde blanche.

N'hésitez donc pas à leur octroyer quelques cadeaux. Si vous jugez cela approprié, l'Empire se permettra de leur faire parvenir quelques objets de prestige. C'est le moment de leur accorder un objet magique chacun, rare ou très rare.

### RELANCER L'AVENTURE

La question sur toutes les lèvres est : quel est ce lieu nommé Kalar'alak mentionné dans la précédente Gazette ? Nul doute que les personnages désireront ardemment le découvrir.

Si les personnages ont décidé de s'y intéresser, vous pouvez vous permettre de les faire voyager un peu. Le meilleur moyen de trouver des informations est de se rendre à Wissenheim et de passer plusieurs jours... peut-être même plusieurs semaines à y fouiller la Grande bibliothèque.

Pourquoi, d'ailleurs, ne pas prolonger ce scénario ? C'est l'occasion de mettre en place quelques intrigues personnelles et de lancer les personnages dans quelques courtes aventures sur mesure.

Mais les personnages peuvent simplement décider d'employer un érudit afin d'effectuer les recherches pour eux. Quoiqu'il en soit, découvrir des informations prendra du temps, mais cela arrivera à temps pour commencer l'Acte I.

### ET LA SÉRIE ?

La saison 9 de la série *Rôle'n Play* prend, partiellement, place à Epistea. Cette gazette part du principe que les personnages de vos joueurs vont agir bien avant (des mois, certainement) l'arrivée des PJ de la série. Cependant, tout dépend du temps que vos joueurs ont pris pour jouer l'intégralité des gazettes précédentes, ainsi que du temps entre les gazettes passé à gérer leurs explorations et leur nouveau domaine. Sachez cependant que, depuis le début des gazettes, près de deux ans et demi se sont écoulés pour les personnages de la série. À vous d'évaluer la différence entre votre groupe, et celui de l'actual play.

# ACTE I – SUR LA PISTE DE CHRYSÉE

Dans cet acte, les personnages découvrent la localisation de Kalar'alak, et décident de s'y rendre au plus vite.

## PRÉCIEUSE INFORMATION

L'Acte I se déclenche donc au moment où les personnages reçoivent l'information qui leur manquait, qu'ils se soient rendus à Wissenheim ou ailleurs, ou qu'ils aient attendu qu'une missive leur parvienne.

Cet acte part du principe que les personnages reçoivent l'information alors qu'ils sont sur leurs terres, et donc qu'ils partiront de leur fort. Si ce n'est pas le cas, vous aurez besoin de retravailler tout cela, surtout s'ils décident de partir directement de Wissenheim pour se rendre à Kalar'alak.

Après des semaines de recherches, les résultats arrivent enfin.

## KALAR'ALAK

Difficile de retrouver la trace de ce lieu, et de ce nom. Et à raison : le nom est si ancien qu'il n'existe dans aucun texte historique et mythologique, à l'exception de quelques tablettes de pierres et d'argile issues d'avant les âges sombres. Certaines d'entre elles, d'ailleurs, l'appellent aussi **Demthau-Beo** (prononcer « dème-sao-bèio »), « le miracle de vie » dans l'une des langues archaïques d'avant les âges sombres.

Le lieu connu autrefois sous le nom de Kalar'alak a vu son nom changer au fil des siècles : **Kal'ralak**, **Kaalarak**, puis, toujours avant l'Entente, **Karal'kar**. Les érudits les plus versés dans l'histoire des nains connaissent ce nom : c'est celui attribué à la quatrième cité naine, disparue bien avant la guerre contre les elfes. Les légendes veulent que cette cité se situât dans ce qui est aujourd'hui le sud de **Hautemarche**. Beaucoup pensent qu'elle se trouvait dans les **montagnes Ogres**, et c'est aussi ce que semblent indiquer les archives des trois cités naines impériales auxquelles les érudits ont pu accéder. Il en est cependant certains pour émettre l'idée que les nains feraient en réalité tout pour que l'ancienne cité ne puisse être retrouvée, et placent sa localisation aux pieds des montagnes, dans la région désormais occupée par les ruines **d'Epistea**.

La piste d'Epistea semble crédible et un corbeau envoyé au fortin au nord des Terres perdues permettra de recevoir rapidement une réponse : il semble y avoir du mouvement autour de la cité et certains chasseurs de trésors parlent

d'une résurgence de morts-vivants les ayant fait quitter les lieux et abandonner leurs recherches.

## ORGANISER LE VOYAGE

Il s'agit désormais pour les personnages de bien organiser leur petite expédition. Cela passe, évidemment, par une organisation matérielle, mais aussi par une prise de renseignements méticuleuse.

Ne leur mâchez pas le travail et demandez-leur comment ils s'y prennent, qui ils contactent, ce qu'ils font pour s'assurer de ne pas arriver dans un terrain totalement inconnu. Après tout, ils possèdent de multiples outils et contacts désormais, dont ils peuvent allègrement profiter.

Les sections qui suivent abordent les informations qu'ils peuvent récolter sur la situation à Epistea. Permettez-leur de s'équiper en conséquence s'ils font jouer leurs relations correctement. Ils peuvent faire appel à bien des sources :

- Contacter des alliés de la région (les fées, les gobelins, ou même la vieille **Agapa**) afin d'obtenir quelques potions ou quelques objets mineurs pour se préparer à ce qu'ils vont trouver. Cf. Gazettes #5 et #6.
- Contacter l'Ordre rouge ou l'avant-poste au nord de la région pour obtenir des informations et envoyer quelques personnes en reconnaissance, voire fournir quelques suivants en renforts. L'Ordre sera le plus à même de leur fournir une vue claire de la situation à Epistea.
- Demander l'aide de Jocasta et de la légion impériale qui l'accompagne. Il ne sera pas possible d'obtenir de troupes, mais quelques hommes en renfort, voire un clerc afin de les aider magiquement contre les morts-vivants.

## UN VOYAGE VERS LE NORD

Une fois les préparatifs terminés, une fois les informations nécessaires récupérées, il est temps pour les personnages de se rendre à Epistea et d'y découvrir ce qui pourrait s'y trouver qui intéresse Chrysée et la mystérieuse entité qui semble la diriger.

Cette partie suppose que les personnages arrivent depuis leurs terres au sud, ou depuis l'avant-poste de l'Ordre à l'est. Cependant, s'ils se sont rendus à Wissenheim, ils pourraient décider de se rendre directement à Epistea sans repasser par les Terres perdues ou par leurs terres. Ils arriveront ainsi de l'est, comme s'ils venaient de l'avant-poste.

