



RÔLE 'N PLAY

LE JEU DE RÔLE

GAZETTE 15 L'ENFANT-NUIT

ACTE III - LE DRAGON DES MARAIS

CRÉDITS

Directeur de la publication : David Burckle

Responsable d'édition : Marc Sautriot

Assistante d'édition : Sélène Meynier

Auteur : Thomas Le Goargeguer

Relecture : Sélène Meynier

Direction artistique : Marc Sautriot

Design : Josselin Grange et Laura Hoffmann

Maquette : Josselin Grange

Cartes : Josselin Grange

Illustrations : Simon Labrousse et Ömer Tunç

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) : 978-2-38227-262-6

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

Bienvenu dans la gazette N°15 de *Rôle'n Play*, le jeu de rôle, dans laquelle vous allez trouver l'avant-dernier épisode de *L'Enfant-nuit*.

Après être arrivés au château de Cisère et avoir remis au seigneur la missive du prince Valrick, les PJ ont l'occasion de découvrir les lieux et leurs habitants. Et ils sont de nouveau confrontés à un avaleur, en l'occurrence un avaleur d'eau. En parallèle, les discussions avec le seigneur de Cisère concernant l'ost due au prince débouchent sur une inspection par les PJ du Toret, afin qu'ils puissent évaluer la réalité d'une menace nécessitant la mobilisation des forces militaires.

Dans l'Acte III de *L'Enfant-nuit*, les PJ vont donc se rendre au Toret pour effectuer leur inspection du fortin et des mesures de protection mises en place pour protéger la route commerciale. Bien entendu, tout ne va pas se dérouler comme sur des roulettes, et une bande de hobgobelins présente dans les environs va générer des inquiétudes, des discussions et probablement une expédition armée. Mais surtout, vous vous en doutez, les PJ vont également croiser le chemin d'un nouvel avaleur, un avaleur de feu cette fois.

Mais place à l'action...



ACTE III - LE DRAGON DES MARAIS

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ se rendent au Toret pour inspecter les mesures de protection mises en place le long de la route commerciale. Ils découvrent un fortin bien organisé, mais la tension règne dans la garnison : des éclaireurs partis dans le marais ne sont toujours pas revenus. Aussi, lorsqu'une bande hobgobeline est repérée, une expédition punitive s'organise.

FICHE TECHNIQUE

TYPE • Action / Exploration

PJ • Niveau 5

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action ●●●

Ambiance ●

Interaction ●●

Investigation ●

INTRODUCTION

Dans le troisième épisode de L'enfant-nuit, les PJ vont être amenés à poursuivre leur enquête sur les événements de Cisère. S'ils connaissent l'existence du prisonnier Sebert Malfortin (voir Acte II), ils sont peut-être un peu plus au fait des antécédents avec les hobgobelins et leur cheffe, Birger Brynjar. Sinon, cette visite est l'occasion de leur en faire découvrir un peu plus.

L'HISTOIRE

Il y a un peu plus d'un an, dame Béthune a de nouveau tenté d'extirper le mal de son fils à l'aide d'un rituel puissant. Malheureusement, alors que le sortilège semblait efficace et que la nuit autour de Follain diminuait, la magicienne fut submergée par une vague d'énergie primordiale. Le rituel échoua et dame Béthune dut détourner une grande quantité d'énergie sur le plan matériel. C'est ainsi qu'un crocodile géant avaleur de feu naquit au cœur de la Grande vase.

La bête établit son repaire dans les terres sacrées hobgobelines. Sa simple présence dans ce lieu déjà chargé de magie primordiale ouvrit une brèche sur le plan éthéré. Par endroit, il est possible de passer imperceptiblement du plan matériel vers le plan brumeux...

Lorsque l'avalheur attaqua les hobgobelins, le trouble fut grand chez eux. Certains considérèrent, en accord avec Vagrímd, leur chaman, que, venant des terres sacrées, la créature, le « dragon des marais », était un messager des esprits. Les hobgobelins avaient fâché leurs ancêtres. Le temps de la conquête était venu et il fallait attaquer Cisère.

Birger Brynjar défendait au contraire l'idée que l'avalheur était un démon qu'il fallait affronter. Mais le désir de vengeance envers les hommes de Cisère était si fort qu'elle dut s'incliner et commander la tribu dans la guerre.

Birger tenta une négociation au début des affrontements avec le capitaine du Toret, Sebert Malfortin, mais il fut remplacé et les représailles contre sa tribu s'accrochèrent. Cela affaiblit un peu plus la cheffe hobgobeline qui essaye depuis de conduire avec prudence les actions de ses guerriers tout en essayant de retrouver son autorité et d'évincer le chaman Vagrímd.

