

RÔLE 'N PLAY

LE JEU DE RÔLE

GAZETTE 13 L'ENFANT-NUIT

ACTE I – UN AIR DE MINOTAURE

CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable d'édition : Marc Sautriot

Assistante d'édition : Sélène Meynier

Auteur : Thomas Le Goargeguer

Relecture : Sélène Meynier et Marc Sautriot

Direction artistique : Marc Sautriot

Design : Josselin Grange et Laura Hoffmann

Maquette : Josselin Grange

Cartes : Josselin Grange

Illustrations : Simon Labrousse

L'Équipe de Black Book Éditions :

Pôle administratif • David Burckle, Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

Pôle boutique • Éric Bernard, Camille Bourgoïn, Julien Collas, Franck Drevon, Jonathan Duvic et Olivier Morgon

Pôle communication • Anthony Bruno et Steve Luga

Pôle édition • Frédéric Lipari, Sélène Meynier, Aurélie Pesséas, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

Pôle technique • Justine Largy, Alexandre Nizoux et Emmanuel Personne

Édité par **Black Book Éditions**,

12 rue Jean Carmet, 69800 St PRIEST, FRANCE,

www.black-book-editions.fr

Dépôt légal : mai 2023

ISBN (PDF) : 978-2-38227-260-2

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



© Black Book Éditions, 2023. Casus Belli, Black Book Éditions Rôle'n Play, sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.



INTRODUCTION

La campagne des *Plaies ouvertes* ayant trouvé sa conclusion dans la gazette #12, nous inaugurons dans ce numéro 13 une nouvelle campagne en quatre actes pour **Rôle'n Play, le jeu de rôle**. Pour ces nouvelles aventures, nous avons fais le choix de nous adresser à des personnages qui ont déjà un peu d'expérience, idéalement quatre PJ de niveau 5, et de placer l'intrigue dans un cadre de jeu médiéval fantastique générique, pour que vous puissiez l'intégrer facilement à vos parties, quel que soit l'univers que vous avez choisi, qu'il s'agisse de Pangée, d'Alarian, de tout autre cadre de campagne commercialisé ou même d'un monde de votre propre création.

Sans plus attendre, nous vous invitons à découvrir l'histoire des avaleurs et du fief de Cisère, ainsi que le programme des réjouissances prévu pour les gazettes #13 à 16.

CONTEXTE

LES AVALEURS

Très rarement, des créatures liées aux plans intérieurs (les plans élémentaires) naissent et leur nature se révèle rapidement dangereuse. On les appelle des avaleurs.

Nul ne sait quand les premiers avaleurs apparaissent. D'aucuns disent qu'ils sont issus du chaos primordial, qu'ils sont des vestiges de la création de l'univers par les dieux. D'autres affirment que la réalité est fragile, et que son équilibre vacille parfois. Alors, les fils qui sous-tendent chaque existence se tendent. Pour quelques êtres, ils se rompent. Ils deviennent alors le centre d'un déséquilibre profond qui altère la réalité.

Quoi qu'il en soit, en ville comme au milieu des étendues sauvages, naissent parfois des étrangetés. On les appelle les avaleurs, car ces créatures, intelligentes ou animales, semblent aspirer la force d'un élément originel. Ainsi, les avaleurs du jour, comme celui qui est au centre de cette histoire, sont perpétuellement entourés d'un crépuscule au cœur duquel on distingue à peine leur silhouette.

Il existe des avaleurs de tous niveaux de puissance. Mais le déséquilibre qui fait leur nature a des conséquences sur leur développement. Ce sont des créatures solitaires et sauvages. Lorsqu'un avaleur est issu d'une espèce intelligente, on imagine difficilement qu'il puisse entretenir des relations normales et donc suivre une éducation ou un quelconque enseignement. Le plus souvent, seule la peur les anime. Ils sont les premières victimes de leurs « capacités ».

Ces capacités aussi peuvent varier en intensité : la force d'un avaleur augmente avec le temps, car le phénomène s'amplifie et la créature en perd le contrôle. Pour un avaleur de jour, la pénombre s'épaissit jusqu'à devenir une sphère d'obscurité complète de plus en plus large autour de lui. La créature développe évidemment une capacité de vision nocturne, plus ou moins efficace, qui lui permet de survivre. Un avaleur d'air étouffe les flammes, peut provoquer la suffocation et soulève un vent de plus en plus fort. Un avaleur d'eau provoque la déshydratation des chairs, assèche les sources et les cours d'eau, fait dépérir la végétation. Plus rares sont les avaleurs de nuit qui baignent dans une clarté perpétuelle. Ils peuvent éblouir leurs opposants et ont eux-mêmes les yeux brûlés par la lumière qu'ils émettent : on les nomme aussi les Aveugles.

