

ROLE'N PLAY

LE JEU DE RÔLE



5E

RECUEIL DE SCÉNARIOS

SUR LES ROUTES DE L'AVENTURE

Le *Livre du joueur* et le *Livre de la meneuse* constituent les ouvrages de base de *Rôle'n Play, le jeu de rôle*. Ils contiennent les règles complètes indispensables pour que les joueurs puissent créer leurs héros, et la meneuse des aventures inoubliables à leur faire vivre. Toutefois, créer des aventures peut paraître intimidant et nécessite du temps de préparation. Si vous en manquez ou êtes en panne d'inspiration, ce *Recueil de scénarios* est l'ouvrage qu'il vous faut !

Il vous propose huit aventures, dont trois sont prévues pour des personnages débutants, trois autres pour des personnages ayant acquis un peu d'expérience (niveaux 3 à 4), et enfin deux pour des personnages qui commencent à avoir de la bouteille (niveaux 5 à 7). Cette gradation vous permettra d'en enchaîner plusieurs avec le même groupe d'aventuriers si vous le souhaitez.

Envoyez vos héros traquer une créature maléfique à l'origine de la disparition de plusieurs femmes. Proposez-leur d'enquêter sur l'effondrement suspect d'un échafaudage dans une mine. Faites-les dépouiller par une bande de voleuses. Confrontez-les à un terrible dragon noir caché dans les profondeurs d'un marécage. Ce ne sont là que quelques-uns des défis que vous trouverez dans le *Recueil de scénarios de Rôle'n Play, le jeu de rôle*.

Dans ce livre, vous trouverez :

- *La Comptine des tourbières* (niv. 1) ;
- *Brumes abyssales* (niv. 1-3) ;
- *Un détour malheureux* (niv. 1-3)
- *Un cri dans la nuit* (niv. 3-4) ;
- *L'Anneau d'Iëll* (niv. 3-4) ;
- *Sans lendemain* (niv. 4) ;
- *Gambit* (niv. 5-6) ;
- *La Vengeance en héritage* (niv. 5 à 7).

Pour jouer les aventures de ce recueil, vous aurez besoin du *Livre du joueur* et du *Livre de la meneuse*, ainsi que du *Compendium de PNJ* qui accompagne l'écran de *Rôle'n Play, le jeu de rôle*.



Comme l'indique ce pictogramme, cet ouvrage est constitué de scénarios d'aventure pour jouer à *Rôle'n Play, le jeu de rôle*.



black-book-editions.fr

© Black Book Éditions, 2022. Black Book Éditions et Rôle'n Play sont des marques déposées par Black Book Éditions. Tous droits réservés.

BBERNPJDR05



TABLE DES MATIÈRES

LA COMPTINE DES TOURBIÈRES	4	Acte II : Retours de flammes	83
Introduction	4	Acte III : Conclure l'enquête	85
Acte I : Les maux de Salix	5		
Acte II : Le Sceptre de Malebête	9	LA VENGEANCE EN HÉRITAGE	87
Acte III : Les méfaits de Mélisse	14	Introduction	87
Conclusion	18	Acte I : Pillage	94
		Acte II : Histoire ancienne	100
BRUMES ABYSSALES	19	Acte III : Le bois aux Loups	109
Introduction	19	Acte IV : L'heure de la revanche	112
Acte I : une douce halte	22	Conclusion	117
Acte II : Dans les profondeurs	25		
Acte III : songes anciens	29	ANNEXE : CRÉATURES ET PNJ	118
Conclusion	31	Bras cassés de Dreg'	118
		Champion squelette nain	118
UN DÉTOUR MALHEUREUX	32	Clients armés de chopos	118
Introduction	32	Crokraxeh, la chamane	118
Vous êtes dans une auberge...	33	Dreg'	119
Acte I : Le voyage	35	Dzayan et Cyliane	119
Acte II : La nécropole	37	Esprit vengeur de Mélusine	120
Conclusion	43	Garde demi-orc	120
		Gloire Fidelio	120
UN CRI DANS LA NUIT	44	Grig	121
Introduction	44	Halfelines	121
Acte I : Veiller tard	47	Frida (Barde)	121
Acte II : Du charbon et des larmes	51	Samantha, Meredith et Périnne	122
Acte III : Confrontation	54	Heredon	122
Conclusion	56	Kobolds	122
		Officier kobold	122
L'ANNEAU D'IEÛL	57	Poseur de pièges kobold	123
Introduction	57	Sorcier kobold	123
Acte I : L'entourloupe	58	Kürrüst	123
Acte II : La traque	61	Les sept mercenaires	124
Acte III : Fondcave	67	Limiers infernaux	125
		Mascevanje, la femelle dragon noir	125
SANS LENDEMAIN	71	Mélisse	125
Introduction	71	Nécrophages nains	126
Acte I : bis repetita	72	Oni	126
Acte II : même joueur joue encore	73	Serviteurs de l'aboleth	127
Conclusion	74	Esclave ichtyen	127
		Ouvrier possédé	128
GAMBIT	75	Zombis hommes-lézards	128
Introduction	75		
Acte I – L'enquête	77		

Ce recueil fait référence à d'autres ouvrages de la gamme *Rôle'n Play* :

LdJ : Livre du Joueur

LdM : Livre de la Meneuse

CdP : Compendium de PNJ

Houari Benkhera adresse un grand merci à Julien Moreau, Sébastien Mintoff, Karim Sari et Laurine Costa qui ont playtesté le scénario *La Comptine des tourbières*.

AVANT-PROPOS

Pour un auteur, coordonner un ouvrage collectif constitue une expérience on ne peut plus excitante. Au lieu d'avoir l'esprit concentré sur une œuvre unique, un recueil de scénarios comme celui de *Rôle'n play* est l'occasion d'encadrer la création simultanée de plusieurs œuvres, dont la tonalité varie parfois beaucoup d'un texte à l'autre. De l'ambiance quasi féérique de *La Comptine des tourbières*, à celle, horrifique, de *Brumes abyssales*, en passant par le détournement savoureux « orchestré par » *L'Anneau d'Iëll*, vous verrez à quel point *Rôle'n play* se propose de vous faire vivre une multitude d'aventures aussi originales qu'inventives.

La différence de volume des scénarios vous paraîtra peut-être surprenante, mais nous avons pris le parti de laisser un peu de marge aux créateurs afin qu'ils ne brident pas leur écriture. Qui plus est, nous avions à cœur de vous offrir la merveilleuse aventure épique de Thomas Robert sans avoir à la tronquer. *La Vengeance en héritage* aurait d'ailleurs pu constituer un scénario en deux parties, nous y avons songé un temps, avant de décider de vous fournir un huitième scénario pour tenir notre parole. Mais la place restante était très réduite et ce huitième scénario représentait donc un véritable défi : proposer une aventure complète en quelques

15 000 signes. C'est avec plaisir que votre serviteur l'a relevé avec *Sans lendemain* ; et c'est à vous qu'il revient désormais de nous dire si la contrainte a permis de produire une aventure plaisante à jouer. Pour l'intégrer plus facilement à vos parties, considérez-le comme un intermède à faire jouer au milieu de votre campagne.

Je profite de l'espace d'expression qui m'est laissé ici pour remercier chacun des auteurs, Thomas Robert, Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, Étienne Goos, Houari Benkhera et Sébastien Mintoff ; ils se sont montrés très professionnels et très réceptifs à mes remarques, malgré ma récente arrivée dans l'équipe. Qu'il me soit permis de saluer leur enthousiasme, leur inventivité et la qualité de leur écriture. Merci à Damien Coltice, Thomas Berjoan, Marc Sautriot et Julien Dutel pour leur accueil, la confiance qu'ils m'ont témoignée et la patience qu'ils ont eue pour répondre à mes questions saugrenues.

Puisse le plaisir que nous avons pris à travailler ensemble s'inviter à vos tables. Nous espérons de tout cœur que ce supplément vous permettra de vivre de merveilleuses aventures dont vous parlerez pendant longtemps.

Olivier Larue

CRÉDITS

Directeur de publication : David Burckle

Responsable d'édition : Marc Sautriot

Assistante d'édition : Sélène Meynier

Responsables de gamme : Julien Dutel et Marc Sautriot

Direction artistique : Marc Sautriot

Editeur du recueil : Olivier Larue

La Comptine des tourbières : Houari Benkhera

Brumes abyssales : Sébastien Mintoff

Un détour malheureux : Pierre Balandier

Un cri dans la nuit : Thomas Robert

L'Anneau d'Iëll : Laurent Bernasconi

Sans lendemain : Olivier Larue

Gambit : Etienne Goos

La Vengeance en héritage : Thomas Robert

Relecture et corrections : Sélène Meynier

Maquette : Romano Garnier

Illustration de couverture : Simon Labrousse

Illustrations intérieures : Benjamin Giletti, Laurent Miny

Plans : Mélanie Planquette

L'équipe de Black Book Editions : 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

L'équipe de Rôle'n Play : Olivier Boillot, Julie Corail, Julien Dutel, Ryan Highley, Laura Hoffmann, Auréa Janneau, Mellie Melzassard, Sébastien Mortamet, Ninon Oldman, Juliette Paire

Édité par Black Book Éditions,

12 rue Jean Carmet, 69800 St PRIEST, FRANCE, www.black-book-editions.fr

Dépot légal : Février 2023

Imprimé en UE

ISBN : 978-2-38227-251-0

ISBN PDF : 978-2-38227-268-8

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 règles (exemple : folie 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.

LA COMPTINE DES TOURBIÈRES

Certaines légendes existent pour rappeler aux mortels qu'il vaut mieux se méfier des fées. Il faudra beaucoup de courage et de perspicacité afin de sauver les habitants de Salix pris au piège de la petite comptine des tourbières.

EN QUELQUES MOTS...

Les aventuriers sont recrutés par Lucas le Fendu, nouveau seigneur de la ville de Salix, afin de retrouver la créature maléfique qui hante les marais. Lucas pense que le monstre est à l'origine de récentes disparitions. En menant leur enquête, les aventuriers découvriront que Lucas a en réalité conclu un pacte infernal avec une dangereuse fée des marais, laquelle lui réclame des innocents en guise de paiement. Les aventuriers devront trouver le nom véritable de la créature afin de la contraindre à libérer ses prisonniers, ou tomber sous le pouvoir de ses sortilèges.

FICHE TECHNIQUE

Type • Exploration/Action

PJ • Niveau 1

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action ●●●●

Ambiance ●●

Interaction ●●

Investigation ●●

INTRODUCTION

L'HISTOIRE POUR LA MENEUSE

Affublé depuis sa naissance d'une jambe et d'un bras atrophiés, Lucas le Fendu était traité comme un paria par les habitants de Salix. En retour, l'homme nourrissait pour ses semblables une haine tenace. Méprisé, isolé, le pauvre diable survivait en se nourrissant de grenouilles, d'œufs de serpents, troquant quelquefois les herbes rares qu'il cueillait aux abords des tourbières.

Il y a trois mois, Lucas découvrit une étrange pièce d'or et invoqua malencontreusement Mélisse, une fée aussi âgée que le marais. La créature lui demanda comment elle pouvait adoucir sa peine, car elle avait vite compris que l'homme serait prêt à accomplir de terribles choses pour assouvir sa vengeance. Selon Mélisse, il suffisait à Lucas de vaincre

Angrasht, le vieux dragon des tourbières, puis d'invoquer l'édit du Roi Joldrick. En effet, le souverain de jadis promettait de céder ses terres à quiconque viendrait à bout du monstre.

Et pour qu'il ait une chance de réussir là où une armée de soldats et des dizaines de chevaliers avaient échoué, la fée confierait à Lucas un objet magique de grand pouvoir. En retour, elle ne lui demandait que la vie de cinq insignifiantes victimes. Sans hésiter, Lucas accepta et le pacte fut prestement scellé.

Mélisse tint parole et confia à Lucas le *sceptre de Malebête*, un os ensorcelé orné d'un œil maléfique. Suivant les indications de la fée, Lucas trouva l'ancre et affronta deux des rejetons d'Angrasht, le dragon étant mort depuis fort longtemps. Mais lors de son face-à-face avec le dernier dragonnet, le terrifiant sceptre se brisa, libérant l'Œil de Malebête qui alla se fixer dans l'orbite de la créature inconsciente. Lucas, convaincu d'avoir terrassé les rejetons, s'empara du butin du dragon mort ainsi que de l'une de ses cornes, puis revint à Salix. Comme promis par le roi, il devint le nouveau seigneur des Tourbières. Quant à Mélisse, elle accorda trois mois à Lucas pour qu'il s'acquitte de sa dette.

Chaque jour, Lucas désigna une victime, une habitante de Salix qui disparaissait donc sans laisser de traces pour rejoindre la fée maléfique. Après la disparition de Noéli, Alika, Alena et Erika, le cœur du seigneur s'attendrit, la cruauté du pacte lui étant devenue insupportable. Et comme les mercenaires qu'il avait enrôlés pour qu'ils retrouvent le sceptre ne sont jamais revenus du marais, son salut et celui des innocentes reposent désormais sur les épaules des aventuriers.

IMPLIQUER LES PJ

Voici 3 options permettant d'impliquer les PJ dans l'histoire. Choisissez celle qui vous convient avant le début de la partie :

- **Historiques.** Examinez attentivement les historiques des personnages et insérez-y un lien avec Angrasht le dragon noir. N'hésitez pas à mettre les joueurs à contribution afin de les impliquer dans le processus. Il est conseillé d'effectuer ces échanges de façon individuelle. Ainsi, les personnages se sont-ils rencontrés sur la route menant à Salix et vous pourrez jouer une scène d'ouverture où les joueurs exposeront, au coin du feu de camp, les raisons qui les poussent à se rendre jusqu'à la ville des marais. Un héros

du peuple peut par exemple partir à la recherche d'un ami disparu dans les marais. Un paladin doit retrouver une antique relique dans l'ancre du dragon. Un magicien pourrait être à la recherche de feuilles de soufflamer, une plante rare qui ne pousse que dans ce marais.

- **Habitants de Salix.** Les aventuriers habitent tous Salix et ses environs. Ils se connaissent et connaissent l'histoire de la création de la ville. Ils mènent depuis toujours leur vie à l'ombre menaçante du dragon. À vous de décider de la nature des liens qu'ils entretiennent avec certains PNJ de l'histoire tels que Lucas. Ont-ils été odieux avec lui ? Ont-ils fait preuve de compassion ? Il se pourrait que Malidian ait été le mentor du combattant du groupe. Vous pouvez également faire de Malikor l'instructeur du magicien ou du roublard. Cette option, la plus efficace pour qu'un joueur se sente impliqué, est également celle qui vous demandera le plus de préparation en amont.
- **L'union fait la force.** Les personnages ont formé un groupe pour partir à la recherche de l'ancre d'Angrasht le dragon noir dont la rumeur de la mort est parvenue jusqu'à eux. Ils se rendent à Salix pour se fournir les derniers équipements nécessaires à l'exploration du marais. Cette option, la plus directe des trois, vous permettra d'entrer rapidement dans le vif de l'histoire.

SYNOPSIS

Fraîchement arrivés dans la ville de Salix, les PJ apprennent que des habitantes ont disparu sans laisser de trace. Menant leur enquête ils découvrent que chaque victime possédait une étrange pièce d'or ensorcelée.

Le nouveau seigneur de la ville les envoie alors jusqu'à l'ancre du dragon des marais où se trouverait la source du mal. Sur place, les PJ découvrent qu'en réalité le seigneur Lucas a conclu un pacte avec une fée maléfique à laquelle il sacrifie des innocentes.

Les PJ remontent la piste de la fée des marais et tentent de la vaincre pour libérer les victimes.

ACTE I : LES MAUX DE SALIX

Dans ce premier acte, les aventuriers découvrent la bourgade de Salix, en marge des tourbières, et se lancent dans l'aventure. Ils y apprendront les éléments suivants :

- La contrée a récemment été libérée du joug d'un dragon noir, vaincu par un estropié.
- Un nouveau mal frappe Salix, car deux habitantes ont récemment disparu sans laisser de trace.
- Le seigneur Lucas recrute les aventuriers pour se rendre dans les tourbières et mettre un terme aux disparitions.

SALIX

Salix fut fondé en marge des grands marécages, il y a un siècle, sur ordre du roi Joldrick. À l'époque, le monarque caressait le projet d'assécher les tourbières afin de mettre ces terres en culture. L'ambition du monarque se heurta hélas à un problème de taille et d'écaillés nommé Angrasht. Le dragon noir (une femelle) qui revendiquait les marais dévora les sujets de Joldrick pour lesquels les tourbières devinrent un lieu de terreur. Le souverain dépêcha alors des soldats qui furent à leur tour vaincus par l'insatiable créature. Le dragon ne fit également qu'une bouchée des chevaliers du Roi qui, les uns après les autres, moururent en poussant d'effroyables hurlements dont les échos hantent aujourd'hui encore le marais. Lassé, Joldrick détourna son regard vers des projets moins hasardeux, abandonnant ses sujets à leur triste sort. En dernier ressort, il décréta que bourgade et marais seraient le fief de qui parviendrait à vaincre Angrasht la Très Contrariante. Depuis ce temps, le roi est certes mort, mais son édit demeure, gravé sur un rocher, érigé au milieu du village.

L'économie de la ville repose sur la taxation des caravanes et des marchands qui y transitent, ainsi que sur l'élevage de porcs dont la variété locale produit une viande très prisée. Il n'est donc pas rare de croiser des troupeaux de porcs qui encombrant les rues étroites de la ville.

SCÈNE 1 : LE REPOS DE MALIKOR

Objectif de la scène. Cette scène d'ouverture va vous permettre de camper l'ambiance pesante qui règne sur Salix. En effet, les habitants ont récemment été libérés du joug d'un dragon noir ; l'heure devrait donc être à la liesse. Pourtant il n'en est rien.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Depuis plus d'un siècle, la ville de Salix se dresse aux portes du grand marécage d'Angrasht. Il faut parcourir une longue passerelle glissante avant d'atteindre les portes de la bourgade dont les bâtiments gris se serrent autour d'une place centrale. L'odeur du marécage proche empeste l'air et force le voyageur à se couvrir le nez. Quant au bourdonnement incessant des moustiques, il a de quoi rendre fou. Où que le regard se pose, on découvre une effigie plus vraie que nature représentant un dragon menaçant. Les linteaux, les toitures, les arches. Le dragon est partout. Impossible



d'échapper aux représentations terrifiantes du fléau de ces terres, Angrasht la Très Contrariante. La tête baissée, les habitants vous croisent sans un mot ni un regard. C'est au détour d'une ruelle, par un hasard bienvenu, que vous apparaît enfin votre destination : le Repos de Malikor dont vous poussez la porte sans attendre.

Le feu qui brûle dans la grande cheminée de la salle principale peine à réchauffer l'atmosphère. Les mines renfrognées des quelques clients présents vous font un accueil glacial. En ces lieux propices au repos, le murmure semble être la règle. Malikor, un elfe gris aux longs cheveux soyeux, vous installe près de l'âtre, un sourire accueillant, peut-être un peu forcé, sur le visage.»

L'aubergiste Malikor

L'elfe gris, qui était là avant que Salix ne soit fondée, sera l'interlocuteur principal des aventuriers. Il connaît parfaitement l'histoire de la ville (voir encadré) et se montrera très loquace, pour peu que les aventuriers fassent preuve

de courtoisie. Les voyageurs sont rares en cette saison. Les chambres ne manquent donc pas. Malikor peut apprendre aux aventuriers les éléments suivants :

- Le dragon noir Angrasht a été vaincu il y a près de trois mois par le plus improbable des héros. Lucas, dit le Fendu, était un ermite estropié sur lequel personne n'aurait misé un sou.
- Lucas est revenu du marais avec une corne du dragon et de fabuleuses richesses tirées de l'ancre de la bête.
- Cela fait une semaine que Malikor est sans nouvelles de son frère, Malidian, auquel Lucas a confié une mission secrète.
- Depuis qu'il est maître de Salix et des Tourbières, Lucas a fait emprisonner une bonne partie des habitants qui lui ont causé du tort lorsqu'il n'était qu'un ermite des marais. Si les héros font part de leur étonnement quant à la morosité ambiante, Malikor leur confie qu'une habitante est portée disparue depuis hier. Elle s'est volatilisée dans la nuit, sans laisser la moindre trace. Une deuxième habitante

a disparu aujourd'hui et une partie des habitants sont à sa recherche. Certains commencent à penser que la mort du dragon a attiré le mauvais œil sur la ville.

Les marchands

Les quelques clients présents se montrent très méfiants vis-à-vis des personnages. La plupart sont des marchands attirés par la nouvelle de la mort du dragon, synonyme de reprise du commerce dans la région.

Ardo et ses hommes

Une fois qu'ils auront obtenu les informations de Malikor, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Soudain, la porte s'ouvre sur un groupe de six hommes aux regards hostiles. Les nouveaux venus fouillent rapidement la salle avant d'encercler votre table. Leur chef se campe devant vous et demande, poings sur les hanches : "Où est Alika ? Qu'avez-vous fait de ma sœur, misérables ? Parlez avant que je ne perde patience !" Que faites-vous ? »

Les nouveaux venus sont à la recherche d'Alika, la deuxième disparue. Ardo, le chef de la bande, a appris que sa sœur entretenait depuis quelque temps une idylle secrète et s'imagine que le fâcheux a enlevé sa sœur. Ayant appris que des étrangers s'étaient rendus chez Malikor et convaincu qu'ils ont aidé à enlever sa sœur, Ardo a décidé de tirer l'affaire au clair à sa façon.

Ardo se tient à l'écart du combat. Ses hommes (cf. **petite frappe**, CdP, p. 21), des brutes rassemblées pour l'occasion, sont toutefois prêts à en découdre, quoiqu'ils abandonnent le combat dès qu'ils sont réduits à 3 PV ou moins. Malikor tire une belle épée longue elfique qu'il cache derrière son comptoir. Il n'intervient que si le combat tourne au désavantage des PJ. Il force alors les hommes d'Ardo à quitter son auberge et demande à leur employeur de s'expliquer.

Et après ? Une fois que les aventuriers auront affronté les soudards d'Ardo, celui-ci est prêt à entendre raison. Il se confond en excuses et laisse éclater son angoisse. Sa sœur a disparu le matin même alors qu'elle se rendait au lavoir. On a retrouvé son battoir et son linge, abandonnés. Personne n'a rien vu ni entendu. Ardo tente alors d'enrôler les aventuriers pour qu'ils recherchent sa sœur. Ils ont prouvé leur efficacité et semblent désœuvrés. Il leur offre tout ce qu'il possède, à savoir 50 po chacun et sa

reconnaissance éternelle (dette qui pourrait s'avérer très utile à la fin du scénario). À ce stade, vos joueurs devraient accepter l'offre d'Ardo. L'homme pense que Lucas ne fera rien pour retrouver Alika, aussi cherche-t-il, non sans maladresse, à se débrouiller par ses propres moyens.

SCÈNE 2 : LES DISPARUES

Objectif de la scène. Qu'ils acceptent de travailler pour Ardo ou qu'ils agissent de leur propre initiative, les aventuriers devraient s'intéresser à la disparition d'Alika et de Noéli. Ardo propose de les conduire au lavoir auquel s'est rendue sa sœur. Votre but consiste à permettre aux joueurs de découvrir les points communs entre les deux disparitions, pour peu qu'ils mènent l'enquête. Vous trouverez ici les informations qu'ils pourront rassembler en posant des questions à Ardo ou aux lavandières du lavoir.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Les deux longs bacs de pierre qui forment le lavoir de Salix, alimentés par une eau claire et glaciale, se trouvent sur une place protégée des intempéries par un préau. Trois femmes aux regards inquiets jouent du battoir en discutant. À votre approche, elles se taisent et font mine de rassembler leur linge avant de partir. Que faites-vous ? »

Alika et Ardo

Frère et sœur sont deux modestes habitants de Salix. Ardo est marchand de vin tandis que sa sœur louait ses services de lavandière au bastion du seigneur Lucas. Alika s'est rendue très tôt au château et en est ressortie avec ses paniers de linge sale. Elle s'est ensuite rendue au lavoir où elle a disparu sans laisser de traces. Ardo a appris que sa sœur s'était éprise d'un mystérieux inconnu. Mais il ignore tout de son identité.

Noéli

La vieille femme confectionnait des bougies qu'elle revendait presque exclusivement au château. Lorn, son époux aveugle, est sans nouvelles d'elle depuis hier matin. Elle s'était bien couchée près de lui, mais n'était plus là au petit matin. Si les joueurs se rendent chez Noéli pour fouiller la maison, demandez un test de **Sagesse (Perception) DD 12**. Mieux, faites ce jet vous-même, derrière votre écran. Cela préservera le suspens. En cas de réussite, les PJ trouvent une pièce d'or cachée dans une petite boîte. Lorn se souvient

que le seigneur Lucas, reconnaissant du travail de Noéli, lui avait offert cette jolie pièce. Lorn regrette d'avoir frappé Lucas qui lui réclamait de la nourriture, à l'époque où il n'était personne.

Les lavandières

Les trois lavandières travaillent au château et ont besoin d'être mises en confiance avant de révéler ce qu'elles savent sur Alika qu'elles connaissaient bien. Il faudra remporter un test de **Charisme (Persuasion)** pour en obtenir les informations suivantes :

- DD 5 : naïve, Alika s'était entichée d'un homme riche et puissant.
- DD 10 : le soupirant d'Alika lui a offert de beaux cadeaux, dont une jolie pièce d'or.
- DD 15 : Alika a confié à ses amies que son soupirant secret n'était autre que le seigneur Lucas.
- DD 20 : par le passé, Alika avait rabroué Lucas le Fendu qui lui avait déclaré sa flamme.

Le lavoir

Si les aventuriers inspectent le lavoir, demandez aux joueurs un test de **Sagesse (Perception) DD 12**. Mieux, faites ce jet vous-même, derrière votre écran. Cela préservera le suspense. En cas de réussite, les PJ trouvent une pièce d'or coincée entre deux pavés. Cadeau de Lucas à l'innocente jeune femme, la pièce désignait Alika comme l'une des cinq promises. Le sort *détection de la magie* lancé sur la pièce révélera une aura très diffuse de transmutation. N'hésitez pas également à évoquer les traces laissées par les porcs du village sur le sol, cela brouillera les pistes pour la suite.

Pièces ensorcelées

Les deux pièces d'or sont liées aux victimes désignées par Lucas. Toute autre personne les touchant déclenche l'apparition d'un scorpion géant (au lavoir ; cf. *LdM*, p. 244) ou d'un **crabe géant** (chez Noéli ; *LdM*, p. 230). Cet effet ne se produit qu'une seule fois. Les pièces perdent ensuite toute magie.

Cette scène d'enquête devrait permettre à vos joueurs de mettre les points suivants en évidence :

- Les deux disparues ont causé du tort à Lucas, à l'époque où il n'était qu'un mendiant.
- Elles ont toutes deux reçu des mains de Lucas une jolie pièce d'or qui s'avère ensorcelée.
- Les victimes sont des femmes, issues de milieux sociaux différents.

Vos joueurs devraient rapidement se faire une idée de l'implication de Lucas, sans pour autant disposer de preuves suffisantes contre lui.

Et après ? Une fois que vos joueurs auront rassemblé ces éléments, faites intervenir la garde de Salix. Cinq hommes en armes viennent à la rencontre des aventuriers et leur annoncent que le seigneur Lucas souhaite leur parler. Étant à la recherche de mercenaires, il aurait une offre à leur faire. Faites comprendre à vos joueurs que le refus n'est pas une option. Provoquer les soldats ou engager le combat serait suicidaire. Si nécessaire, utilisez le profil de la **recrue** (CdP p. 24). Si les aventuriers sont vaincus, les gardes les traînent, désarmés, devant Lucas.

Il se pourrait également que vos joueurs anticipent la venue des soldats et se rendent de leur propre chef au bastion de Lucas pour y demander audience. Ils seront alors accueillis prestement et reçus par le nouveau seigneur de Salix.

SCÈNE 3 : LUCAS LE FENDU

Objectif de la scène. Lucas doit être une source de malaise pour vos joueurs. Comment un homme aussi diminué a-t-il pu vaincre un dragon, même endormi ?

Si vos joueurs tentent de rencontrer Lucas avant d'avoir joué les deux scènes précédentes, ils seront refoulés à l'entrée du bastion. Ils doivent être en possession des éléments précédents avant de rencontrer l'étrange seigneur de Salix.

Que vos joueurs se soient rendus au bastion de leur propre initiative ou qu'ils y aient été escortés par la garde, Lucas les reçoit chaleureusement dans une salle où il demeure prudemment entouré de ses soldats.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Lucas est un homme maigre, au teint blafard. Les vêtements précieux qu'il porte peinent à dissimuler ses origines modestes. Une mèche noire de cheveux gras tombe sur ses yeux fatigués et son front plissé. Bras et jambes droites sont atrophiés, forçant l'homme à s'appuyer sur une béquille ouvragée que l'on dirait taillée dans la corne du dragon vaincu. »

Persuadé que l'objet peut l'aider à vaincre la fée, Lucas veut que les aventuriers retrouvent le *sceptre de Malebête* qu'il a égaré dans l'ancre d'Angrasht, ignorant que ce dernier a pris possession de l'un de ses rejets. Il a déjà distribué quatre des cinq pièces maudites que lui a confiées Mélisse, condamnant par la même quatre innocentes. Le temps est

donc compté. Évidemment, rien ne lui fera avouer cette terrible vérité ni l'identité des victimes. Pas encore tout du moins.

Pour recruter les aventuriers, Lucas leur sert le mensonge suivant :

« Oui, j'ai trouvé l'ancre d'Angrasht et je lui ai enfoncé mon épée dans le crâne alors qu'elle dormait. Oui ! Moi, Lucas, j'ai débarrassé les marais du dragon maudit et cela m'a coûté tant de souffrances ! Mais j'ai senti, en quittant l'ancre, qu'un mal plus grand encore m'observait depuis les ruines. Sans le vouloir, j'ai réveillé une horreur terrible. Un œil terrifiant qui flottait dans les airs et m'observait avec malice. Hélas, la chose a fui et je n'ai pu la débusquer. C'est cet œil qu'il faut capturer et rapporter à Salix pour qu'il y soit exorcisé ! C'est lui qui a maudit le trésor ; il est la cause des disparitions, j'en jurerais ! »

Mélisse a confié le sceptre de Malebête à Lucas, car, outre ses pouvoirs terrifiants, le fomorien auquel appartenait l'œil s'était déjà rendu dans l'ancre d'Angrasht. Il en connaissait donc le chemin et pouvait servir de guide à Lucas. Heureusement pour lui, Lucas n'a pas eu à porter l'œil à la place du sien et s'est donc contenté d'utiliser le sceptre contre les dragonnets.