La récente capture d'une patrouille du Toret lui offre une occasion. Ces trois soldats sont en effet sortis vivants des terres sacrées, contredisant les dires du chaman. Le doute s'installe dans la tribu au point que les soldats n'ont pas été massacrés. Ils sont gardés captifs et interrogés. Leur description des terres sacrées est apocalyptique : le feu surgit du sol et assèche la vase. Deux d'entre eux ont perdu l'esprit. Le troisième est Attale (le fiancé de Fara ; voir Acte II), et le quatrième a été dévoré par l'avalheur.

Les guerriers hobgobelins commencent à murmurer que Birger Brynjar avait raison et qu'il faut libérer les terres sacrées. D'autant qu'à leur tour, des hobgobelins sont frappés de débilité...

Les Basses-Brumes



Étang d'Hemeraphos

Combe
du champ
de bataille

Priuré
des Basses-brumes

Collines
des Basses-brumes

Cisère

Escola



0 km 2 km

LE TRAJET

Les PJ sont accompagnés d'Alvin (s'il est encore en vie), du chevalier Liphard, représentant militaire du seigneur, et d'Aemiliana, la clerc comptable. L'abbé Maurille est resté au château. Une quinzaine de kilomètres sépare Cisère du Toret, soit une petite journée de voyage. La route est bien entretenue et la campagne environnante est agréable. Il est possible de s'arrêter dans un hameau de trois ou quatre fermes et d'échanger avec les habitants. Voici quelques éléments pour agrémenter le trajet si vous le souhaitez :

- Une halte est l'occasion de rencontrer un témoin des oiseaux de feu, il y a douze ans. Il insiste sur la soudaineté et la puissance de l'incendie de la parcelle où tout a commencé. Il peut y conduire les PJ et leur montrer l'arbre sur lequel il a vu le premier oiseau prendre feu : le chêne est encore noir de cendre. Rien ne repousse. Nu, il semble figé dans le temps, son tronc dur comme de la pierre...
- Alors que les chevaux s'abreuvent dans l'Oreva, le ciel prend soudain une teinte étrange, moins lumineuse, légèrement violacée. Cela ne dure qu'une seconde et seul le PJ avec la plus haute Perception passive le perçoit.
- Une vieille dame s'approche des seigneurs. À genou, elle les supplie de mettre fin à la malédiction qui s'est abattue sur le pays. Liphard la rassure et l'éloigne doucement d'Aemiliana qui déteste ces croyances superstitieuses.
- Un adolescent surgit d'un bosquet, dix mètres devant les PJ. En apercevant le groupe, il déguerpit à toute vitesse. Il vient de braconner un lapin. Liphard ne semble pas décidé à le laisser s'enfuir si facilement...



LE TORET

Ambiance : ouvriers creusant un fossé ; boue ; sur le qui-vive ; visages fatigués

Le fortin est construit autour d'une tour en pierre qui s'élève au sommet d'un petit monticule artificiel. Une haute palissade en bois l'entoure. Une dizaine de manœuvres creusent un fossé et installent une seconde rangée de rondins.

Un petit hameau se développe depuis quelque temps autour du fortin. Une taverne et quelques commerces y prospèrent même grâce aux caravanes de passage. Un terrain a été aplani et quatre poteaux de bois augurent la construction d'un bâtiment en dur (un casernement pour les soldats).

LE CAPITAINE

Ambiance : balafres ; autoritaire ; respecté ; toujours en armure

Réccarède Spatha, un grand demi-orc, dirige la garnison. Elle se compose de trente hommes, autant qu'au château, preuve que le seigneur prend au sérieux la menace hobgobeline. La moitié des soldats sont de jeunes recrues sélectionnées autant pour leur capacité physique que pour leur talent d'artisan : bûcheron et charpentier en premier lieu. Leur mission consiste d'abord à améliorer les défenses.

Le capitaine se fait une joie de présenter les travaux en cours. Réccarède s'efforce de faire les choses au mieux mais ne cache pas les difficultés. Les conditions de vie ne sont pas très confortables et l'ambiance est morose.

DISPARITION

L'inquiétude actuelle se porte sur le sort d'une patrouille dont on est sans nouvelles depuis cinq jours. Agimor, un marchand arrivé il y a trois jours, les a croisés un peu plus au nord. Les soldats lui ont fait part de leur intention de s'enfoncer dans le marais. Ils y avaient repéré un nuage de fumée et voulaient voir de quoi il en retournait.

Depuis, la garnison est partagée entre désir de secourir la patrouille et crainte de devoir affronter le marais et ses habitants. Le souvenir de la dernière escarmouche lors de l'attaque du convoi de maître Hubert (voir Acte II) et de la mort de trois hommes est dans tous les esprits.



Réccarède assure qu'une autre patrouille sera envoyée à leur recherche si aucune nouvelle ne lui parvient d'ici deux jours. Il espère entre temps que le fossé sera terminé. La sergente Guilhema s'est déjà portée volontaire pour cette mission, mais personne ne souhaite l'accompagner et les relations entre la sergente demi-elfe et les soldats s'enveniment rapidement à la suite de ces défections.