Le canal qui donne aux avaleurs leur capacité traverse le plan éthéré et déchire la frontière avec le plan matériel. Aussi, la manifestation d'un avaleur est souvent accompagnée de l'apparition de créatures issues de ce plan, ce qui accroît encore la dangerosité de ce type de rencontre.

Enfin, on dit qu'il existe des avaleurs différents. Ceux-ci auraient développé leur capacité plus tard, à la suite d'un choc émotionnel important (un deuil, une humiliation, ou au contraire une grande joie). Ces avaleurs, par leur éducation antérieure, pourraient même parfois réussir à contrôler leur appétit, devenant alors de redoutables adversaires...



L'HISTOIRE

Caddwal de Sognes est le seigneur de Cisère, un fief particulièrement étendu. L'année de ses trente ans, il épouse Dame Béthune, une jeune magicienne, de dix ans sa cadette. Rapidement, ils ont un premier enfant, Follain. Cinq ans plus tard naît Alvin. C'est alors que Follain présente les premiers symptômes de son déséquilibre : Follain est un avaleur de jour.

L'enfant est d'abord victime de troubles de la vision et semble perdre la vue. Ses parents mandent les meilleurs spécialistes mais aucun remède ne fonctionne. Alors qu'il atteint huit ans, les phénomènes autour de lui s'accroissent. Sa mère constate que la lumière semble disparaître lorsqu'elle s'approche de l'enfant. Malgré l'isolement et son handicap, Follain se révèle un enfant très intelligent doté d'une mémoire remarquable. Mais à onze ans, à l'occasion d'une grave crise, une bulle de ténèbres l'entoure.

Craignant qu'on leur enlève leur fils, Caddwal de Sognes et Dame Béthune décident de le faire passer pour mort après un accident. Ils l'éloignent du château, le plaçant dans un couvent non loin. Dame Béthune se plonge alors dans les arcanes pour tenter de trouver un moyen de le sauver. La magicienne réussit à retarder l'évolution de Follain, mais dévie alors la force de son lien avec les éléments sur d'autres créatures. C'est à cette époque que les premiers avaleurs apparaissent dans la région. Follain a treize ans.

Malgré les efforts de la magicienne, la maladie de Follain progresse et Dame Béthune est contrainte de prendre de plus en plus de risques. Accompagnant sa mère dans sa quête, l'enfant l'enjoint cependant régulièrement à abandonner. La voyant sombrer de plus en plus dans la folie, il se refuse pourtant à la laisser sans espoir.

Les habitants de Cisère pensent que Dame Béthune a perdu l'esprit au décès de son fils. « La folle » sort de moins en moins du couvent où elle s'est réfugiée tandis que le seigneur s'occupe seul d'Alvin. Mais les habitants s'inquiètent surtout de la malédiction qui a accompagné le deuil de la famille du seigneur. D'étranges phénomènes sont en effet apparus, alimentant la rumeur : une pénombre en pleine journée, une rivière qui s'assèche subitement, une neige fine recouvrant une clairière en été, des oiseaux de feu détruisant plusieurs parcelles de blé, un renard luisant errant dans la forêt...

C'est le frère Foulques qui répond à ces inquiétudes au cours des cérémonies religieuses et des audiences qu'il préside. Le seigneur, lui, délaisse de plus en plus les affaires courantes. À chacune de ses rares apparitions, le peuple constate son affliction : Caddwal se déplace avec difficulté et le plus souvent avec l'aide d'une canne malgré ses cinquante-cinq ans. Cela confirme aux yeux de tous le funeste destin de la famille seigneuriale.

Aujourd'hui, Alvin a vingt ans. Il souffre de voir sa mère et son père ainsi dépérir et ignore que son frère est encore en vie. Il ne rêve que d'une chose : devenir un héros à même de sauver ce qui reste de sa famille.

CISÈRE

Le fief de Cisère est remarquable par ses dimensions : près de quarante kilomètres du nord au sud et une trentaine d'est en ouest. Une grande route commerciale le traverse, reliant les régions nord aux régions sud et est. Le seigneur est chargé d'y maintenir la sécurité. Le danger le plus prégnant vient de la Grande Vase, un marais situé au nord-ouest où des créatures monstrueuses se réfugient et qui, parfois, attaquent les caravanes. Le Toret est une petite forteresse qui a pour vocation la surveillance des abords du marais. Ces dernières années, les attaques sont un peu plus nombreuses.