Lucas passe sous silence le fait qu'une semaine auparavant il a déjà envoyé dans le marais le frère de Malikor à la tête d'une équipe dont il est sans nouvelles depuis. Inutile d'effrayer les aventuriers. Un test de **Sagesse (Perspicacité) DD 12** permettra de sentir que l'homme est loin d'avoir tout révélé de cette sombre histoire. Interrogé sur les mystérieuses pièces d'or retrouvées au lavoir et chez Noéli, il affirmera que ces pièces faisaient partie du trésor du dragon.

Trésors

Pour les motiver, Lucas cède aux aventuriers toutes les richesses qu'il n'a pu emporter et qui demeurent dans l'ancre d'Angrasht. Il leur offre 30 po chacun tout de suite et promet de leur verser 100 po chacun s'ils reviennent

GLOBE À LA DÉRIVE

OBJET MERVEILLEUX. PEU COMMUN

Il s'agit d'une sphère de verre opaque de 5 cm de diamètre pesant environ 100 gr. Lorsqu'elle le mot elfique « Linaë » est prononcé, la sphère se met à luire, lévite et prend la direction du nord avant de s'éteindre et de redevenir inerte au bout de 3 minutes.

avec l'œil. Il leur confie également un globe à la dérive qui leur indiquera le nord. Un outil précieux pour ne pas se perdre dans le marais. Pour finir, il leur offre une *potion de soins* chacun. Lucas refusera de payer plus ou de confier des montures qui s'avéreront de toute façon inutiles au cœur du marais.

Et après ? Le moment est venu pour les personnages de partir pour l'ancre d'Angrasht. Lucas leur donne les indications suivantes : plein nord et à bonne foulée jusqu'à une petite chaîne de basses collines. Puis plein ouest, jusqu'à la nuit tombée. Là se trouvent les ruines immergées qui abritent l'ancre d'Angrasht.

Bien que Lucas insiste pour que les aventuriers partent au plus vite, ceux-ci peuvent choisir d'attendre le lendemain. Ils peuvent mettre ce temps à profit pour acheter de l'équipement, poursuivre leurs investigations ou se reposer.

ACTE II : LE SCEPTRE DE MALEBÊTE

Ayant accepté la mission de Lucas, les aventuriers pénètrent dans les tourbières en quête de l'Œil de Malebête.

- Le groupe s'enfonce dans le marais et fait de dangereuses rencontres.
- En explorant l'ancre d'Angrasht, les aventuriers découvrent que le dragon est mort depuis longtemps et que son ancre pullule de dragonnets.
- Le sceptre leur révèle les mensonges de Lucas.

SCÈNE 1 : LE SERPENT

Objectif de la scène. Les PJ vont devoir affronter les dangers du marais. Vous pouvez installer une ambiance oppressante en décrivant la lumière blafarde, le brouillard omniprésent, les milliers de bêtes qui observent les PJ, tapies dans les étondues d'eaux stagnantes. Sans oublier les mouches et les moustiques qui bourdonnent sans cesse. Jusqu'au point culminant et l'attaque du serpent géant.

Les aventuriers devraient suivre les indications de Lucas et prendre plein nord jusqu'aux collines, à travers des terres parcourues de ruisseaux nauséabonds bordés de bosquets de joncs et de saules pourris. Grâce à l'orbe, ils ne risquent pas de se perdre.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Cela fait des heures que vous cheminez d'îlot en îlot, glissant dans des flaques d'eau glacée et escaladant des monticules bourbeux. La contrée est recouverte d'un manteau de silence que rien, hormis le cri plaintif de quelque bête invisible, ne vient rompre. Enfin, alors que le soleil de midi perce avec peine le manteau nuageux, apparaissent aux loin les contreforts des basses collines. »

Les collines sont le terrain de chasse d'un **serpent constricteur géant** qui va tenter de surprendre les intrus. Comparez la Perception passive des personnages à la Discrétion du serpent (15) afin de déterminer qui est surpris. Le serpent bat en retraite dès qu'il tombe à 10 PV ou moins.

Trésors

S'ils fouillent les environs, les aventuriers découvrent les ossements d'un des mercenaires envoyés par Lucas. Parmi les os recrachés par le serpent se trouvent également les pièces d'une *armure de mithral* qui ira à un personnage de taille Moyenne ou Petite. Les richesses du soldat sont répandues au sol et comptent 12 po, 5 pa et une *potion de soins*.

Et après ? Les personnages découvrent un nouveau sentier qui part plein ouest et replonge dans le marécage. S'ils le souhaitent, ils peuvent profiter dans les collines d'un repos court.

SCÈNE 2 : LES ZOMBIS

Objectif de la scène. Les aventuriers vont faire une rencontre inattendue dont le but est d'épaissir le mystère sur l'œil évoqué par Lucas, tout en mettant à l'épreuve leurs ressources.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Alors que vous avancez dans la brume et le froid, un grognement rauque vous parvient. Des silhouettes se dessinent dans le brouillard, juste devant vous, devancées par des cliquetis métalliques inquiétants. »

Les nouveaux venus sont tout ce qui reste de la bande de mercenaires envoyés par Lucas il y a une semaine. L'Œil de Malebête les a changés en **4 zombis** qui errent dans le marécage en quête de nourriture.

Et après ? Une fois les zombis vaincus, les aventuriers peuvent fouiller les dépouilles avant de

reprendre la route vers l'ouest. L'un des cadavres est celui de Malidian, le frère elfe gris de Malikor l'aubergiste. Malidian portait une épée longue +1 de facture elfique baptisée Eldwillyn, en tous points semblable à celle de son frère, ainsi qu'une cape de protection (LdM p. 289). Les richesses monétaires totales s'élèvent à 18 po et 60 pa.

SCÈNE 3 : L'ANTRE D'ANGRASHT

Objectif de la scène. Lors de cette scène, les aventuriers vont explorer l'ancre du dragon noir, qui est en réalité un ancien site sacrificiel, et se heurter à sa descendance. Lorsqu'ils auront trouvé l'Œil de Malebête, ils apprendront enfin ce qui s'est réellement passé ici.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Des marches de pierre émergent du marais et vous conduisent à une vaste esplanade dallée au centre de laquelle huit colonnes délabrées forment un cercle, bordant un large puits au fond envahi d'algues. Au pied de chaque colonne s'élève un monticule d'ossements divers, restes de rongeurs et de serpents. Les lieux semblent totalement abandonnés. »

Les rejetons d'Angrasht sont ravis de la venue des aventuriers qui leur rappelle le temps, ancré dans leur mémoire primitive, où leur génitrice était vénérée comme une déesse. En effet ce lieu était jadis utilisé pour rendre hommage aux dragons noirs. Une victime était ainsi descendue dans le puits (A) et sacrifiée au dragon qui, après avoir remonté les tunnels souterrains immergés, s'en saisissait pour la dévorer tranquillement dans la salle (B) prévue à cet effet.

L'histoire et la fonction de ces lieux sont inscrites en langue commune sur les huit colonnes de pierre qui encerclent le puits.

L'âge aidant, Angrasht s'est installée dans la salle (B). La dragonne y a pondu une demi-douzaine d'œufs dont plusieurs ont éclos il y a 6 mois. Lorsque Lucas est arrivé sur place, il a découvert le squelette d'Angrasht et a survécu aux rejetons grâce au *sceptre de Malebête*. Après avoir récupéré une partie des richesses, il arracha l'une des cornes d'Angrasht avant de prendre la fuite. La corne devait lui permettre de faire croire qu'il avait bel et bien terrassé Angrasht.

Et après ? Les aventuriers devraient parvenir à vaincre les dragonnets puis à récupérer l'œil grâce



au sceptre. L'œil communique par télépathie, et est tout disposé à parler avec les aventuriers, pour peu qu'ils lui promettent de ne pas le ramener à la fée. Dès lors, il permettra aux aventuriers d'apprendre les éléments suivants :

Lucas a promis d'offrir 5 victimes à Mélisse, si celle-ci l'aidait à devenir le seigneur de Salix et des Tourbières.

Angrasht est morte depuis au moins un an. Deux de ses œufs ont éclos peu avant la venue de Lucas. Ce dernier a vaincu les dragonnets et emporté une corne du dragon pour étayer ses mensonges. Les mercenaires envoyés par Lucas ont été vaincus et dévorés par les dragonnets. Quatre ont été changés en zombies et errent dans le marais.

Bien qu'il subsiste de grandes zones d'ombre, une partie du mystère est levée. Les aventuriers devraient ainsi songer à leur retour à Salix. Laissez vos joueurs planifier leur future

confrontation avec Lucas. Les événements se sont précipités depuis leur départ et ils risquent de revoir leur plan une fois sur place.

A/ Puits sacrificiel

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Le puits fait 12 m de diamètre et de profondeur. Les parois sont parcourues de ronces et de plantes grimpantes qui en facilitent l'escalade. Au-dessus de vos têtes, de grandes silhouettes aux ailes membraneuses s'agitent soudain. Depuis le sommet des colonnes sur lesquelles ils sont perchés, quatre dragonnets aux écailles noires luisantes se redressent et vous adressent des cris aigus pleins de défis. »

Il faut remporter un test de **Force (Athlétisme) DD 10** pour atteindre le fond du puits sans encombre ou subir 3 (1d6) dégâts contondants par tranche 3 m de chute. Il vous appartient de choisir le moment où les **4 dragonnets noirs**

Cet Œil à la pupille rouge, injecté de sang, gros comme une pêche bien mûre, est animé d'une vie propre. Dépourvu de paupière, il scrute en permanence son environnement. L'œil appartenait à Argön, un seigneur fomorien qui s'en est séparé pour s'acquitter d'une dette contractée envers Mélisse. Utilisé en conjonction avec l'os de fomorien, l'œil forme le sceptre de Malebête qui permet de garder l'œil captif et de lancer les 3 sorts de vision. Le pouvoir Œil mauvais n'est disponible que si le personnage est harmonisé.

ŒIL DE MALEBÊTE

OBJET MERVEILLEUX.
LÉGENDAIRE (HARMONISATION REQUISE)

Harmonisation. L'œil se déplace grâce à des nerfs dont il se sert comme de tentacules. Il se fixe sur une orbite et

L'ŒIL DE MALEBÊTE

détruit l'œil naturel de sa cible, ce qui inflige 9 (2d8) dégâts contondants, pour prendre sa place. L'harmonisation n'est nécessaire que pour obtenir le pouvoir *Œil mauvais*.

L'œil dispose de 5 charges. Il récupère 1d4+1 charges à la tombée de la nuit.

Sortilèges. Par une action, le porteur de l'œil ou du sceptre peut dépenser 1 charge pour lancer l'un des sorts suivants : *voir l'invisible*, *vision dans le noir*, *viser juste*.

Œil mauvais. Par une action, le porteur de l'œil peut dépenser 3 charges pour forcer une créature qu'il voit et située dans un rayon de 18 m à effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. La créature subit 27 (6d8) dégâts nécrotiques si elle échoue ou la moitié si elle réussit. Une créature qui meurt à cause de ces dégâts revient sous forme de zombi après 1d6 rounds.



(LdM, p. 164) passeront à l'attaque. Attendre que le groupe soit séparé par l'escalade augmente significativement la difficulté de la rencontre, prenez-le en compte.

Le fond du puits est percé d'une arche donnant sur un large tunnel immergé. Au fond du puits comme dans le tunnel, le **terrain** est considéré comme **difficile**. Avant de s'enfoncer dans le tunnel, les aventuriers devront disposer d'une source lumineuse. Sans quoi ils seront plongés dans les **ténèbres**.

B/ Caverne

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« La caverne qui s'ouvre devant vous est immergée. Il n'y a guère qu'un mètre entre la surface de l'eau stagnante et le plafond où grouillent des nuées d'insectes luisants. Au milieu de la salle, les ossements gigantesques d'un dragon émergent des eaux. Le crâne, auquel il manque une corne, est tourné vers vous. Une seconde ouverture perce la paroi nord et semble plonger vers d'insondables ténèbres. »

Les aventuriers n'auront pas à attendre longtemps avant d'être attaqués par le nouveau maître des lieux. Caché sous la surface, le plus robuste des rejetons d'Angrasht, un **dragonnet noir** (LdM, p. 164), les observe. La créature tente de surprendre les aventuriers avant de passer à l'action. La faim et le pouvoir maléfique de l'œil la poussent à se battre jusqu'à la mort.

L'Œil de Malebête

Lorsque Lucas a affronté le second dragonnet, l'œil a été arraché du sceptre et s'est logé dans l'orbite droite de la créature. Lorsque la Malebête a pris le contrôle du dragonnet, Lucas était déjà loin. L'œil a utilisé tout son pouvoir contre les mercenaires et ne dispose donc plus d'aucune charge jusqu'à la nuit prochaine.

Le sceptre

L'os de fomorien est tombé parmi les ossements d'Angrasht. Quiconque fouille la zone peut faire un test de **Sagesse (Perception) DD 13** pour le trouver. Le sceptre est le moyen le plus sûr d'emprisonner l'œil après avoir vaincu le dragonnet. Lorsqu'une extrémité de l'os en est approchée, des excroissances se mettent à pousser pour emprisonner le globe oculaire et le maintenir en place.

Le squelette du dragon

Un simple regard suffit pour comprendre que le dragon Angrasht est mort depuis trop longtemps pour que Lucas soit à l'origine de sa mort. Une des deux cornes est

manquante. Lucas a menti en prétendant qu'une part du trésor restait à prendre. L'autre est vide.

C/ Boyaux

Ces boyaux souterrains se prolongent sur plusieurs kilomètres avant d'émerger en divers points du marécage. Les dragons empruntaient jadis ces passages immergés pour rejoindre le puits sacrificiel. À moins que les PJ ne disposent d'un moyen de respirer sous l'eau, il leur sera impossible de s'aventurer ici.

ACTE III : LES MÉFAITS DE MÉLISSE

De retour à Salix, les aventuriers apprennent les éléments suivants :

- Manipulés par la fée, les habitants se sont retournés contre Lucas. Depuis sa cellule, l'homme avoue toute la vérité aux personnages.
- Les aventuriers doivent à présent trouver Mélisse.
- S'ils vainquent la fée, les aventuriers libèrent les victimes du mauvais sort et sauvent Lucas, si c'est encore possible.

SCÈNE 1 : RETOUR EN VILLE

Objectif de la scène. Les aventuriers voudront confronter Lucas à ses mensonges et peut-être le forcer à révéler le nom des habitants auxquelles il a offert une pièce. Ils doivent se douter que, depuis leur départ, au moins une nouvelle innocente a disparu. Hélas, la situation a rapidement dégénéré depuis et il leur faudra faire preuve de diplomatie et d'astuce pour approcher l'ancien seigneur de Salix.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« C'est avec soulagement que vous laissez les marais nau-séabonds derrière vous. Au terme d'une longue journée de marche, vous traversez à nouveau la passerelle de Salix et entrez dans les ruelles étroites de la bourgade. Toutefois, quelque chose a changé. Une clameur se fait entendre. Des dizaines d'hommes et de femmes brandissent des torches et convergent, exaltés et vociférants, vers la grand-place. Les esprits sont chauffés à blanc. Chacun évoque le Fendu, lequel aurait avoué ses mensonges. Stupéfaction. Pour avoir usurpé son titre et attiré le malheur sur Salix, l'homme va être pendu haut et court. Il se raconte également que, depuis votre départ, deux autres habitantes ont disparu sans laisser plus de traces que les précédentes victimes. »

Peu après le départ des aventuriers, deux innocents de plus ont disparu. Le regain de culpabilité a forcé Lucas à agir sans attendre le retour des personnages. Cédant à la panique, l'homme a refusé d'offrir la cinquième et dernière pièce que lui a confiée la fée.

La réaction de Mélisse ne s'est pas fait attendre. Usant de magie, prenant forme humaine pour mieux se fondre dans la masse, elle monta la populace contre Lucas, révélant ses mensonges et prophétisant de plus grands malheurs si l'usurpateur n'était pas condamné au plus vite. Il n'en fallait pas plus pour déclencher une insurrection contre Lucas.

Lorsque les aventuriers arrivent à Salix, Lucas est enfermé dans une cage à corbeaux, face à la Pierre du Roi où une potence est en train d'être érigée. Sa pendaison est prévue pour le lendemain matin, le temps qu'un tribunal populaire, présidé par Ardo, scelle son sort.

Lucas le Fendu

Les aventuriers doivent s'arranger pour avoir une occasion d'échanger quelques mots avec Lucas. Deux gardes

(Profil du **Garde**) se tiennent devant la cage afin de repousser la foule qui, sans cela, lapiderait le pauvre diable. La foule crache sur le prisonnier qui gît, recroquevillé, vêtu de haillons souillés. Les aventuriers devront remporter un test de **Charisme (Intimidation, Persuasion ou Tromperie) DD 15** pour convaincre les gardes de les laisser discuter avec le condamné. Un pot-de-vin d'au moins 10 po leur permettra d'effectuer le test avec un avantage.

Il se pourrait également que les aventuriers organisent l'évasion de Lucas auquel il ne reste que 1 PV. La nuit est le seul moment où la foule accorde un répit au supplicié. Le cadenas de sa cage dispose d'une CA de 19 et de 12 PV. Un test de **Dextérité DD 13** avec des outils de voleur permet de crocheter la serrure de la cage. Il se pourrait, si cela vous convient, que Malikor accepte de cacher les fuyards dans son auberge. Mais attention. S'ils sont repérés par des habitants ou si les sentinelles donnent l'alerte, il se pourrait que les prochains avis de recherche placardés dans les rues et les auberges portent les noms et les visages des aventuriers. Faites faire 3 tests de **Dextérité (Discrétion) opposés à la Perception Passive 12** des habitants. Quant à Malikor, son comportement conciliant pourrait bien évidemment changer radicalement s'il venait à apprendre que son frère est mort dans les marais à cause de Lucas...

Les joueurs pourraient également s'en remettre à Ardo, le frère d'Alika. S'ils ont eu un comportement loyal et respectueux envers lui, ou s'ils lui révèlent ce qu'ils savent, l'homme pourrait user de son influence pour leur permettre d'échanger avec Lucas dans de bonnes conditions.

Confession

Lucas ne se fait aucune illusion sur son sort. Il lui importe en revanche que les innocentes qu'il a condamnées soient libérées et il supplie les aventuriers de redresser les torts qu'il a commis. Ils doivent retrouver Mélisse et la forcer à libérer ses prisonnières. Voici les éléments dont il dispose :

- Lucas a encore la dernière pièce d'or que lui a confiée la sorcière. Elle se trouve au fond de sa gorge.
- Il sait que le pouvoir de la pièce se déclenche lorsqu'on la tient en main et que l'on récite la comptine des tourbières. Au troisième vers, le porteur est magiquement guidé jusqu'à la fée.
- Il sait que Mélisse n'est pas le nom véritable de la fée. Quiconque trouve son vrai nom obtient un grand pouvoir sur elle. Ce nom est toujours caché quelque part dans le chariot de cette dernière.

Et après ? Les aventuriers n'ont pas de temps à perdre s'ils veulent libérer les captives. Qu'ils aient

LA COMPTINE ET LES PIÈCES D'OR

La comptine des Tourbières est une ancienne formule magique. Les habitants de la région l'enseignaient aux enfants afin qu'ils ne se rendent jamais seuls dans les bois du marais où une affreuse fée était censée séjourner.

Quiconque tient une pièce d'or de Mélisse en main entend dans sa tête le refrain lancinant de la comptine.

« 1, 2, 3 nous irons au bois,
4, 5, 6 trouver la Mélisse,
7, 8, 9 dans mon habit neuf
10, 11, 12, gare à maître Grouse »

En tant que telle, la comptine est inoffensive. En revanche, la réciter en tenant l'une des pièces de Mélisse en main déclenche son pouvoir caché. Au troisième vers, le porteur doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 ou être métamorphosé en animal.

La victime, qui garde sa personnalité, sa mémoire ainsi que ses caractéristiques mentales, subit en même temps une injonction qui l'attire vers la fée, où qu'elle se trouve. La victime peut communiquer par télépathie.

La pièce perd alors son pouvoir principal, mais garde la capacité d'invoquer une bête qui sèmera le chaos.

Quant au dernier vers, il fait allusion à l'âme damnée de Mélisse. Maître Grouse était un druide qui affronta la fée, il y a fort longtemps. Vaincu, il est condamné à revêtir sa forme d'ours et à obéir à Mélisse.

fait évader Lucas ou non, ce dernier décide de réciter la comptine et demande aux aventuriers de se tenir prêts à le suivre, quoi qu'il lui arrive. Lucas est prêt à tenter le tout pour le tout, même si les aventuriers désapprouvent son plan. Il recrache la pièce d'or et récite la comptine avant de se métamorphoser sous leurs yeux en porc.

SCÈNE 2 : NOUS IRONS AU BOIS

Objectif de la scène. Vous allez faire monter la tension, car l'heure de la confrontation finale approche. Vos joueurs savent à présent l'essentiel de l'intrigue. En revanche, ils ignorent la véritable nature de Mélisse, l'étendue de ses pouvoirs, et comment en venir à bout. Cette scène transitoire va répondre à leurs ultimes questions.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« À la fin du troisième vers, Lucas tombe à quatre pattes, le visage tordu de douleur. Sa silhouette se modifie sous vos yeux, ses os craquent et son visage prend une forme porcine. En quelques instants, il s'est métamorphosé en un petit cochon dodu qui se glisse entre les barreaux et file en claudiquant dans les ruelles de Salix. Quelques mètres plus loin, il se retourne pour s'assurer que vous le suivez. En quelques minutes, l'animal vous conduit dans les faubourgs de la ville, jusqu'à des ruines isolées, dominées par un saule aussi majestueux qu'inquiétant. Il rejoint prestement un groupe de truies qui se roulent dans la boue en vous regardant approcher. »

Mélisse a établi son campement au pied du dernier bosquet de saules de l'antique forêt qui s'étendait jadis à la place de la ville. C'est un lieu tellurique chargé d'une énergie perceptible par toute créature pratiquant la magie ou dotée d'origines magiques (fées, elfes, tieffelin, etc.). Ce lieu échappe totalement à la perception des mortels ordinaires de Salix qui vivent autour sans jamais le voir vraiment. Les aventuriers ne le perçoivent que grâce au pouvoir de l'œil de Malebête qu'ils possèdent.

Mélisse voyage à bord d'un chariot coiffé d'une bâche, posé sur quatre roues pleines et tracté par des porcs et des truies. L'apparence anodine de ses prisonniers permet à la fée de passer inaperçue au large des cités humaines. Lorsque les aventuriers arrivent, ils sont immédiatement pris à parti par les truies qui s'avèrent être les innocentes désignées par Lucas. Il y a là **Alika** et **Noéli**, mais également **Alena** et **Erika**, les deux suivantes.

Les aventuriers devront ramener le calme parmi les truies qui grognent toutes en même temps, mordant et pourchassant Lucas, le responsable de leurs malheurs.

Une fois le calme revenu, les captives usent de télépathie pour expliquer aux aventuriers les éléments suivants :

- Mélisse est partie il y a des heures pour semer le chaos en ville. Les captives ignorent quand elle reviendra.
- Pour chaque victime métamorphosée, la fée garde un gland de chêne autour de son cou. L'ensemble forme un collier qui ne la quitte jamais.
- Mélisse est terrifiée à l'idée qu'un mortel trouve son nom véritable. C'est pourquoi ce nom change régulièrement. Mais il est toujours caché quelque part dans son chariot.
- Tenter de mettre les captives à l'abri est voué à l'échec. Elles sont toutes liées par magie au chariot de Mélisse et ne peuvent s'en éloigner de plus de quelques mètres.

Gare à maître Grouse !

Évoqué dans le dernier vers de la comptine, Grouse est un druide victime de la fée. Il passe son temps sous la forme d'un énorme **ours brun** (cf. *LdM*, p. 239) qui veille en somnolant sur le campement de Mélisse. Grouse attaquera les aventuriers peu de temps après leur arrivée. Si ceux-ci le capturent pour l'interroger, ils ne tireront rien de l'homme qui a perdu la raison depuis longtemps. À vous de voir si les truies transmettent leurs informations avant ou après le combat.

Et après ? Une fois Grouse vaincu, les aventuriers devraient se dépêcher d'explorer le chariot de Mélisse, à la recherche de son nom caché. Depuis que Lucas a récité la comptine, la fée sait qu'une

MÉLISSE

La fée a toujours vécu dans le marais. Cette créature malfaisante se nourrit des espoirs et des frustrations des mortels qui ont le malheur de croiser sa route. Pour ce faire, elle les charge de distribuer de jolies pièces d'or scintillantes dans lesquelles sommeille la vieille comptine des tourbières. Cet air lancinant vous obsède jusqu'à ce que vous le récitiez à voix haute, ce qui vous métamorphose en porc.

Dès que la fée dispose de cinq cochons, elle en attelle deux à son chariot et se rend dans les royaumes obscurs où les trois autres sont offerts à deux sœurs sorcières infernales. Lorsque Mélisse aura livré le nombre d'âmes convenu, elle rejoindra les deux sœurs pour faire pleinement partie de la Sororité des Miasmes.

nouvelle victime s'est changée en porc et accourt vers son chariot. Elle ignore en revanche de qui il s'agit.

SCÈNE 3 : LE CHARIOT

Objectif de la scène. *C'est ici que les personnages auront l'occasion de trouver le nom véritable de la fée en résolvant une petite énigme et en se débarrassant des pénibles protecteurs des lieux.*

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Le chariot de Mélisse n'est pas verrouillé. L'intérieur exigu est encombré d'ustensiles, d'herbes séchées, de pots et de bocaux de toutes formes et de toutes tailles contenant des bêtes mortes ou vivantes. L'espace est tellement restreint que trois créatures à peine peuvent s'y tenir sans trop de problèmes. Alors que le dernier d'entre vous se hisse dans le chariot, un fracas de claquement d'ailes vous environne et fond sur vous. »

Le chariot est certes déverrouillé, mais il n'est pas sans défense. Une **nuée de chauves-souris** (LdM, p. 248) veille sur les lieux et attaque les intrus. L'intérieur du véhicule dispose de tout le nécessaire pour constituer un **matériel d'empoisonneur** et un **matériel d'herboriste**. Trois **potions de soins** sont rangées, bien en vue, dans un bocal dans lequel grouille une **nuée d'insectes** (LdM, p. 250). Un sac en toile dissimule un pot en terre cuite contenant de la **poussière de disparition** (LdM, p. 306). Le sac contient également une **nuée de rats** (LdM, p. 249) agressifs.

Le nom de la fée

Il faut penser à lever la tête pour voir que la toile du chariot, en peau de porc tannée, est recouverte d'inscriptions. Les noms des quatre premières victimes (Noéli, Alika, Alena et Erika) sont inscrits en lettres de sang, dans la langue commune, les uns au-dessus des autres. Alors que les aventuriers observent les noms, les lettres du nom de Lucas apparaissent sur la dernière ligne.

Lorsque Mélisse reviendra dans son chariot, elle découvrira son nouveau nom, composé des initiales des victimes (Naael), et pourra quitter ce monde pour se rendre dans les terres infernales. Si vos joueurs ne parviennent pas à percer ce mystère, vous pouvez leur fournir un indice supplémentaire s'ils réussissent un test de **Sagesse (Perception)**

DD 10 :

- ils découvrent un morceau de peau humaine sur lequel est écrit « Vilaines truies aux noms jolis, de vos noms dépend le mien. »

Vos joueurs pourraient également se contenter d'attendre la fée pour lui tendre une embuscade. Dans ce cas, ils se privent d'un atout non négligeable dans la bataille qui s'annonce.

Profitez de ces instants où les joueurs échangent des idées pour bien les écouter. Il ne s'agit pas de contrer leurs plans, mais de vous préparer à jouer au mieux la scène finale du scénario. Commencez d'ores et déjà à vous faire une idée précise des chances de succès et de la faisabilité des options envisagées, à choisir quels tests les aventuriers seront amenés à faire. Mais ne laissez pas le soufflet retomber. Mélisse approche ! Et elle ne sera pas très contente de trouver des intrus chez elle.

SCÈNE 4 : MÉLISSE LA FÉE

Objectif de la scène. *L'heure du dénouement est venue. Il ne s'agit ni plus ni moins que de vaincre la fée ou de la contraindre, d'une façon ou d'une autre, à libérer ses victimes. Votre tâche consistera à incarner un être ancien, inhumain et doté de puissants pouvoirs. Alors, respirez un grand coup et, lorsque vous vous sentirez prêt, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :*

« Massées devant le chariot, les truies se mettent à couiner, les yeux emplis de terreur. Leurs messages télépathiques se bousculent dans vos têtes : Mélisse est de retour chez elle. La créature a pris l'apparence trompeuse d'une enfant qui avance, les pieds nus, un étrange collier autour du cou. Elle vous adresse un regard bienveillant avant d'imposer le silence aux bêtes, d'un geste péremptoire. D'une voix calme, elle ne vous pose qu'une seule question : "Puis-je savoir ce que vous faites chez moi ?" »

Les aventuriers ne sont pas démunis face à Mélisse. Celle-ci les jauge rapidement et agit en fonction de leur stratégie. S'ils déclenchent les hostilités, la fée commence par devenir invisible avant de se déplacer et d'attaquer avec ses griffes. À moins qu'elle ne se mette hors de portée de coups pour contourner les personnages et les surprendre de nouveau. S'ils l'ont encore en leur possession, l'un des aventuriers pourra utiliser l'Œil de Malebête pour neutraliser cet avantage et rétablir l'équilibre des forces.

Le pouvoir du nom

Le nom révélé de la fée est NAAEL. Un personnage peut prononcer le nom à voix haute par une action bonus et effectuer toutes ses attaques contre Mélisse avec un avantage. Cette dernière perd également toutes ses résistances

aux dégâts. Son nom ne peut être invoqué qu'une seule fois par round (et donc par un seul personnage).

S'ils n'ont pas découvert le nom secret, il ne reste plus aux aventuriers que la force brute pour tenter de vaincre Mélisse. L'Œil de Malebête leur sera alors d'un grand secours.