ÉVÉNEMENTS ET RUMEURS

- Galacie, la tenancière de l'auberge, se plaint de l'attitude de deux soldats qui ont bousculé son aide, Acodème. Ce dernier est surnommé « le débile » par beaucoup. Galicie explique que c'était « un bon gars » avant, qui connaissait bien le marais et ses plantes. Mais depuis plus de six mois, il reste hébété et muet. Il a été victime d'un mange-pensée lors de sa dernière expédition (voir plus loin).
- Un convoi de trois chariots arrive sur la route du nord. Cinq mercenaires accompagnent les marchands. Arrogants et vantards, ils ne tardent pas à s'attirer des problèmes. Les tensions arrivent à leur comble quand le soir, ils dépouillent de sa solde un jeune membre de la garnison à un jeu d'argent. La dispute tourne en bagarre générale quand on les accuse de tricherie.
- Des cris retentissent à proximité du chantier. Un serpent géant a surgi des hautes herbes et s'attaque aux ouvriers!
- Des paysans préviennent le capitaine que des créatures rôdent par chez eux. Après vérification, il ne s'agit que de ménestrels venus d'orient qui se sont installés à l'écart des hameaux. Atteints de difformités ou de traits extraordinaires (gnome bossu; humain de très grande taille; nain cul-de-jatte; femme à barbe...), ils préfèrent s'isoler par moment pour se reposer loin des regards extérieurs.
- Le soldat Lavrent murmure que le capitaine Réccarède Spatha est comme l'ancien: un peu trop conciliant avec les hobgobelins! Il ne prend pas la mesure du danger. Ou il comprend trop bien « les gens de son espèce ». « Orc, gobelin, hobgobelin: c'est la même engeance ça! »
- Orvinhnda, la forgeronne naine du Toret, se plaint de manquer de matière première auprès d'Aemiliana. La comptable est surprise: elle consulte le registre des livraisons et constate effectivement que du minerai disparaît à chaque fois. Audebert, le tenancier du magasin du Toret, trafique en fait avec Lavrent, le soldat chargé de vérifier les livraisons. Une partie du minerai est discrètement prélevé et Audebert se charge de la revente...
- L'un des mercenaires des compagnies marchandes se vante d'être un fin archer. La sergente Guilhema le prend au mot et un petit tournoi bon enfant s'improvise, faisant tomber pour quelque temps les tensions. Les paris vont

bon train et la quasi-totalité de la garnison mise sur la sergente: tout le monde sait qu'elle n'a pas son pareil un arc en main! Les PJ se joindront-ils à la fête?

EXPÉDITION PUNITIVE

Deux jours après l'arrivée des PJ, alors que le capitaine hésite encore à envoyer des hommes à la recherche des patrouilleurs disparus, des éclaireurs repèrent une bande de hobgobelins à trois kilomètres en bordure du marais.

Une dizaine d'individus bivouaque visiblement depuis quelques jours et surveille la route, probablement dans l'attente d'un convoi à attaquer. La nouvelle se répand vite dans le campement. La colère l'emporte rapidement. Un attroupelement se forme autour de la tente du capitaine et réclame du sang!

Réccarède tente de calmer les esprits. Guilhema propose un compromis: qu'un fort contingent soit envoyé là-bas avec pour missions de faire des prisonniers pour en apprendre plus sur les soldats disparus. Réccarède accède à sa demande et la charge de mener l'opération. Les PJ sont invités à se joindre à elle.

L'ATTAQUE

Quinze hommes de la garnison sont mobilisés. Finalement, ayant envie d'en découdre, ils se portent tous volontaires (tant qu'ils ne s'aventurent pas trop loin dans le marais), persuadés d'avoir l'avantage de la surprise. Si des mercenaires sont au Toret, les marchands paient leur participation. Guilhema hésite à les accepter mais cède finalement, sauf si les PJ émettent un avis défavorable. Leur présence va en effet attiser la colère de la troupe et elle risque alors de ne pas suivre les ordres de la sergente.

Laissez les PJ organiser l'embuscade. Les hobgobelins sont pour la plupart jeunes et peu expérimentés. Galvanisés par Vagrimd, le chaman, ils sont partis prouver leur valeur et marquer leur désaccord avec leur cheffe, Birger Brynjar. Un vétéran, Falo Krin, les a encouragés et les accompagne: c'est le plus dangereux de tous et il n'aura aucune pitié. Tant qu'il sera en état de combattre, les plus jeunes le suivront. Falo Krin s'avère aussi le plus vigilant. Utilisez sa Perception passive pour contrer la Discrétion de la garnison et des PJ.

Vous n'êtes pas obligé de jeter les dés pour les actions des PNJ. En cas de corps à corps, un soldat et un hobgobelin sont mis hors de combat à chaque tour. Une fois le combat engagé, si les mercenaires sont présents, ils massacrent les plus jeunes hobgobelins sans vergogne, encourageant les soldats à faire de même. Le bilan est alors d'un soldat et deux hobgobelins à chaque tour, et leurs blessures sont



mortelles pour tous. Les PJ disposent de trois tours pour tenter de les stabiliser. Le soigneur du groupe risque d'être vite débordé.