Le bourg de Cisère regroupe trois mille âmes. Son château, bâti il y a deux siècles, domine fièrement la vallée. Tout le monde bénéficie des retombées économiques de la position de carrefour commercial de Cisère. Les revenus engendrés ont permis une constante amélioration de la forteresse. Plus personne ne conteste l'autorité royale sur le fief, établie il y a quatre siècles après la victoire du souverain de l'époque sur des barbares qui ravageaient la région. Depuis lors, le seigneur de Cisère est toujours nommé par le souverain, généralement parmi ses fidèles.

Un prieuré de saintes femmes s'est installé non loin du champ de l'antique bataille. Il ne réunit qu'une dizaine de moniales qui vivent dans le silence et la piété.



Marais
de la Grande vase

Le Toret
Petite forteresse

Passe du Toret

Rivière Oreva

Collines
des Basses-brumes

Prieuré
des Basses-brumes

Cisère

Forteresse

Escola

Vallée du Mont

Le Mont

Vieux bois

0 km 5 km

MISSION DES PJ

Les personnages sont des aventuriers respectés. Le suzerain de Cisère, le prince Velrick (vous pouvez modifier et lui donner le nom et le titre qui correspond à votre univers), les a envoyés en tant qu'émissaires : les PJ doivent remettre au seigneur une lettre dans laquelle le prince réclame la mise à sa disposition des forces militaires prévues par son engagement. Caddwal de Sognes n'a en effet pas participé à l'ost régulier que sa charge exige prétextant des problèmes de sécurité. Charge aux PJ de vérifier leur exactitude.

L'abbé Maurille accompagne les PJ. Si aucun d'entre eux ne possède de compétences de diplomatie, ils pourront s'appuyer sur lui. Sinon, il sera un secrétaire dévoué. Les PJ ont autorité sur lui.

MISSIONS SECONDAIRES

Les PJ peuvent être individuellement employés pour des missions plus spécifiques :

- Une maison marchande dont les caravanes ont subi plusieurs attaques veut s'assurer de la sécurité des futurs convois.
- Une académie de magie confie une enquête sur les phénomènes étranges de la région. Le PJ doit établir un rapport circonstancié et rapporter des témoignages.
- Un ordre religieux mandate un PJ pour s'informer du devenir du prieuré dont ils n'ont plus de nouvelles.

Ces PJ disposent dès le départ de quelques informations qu'ils peuvent révéler au cours de l'aventure à leurs compagnons. La mission principale reste la défection du seigneur envers l'ost de son suzerain.

DÉROULÉ DES AVENTURES

Acte 1 - *Un air de minotaure*

Les PJ arrivent sur le domaine de Cisère et doivent affronter un avaleur d'air qui terrorise les paysans. Ils rencontrent à cette occasion le jeune Alvin.

Acte 2 - *Muet comme la pierre*

Les PJ arrivent au château. Une phase diplomatique commence à propos de l'ost. Dans le même temps, les PJ découvrent une série de phénomènes étranges. Ils ont pour origine une jeune domestique du château atteinte d'un mal incontrôlable : elle est devenue une avaleuse d'eau.

En parallèle, les PJ peuvent découvrir l'existence d'un prisonnier tenu au secret dans un cachot du château. Il s'agit d'un ancien fidèle du seigneur qui sait que Follain est encore en vie. Il se doute que le mal qui ronge l'ainé gangrène peu à peu le fief.

Acte 3 - *Le dragon des marais*

Dame Béthune a dû détourner une grande quantité d'énergie à la suite d'une crise de Follain. Il faut vaincre un avaleur de feu puissant qui rôde dans le marais et pousse les hobgobelins à fuir vers Cisère. Il faut négocier avec eux et éliminer la menace.

À la fin de l'acte, Dame Béthune a perdu le contrôle sur le pouvoir de son fils. Un crépuscule surnaturel envahit les environs du prieuré.

Acte 4 - *Les mystères des Basses-Brumes*

Le couvent désolé, plongé dans une nuit surnaturelle, doit être visité. Une âme-en-peine maléfique erre sur l'ancien champ de bataille maintenant que les gardiennes du prieuré n'assurent plus le rituel de protection.