## DES NUITS AGITÉES

Plus les personnages se rapprochent d'Epistea, plus leurs nuits deviennent agitées. Alors qu'ils sont à une semaine de la cité, chaque nuit, ils font tous le même cauchemar.

Alors qu'ils s'endorment, ils sont transportés devant un lac immense, au pied des montagnes Ocres. Autour d'eux, les centaines de cadavres de soldats d'une légion impériale sont éparpillés sur un ancien champ de bataille. Au bord du lac, au loin, une silhouette féminine leur tourne le dos. Une couronne aux couleurs changeantes posée sur la tête, la silhouette lève les bras alors que le ciel se déchire, laissant entrevoir d'autres cieux, de couleurs différentes, certains nocturnes, certains luisant comme des aurores boréales, et d'autres encore laissant entrevoir des langues de feu et de glace s'entrechoquant, et bien plus encore. Les déchirures augmentent en taille et en intensité, jusqu'à se mêler les unes aux autres et recouvrir le ciel tout entier, engouffrant les montagnes.

Les personnages se réveillent alors, en sueur, comme s'ils avaient tous réellement vécu ce rêve étrange. Et plus les jours passent, plus le rêve se fait intense, réel, comme s'ils se rapprochaient de sa source.

Jusqu'à la veille de leur arrivée.

## PETIT PAS, PETIT PAS

Leur dernière nuit commence de manière plus calme que les précédentes. Prenez le temps de poser un peu l'ambiance. Pour une fois, ils trouvent un lieu parfait pour camper, avec une vue imprenable sur les environs et une petite zone rocheuse leur permettant d'éviter que leur feu de camp soit remarqué. Les choses s'avèrent évidemment encore plus simples avec des sorts comme *petite hutte*, qui facilitent leur camouflage.

Alors qu'ils sont en train de discuter, avant même de trouver le sommeil pour les uns, et de commencer leur tour de garde pour les autres, l'un d'eux entend tout à coup une petite voix au loin qui murmure « petit pas, petit pas, petit pas, petit pas ». Il aperçoit alors, non loin de leur camp, une petite silhouette de la taille d'un halfelin qui s'approche.

Ce dernier ne se présente pas. Il possède de grands yeux bleus, étrangement ronds, et des cheveux roux en bataille, ainsi qu'une peau pâle percluse de taches de rousseur. Interpellé, il ne répond pas. La tête baissée, il s'approche du feu de camp en semblant chercher quelque chose au sol. Si l'on tente de l'intercepter, il disparaît au moment où un personnage est sur le point de l'attraper pour réapparaître quelques mètres plus loin.

Une fois devant le feu, il lève la tête et regarde l'un des personnages dans les yeux. Son regard étrange et perçant semble transpercer l'esprit même du personnage. Il prononce ces mots avant de disparaître : « Ils sont encore loin. Ce n'est pas leur mission. Mais vous pouvez la retrouver. Les archives. Sous les archives. La cité des morts vous attend. »

## L'ARRIVÉE DES MARCHEURS

Dès que Petit pas disparaît, tous les personnages se réveillent en sursaut alors que le ciel s'éclaircit avant l'arrivée du soleil. Un rêve. Tout cela n'était qu'un simple rêve. Mais ils ont à peine le temps de se remettre que déjà, au loin, ils aperçoivent des dizaines de silhouettes. Rapidement, des râles se font entendre, mêlés de gargouillis funestes.

Les personnages se retrouvent entourés de Marcheurs : des zombies capables de se déplacer à une vitesse impressionnante. Ces derniers signalent l'arrivée proche d'Epistea, dont ils ont depuis longtemps envahi les faubourgs.

Dès qu'ils aperçoivent les personnages, ils se mettent à courir vers eux à une vitesse étonnante. Ces Marcheurs sont nombreux, plusieurs dizaines, et un combat pourrait bien tourner à la catastrophe. La meilleure option des personnages est la fuite, qui sera d'autant plus simple s'ils sont à cheval et capables de distancer les créatures.

Mettez la chose en scène de manière oppressante et dramatique. Les personnages sont encerclés, ils risquent à tout moment d'être attaqués, ils pourraient bien être submergés par une marée de morts-vivants. L'enjeu n'est pas de les tuer, cependant, mais bien de leur donner une grosse frayeur.

La fuite quant à elle leur permet de rejoindre les faubourgs d'Epistea alors que le soleil finit de se lever.

### PETIT PAS ?

Cet étrange halfelin est évidemment une référence directe à la série. Pour en savoir plus sur lui, rendez-vous dans la saison 9 de *Rôle'n Play*.

Lorsqu'il parle, « ils » fait référence aux personnages de la saison 9.



## L'AUBERGE FORTIFIÉE

Alors que les personnages arrivent à Epistea par le sud, ils découvrent les faubourgs envahis de Marcheurs. Mais, alors que les créatures commencent à s'agiter à leur approche, ils découvrent aussi, près du fleuve qui sépare ces faubourgs de l'entrée de la cité, une auberge désormais fortifiée. Du haut de son chemin de ronde, plusieurs archers commencent à décocher des flèches sur les morts-vivants alors qu'un humanoïde (Karn, cf. ci-après) leur fait de grands signes afin qu'ils approchent.

Il est temps pour eux de tenter une percée à travers les Marcheurs, tout en risquant quelques coups au passage, afin de rejoindre l'auberge que l'on connaissait auparavant sous le nom du Livre qui dort. Alors qu'ils approchent, les portes s'ouvrent, dévoilant une cour occupée par ce qui ressemble à des mercenaires bien armés. Une fois à l'intérieur, les hommes ferment les portes et les personnages sont, enfin, en sécurité.

## LE LIVRE QUI DORT

L'ancienne auberge, déjà semi-fortifiée à l'époque, a vu sa palissade grandement renforcée. Les mercenaires qui l'occupent semblent avoir utilisé tout ce qu'ils pouvaient afin de consolider les murs et la porte de la cour. Toutes les fenêtres du rez-de-chaussée ont été barricadées et il est presque impossible de voir en dehors, si ce n'est par quelques interstices entre les planches.

L'auberge a souffert de combats violents, et cela se voit. Les traces des affrontements n'ont pas été effacées et les réparations de fortune ne visent qu'à renforcer la structure. Les personnages sont très clairement arrivés dans une ancienne zone de guerre.