Et après ? L'issue de cette scène va grandement dépendre de l'organisation et de la chance de vos joueurs. Mélisse (cf. Annexe p. 125) doit représenter un adversaire dont ils se souviendront. C'est une créature rusée qui déjouera les pièges les plus grossiers.

Défaite. Si le groupe est vaincu, Mélisse ne tue pas les personnages. D'aussi bons éléments sont trop rares pour être gâchés. Les aventuriers se réveilleront une heure plus tard, au pied du saule. Mélisse aura quitté Salix pour les Abysses où elle troquera les âmes de ses prisonniers sur les marchés infernaux. Il ne restera aux personnages qu'un horrible mal de crâne qui peine à se dissiper. Et une pièce d'or au creux de la main. Par cette pièce Mélisse pourra les convoquer un jour prochain, peut-être pour leur confier une mission. Il se pourrait que de nombreuses années et plusieurs niveaux soient passés d'ici là. Tant que la fée ne les aura pas libérés de son charme, les aventuriers seront incapables de se débarrasser de la pièce ni d'intenter quoi que ce soit contre la fée.

Victoire. Mélisse est vaincue. Les aventuriers l'ont tuée ou forcée à négocier avec eux. Pour sauver sa vie, la créature est prête à libérer ses cinq victimes. Ses charmes se dissipent alors et les filles de Salix retrouvent leur apparence normale, tout comme Lucas. S'ils le souhaitent, les aventuriers pourraient même s'approprier le chariot. À moins qu'ils ne le confient à Lucas qui devra refaire sa vie loin de la ville dont les habitants ne sont pas prêts à lui pardonner ses méfaits.



Lilyon

CONCLUSION

La pendaison de Lucas a évidemment été annulée. Depuis sa disparition, les citoyens de Salix sont terrorisés à l'idée que l'estropié réapparaisse pour se venger. Et si c'était un puissant magicien ? Un démon ayant pris forme humaine ? Un dieu venu pour les mettre à l'épreuve ? Personne n'écoute le récit des quatre femmes qui retrouvent saines et sauvées leurs familles. Elles seules, ainsi que les aventuriers, savent ce qu'il est réellement advenu.

Un conseil de notables dirigé par Ardo assurera la gestion de la ville en attendant qu'un nouveau seigneur soit désigné par décret royal.

Si les aventuriers ont été identifiés comme des complices de Lucas, mieux vaut pour eux qu'ils quittent Salix s'ils ne veulent avoir affaire à la garde de la ville. Sans quoi, ils peuvent jouir d'un repos bien mérité dans l'auberge de Malikor où il sera enfin temps de fêter la disparition du grand dragon noir. À moins que les PJ ne lui en aient parlé avant, il se pourrait que l'aubergiste remarque à ce moment-là que l'un d'entre eux porte l'épée de son frère. Apaisé, il voit la mort de ce dernier comme une délivrance et offre la lame aux PJ en souvenir de son frère. Il n'éprouve que pitié pour Lucas et considère la fée des marais comme la seule responsable de ces maux.

Quant à Lucas le Fendu, il quitte la ville pour ne plus jamais reparaitre.

BRUMES ABYSSALES

INTRODUCTION

LES LIEUX ET LES GENS

Vivecombe

La position géographique du hameau en fait une étape parfaite pour les voyageurs qui pourront y trouver repos et ravitaillement, avant de reprendre leur route. Une confortable auberge relais et son modeste comptoir commercial sont généralement appréciés par les gens de passage. Les onguents et tisanes d'une guérisseuse locale achèvent de rendre confortable une halte à Vivecombe. Mais ce sont bien les thermes qui font la particularité du lieu. Le site jouit depuis plusieurs années des bienfaits d'une source chaude approvisionnant une caverne. Les vestiges de thermes antiques qui s'y trouvent ont été restaurés par les habitants. Au fil du temps, les fouilles ont permis de découvrir une seconde salle, également desservie par une source thermale, ainsi qu'un réseau de galeries dont certaines s'enfoncent plus loin sous terre. Quelques gisements de soufre et de rares filons de pierres semi-précieuses complètent la liste des ressources utiles à la communauté. Des ouvriers itinérants viennent régulièrement grossir les rangs de la petite équipe de mineurs locaux œuvrant à l'entretien et à l'exploitation du site. D'importants travaux ont été lancés dans le but de percer quelques cheminées d'aération, car les vapeurs forment une brume dense continue. Le dernier arrivage de saisonniers a été une aubaine tant le perçage des conduits est une entreprise ardue pour la main-d'œuvre du village.

Les thermes antiques

Aussi loin que s'en souviennent la mémoire des peuples et les registres d'archives, les sources chaudes ont toujours été mentionnées dans cette région. La première communauté sédentaire attestée fut fondée par un cercle de druides, accueillant malades et blessés venus des quatre vents, honorant les forces de la nature qui offrent à ces sources ses qualités curatives. Le modeste mesnil qui se forma perpétua cette tradition hospitalière, longtemps après la disparition du cercle druidique. Toutefois, les rites de jadis furent oubliés alors que le temps coulait sur le hameau. Et dans les entrailles de Vivecombe, une menace insidieuse ne tarda pas à s'immiscer, désormais libre de croître.

L'aubergiste

L'hôtelier Einn tient l'auberge relais du village et fait aussi office de gérant des thermes. C'est un homme courtaud et

Les thermes antiques d'un paisible village. Des eaux souillées par les songes d'une créature immémorée. Un cauchemar qui trouvera sa place dans n'importe quelle campagne.

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ font une halte auprès d'une communauté accueillante. Les habitants exploitent un ensemble de sources chaudes souterraines, aménagées en bains curatifs. De récentes disparitions d'ouvriers ont eu lieu et un drame imminent va propulser les personnages au cœur d'un réseau de galeries dans lequel la brume elle-même semble traquer ses proies. La densification des brouillards a favorisé l'influence pernicieuse d'un aboleth renaissant.

FICHE TECHNIQUE

Type • Action/Épouvante

PJ • Niveau 1-3

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action ●●●●

Ambiance ●●●●

Interaction ●

Investigation ●

sec, aux joues creuses mangées par d'épais favoris. Ses yeux d'un bleu d'acier sont cernés par les nuits trop courtes, ses sourires sont tristes et rares. Veuf et sans enfant, son auberge est sa seule et dernière amarre. Entièrement dévoué à son métier, il répondra aux besoins matériels des PJ et sera une source d'informations fiables au sujet des rumeurs de la région. Ce PNJ vous offrira la possibilité d'amorcer certaines pistes liées à vos propres parties futures. Il peut aussi vous permettre de préparer une suite à ce scénario, si vous désirez étoffer l'intrigue première ou revenir ultérieurement à Vivecombe. Différentes pistes vous seront proposées dans l'ultime partie de cette aventure.

La contremaîtresse

Éphélia est une jeune femme aux fossettes rieuses, au nez mutin moucheté de taches de rousseur. Ses yeux de couleur noisette, qui toujours papillotent, lui donnent un air alerte et pétillant. Sa longue tresse auburn tombe en cascade sur l'avant de son épaule, jusqu'à sa hanche. Téméraire et d'un naturel protecteur envers les gens de sa communauté, elle

parle d'une voix flûtée et volontaire qui inspire confiance. Face à l'incident rapporté par Stern, son frère rescapé, elle aura du mal à endiguer sa colère. Compétente, elle prendra les choses en main pour tenter de secourir les survivants. Son expertise en matière d'ingénierie minière sera d'une aide salutaire pour permettre aux PJ d'intervenir.

Le hersheur

Stern est un solide gaillard au crâne rasé, à la barbe drue, au nez camus et à la voix éraillée. Seul rescapé de l'accident du chantier, malgré une jambe brisée, il parviendra à ramper jusqu'aux abords du village. Il redoublera ses efforts pour

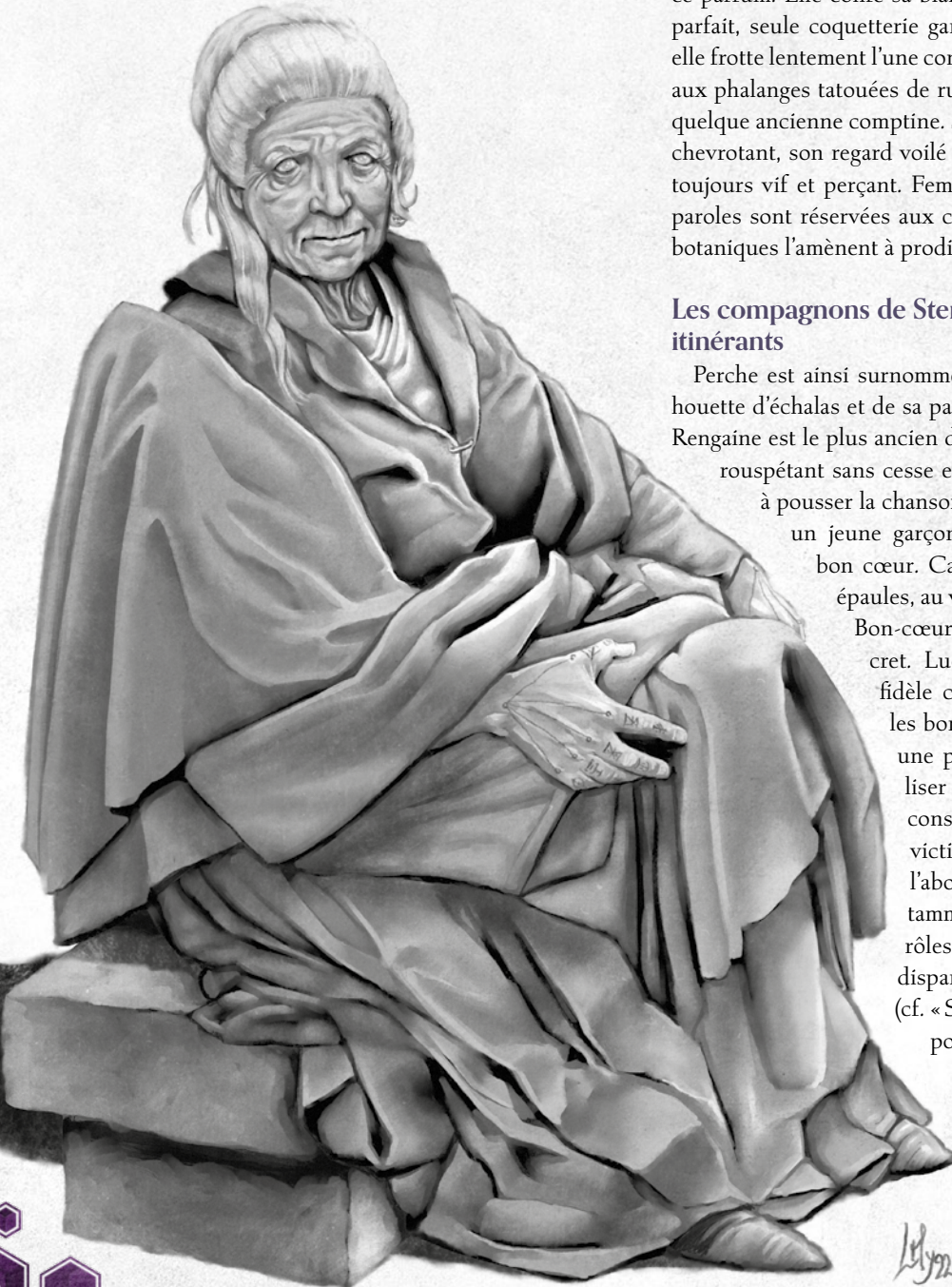
ne pas sombrer dans l'inconscience avant d'avoir transmis des informations à sa sœur Éphélia et aux PJ. Toutefois, sa volonté d'être utile ne l'emportera pas sur la gravité de sa blessure et il ne pourra fournir que quelques bribes d'indications décousues avant de tomber inconscient. La rebouteuse le prendra en charge et s'efforcera de le sauver.

La rebouteuse

Cardamome est une femme courbée par les années dont les sillons s'étirent en fines rides sur son visage. Son âge et son nom sont pour tous oubliés. Les gens du hameau l'appellent Cardamome, les plis de sa tunique exhalant toujours ce parfum. Elle coiffe sa blanche chevelure en un chignon parfait, seule coquetterie gardée du temps jadis. Souvent, elle frotte lentement l'une contre l'autre ses mains noueuses, aux phalanges tatouées de runes antiques, en marmonnant quelque ancienne comptine. Sa voix est un fragile murmure chevrotant, son regard voilé par la cataracte reste pourtant toujours vif et perçant. Femme de peu de mots, ses rares paroles sont réservées aux conseils que ses connaissances botaniques l'amènent à prodiguer.

Les compagnons de Stern et les ouvriers itinérants

Perche est ainsi surnommé à la fois en raison de sa silhouette d'échelas et de sa passion pour la pêche en rivière. Rengaine est le plus ancien des ouvriers encore en activité, rouspétant sans cesse et pourtant toujours le premier à pousser la chansonnette près du feu. Mioche est un jeune garçon de Vivecombe, fanfaron au bon cœur. Caïlasse est un nain aux larges épaules, au ventre rebondi et à la tête dure. Bon-cœur est aussi besogneux que discret. Luciole, vif et taquin, reste un fidèle camarade. Tarin flairé toujours les bons coups et n'est jamais contre une petite sieste. Vous pouvez utiliser ses brèves propositions pour constituer les groupes de mineurs victimes des machinations de l'aboleth. Nous vous invitons notamment à attribuer avec soin les rôles de l'esclave ichtyen (cf. « Les disparus ») et de l'époux d'Émeline (cf. « Scène 1 : Un paisible hameau ») pour ménager de meilleurs effets dramatiques.



14/22

LES ÉVÉNEMENTS

Les disparus

Il y a une quinzaine de jours, la disparition de quatre mineurs, dont deux ouvriers itinérants, a surpris les gens de la communauté et l'on a entrepris des recherches pour secourir ces derniers. Or, aucune trace ni aucun corps n'ont été repérés malgré les fouilles. Les aventuriers les retrouveront dans les entrailles des thermes, désorientés et profondément marqués. Sous l'influence maléfique de l'aberration en stase, ces mineurs ont été corrompus par les eaux que les songes de l'aboleth larvaire ont viciées. Désormais, ils ne sont plus que les marionnettes de la maléfique créature et attaqueront, bien malgré eux, les PJ pourtant venus les sauver. L'un de ces quatre disparus a atteint un stade avancé de mutation et a définitivement perdu l'esprit. Il ne garde plus que quelques caractéristiques physiques humaines, horriblement mêlées à des traits ichtyens. Cette créature traque des proies pour son nouveau maître, l'aboleth assoupi dans les entrailles de la mine rêvant à son retour vengeur.

Les accidents

Depuis la disparition des mineurs et des deux saisonniers, divers incidents ont émaillé l'avancée des chantiers en cours. Peu de temps après l'arrivée des PJ à Vivecombe, un éboulement va précipiter le destin de trois ouvriers supplémentaires. Évidemment, une force indicible est à l'ouvrage. Plus loin dans les tréfonds du réseau souterrain, la larve d'aboleth met en place les toutes premières pièces d'un plan indispensable à sa croissance et à l'expansion de son territoire. À force de patience, il y a quinze jours, la créature a fini par recruter ses quatre premiers esclaves parmi les rangs des mineurs. L'un d'entre eux s'est vu affublé des dons morbides imposés par la créature, devenant ainsi une aberration mutante. C'est par l'entremise de cet esclave récemment soumis que l'aboleth embryonnaire entend bien attirer à lui de nouvelles proies. L'accident provoqué sur le chantier des conduits d'aération devait tout à la fois ralentir la dispersion des brumes propices à l'évolution de l'aboleth et permettre d'isoler de nouvelles cibles, que l'esclave ichtyen aurait pu amener à son sombre maître en gestation. Ainsi coupé du reste de la communauté, au moins pour un temps, l'aboleth larvaire poursuivrait sa croissance et les mutations de ses esclaves arriveraient à leur terme.

Mais c'était sans compter la venue des PJ.

Le passé de Cardamome

Il y a près de 30 ans, Cardamome s'est enfoncée avec trois compagnons dans les entrailles des cavernes, bien plus loin que les vestiges des thermes antiques, pour atteindre l'ancre d'une aberration malsaine et mettre fin à sa corruption. Ils y

sont parvenus, en s'acquittant d'un lourd tribut, car seule la druidesse a pu remonter à la surface, à tout jamais marquée par cette funeste quête. Certes, contrairement à ses compagnons d'alors, Cardamome a survécu au combat contre l'aboleth et l'on pourrait croire son sort plus acceptable. Mais la lutte a coûté cher à la guérisseuse. Son esprit et sa mémoire furent à jamais marqués. Elle en oublia sa quête, son propre nom et celui de ses camarades. De cette rude expérience, elle ne garde plus de souvenirs précis, hormis des fragments déformés qui peuplent certains de ses cauchemars. Si la rebouteuse reste consciente qu'une menace ourdit les trames du destin dans les profondeurs de Vivecombe, elle en a oublié la nature. Sa mémoire élimée et ses divagations imprécises lui donnent des airs de vieille femme un peu sénile. À la voir assise sur le petit banc de pierre de son jardin, au milieu de ses simples, donnant miettes de pain aux mésanges d'une main tremblante, qui pourrait imaginer qu'elle fût bien plus que cela ?

Hélas ! Jamais un aboleth ne meurt véritablement, car sitôt son corps détruit, son esprit se réfugie au sein du plan élémentaire de l'eau. Et tôt ou tard, il s'en revient sur le plan matériel pour assouvir un désir de vengeance que sa mémoire infinie et sa rancune insatiable ne cessent d'entretenir.

CONSEILS DE MISE EN SCÈNE

Impliquer les PJ

Si ce court scénario est proposé comme un interlude à glisser dans une campagne, il peut aussi faire office de toute première aventure. Jouable en trois heures, il permettra à des personnages fraîchement créés de progresser vers les niveaux 2 et 3. Les PJ pourront faire halte au sein de cette communauté pour prendre quelque repos. Ils auront entendu parler de l'hospitalité des gens du cru et des sources chaudes revigorantes, dont ils pourront jouir pour se remettre sur pied. Il est également facile d'apprendre dans la région qu'une vieille rebouteuse, nommée Cardamome, est en mesure de fournir quelques ingrédients entrant dans la composition de certains sorts et de dispenser ses connaissances en herboristerie. Pour impliquer davantage les personnages, il est possible d'imaginer qu'un habitant ou l'un des ouvriers itinérants disparus est une connaissance d'un PJ.

L'altruisme inhérent à la morale de certains personnages du groupe devrait pousser naturellement ceux-ci à venir en aide à ces braves gens. La curiosité titillera la personnalité des plus aventureux et l'inévitable sens des affaires (parfois appelé cupidité) achèvera sans doute de convaincre les plus pragmatiques du groupe. Enfin, secourir les ouvriers piégés assurera aux PJ le soutien de ce village, lequel pourrait devenir une base de repli intéressante.

L'arrivée soudaine d'un mineur blessé et affolé ainsi que les révélations qu'il fera propulseront les aventuriers au

cœur de l'action, sans leur laisser véritablement le temps de tergiverser. D'autant qu'ils sont désormais les seuls dans le hameau à posséder les aptitudes nécessaires pour une telle opération de sauvetage.

L'ambiance

L'accueil réservé aux personnages les installera de prime abord dans une ambiance agréable, mais l'atmosphère ne tardera pas à s'alourdir et ce contraste vous aidera à soigner le ton horrifique de cette brève aventure. Les tunnels tortueux, la moiteur suffocante, les fumerolles méphitiques et les choses qui rôdent dans la brume tisseront les mailles de l'épouvante dont les PJ devront tenter de s'extirper. D'indicibles horreurs rampent à la faveur des ombres et le temps presse cruellement. Car dans les ténèbres, de pauvres innocents prient la miséricorde de leurs dieux. Et ils ne pourront guère tenir longtemps.

SYNOPSIS

Les PJ font halte au village où ils ont tout le loisir de reconstituer leurs ressources et de recouvrer leurs forces. Ils ne manqueront pas d'être orientés vers les bains chauds et leurs bienfaits. Ils apprennent qu'un accident a eu lieu sur l'un des chantiers de forage d'un conduit d'aération des thermes : un éboulement rocaillieux a emporté l'échafaudage sur lequel œuvrait un groupe de mineurs, provoquant en cascade d'autres effondrements qui condamnent désormais l'accès aux galeries. Les PJ sont les seuls ici en mesure d'aller au secours d'éventuels survivants. Ils ne savent pas encore qu'ils viennent contrecarrer le funeste plan d'un aboleth juvénile, dont l'influence pervertit lentement la terre et les gens de ces lieux. Ils ne tarderont pas à découvrir que les abominations qui rôdent ici ne sont autres que les ouvriers et saisonniers disparus, désormais pantins serviles obéissant malgré eux à cette maléfique créature. Il s'agira pour les PJ de sauver ceux qui peuvent encore l'être et d'occire ce qui est à jamais perdu.

ACTE I : UNE DOUCE HALTE

Cet acte commence avec l'arrivée des PJ à Vivecombe et s'achève par l'entrée de ces derniers dans le réseau souterrain.

SCÈNE 1 : UN PAISIBLE HAMEAU

Objectif de la scène. Cette introduction a pour but d'installer une ambiance sereine pour vous aider à mieux glisser ensuite vers l'atmosphère angoissante des deux autres actes. Dans le cadre d'une toute première partie, les PJ pourront présenter et

lier leur personnage. Si vos PJ ont précédemment joué une aventure, c'est aussi l'occasion pour eux de se remettre sur pied et de se ravitailler, avant d'être précipités dans la quête de ce scénario.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous avancez sur la sente d'une agréable forêt giboyeuse. Par-delà la trouée végétale qui vous fait face, vous devinez les contours majestueux d'une montagne. Dans le creux de la combe, à quelques encablures à peine du flanc rocheux, quelques toitures d'ardoise se disputent les derniers rayons de soleil. De part et d'autre de la voie qui scinde le hameau, une dizaine de foyers sont regroupés, tel un placide troupeau d'alpages. Une brise légère fait danser l'odeur des feux que l'on allume pour le soir, mêlée aux fumets de soupe chaude et de venaison rôtie. Votre étape du jour s'achève et vous n'auriez osé souhaiter meilleur lieu pour faire halte. Une demi-douzaine de chèvres s'égaillent derrière la clôture de bois qui ceint le pré s'étirant sur votre gauche, alors que vous atteignez bientôt la première demeure du hameau. Non loin, une femme réchauffe son dos contre la pierre d'un muret exposé au soleil déclinant. Les yeux dans le vague, elle semble perdue dans ses pensées. À quelques pas, une petite fille joue, des fleurs dans sa tresse ébouriffée, un sourire épinglé sur les lèvres. Soudain, comme savent le faire les enfants, la fillette vous surprend en brandissant bien haut son petit cheval de bois sculpté et s'adresse à vous d'une voix fluette : "C'est mon papa qui l'a fait !" Voilà qu'à cet instant l'inconnue du muret s'extirpe de sa rêverie éveillée, posant un regard étonné sur la fillette qui enchaîne aussitôt en exhibant de son autre menotte une figurine inachevée, vaguement humaine : "Mais il faut qu'il termine le chevalier." L'espace d'un instant, la tristesse vient voiler le visage de la femme. Puis, remarquant votre présence, elle se redresse hâtivement en ajustant les plis de son lourd jupon. "Veux-tu bien ne pas déranger ces gens, pipelette ? dit-elle aimablement à l'enfant. Pardonnez, voyageurs. Bienvenue à Vivecombe." »

Cette jeune femme, Émeline de son prénom, est l'épouse de l'un des ouvriers portés disparus depuis deux semaines. La fillette est leur enfant, nommée Lodda. À cette heure où, las d'espérance, l'on n'attend plus son retour, l'ouvrier prisonnier dans les ténèbres des galeries souterraines prie les divinités, serrant dans son poing une petite figurine de chevalier inachevée. Celle-ci pourra vous fournir un effet dramatique à utiliser dans ce scénario, si vous attribuez à l'un des mineurs cette figurine, qu'il porte encore sur lui. Émeline saura orienter les PJ vers la mesure de la rebouteuse Cardamome ou le gîte d'Einn et répondra à une ou deux questions avant de prendre congé poliment.

La mesure de Cardamome

S'ils désirent y recevoir des soins ou y faire quelques emplettes, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Un muret de pierre, affaissé par endroits, encadre les abords de cette mesure. Deux chats somnolents, l'un roux et l'autre gris, ne daignent pas interrompre leur sieste à votre passage. Un portillon de bois donne sur un modeste jardin, parfaitement organisé en carrés de plantes curatives et autres herbes aromatiques, ordonnés de part et d'autre de l'étriqué chemin de pierre qui vous conduit au seuil de la modeste demeure. Le linteau de la porte, frappé d'une serpe peinte en son centre, oblige la plupart des visiteurs à s'incliner avant de pénétrer dans l'unique pièce du lieu. La valse odorifère des bouquets garnis qui séchent, pendus par leurs tiges aux larges poutres de la charpente, vous enivre quelque peu. Une senteur de cardamome domine tous ces parfums qui planent dans l'air. Le mobilier fort modeste est disposé autour d'une table et du tabouret qui lui tient compagnie. Une cheminée réchauffe en son foyer une marmite qui bouillonne. Trois murs supportent vaillamment bon nombre d'étagères qui, elles-mêmes, ploient sous quantité de récipients en grès et de boîtes en bois. La quatrième cloison accueille dans son alcôve une massive literie, dont les boiseries sont gravées d'innombrables runes, et d'épais rideaux peuvent garantir une relative intimité. L'une de ses tentures est déployée, permettant d'admirer la moitié d'une voûte céleste représentée par d'ouvrages brodées de fils d'or et d'argent, dont la richesse paraît en ces lieux irréaliste. La contemplation de cette étoffe est interrompue par une voix chevrotante émanant du sol qui vous interpelle : "Ni trop tôt ni trop tard, vous voici à point nommé. La compote est prête !" Le visage fripé et souriant d'une vieille femme dépasse d'une trappe desservant un petit cellier en sous-sol. La rebouteuse s'extirpe péniblement de l'ouverture, tenant une écuelle de graines odorantes d'une main fragile et tatouée, se dirige vers la marmite puis y déverse le contenu de son assiette, alors qu'une délicieuse odeur de pomme emplit la pièce. Enfin, elle se tourne vers vous. »

Les PJ pourront ici acheter 2 ou 3 potions de soins et quelques ingrédients magiques simples, à des tarifs honnêtes. Cardamome peut également user de ses compétences pour guérir les aventuriers. Elle refuse tout paiement pour ce service. Le discours décousu de la

rebouteuse ne permet pas d'obtenir d'informations précises sur Vivecombe. Nous vous recommandons de ne pas prolonger une éventuelle visite en ce lieu pour soigner le rythme de votre partie. Les pensées emmêlées de Cardamome et ses possibles somnolences devraient vous y aider.

L'auberge

Le modeste village dispose d'une unique auberge qui n'a jamais eu besoin d'être nommée pour se distinguer d'un établissement concurrent. Tout au plus, les gens du cru s'y réfèrent parfois en évoquant le gîte d'Einn ou l'auberge des bains. Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« L'établissement est l'ultime et la plus imposante bâtisse du hameau. Placé dans un lacet de la route qui poursuit son tracé à quelques centaines de mètres à peine des thermes, le gîte dispose d'écuries attenantes au corps du bâtiment trapu. L'enseigne figure un baquet. Sous la potence, une massive porte au bois verni étouffe les bruits du dedans. Passé le seuil, la salle principale, au plafond bas et aux poutres apparentes, offre la chaleur d'un vaste foyer dont l'âtre réchauffe une soupe dans sa marmite et des venaisons sur leur broche. Un escalier planté au centre de la pièce dessert l'unique étage et ses



dortoirs. Tables et bancs rustiques attendent sagement la veillée du soir. Enfin, un massif comptoir au bois gravé de motifs traditionnels court le long du mur en face de la cheminée. Descendant les marches de l'étage, la pipe au bec, l'aubergiste vous adresse un hochement de tête en guise de salut. "À votre service, voyageurs !", dit-il en se tenant à votre disposition. »

Le relais d'étape offre un confort certes spartiate, mais le vivre et le couvert sont tout à fait honnêtes pour les tarifs annoncés. De plus, l'aubergiste est en mesure de vendre ou de troquer des fournitures utiles aux voyageurs. Il peut également vous servir à distiller certaines rumeurs et autres informations en lien avec les prochaines aventures que vous voudrez jouer avec votre groupe. L'auberge étant le principal lieu de socialisation, il serait bienvenu de mettre brièvement en scène une veillée avec quelques PNJ de Vivecombe. C'est aussi l'occasion d'évoquer les récents événements du hameau. Toutefois, nous vous invitons à rester très vigilante quant au temps accordé à cette scène d'ouverture. Afin de ne pas vous enliser dans cette séquence de démarrage, dès lors que les PJ ont terminé de reconstituer leurs forces et que vous avez placé les éléments narratifs que vous souhaitiez évoquer, passez à la deuxième scène pour les propulser dans la quête. Usez d'une ellipse pour arriver au matin suivant la venue des PJ à Vivecombe.

SCÈNE 2 : L'ACCIDENT

Lorsque vous estimerez qu'il est temps de lancer l'aventure, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Paquetages faits, vous voilà fin prêts à reprendre votre route. Mais alors que vous vous mettez en marche, un profond grondement rocailleux se fait sourdement entendre, si lourd qu'il semble rouler sous les pavés usés de la route. Alertés par cette menace grondant dans les entrailles de la terre, des passereaux s'élancent en nuées piaillantes et affolées vers les cieux indifférents. Bientôt, à quelques foulées du lacet de la route et en direction de l'entrée des thermes, résonnent des cris de détresse et des râles de souffrance. Alors que vous approchez de la source du bruit, vous découvrez un homme rampant au sol, gris de poussière, tordu de douleur. Les sillons carmin qui s'écoulaient de son front jurent avec la pâleur de son visage. Sa jambe gauche, brisée, pliée dans un angle atroce, témoigne du malheur de l'ouvrier et de la gravité de l'accident. Depuis Vivecombe, des gens accourent déjà. Bientôt, les visages hagards des villageois se pressent autour de vous. "Éphélia..." répète le mineur mutilé, dans un souffle douloureux. Fendant la foule, une jeune femme coiffée d'une longue tresse aux reflets roux se précipite au secours du pauvre homme. "Je suis là, mon frère", dit-elle en tentant de museler ses émotions. "Va vite chercher Cardamome !" commande-t-elle à Einn, qui déjà

s'exécute. Puis, après avoir balayé la petite assemblée d'un regard vif, Éphélia vous interpelle : "De grâce, nous avons besoin de votre aide." Que faites-vous ? »

Impliquez rapidement les PJ par le biais des sollicitations pressantes des gens de Vivecombe. Les joueurs sont les seuls héros de cette histoire. Faites-leur sentir qu'en l'absence de leur intervention, les mineurs bloqués n'auront aucune chance de survie. N'hésitez pas à évoquer les regards pesants et les suppliques de certains PNJ. Et si nécessaire, décrivez parmi l'attroupement la petite fille, serrant la main de sa mère et gardant contre sa poitrine un petit cheval de bois sculpté. Nous vous invitons à garder ici un rythme soutenu pour transmettre toute l'urgence de la situation à vos joueurs pour qu'ils s'impliquent rapidement.