Dame Béthune est recluse dans le prieuré et préfère mourir plutôt que voir son fils assassiné. Les PJ doivent faire un choix : tuer un innocent ou trouver un moyen de le sauver tout en préservant Cisère de la nuit surnaturelle.







ACTE I - UN AIR DE MINOTAURE

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ se retrouvent au cœur d'une battue contre une mystérieuse bête. « Un démon » rôde en effet dans la région depuis quelques mois. La créature ayant été aperçue dans le Vieux Bois du mont Tanath, dans le fief de Cisère, le fils du seigneur des environs s'invite bientôt à la chasse. Le jeune noble ne prend alors pas la mesure du danger qui guette son fief. C'est pourtant une exception de la nature qu'il faudra affronter.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Action/Mystère

PJ • Niveau 5

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action ●●

Ambiance ●●

Interaction ●

Investigation ●

INTRODUCTION

Les personnages chevauchent sur une route fréquentée par les marchands de toute la région. Elle traverse en effet le fief de Cisère dans toute sa largeur. Alors qu'ils longent un bois, ils entendent une voix appeler au secours. Un enfant est tombé dans une fosse, qui paraît anormalement grande pour qui y prête un peu d'attention. Si les PJ le sortent de ce mauvais pas, l'enfant les remerciera et ne les lâchera pas d'une semelle, trop heureux d'avoir rencontré de vrais aventuriers.

Quelques minutes plus tard, en route vers le village et probablement guidés par l'enfant, les personnages sentiront le vent se lever. D'abord une brise forte puis des rafales pour finir en véritable tornade. Dans la tourmente, les personnages aperçoivent une tête de taureau dont le meuglement est amplifié par les bourrasques. Il est impossible de voir son corps. Dès les premiers instants de la bourrasque, l'enfant est blessé par la chute d'un arbre. Les PJ doivent le secourir, sans quoi il meurt. S'il survit, l'enfant sera persuadé d'avoir vu un minotaure et s'empressera d'annoncer la nouvelle au village.

S'il est mortellement blessé, on peut imaginer que les aventuriers le ramèneront agonisant auprès de sa famille pour un dernier adieu. L'enfant aura alors l'énergie de parler du monstre si les personnages ne le font pas.

Si les personnages n'évoquent pas l'incident une fois au village et qu'ils ont laissé mourir l'enfant, un autre témoin opportun viendra annoncer la nouvelle aux villageois. Il prendra les PJ à partie: « Dites-leur que je dis vrai! Vous aussi vous l'avez vu! Je vous ai aperçu juste après son passage, vous étiez encore tout ébouriffés! » À vous de voir, en fonction de l'attitude des personnages lors de l'introduction, comment les PJ seront perçus par le témoin en question.

D'ÉTRANGES ÉVÉNEMENTS

LE VILLAGE

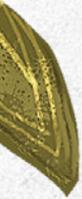
Abritant une centaine d'âmes, Le Mont se compose d'un temple de petite taille situé au centre du village, à côté de la maison longue occupée par le chef, Tabrel Vieb, et d'une dizaine de masures où vivent les paysans libres qui entretiennent les terres alentour. Un peu à l'écart, sur les bords de l'Oreva, un moulin appartenant au seigneur de Cisère permet de moudre les céréales.

Le temple est entretenu par Damil Ferio, un jeune prêtre sans grand talent n'ayant pas su gagner la confiance de ses paroissiens. Les villageois restent distants envers lui, même s'ils fréquentent avec régularité le temple pour leurs rituels. Damil sera ravi de rendre service au cours de l'aventure. Il y voit l'occasion de trouver sa place au sein de la communauté qu'il affectionne.

Le meunier, Arlebert Jaspe, est aussi le représentant du seigneur. Chargé de percevoir la taxe pour l'utilisation de sa meule, il se rend régulièrement à Cisère. L'inaction du seigneur rend sa position délicate et les griefs de la population se retournent contre lui. Il n'a en réalité aucun pouvoir et se désole tout autant que les autres de la situation.

LE VILLAGE

Ambiance: suspicion; des volets qui se ferment; messe basse; vent maléfique



Témoignages

En discutant avec les PJ, Tabrel Vieb, le chef du village, évoquera les apparitions du démon. Ils apprendront ainsi qu'une tornade a ravagé un champ en pleine journée, il y a trois semaines. Des chasseurs ont vu des hordes animales quitter le Vieux Bois, visiblement apeurées. L'aîné du meunier a été envoyé comme messenger auprès du seigneur de Cisère il y a trois jours, mais aucune réponse n'est encore arrivée. Tous les récits confirment que la créature hante le Vieux Bois. Le chef du village encouragera toutes les initiatives des PJ. Il y a fort à parier qu'il leur proposera, contre rémunération, d'organiser voire de diriger la chasse.