Une autre stratégie consiste à éliminer le plus d'ennemis possible à distance, profitant notamment des talents d'archère de Guilhema. Une observation attentive et discrète du camp hobgobelin permet d'identifier le chef Falò (**Sagesse [Perspicacité] DD 20 (RNP)** ou **Sagesse DD 17 (COF)**) et d'en déduire qu'il faut l'éliminer en priorité. Si cela se produit, les jeunes hobgobelins se rendent vite. Mais si les mercenaires sont présents, ils n'ont toujours aucune pitié et il faut leur intimer l'ordre d'arrêter.

Pour stopper la violence, il faut réussir un **test de Charisme** ou **de Force (Intimidation) DD 15 (RNP)**, ou **Charisme** ou **Force DD 12 (COF)**; la différence entre le résultat du test et la difficulté indique le nombre de soldats qui cesse le massacre. Les mercenaires sont les derniers à stopper le combat et tuent deux hobgobelins par tour.

BILAN

Faire des prisonniers facilite les négociations à venir. Au moment de la rencontre avec les hobgobelins, il faut ramener un survivant qui témoignera de l'attitude des PJ et de la garnison. S'il est en mesure de dire que plus de cinq hobgobelins sont prisonniers et bien traités, les tests lors de la négociation bénéficieront de l'*avantage*. S'ils sont tous vivants, considérez en plus que le premier test réussit automatiquement.

RETOUR AU TORET

L'accueil au fortin dépend du bilan. Si la garnison a subi des pertes importantes (plus de deux morts), une partie des soldats réclame vengeance et il faut protéger les prisonniers pour éviter un lynchage.

L'interrogatoire des hobgobelins (**Charisme (Persuasion ou Intimidation) DD 15 (RNP)** ou **Charisme DD 13 (COF)**) permet d'obtenir des informations sur le camp : localisation, nombre, présence de prisonniers, division au sein de la tribu et existence d'un « dragon des marais » dans les terres sacrées. Tout comme plus tard, lors des négociations avec la cheffe, les PJ obtiennent l'*avantage* s'ils ont évité un massacre en règle.

LA GRANDE VASE

Quel que soit le résultat de cette rencontre, Réccarède Spatha ordonne à la sergente Guilhema de prendre trois hommes avec elle et de partir à la recherche de la patrouille disparue. D'autant que le nuage de fumée venant de la Grande vase est bien visible maintenant depuis le Toret. Bien sûr, les PJ sont incités à se joindre à l'expédition, surtout si leurs actions ont été décisives lors de l'escarmouche contre la bande de Falò Krin.

Si l'interrogatoire des hobgobelins rescapés a été concluant, le capitaine sait que des soldats sont retenus prisonniers et qu'un échange peut être envisagé. Si des informations plus complètes ont été révélées, le capitaine entrevoit la possibilité d'une trêve. Ce peut être aussi l'occasion de révéler des éléments supplémentaires sur la « trahison » de Sebert Malfortin et de sa tentative avortée de négociation. Veillez en tout cas à attiser la curiosité des PJ ou à titiller leur amour propre. Cela les encouragera à participer à l'expédition. Espérons qu'ils ne laisseront pas la courageuse sergente affronter sans eux les dangers du marais !

Si les informations obtenues sont plus parcellaires, Réccarède ordonne quand même l'envoi d'une mission dans les marais pour retrouver la patrouille. Il s'agit alors de retrouver le village pour s'assurer qu'aucun soldat n'est retenu prisonnier et, dans le cas contraire, de les libérer le plus discrètement possible : infiltration et extraction au programme.

EXPLORER LE MARAIS

Ambiance : chaleur moite ; moustiques ; de l'eau jusqu'au genou ; brume épaisse ; oiseaux qui crient

La Grande vase est une vaste zone marécageuse de plusieurs dizaines de kilomètres. Le village hobgobelin se trouve à dix kilomètres à l'intérieur du marais. À un rythme normal, sans hésitation sur la direction, le trajet dure une journée. Sans un guide, il faut réussir un test de Sagesse (Survie) DD 20 (RNP) ou Sagesse DD 17 (COF) pour en trouver le chemin. En cas d'échec, il faut réitérer le test le lendemain. Un nouvel échec conduit les PJ directement dans les terres sacrées, sans passer par le village.

Guilhema s'est entourée d'un éclaireur halfelin, Sedestian, et de deux solides gaillards, Balh et Rothal, chargés d'encadrer un prisonnier (s'il y en a un, ce sera le plus coopératif : le jeune hobgobelin Pakrol). Aucun des soldats n'a d'expérience dans le marais que les habitants de Cisère évitent.



Rencontres aléatoires

Jetez 1d6 toutes les trois heures. Pendant les périodes nocturnes, ne faites qu'un jet mais ajoutez deux au résultat.