Le témoignage de Stern

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« La jambe de l'homme, horriblement vrillée, fait détourner quelques regards de l'assistance. Du sang ruisselle de ses tempes jusqu'à ses larges épaules, depuis une blessure de son crâne rasé. La pâleur de son visage est inquiétante. La volonté de ce mineur force le respect. Pressant la main de sa sœur à s'en faire blanchir les phalanges, il s'efforce de donner quelques informations, luttant pour ne pas tourner de l'œil. "La montagne est tombée sur nous... en un instant. Les échafaudages se sont écroulés, dans la seconde caverne. Mes camarades... j'ai crié leur nom, j'ai entendu leurs appels. Mais la poussière et les brumes... les trois autres n'ont pas eu le temps de fuir. J'ai rampé par une brèche, entre les deux salles des thermes. Il faut les secourir, vite." Le vaillant mineur finit par sombrer alors que la rebouteuse arrive sur les lieux. "Veille sur Stern, lui demande aussitôt Éphélia. Nous nous occuperons des trois autres, n'est-ce pas ?" vous implore-t-elle. »

L'homme blessé est l'un des mineurs qui œuvraient sur le chantier de la seconde salle des thermes. Il s'agit de Stern, le frère d'Éphélia. Il officie en tant qu'herscheur sur le site des travaux, ouvrier chargé de l'évacuation des gravats. Par une brèche providentielle que les dieux lui ont permis d'emprunter, Stern a réussi à regagner la première caverne et l'entrée du lieu. Serrant les dents et ravalant la douleur au prix de terribles efforts, le solide mineur confirme qu'un éboulement rocailleux a emporté l'un des échafaudages, provoquant en cascade d'autres effondrements qui condamnent désormais l'accès aux galeries et à la seconde salle. Il n'a pas la moindre idée du sort de ses trois camarades. Grièvement blessé à la jambe, il n'est pas en mesure de fournir d'autres informations et après avoir indiqué l'emplacement de la

faillie par laquelle il s'est extirpé, il supplie les PJ de porter secours à ses compagnons, avant de perdre connaissance et d'être confié aux bons soins de Cardamome, la rebouteuse.

La contremaîtresse et les vétérans

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Éphélia fait preuve d'un sang-froid impressionnant, mais elle s'efforce de vous faire entendre l'urgence de la situation : "S'il y a des rescapés, ils ne pourront survivre longtemps." Elle rassemble une poignée de mineurs retraités aux silhouettes usées, lesquels pourtant réagissent déjà prestement à ses ordres et s'engagent à offrir toute l'aide qu'ils pourront vous fournir. »

S'ils ne se proposent pas d'eux-mêmes, Éphélia implore l'aide des PJ, car ils sont les seuls ici en mesure d'aller au secours d'éventuels survivants.

Le cadeau de Cardamome

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Avant de partir au chevet de Stern, la vieille guérisseuse s'avance vers vous et vous tend un petit coffret de bois vernis. À l'intérieur, drapées dans un morceau de toile épaisse, somnolent deux bougies aux contours gravés de runes. D'une voix chevrotante, Cardamome vous explique qu'en les allumant conjointement, elles soigneront le corps et l'esprit de tous ceux qui formeront un cercle autour des deux chandelles. Puis, elle porte lentement ses mains tatouées à vos fronts, psalmodiant une antique bénédiction. Et avant de vous quitter, elle vous met en garde, sous le couvert de quelques phrases sibyllines : "Restez prudents et soudés. Les cavernes sont si anciennes. Et ce qu'elles abritent l'est bien plus encore." »

Avec les bougies de Cardamome, les PJ peuvent bénéficier de tous les bienfaits d'un repos long, dans le temps d'un repos court et pour une unique utilisation. S'ils s'intéressent aux runes gravées dans la cire, ils constatent qu'elles sont identiques à celles tatouées sur les phalanges de la rebouteuse. Un test d'**Intelligence (Arcane) DD 15** ou **DD 12** pour un druide révélera la nature de ces signes, en lien avec l'aspect bienveillant et protecteur de figures divines issues de vieilles croyances druidiques. Si les aventuriers tentent d'en savoir plus à ce propos ou au sujet des cavernes, Cardamome redeviendra cette vieille dame un peu sénile, incapable de formuler autre chose que d'incompréhensibles sentences hors contexte (« Ces chansons sur mes doigts ont toujours été là. Tout a toujours été là. Rien ne s'efface. » ; « L'anguille sous la roche et les crabes dans son panier. » ; « Ne jamais dire fontaine sans boire ses paroles. » « Plus qu'une dans la lumière des trois restés dans l'ombre. »).

ACTE II : DANS LES PROFONDEURS

Cet acte débute lorsque les PJ acceptent de sauver les rescapés et de s'aventurer dans les parties antiques de ce site.

SCÈNE 1 : UNE BRÈCHE VERS L'ESPOIR ?

Objectif de la scène. Les PJ doivent protéger le groupe de mineurs vétérans de l'assaut d'araignées souterraines, pendant que les ouvriers ouvrent un passage dans la seconde salle, pour permettre aux aventuriers d'aller chercher les éventuels survivants.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Guidés par Éphélia et accompagnés par une dizaine de vieux mineurs depuis longtemps à la retraite, vous pénétrez dans les thermes. Malgré les particules de poussière et au milieu d'un environnement ravagé par l'effondrement de blocs de roches, vous repérez les traces de sang laissées par Stern. Suivant cette piste longeant le bassin, vous traversez la première salle pour trouver dans la paroi du fond la brèche par laquelle il s'est glissé depuis la seconde caverne. Sans plus attendre, Éphélia et les vieux mineurs entament l'ouverture d'un passage. Affolées par les violents glissements de terrain, deux **araignées souterraines** surgissent brusquement de quelques failles rocheuses de la voûte ! Ces créatures vivent habituellement bien plus profondément dans les cavernes, leur présence si près de la surface surprend et inquiète la contremaîtresse ainsi que les vétérans. Nerveuses et particulièrement agressives, elles comptent manifestement s'en prendre au petit cortège d'intrus et vous allez devoir assurer la protection des ouvriers qui, après un temps de panique, reprennent leurs esprits sous les injonctions d'Éphélia et se mettent bravement à l'ouvrage, mettant leur sort entre vos mains. »

Considérez que les PJ ont le temps de s'interposer entre les anciens mineurs et les araignées avant le début du combat. Désorientées et paniquées, les deux créatures (voir encadré) lutteront jusqu'à la mort. Si l'opposition n'est pas assez forte, n'hésitez pas à faire intervenir une troisième araignée. Vous avez la possibilité de mettre en lumière les actes des PJ, de les rendre indispensables et inspirants, car aucun des vieux ouvriers n'est en mesure de se défendre contre la menace arachnéenne, même s'ils font preuve de courage en se mettant malgré tout à déblayer un passage pendant l'affrontement.

Après le combat, Éphélia indique que l'urgence de la situation ne permettra pas de garantir la consolidation de



Les araignées souterraines utilisent le profil de l'araignée-loup géante (*LdM*, p. 223) légèrement modifié. Utilisez les entrées suivantes à la place de celles du profil de base :

Sens vision dans le noir 9 m, Perception passive 10

SCORES D'ATTAQUE

Chélicères tranchants. Attaque d'arme au corps à corps : +3, allonge 1,5 m. Dgt 1d6+1 (4) tranchants.

Souffle poussiéreux (recharge 5-6). Attaque d'arme à distance : +4, portée 6/18 m. La cible est aveuglée jusqu'à la fin de son prochain tour.

ACTIONS

Attaquer. L'araignée effectue une attaque de morsure ou de souffle.

cette faille. Elle estime que l'étayage de fortune tiendra une paire d'heures tout au plus. Au-delà, elle se refuse à mettre plus en danger encore les mineurs retraités qui l'épaulent. Elle confie un petit sablier à l'un des PJ, indiquant qu'il représente une heure de temps. Avec solennité, elle enjoint le groupe à lui rendre l'objet après l'avoir retourné une fois et avant la chute du dernier grain, qui viendra ainsi clôturer deux heures écoulées.

Cependant que les héros franchissent la brèche à la lueur d'une lanterne à capote cédée par l'un des vétérans, vous pouvez noter l'heure et signaler à votre groupe de jeu qu'il dispose de 120 minutes pour accomplir sa mission. Dans deux heures, la voûte fragilisée s'écroulera sous son poids, la brèche sera obstruée par les fragments de roche et le destin des personnages sera scellé.

Cette proposition de jeu, tout à fait optionnelle, ne doit pas être source de déplaisir pour votre groupe et vous. Si l'idée de jouer contre la montre ne vous apporte pas satisfaction ou pire, suscite du stress : n'en tenez surtout pas compte ! Il s'agit d'un outil supplémentaire pour entretenir l'ambiance et stimuler vos joueurs. Toutefois, cette aventure peut ne pas s'articuler autour de ce défi chronométré, qui doit être appliqué seulement si ce type d'épreuve amuse votre table. Sans celui-ci, la partie n'en sera pas moins divertissante.

Enfin, notez que les mosaïques de la seconde salle cachent en leur sein des runes, en lien avec le portail magique du lac de l'ultime scène. Selon les actes des PJ, ils pourront activer celui-ci et l'emprunter pour revenir auprès d'Éphélia. Personne à Vivecombe ne connaît l'existence de ce portail, pas même Cardamome qui jadis l'a pourtant créé.

SCÈNE 2 : UNE DESCENTE VERS LA FOLIE

Objectif de la scène. *Malgré l'hostilité des souterrains et les dangers dressés sur leur chemin, les PJ doivent poursuivre leur progression vers les ouvriers en détresse et sauver ces derniers, en triomphant des périls rencontrés.*

Du fond de son sommeil, la larve de l'aboeth rêve à sa vengeance. Ses songes, malsains et corrompteurs, déforment lentement l'environnement. Les cavernes et les créatures qui s'y trouvent en sont aussi modifiées. Au fil de leur avancée, les PJ constateront cela, cependant que le décor porte les stigmates de cette influence néfaste.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Dans la lueur de votre lanterne, vos silhouettes étirées glissent sur les parois et se mêlent à celles des personnages peuplant les nombreuses mosaïques de la seconde caverne,

figurant de naïves scènes de bains. Vous cheminez difficilement au milieu des blocs rocheux effondrés et des dalles fracassées. Des morceaux d'échafaudages flottent dans le bassin thermal, dont les vapeurs se mélangent à la poussière. Un banc de brumes opaques coule sur le sol, masquant vos bottes à hauteur de chevilles. De désagréables relents de saumure assaillent vos narines. Alors que tintent les ricochets rugueux des gravats qui n'en finissent plus de caracoler depuis les hauteurs, vous ne tardez pas à percevoir des suppliques lointaines et des cris de détresse, dont les échos se répercutent dans les galeries en contrebas. Ce sont sans doute les trois compagnons de Stern, s'accrochant à un espoir de survie.»

Un succès sur un test de **Sagesse (Perception) DD 12** avec le *désavantage* donnera immédiatement la bonne direction à suivre. Échouer obligera le groupe à passer de précieuses minutes à s'orienter, avant de devoir surmonter un péril souterrain supplémentaire choisi dans la liste proposée plus bas.

Les mineurs piégés par l'éboulement ont été capturés par l'esclave ichtyen qui attendait l'incident pour intervenir. Il a précipité les compagnons de Stern dans les galeries attenantes et les dirige vers le lac souterrain. L'avance dont il dispose lui permettra de l'atteindre, avec ses captifs, avant ses poursuivants. Sa connaissance des lieux lui fera éviter les embûches que les PJ auront à surmonter. L'agencement des souterrains n'est pas essentiel dans ce scénario et vous pourrez laisser cheminer les PJ à leur convenance, puisqu'ils se dirigeront dans tous les cas vers l'Acte 3 et la zone principale de cette quête. Car ce qui importe véritablement, c'est la manière dont ils surpassent les épreuves rencontrées et le temps qu'ils y consacrent.

Vous trouverez ci-dessous quelques suggestions de dangers que vous pouvez opposer au groupe de héros durant leur progression, en plus de celle précédemment surmontée lors du jet d'orientation. Vous êtes libre d'utiliser l'intégralité de ces propositions ou une partie seulement, au gré de vos envies et de vos besoins. Veillez toutefois à ne pas accabler les PJ. Deux ou trois de ces péripéties semblent déjà représenter une épreuve à l'adversité non négligeable et la mise en scène d'une quatrième ne devrait intervenir qu'en cas de progression trop rapide et facile de votre groupe de jeu. Une fois ces épreuves surmontées, les PJ retrouvent les trois ouvriers retenus captifs dans une grotte humide, avant de se diriger vers l'ultime acte de cette aventure.

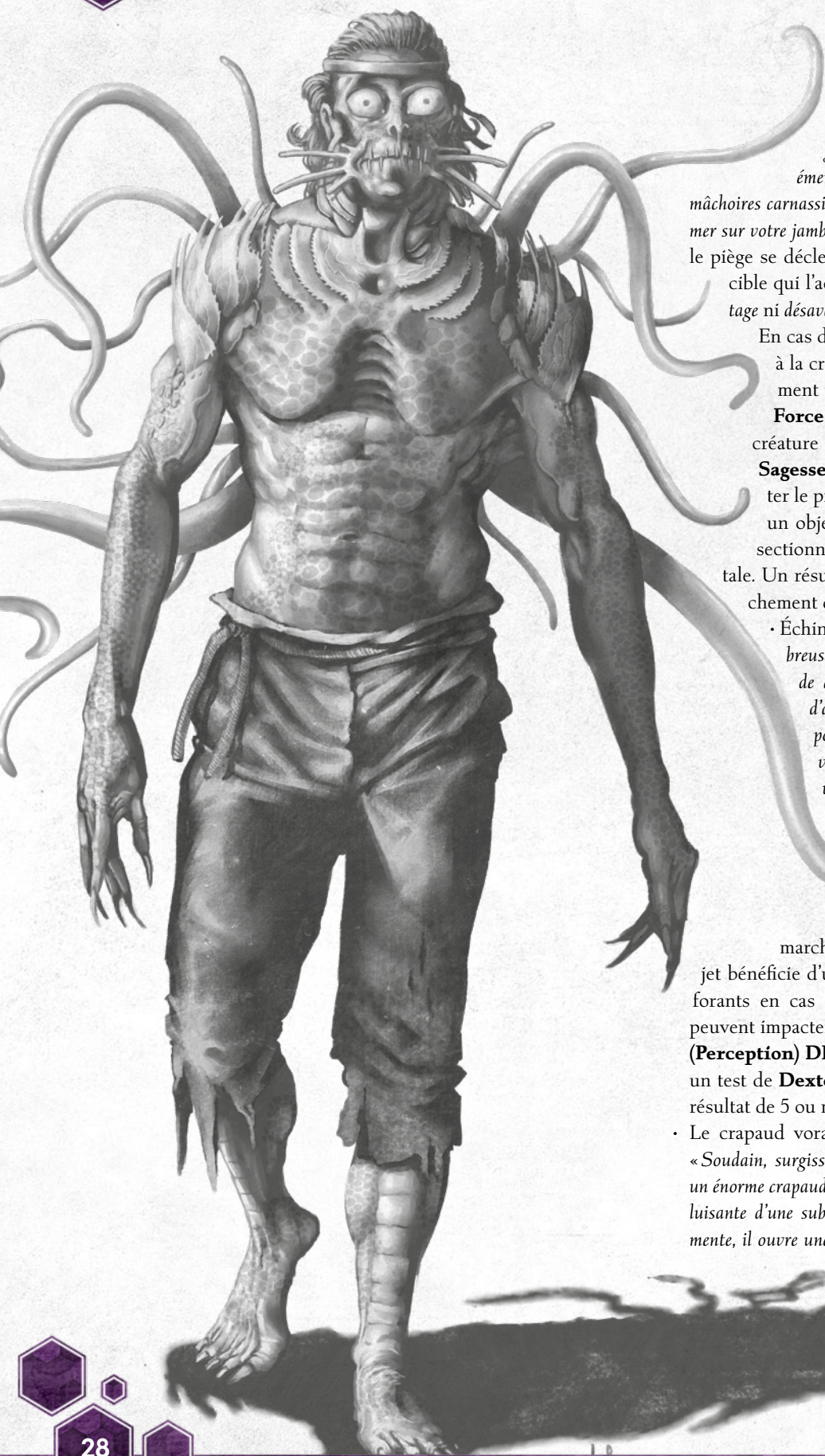
Périls souterrains

Les passages en italique peuvent être lus à haute voix à vos PJ.

- Roches perfides : *«Après quelques mètres au milieu des nuages de poussière soulevée par les effondrements, vous vous retrouvez face*

à un enchevêtrement de lourds blocs de pierres rendues glissantes par les eaux thermales qui ruissellent des parois. Poursuivre votre voie nécessite d'escalader ces monceaux de roche.» **Dextérité (Acrobaties)** ou **Force (Athlétisme) DD 15** sont des tests nécessaires pour franchir cet obstacle. Prendre des précautions telles que s'encorder, user d'un matériel approprié ou toutes autres idées pertinentes des PJ permet de réduire la difficulté à 10. En cas d'échecs, ils subiront 1d4 dégâts contondants. Une seconde tentative disposera de l'avantage sur le jet de dés. Dans le cas d'un nouvel échec, considérez que le personnage parvient à franchir l'obstacle sans encaisser de dégâts supplémentaires, mais en perdant un temps précieux ou une partie de son matériel.

- Mirages méphitiques : *«Un pan de brume dérive à quelques mètres de vous, charriant une odeur de poisson pourri difficilement soutenable. Pourtant, les reflets irisés de ce brouillard étrange ont en ces lieux quelque chose de fascinant. Bientôt, les vapeurs se font plus denses, presque opaques. Et derrière ce rideau de buées solides, quelque chose cherche à percer la voile. Votre pire cauchemar tente de déchirer le tissu de la réalité ! L'instant d'après, la brume éventrée se dissipe, vous laissant seul avec le douloureux souvenir de cette vision d'effroi.»* Nous vous invitons à proposer aux PJ concernés de décrire le mirage cauchemardesque de leur personnage. Les créatures présentes doivent faire un jet de sauvegarde de **Sagesse DD 12**. En cas d'échec, la cible est terrorisée pendant 10 min, durant lesquelles elle subit le *désavantage* aux jets de caractéristique et aux jets d'attaque. Un allié qui prend le temps de reconforter la créature terrorisée, en réussissant un test de **Charisme (Persuasion) DD 15**, réduit ce temps de moitié.
- Funestes fumerolles : *«Des concrétions rocheuses, de forme vaguement conique terminée par un étroit orifice minéral, sont disséminées de façon désordonnée de part et d'autre de la petite caverne dans laquelle vous émergez. Le sol boueux rend votre progression ardue. Un sifflement strident se fait entendre alors que les concrétions coniques exhalent abruptement une vapeur noire corrosive.»* Toutes créatures présentes effectuent un jet de sauvegarde de **Constitution DD 12**. Un échec entraîne la perte de 1d4+1 dégâts de poison et la cible est *empoisonnée* pour 10 min, durant lesquelles la créature subit le *désavantage* à ses jets de caractéristiques et d'attaque. En cas de réussite, la cible subit seulement la moitié des dégâts et ne souffre pas de l'empoisonnement. Un test de **Sagesse (Perception) DD 12** permet de repérer quelques cadavres de rats aux poils tachés de gouttelettes noires et brillantes non loin des cônes. Un test de **Intelligence (Investigation) DD 12** donne la possibilité d'en déduire un chemin hors de portée des vapeurs empoisonnées.
- Lichen sanguin : *«Bientôt, le boyau rocheux que vous parcourrez est tapissé d'une couche de mousse vermillon et spongieuse*



étalée au sol. Chacun de vos pas laisse entendre un répugnant bruit de succion et sous vos semelles pulse cet enchevêtrement de lichen rouge, tel un réseau de veines gorgées de sang. Dans un claquement sinistre, émergeant des méandres moussus et écarlates, les mâchoires carnassières de cet étrange végétal tentent de se refermer sur votre jambe ! » Lorsqu'une créature marche dessus, le piège se déclenche et provoque une attaque contre la cible qui l'active, avec un bonus de +3. Aucun avantage ni désavantage ne peuvent impacter cette attaque.

En cas de succès, il cause 1d10 dégâts perforants à la créature ciblée, dont la vitesse de déplacement tombe à 0 jusqu'à la réussite d'un test de **Force DD 12** réalisé par la victime ou toute créature adjacente à cette dernière. Un test de **Sagesse (Perception) DD 10** permet de détecter le piège et un test de **Dextérité DD 12** avec un objet tranchant le neutralise, alors que l'on sectionne les nerfs qui activent la mâchoire végétale. Un résultat de 5 ou moins entraînera le déclenchement du piège.

- Échinoïdes caverneux : « Pendillant en nombreuses grappes violacées depuis la voûte rocheuse, de curieuses sphères de couleur prune, bardées d'aiguillons, se balancent mollement. Depuis le point de suspension de ces curieux chapelets, un vaste réseau de nervures corallées s'étend en une toile désordonnée sur le sol et les parois. Brusquement, une nuée de longs piquants effilés est projetée par ces singuliers oursins ! » Ce piège déclenche deux attaques contre la cible qui l'active en marchant sur les filaments visqueux. Chaque jet bénéficie d'un bonus de +3 et fait 1d4+1 dégâts perforants en cas de réussite. Avantage et désavantage ne peuvent impacter les jets de ce piège. Un test de **Sagesse (Perception) DD 10** permet de remarquer les filaments, un test de **Dextérité DD 12** désactive le piège, mais un résultat de 5 ou moins le déclenche inévitablement.

- Le crapaud vorace (cf. **crapaud géant**, LdM, p. 230) : « Soudain, surgissant des ombres d'un bosquet de stalagmites, un énorme crapaud boursoufflé et pustuleux vous charge. La peau luisante d'une substance noire, poussé par une agressivité démente, il ouvre une gueule révélant des rangées désordonnées de

crocs acérés, alors qu'il se jette sur vous. » La créature luttera jusqu'à la mort, tout instinct de survie annihilé par l'influence de l'aboleth.

PRISONNIERS DES BRUMES

Objectif de la scène : *Après avoir triomphé des dangers que vous aurez dressés sur leur chemin, les PJ retrouvent les camarades de Stern. Toutefois, il en manque un à l'appel.*

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Sanglots étranglés et respirations saccadées vous conduisent à un sombre et moite renfoncement rocheux. La lueur de votre lanterne balaie les visages terrifiés de deux hommes qui sursautent aussitôt. Transis d'effroi, ils se recroquevillent dans le fond de la cavité où ils sont retenus captifs, si l'on en croit les cordes qui les ligotent. Espérant obtenir quelque secours de votre part, ils vous supplient en murmurant de les sortir de ce cauchemar. Veillant à ne point parler trop fort, ils vous indiquent qu'un lac souterrain est tout près et que le monstre qui les a menés ici s'y trouve. La peur au fond des yeux, ils vous décrivent une créature humanoïde, à la peau couverte d'écaillés visqueuses, possédant de puissants tentacules et qu'aucun des périls des galeries n'a mise en danger. Honteux, ils baissent la tête en vous indiquant qu'ils n'ont rien pu faire quand la bête est revenue, il y a peu, prendre leur compagnon pour le traîner vers le lac. Ils n'ont rien fait non plus, vous disent-ils, pour répondre aux appels à l'aide déchirants qu'ils ont pu entendre et n'ont pas trouvé le courage d'aller au-devant des quelques autres silhouettes en détresse, entraperçues sur les berges du lac. »

Les compagnons de Stern ont été traqués par le serviteur de l'aboleth et ils sont maintenus captifs dans cette petite grotte attenante à un lac souterrain. Revigorés par l'arrivée des aventuriers et l'espoir de sortir enfin de ce cauchemar, ils se ressaisissent suffisamment pour donner quelques informations aux PJ. L'un d'entre eux vient d'être conduit sur les berges du lac par une créature humanoïde, dont ils font une brève description (cf. Serviteurs de l'aboleth p. 127). De plus, les silhouettes et les appels au secours qu'ils ont pu entendre sont ceux des ouvriers portés disparus depuis 15 jours. Durant l'affrontement suivant, les personnages ne pourront compter que sur eux-mêmes, les compagnons de Stern étant trop faibles et terrifiés pour lutter. Tout juste parviendront-ils à se mettre à l'abri des menaces physiques, en attendant la fin du combat. À toutes fins utiles, nous vous rappelons qu'il serait judicieux d'attribuer à l'un des

mineurs la figurine en bois du chevalier inachevé, pour qu'ainsi les PJ puissent identifier celui dont la petite fille attend le retour. La plus cruelle des options serait de confier l'objet à l'homme désormais devenu l'esclave ichtyen, que rien ne peut plus sauver, si ce n'est la mort.

ACTE III : SONGES ANCIENS

C'est ici que se joue la rencontre avec le serviteur de l'aboleth et que les PJ pourront effleurer le mystère qui se cache derrière son odieuse apparence.

SCÈNE FINALE : ASSASSINS INNOCENTS

Objectifs de la scène. *Voici l'antre de l'aboleth. Il se trouve au centre du bassin, dont l'eau monte jusqu'à mi-mollet pour un humain, au stade larvaire de son cycle de vie sur le plan matériel. Mais avant de pouvoir l'atteindre, les PJ vont devoir trouver un moyen de maîtriser les **ouvriers possédés** (voir Annexe p. 128) en attendant de les soigner ou de composer avec leur conscience en leur ôtant la vie. Et il leur faudra aussi triompher du champion de l'aboleth : l'**esclave ichtyen** (voir Annexe p. 127).*

« Dans un silence profond, perlé de gouttes d'eau égrenant les secondes, vous pénétrez dans une vaste caverne abritant un lac souterrain, percluse de stalagmites aux formes grotesques. Une odeur nauséabonde flotte en ces lieux. À quelques mètres de vous, un homme lutte contre trois autres qui le poussent à boire le contenu d'une jarre, sous le regard vitreux d'une horrible créature humanoïde. Soudain, d'un seul et même élan, les trois individus lâchent leur proie, ramassent des pioches et avancent vers vous d'un pas saccadé. Ils brandissent leur arme de fortune et, comme s'ils étaient surpris par leur propre geste, ils hurlent de terreur en vous suppliant de les aider, tout en passant pourtant à l'assaut. La créature humanoïde tourne enfin ses ignobles yeux globuleux vers vous et s'apprête à rejoindre le combat. »

Les ouvriers possédés que les PJ vont affronter sont les mineurs disparus il y a 15 jours. Ces derniers sont devenus des pantins au service de l'aboleth larvaire, à force de consommer l'eau souillée du lac. S'ils ne maîtrisent plus leur corps, ils ne restent pas moins conscients de leurs actes et attaquent les PJ tout en exprimant horreur et regrets. Afin d'entretenir la tension et d'exploiter le dilemme proposé aux PJ, il est important que vous mettiez en scène ce décalage déchirant entre les actes et la détresse de ces pauvres possédés. Si les PJ parviennent à les maîtriser, ils auront un espoir de guérison grâce aux remèdes de Cardamome. L'un d'entre



eux est définitivement perdu : l'esclave ichtyen. Transformé en créature mutante entièrement dévouée à son nouveau maître, la mort est son seul salut.

Au terme de l'affrontement, les PJ pourront prêter attention au lieu. Le mineur que l'on voulait forcer à boire garde les yeux rivés vers le lac, pointant son centre d'une main tremblante. Terrifié, il n'aura de cesse de répéter d'une voix blanche que « leur maître est là, juste là ! ». Il refusera de partir tant que le sort de ce « maître » ne sera pas scellé, affirmant qu'il finira toujours par les retrouver.

Le lac profané

Objectif de la scène. Les PJ peuvent mettre un terme à la corruption des lieux par l'aboleth, avant de s'extirper de cet enfer avec d'éventuels survivants.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos PJ :

« Les eaux peu profondes ont la teinte trouble du gris charbonneux de la vase qui tapisse le fond. L'onde paisible tend son miroir aux mousses

violacées qui rongent les stalactites noueuses et torturées. Glissant sur la surface plate du lac, les volutes d'une brume noirâtre se tordent lentement, émergeant de la couche poisseuse qui s'étend sur toute la surface du bassin. Sur les berges grisâtres piquetées de mousses jaune orange reposent les ossements anciens de trois squelettes, portant les vestiges d'armures rouillées et de vêtements élimés. À intervalle régulier, des pierres ont été disposées en un demi-cercle épousant la courbe du rivage. Chacune est gravée d'une rune différente et tous ces signes vous sont curieusement familiers. Disséminées tout autour du lac, des jarres sont plus ou moins emplies d'une eau noire. Trois silhouettes fantomatiques et impassibles flottent au-dessus des trois squelettes en armure. Elles tournent lentement leur regard vide vers le centre du lac et vacillent, telle la flamme d'une chandelle presque consumée. »

Si les PJ refusent d'avancer dans le lac, les sanglots des trois fantômes s'élèveront vers la voûte de la caverne. Ces

apparitions sont les esprits des anciens compagnons de Cardamome, tombés lors du précédent combat contre l'aboleth. Les runes sur les pierres sont identiques à celles des bougies données par la rebouteuse, ainsi qu'aux tatouages de ses mains. Lorsque la larve sera vaincue, les runes activeront un rite ancien qui donnera naissance à un portail offrant aux PJ de se rapprocher de la sortie. S'ils ne suppriment pas l'ammocète, il leur faudra alors s'en retourner par là où ils sont venus, affrontant de nouveau les périls des galeries. Leur chance de survie et celle des rescapés seront grandement amoindries. Si les PJ décident d'aller à la rencontre de l'aboleth, lisez ou paraphrasez ces quelques lignes :

« Si fragile qu'elle pourrait en paraître grotesque, une larve d'une dizaine de centimètres de longueur et trois fois moins large se tortille mollement, amarrée à la vase par ce qui semble être un cordon ombilical. L'ammocète ne montre nul signe d'agressivité et rien ne serait plus simple que de mettre fin à son existence dans la seconde qui suit. Que faites-vous ? »

Il n'y a ici pas le moindre piège. La larve est parfaitement inoffensive maintenant que ses esclaves sont neutralisés. À la mort du corps physique de l'aboleth, les ouvriers possédés encore vivants pousseront en chœur un cri de désespoir déchirant avant de tomber au sol, inconscients. Ils le resteront quelques heures encore après leur retour à la surface. Les trois fantômes s'inclineront devant les aventuriers, avant de lentement s'effacer de la réalité. Les runes gravées sur les rochers scintilleront soudain d'une aura pâle qui ne cessera de s'intensifier, jusqu'à former une faille de lumière donnant sur un endroit familier. Par-delà cette ouverture surnaturelle, les PJ pourront voir, sans pour autant les entendre, les mineurs vétérans et Éphélia qui s'affairent à garder la brèche ouverte. S'ils passent par ce portail magique, les PJ et les rescapés seront instantanément transportés dans la seconde salle des thermes, ressortant de l'une des mosaïques, à une cinquantaine de mètres de l'ouverture consolidée par les vétérans. Selon le temps dont ils disposent encore, vous pouvez terminer par une héroïque course vers l'entrée qui commence à s'effondrer, sous les encouragements d'Éphélia et ses mineurs retraités.