Pour qu'ils appréhendent mieux leur proie, le chef leur conseille de rencontrer un paysan qui a « vu » de près le démon. Il s'agit d'Amarel, un homme d'une quarantaine d'années, encore tremblant lorsqu'il évoque son aventure. Il habite une masure un peu à l'extérieur du village.

« C'était après la veillée, j'étais le seul encore réveillé. Je suis sorti chercher des bûches pour la nuit. J'ai senti le vent se lever. À cette époque de l'année, c'est pas courant ! Craignant un mauvais grain, je me suis dépêché. Soudain, une rafale plus forte que les autres s'est abattue. Lorsque j'ai ouvert la porte, le vent s'est jeté sur moi, littéralement. Mais ce qui m'a le plus surpris, c'est que le souffle venait de l'intérieur de ma maison. Il a aspiré le foyer qui s'est brusquement éteint. J'ai senti que l'air me manquait. J'ai cru que j'allais mourir asphyxié. Puis j'ai entendu un galop de sabots derrière moi, sans rien pouvoir distinguer. Et tout s'est arrêté aussi rapidement que ça s'était levé. Je ne sais pas ce que j'ai croisé ce soir-là, mais la mort est pas passée loin ! »

Pour terminer son histoire, Amarel évoquera le vieil Abel qui, selon lui, est le seul à savoir ce qui se trame dans « son » bois. Tabrel réagira par un simple : « Laisse donc ce vieux fou tranquille. » Amarel sera cependant prêt à conduire les PJ jusqu'à lui.

L'arrivée du seigneur

À la fin de la première journée arrive la réponse du seigneur de Cisère en la personne de son fils, Alvin. Il est venu ici contre l'avis de son père et c'est sa première véritable confrontation. Le jeune homme demandera où a été vu pour la dernière fois l'animal. Tabrel présentera avec respect la situation au jeune seigneur. Alvin ne semblera pas convaincu : selon lui, les paysans sont affolés par un prédateur un peu plus gros qu'à l'accoutumée, un loup peut-être, ou quelque créature monstrueuse hors du commun. Raisonner Alvin n'est pas impossible cependant. Mais le témoignage doit être apporté par quelqu'un que le jeune seigneur puisse considérer comme fiable. Seuls les PJ ont cette stature au village. Ils peuvent donc essayer de le persuader (**test de Charisme [Persuasion] DD 10**). Il s'empressera, sinon, de partir à la chasse dès le lendemain matin sans aucune préparation (voir Partie de chasse, p. 11).

Alvin est une personne digne de confiance mais il a du mal à se mettre dans la peau du seigneur qu'il est appelé à devenir. Il tient néanmoins à incarner avec force sa fonction et en aucun cas il ne laissera son honneur ou celui de son père entaché.

Le destin d'Alvin

Le jeune seigneur impose sa présence lors de la chasse à la bête. Une fois seul avec les PJ dans le bois, il tombera un peu le masque. Il n'est plus en représentation et pourrait dévoiler un peu plus ses failles. De quoi le rendre plus sympathique. Il ne manque pas de courage et n'hésite pas à se mettre en danger pour le groupe avec l'espoir de prouver son rang et de marquer les esprits.

Les personnages pourraient ainsi devenir les témoins de la naissance d'un seigneur et créer des liens pour l'avenir. Si vous le décidez, le destin d'Alvin peut être plus tragique et les héros devraient alors expliquer les événements qui ont conduit à la mort ou à la blessure du jeune héritier. L'épilogue aurait lieu à Cisère, lors d'une réunion qui prendrait des allures de procès. Cette option ne facilitera pas la tâche à venir des PJ (voir Acte 2).