D8	ÉVÉNEMENT
1	Une nuée de piranhas s'attaque à un membre de l'expédition.
2	Un membre de la compagnie tombe dans l'eau stagnante, entraînant un personnage dans sa chute : jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 (RNP) ou Dextérité DD 12 (COF). En cas d'échec, le PJ est trempé. S'il porte des rations, elles sont immangeables sauf à risquer d'attraper la pourriture oculaire (voir Rôle'n Play - Livre de la meneuse, p. 259 ou COF p. 76 ; agit comme un poison affaiblissant).
3-4	Aucun événement notable
5	Un guldam, un serpent très venimeux, attend tapi dans la végétation. Un personnage avec plus de 13 en Perception passive le repère alors qu'un autre membre de l'expédition passe à côté.
6	Deux patrouilleurs hobgobelins s'approchent. Pour déjouer leur attention, il faut réussir un test de Dextérité (Discrétion) DD 10 (RNP) ou Dextérité DD 10 (COF). Il est alors possible de les suivre jusqu'au village, qu'ils atteignent en trois heures (effectuez un nouveau jet sur cette table pendant la filature) : il faut encore réussir deux tests de Dextérité (Discrétion) DD 10 pour ne pas se faire repérer.
7	Des sangsues se sont accrochées aux parties nues du corps des explorateurs. S'en débarrasser ne pose aucune difficulté. Un test d'Intelligence (Médecine) ou Sagesse (Survie) DD 20 (RNP) ou Intelligence ou Sagesse DD 18 (COF) réussi permet d'identifier leur espèce : ce sont des sangsues officinales. Placées pendant une heure sur une créature empoisonnée, elles nettoient son sang. La créature peut poursuivre une activité normale. Elle perd 1d4 points de vie et supprime son état empoisonné à la fin du soin. Malheureusement, elles ne survivent pas longtemps en dehors de leur milieu naturel.
8	Les PJ croisent un tigre à dents de sabre en pleine chasse nocturne. Réussiront-ils à se cacher ou à le faire fuir ?

LE VILLAGE HOBGOBELIN

Ambiance : totem ; chant mélodieux ; cris des oies ; enfants qui courent

Le village est installé sur un îlot de terre ferme. Une maison longue en bois sert de lieu de réunion et de réserve. Les habitations sont réparties tout autour. Les plus proches des zones marécageuses s'appuient sur des pilotis. À côté de la maison longue, une fosse protégée par de larges bambous sert de prison (**Sagesse (Perception) DD 10 [RNP]** ou **Sagesse DD 10 (COF)** pour la repérer ; CA 15 ; PV 15 ; vulnérabilité aux dégâts tranchants pour briser le bambou ou couper les cordes qui les maintiennent ; Dextérité DD 20 (RNP) ou DD 18 (COF) pour défaire les nœuds qui bloquent l'ouverture) : c'est ici que sont retenus Attale et ses deux compagnons qui ont perdu la raison.

La population s'élève à une centaine d'âmes, dont une trentaine d'enfants. Les adultes sont tous de potentiels combattants. Le soir, la tribu se réunit autour du grand totem pour un hommage aux esprits. Un **test de Sagesse (Perception) DD 15 (RNP)** ou **Sagesse DD 12 (COF)** permet de repérer dans la foule deux individus particuliers : hébétés, ils sont conduits par un guide. Leur regard est vide. Ce sont deux patrouilleurs hobgobelins victimes, comme Acodème (l'aide de l'aubergiste du Toret), d'un mange-pensée.

Si les PJ observent de l'extérieur la tribu, un **test d'Intelligence (Histoire ou Religion) DD 15 (RNP)** ou **Intelligence DD 12 (COF)** permet de reconnaître l'objet de la cérémonie (la maîtrise de la langue gobeline ou une connaissance de leur culture offre l'avantage). Un échec pourrait signifier que le rituel est confondu avec une préparation martiale...

Une garde constante est tenue autour du village, mais elle veille essentiellement aux dangers naturels. Les intrusions venues de Cisère sont à peine envisagées par les hobgobelins.

UN CHOIX STRATÉGIQUE

Les actions des PJ seront guidées par ce qu'ils savent et la manière dont les précédents événements se sont déroulés. L'attaque frontale semble de manière évidente à exclure : la population de la tribu est bien trop nombreuse.

L'extraction discrète du prisonnier constitue une option que les PJ peuvent raisonnablement envisager : laissez-les échafauder leur plan. L'organisation des hobgobelins n'est pas préparée pour ça. Une réussite complète indique que les PJ s'éloignent du village avec Attale et sans être poursuivis. Le récit du soldat incite les PJ à se diriger ensuite vers les terres sacrées, mais ce n'est pas obligatoire.

Si les PJ se font repérer, ils peuvent néanmoins réussir à fuir (avec ou sans Attale). Une poursuite s'engage : elle les conduit vers les terres sacrées. Alors les hobgobelins cessent de leur courir après.