CONCLUSION

Aidée par les gens de Vivecombe, Cardamome s'emploiera à guérir les ouvriers possédés ramenés au hameau. La chose ne sera pas aisée et nécessitera d'entraver les malades, lesquels n'auront de cesse, et toujours bien malgré eux, de tenter de rejoindre le lac souterrain, faisant même preuve d'agressivité. Après 1d6 + 1 semaines, les mineurs

retrouveront leurs esprits, épuisés mais vivants. Il leur faudra tout le soutien de leur communauté pour se reconstruire après cette terrible épreuve. Longtemps après s'être rétablis, dans leur sommeil agité, ils parleront parfois dans une langue incompréhensible. S'il fait partie des rescapés, l'époux d'Émeline achèvera de sculpter le chevalier pour sa fille. Dans le cas contraire, le petit cheval de bois ne parviendra jamais à consoler l'enfant et sa mère.

Après le renvoi de l'aboleth et au bout de 1d4 + 1 semaines, l'environnement et les eaux des thermes ne seront plus souillés. La petite communauté de Vivecombe pourra reprendre le cours de son existence paisible. Du moins, pour les trente prochaines années à venir avant le retour des brumes abyssales.

« N'EST PAS MORT CE QUI À JAMAIS DORT... »

Si vous désirez exploiter la trame de ce court scénario pour de futures aventures, plusieurs options peuvent vous y aider :

- l'aubergiste Einn l'ignore mais il est un agent de l'aboleth. Ayant été plusieurs fois en contact prolongé avec les eaux corrompues des thermes, ses rêves entrent en résonance avec ceux de l'aberration. Insidieusement et par cette entremise, la créature étend son influence sur l'esprit de l'aubergiste qui se tiendra disposé à faire ce qu'il faut pour favoriser le retour de l'aboleth et satisfaire ses demandes, en lui envoyant par exemple de nouveaux ouvriers itinérants et d'innocents clients des thermes ou bien encore en empoisonnant les gens de Vivecombe avec l'eau de nouveau souillée ;
- les élucubrations que les éventuels rescapés guéris marmonnent dans leur sommeil permettent de prendre la pleine mesure de ce qui couve sous le hameau. L'étude et la traduction de cette étrange langue ancienne, le profond, mettent en avant l'aspect cyclique de la menace. Les PJ doivent se préparer au retour de l'aboleth ou passer le flambeau à un autre groupe d'aventuriers ;
- prendre en considération les divagations de Cardamome donne la possibilité de comprendre que quelque chose reste depuis longtemps inachevé. Un rituel ancien peut être accompli pour définitivement empêcher l'aboleth de revenir en ces lieux. En partant sur les traces du passé de la rebouteuse et en étudiant le cercle druidique qui jadis a fondé ce site, les PJ peuvent reconstituer les étapes du rituel ancestral et le mener enfin à son terme.

UN DÉTOUR MALHEUREUX

Des mercenaires malchanceux. Des gorges isolées. Une nécropole naine antique. Une amulette impie... et un satané cube !

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ sont engagés pour récupérer une amulette sur le corps d'un aventurier mort dans une ancienne tombe naine. Ils vont voyager à pied jusqu'à une ancienne nécropole située dans des gorges isolées. Là, ils vont découvrir le destin funeste des précédents aventuriers et vont devoir explorer la tombe afin de retrouver le corps du malheureux et l'amulette qu'il portait.

FICHE TECHNIQUE

Type • Action

PJ • Niveaux 1-3

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action ●●●●

Ambiance ●●●●

Interaction ●

Investigation ●

INTRODUCTION

LOCALISATION DE L'AVENTURE

Au début de cette aventure, les personnages se trouvent dans une petite bourgade, à une ou deux journées de cheval d'une grande ville. Libre à vous de replacer les lieux dans l'univers de votre choix.

SYNOPSIS

Les personnages joueurs (PJ) sont approchés par un individu visiblement blessé. Celui-ci leur demande de l'aide pour récupérer une amulette et la remettre à son maître à la cité voisine. Ladite amulette se trouve sur le corps de l'un de ses compagnons, mort dans une tombe abandonnée à quelque distance de là. S'ils acceptent, les aventuriers effectueront un trajet de deux jours jusqu'à une antique nécropole d'origine naine creusée dans des gorges. À mi-chemin, ils dresseront leur campement sur le territoire de fées qui n'apprécient guère leur présence et qui tenteront de les déposséder de leurs biens. Le lendemain, ils devront suivre la rivière pour atteindre la nécropole et rechercher la tombe. Une fois sur place, ils se livreront à une périlleuse

exploration jusqu'à l'amulette. Malheureusement, le corps de son possesseur a été englouti et dissous par un cube gélatineux. L'amulette malfaisante qu'il portait s'est réactivée et diffuse désormais un rayonnement néfaste qui réveille les morts, ce qui ne manquera pas de compliquer la tâche de nos aventuriers. Une fois le pendentif récupéré, il leur faudra se rendre dans la cité du temple de la Justice pour le remettre à un étrange individu, lequel, en réalité, fait partie d'un groupe de nécromants qui souhaitent à tout prix récupérer le bien qu'on leur avait volé.

L'HISTOIRE POUR LA MENEUSE

Il y a quelques années, une relique impie appelée le *pendentif nécrotique d'Indra-Baël* (voir encadré) s'est retrouvée en possession d'un groupe de nécromants qui sévissait dans la région. Cachés sous un tumulus, au cœur d'une forêt, leurs sombres activités avaient un impact nocif sur la nature environnante. Aussi, il y a quelques mois de cela, les druides de la région prirent-ils les choses en main. Ils mirent fin à leurs agissements par la force, s'emparant par la même du pendentif maléfique. Souhaitant se débarrasser de cette amulette maudite, les druides décidèrent de la confier au temple de la Justice qui saurait quoi en faire. Pour cette simple mission de convoyage, ils firent appel à des aventuriers pensant que cela serait à la fois plus discret et plus sûr...

C'est ainsi qu'il y a une semaine, Erfid, Grim et Garth furent engagés par le cercle de druides appelé les « Frères des ours » afin de convoier l'amulette jusqu'à la cité voisine pour la remettre au temple de la Justice, en ignorant tout de la véritable nature de l'objet.

Garth ayant tendance à trop parler, l'un des nécromants fugitifs eut vent de l'information. Percevant les faiblesses morales d'Erfid, il passa un marché avec lui : il devrait remettre l'amulette à l'un de ses compères, un dénommé Thaereddic en échange de quoi il serait grassement payé. Erfid n'a donc nullement l'intention de restituer la babiole au temple de la Justice, mais compte bien la dérober à ses compagnons pour la remettre aux nécromants. Après tout, elle leur appartenait ! Toutefois, le destin est capricieux et un détour malheureux va modifier ses plans...

En effet, alors que les trois hommes entamaient leur voyage, ils découvrirent l'entrée d'une ancienne tombe naine révélée par la crue de la rivière survenue les jours précédents. Mal leur en prit de vouloir l'explorer... Erfid et Grim pénétrèrent dans la tombe, pendant que Garth surveillait l'entrée... À peine furent-ils entrés que Grim fut sérieusement blessé par

une protection magique à l'entrée de la tombe, puis mortellement frappé par un grick quelques mètres plus loin alors qu'ils ouvraient la porte d'un grand hall. Erfid fit demi-tour sans demander son reste pour retrouver son ami Garth qu'il découvrit tout aussi mort, tué par un lierre étrangleur juste à l'entrée de la tombe... Abasourdi, Erfid se retrouva seul et sans l'amulette qui se trouvait dans la bourse de cuir de Grim. Ni courageux ni téméraire, il préféra retourner au village le plus proche pour faire appel à de véritables aventuriers prêts à affronter le danger et à récupérer l'amulette à sa place... C'est là que les personnages entrent en scène.

Pendant ce temps, dans la tombe, un cube gélatineux a rapidement englouti et dissout le corps du pauvre Grim avec son équipement. Libéré de sa protection de cuir, l'amulette s'est retrouvée en contact avec le squelette de Grim et s'est ainsi réactivée. Piégée à l'intérieur du cube gélatineux, se déplaçant avec lui, elle fait rayonner son pouvoir nécrotique dans la tombe. Après plusieurs dizaines d'heures d'exposition à ces funestes radiations, les morts de la tombe commencent à s'éveiller...

À propos de la tombe

L'histoire de la tombe. Vieille de plusieurs siècles, la tombe est celle d'un valeureux chef de guerre nain du nom de Droggnar, dont le clan vivait autrefois dans la région. Il était aimé des siens et a accompli de nombreux hauts faits au cours de guerres de territoires contre les elfes et d'autres clans nains, de luttes contre les armées d'un seigneur humain voulant s'emparer de leurs richesses et d'attaques répétées d'orcs ou d'ogres. Jusqu'au jour où il fut tué dans une embuscade par un groupe de trolls.

Emplacement de la tombe. La tombe est située dans la paroi de canyons calcaires de plus de 100 m de haut formant les gorges dites de Rocpertuse. Ancienne nécropole naine datant de plusieurs millénaires, les falaises sont criblées de centaines de niches rectangulaires de 1,5 m de côté, certaines comportant deux chambres funéraires. Toutes les tombes visibles ont été pillées au cours du temps et sont désormais vides. Il reste probablement des tombes intactes toujours ensevelies.

La tombe de Droggnar fait partie de ces rares tombes intactes... ou presque. Elle était autrefois située à plusieurs mètres du sol, mais au fil du temps son entrée a été ensevelie par l'amoncellement de terre au fond de la gorge ce qui l'a préservée des pillages. La violente crue de la rivière a récemment balayé les gorges, révélant à nouveau l'ouverture dans laquelle Erfid et ses compagnons se sont aventurés. Contrairement aux petites tombes communes, celle de Droggnar correspond à la tombe d'un seigneur ; elle est constituée de plusieurs pièces et de protections contre les pillards.

LE PENDENTIF D'INDRA-BAËL

Il y a cinq siècles de cela, l'infâme liche Indra-Baël enferma dans un joyau toute la noirceur de son âme. Nul ne sait quel était le dessein de ce sinistre joyau ni ce qu'elle en fit. Ce que l'on sait toutefois, c'est qu'au fil du temps, le bijou passa de main en main, propageant la corruption sur son passage. La gemme fut sertie sur un pendentif de platine doré, gravé sur son pourtour d'une danse macabre.

PENDENTIF NÉCROTIQUE D'INDRA-BAËL

OBJET MAGIQUE

Au contact avec un mort ou un mort-vivant, l'amulette émet une lumière noire dans un rayon de 6 m ainsi qu'un rayonnement nécrotique dans un rayon des 36 m supplémentaire, lequel ne peut être bloqué que par une feuille de plomb. Le corps des morts soumis durant au moins 24 h à ce rayonnement se relève sous forme de mort-vivant d'un type variable selon l'état du corps et le niveau du défunt : zombi, goule, blême. Les créatures vivantes, quant à elles, doivent réussir un jet de sauvegarde de **Constitution (DD 13)** chaque 24 h pour ne pas voir leur maximum de points de vie réduit de 2. La créature meurt si son maximum de points de vie tombe à 0. Dans le cas d'un humanoïde tué de cette façon, à moins qu'il ne soit ramené à la vie ou que son corps ne soit détruit, il se relève 24 h plus tard sous la forme d'un mort-vivant, comme indiqué précédemment. L'effet de l'amulette s'arrête après quelques minutes, dès lors qu'elle n'est plus en contact avec un cadavre ou un mort-vivant.

Les portes de la tombe. Les portes dans la tombe sont toutes en pierre. Elles ne sont pas verrouillées, mais le temps les a rendues plus difficiles à ouvrir. Il faut une Force combinée de 20 pour pousser ou tirer un battant.

VOUS ÊTES DANS UNE AUBERGE...

Objectif de la scène. Il s'agit ici de créer une accroche à l'aventure. Les PJ vont rencontrer Erfid, un personnage à la fois sympathique et fourbe qui va leur proposer sa mission. Vous devrez incarner un personnage nerveux, mais qui semble de confiance. Il n'est d'ailleurs pas mauvais au fond, mais c'est un opportuniste qui ne pense guère qu'à ses intérêts.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous séjournez dans l'auberge d'une petite bourgade et c'est l'heure du dîner. La salle commune est bondée et chacun mange en partageant ses histoires respectives dans un brouhaha chaleureux ponctué de rires. Une grande cheminée diffuse

une douce chaleur dans la salle et un chanteur déambule en s'accompagnant d'une sorte de luth. »

Laissez vos joueurs s'imprégner de l'ambiance et échauffer un peu leur roleplay avant de poursuivre.

« Alors que vous terminez vos assiettes, un homme s'approche de votre table en souriant. Il boite, arbore un bras gauche en écharpe avec un bandage visible, quant à son visage, il présente quelques traces de griffures. Son sourire est quelque peu crispé. Après vous avoir rapidement dévisagé, il se présente (Erfid) et vous demande s'il peut s'asseoir à votre table. Il semble avoir quelque chose à vous dire. Il fait signe à l'aubergiste et vous offre une tournée. »

Les présentations faites, dès qu'on l'interroge sur ses blessures il saute sur l'occasion pour entrer dans le vif du sujet.

« J'ai passé de funestes heures ces derniers jours. Cela dit, moins que mon ami Grim... Le malheureux est mort à deux jours de marche d'ici, tué par une créature abjecte. Une sorte d'énorme ver muni d'un bec comme une pieuvre qui a jailli d'un trou dans le plafond d'une vieille tombe que nous avons découverte par hasard. Nous n'aurions jamais dû faire ce détour... La créature m'a à moitié assommé en me tombant dessus et m'a mordu le bras. Grim s'est retourné pour me défendre, mais la créature l'a agrippé à la tête. Le temps que je reprenne mes esprits, il était déjà trop tard. Grim était mort... Plongé dans le noir, ayant perdu mon arme, j'ai fui... Malheureusement, dans ma fuite j'ai laissé un objet sur place que je dois absolument remettre à mon maître. C'est pour cela que je viens vous voir. Vous semblez être des personnes d'expérience, peut-être des mercenaires, et j'aurais besoin de votre aide pour récupérer cet objet. Il s'agit d'une amulette qui se trouve dans une bourse de cuir que portait Grim. Nous étions chargés de la transporter jusqu'à la cité voisine où nous attend notre maître, mais avec mes blessures, je ne suis plus en mesure de m'y rendre. Je suis donc prêt à vous payer pour que vous alliez jusqu'aux gorges de Rocpertuse récupérer l'amulette que j'ai laissée et que vous la portiez à mon maître Thaerddic. »

Bien entendu, tout cela n'est qu'un tissu de mensonges, Erfid s'arrangeant avec la vérité. De même, les blessures qu'il exhibe sont superficielles et exagérées. Il a simplement été griffé par quelques branches. Par ailleurs, il évite de mentionner la mort de Garth, dont il se fiche éperdument, pour ne pas inquiéter davantage les PJ sur la dangerosité de la mission.

Si les aventuriers se renseignent sur Erfid, une serveuse pourra avancer que c'est un habitué, mais qu'elle ne le connaît pas vraiment. Elle ne peut donc pas certifier qu'il



s'agit de quelqu'un d'honnête. Il n'a toutefois jamais causé de problèmes à l'auberge.

Erfid assure que son maître sera prêt à les récompenser à hauteur de 100 po par personne s'ils acceptent. Il prétend lui-même ne pas avoir grand-chose, mais peut offrir 10 po de plus par aventurier en gage de sa bonne foi, et il offre également le séjour à l'auberge et les repas.

Si les PJ acceptent, il leur explique qu'il va faire prévenir son maître que c'est eux qui lui apporteront l'amulette afin qu'il les récompense à leur arrivée. Erfid paie alors une nouvelle tournée et leur donne les détails du trajet jusqu'aux gorges (voir l'Acte I) et quelques vagues indications sur la tombe dont il se souvient mal. Tout ce qu'il sait, c'est qu'elle est creusée dans la roche et accessible depuis la rive. Il se veut rassurant et minimise les dangers de la mission pour ne pas refroidir les PJ.

ACTE I : LE VOYAGE

Il faut deux jours de marche pour atteindre les gorges de Rocpertuse. D'abord à travers une large vallée relativement fréquentée, puis parmi quelques collines plus sauvages et enfin dans les canyons creusés dans un plateau par la rivière Nevídim (nom qui viendrait d'un terme nain signifiant « invisible »). Situées dans une zone isolée, il n'y a guère que de vagues sentiers étroits laissés par le passage d'animaux sauvages qui sillonnent le plateau. Un voyage à cheval n'est par conséquent pas évident sur une bonne partie du trajet et nécessitera la plupart du temps de mettre pied à terre pour éviter que les ronces, branches et épineux ne blessent la monture. La descente dans les gorges se fait progressivement en longeant un sentier au ras de la falaise, puis par certains accès escarpés ou accidentés interdisant totalement le passage des montures.

SCÈNE 1 : PREMIER JOUR DE VOYAGE

Objectif de la scène. Il s'agit avant tout d'une scène de voyage et d'ambiance. N'hésitez pas à utiliser vos propres expériences de randonneur ou des reportages et films. Les lieux s'inspirent de la nécropole de Pantalica en Sicile, vous pouvez aisément trouver des photos de ce lieu pour agrémenter vos descriptions.

Aidez vos joueurs à imaginer au mieux l'expérience du voyage. Sur le trajet jusqu'au plateau, insistez sur les contraintes du relief qu'il est parfois nécessaire de contourner, le matériel qui est lourd et inconfortable, les chaussures qui font mal aux pieds, la soif, l'absence de chemin nécessitant

de s'orienter correctement, la crainte des bêtes sauvages, des bandits et les légendes sur les fées malfaisantes !

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Durant le premier jour de voyage, votre trajet consiste à traverser la vallée, puis à passer plusieurs reliefs de collines, avant d'atteindre un haut plateau pour redescendre dans les gorges. Au matin du départ, vous rassemblez donc vos affaires et quittez la bourgade sous les aboiements de quelques chiens errants. Durant la première heure, vous traversez des champs cultivés et des pâturages où paissent quelques vaches ou moutons, avant d'atteindre la lisière de la forêt. Le village est déjà loin derrière vous et seul l'écho lointain des cloches du temple atteste encore de sa présence. Vous vous enfoncez sous les frondaisons en suivant les chemins tracés par les bûcherons et les chasseurs. Au bout d'un bon moment, les sentiers se raréfient et il faut tracer votre propre chemin dans une nature plus sauvage. Le bruit des cognées des bûcherons a laissé place au silence, à la brise dans les pins et aux chants des oiseaux. »

Avec le matériel archaïque qu'ils possèdent, les aventuriers ne pourront guère marcher plus de huit heures sans avoir mal aux pieds.

Durant ce périple, une mauvaise rencontre est toujours possible de jour comme de nuit. Aussi, dès que les PJ abordent des terres plus sauvages, **lancez 1d12 toutes les deux heures** qu'ils se déplacent ou soient en train de se reposer. **Sur un résultat de 1, une rencontre a lieu (cf. « Rencontres aléatoires »)**. À vous d'improviser sur la manière dont se produit cette rencontre. De nuit, un feu de camp fera fuir les animaux, mais pourra attirer l'attention de créatures intelligentes ou d'humanoïdes. À l'inverse, l'odeur de la nourriture dans les sacs pourrait attirer des bêtes sauvages.

SCÈNE 2 : LE CAMPMENT À LA RIVIÈRE

Objectif de la scène. Insistez sur la fatigue qu'éprouvent les personnages après cette journée de marche, loin du confort de la ville, sachant qu'ils vont devoir passer la nuit à la belle étoile... En outre, les voilà sur le territoire de fées. S'ils ne vont pas directement les déranger, laissez les PJ souffler et monter le campement avant la nuit. Le but de cette rencontre avec ces créatures n'est pas de créer un affrontement direct ni un massacre, mais plutôt de semer la confusion et le chaos. Ce peut-être aussi l'occasion, si vous vous sentez à l'aise avec l'exercice, de scènes humoristiques avec les petites fées.

RENCONTRES ALÉATOIRES

Dans la forêt, les collines et les gorges, vous pouvez utiliser les tables suivantes pour créer un peu plus d'adversité. À noter qu'aucun combat n'est imposé et que les joueurs seront libres d'éviter l'affrontement.

Lancez 1d6 et consultez le tableau ci-dessous. Vous pouvez aussi directement choisir le type de créatures rencontrées si vous le souhaitez.

De jour, les animaux sont souvent cachés sauf le matin tôt et le soir jusqu'à la nuit, certains vivant plutôt la nuit. De nuit, un feu de camp fera fuir les animaux, mais pourra attirer l'attention de créatures intelligentes ou d'humanoïdes. À l'inverse, l'odeur de la nourriture dans les sacs pourrait attirer des bêtes sauvages.

À vous d'improviser sur la manière dont se produisent ces rencontres.

1D6 RENCONTRES DE JOUR RENCONTRES DE NUIT

1	Un nid de 1d4+1 serpents venimeux (cf. <i>LdM</i> , p. 245) menaçant parce qu'ils ont été dérangés et sont apeurés.	1d4+1 serpents venimeux viennent se réchauffer près des PJ lors de leur campement.
2	1d2 nuées de corbeaux (cf. <i>LdM</i> , p. 248) agressifs.	1d2 nuées de chauves-souris agressives.
3	Un éclaireur (<i>CdP</i> p. 23) offre gracieusement son aide comme guide sur une partie du trajet seulement.	1d3+1 loups (cf. <i>LdM</i> , p. 237) prennent les PJ en chasse ou encerclent leur campement.
4	1d3+2 bandits (cf. <i>Petite frappe</i> , <i>CdP</i> p. 21). Ils préparent une embuscade, mais n'attaquent que s'ils pensent avoir une chance de réussir.	1d3+2 bandits. Ils sont beaucoup plus confiants en surprenant les PJ la nuit.
5	Une nichée de 1d2 cockatrices (cf. <i>LdM</i> , p. 153) autour d'un terrier. L'une d'elles picore un lézard pétrifié.	Une harde de 1d3+1 sangliers (cf. <i>LdM</i> , p. 243) prêts à charger pour protéger leurs carcasses.
6	Un gobelours (cf. <i>LdM</i> , p. 178) solitaire en train de chasser et furieux de perdre son gibier à cause des PJ.	Un gobelours. Il a faim et vient voler la nourriture des PJ quitte à les tuer.

Lorsque les PJ descendent vers la rivière, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

«Après quelques heures de marche sur un plateau couvert de pins et de chênes verts, vous atteignez le bord d'un haut canyon. Vous suivez un sentier descendant en pente douce jusqu'au bas des gorges. Vous commencez à avoir mal aux pieds, vous êtes en nage sous vos habits de laine et vos sacs à dos vous cisailent les épaules. La fin de journée se fait sentir. Vous entendez le bruit de la rivière en contre bas et, après avoir franchi quelques passages escarpés, vous apercevez un cours d'eau claire peu profond laissant apparaître des galets bruns. Les berges au pied des falaises sont envahies de buissons et de grands peupliers. Des libellules bleues et quelques papillons volettent au-dessus de l'eau. Le soleil commence à disparaître derrière les arbres en haut des canyons et bientôt vous vous retrouvez dans l'ombre. Une prairie naturelle ainsi qu'une petite plage de galets s'offrent à vous, un endroit qui semble idéal pour dresser le campement jusqu'au lendemain.»

L'endroit est propice pour monter le campement, malheureusement, c'est le territoire de petites fées appelées les grigs. Ressemblant à des petits elfes de 30 cm dotés de jambes de sauterelles, les grigs ne sont pas méchants mais curieux et souhaitent surtout voler des objets brillants aux aventuriers, de préférence en argent. C'est une sorte de droit de passage sur leur territoire.

La rivière. Profonde d'environ 20 à 40 cm, elle peut être traversée à pied malgré le courant en faisant attention aux galets très glissants. Si les PJ ne sont pas pressés et prennent leur temps, il est inutile de leur faire effectuer des tests de *Dextérité* pour la traverser. En revanche, s'ils traversent précipitamment, un test de **Dextérité (Athlétisme) DD 13** est nécessaire pour ne pas glisser et tomber à l'eau. Le même test est nécessaire pour se remettre debout. Au bord de la rivière, le bruit du courant est suffisamment fort pour couvrir les sons alentour, infligeant le *désavantage* aux tests de *Sagesse* (*Perception*).

Les fées. Sept petites fées sont postées au bord de la rivière qui délimite la frontière de leur territoire. Deux sentinelles se trouvent dans les arbres au bord de la rivière et cinq dans les buissons longeant la berge. Elles évitent de trop s'exposer craignant les prédateurs, notamment les rapaces et les corbeaux.

Les aventuriers sont avant tout un sujet de curiosité pour les fées. Les **grigs** (cf. p. 121) aiment écouter discrètement ce qu'ils racontent et observer leurs agissements. Ils sont particulièrement intéressés par les petits objets brillants que portent les PJ tels que les pièces et surtout les objets en argent. Aussi, dès qu'ils repèrent un objet de ce type sur un PJ, ce dernier devient leur cible prioritaire. Ils tentent

alors de l'isoler des autres membres du groupe en faisant diversion et en utilisant le sort *enchevêtrement* pour mieux l'attaquer ou le voler et fuir avec leur larcin.

Les grigs ne combattent pas jusqu'à la mort (ni la leur ni celle de l'adversaire). Leur but est de récupérer un objet brillant, de préférence en argent, et de s'enfuir avec ce butin dans la forêt. Ils ne possèdent d'ailleurs pas plus de 1d8 pa chacun.

Si un grig est capturé ou craint pour sa vie, il appellera à l'aide ses congénères ou acceptera de donner des informations en échange de sa liberté. Les fées ne savent pas grand-chose en dehors de ce qu'il se passe sur leur petit territoire. Elles ne voient pas passer grand monde, mais se souviendront du passage de trois « grandes tiges » quelques jours auparavant. En entendant la description, les PJ pourraient reconnaître Erfid comme faisant partie de ces personnes.

Si un personnage les questionne sur l'existence d'une tombe dans le secteur, les grigs pourront leur indiquer la direction de la zone où se trouvent les centaines de tombes, voire les accompagner. Ils pourront éventuellement leur raconter l'histoire autour de cette tombe sous la forme d'une chanson ou d'un poème (voir « L'histoire de la tombe »).

ACTE II : LA NÉCROPOLE

Il suffit de suivre le bord de la rivière dans le sens du courant pour atteindre l'ancienne nécropole naine comptant des centaines de tombes taillées dans la roche. La rivière

étant obstruée par des rochers à certains endroits elle n'est pas navigable. La progression sur les rives est difficile, aussi faut-il encore une demi-journée pour atteindre la zone de la nécropole. La berge est plus ou moins large ou abrupte selon les endroits, formant parfois une vaste plage de galets et de peupliers, parfois une butte sableuse couverte de buissons. Par moments, enfin, l'absence de berge nécessite de marcher dans l'eau jusqu'à la taille.