Les mercenaires sont une trentaine : beaucoup d'humains ainsi que quelques nains et halfélins. Ils s'affairent dans la cour à préparer ce qui ressemble à une petite expédition, équipant cinq d'entre eux. Ils sont armés, semblent dangereux, et prêts à en découdre.

Rapidement, la porte de l'auberge donnant sur sa cour s'ouvre, laissant sortir Siressa, qui toise les personnages avant de leur proposer d'entrer.

## SIRESSA

Siressa est une jeune femme humaine d'une trentaine d'années. Ses cheveux roux tirent sur le rouge et sont attachés en une queue de cheval arrangée à la va-vite. Elle n'est pas vêtue d'une armure mais d'une tenue confectionnée d'un tissu assez léger.

Cette ancienne élève de l'Archascholia dirige toute cette petite troupe d'une main de fer, même si elle porte sur ses hommes un regard bienveillant. Elle et ses hommes sont ce qu'elle appelle des « chasseurs de trésors », et ce que d'autres nommeraient pillards. Mais elle se défend d'enfreindre la loi : depuis quelques mois qu'elle organise des expéditions dans Epistea, elle ne fait que récupérer les trésors cachés d'un lieu désormais abandonné par ses anciens habitants, au mieux... si ce n'est hanté par les fantômes de ces derniers.

Toujours souriante, elle affiche une assurance certaine, que certains pourraient confondre avec de l'arrogance. Elle fait souvent preuve d'humour et manie l'ironie avec délicatesse, mais reste une terrible négociatrice.

## KARN

Karn est un nain à l'air bourru, comme tous les nains diraient certains. Sa barbe noire épaisse mais désordonnée ainsi que ses cheveux en bataille lui donnent un air négligé. C'est pourtant lui qui seconde directement Siressa.

Ce nain peut sembler froid de prime abord, mais il est en réalité plein d'humour, et même de bienveillance. Si l'on prend la peine de lui parler de la petite troupe, on peut en apprendre plus sur ces « pillards » et se rendre compte qu'il ne s'agit pas de bandits sans foi ni loi, mais d'un rassemblement de personnes ayant trouvé un sens à leur vie sous la houlette de Siressa. Tous apprécient son commandement et, même s'ils savent qu'à chaque sortie pour se rendre dans la cité, ils peuvent y laisser leur vie, ils savent aussi qu'ils font désormais partie d'un groupe profondément solidaire. Une famille, en quelque sorte.

Et comme aime à la répéter Karn : la famille que l'on se crée est mille fois plus importante que celle au sein de laquelle on naît.

## FAIRE LE POINT

Une fois à l'intérieur de l'auberge, Siressa propose aux personnages de se reposer et de se nourrir, ou au moins de boire un peu de bière, décente mais pas exceptionnelle, qu'ils servent. Si on leur demande d'où elle vient, Siressa répond qu'il s'agit des dernières réserves de l'auberge, abandonnées au moment des affrontements lors de l'invasion de la Horde blanche. Un butin bienvenu qui, pour le moment, permet aux hommes de se détendre la nuit venue.

Siressa connaît assez bien la cité et peut répondre à la plupart des questions des personnages. Mais elle n'en reste pas moins intéressée et ses informations ont un prix. Si les personnages évoquent les Archives, elle demande alors, en échange de ses informations, qu'ils y trouvent un objet de valeur à lui rapporter : ancien tome interdit, archive secrète, ou simplement un objet précieux, peu importe. Mais ils doivent lui promettre de ne pas revenir les mains vides pour elle.

Si l'accord est passé, elle leur donne alors l'emplacement des Archives. Mais elle les prévient : le bâtiment est réputé pour être profondément dangereux et hanté par des créatures terrifiantes, bien plus puissantes que celles que l'on trouve à la surface.

Elle leur explique ensuite le chemin à suivre depuis l'entrée.

Si on la questionne à propos de Chrysée, elle se souvient que certains de ses hommes lui ont déclaré avoir aperçu la silhouette d'une femme, la veille, entrant à l'intérieur de la cité. Elle n'y avait pas prêté attention et avait mis ça sur le compte de l'état d'ébriété de certains quand ils lui expliquèrent l'avoir vu arrêter les morts-vivants d'un geste alors qu'ils se rapprochaient d'elle. Une histoire à dormir debout, pour sûr.

Évidemment, personne n'a suivi Chrysée à l'intérieur de la cité. Mais elle ne semble pas être ressortie depuis, si elle en croit l'absence de témoignages de ses guetteurs. Cependant, si elle cherche les Archives, elle aura aussi maille à partir avec les créatures qui les hantent.

## DANS LES PAS DE CHRYSÉE

Partir en expédition pour la cité ne sera pas sans repos et il est clair qu'il vaut mieux que les personnages soient reposés et préparés à ce qu'ils vont affronter. Ils peuvent se reposer (et prendre un repos long) dans l'auberge avant de sortir.

Siressa leur déconseille cependant de partir de nuit, alors que les morts-vivants sont bien plus actifs et bien plus agressifs. Elle accepte de mettre à leur disposition l'une de ses équipes, trois hommes, qui doivent se rendre à l'entrée de la cité pour les accompagner et trouver un chemin leur permettant d'éviter les Marcheurs des faubourgs, mais c'est tout ce qu'elle peut promettre. Une fois dans la cité, les personnages seront livrés à eux-mêmes. Nul doute cependant que des personnes aussi puissantes sauront gérer quelques morts-vivants, n'est-ce pas ?

# ACTE II – EPISTEA LA FANTOMATIQUE

Dans cet acte, les personnages parcourent Epistea pour atteindre enfin les Archives au cœur de la cité, espérant trouver ce que recherche Chryséa. Mais le chemin semble dangereux.

## EPISTEA, UNE DESCRIPTION GÉNÉRALE

Epistea, autrefois une cité nouvelle et pleine de vie, n'est désormais plus que le sombre reflet de ce qu'elle fut. Ses murs et ses portes, autant que ses bâtiments, sont désormais marqués par les affrontements qui ont eu lieu lors de l'invasion de la Horde, n'étant plus eux-mêmes que des ombres dépourvues de vie.

La cité se situe perchée sur un petit plateau, ses faubourgs s'étendant au pied de ce dernier.