L'ARRIVÉE DU SEIGNEUR

Ambiance : personnage hautain ; manque d'assurance ; une jambe qui tremble ; sincère

LE VIEIL ABEL

Ambiance : vieux ; parfum de fleurs séchées ; lent ; voix envoûtante



Le vieil Abel

Cet ermite gnome sort rarement du Vieux Bois au point que certains villageois s'en méfient : presque tous ont oublié qu'il fut en son temps un druide respecté, et seuls les anciens le consultent encore parfois pour quelques soins dans la cabane qu'il occupe depuis des lustres à proximité de la source de l'Oreva. Abel vit donc au milieu de la forêt, préservant comme il le peut cet environnement à l'aide de ses compagnons animaux. La vieillesse l'empêchant en effet de parcourir son territoire, il reste à regret dans sa cabane, ces derniers étant son contact avec l'extérieur. Il voit et sent ce qui se passe dans le Vieux Bois mais n'a plus la force d'intervenir.

Abel pourra révéler ce qu'il sait aux personnages s'ils sont sincèrement préoccupés par ce qui trouble la région. Son lien avec la faune lui a en effet permis d'identifier l'avaleur. Il le décrira de la manière suivante :

« Parfois, la nature est blessée en son cœur. Une pauvre créature doit alors en supporter la charge pour éviter que l'équilibre se rompe. Et c'est sa propre nature qui se modifie, liant le malheureux être à un élément de manière inextricable. On ne peut qu'apaiser la victime d'une telle malédiction. Mais il faut agir avec prudence car c'est la peur qui guide ses actes. Tout lui semble hostile, sans qu'elle comprenne qu'elle est à l'origine de ces perturbations qui l'affolent. C'est cette peur qui rend la créature dangereuse. Je crois néanmoins que ce mal peut se guérir. Avec du temps et de la patience. »

Il leur fera ensuite promettre de protéger la créature : *« Elle est aussi innocente que vous et moi. Calmez sa peur et amenez-la-moi. »* Il terminera enfin sur un ultime conseil : *« La forêt sait que je vieillis... Heureusement, elle ne compte pas sur moi pour la protéger. Suivez l'esprit de la forêt. Respectez-le. Et il vous aidera. »*

PARTIE DE CHASSE

Le Vieux Bois

Cette forêt qui borde le village du mont Tanath a mauvaise réputation. Si elle est encore exploitée dans sa partie la plus proche de la lisière, les gens de la région évitent de pénétrer au cœur du bois par crainte de l'antique tertre qui s'y trouve. Nul ne se souvient qui repose ici, mais on raconte depuis longtemps des histoires d'enfants disparus, d'accidents mystérieux qui ont éloigné les habitants du mont qui donne son nom au village.

Cependant, les PJ peuvent aussi, s'ils le désirent, trouver un guide en la personne de Tébor, l'un des chasseurs du village qui ose encore s'aventurer parfois dans le bois. Il ne fait rien gratuitement et seul l'appât du gain le pousse à guider les PJ. D'humeur taciturne, il juge les personnages et Alvin (s'il les accompagne) sur pièce, ne se révélant un peu qu'à ceux qui s'en montrent dignes, notamment par leur courage.

Tébor connaît bien le bois et peut mener les aventuriers vers le tertre ou la grotte blanche (voir plus loin) sans détour. En revanche, il ne pourra pas les éclairer sur l'avaleur ni sur Abel ou l'esprit de la forêt, qui ne s'est jamais montré à lui.

La traque dans le Vieux Bois est l'occasion d'inquiéter vos joueurs au moindre frémissement du vent. La forêt portera de nombreux signes de l'agitation de ces dernières semaines. Des arbres ont été arrachés par le vent. Le sol est piétiné par le passage d'animaux paniqués. Des terriers sont abandonnés. Des charognes parsèment le chemin (les blessures qui ont causé la mort sont accidentelles : chute sur un rocher, poitrine empalée sur une branche...). Les animaux se font de plus en plus rares alors que les personnages s'enfoncent dans le bois.

L'esprit de la forêt

Le Vieux Bois est protégé par une licorne. Personne ne connaît son existence en dehors d'Abel. Les personnages pourraient d'abord se sentir épiés. La créature les observe en effet assez longuement pour pouvoir les juger. Les actes des PJ sont donc primordiaux pour déterminer la réaction à leur rencontre de la gardienne de la forêt.

La licorne possède de puissants pouvoirs qui pourraient s'avérer cruciaux pour la survie des aventuriers. Elle agit cependant toujours dans l'intérêt de la forêt. Sa nature céleste l'obligera néanmoins à intervenir pour leur sauver la vie, même si leur comportement n'est pas irréprochable. Elle se comporte de la même manière envers l'avaleur, qu'elle considère comme un élément de la nature au même titre que n'importe quel animal. Dans la mesure du possible, elle tâche d'aider les PJ à la contrôler en utilisant le sort *apaisement des émotions*. Sa capacité de téléportation peut aussi permettre d'approcher le taureau ou de le fuir. Elle soignera aussi bien les animaux que les êtres humains, sans distinction.