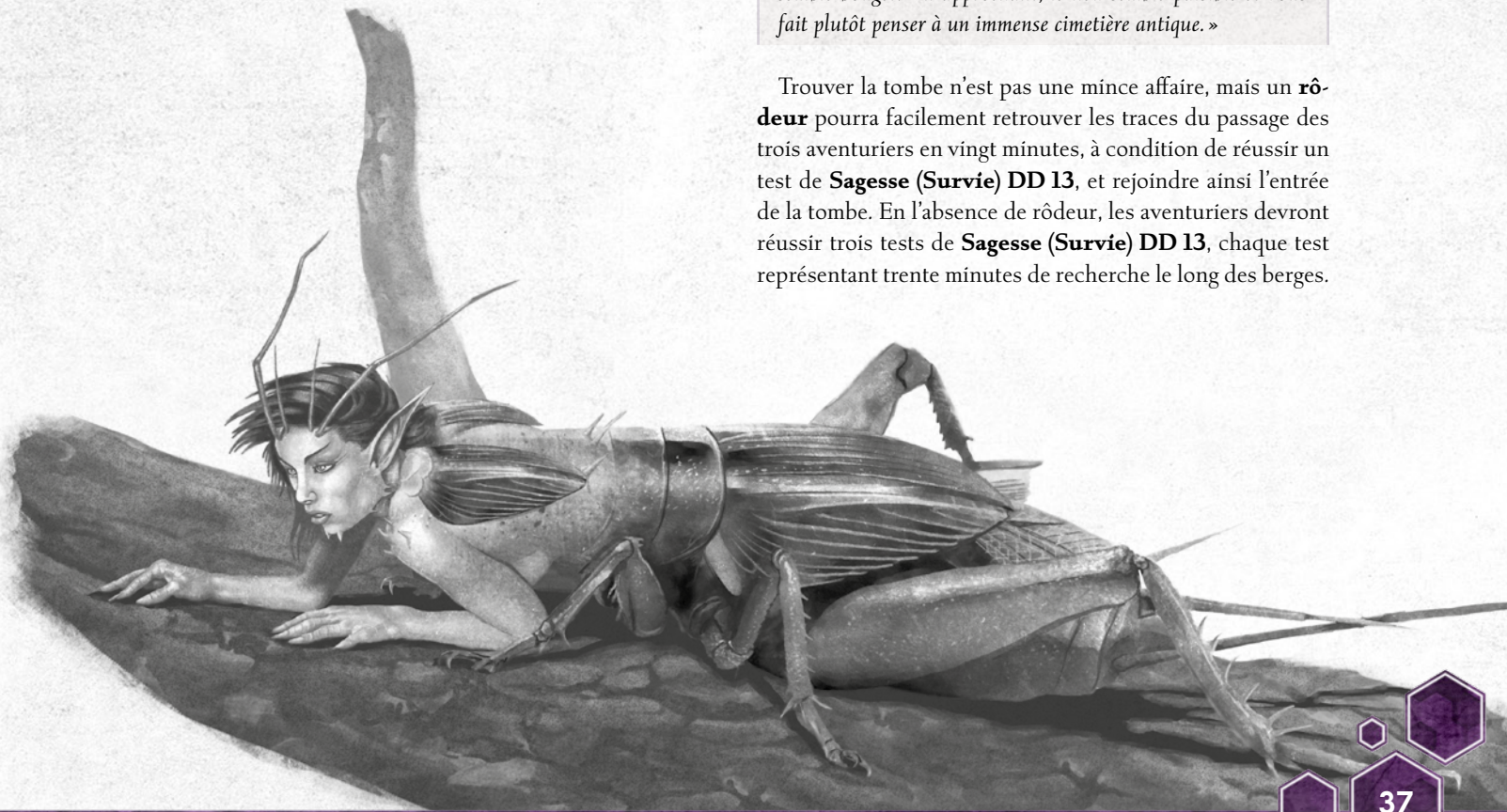
SCÈNE 1 : À LA RECHERCHE DE LA TOMBE

Objectif de la scène. Les aventuriers vont devoir localiser la bonne tombe parmi des dizaines. Libre à vous de laisser les PJ visiter la zone, escalader les falaises et faire des rencontres imprévues, mais si vous comptez jouer la partie le temps d'une soirée, ne vous éternisez pas sur cette scène et passez directement à la Scène 2.

Lorsque les PJ arrivent aux abords de la nécropole, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

«Après deux ou trois heures de progression difficile à longer les hautes falaises de calcaire, vous apercevez soudainement de nombreuses ouvertures rectangulaires dans les parois distantes, comme autant de fenêtres ouvertes dans la roche. Bien qu'inquiétantes et pouvant abriter des créatures, rien ne semble bouger. En approchant, le lieu semble paisible et vous fait plutôt penser à un immense cimetière antique.»

Trouver la tombe n'est pas une mince affaire, mais un **rôdeur** pourra facilement retrouver les traces du passage des trois aventuriers en vingt minutes, à condition de réussir un test de **Sagesse (Survie) DD 13**, et rejoindre ainsi l'entrée de la tombe. En l'absence de rôdeur, les aventuriers devront réussir trois tests de **Sagesse (Survie) DD 13**, chaque test représentant trente minutes de recherche le long des berges.





SCÈNE 2 : LA TOMBE

Objectif de la scène. Les PJ vont maintenant pénétrer dans une tombe millénaire et être confrontés à l'horreur de morts-vivants et d'éventuelles autres créatures terrifiantes. Insistez sur l'atmosphère oppressante qui se dégage du lieu : l'obscurité totale et déroutante, le silence absolu et pesant, les ombres mouvantes dans l'éclairage des torches, l'écho du bruit de leurs propres pas, etc.

Lorsque les PJ arrivent à proximité de l'entrée de la tombe, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous vous frayez un chemin tant bien que mal parmi les ronces et les plantes grimpantes jusqu'à une ouverture rectangulaire taillée dans la paroi de la falaise. L'entrée est en grande partie ensevelie, mais semble avoir été partiellement dégagée pour permettre à un individu de s'y glisser.

L'odeur de la mort assaille soudainement vos narines, tandis qu'une scène macabre se présente à vos yeux. À quelques

mètres de l'ouverture, le corps inerte d'un homme en décomposition est affalé contre un arbuste couvert de lierre. Il ne fait plus qu'un avec la végétation enroulée autour de son torse, de ses bras et de son cou tandis que des insectes nécrophages courent sur son cadavre. »

Le lierre n'est pas un végétal normal. Il s'agit d'une plante animée (**saule étrangleur**, LdM p. 210) qui agrippe les créatures vivantes passant à moins de 3 m. Le corps est celui de Garth, l'un des compagnons d'Erfid qui fut la première victime du lierre lors de leur découverte de la tombe. Le cadavre dispose encore d'une épée courte, d'une dague, d'une bourse renfermant 5 po et d'une *potion de soins* (LdM p. 305).

1. L'entrée

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« En approchant de l'ouverture taillée dans la paroi, vous sentez l'air frais et humide provenant de l'intérieur de la cavité. L'entrée, en grande partie occupée par de la terre sableuse plonge deux mètres plus bas dans un tunnel de roche naturelle qui s'enfonce dans les ténèbres. »

Puis lorsque les PJ se seront engouffrés dans le passage :

« Vous descendez le monticule de terre et vous retrouvez dans un boyau naturel très humide. Vos yeux s'accliment doucement à la pénombre et vous voyez que de la moisissure verte s'étend sur les murs indiquant que l'endroit a été inondé lors de la dernière crue. La grotte continue sur environ six mètres dans l'obscurité. »

Lorsque les PJ s'avancent dans la grotte :

« Vous avancez de quelques mètres et distinguez des escaliers taillés dans la roche qui grimpent sur environ deux mètres jusqu'à une porte de pierre, laquelle semble entrouverte vers l'intérieur. Le silence est pesant et le moindre de vos bruits semble déranger ce lieu paisible. En approchant de la porte, vous remarquez une trace noirâtre sur celle-ci, ainsi qu'une inscription gravée en runes naines. Des marques nettes de frottement sont visibles sur le sol indiquant qu'elle a été ouverte il y a peu. »

L'inscription. Toute personne sachant lire le nain peut déchiffrer l'inscription, qui indique : « ci-gît Droggnar, fils de Dronim, seigneur des gorges de fer ».

La trace noirâtre visible sur la pierre a été causée par le déclenchement d'un glyphe de protection qui protégeait l'entrée de la tombe et qui a sévèrement blessé Grim. Les PJ constateront qu'il s'agit d'une trace due à une combustion.

2. Le sas

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Derrière la porte, vous découvrez un long couloir taillé dans la roche. Des éboulis jonchent le sol, semblant provenir d'une zone du plafond qui s'est effondrée, laissant place à un trou béant d'environ un mètre de large. Le mur est également fendu et présente une importante lézarde de 2 cm de large sur toute sa hauteur. À l'autre extrémité, le couloir redescend de quelques marches sur deux mètres jusqu'à une porte également entrouverte. Des traces de sang séché sont visibles au sol ainsi qu'une empreinte de main ensanglantée contre un battant de la porte. »

Ce couloir surélevé et doté de deux portes de pierre est une sorte de sas. Il a pour but de bloquer la montée de l'eau lors des crues de la rivière, et d'éviter ainsi que le reste de la tombe ne soit submergé. Malgré leur état, les murs et le plafond ne risquent pas de s'effondrer. Le réel danger provient du trou dans le plafond qui donne sur une anfractuosité dans la roche rejoignant des cavités naturelles. Seule une créature de Toute Petite taille ou dont la forme le permet

peut s'y glisser. C'est là que Grim a été mortellement blessé par un grick alors qu'il ouvrait la porte donnant dans le hall.

L'anfractuosité sert d'abris à diverses créatures. Il y a 2 chances sur 6 pour que l'une des créatures suivantes s'y trouve lorsque les PJ passent par là. Les portes du couloir étant maintenant ouvertes, n'oubliez pas qu'elles peuvent se déplacer (ou s'être déjà déplacées) dans la tombe. Lancez 1d4 dans la liste suivante ou sélectionnez la créature de votre choix.

- **1d3+1 mille-pattes géants** (cf. *LdM*, p. 238) s'échappent du trou et courent sur les murs dans votre direction.
- **1d3 nuées de chauves-souris** (cf. *LdM*, p. 248) jaillissent du plafond, affolées par votre présence.
- **1d3 mante obscure** (cf. *LdM*, p. 197) attendent patiemment qu'un PJ passe sous l'anfractuosité pour se laisser choir sur lui.
- **Un grick** (cf. *LdM*, p. 185) se lance sur l'un des trois premiers personnages à passer dans le couloir.

3. Le hall des trophées

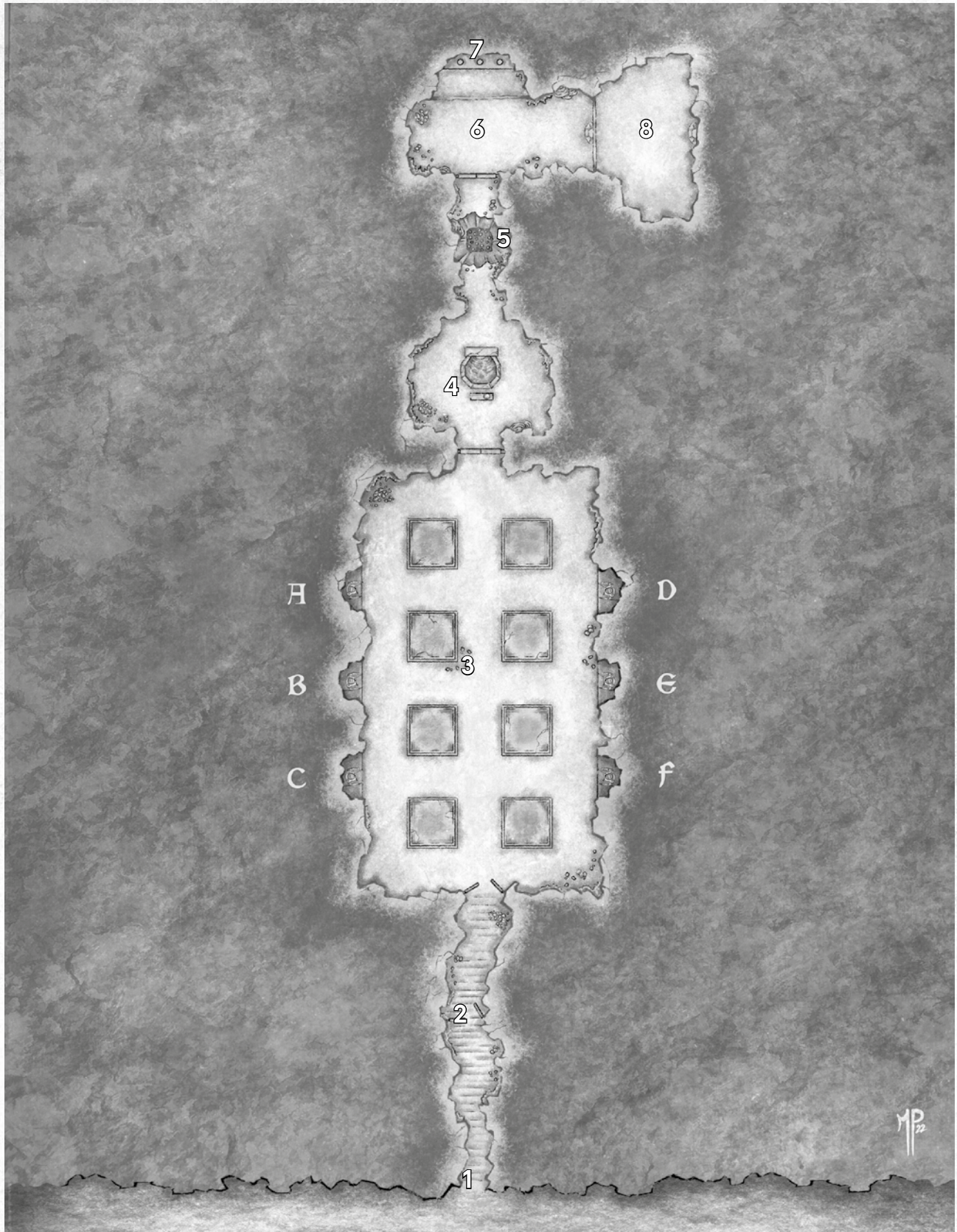
Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous entrez dans un immense hall de 12 m de haut, plongé dans l'obscurité. L'écho de vos pas indique que l'endroit doit être assez vaste. Une étrange odeur âcre flotte dans l'air et vous picote le nez. Vous constatez qu'ici la roche est beaucoup plus claire que précédemment et dépourvue de traces de moisissures comme si elle avait été récemment taillée ou nettoyée. Curieusement, la trace s'arrête nettement à trois mètres de haut. Un large passage s'ouvre devant vous ainsi que sur les côtés. À la lumière de vos torches vous distinguez à intervalles réguliers des passages latéraux de part et d'autre. »

La roche a été décapée par le **cube gélatineux** (*LdM* p. 217) qui parcourt inlassablement le hall. Sa sécrétion acide a corrodé la roche et chargé l'air de cette odeur âcre. Il ne mesure que 3 m de côté et se déplace de 4,5 m par round vers la forme organique la plus proche lors du round en cours.

C'est dans cette salle que se trouvent le squelette de Grim et la fameuse amulette, tous deux engloutis par le cube gélatineux. Au moment où les PJ entrent dans le hall, le cube gélatineux se trouve à l'emplacement de votre choix au niveau des piliers les plus éloignés des PJ à l'autre extrémité de la salle.

Lorsque Grim fut mortellement blessé par le grick (voir **2. Le sas**), il s'est glissé dans le hall avant de succomber. Un cube gélatineux qui hante ce lieu a senti la présence de matière organique et l'a englouti avec son équipement, dont le *pendentif nécrotique d'Indra-Baël* que doivent récupérer les PJ. La bourse en cuir ayant été détruite par l'acide, le pouvoir nécrotique de l'amulette s'est réactivé au contact du cadavre



de Grim, et a eu le temps d'agir suffisamment longtemps pour réveiller les morts de la tombe soumis à son influence (voir encadré, «Le pendentif nécrotique d'Indra-Baël»). Le corps de Grim étant toutefois continuellement sous l'effet de l'acide du cube, son squelette n'a pas pu être réanimé, mais son âme est revenue sous la forme d'une **ombre** (*LdM* p. 206). Cette dernière se trouve dans le hall lorsque les PJ y pénètrent, mais n'attaque pas tant que personne ne touche au pendentif. Dès que quelqu'un se saisit de l'amulette, elle attaque les intrus en commençant par les lanceurs de sorts, puis se tourne vers les combattants.

Dès que les PJ s'avancent de quelques mètres, ils réalisent qu'il s'agit d'un immense hall de plus de 25 m de long sur une quinzaine de mètres de large pourvu de deux rangées d'imposants piliers carrés de 3 m de côté taillés dans la roche. Les portions des murs latéraux faisant face aux passages s'ouvrent sur de larges alcôves contenant des bas-reliefs. En s'approchant de celles-ci, ils constatent qu'elles représentent toutes le même seigneur nain (sans aucun doute Droggnar) dans diverses postures et situations de victoires militaires. Un objet a été déposé dans une niche au pied de chaque bas-relief.

Dès que le cube gélatineux se trouve dans le champ de vision d'un PJ, lisez ceci :

«Vous apercevez, un squelette en lévitation à 30 cm du sol entouré d'une curieuse lumière violette faisant ressortir la blancheur de ses os et de ses dents. Quelques pièces d'armures disparates ainsi qu'une épée flottent autour de la macabre silhouette aux membres désarticulés. Le squelette avance silencieusement dans votre direction sans bouger, comme s'il glissait dans l'air...»

Si les PJ réussissent à vaincre le cube, ils peuvent découvrir deux potions de soins dotées d'un bouchon de verre parmi les divers éléments engloutis par le cube gélatineux.

Les alcôves

Reportez-vous aux repères sur le plan de la tombe.

A – Le seigneur nain debout, le pied posé sur le corps d'un orc, tenant une épée dans la main droite et la tête de l'orc dans la main gauche. Un crâne d'orc est d'ailleurs posé dans la niche.

B – Le seigneur nain combattant un elfe. Une épée (non magique) de facture elfique est déposée dans la niche.

C – Le seigneur nain combattant ce qui semble être un roi humain. Une couronne en or d'une valeur de 200 po est posée dans la niche.

D – Le seigneur nain combattant un ogre avec une hache à deux mains. Une hache rouillée à deux mains est placée dans la niche ainsi que trois *carreaux d'arbalète* +1.

E – Le seigneur nain défendant sa bien-aimée contre d'étranges créatures marines. Trois anneaux en or et émeraude (valant respectivement 30, 40 et 50 po) sont déposés dans la niche.

F – Le seigneur nain assis sur un trône et un autre nain à ses pieds. Un torque en or de facture naine (valeur 100 po) est posé dans la niche.

Et après ? À partir du moment où les PJ auront récupéré l'amulette, rien ne les oblige à continuer à explorer la tombe... si ce n'est la curiosité, le mystère, l'amour du risque, l'espoir de trésors et l'esprit d'aventure bien sûr !

4. La salle des offrandes

Lorsque les PJ s'approchent de la porte, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

«Au fond du grand hall, vous vous retrouvez face à une porte de pierre monumentale. Des reliefs se dévoilent à la lumière de vos torches sur sa surface. Ils montrent un nain juché sur un monticule représentant probablement une montagne d'où semble couler de l'eau. Au pied du monticule, d'autres nains semblent l'honorer en portant chacun à bout de bras une vasque remplie de pièces ou de bijoux.»

Puis lorsque les PJ franchissent la porte de pierre :

«En entrant dans cette salle plongée dans le noir, vous percevez un léger bruit d'eau qui coule. Le lieu sent le renfermé et semble inviolé depuis l'époque des nains. Au fond de la pièce, contre le mur face à l'entrée, trône une fontaine présentant une tête barbue sculptée. De l'eau devait autrefois jaillir de sa bouche, mais désormais seul un fin filet d'eau claire s'en écoule. Une coupe dorée est posée sur le rebord de la fontaine. Devant cette dernière est placé un petit autel de pierre bas sur lequel est posée une large vasque de cuivre vert-de-gris. Tout autour de l'autel, des gravures montrent une montagne transpercée par des cours d'eau ainsi que d'obscurs rites anciens.»

L'autel est relié à la trappe située dans le couloir (voir **5. Couloir piégé**) derrière la fontaine. Si la vasque est déposée sur l'autel avec un poids de 2 kg à l'intérieur, cela bloque la trappe. Il faut réussir un test de **Sagesse (Perception) DD 18** pour déceler que l'autel comporte des mécanismes de pressions à sa surface. Bien qu'à l'origine il fallait y déposer des pièces ou des objets de valeurs, tout objet d'une taille et d'un poids supérieur à 2 kg a le même effet.

Dès que l'un des PJ approche de la fontaine, une *bouche magique* apparaît à la place de la bouche de la tête

sculptée et lance un avertissement d'une voix profonde en langage nain. Pour ceux qui comprennent la langue naine, cela signifie : « *Toi qui as pénétré mon sanctuaire, si tu viens m'honorer, sois béni, sinon pars ou sois maudit* ».

L'eau de la fontaine est fraîche et quiconque y boit avec la coupe regagne 1d4 points de vie (une seule fois par jour et par personne). La coupe vaut 25 po, mais n'est pas magique. L'effet de soin est local et lié à ce lieu sacré.

Comprendre les gravures. La réussite d'un test d'**Intelligence (Religion ou Investigation) DD 20** en déchiffrant les inscriptions et gravures (les personnages nains disposent de l'avantage à ces tests) permet de savoir ou de comprendre qu'autrefois, quelques clans de nains considéraient l'eau qui circule dans la roche comme sacrée. Ainsi, les anciens rituels voulaient qu'on remplisse une coupe d'eau claire pour en boire une gorgée afin de se purifier avant d'entrer dans la tombe. Puis on déposait une offrande de valeur dans une vasque qu'on déposait sur l'autel afin d'honorer le mort. Des prêtres venaient ensuite récupérer les offrandes pour le défunt.

5. Couloir piégé

Lorsque les PJ commencent à avancer dans le couloir, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Deux arches mènent à une portion de couloir se terminant par une porte de pierre. Le couloir comporte des fresques sur toute sa longueur montrant des squelettes levant les bras au ciel pour agripper les pieds et jambes de grands personnages aux visages grimaçants. »

Les fresques représentent des squelettes qui agrippent des pillards par les jambes pour les entraîner dans le monde des morts. Il s'agit à la fois d'une mise en garde, mais aussi d'une façon de détourner l'attention des visiteurs du réel danger présent dans ce couloir. En effet, son sol est piégé avec une fosse hérissée de pieux recouverte d'une trappe à fermeture automatique.

La fosse mesure 1,5 m de côté et 3 m de profondeur. Une chute inflige 1d6+1 (4) dégâts contondants, mais elle comporte des pieux empoisonnés infligeant 2d6 (7) dégâts perforants supplémentaires et nécessite de réussir un jet de sauvegarde de **Constitution DD 13** en raison du poison. Avec le temps, le poison ne fait presque plus d'effet et n'inflige que 1d4+1 (3) dégâts de poison. Une créature qui tombe dans la fosse est piégée à l'intérieur, car la trappe se referme automatiquement grâce à un ressort. Un test de **Force DD 20** est nécessaire pour forcer son ouverture. Le mécanisme peut être désamorcé en réussissant un test de **Dextérité (outils de voleur) DD 15**.

6. Antichambre

Lorsque les PJ poussent la porte de pierre et entrent, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Les murs de cette salle sont étrangement nus et sans décorations. Au fond de la salle contre le mur est se trouve un sarcophage de pierre vertical orné d'un gisant. Lorsque vous approchez du sarcophage, vous observez que la sculpture représente un guerrier nain dans son armure, les mains jointes sur une hache à deux mains. La sculpture est étonnamment réaliste. »

La réussite d'un test d'**Intelligence (Religion ou Histoire) DD 20** (les nains bénéficient de l'avantage sur ce test) permet de savoir que dans certaines traditions naines, lorsque le garde du corps personnel du seigneur mourait à ses côtés, il était enterré avec son maître, son corps étant placé dans l'antichambre. C'est le cas ici. Toutefois, le rayonnement nécrotique du *pendentif d'Indra-Baël* a réveillé la dépouille desséchée du garde du corps sous la forme d'un champion squelette, une forme plus puissante des squelettes habituels.

Ouvrir le sarcophage. Il faut une valeur de Force combinée de 20 pour faire basculer ou glisser le couvercle du sarcophage. À l'intérieur, les PJ découvrent le squelette d'un nain, portant une chemise de mithral (cf. armure de mithral, LdM p. 280) resplendissante et tenant une hache à deux mains finement sertie de quelques pierres (65 po). Avant même que les PJ aient le temps de faire quoi que ce soit, le squelette (cf. **champion squelette**, p. 118) sort brusquement du sarcophage en tenant sa hache à deux mains. Il attaque les intrus qui ont ouvert le sarcophage, mais ne les poursuit pas dans le couloir piégé. Si les PJ quittent la tombe, après 8 h, le champion squelette retourne dans son sarcophage ouvert et se remet en attente jusqu'à la prochaine irruption d'intrus dans la salle. Il régénère ainsi ses points vie au rythme de 3 PV par heure tant qu'il reste dans son sarcophage.

Le sarcophage renferme également un tube de parchemin qui a préservé son contenu et renferme trois parchemins. L'un de *protection contre le mal et le bien*, un parchemin de *purification de la nourriture et de l'eau* et le dernier de *mot de guérison*.

Si les PJ examinent et sondent le sarcophage, faites-leur faire un test de **Sagesse (Perception) DD 17**. Une réussite permet de déceler que le fond du sarcophage est amovible et dissimule un passage secret qui mène à la chambre mortuaire (voir 8).

7. Annexes

Lorsque les PJ poussent la porte de pierre et entrent, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Dans cette pièce nue se trouvent trois urnes de bronze alignées sur une plateforme contre le mur. Les urnes débordent de pièces qui miroitent à la lumière de vos torches. »

C'est ici que jadis les prêtres déversaient les offrandes de la salle 4.

Si les PJ décident de fouiller les urnes, la première (# 1) déborde de 1000 pc et deux tourmalines (60 po chacune) sont noyées parmi les pièces. L'urne #2 quant à elle est presque totalement remplie et contient 600 pa. Quatre anneaux d'or (15 po) sont dissimulés au milieu des pièces. La dernière urne, partiellement remplie, contient 200 po au milieu desquelles on peut distinguer une dizaine de quartz bleus (10 po chacun).

8. Chambre mortuaire

Lorsque les PJ pénètrent dans la chambre, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous franchissez le fond du sarcophage vertical qui fait office de porte et vous retrouvez dans une salle ayant la forme d'une moitié d'octogone. Face à vous se trouve un vaste mur de roche brute couvert d'un rideau de calcite et de stalactites. Un imposant sarcophage abondamment ouvragé semble taillé dans la roche. Les autres murs de la salle sont quant à eux sculptés de scènes de vie saisissantes. »

La réussite d'un test d'**Intelligence (Religion) DD 20** (les nains bénéficient d'un *avantage* sur ce test) permet de savoir que dans certaines traditions naines, le corps du défunt doit être en contact avec la roche brute. Des prêtres se succédaient au fil des ans pour favoriser le phénomène de calcification afin que la dépouille se retrouve directement prise dans la roche et, si possible, arrive à un état de minéralisation.

Le sarcophage. Le seigneur nain Droggnar repose ici. Les sculptures dépeignent sa vie et ses actes de bravoure ainsi que sa mort, lorsqu'il fut tué par des trolls. Le couvercle est en partie scellé par la calcite et il faut réussir un test de **Force DD 20** pour le débloquent. Il faut ensuite une Force combinée de 20 pour le faire glisser. L'intérieur du sarcophage est enduit d'une fine couche de plomb qui contribue à protéger la dépouille de tout effet extérieur occulte. Il était dans tous les cas hors de portée des effets de l'amulette. Le corps qu'il contient ressemble à une ébauche de statue, car la dépouille squelettique de Droggnar est prise dans une gaine de calcite opaque qui s'est formée au fil du temps et qui l'enveloppe complètement. À ses pieds, sur un petit réceptacle d'argile émaillé, est posé un diamant jaune.

En approchant une source de lumière, il est possible de distinguer des objets sombres ou brillants à travers l'enveloppe minérale, ainsi qu'une cuirasse. Si les PJ souhaitent profaner la tombe et le corps (ils doivent tenir compte de leur moralité et de leurs croyances), ils peuvent briser la couche minérale qui emprisonne le corps en la martelant. Cela permet de faire sauter des éclats de calcite ou de détacher des morceaux du corps et de récupérer ainsi les objets suivants, piégés dans le carcan de calcite :

- de larges bracelets sertis de pierres ornant ses poignets (150 po) ;
- une bague à chaque main (50 po chacune) ;
- un torque en or (65 po) ;
- une cuirasse finement ouvragée qu'il sera long d'extraire de la calcite ;
- un marteau de guerre qui semble avoir vécu.

Le diamant jaune posé sur le réceptacle est une *gemme élémentaire de la terre* (LdM, p. 297).

CONCLUSION

En supposant que les PJ aient récupéré le *pendentif nécrotique d'Indra-Baël*, ils doivent maintenant le remettre au dénommé Thaerreddic qui est supposé les payer. Le voyage devrait durer un jour de plus qu'à l'aller. Nos aventuriers vont devoir refaire une bonne partie du trajet en sens inverse puis récupérer la route principale en direction de la grande cité. Là, ils pourront prendre une diligence qui les conduira rapidement à leur destination. Pour agrémenter ce voyage, vous pouvez ajouter des événements (attaque de bandits, poursuite d'une meute de loups, etc.) ou utiliser le tableau *Rencontres aléatoires*.

Libre à vous de gérer la rencontre avec Thaerreddic comme vous l'entendez. Erfid n'ayant pu récupérer l'amulette par lui-même, il n'a pas envoyé de messenger prévenir « son maître » comme il l'avait déclaré aux PJ, mais s'est directement rendu sur place pour prévenir Thaerreddic de l'arrivée imminente des PJ et percevoir ainsi sa récompense auprès du nécromant. Ce qui peut advenir des PJ lui importe peu. À vous de voir s'il a menti aux PJ au sujet de la récompense promise ou s'ils recevront bien leur dû en retour.

Qui sont ces nécromants ? Que veulent-ils faire avec le *pendentif nécrotique d'Indra-Baël* ? Que vont faire les druides et les adeptes du dieu de la Justice en apprenant que l'amulette n'est jamais arrivée à sa destination première ? Toutes ces questions constituent autant d'ouvertures vers de nouvelles aventures que vous êtes libre de développer.

UN CRI DANS LA NUIT

Des îles brumeuses au milieu d'un fleuve. Une forteresse hantée. Quelques survivants qui tentent de briser la malédiction. Un intermède aisé à insérer dans n'importe quelle campagne.

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ naviguent sur un fleuve traversant des terres sauvages. Alors qu'ils font escale sur ce qui était autrefois un îlot de civilisation, ils découvrent l'étrange malédiction qui frappe désormais l'endroit. À eux de voir s'ils souhaitent briser l'anathème avant de poursuivre leur route.

FICHE TECHNIQUE

Type • Action/Mystère

PJ • Niveaux 3-4

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action ●●

Ambiance ●●●●

Interaction ●●

Investigation ●

INTRODUCTION

LES LIEUX ET LES GENS

L'île de Rochefaucon

Un fleuve paisible sillonne une région boisée et sauvage. Une dizaine d'îles y forment un petit archipel isolé où la civilisation s'est installée, puis où elle s'est accrochée malgré les difficultés. Sur les rochers qui donnèrent leur nom au groupe d'îles, parmi les brumes fréquentes, une forteresse fut construite. À ses pieds, un petit village où vivaient quelques familles exploitant les rares champs alentour et élevant des bêtes. Le fleuve était à la fois une barrière protectrice et une limite immuable. La vie, si elle y était difficile, demeurait paisible. Avant les événements du scénario, la dernière crise que connut l'endroit fut une épidémie de peste, cinquante ans plus tôt.