## EXPLORER L'ANCIENNE CITÉ

Les rues de l'ancienne cité ne sont pas sûres, mais individuellement, les créatures qui la hantent ne sont pas des plus dangereuses pour un groupe du niveau des personnages. C'est cependant en groupe que ces créatures peuvent commencer à représenter terriblement redoutables. Et cela sera tout le souci des personnages.

## JET D'EXPLORATION

Chaque fois que les personnages traversent une zone, ils doivent effectuer un test de Discrétion. Ce test possède une difficulté qui dépend du lieu exploré. Effectuez un test de groupe. Si la moitié (arrondi au supérieur) réussit ce jet, ils passent inaperçus dans la zone. Décrivez-leur l'ambiance étrange, les créatures qu'ils évitent au dernier moment, celles qu'ils croisent, laissez-les décider de contourner certaines zones. Mais ne laissez pas l'affrontement se mettre en place.

Si le test de groupe est un échec, le nombre de créatures qu'ils affrontent dépend du nombre d'échecs. Elle est spécifiée pour chaque zone de la cité.

Les faubourgs s'étendent sur tout le pourtour de la cité. Si les personnages désirent les visiter, ils peuvent tenter de s'y aventurer. Peut-être trouveront-ils un passage plus court vers les Archives.

Jet d'exploration : DD 10 (5E) ou DD 8 (COF). 1d10 marcheurs pour chaque échec dans le groupe.

Chaque fois que les personnages s'attardent dans une maison, une échoppe ou autre, ils doivent relancer un jet d'exploration en la quittant.

1. **Les faubourgs lointains** sont le lieu où les personnages sont arrivés et où se trouve le Livre qui dort. Rien de plus ne peut y être trouvé.
2. **Les faubourgs ouest** sont désormais désertés. Les maisons sont vides et les cadavres des habitants, ainsi que certains de leurs assaillants, se sont relevés afin de vivre une parodie de vie dans un cycle continu. Il n'y a rien à trouver si ce n'est un peu d'argent dans quelques maisons (2d10 statères d'or en tout). Si les personnages sont poursuivis par des Marcheurs, ces derniers s'arrêtent dès qu'ils ont atteint les limites du faubourg.

3. **Les faubourgs sud** sont, comme les faubourgs ouest, vides de toute vie et de tout intérêt, si ce n'est le cimetière au nord. En discutant avec l'un des hommes qui les accompagnent jusqu'à l'entrée de la cité, les personnages peuvent en effet apprendre qu'il existe un accès caché aux Archives en passant par un passage dans l'une des fosses du cimetière, mais il faut réussir à traverser ce labyrinthe et trouver la porte sans serrure ni poignée, leur dit-on. Le cimetière est constitué de quatre immenses tholos, des tombes collectives en forme de ruche capables de contenir des centaines de corps culminant à une demi-douzaine de mètres de hauteur, dont seul un est encore ouvert. On y trouve aussi une cinquantaine de fosses, des lieux réservés par une famille riche ayant pu faire enterrer ses morts hors des tholos, désormais fermées. Il faut un test d'Intelligence (Investigation) DD 18 (5E) ou Intelligence DD 15 (COF) afin de trouver la crypte et un second jet d'exploration DD 15 (5E) ou DD 13 (COF) afin de ne pas se faire repérer par les fantômes qui habitent le cimetière. En cas d'échec, les personnages se retrouvent confrontés à 1 fantôme par échec. Si les personnages trouvent la fosse, ils doivent réussir un test d'Intelligence (Investigation) DD 20 (5E) ou Intelligence DD 17 (COF) afin de découvrir le mécanisme d'ouverture : une série de leviers cachés sur le pourtour de la stèle en pierre qui la scelle. Une fois les leviers actionnés, la stèle glisse, laissant entrevoir des escaliers descendant dans les souterrains de la cité. Cf. Acte II : Les caveaux.

4. **Les faubourgs est** sont à tous les égards semblables au faubourg ouest, si ce n'est qu'ils ont été moins touchés par les pillages et la dévastation. On peut y trouver des objets valant 6d10 statères d'or en les explorant.

## LA CITÉ INTÉRIEURE

Une fois les portes passées, on se retrouve dans ce que les habitants nommaient autrefois la Cité intérieure, le cœur d'Epistea. Elle est composée de plusieurs quartiers, chacun pris entre les bords du plateau et des murs bloquant l'avancée de possibles troupes ennemies. L'histoire (test d'Intelligence [Histoire] DD 12 [5E] ou Intelligence DD 10 [COF]) dit que lors du siège de la cité cette structure permit de contenir les troupes ennemies pendant le temps nécessaire à évacuer les survivants, évitant un massacre total de la population.

5. **Le quartier des portes** se compose de quelques habitations et d'une série d'établissements qui fournissaient des services aux marchands de passage et aux voyageurs. On y trouve donc d'anciennes auberges, d'anciennes écuries contenant désormais les squelettes des bêtes qui les occupaient, des ateliers de forge ou des maréchaux-ferrants, et autres anciennes boutiques diverses et variées. Le quartier est traversé par une grande rue, large et dégagée, menant jusqu'à la porte du quartier 6, ainsi que par de multiples ruelles étroites, véritable méandre permettant de passer de maison en maison et d'atteindre la porte menant, aussi, au quartier 7. Fouiller une échoppe ou une auberge permet d'obtenir quelques objets de valeur ou quelques bourses cachées par les anciens habitants d'une valeur de 3d10 statères d'or et 2d4 potions de soins excellents.

Jet d'exploration: DD 12 (5E) ou DD 10 (COF). Une ombre et deux spectres pour chaque échec dans le groupe.

6. **Le quartier des citoyens** accueillait le gros des maisons des habitants les moins riches de la cité. Ce quartier résidentiel est rempli de petits commerces et de tavernes. Il n'y a que peu de richesses à y trouver, les maisons ayant pour la plupart été pillées depuis très longtemps. Fouiller une échoppe ou une maison permet d'obtenir quelques objets de valeur ou quelques bourses cachées par les anciens habitants d'une valeur de 2d10 statères et 1d3 potions de soins excellents.

Jet d'exploration: DD 14 (5E) ou DD 12 (COF). Une ombre et deux spectres, ou 1d10 Marcheurs pour chaque échec dans le groupe. Si ce sont des Marcheurs, ils sont accompagnés d'un ogre zombi.