LE VIEUX BOIS

Ambiance : apaisante ; lumineuse ; douce

L'ESPRIT DE LA FORÊT

Ambiance : silence inquiétant ; bruissement du vent ; oiseau solitaire ; craquements



Le Tertre

Le nom du village tire son origine de ce petit mont au cœur du bois. Depuis quatre siècles, Lorn Vesquial gît ici. Héros de la bataille des Basses-Brumes, ses exploits sont aujourd'hui oubliés mais son âme est restée prisonnière du plan matériel. Il attend en effet d'avoir retrouvé sa fidèle Opale pour quitter ce plan et rejoindre les dieux. Le tertre est donc hanté par son fantôme qui demeure dans les environs immédiats de son tombeau.

Étrangement, les perturbations causées par l'aveleur sont ici sans effet. La petite clairière peut donc aussi devenir un refuge. Lorn tentera d'abord d'effrayer les intrus et fera une démonstration de sa puissance. Il se montrera beaucoup plus aimable si on lui fait croire qu'on peut l'aider à retrouver sa moitié. Mais gare aux méprises : Opale est son épée, perdue lors de son dernier combat. Si la MJ le désire, les PJ pourraient retrouver la lame du héros par hasard, dans le bois, dans le temple ou bien la maison longue du village. Elle y aurait alors été conservée comme une relique ou un trophée. Lorn ne sait rien à propos de l'aveleur. La licorne quant à elle vient régulièrement paître dans la clairière et les deux créatures ont commencé il y a fort longtemps une longue conversation silencieuse. La gardienne reconnaît en effet en Lorn un défenseur de la forêt.

Le fantôme n'offre pas seulement un lieu de repos aux PJ. Il raconte la bataille des Basses-Brumes et décrit le chef barbare, Kemlik Harn, accompagnant son récit d'images invoquées magiquement. Ces éléments réapparaissent dans l'acte 4.

Enfin, Lorn avertit les PJ de la présence des araignées de phase dans la forêt de brume et des perturbations qu'il ressent dans la frontière entre le plan éthéré et le plan matériel.

La forêt de brume

À mesure que les personnages s'approchent de la grotte blanche où s'est réfugié l'aveleur, une brume étrange s'insinue à travers la végétation. Ce brouillard est fin et ne diminue pas la vision à proximité immédiate des personnages. Il rend cependant impossible de voir naturellement au-delà de vingt mètres.

La fêlure de la créature provoque effectivement une altération de la frontière entre le plan matériel et le plan éthéré. Aucun passage de l'un à l'autre n'est a priori possible, mais cela a attiré trois araignées de phase qui harcèlent les PJ jusqu'à ce qu'elles soient éliminées.

La grotte blanche

Cette ancienne carrière de pierre est à l'abandon depuis plusieurs dizaines d'années. Elle n'est pas très grande mais un peu labyrinthique. Pendant son exploitation, les mineurs suivaient la veine de granit qui formait une sorte de spirale s'enfonçant sous terre. Le taureau s'est réfugié dans ses profondeurs qui ont tendance à l'apaiser.

L'exploration du complexe est rendue difficile à cause de l'obscurité. Les sources lumineuses utilisées par les personnages sont susceptibles de s'éteindre si le taureau entre dans une rage incontrôlée, ce qui déclenche sa tornade. Cela risque de se produire s'il prend peur. L'approche de la créature doit donc se faire avec prudence. Si les personnages usent de discrétion, une erreur de leur part effrayera automatiquement l'aveleur, déclenchant sa peur.

Une approche non agressive, franche et mesurée peut éviter que le taureau ne génère sa tornade. Un jet de **Sagesse (Dressage) DD 15** devra ponctuer chaque étape de cette approche. Un sort comme *apaisement des émotions* octroie l'avantage.

Si la panique s'empare de la créature, son seul et unique objectif sera la fuite. Il s'élancera alors dans une cavalcade endiablée pour trouver le chemin de la sortie, chargeant tous ceux qui s'interposeront.

Si le taureau réussit à sortir, sa peur engendre un véritable cyclone. Un orage ne tardera pas à se lever et une pluie diluvienne s'abattra sur la forêt, rendant n'importe quel terrain non couvert difficile.