Le seigneur de Rochefaucon

L'île de Rochefaucon appartient depuis treize générations à la même famille. Les Rochefaucon arborent des cheveux d'un noir de jais et des yeux sombres enfoncés dans un

visage long. Le dernier seigneur de l'endroit n'échappe pas à la règle : Médaric est un homme d'une quarantaine d'années qui ressemble à s'y méprendre à plusieurs de ses aïeux. Pourtant, les événements récents l'ont considérablement vieilli. Ses cheveux ont commencé à blanchir, son visage à se rider et il a désormais l'apparence d'un homme âgé, usé par les années. Certains de ses gens sont d'ailleurs surpris par la transformation radicale qu'il affiche ces derniers temps.

Médaric fut marié deux fois. Il a aimé sa première femme, Alinor, plus que tout. Celle-ci mourut malheureusement en mettant au monde leur deuxième enfant, mort-né. Il ne se remarqua que plusieurs années plus tard avec une jeune noble d'une contrée voisine, Mélusine. Mais il était déjà un homme amer et mélancolique. Sa mélancolie qui ne fit que s'aggraver lorsque son premier né, David, se noya par accident un an avant les événements du scénario.

Le bâtard conseiller

Le plus proche conseiller de Médaric de Rochefaucon est un prêtre d'une cinquantaine d'années nommé Ingulf. Lui aussi a le visage long et les yeux enfoncés. Mais la ressemblance avec les Rochefaucon s'arrête là. Ses courts cheveux sont d'un blond éclatant et ses yeux d'un vert profond. Ce que personne ne sait hormis lui, c'est qu'Ingulf est un bâtard du père de Médaric, fils d'une relation passagère avec une guérisseuse qui officia à Rochefaucon pendant la dernière épidémie. Lorsque la femme se révéla enceinte, le vieux Rochefaucon les envoya au loin, elle et son bébé à naître. Sa mère éleva Ingulf dans la haine de cette famille et de tous ses représentants. Il rejoignit le culte d'un dieu vengeur et se mit en tête de faire chuter Médaric et d'éliminer cette lignée.

LES ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

La noyade

La mort du jeune seigneur David n'est pas un accident. Même s'il n'était pas un excellent nageur, il aurait été capable

DIEUX ET VENGEANCE

Le choix exact de la divinité suivie par Ingulf est laissé à votre appréciation, selon votre univers et le panthéon que vous utilisez d'habitude. Il peut aussi s'agir d'une divinité oubliée ou païenne qui ne dispose pas d'un culte établi. Une divinité comme Loki du panthéon nordique est un bon candidat, par exemple.



de se maintenir hors de l'eau après avoir chuté comme il l'a fait. Les témoins présents sont toutefois unanimes : le jeune homme a sombré comme une pierre après que son cheval s'est cabré en traversant un pont, l'envoyant cul par-dessus tête dans l'eau glacée de l'un des bras du fleuve. C'est le courageux capitaine de la garde, Lucien, qui plongea et le remonta à la surface, mais il était déjà trop tard.

En vérité, la mort de David est l'œuvre d'Ingulf. Il empoisonna d'abord légèrement le jeune héritier, juste assez pour l'engourdir et l'empêcher de nager convenablement, puis il usa d'un peu de magie afin d'effrayer le cheval au moment opportun.

Médéric le pieux

À la suite du décès de sa femme et de son fils, Médéric tenta de trouver des réponses dans la religion. Sur les conseils d'Ingulf, il médita de longues heures et construisit un autel dédié à une divinité oubliée, l'un des nombreux visages de la divinité vengeresse du conseiller. Il se referma alors progressivement sur lui-même, devint violent à l'égard de sa jeune épouse et ne sembla plus accorder sa confiance qu'à Ingulf. Au début, les habitants de Rochefaucon pardonnèrent beaucoup à un homme tant accablé par le malheur, mais plusieurs commencent désormais à se détourner de lui.

L'incendie

Mélusine, négligée par son époux, chercha le réconfort et l'amour dans les bras de Lucien. Ce dernier, quoiqu'honorable et fidèle à Rochefaucon, fut profondément touché par les malheurs de la jeune femme. Il y a quelques semaines, Médéric les surprit ensemble dans la chambre de son épouse et, pris d'une rage meurtrière, tua les deux amants. Lorsqu'il reprit connaissance et découvrit ce qu'il avait fait, accablé de remords, il mit le feu à sa chambre et tenta de s'immoler par le feu. Il fut sauvé par l'intervention de gens de sa suite, mais ils ne purent sauver la forteresse, qui brûla toute la nuit, ainsi qu'une partie du village. La population se réfugia sur une autre île où se trouvaient le temple et l'autel construits par Médéric sur les conseils d'Ingulf. Quelques bâtisses en bois furent bâties à la hâte, puis une palissade de fortune lorsque les événements se précipitèrent.

Lorsque les morts se relèvent

La nuit suivant l'incendie, un cri retentit dans l'ancienne forteresse. Des gardes furent immédiatement envoyés afin de retrouver d'éventuels survivants. Ils ne trouvèrent pas âme qui vive. Mais toutes les nuits depuis, le même cri retentit, glaçant les os et transperçant les âmes. Et quelques jours plus tard, des morts-vivants apparurent comme émergeant des eaux de la rivière pour attaquer ce qui reste du peuple de Rochefaucon. Depuis, chaque nuit, les morts se

relèvent et tentent de se débarrasser des vivants. Avec à leur tête les spectres de deux figures bien connues de tous les habitants : David et Lucien.

LA VENGEANCE AUX TROIS VISAGES

Le plan d'Ingulf

Le conseiller est à deux doigts d'obtenir ce qu'il souhaite. L'esprit du seigneur Médéric ne tient plus qu'à un fil et sa paranoïa grandissante lui a aliéné bon nombre des derniers survivants. Ingulf tente en apparence de maintenir la santé déclinante de son maître tout en assumant une grande part de ses responsabilités auprès de ses gens. Déjà, certains évoquent ouvertement le remplacement de Médéric, parfois considéré comme l'artisan de tous les malheurs de Rochefaucon. Toutefois, Ingulf ne se satisfait pas de voir simplement tomber Médéric, il souhaite boire le poison de la vengeance jusqu'à la lie.

Il se montre aussi extrêmement prudent et ne comprend pas encore totalement la nature des derniers événements. Il ne veut donc pas agir de manière définitive avant d'avoir élucidé le mystère. Malheureusement pour lui, son plan n'a pas tenu compte de la duplicité de son dieu.

Médéric

Car Médéric, même au seuil de sa folie, a compris la nature profonde de la divinité et crie vengeance pour la mort de sa femme et de son fils. Il a désormais lui aussi juré fidélité à ce dieu et tente d'obtenir des réponses. Nuit après nuit, sous couvert de rituels pour protéger les derniers survivants, il implore le dieu vengeur de lui accorder la vérité.

Pour l'instant, la divinité n'a pas accédé à sa requête, car elle attend le moment opportun.

Mélusine, la banshee

Le dernier des visages de la vengeance est l'esprit de Mélusine. Lorsqu'elle et Lucien furent assassinés par Médéric, l'esprit de la jeune femme quitta son corps dans un élan de haine, de regret et d'amertume, que la divinité mit immédiatement à profit. L'esprit de Mélusine hante désormais l'ancienne forteresse et c'est elle qui a le pouvoir de relever les morts. C'est son cri qui retentit chaque nuit, déformé par la non-vie. C'est elle qui contrôle les esprits des morts, qu'elle envoie nuit après nuit contre les survivants de Rochefaucon.

Elle souhaite plus que tout se venger de Médéric et de tout ce qui a causé son malheur (ce qui inclut, sans qu'elle le sache pour l'instant, Ingulf), mais elle ne peut pas physiquement s'éloigner de la forteresse. En tout cas pas avant l'arrivée des PJ.

CONSEILS DE MISE EN SCÈNE

Impliquer les PJ

Le scénario est volontairement conçu comme une rencontre épisodique au fil du chemin d'une campagne plus complète. Mais si vous souhaitez impliquer réellement vos personnages dans l'histoire, cela peut être assez simple. Cela peut en outre éviter qu'ils choisissent de quitter les lieux sans réellement « résoudre » la situation.

Voici quelques suggestions :

Faire visiter Rochefaucon à une ou plusieurs reprises par les PJ avant les derniers événements. En tout cas avant l'incendie, mais peut-être aussi avant la noyade de David. Qui sait ? Rochefaucon pourrait être une base arrière intéressante pour le groupe lors de l'exploration des régions avoisinantes ? Voir ainsi la chute d'un endroit qu'ils connaissaient et chérissaient même peut-être ne pourra les laisser indifférents.

Faire de Mélusine ou Lucien une relation de l'un des PJ, peut-être même un membre de sa famille. Le PJ souhaitera alors sans aucun doute comprendre ce qu'il est advenu de son ami(e).

Si un ou plusieurs PJ sont paladins ou clercs d'une divinité du Bien dont les domaines incluent la compassion, l'amour, la lumière, la protection ou la vie, alors le PJ peut avoir eu des visions ou avoir été envoyé pour enquêter sur de telles visions liées à la divinité vengeresse, ennemie du culte.

L'ambiance

Le scénario repose énormément sur l'ambiance du lieu.

La nuit, insistez sur les ténèbres dans lesquelles sont plongées les diverses îles, sur la brume épaisse flottant au-dessus de l'eau, le froid et l'humidité, sur les quelques rares sons naturels toujours sujets à interprétation (« Était-ce le grognement d'un animal dans les fourrés, ou un mort-vivant ? »). Et puis, chaque nuit à la même heure (qui correspond à l'heure à laquelle Mélusine et Lucien ont été tués), un cri féminin perçant, glacial, empreint de haine et de terreur. Avant le retour d'un silence oppressant, puis l'émergence des morts-vivants, beaucoup plus nombreux que les survivants.

Le jour, décrivez le brouillard qui s'accroche aux arbres et aux fourrés, l'humidité, la lumière pâle du soleil à travers les nuages. Le bruit des branches mortes qui s'entrechoquent, pliées par le vent glacial qui court au-dessus du fleuve. Et de temps en temps, le son d'un poisson sautant dans l'eau ou le croassement d'un crapaud.

SYNOPSIS

Les PJ parviennent par la voie du fleuve en vue de Rochefaucon, alors que la nuit est en train de tomber.

Croyant faire escale dans une place sûre, ils tombent dans une embuscade de morts-vivants et doivent se réfugier derrière la palissade de bois construite à la hâte par les habitants. Ils découvrent là les derniers événements et la malédiction qui plane désormais sur l'endroit.

Engagés par le seigneur des lieux et son conseiller, ils explorent les ruines de l'ancienne forteresse et y découvrent la vérité sur une partie des événements tragiques qui ont touché Rochefaucon. Mais ce faisant, ils permettent à l'esprit de Mélusine de prendre possession de l'un d'eux afin d'accomplir sa vengeance.

Alors que la nuit approche, ils doivent retourner à la hâte à leur point de départ. De retour parmi les survivants et selon leurs actions, ils sont les jouets du dieu vengeur ou libèrent Rochefaucon de la terrible malédiction, tandis que la horde des morts-vivants pénètre finalement l'enceinte.

ACTE I : VEILLER TARD

Cet acte dure depuis l'arrivée des PJ à Rochefaucon jusqu'au matin de leur départ vers le village incendié.

SCÈNE 1 : L'ARRIVÉE

Objectif de la scène. Cette scène est la scène d'introduction des PJ. L'objectif est de les propulser dans la situation et de les contraindre à passer une nuit derrière les protections du groupe de survivants de Rochefaucon afin d'établir un contact avec Médaric et Ingulf.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous pensiez passer la nuit à l'abri des murs de Rochefaucon, une forteresse située sur le fleuve parmi un groupe d'îles au milieu des étendues sauvages. Mais alors que la lumière du jour commence à décliner et que votre embarcation passe à proximité de ce qui était autrefois le quai du village, les mines de l'équipage restent sombres. L'endroit est désormais dominé par les murs écroulés et les poutres calcinées de l'ancien donjon. Une partie du village semble avoir brûlé lui aussi. Pendant une heure, alors que la brume s'épaissit, vous ne voyez pas âme qui vive. Ce n'est que lorsque votre navire double l'une des dernières îles de l'archipel que vous apercevez sur les hauteurs une palissade en bois éclairée par des torches, et les ombres des gardes qui s'y trouvent postés.

Avec la nuit qui approche, le capitaine ordonne d'accoster immédiatement ce qui ressemble à un quai bâti à la hâte, rongé par l'humidité. Un petit chemin rocailleux traverse les hautes herbes et conduit jusqu'à un pont de bois qui enjambe le



ruisseau en contrebas de la palissade. Celle-ci est maintenant en partie dissimulée par le brouillard. Vous apercevez toutefois la lumière des torches que les gardes agitent de temps en temps. Une fois le navire amarré, un petit groupe de matelots dont vous faites partie commence à cheminer vers le camp. Un groupe de gardes vient à votre rencontre dans l'obscurité.

Alors que vous commencez à traverser le pont, vous entendez les cris d'alarme que poussent les gardes sur la palissade. Les quatre figures sur le chemin avancent vers vous à pas lourd et maladroit. Derrière vous, vous commencez à entendre des grognements dans les hautes herbes. Avec horreur, vous voyez des formes s'élever du terrain boueux qui vous sépare de votre navire. Ils portent la livrée de Rochefaucon, mais leurs yeux ne montrent plus aucune étincelle de vie et leurs visages sont couverts de sang. Certains semblent avoir subi de graves blessures, d'autres ont perdu des membres. Pourtant, ils avancent inlassablement vers votre petit groupe.

Les gardes sur la palissade vous crient de courir vers eux au plus vite. Que faites-vous ? »

Cette embuscade par des zombies ne devrait pas poser de problème particulier aux PJ, à moins qu'ils se mettent en tête de tous les éliminer. Car contrairement aux zombies habituels, ceux-ci ne peuvent être définitivement détruits tant que la malédiction n'est pas levée. Le mieux qu'ils ont à faire reste de se débarrasser des quatre zombies qui leur barrent le chemin et de courir vers la palissade. Il est aussi possible de se frayer un chemin vers le navire et d'y attendre le matin, mais dans ce cas la nuit passée à bord risque d'être longue, car les zombies reviennent inlassablement à l'attaque.

À chaque round de combat, deux zombies supplémentaires viennent rejoindre le combat en attaquant le groupe par l'arrière. Si les PJ se sont réfugiés sur leur navire, à l'aube, les morts-vivants disparaissent dans la brume du matin et les hautes herbes, puis un groupe de gardes descend depuis le camp fortifié afin de les escorter.

Une fois les PJ en route pour le camp fortifié, vous pouvez passer à la scène suivante.

SCÈNE 2 : LE CAMP

Objectif de la scène. Cette scène fait connaître aux PJ la situation à Rochefaucon et doit accomplir deux objectifs. Tout d'abord les mettre en relation avec Ingulf et Médaric (si cela n'avait pas été fait par le passé, voir Impliquer les PJ). Même s'ils sont clairement épuisés et las, les deux maîtres de l'endroit doivent apparaître sympathiques aux personnes. L'autre objectif consiste à leur donner envie d'explorer les ruines de Rochefaucon et de lever la malédiction qui pèse sur l'endroit.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Alors que vous laissez derrière vous le pont où a eu lieu l'attaque et montez vers le camp fortifié, la pâle lumière des torches vous révèle quelques détails qui vous avaient échappé jusque-là. Déjà, la palissade apparaît comme un assemblage hétéroclite. Fraîchement construite sur certaines sections, ailleurs, des gravats et du bois ont simplement été entassés afin de créer un obstacle. Un chariot sur lequel ont été clouées des planches fait office de porte. Derrière cette ligne de défense, le seul bâtiment en dur est ce qui semble être un temple carré construit sur deux niveaux, exhibant divers symboles et gargouilles. Le reste est constitué de huttes et des constructions de fortunes, bâties sans nul doute à la hâte.

Alors que vous franchissez la porte, les gardes vous font signe de vous arrêter. Dans le camp, vous comptez une dizaine de huttes qui pourraient abriter une soixantaine de personnes. Les visages qui vous entourent sont hagards et plusieurs villageois errent sans but apparent. Quelques bêtes et animaux de basse-cour décharnés sont aussi présents. L'endroit respire la mort. Bientôt, un homme d'un certain âge s'approche à pas vifs dans la boue. Il est de grande taille, le visage allongé et les cheveux blonds. Ses yeux verts paraissent vous jauger, mais son sourire fatigué et ses bras ouverts traduisent un soulagement certain à votre arrivée.

« Bonjour, je suis Ingulf, conseiller du seigneur Médaric. Bienvenue à Rochefaucon ! J'aurais aimé vous accueillir dans d'autres circonstances, mais comme vous avez pu le constater, notre situation n'est guère brillante. Médaric souhaite vous rencontrer séance tenante. Si vous voulez bien me suivre ? »

Ingulf répond avec bonne volonté aux questions que les PJ pourraient lui poser, mais il insiste pour leur parler tout en se dirigeant vers le temple et vers le seigneur de Rochefaucon qui les attend.

La rencontre avec Médaric

Objectif de la scène. C'est une scène de dialogue et de récolte d'informations. De votre côté, l'un de vos objectifs est de créer une relation positive entre les PJ et Médaric. Celui-ci est résolument soulagé de leur arrivée, et il met tout en œuvre pour gagner leur confiance.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous suivez Ingulf sous le porche de la porte d'entrée. De part et d'autre, des gargouilles effrayantes et tordues semblent monter la garde. L'intérieur du temple est austère. Quelques villageois s'y abritent et vous apercevez ce qui semble être une infirmerie. Ingulf vous mène à une grande pièce qui devait servir de chapelle, reconvertie depuis en salle à manger.

En face de la porte, un homme qui paraît vieux et fatigué est assis seul à l'une des tables, devant une cheminée de pierre dans laquelle brille une belle flambée. À votre arrivée, il se lève et vous salue, vous faisant signe de vous asseoir à sa table. Un serviteur se présente, et le seigneur du lieu lui demande de vous servir du vin et de la nourriture, avant de tourner son regard vers vous. »

Médaric croit que le groupe est envoyé par son nouveau dieu pour lui apporter des réponses. Tout au long de la rencontre, il essaie de sonder leurs motivations. Si vous avez impliqué les PJ par une relation avec son fils ou des visions divines, alors Médaric se montre immédiatement ouvert à demander leur aide. Si au contraire les PJ sont liés à Mélusine, Médaric se montre un peu plus froid, si ce n'est méfiant.

Pendant la discussion, Ingulf ne perd pas une miette de la conversation, mais n'intervient pas et reste en retrait. À quelques reprises, des personnes viennent lui faire un rapport rapide (de l'infirmerie, d'un tour de garde, de bêtes malades, etc.) et Ingulf les renvoie avec des ordres précis sans forcément demander l'avis de Médaric.

Pendant la conversation, n'hésitez pas à glisser certaines des informations ci-après. Si les PJ font bonne impression au seigneur de Rochefaucon, celui-ci laisse entendre qu'il pourrait y avoir une récompense pécuniaire substantielle pour quiconque parviendrait à briser la malédiction et permettrait aux habitants de rentrer chez eux. Il leur propose alors de réunir du matériel et des armes pour une expédition vers les ruines.

En voyant Médaric et Ingulf côte à côte, les PJ ont une faible chance de détecter l'air de famille entre les deux hommes. Pour cela, ils doivent réussir un test d'**Intelligence (Perspicacité)** DD 20.

Informations et rumeurs

Après la rencontre avec Médaric, les PJ sont laissés à eux-mêmes dans le camp fortifié. Soit ils sont déjà mandatés par Médaric et doivent patienter deux ou trois heures afin que le matériel promis leur soit fourni, soit ils ne se sont pas entendus et le seigneur leur permet tout simplement de se ravitailler et de commercer, même si les villageois n'ont pas grand-chose à échanger. S'il fait toujours nuit, la horde des morts-vivants attaque de toute part le camp fortifié et les PJ peuvent établir le contact avec certains survivants en leur venant en aide. Ils pourraient alors apercevoir les spectres de David et Lucien (voir plus loin).

Voici une liste de choses que les PJ peuvent apprendre au cours de leurs investigations. Auprès de Médaric ou Ingulf, cela passe par le dialogue, l'entregent et l'espoir (feint ou non) de voir les personnages résoudre la situation. Auprès des gardes, un historique de militaire aide grandement, de même que l'aide à la défense du camp. Enfin, auprès des autres villageois, l'opportunité d'échanger quelques biens de première nécessité ou d'obtenir de l'aide pour l'installation du camp amène des réactions positives.

Auprès de n'importe qui :

- « Rochefaucon comptait presque cinq cents habitants. Aujourd'hui, nous ne sommes plus que quatre-vingt-six, dont une vingtaine de malades et de blessés, qui ont été réunis dans une infirmerie de fortune à l'étage du temple de pierre. »
- « Lorsque Dame Alinor était encore vivante, le seigneur Médaric était un homme enjoué et bon. Même son mariage avec la jeune Mélusine ne l'a pas guéri de sa mélancolie. »
- « Ingulf est le conseiller personnel de Médaric depuis un peu moins de dix ans. »
- « Les morts ont commencé à se relever quelques jours après l'incendie. Les premiers qui ont attaqué les survivants étaient des villageois morts tués par le feu. Après les premières attaques, nous avons essayé de bâtir des défenses, mais chaque nuit, nous perdions plus de monde. »
- « La première fois que le cri a retenti dans la nuit, c'était le lendemain de l'incendie. Le cri semblait provenir du donjon. Nous avons trouvé refuge dans les quelques maisons qui tenaient encore debout. Après ça, personne n'a voulu rester dans le village et nous sommes venus nous installer autour du temple de pierre. Ingulf a fait envoyer un groupe de gardes dans le village, mais ils n'ont rien trouvé. »
- « Le temple a été bâti une année auparavant sur les ordres de Médaric. La crypte contient le tombeau où reposent désormais le seigneur David et Dame Alinor. »
- Le seigneur de Rochefaucon a perdu l'épée et l'armure de ses ancêtres pendant l'incendie.

Auprès des villageois :

- « Le seigneur Médaric a été frappé par le malheur. Il a perdu sa première femme en couches il y a six ans, et son fils aîné l'année dernière. Et puis il y a eu l'incendie, et maintenant ça. Les Rochefaucon sont maudits, si vous voulez mon avis. »
- « Dame Alinor n'appréciait pas vraiment Ingulf. » (Cela n'est qu'une rumeur qui pourrait être contredite par d'autres survivants, Ingulf n'a rien à voir dans sa disparition.)
- « Le seigneur Médaric a perdu la tête à la mort de son fils David. Depuis, il passait le plus clair de son temps au temple qu'il a fait construire, perdu en prières. La pauvre Mélusine était livrée à elle-même. C'était une jeune femme douce, gentille avec les simples gens. Elle n'était pas faite pour cette vie solitaire. Quelques semaines avant l'incendie, elle semblait pourtant plus heureuse. »

Auprès des gardes :

- « Le capitaine de la garde, Lucien, a péri pendant l'incendie. Le seigneur Médaric nous a dit qu'il avait tenté de sauver Dame Mélusine, mais qu'aucun des deux n'était parvenu à ressortir à temps. »
- « L'absence de Lucien nous pèse beaucoup. C'était un homme honorable et fiable. Nous aurions bien besoin de lui en ce moment. »
- « Heureusement qu'Ingulf était là. La nuit de l'incendie, c'est lui qui a permis de sauver beaucoup de gens. C'est lui aussi qui a organisé l'installation du camp autour du temple. Depuis, nous n'avons pas beaucoup vu le seigneur Médaric. Il passe le plus clair de son temps au deuxième étage du temple, dans ses quartiers privés aménagés dans la chapelle. »
- « Déjà avant l'incendie, depuis la mort de David, c'est Ingulf qui dirigeait le domaine. »

Et après ? L'acte se termine lorsque les PJ entreprennent d'explorer le village de Rochefaucon et sa forteresse afin de découvrir ce qui s'y trame. Cela peut survenir de plusieurs manières.

S'ils ont gagné la confiance du seigneur Médaric, celui-ci leur demandera de trouver et détruire la source de la malédiction, qu'il pense être la même créature qui crie chaque nuit. Leur curiosité peut aussi prendre le dessus et les mener à explorer la forteresse eux-mêmes. S'ils sont liés à certains villageois, ceux-ci peuvent leur demander de récupérer certaines de leurs affaires dans les ruines. En parallèle, Ingulf observe les PJ et en vient à la conclusion qu'ils peuvent servir ses plans. Le conseiller se doute de ce qui a causé l'incendie de

Rochefaucon, et il souhaite obtenir des preuves et un témoignage qui mettrait en cause Médaric. Il approche donc le groupe après quelques heures et leur demande leur aide. Il n'hésite pas à semer le doute sur les agissements du seigneur de Rochefaucon. Il diminue volontairement son rôle dans l'établissement du temple et se fait passer si nécessaire pour un conseiller loyal qui craint que son maître ne se soit fourvoyé.

Lorsque le soleil frappe le pont pour la première fois, la figure disparaît, comme emportée par le brouillard. Vous vous demandez pendant une seconde s'il ne s'agissait pas d'une illusion. Mais les regards de vos compagnons vous confirment que vous avez bien tous vu la même chose. Le silence devient pesant.

En contrebas du pont à votre gauche, vous distinguez votre navire toujours à quai. Dans l'autre direction, le chemin bifurque vers l'intérieur de l'île, vers le village de Rochefaucon. Que faites-vous ? »

ACTE II : DU CHARBON ET DES LARMES

Cet acte débute lorsque les PJ quittent le camp fortifié vers les ruines de Rochefaucon. En théorie, il dure normalement une journée entière, car si les PJ se retrouvent coincés à l'extérieur du camp en pleine nuit, ils seront visés par les zombis. Faites d'ailleurs attention au temps perdu ou gagné par les PJ pendant cette journée. La nuit doit leur sembler une limite à ne pas franchir.

SCÈNE 1 : EN CHEMIN VERS LA FORTERESSE

Objectif de la scène. Cette scène a pour objectif de laisser respirer les PJ entre la scène initiale et la conclusion. Les quelques heures de transition peuvent toutefois vous permettre d'ajouter de la profondeur en donnant corps au lieu et à ses habitants.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous quittez le camp fortifié peu après l'aube. Les visages sont tirés, marqués par les événements de la nuit. Le seigneur Médaric est venu assister à votre départ, accompagné par Ingulf. Ils vous saluent tristement alors que vous redescendez le chemin vers le pont au milieu de la brume matinale. Le vent et l'humidité vous transpercent. Vous resserrez vos manteaux sur vos épaules dans l'espoir de conserver quelque parcelle de chaleur, en vain. Mais alors que vous arrivez au pont, vous vous arrêtez net, le sang glacé par tout autre chose que le climat local.

De l'autre côté du pont, vous apercevez une figure spectrale flottant légèrement au-dessus du pont. Elle vous regarde droit dans les yeux. Le spectre porte la même tenue que les gardes de Rochefaucon, avec une trace sombre — du sang peut-être ? — au niveau du cœur. Ses traits semblent être ceux d'un jeune homme d'une trentaine d'années aux cheveux courts et clairs et au visage rond.

Les PJ ont deux moyens de retourner à Rochefaucon : faire demi-tour sur le fleuve avec leur navire, ou s'y rendre à pied. La nuit revient douze heures plus tard, et avec elle les zombis. Si le groupe retourne au village et décrit l'esprit aperçu plus tôt, tous les survivants reconnaissent Lucien, le capitaine de la garde. C'est un dur coup au moral pour ses hommes.

Remonter la rivière

Utiliser le bateau pour se rendre au village est le moyen le plus sûr, mais aussi le plus long. Il faut quatre à cinq heures pour manœuvrer le navire et remonter le courant. L'équipage et le capitaine refusent en outre de naviguer de nuit ; les PJ doivent donc avoir terminé au moins une heure avant le coucher du soleil afin de laisser le temps à tous de revenir au camp. Ce qui leur laisse environ cinq heures d'exploration une fois sur place.

Si les PJ participent à la manœuvre, vous pouvez leur demander des **tests d'Intelligence** ou de **Dextérité** et gagner ainsi un peu de temps (une heure maximum). Qui plus est, pendant la remontée, vous pouvez inclure tout ou partie des rencontres suivantes :

- Dans une crique isolée, les PJ distinguent les traces d'un campement qu'ils n'ont pas vu à l'aller. S'arrêter pour investiguer leur fait perdre une heure environ. Le campement semble avoir été occupé pendant la nuit et les restes du feu sont encore tièdes. Une barque est dissimulée dans les joncs. À quelques dizaines de mètres de la rive, dans les bois, deux zombis errent sans but. Ces deux voyageurs ont été tués par la horde la nuit précédente.
- Alors que le bateau longe des rochers, une silhouette humaine est repérée parmi ceux-ci. Il s'agit d'un vieil ermite qui vivait là déjà avant l'incendie. Sa grotte est difficilement accessible par la terre, aussi les zombis ne s'en sont-ils pas pris à lui.
- Non loin du village, les PJ distinguent les restes de deux barques dans des hauts fonds. Quelques affaires assemblées à la hâte sur les embarcations ont coulé avec elles. Si les PJ prennent le temps d'effectuer quelques recherches (une heure environ), les cadavres de quatre villageois noyés sont découverts un peu plus bas sur la rivière. Des

survivants de l'incendie qui pensaient s'enfuir, mais qui ont malheureusement péri.

Marcher jusqu'au village

La route qui mène du temple au château n'est pas particulièrement dangereuse, mais, pour qui ne connaît pas la région, mieux vaut se montrer prudent. Elle contourne en effet collines et bois, traverse plusieurs îles de tailles différentes, avant de parvenir jusqu'au village. À pied, le trajet prend environ trois heures, deux si les PJ convainquent un des villageois de les guider.