7. **Le quartier des artisans** était le cœur économique de la cité. On y trouvait les ateliers et les habitations d'une immense majorité des artisans de la ville, des plus humbles aux plus reconnus. La plupart des artisans les plus polluants (comme les tanneurs ou les brasseurs, dont l'activité et les déchets dégagent une odeur et un inconfort important pour le voisinage) se trouvaient au bord de la falaise, dans une zone légèrement dégagée. Le reste du quartier est une succession de rues relativement larges et de ruelles serpentant entre de multiples ateliers. Fouiller l'atelier d'un joaillier permet de trouver un petit coffret contenant 1d10x100 statères d'or en pierres précieuses, caché dans un recoin de l'atelier, et 2d4 potions de soins excellents.

Jet d'exploration: DD 12 (5E) ou DD 10 (COF). Un fantôme et une ombre pour chaque échec dans le groupe.

8. **L'ancienne bibliothèque** est certainement l'un des lieux les plus dangereux de la cité, hantée par des créatures terrifiantes. Approcher la bibliothèque est dangereux, mais si les personnages décident d'y entrer, ce sont de multiples fantômes qui se jeteront à leur poursuite, inlassablement.

Jet d'exploration: DD 17 (5E) ou DD 15 (COF). Deux feux follets pour chaque échec dans le groupe ainsi que le nombre d'échecs divisé par deux (arrondi au supérieur) âmes-en-peine.

9. **L'ancien temple d'Aliana** n'est plus que l'ombre de lui-même. Ses portes éventrées et sa façade profanée en font un lieu impie et maudit. Plus aucune richesse ne s'y trouve. Mais si les personnages y entrent, ils doivent alors, au début de chacun de leur round, réussir un jet de sauvegarde de Constitution ou subir 3d10 dégâts nécrotiques et voir leur vitesse divisée par deux. Si un personnage meurt dans le temple, il revient immédiatement sous forme d'une âme-en-peine au service de La Voix dans le Temple, une entité immatérielle qui se repaît de la vie d'autrui.

Jet d'exploration: DD 15 (5E) ou DD 13 (COF). Une âme-en-peine pour chaque échec dans le groupe.

10. **Les halles** étaient le cœur du commerce de la cité. On y trouvait une myriade d'étales de marchands locaux, mais aussi de marchands venus de tout l'empire. Il ne reste plus rien aujourd'hui, ni richesses ni marchandises cachées. Les étales ont été détruits, et les rares encore en place sont délabrés et peuvent s'effondrer au moindre coup.

Jet d'exploration: DD 12 (5E) ou DD 10 (COF). 1d5 Marcheurs et deux feux follets pour chaque échec dans le groupe.

Les **Archives** se trouvent au cœur de la cité. Cf. Acte III.

## LES CAVEAUX

Les caveaux sont un réseau de souterrains mis en place par les architectes d'Epistea afin de servir de passages secrets, mais aussi de caches pour ce qu'ils désiraient maintenir secret ou précieux. La légende dit (test d'Intelligence [histoire] DD 20 [5E] ou d'Intelligence DD 17 [COF]) que ceux qui ont participé à leur construction, ainsi que les architectes les ayant conçus, ont tous péri dans des circonstances étranges dans les années qui ont suivi la fin de l'édification de la cité. Mais tout laisse à penser que cela reste de l'ordre de la rumeur.

Les caveaux consistent en une série de galeries maçonnées, plus ou moins larges donnant sur de multiples autres galeries ainsi que sur une série de pièces cachées et fermées. Cependant, depuis l'invasion et la désertion de la cité, bien des pièces sont restées ouvertes alors que leurs propriétaires tentaient d'en vider un maximum de contenu, ou en tout cas les contenus les plus précieux.

Les caveaux sont un véritable labyrinthe et, à moins de posséder un plan pour savoir où l'on se rend, c'est un véritable casse-tête que de les parcourir. Cette exploration est donc gérée comme des scènes. À partir du moment où les personnages entrent dans les caveaux, demandez à l'un d'entre eux de jeter 1d8. Référez-vous ensuite aux scènes **XX** ci-dessous et jouez celle correspondant au résultat du dé. Une fois la scène jouée, demandez à un autre joueur de jeter 1d8 et rajoutez 1 pour chaque scène déjà jouée.

1. Les personnages débouchent dans un immense et long couloir. Un léger vent s'engouffre, portant une odeur de pourriture et de moisissure aux narines des personnages. Au loin, trois silhouettes errent. Il s'agit de trois nécrophages, affamés et prêts à tout pour obtenir leur pitance.
2. Les personnages débouchent sur un croisement. À leur droite, dans un mur, une porte de bois massive se présente. Elle est fermée à clé et demande un test de Dextérité (outils de voleurs) DD 18 (5E) ou Dextérité DD 15 (COF) pour être ouverte, ou un test de Force DD 20 (5E) ou DD 17 (COF) pour la défoncer (il est possible pour ce dernier cas d'obtenir de l'Aide d'un ou d'une camarade). La pièce a été vidée par ses propriétaires mais il y reste un coffre contenant encore quelques étoffes, et deux colliers ayant chacun une valeur de 300 statères d'or.
3. Les personnages atteignent un croisement dont le sol s'est effondré, les laissant face à un trou béant donnant sur un vide insondable. Il est possible de passer par-dessus le trou, soit en sautant (Force [Athlétisme] DD 13

[5E] ou DD 11 [COF]), soit en utilisant un sort. Si les PJ sautent et échouent au test de caractéristique, ils tombent 4 m en contrebas, subissent 4d6 dégâts contondants et devront prendre un peu de temps pour remonter. En contrebas, ils se retrouvent attaqués par deux feux-follets. Si aucun PJ ne tombe ou s'ils utilisent le vol pour passer le trou, les feux follets en jaillissent pour attaquer le dernier PJ à passer.