Ils peuvent aussi se faire attraper. La négociation devient dans ce cas inévitable : encore une fois, l'attitude des PJ, l'aspect meurtrier ou non de leur intervention (comme au moment de l'expédition punitive), vont peser dans la balance. Dans le pire des cas, les hobgobelins offrent en sacrifice les PJ et leurs compagnons. Ils sont ligotés au cœur des terres sacrées, au niveau du cercle de pierre (voir plus loin).

DE LA DIPLOMATIE

Volontairement ou bien contraints, les PJ entament un dialogue avec les hobgobelins. Tenez compte des suggestions faites précédemment pour modifier les tests requis pour la réussite des négociations. Incitez au roleplay et à l'ingéniosité en octroyant l'avantage aux tests ou des points d'inspiration.

Les PJ vont rapidement comprendre que deux camps s'opposent. Il est même possible qu'un observateur attentif qui prend le temps d'assister à une cérémonie du soir s'en aperçoive avant la phase de négociation (**Sagesse (Perspicacité) DD 15 (RNP)** ou **Sagesse DD 12 (COF)**). La farouche opposition du chaman est alors évidente. Lors de la phase de négociation, les PJ doivent faire pencher la balance vers la cheffe Birger Brynjar. Pour cela, trois réussites sont nécessaires. Les joueurs peuvent utiliser différentes compétences (en fonction de leurs arguments) contre une difficulté de **20 (RNP)** ou de **17 (COF)**. Si au contraire ils accumulent trois échecs, la foule des hobgobelins suit Vagrimd le chaman et s'empare des PJ pour les ligoter et les livrer à la merci du dragon !





Le parti de Birger Brynjar

La cheffe de la tribu voit dans le « dragon des marais » un mal à combattre. Cette interprétation l'a conduite à entamer le dialogue peu après l'apparition de la créature avec le capitaine Sebert Malfortin, qui commandait alors le Toret.

Elle n'a pas changé d'avis depuis, malgré l'opposition du chaman Vagrimd. Birger a, un temps, perdu de son influence. Elle a néanmoins réussi à se maintenir à son poste. L'apparition du soldat Attale, venu des terres sacrées, et les victimes des mange-pensées ont changé la donne : elle est en train de regagner la confiance de son peuple.

Elle appuiera donc les PJ s'ils peuvent servir à asseoir de nouveau son autorité. Pour cela, il faut que leurs paroles ou leurs actes montrent la bonne volonté du seigneur de Cisère. Les PJ peuvent aussi la soutenir dans son désir de tuer la bête, voire proposer leur aide. Enfin, le retour d'éventuels hobgobelins prisonniers au Toret constituerait un atout fort.

Vagrimd

Le chaman est un belliciste convaincu. Il déteste les autres civilisations et veut imposer son autorité sur un territoire plus vaste. Il a entrepris de prendre contact avec une tribu goblin de l'ouest de la Grande vase. Il utilisera tous les moyens pour discréditer la parole de Birger et des PJ, même par le mensonge. Il flattera ses partisans, louant leur courage, lui opposant la lâcheté de leur cheffe. La cruauté des soldats de Cisère sera exagérée (sauf si elle est réelle...) et la perfidie du seigneur mise en avant avec en premier lieu la trahison de l'ancien capitaine Sebert.

Enfin, Vagrimd appuie sur sa spécialité : la religion. Il insiste sur le caractère spirituel de leur mission, commandée par le Grand dragon des ancêtres.

L'EXAMEN DES FOUS

Si les PJ en ont l'idée, ils peuvent essayer de comprendre pourquoi deux soldats et deux hobgobelins ont récemment perdu la raison. Les symptômes sont identiques à ceux d'Acodème : le regard vide, incapables de parler, les pauvres ne comprennent plus que des phrases basiques. Tous possédaient auparavant une vivacité d'esprit normale. Ils ont un point en commun : tous ont passé du temps peu avant leur folie dans les terres sacrées...

Attale ou des témoins hobgobelins rapportent leurs dernières paroles : un paysage de brumes infini, un sol et un ciel gris, des bruits étouffés et une créature ressemblant à un hérisson géant à la tête anormalement grosse et aux yeux globuleux qui se déplace dans les airs à l'aide de pattes palmées. Tous ont en effet pénétré le plan éthéré avant de subir l'assaut d'un mange-pensée. Un **test d'intelligence (Arcanes) DD 15 (RNP)** ou **Intelligence DD 12 (COF)** permet de reconnaître le plan éthéré, aussi nommé gris-plan.

Exemples de tests

ACTION	TEST
Démontrer la bonne volonté de Cisère	Charisme (Persuasion)
Mettre en avant le danger du dragon	Charisme (Intimidation)
Contre les arguments religieux du chaman	Intelligence (Religion)
Conforter les traditions de la tribu	Intelligence (Histoire)
Dénoncer un mensonge du chaman	Charisme (Perspicacité)
Prouver sa bravoure	Force (Intimidation)
Mettre en évidence le lien entre la folie et le plan éthéré	Intelligence (Investigation)

Résultats

Si Vagrimd l'emporte, les PJ sont conduits aux terres sacrées pour y être sacrifiés. Mais la cheffe Birger vient les délivrer pour qu'ils affrontent ensemble le « dragon ». Elle est accompagnée par quatre fidèles guerriers et peut leur apporter une partie de leur équipement.