LA FORÊT DE BRUME

Ambiance : brume épaisse ; souffle animal ; la pierre qui respire ; son rauque ; raclements fauves ; flamme attirée par les ténèbres

ÉPILOGUE

Les personnages risquent d'être surpris par la nature de l'aveur, et il est possible que, sans témoin, on ait du mal à les croire au château (à l'exception du seigneur évidemment, mais il s'en cachera bien). Si Alvin survit, il sera profondément bouleversé : il comprend que ce qu'il croyait être des superstitions paysannes est en fait bien réel.

Si l'aveur n'est pas tué, il peut être confié au vieil Abel et à la gardienne du Vieux Bois, qui feront tout pour le préserver. À l'avenir, le Vieux Bois peut devenir un sanctuaire pour les aveurs qui seront sauvés.

Les PJ poursuivent maintenant leur route vers Cisère pour accomplir leur mission principale. Les résultats de ce scénario ont toute leur importance pour sa résolution. Sans doute se doutent-ils déjà qu'autre chose est en jeu...



PROFILS DE PERSONNAGES ET CRÉATURES

ALVIN

RnP - Voir l'écuyer, Compendium de PNJ p. 26

COF : VOIR LE PROFIL DU SERGENT, P. 279.

DAMIL

RnP - Voir le clerc novice, Compendium de PNJ p. 8

COF :

NC 1

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +3* SAG +2 CHA +2

DEF 10 PV 4 INIT 10

DAGUE +1 DM 1D4

VOIE DE LA MAGIE DE GUÉRISON RANG 1

LE VIEIL ABEL

RnP - Voir l'ovate, Compendium de PNJ p. 9

COF :

NC 3

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +3* SAG +2* CHA +2

DEF 13 PV 19 INIT 10

BÂTON +4 DM 1D6+1

ATTAQUE MAGIQUE (L) +7 DM 3D6

VOIE DU PROTECTEUR RANG 3

VOIE DE LA NATURE RANG 3

LA LICORNE

RnP - Voir le Livre de la meneuse, p. 191

COF : VOIR LE PROFIL DE LA LICORNE, P. 259. SA CORNE MAGIQUE PEUT APAISER LES ÉMOTIONS DES AVALEURS

LORN

RnP - Voir le fantôme, Livre de la meneuse, p. 171

COF : VOIR LE PROFIL DU FANTÔME SUPÉRIEUR, P. 249.

ARAIGNÉE DE PHASE

RnP - Voir le Livre de la meneuse, p. 14

COF :

NC 5. CRÉATURE VIVANTE. TAILLE GRANDE

FOR +8 DEX +4* CON +8*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 18 PV 40 INIT 17

ATTAQUE +10 DM 2D6+8+POISON

CAPACITÉS

Rapide. Déplacement de 30 mètres par action de mouvement.

Résistant. Lorsque la créature atteint 0 PV, elle peut encore agir un tour complet.

Forme éthérée. L'araignée devient translucide et intangible pendant 5 tours. Ainsi, elle peut passer à travers murs et obstacles et ne subit aucun DM physique. L'araignée de phase n'a besoin que d'une action libre pour passer en forme éthérée et une action de mouvement (qui peut être associée à un déplacement de 20 mètres) lui suffit pour effectuer le trajet inverse.

Poison affaiblissant. En cas d'échec d'un test de CON 18, la victime est Affaiblie 1d6 heures. Si la victime subit un nouvel empoisonnement du même type pendant cette période, elle sombre dans l'inconscience pour 1d6 heures.

LE TAUREAU AVALEUR

RnP - Utilisez le profil du Rhinocéros (Livre de la Meneuse p. 243).

Immunité aux dégâts résultants d'attaques effectuées avec des armes de jet ou de lancer.

Ajoutez-lui la capacité spéciale **Incantation innée**

Incantation. Caractéristique d'incantation : Force (DD de jet de sauvegarde contre les sorts 15)

3/jour *Bourrasque ; mur de vent ; Vague tonnante*

1/jour *Tempête de grêle*

COF : UTILISEZ LE PROFIL DU RHINOCÉROS, P. 270

AJOUTEZ-LUI :

LA CAPACITÉ DES ÉLÉMENTAIRES CYCLONE (L) P. 246

COMME S'IL ÉTAIT UN ÉLÉMENTAIRE GRAND.

VOIE DE LA MAGIE ÉLÉMENTAIRE RANG 1



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; (c) “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 #13 Rôle'n Play. 2023. Black Book éditions. Auteur : Thomas Le Goareguer.