4. Les personnages arpentent un long couloir. Au bout de quelques minutes, ils réalisent que le passage devant eux est effondré et qu'ils ne peuvent continuer. Cependant, en approchant de l'éboulis, ils réalisent que le plafond écroulé semble avoir laissé un trou quelques mètres au-dessus menant à une autre galerie mais l'accès semble compliqué et l'éboulis instable et dangereux. Les PJ ont le choix. Ils peuvent tenter d'escalader l'éboulis (test de Force [Athlétisme] DD 14 [5E] ou Force DD 12 [COF] avec *désavantage*, 3d6 dégâts contondants en cas de chute), ou décider de rebrousser chemin. Considérez alors qu'ils réduisent le nombre de scènes jouées de 1.
5. Le couloir débouche sur un cul-de-sac au bout duquel se trouve une porte en métal. Assez simple, elle est gravée de plusieurs chouettes stylisées. Un test d'Intelligence (Religion) DD 12 (5E) ou Intelligence DD 10 (COF) permet de déterminer qu'il s'agit d'un symbole représentant certainement Aliana. La porte n'est pas fermée à clé et débouche sur un autel à la gloire de la divinité. La pièce, de 4 m sur 5, est assez grande pour permettre à tous d'entrer. De plus, l'autel n'a pas été désacralisé. La porte est fonctionnelle et peut être barricadée de l'intérieur. Le lieu est idéal pour prendre un repos long si les personnages le désirent. De plus, abandonné sur l'autel se trouve un journal ayant appartenu à un prêtre d'Aliana entretenant la chapelle secrète. Ce dernier, sur l'une des dernières pages, contient une sorte de code étrange. Un test d'Intelligence DD 18 ou d'Intelligence (accessoires de faussaires) DD 15 (5E) ou d'Intelligence DD 16 (COF) pour le décoder. Les personnages découvrent alors qu'il s'agit du mot de passe pour ouvrir la porte des salles interdites : Philostée. Ce mot n'a aucun sens pour eux, mais un test d'Intelligence (Religion) DD 15 (5E) ou Intelligence DD 13 (COF) permet de déterminer qu'il s'agit du nom d'une des premières prêtresses d'Aliana, connue pour sa sagesse et sa sagacité. Une fois cette pièce passée, elle ne peut être rejouée. Si vos PJ obtiennent de nouveau un résultat de 5, faites relancer le dé. Si vos personnages ont déjà découvert le journal dans la scène 8, ils ne le trouvent pas ici, et inversement.

6. Les personnages débouchent sur ce qui ressemble à un collecteur d'égouts : une salle circulaire de 10 m de diamètre au centre de laquelle se trouve un profond bassin de 6 m de diamètre à l'eau croupie et souillée. Pourtant, aucun tuyau n'arrive et aucune eau ne se déverse, mais il est nécessaire de traverser totalement la salle afin de rejoindre la suite du chemin, de l'autre côté du bassin. Le bassin est en réalité le repère d'un otyugh affamé qui attend, tapis au fond de l'eau, qu'une proie approche.
7. Les personnages arrivent dans un cul-de-sac. Aucun autre chemin n'est possible. Ils relancent le d8 mais réduisent le nombre de scènes jouées de 1.
8. Alors qu'ils traversent une zone remplie de coudes et de virages si fréquents qu'il devient difficile de s'orienter, les personnages pénètrent dans une pièce ronde servant de croisement. Au centre de la pièce, trois corps, désormais réduits à l'état de squelettes, gisent. Si les personnages approchent, trois fantômes s'extirpent des squelettes et attaquent les personnages en gémissant. Une fois défaits, les personnages peuvent trouver dans les affaires un journal ayant appartenu à un prêtre d'Aliana. Référez-vous à la scène 5 pour le contenu du journal. Si vos personnages ont déjà découvert le journal dans la scène 5, ils ne le trouvent pas ici, et inversement.
9. Alors qu'ils traversent une série de couloirs perpendiculaires, ils tombent nez à nez avec 2d10 Marcheurs. Ces derniers se jettent sur les PJ. Si les PJ décident de fuir, ils doivent réussir 4 tests de Force (Athlétisme) chacun afin de les distancer. Pour chaque échec, un personnage subit une attaque d'un Marcheur. En cas de 1 naturel, un personnage subit deux attaques.
10. Les personnages arrivent face à une porte en métal détonnant avec le reste de celles qu'ils ont croisées jusque-là. La porte est faite d'un seul tenant et ne possède aucune poignée. Une détection de la magie permet de déterminer qu'un enchantement de fermeture empêche son ouverture. Une dissipation de la magie de niveau 4 permet de l'ouvrir. Enfoncer la porte demande un test de Force DD 23 (5E) ou Force DD 20 (COF). Les personnages peuvent cependant trouver le mot de commande permettant l'ouverture, soit dans les scènes 5 et 8, soit en utilisant un sort comme légende ou contacter un autre plan. Une fois la porte ouverte, les personnages débouchent sur un escalier qui les ramène vers une sortie secrète, cachée derrière l'une des statues du hall des Archives. Cf. Acte III.

## LA VOIX DANS LE TEMPLE

Cet événement ne prend pas place si les personnages empruntent la voie des caveaux.

Alors que les personnages marchent dans les rues du quartier des citoyens, la sombre entité hantant désormais le temple d'Aliana repère leur présence et décide d'attirer un nouveau repas vers elle.

Choisissez l'un des personnages, de préférence un personnage dénué de capacités magiques (ils ont sa préférence, étant plus faibles quand ils en viennent à tenter de résister à son appel) et demandez-lui un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 (5E) ou de Sagesse DD 15 (COF). Si le personnage échoue, il commence à entendre une voix dans son esprit l'appelant. Rapidement, le monde autour de lui change alors qu'il a l'impression que ses amis l'enjoignent à se rendre au plus vite jusqu'au temple d'Aliana. Ainsi, le personnage se met à courir, sans faire attention, en direction du temple.

Sortant de toute velléité de discrétion, le groupe est remarqué et déjà deux âmes-en-peine se dirigent vers eux, tentant d'engager le combat. Le seul moyen de sortir le personnage sous l'emprise de la chose dans le temple de sa compulsion est de vaincre les deux âmes-en-peine, de réussir à immobiliser le personnage pendant deux rounds et de réussir un test de Charisme (Persuasion) DD 18 (5E) ou de Charisme DD 15 (COF), ou enfin de lancer *dissipation de la magie*.

S'il n'est pas arrêté, le personnage se rend au temple, comptant pour un échec automatique au jet d'exploration de la zone 9, avec les conséquences qui sont décrites avec l'entrée dans le temple.

## PASSER PAR LES CIEUX

Les cieux d'Epistea sont tout aussi dangereux que le sol. Ce ne sont pas moins de trois vouivres mortes-vivantes qui les parcourent. Si les personnages décident de passer par les airs, elles ne tardent pas à les repérer et à attaquer. C'est un combat terriblement difficile qui les attend et qu'ils pourraient ne pas gagner.

## POINT D'ARRIVÉE

Cette dangereuse exploration peut être détaillée ou résumée, en fonction de l'importance que vous désirez lui donner. Plus vous vous attarderez dessus, plus vos personnages risquent de croiser des créatures capables de les mettre à mal et d'user leurs ressources.