Si le parti de Birger Brynjar l'emporte, c'est une véritable petite armée qui se prépare à affronter le « dragons ». La cheffe espère que les PJ se joignent à eux. Il est probable qu'elle ait même inclus cette condition lors des négociations. Guilhema y participe « pour l'honneur de Cisère ».



LES TERRES SACRÉES

Elles sont le repaire du « dragon des marais ». Le sanctuaire des hobgobelins est un cercle de pierres ancestral élevé sur un petit monticule de terre. Un second cercle, à environ un kilomètre de distance du premier, délimite les terres sacrées. Toute cette zone est soumise à une instabilité planaire. Des brèches s'ouvrent aléatoirement vers le plan éthéré.

L'activité du crocodile géant avaleur de feu a attiré un mange-pensée qui rôde à la frontière des plans et se nourrit de l'intellect des gens de passage. Ils sont peu nombreux et sa faim est grande.

VOYAGE DANS LE GRIS-PLAN

Ambiance : bruits lointains ; ciel grisâtre ; sol invisible ; souffle glacial

Pour combattre le mange-pensée, il faut accepter de se rendre sur le plan éthéré, la créature étant hors de portée depuis le plan matériel. Le passage se fait toujours par un endroit où la brume est très épaisse. La visibilité devient alors nulle. Après quelques pas, elle se dissipe un peu et

l'aventurier se retrouve au milieu du plan éthéré. Repérer un passage nécessite de réussir un **test d'Intelligence (Arcanes ou Religion)** ou de **Sagesse (Survie) DD 15 (RNP)** ou **Intelligence** ou **Sagesse DD 12 (COF)**. On en trouve entre deux arbres, en contournant une pierre levée ou dans une cavité naturelle.

Le mange-pensée ne quitte pas le plan éthéré. Il observe ses proies, presque invisible. Repérer la créature dans le gris-plan nécessite un nouveau test (équivalent à celui pour repérer un passage). Fragile, elle tente de garder à distance ses ennemis avec des piques d'énergie magique.

LE DRAGON DES MARAIS

Le repaire du « dragon » est facile à trouver : il suffit de suivre les empreintes de lave qu'il laisse derrière lui. Autour de sa tanière, c'est un petit volcan qui a surgi. Le caractère bestial de l'avaléur l'empêche en effet de contrôler son lien. Du sol affleure le magma et un sol de roche solidifiée dégageant des fumerolles remplace le marécage.

Le « dragon » lui-même est un crocodile géant à la carapace cramoisie. Il mesure plus de cinq mètres et de sa gueule effrayante s'échappent des vapeurs toxiques. Sa fureur est telle qu'il est impossible à calmer. Il maîtrise particulièrement bien son environnement ce qui en fait un adversaire redoutable.



ÉPILOGUE

À l'issue de cette aventure, les PJ atteignent le niveau 6. Leur statut peut avoir encore évolué. Ils seront considérés comme de vrais héros s'ils ramènent Attale ou si l'avaleur est vaincu et une trêve avec les hobgobelins signée.

La réalité les rattrape cependant de retour au château : une nuit soudaine obscurcit le jour à l'est. Follain a perdu le contrôle de son pouvoir. Le seigneur Caddwal de Sognes ne peut plus cacher la vérité (d'autant plus si les PJ ont résolu le mystère du capitaine emprisonné). Il avoue tout et supplie les PJ de sauver sa femme et son fils si c'est encore possible.



PROFILS DE PERSONNAGES ET CRÉATURES

SERPENT GÉANT

RnP

Voir le serpent constricteur géant, *Livre de la meneuse* p. 244

COF: VOIR LE PROFIL DU SERPENT GÉANT, P. 271.

LA SERGENTE GUILHEMA

RnP

Voir l'éclaireur vétéran, *Compendium de PNJ* p. 24

COF: VOIR LE PROFIL DU SERGENT, P. 279

AVEC UNE **DEX** +3 ET **ARC LONG** +5 **DM** 1D8+5

ÉCLAIREUR

RnP

Voir l'éclaireur, *Compendium de PNJ* p. 23

COF: VOIR LE PROFIL DU SOLDAT, P.278

AVEC UNE **SAG** +1*

SOLDAT

RnP

Voir la recrue, *Compendium de PNJ* p. 24

COF: VOIR LE PROFIL DU SOLDAT, P. 278

HOBGOBELIN (PATROUILLEUR ; JEUNE)

RnP

Voir le hobgobelin, *Livre de la meneuse* p. 187

COF: VOIR LE PROFIL DU HOBGOBELIN DE BASE, P. 255

FALO KRIN

RnP

Voir le hobgobelin, sergent, *Livre de la meneuse* p. 187.