Finalement, ils se retrouvent devant les portes des Archives, éventrées comme beaucoup d'autres. Il est temps de tenter de comprendre ce que Chrysee recherche et convoite réellement.

# ACTE III – DIPLOMATIE DE LA NON-VIE

Dans cet acte, les personnages découvriront que les Archives sont désormais le territoire d'un mort-vivant particulièrement puissant ayant passé un marché avec Chrysée. Ils lèveront le voile sur ce qu'elle recherchait en ces lieux.

## LE HALL DÉSERTÉ

Les Archives sont divisées en deux zones: les halls de surface, et les salles interdites. C'est évidemment dans les salles interdites que nos héros vont devoir se rendre mais, pour le moment, ils vont devoir en apprendre plus et gérer au mieux une situation fort tendue.

L'entrée des Archives donne sur un immense hall d'une quinzaine de mètres de côté et dont la hauteur sous plafond culmine à 10 m. Ce dernier est parsemé de tables de bois désormais pourri, le mobilier a été brisé, d'immenses statues représentant des érudits en train de lire un grimoire, hautes de 5 m, réparties de part et d'autre de la salle contre les murs, ont été pour la plupart saccagées. Certaines se sont vues privées de leur tête, d'autres de leurs bras ou de leurs grimoires, le tout gisant à même le sol, souvent brisé en plusieurs morceaux.

## ENTRÉE DISCRÈTE ?

Les Archives sont le territoire du Maître des connaissances, une liche d'une immense puissance qui pourrait réduire les personnages en cendres en claquant des doigts. Vous ne trouverez pas dans cette gazette les caractéristiques de cette liche, mais sa dangerosité s'élevant à un ID de 21, elle est totalement hors de portée des personnages. Leurs sorts sont sans effet sur elles, les capacités de cleric aussi.

Le Maître des connaissances est, d'une certaine manière, lié directement au bâtiment des Archives, tant et si bien qu'il a immédiatement connaissance de l'entrée des personnages dans son immense antre. Mais sa puissance lui octroie aussi une clairvoyance naturelle: il sent immédiatement que ceux qui ont pénétré dans son antre sont porteurs de l'Étincelle. Et il est curieux. Très curieux. Il a donc décidé de leur envoyer une « invitation ».

## UNE INVITATION INTIMIDANTE

Alors que les personnages se retrouvent au centre du hall, ce sont des dizaines de fantômes qui les encerclent, sans pour autant attaquer. Si les personnages engagent le combat, les fantômes ne rendent pas les coups. Si un fantôme est détruit, il est remplacé par deux nouveaux fantômes rejoignant les autres et encerclant les personnages. Et toujours aucune agressivité, aucune tentative de réagir aux coups et aux agressions.

Une fois que la fureur des PJ est retombée, pour peu qu'elle se soit déchaînée, plusieurs fantômes se décalent, dégageant un passage vers l'une des portes du hall, invitant les personnages à suivre le chemin qu'ils ont ouvert.

D'une étrange manière, les fantômes guident alors les personnages à travers les couloirs, les regardant de leurs yeux vides et de leur regard sans émotion, dans une ambiance pensante et silencieuse. Si les personnages veulent changer de direction, rapidement plusieurs fantômes leur barrent la route, les ramenant toujours sur le chemin.

Finalement, les personnages arrivent au cœur des Archives. Une magnifique et immense double porte de bois, étrangement bien entretenue, s'ouvre à leur arrivée, au bout d'un couloir. Ils pénètrent alors dans une gigantesque bibliothèque, épargnée par les combats et pas le temps. Son plafond s'élève jusqu'à plus de six mètres. Des tables accompagnées de bancs sont disposées en rangs, sur lesquelles des centaines de livres sont posés. Des étagères emplies d'ouvrages habillent les murs, et des coursives permettent d'en atteindre les points les plus élevés.

Face à eux, une créature humanoïde leur tourne le dos. Elle possède de riches habits d'érudit colorés. Ses cheveux cendrés tombent sur ses épaules et elle se tient penchée comme pour lire quelque chose, certainement un grimoire posé sur une table. Sans les regarder, elle les salue, et les invite à entrer, avant de refermer le grimoire et de se retourner.

Les personnages peuvent alors apercevoir son visage cadavérique. Sa peau blanche, translucide et émaciée laisse apparaître son squelette, donnant la sensation (réelle) que la créature a la peau sur les os.

La liche entame alors calmement le dialogue. Au moindre signe d'agression, elle répond de manière ferme et violente, tendant le doigt vers l'un des PJ les plus faibles en points de vie et le mettant à terre sur le coup, ce dernier passant

immédiatement à 0 point de vie. Le tout avant de réaffirmer qu'elle n'est pas là pour les tuer et que si elle le désirait, ils seraient déjà morts et à son service depuis longtemps. Elle laisse même ses camarades le soigner immédiatement sans intervenir.

Le Maître des connaissances désire étrangement aider les personnages. Mais pour ce faire, il a besoin d'eux. En effet, Chrysée est passée par là il y a quelques jours et, en vertu de l'accord que la liche avait passé avec l'entité qui lui octroie ses pouvoirs, elle a eu l'obligation de lui laisser le passage et de lui fournir des « troupes » sous la forme d'esprits, de spectres et de fantômes. Et la liche n'en est pas heureuse. Nul ne peut contraindre le Maître des connaissances, tonne-t-elle.

Sentant le potentiel de l'Étincelle habitant les personnages, et leur puissance intrinsèque, elle est certaine que si elle ne peut agir contre cette entité, les personnages eux le peuvent. En obtenant leur assurance qu'ils détruiront cette créature, la liche accepte de répondre à leurs questions, dans la limite de ce qu'elle sait.

La proposition semble trop simple, mais une discussion un peu poussée démontre que la liche est sincère. Elle n'est pas (pour le moment) intéressée par les âmes des personnages, et semble mal prendre la contrainte que lui a imposée l'entité protégeant Chrysée. Cette liche, profondément égoïste, s'épargne clairement les soucis que pourraient lui poser les personnages et compte leur donner ce qu'ils désirent en voyant en eux l'instrument de sa vengeance. Une position orgueilleuse, mais claire et sans autre arrière-pensée.

## RÉVÉLATIONS

La liche ne sait pas énormément de choses, mais elle peut apprendre quelques nouvelles informations clés aux personnages.