Modifier comme suit :

Force +4

Constitution +3

PV 43 (5d8+21)

Épée longue. Attaque d'arme au corps à corps: +6, allonge 1,5 m. dégâts 1d8+4 (8) tranchants ou 1d10+4 (9) tranchants à deux mains.

Attaquer. Trois attaques d'épée longue ou une attaque à l'arc long.

COF: Voir le profil du Capitaine Hobgobelin, p. 255

NUÉE DE PIRANHAS

RnP

Voir Nuée de piranhas, *Livre de la meneuse* p. 248

COF: VOIR LE PROFIL DE LA NUÉE, P. 265

GULDAM

RnP

Voir le Serpent venimeux, *Livre de la meneuse* p. 245. En cas d'échec au jet de Sauvegarde Constitution, la cible est *Empoisonnée*.

COF: VOIR LE PROFIL DU SERPENT VENIMEUX, P. 271

TIGRE À DENTS DE SABRE

RnP

Voir le tigre à dents de sabre, *Livre de la meneuse* p. 247

COF: VOIR LE PROFIL DU TIGRE À DENTS DE SABRE, P. 259.



MANGE-PENSÉE

ID 1

CRÉATURE MONSTRUEUSE

TAILLE : P

RnP

Bonus de Maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	-2 (7)	+2 (15)	+0 (11)	-4 (2)	+0 (10)	-3 (4)
Svg	-2	+2	+0	-4	+0	-3

Sens Perception passive 12

CAPACITÉS SPÉCIALES

Caché dans l'éther. Le mange-pensée chasse sur le plan étheré ou à sa frontière. Lorsqu'il se trouve sur les bords du plan étheré, à proximité du plan matériel, il devient flou. Les attaques contre lui subissent un désavantage.

COMBAT

CA 14 (armure naturelle)

PV 8 (2d8)

Vitesse 12 m (dans l'éther); 3 m (plan matériel)

SCORES D'ATTAQUE

Pique d'énergie magique. Attaque magique à distance: +4, portée 36 m. Dégâts: 1d8+4 (8) force

ACTIONS

Attaquer. Deux attaques de Pique d'énergie magique.

Absorption de pensée. Le mange-pensée attaque sa proie depuis le plan étheré. Un humanoïde situé à moins de 3 m du mange-pensé sur le plan étheré ou à la frontière du plan matériel doit réussir un jet de sauvegarde Intelligence DD11. Quel que soit le résultat, la proie subit 1 dommage psychique et ressent une forte douleur (qui le réveille s'il était endormi). En cas d'échec du jet de sauvegarde, il perd en plus 1d4 points d'Intelligence.

La perte d'Intelligence est définitive. Il est possible de retrouver son ancien score d'Intelligence grâce à l'un des sorts suivants: restauration supérieure, guérison ou souhait.

COF:

NC 2. CRÉATURE VIVANTE. TAILLE PETITE

FOR -2 **DEX** +2 **CON** +0

INT -4 **SAG** +0 **CHA** -3

DEF 17 **PV** 14 **INIT** 13

ATTAQUE MAGIQUE DE ZONE +3 **DM** 2D6+2

VOIE DE LA MAGIE DE COMBAT RANG 1

CAPACITÉ

Absorption de pensée. Le mange-pensée attaque sa proie depuis le plan étheré. Un humanoïde situé à moins de 3 m du mange-pensé sur le plan étheré ou à la frontière du plan matériel doit réussir un test d'INT difficulté 12. Quel que soit le résultat, la proie subit 1 DM et ressent une forte douleur (qui le réveille s'il était endormi). En cas d'échec du test d'INT, il perd en plus 1d4 points d'Intelligence.

La perte d'INT est définitive. Il est possible de retrouver son ancien score d'INT grâce à guérison (voie de la guérison rang 4).

CROCODILE GÉANT AVALEUR DE FEU

RnP

Utilisez le profil du crocodile géant, *Livre de la Meneuse* p. 231

Modifier comme suit:

Immunité aux dégâts de feu.

Des vapeurs toxiques l'englobent: toutes les créatures qui terminent leur tour à moins de 1,5 m de l'aveur doivent réussir un jet de sauvegarde Constitution ou subir 1d12 dégâts de poison.

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

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

3/jour: *sphère de feu, boule de feu*

1/jour: *mur de feu*

COF:

NC 8. CRÉATURE VIVANTE. TAILLE GRANDE

FOR +8 **DEX** +0* **CON** +8

INT -4 **SAG** +0* **CHA** -2

DEF 20 **PV** 80 **INIT** 10

ATTAQUE +12 **DM** 2D6+8

VOIE DU PRÉDATEUR RANG 2

VOIE DE LA MAGIE ÉLÉMENTAIRE (FEU) RANG 2

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 #15 Rôle'n Play. 2023. Black Book éditions. Auteur : Thomas Le Goareguer.