- Chrysée est au service d'une entité d'un autre monde prisonnière depuis le temps des Protéens, peut-être avant, même, en Pangée. Elle ne sait pas où, ni quel est le nom de la chose, mais l'entité est de plus en plus active depuis ces dernières décennies.
- L'entité a en réalité aidé la liche lors de son accession à la tête des Archives. En effet, alors que les morts se réveillaient et que les nouveaux dirigeants d'Epistea prirent en main leur nouveau territoire, une guerre s'était entamée entre la Voix dans le temple et le Maître des mots de la bibliothèque. Le soutien de l'entité protectrice de Chrysée permit à la liche, alors un simple mage, d'acquérir la puissance nécessaire à imposer sa volonté et à sécuriser son territoire (consistant en les halles et les Archives). Depuis,

l'entité tient la liche dans une dette qu'elle refuse d'effacer. Et là est le problème.

- Chrysée s'est présentée il y a quelque temps (le temps est un concept devenu abstrait pour la liche) en demandant un droit de passage que la liche n'eut d'autre choix que d'accepter.
- Chrysée cherchait un objet ancien enfermé dans l'un des coffres cachés des Archives. Il n'en connaît pas le nom mais il sait qu'il s'agit d'une ancienne couronne protéenne capable de contrôler les créatures issues des mondes-miroirs. L'artefact, puissant, était protégé par de nombreuses sécurités magiques et enfermé dans la partie la plus ancienne des Archives : une ancienne ruine protéenne sur laquelle le bâtiment a été construit. La liche ne sait pas comment Chrysée a obtenu le moyen de passer les sécurités que même les plus puissants utilisateurs de magie n'ont pas réussi à briser.
- Il semble que le plan de Chrysée consiste désormais à se rendre au nord, sur les abords d'un lac, près d'anciennes ruines pour y chercher la dernière partie des objets qu'elle recherche. La liche ne connaît pas son but, mais ils pourront suivre sa trace grâce aux morts vivants qui l'accompagnent désormais : une vingtaine de fantômes, tout autant de spectres, deux fois plus d'ombres et de feux follets... Autant dire une véritable petite troupe.

Elle n'a rien de plus à apprendre aux personnages. Elle compte sur eux pour être les outils d'une revanche mesquine, alors qu'ils serviront eux-mêmes leurs propres intérêts.

## REPARTIR

Une fois la négociation et les révélations terminées, les personnages sont libres de partir. Ils ne seront pas inquiétés dans la zone des halles, mais ils devront retraverser la cité comme lors de l'Acte II mais en sens inverse.



# CONCLUSION

Les personnages connaissent désormais les plans de Chrysée, ainsi que leur portée. Ils savent qu'il ne leur reste que peu de temps pour arrêter le terrible cataclysme qu'elle s'apprête à relâcher sur le monde, ou tout du moins l'Empire. Il est temps pour eux de partir à sa poursuite.

Mais cela est une autre histoire. Rendez-vous dans la douzième gazette pour conclure l'histoire des Plaies ouvertes.





BOIS DE LA CHOUETTE



BOIS DES SAGES

Epistea

# TECHNIQUE

Vous trouverez dans cette section les profils de PNJ et de créatures pour *Rôle'n Play, le jeu de rôle, complétés d'une adaptation à Chroniques Oubliées Fantasy.*

## OMBRE

Cf. p. 206 du *Livre de la meneuse.*

**COF:** UTILISER LE PROFIL DE L'OMBRE, P.267.

## FANTÔME

Cf. p. 171 du *Livre de la meneuse.*

**COF:** UTILISER LE PROFIL DU FANTÔME MAJEUR, P.249.

## FEU FOLLET

Cf. p. 172 du *Livre de la meneuse.*

**COF:** UTILISER LE PROFIL DU FANTÔME, P.249.

## MARCHEUR

Utilisez le profil du zombi, p. 221 du *Livre de la meneuse.*

Ajoutez-lui la capacité suivante :

**Coureur.** Le Marcheur peut, en action bonus, effectuer l'action Se précipiter.

**COF:** UTILISER LE PROFIL DU ZOMBI HUMAIN, P.277.  
NE PAS APPLIQUER LA CAPACITÉ LENTEUR.

## SPECTRE

Cf. p. 211 du *Livre de la meneuse.*

**COF:** UTILISER LE PROFIL DU SPECTRE, P.272.

## VOUIVRE MORT-VIVANTES

Utilisez le profil de la vouivre, p. 220 du *Livre de la meneuse.*

Elle possède le sous-type mort-vivant et est immunisée aux états charmé et empoisonné, ainsi qu'aux dégâts nécrotiques et de poison.

**COF:** UTILISER LE PROFIL DE LA WIVERNE, P.276.  
APPLIQUER LES SPÉCIFICITÉS D'UNE CRÉATURE  
NON VIVANTE, P.212.

## OGRE ZOMBI

Cf. p. 221 du *Livre de la meneuse.*

**COF:** UTILISER LE PROFIL DE L'OURS HIBOU ZOMBI, P.277.  
IL EST ARMÉ D'UNE MORGENSTERN MAIS  
VOUS CONSERVEZ LES MÊMES STATISTIQUES.

## KARN

Utilisez le profil du mercenaire vétéran p. 7 du *Compendium de PNJ.*

**COF:**

NC 7

BOSS RANG 3

FOR +3\* DEX +0 CON +3

INT +0 SAG +0 CHA +0\*

DEF 21 PV 75 INIT 10

ÉPÉE +10 DM 1D8+9

VOIE DU CHAMPION RANG 3

## SIRESSA

Utilisez le profil du maître mage p. 17 du *Compendium de PNJ.* Attribuez-lui un score de Charisme de 18 (+4) ainsi que la maîtrise des compétences Perspicacité (+4), Persuasion (+7) et Supercherie (+7).

**COF:**

NC 7

BOSS RANG 3

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +3\* SAG +2 CHA +3\*

DEF 19 PV 49 (DM/2) INIT 10

SCEPTRE +10 DM 1D6+3

ATTAQUE MAGIQUE +13 DM 7D6

VOIE DE LA MAGIE DE COMBAT RANG 2

VOIE DE LA MAGIE UNIVERSELLE RANG 5

VOIE DE L'INVOCATION RANG 5

### OPEN GAME LICENCE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; © "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document. Copyright 2000. Wizards of the Coast, Inc; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Gazette #11 Rôle'n Play. 2023. Black Book éditions. Auteur : Julien Dutel.