Pendant la marche, vous pouvez inclure tout ou partie des rencontres suivantes :

- Quatre à six zombis errent sans but le long du chemin. Le jour, ils sont bien moins agressifs et beaucoup plus lents. Il est possible de les éviter par un simple **test de groupe de Dextérité (Discrétion) DD 8**.
- Les PJ tombent sur des chariots ou objets abandonnés par les villageois dans leur fuite vers le temple. Il n'y a pas grand-chose de récupérable et il reste possible de tomber sur un groupe de zombis s'ils s'attardent trop.
- Les PJ découvrent de nombreuses traces sur un sentier boueux. Un test de **Sagesse (Survie) DD 14** permet de déterminer que ce sont les traces de quelques créatures sauvages s'éloignant de la forteresse. Elles datent de plusieurs semaines. Pendant la marche, si un PJ se soucie de cela, un autre **test de Sagesse (Survie) DD 12** permet de conclure qu'il y a très peu d'empreintes ou de traces de passages depuis. La vie sauvage semble avoir déserté ces îles peu après l'incendie.
- Alors que le sentier passe entre une falaise et l'un des bras de la rivière, un éboulement a bloqué le passage. Il faut grimper grâce à un test de **Force (Athlétisme) DD 10** avec le risque de tomber dans la rivière ou contourner (et perdre une heure).
- Les PJ entendent tout à coup des bruits de lutte. Un peu plus loin sur le sentier, un villageois isolé est attaqué par trois zombis. Celui-ci pensait se rendre discrètement au village pour récupérer certaines de ses affaires et a passé la nuit à l'abri d'une caverne, mais il a attiré l'attention de ses adversaires.
- Non loin d'une zone plus marécageuse, les PJ découvrent les cadavres de trois villageois. Dans le marais, trois feux-follets rôdent désormais.

SCÈNE 2 : LE VILLAGE ABANDONNÉ

Objectif de la scène. Cette scène doit faire remonter la tension. Après l'interlude du voyage, les PJ parviennent au cœur du drame. Vous pouvez

développer ou non l'apparition spectrale de David en fonction de l'importance que vos joueurs accordent à cette partie de l'histoire.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous suivez le sentier qui mène vers Rochefaucon depuis plusieurs heures déjà, dans un brouillard épais. Le sol est humide et l'air est froid. Le silence est angoissant, perturbé uniquement par les bruits de vos pas et les quelques mots que vous échangez. Alors que vous vous demandez combien de temps il reste avant d'arriver au village, l'ombre d'une maison se dessine dans la brume. Vous commencez aussi à sentir une odeur de cendres et de charbon de bois. Le brouillard semble plus léger, dissipé en partie par la légère brise courant sur le fleuve.

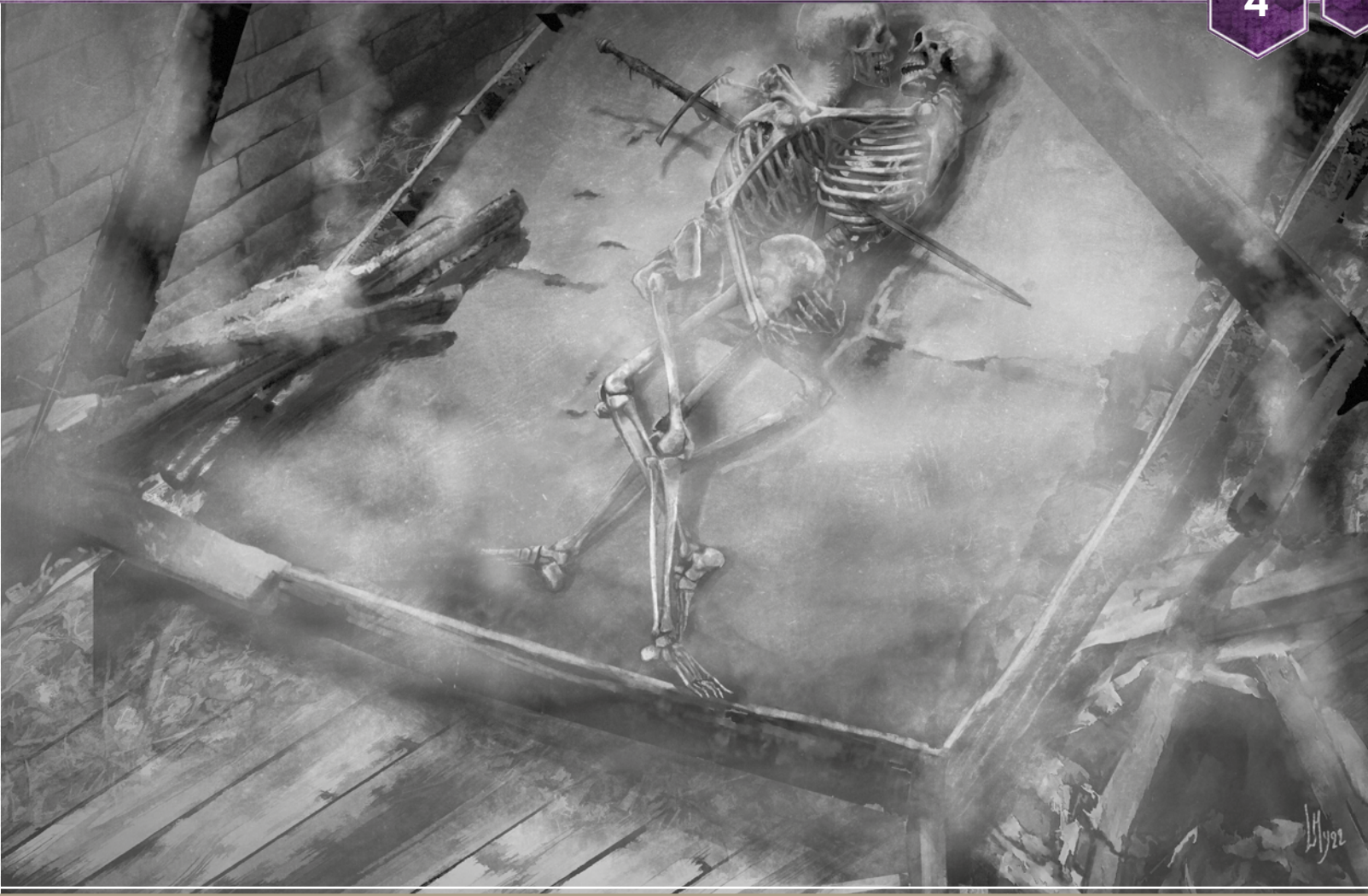
Vous distinguez plusieurs dizaines de maisons, lovées entre les bois et un escarpement rocheux sur lequel se dessine l'ombre de la forteresse de Rochefaucon et de son donjon, une tour carrée d'une vingtaine de mètres de hauteur, entourée d'un épais mur de pierre. Au loin, vous percevez le clapotis de l'eau contre le dock. Vous avancez doucement entre les maisons ; les premières semblent encore en bon état. Mais à mesure que vous approchez, les dommages sont de plus en plus apparents : charpentes carbonisées, murs écroulés, mobilier réduit en cendres. À plusieurs reprises, vous avez l'impression de distinguer une figure spectrale dans les ruines, mais chaque fois que vous vous approchez, elle disparaît. Que faites-vous ? »

La figure est celle de David, le fils du seigneur Médaric, avec qui la ressemblance est frappante. Il erre dans les ruines du village, sans but, et évite toute confrontation avec les PJ. Parfois, il se rend jusqu'au pont duquel il est tombé et semble se lamenter avant de reprendre son errance.

Il n'y a pas grand-chose à trouver dans le village. Tout semble avoir été abandonné à la hâte. Si certains villageois ont demandé au groupe de retrouver des objets personnels, ceux-ci se trouvent à l'endroit décrit par leur propriétaire. Rien ici n'a été déplacé ou altéré depuis le départ vers le temple. Les PJ peuvent aussi remarquer que le village ne contient aucune trace de ses habitants décédés pendant l'incendie. Un test de **Sagesse (Perception) DD 15** permet toutefois de repérer de nombreuses traces allant et venant depuis la forteresse. Du côté des docks, les PJ trouvent une barque encore utilisable pour descendre la rivière, ce qui pourrait leur permettre de gagner un peu de temps pour le trajet du retour.

SCÈNE 3 : LE DONJON CALCINÉ

Objectif de la scène. Cette scène est celle de la confrontation avec l'esprit de Mélusine. Mais ce qui



apparaissait jusqu'ici comme un adversaire des PJ doit éveiller chez eux de la compassion. Prenez bien le temps de leur faire découvrir les faits avant de les plonger dans l'affrontement et le dernier acte.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Laissant le village derrière vous, vous empruntez la route qui monte vers ce qui reste du château. Le pont-levis, la herse et les portes sont encore en bon état, mais laissés ouverts lors du départ précipité des habitants. Vous avancez prudemment, et vous stoppez net lorsque vous apercevez enfin la cour. À l'intérieur, parmi les bâtiments brûlés et les restes calcinés de quelques chevaux, au moins une trentaine de zombies sont présents. Immobiles, ils semblent simplement attendre. Hommes, femmes, enfants, villageois et gardes sont massés là, devant ce qui reste de la porte du donjon. »

Les zombies se réfugient simplement là pendant la journée, avant de partir errer dans le village chaque nuit. Passer par

la cour n'est envisageable que si les PJ sont prêts à un rude affrontement. Dans le cas contraire, deux options s'offrent à eux :

- Contourner la forteresse et escalader directement le mur du donjon jusqu'à parvenir à un pan de mur écroulé, situé une quinzaine de mètres environ au-dessus du sol.
Test de groupe de Force ou Dextérité (Athlétisme) DD 13.
- Entrer discrètement dans la salle des gardes attenante à la porte de la forteresse, de là rejoindre le mur d'enceinte, sur lequel se trouve une autre porte d'entrée à la tour.
Test de groupe de Dextérité (Discrétion) DD 10.

Dans les deux cas, les PJ parviennent au premier niveau de la forteresse, là où se trouvaient les cuisines et la salle à manger. Monter aux étages supérieurs ne pose pas réellement de problème : l'escalier en colimaçon est en pierre et n'a pratiquement pas subi de dégâts. Explorer les quelques étages de la tour est plus dangereux : une partie des planchers et de la charpente a brûlé, l'autre a commencé à subir les affres de l'humidité.

Vous pouvez ajouter quelques scènes d'exploration et quelques découvertes pendant l'ascension (des lettres d'amour de Mélusine dans un coffret de fer appartenant à Lucien, une lettre de sa mère adressée à Ingulf lui expliquant les origines de sa naissance dissimulée avec quelques objets personnels dans un compartiment secret du mur de sa chambre, etc.). À vous de voir quelles informations vous souhaitez fournir aux PJ sur ce qui se trame à Rochefaucon. Mais les seules informations essentielles se trouvent au dernier niveau de la tour, là où se trouvaient les chambres de Médaric et Mélusine, ainsi qu'une petite chapelle dédiée à une divinité locale que priaient autrefois les Rochefaucon.

Tout d'abord, un paladin, ou quiconque explore la chapelle et réussit un test de **Sagesse (Religion) DD 12**, constate que l'autel a été profané. Il ne s'agit pas d'une souillure par intervention d'une ou plusieurs créatures, mais bien d'une profanation magique. La divinité à qui appartenait l'autel est en train de s'effacer au bénéfice de la divinité vengeresse qui a envahi les lieux.

Ensuite, dans la chambre de Mélusine, la scène ne laisse aucun doute : les cadavres calcinés des deux amants enlacés se trouvent sur les quelques cendres qui subsistent de ce qui était autrefois le lit. Une grande épée les traverse de part en part et les deux squelettes portent les traces du coup reçu, qu'un test de **Sagesse (Médecine) DD 10** permet de reconnaître. L'épée porte les armes de Rochefaucon.

L'esprit de Mélusine (cf. p. 120) est présent au dernier étage de la tour. Il n'apparaît réellement qu'une fois que

Les zombis de Rochefaucon utilisent le profil du **zombi** (LdM, p. 221) légèrement modifié. Utilisez l'entrée suivante à la place de celle du profil de base :

CAPACITÉS SPÉCIALES

Malédiction de Rochefaucon. Tant que l'esprit de Mélusine est présent, si les PV du zombi tombent à 0 autrement que par des dégâts radiants, il tombe à 1 PV à la place et se relève au début de son prochain tour.

David et Lucien utilisent le profil du **spectre** (LdM, p. 211) en ajoutant la capacité spéciale suivante :

Malédiction de Rochefaucon. Tant que l'esprit de Mélusine est présent, si les PV du spectre tombent à 0 autrement que par des dégâts radiants, il réapparaît au round suivant avec l'ensemble de ses PV. Lucien réapparaît dans le donjon et David dans la crypte sous le temple.

les PJ ont pu observer la scène. Elle crie immédiatement. À partir de là, les zombis présents dans la cour montent dans l'escalier en colimaçon et s'en prennent aux PJ. Il faut 3 rounds aux premiers d'entre eux avant de parvenir au dernier étage. Dès lors, trois nouveaux zombis émergent de l'escalier à chaque round, pendant 10 rounds, ou jusqu'à ce que Mélusine parvienne à ses fins.

Car l'esprit vengeur ne cherche pas à éliminer les PJ. Elle veut au contraire prendre possession de l'un d'entre eux. Si Mélusine parvient à posséder au moins l'un des PJ, elle disparaît immédiatement et les zombis cessent leurs attaques contre le groupe, errant sans but dans les ruines de la forteresse.

ACTE III : CONFRONTATION

Objectif de la scène. Le dernier acte est celui des révélations et de la confrontation. Pendant que les PJ se trouvaient à la forteresse, par des visions, la divinité a révélé à Médaric le rôle d'Ingulf dans le sort de David. Le seigneur de Rochefaucon, fou de rage, a commencé à rallier ses derniers fidèles afin de se débarrasser de son conseiller et demi-frère. Les PJ ont effectivement trouvé la preuve que Médaric a tué Lucien et Mélusine. De son côté, Ingulf n'attend que cette chance de révéler son ascendance, mettre Médaric de côté et s'emparer de ce qui reste de Rochefaucon. Lorsqu'ils rentrent de leur expédition, les PJ trouvent un tonneau de poudre prêt à exploser. Et un dieu de la vengeance prêt à savourer son succès.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« La journée a été longue et alors que le soir descend sur la rivière, vous êtes heureux de discerner l'ombre du camp fortifié. Cette fois, vous ne traînez pas et montez le chemin vers le camp d'un pas rapide. La nuit est en train de tomber et le brouillard se lève lorsque les gardes referment la porte derrière vous. Vous sentez une tension nouvelle dans le campement, alors que les gardes échangent des regards nerveux.

Ingulf, vous apercevant, s'approche d'un pas rapide depuis l'une des huttes. Quelques villageois commencent aussi à se réunir autour de vous dans l'attente de nouvelles. Au même moment, vous voyez Médaric et quelques gardes sortir du temple et avancer dans votre direction. Ingulf commence à s'adresser à vous, avant d'être interrompu par un rugissement du seigneur de Rochefaucon. "Vil traître ! C'est toi qui as causé la mort de mon fils ! Ta magie ne te sauvera pas cette fois, serpent !"

Ingulf, interloqué, se tourne vers son seigneur. Vous remarquez que quelques gardes se sont positionnés autour de lui, comme pour le défendre. Un cri résonne alors dans la nuit. Le même cri que la nuit dernière, glacial et effrayant. Mais cette fois, il émane de la cour du camp, et même de l'un d'entre vous. Que faites-vous ? »

Mélusine n'a pu quitter la forteresse qu'en prenant pied dans l'esprit d'un ou plusieurs PJ. Elle a besoin que l'un des PJ frappe et touche Médaric par une attaque de corps à corps. Si cela arrive, elle tue immédiatement le seigneur de Rochefaucon et disparaît au tour suivant dans un dernier cri de satisfaction.

GÉRER LA POSSESSION

La possession est difficile à gérer en jeu de rôle. Enlever une partie du libre arbitre des PJ est toujours risqué et parfois très mal reçu. C'est vous qui connaissez le mieux les personnes autour de votre table, par conséquent ce sera à vous d'anticiper et de vous adapter. Mais voici quelques conseils de base.

- Lors de la rencontre avec Mélusine, faites le nécessaire pour dissimuler la possession. Faites tomber les PV des personnages concernés à 0, n'hésitez pas à faire faire des jets pour stabiliser le personnage (même s'ils sont inutiles en théorie), arrangez-vous pour faire coïncider la disparition de Mélusine avec le coup porté par l'un des PJ, etc. À la fin de l'Acte II, les PJ doivent penser avoir débarrassé la forteresse de l'esprit vengeur. C'est d'ailleurs un bon moment pour terminer une session de jeu.
- N'utilisez la surprise complète pendant le dernier acte que si vous avez une totale confiance en la réaction de vos joueurs. Dans le cas contraire, n'hésitez pas à prévenir les joueurs concernés, par exemple, en faisant une pause en privé entre l'Acte II et l'Acte III. Par défaut, la seule action sur lesquels les PJ n'ont aucune chance d'intervenir est le cri poussé dans la cour du camp fortifié (lequel rameute l'ensemble des zombis présents autour du camp). Pour le reste, si vos joueurs n'aiment pas perdre le contrôle de leur PJ, reposez-vous simplement sur les sauvegardes de Sagesse, comme indiqué dans le profil de Mélusine.
- Donnez toujours la chance aux PJ de réagir. Cela inclut ceux qui ne sont pas possédés ! S'ils veulent restreindre leurs compagnons possédés, laissez-les faire. Jaugez les réactions des PNJ présents en fonction.
- Vous pouvez aussi glisser quelques indices aux PJ possédés lors du trajet de retour, par des visions ou des impressions fugaces. Et une colère sourde montant en eux à cause de ce qu'ils ont compris des événements. La seule présence de l'esprit en eux les pousse sur la voie d'une vengeance qui n'est pas la leur.

- Évitez de prendre complètement le contrôle d'un ou plusieurs PJ pour l'ensemble de la scène. L'objectif de Mélusine est simple et direct : porter le coup fatal à Médaric. N'hésitez pas à relâcher son contrôle dès que celui-ci est atteint, ou même si le PJ concerné s'est approprié son désir de vengeance.
- L'impact émotionnel de cette scène sera renforcé si les PJ possédés ont un lien affectif avec Mélusine, David ou Lucien.

LES ENJEUX

Les enjeux sont multiples et leur importance peut varier en fonction de la manière dont vous souhaitez gérer la scène. Le dieu vengeur cherche à causer le plus de morts possibles, lesquels seront autant d'esprits nourris par un désir de revanche. Ingulf veut se débarrasser de Médaric tout en asseyant sa propre autorité qui ne survivrait sans doute pas à un massacre. Médaric souhaite que son conseiller réponde de ses actes devant la justice. Les PJ peuvent être des juges de paix dans cette situation, ou bien les éléments déclencheurs d'une tragédie.

Voici quelques règles de base pour gérer cette confrontation.

- Médaric et Ingulf n'en appellent à la violence qu'en dernier recours. L'un comme l'autre sait qu'aucun des gardes ne conserverait sa loyauté à un seigneur leur demandant de s'en prendre à d'autres gardes.
- Sur une douzaine de gardes (voir encart), sept sont plutôt dans le camp d'Ingulf, cinq conservent leur loyauté à Médaric.
- Si les PJ révèlent ce qu'ils ont découvert dans la chambre de Mélusine, et le meurtre de Lucien par Médaric, seuls deux gardes restent loyaux à leur seigneur. Ingulf tente bien entendu de les inciter à aller dans ce sens.
- Si les PJ laissent Médaric prendre les choses en main pendant l'attaque et organiser la défense avec efficacité, deux gardes se joignent à lui.
- Les villageois, quant à eux, sont en grande majorité favorables à Ingulf. Mais aucun ne prendra parti en cas d'affrontement armé.
- Si Médaric ou Ingulf (ou les deux) sont tués à l'intérieur du temple, ils deviennent à leur tour des esprits vengeurs, avec le même profil que l'esprit de Mélusine, à l'exception de la capacité de possession. Au lieu de cela, leur hurlement réduit la cible à 0 PV si la sauvegarde est ratée.

Après le cri poussé par le ou les PJ possédés, plusieurs cris d'alarme résonnent à travers le camp. Les zombis attaquent, et en nombre. Cette fois-ci, les spectres de David et Lucien se joignent à l'assaut une fois que les zombis occupent la majeure partie des défenseurs du camp. David

Médaric et Ingulf utilisent le profil du **chevalier aguerri** (CdP p. 26) légèrement modifié. L'entrée suivante remplace celle du profil de base :

CAPACITÉ SPÉCIALE

Prêtre du dieu vengeur. Tant que la cible de son courroux n'est pas mise hors de combat (Ingulf pour Médaric, et inversement), le PNJ bénéficie d'une résistance aux dégâts non magiques.

Les gardes de Rochefaucon utilisent le profil de la **re-cruce** (CdP, p. 24) légèrement modifié. Les entrées suivantes remplacent celles du profil de base :

ATTAQUES

Lance. *Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Touché* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si utilisée à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Épée. *Attaque au corps à corps avec une arme* : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Touché* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.

ACTION

Attaquer. Une attaque de lance ou d'épée.

s'en prend à Ingulf, Lucien s'en prend quant à lui à Médaric, à moins d'avoir à se défendre contre l'un des PJ. La vision des spectres ramène Médaric à la raison, qui ordonne à ses hommes de couvrir une retraite vers le temple. Ingulf, quant

à lui, est pris d'effroi par la vision du spectre de David et fuit vers le temple.

Selon la situation, Mélusine utilise le ou les PJ possédés de deux manières : attaquer directement Médaric s'il est vulnérable, ouvrir la porte du camp (ou, plus tard, du temple) dans le cas contraire. Dans ce dernier cas, la horde pénètre l'enceinte dès le chariot poussé de côté. Sinon, ils finissent par pénétrer dans l'enceinte par une des sections les plus faibles. Si tous les PJ possédés par Mélusine tombent *inconscients*, l'esprit de Mélusine apparaît dans le camp et attaque directement Médaric.

CONCLUSION

Ce scénario peut se terminer de bien des manières, de la plus héroïque à la plus sombre. Adaptez cette fin en fonction des circonstances.

« L'aube arrive enfin, après une nuit qui vous a paru durer autant que cent vies. La brume se dissipe alors que le soleil frappe le temple de ses rayons. Hagarés, les survivants sont massés autour de vous. Le silence est tout à coup brisé par le chant d'un pinson, perché sur le toit du temple. Autour de vous, quelques larmes silencieuses coulent sur les joues noires de suie et de sang.

Vous quittez enfin ce lieu de cauchemar, reprenant votre route sur la rivière. Alors que vous vous éloignez de la rive, vous voyez les flammes commencer à s'élever depuis le temple. Un cortège de villageois prend la route vers ce qui était autrefois Rochefaucon. Aucun d'entre eux n'a voulu vous suivre. Et lorsque vous le leur avez proposé, vous n'avez eu qu'une seule réponse. "Pour aller où ? C'est ici chez moi." »

L'ANNEAU D'ÏELL

INTRODUCTION

PRÉSENTATION DE L'AVENTURE

Grâce à un anneau magique qui rend les victimes anormalement généreuses, une bande de halfelines détrouse les clients de l'auberge où séjournent les PJ. Ces derniers, également dépouillés sont recrutés pour poursuivre les voleuses et récupérer leurs biens, mais la poursuite ne sera pas de tout repos et les halfelines se montreront pleines de ressources.

Parallèlement à l'enquête et à la traque classique, les joueurs découvriront un sens caché à l'aventure : un contrepied du *Seigneur des Anneaux*. Lorsque les joueurs comprendront cet élément, le scénario deviendra l'objet d'une double lecture et ils pourront profiter de l'ironie des péripéties suivantes, voire tenter de les anticiper, probablement sans succès.

Finalement, la poursuite conduira les PJ à l'endroit où l'anneau a été créé et lorsqu'ils attraperont enfin la dernière halfeline, ils récupéreront l'objet de pouvoir. Il leur faudra alors prendre une décision : rendre l'anneau à son propriétaire légitime ou le garder en guise de paiement pour leurs efforts. Car un agenda vieux d'un siècle arrive à son terme et c'est le jour choisi par l'archange Ïell pour remonter aux cieux.

Pour quels PJ ?

Dans l'idéal, les PJ devraient déjà avoir acquis quelques richesses : or, pierres précieuses, pourquoi pas un objet magique commun ? Dépouiller un joueur de son premier trésor est une source de motivation à ne pas sous-estimer. Sans perte réelle, il sera plus difficile d'impliquer les PJ dans leur traque.

Quel lieu ?

L'aventure se situe dans un territoire frontalier, près d'une terre sauvage peu habitée, sauf par d'éventuels orcs et d'autres non-humains. Il s'agit d'un endroit en bordure des terres civilisées.

LA LÉGENDE DE L'ANNEAU D'ÏELL

Ïell était un puissant archange qui décida un jour qu'il serait plus utile chez les mortels qu'en accueillant les âmes aux cieux. Il se rendit donc parmi les hommes où il servit la justice et vint en aide aux plus démunis à grands coups de pouvoirs angéliques. Du haut de sa montagne et de sa

*Vous pensiez tout connaître des histoires d'anneaux ?
Détrompez-vous...*

EN QUELQUES MOTS...

À la suite d'un vol, les PJ sont embarqués dans une poursuite qui se révélera un contrepied du *Seigneur des Anneaux*. Ici, les hobbits découpent l'alter ego d'Aragorn à la scie, dès la première nuit... Et si les halfelines sont en possession d'un anneau de pouvoir, alors ceux qui les pourchassent, tiennent le rôle des Spectres.


FICHE TECHNIQUE


Type • Action/Mystère


PJ • Niveau 3-4


MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action 

Ambiance 

Interaction 

Investigation 

superbe, il purifiait les alentours à tour de bras, sans pitié pour la moindre faute, pour le péché le plus véniel.

Mais un jour, un homme qu'il s'apprêtait à condamner pour un vol destiné à nourrir sa famille lui reprocha d'être bien mal placé pour le juger. Car l'ange ne ressentait ni la faim ni la soif, sa beauté était impeccable et ses pouvoirs sans commune mesure. Si Ïell acceptait de se mettre un instant à la place d'un mortel, alors le voleur accepterait sa condamnation.

La tirade fit mouche et Ïell se mit à douter de la justesse de ses sanctions. Finalement, n'y tenant plus, il forgea un anneau pour contenir tous ses pouvoirs et le confia à Val Morgull, son plus fidèle second, afin de mener une vie de mortel pendant un siècle.

Mais en l'absence de son maître, Val Morgull, rendu ivre de puissance par le pouvoir de l'anneau, se lança dans une terrible croisade contre les peuples non humains. Guerres et massacres s'enchaînèrent quand, finalement, il fut défait à la bataille du mont Sulle ; un chef orc du nom de Lizzy le Dur lui trancha le bras et s'empara de l'anneau. Retournant chez les siens, Lizzy fut attaqué à son tour par un groupe de paladins au gué de Sonnen. Mortellement blessé, il fut emporté par le courant et l'anneau se perdit.



ET AUJOURD'HUI

Le saint anneau refit surface, il y a peu... dans le ventre d'un poisson pêché par un ermite. Rapidement, la réputation du saint homme grandit et l'on vint de loin pour recevoir sa bénédiction et lui faire des offrandes. Mais un groupe de halfelines, plus mal intentionnées, lui rendit visite dans le seul but de le dépouiller. Elles le molestèrent brutalement et lui prirent son anneau avant de se diriger vers Fondcave où elles pourraient revendre leur butin.

Les halfelines, très résistantes aux pouvoirs des anneaux, ont depuis découvert que les gens se montraient particulièrement généreux avec le porteur de l'anneau d'Ïell et apprirent à en faire bon usage. Nos PJ en feront bientôt les frais...

ACTE I : L'ENTOURLOUPE

SCÈNE 1 : SOIRÉE ARROSÉE

Objectif de la scène. Cette scène vise à lancer l'aventure dans une bonne ambiance, instiller un climat festif et décontracté.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Après vos derniers exploits, vous avez repris la route, les poches bien remplies. À l'approche du crépuscule, vous entrez dans la bourgade de Morbiais pour faire halte à l'auberge du Griffon du Ponant. Vous y êtes accueillis par un joyeux brouhaha, des odeurs de patates chaudes, d'herbe à pipe et surtout une bonne flambée. Ici, quelques marchands discutent de leurs affaires au milieu des locaux qui viennent échanger des histoires autour d'un verre, là un groupe de halfelines jouent aux dés en fumant la pipe et, à l'écart de tout ce monde, se tient un étrange individu que vous avez failli ne pas remarquer, un nain encapuchonné qui sirote sa bière dans l'ombre.

Un large bonhomme s'approche de vous avec bonne humeur. "Prosper Barnabé, se présente-t-il, mon prénom c'est Prosper et j'espère que cela restera ainsi !" Il appuie sa plaisanterie d'un clin d'œil entendu. "Alors, qu'est-ce que je leur sers ?" »

Laissez les PJ s'installer, discuter avec les marchands ou les habitués, profitez-en pour donner des nouvelles sur la

région en rapport avec leurs dernières aventures, ou les prochaines.

Le nain n'a pas envie de parler. Interpellé, il répond « *Je déguste une bière* ». D'après lui, ce devrait être une explication suffisante pour qu'on le laisse tranquille. Si les PJ insistent, il développe : « *Je me suis mis à l'écart, c'est pas pour qu'on vienne me casser les pieds* ». Pas la peine d'insister. Les PJ comptent un ou plusieurs nains parmi eux ? Il s'en fiche complètement. Si les PJ interrogent Prosper à son sujet, ils apprennent son nom : Harald fils de Gorm. C'est un orpailleur solitaire, un type un peu louche.

Les halfelines sont au contraire affables et enjouées, elles se présentent comme des musiciennes : « *Ce soir, nous allons donner un concert, j'espère que vous allez danser !* »

Le concert

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

«Au milieu du repas, les quatre halfelines sortent des instruments de musique et commencent à jouer. Elles ont le rythme dans la peau. Les giges endiablées s'enchaînent, les clients tapent du pied sur le plancher, puis du poing sur les tables avant de terminer debout sur celles-ci en brillant les refrains. La bière coule à flots, même le patron paie sa tournée !»

Le groupe est composé ainsi :

- **Périnne** chante et joue du tambourin ;
- **Frida** danse et joue du pipeau ;
- **Meredith** tape du pied et joue de l'harmonica ;
- **Samantha** joue de la scie musicale et fait les chœurs.

Leurs profils se trouvent dans l'Annexe à partir de la page 121.

C'est le moment de sonoriser la partie avec une musique festive ! Il faut mettre l'ambiance autour de la table de jeu : improviser des jeux de dés, des concours de boisson (test de Constitution) ou des tournois de fléchettes (tests de Dextérité). Vous pouvez également proposer à vos joueurs de lancer eux-mêmes des dés (ou des bonbons) dans un gobelet en leur offrant un nombre d'essais supplémentaires égal à leur bonus de Dextérité. Enfin, dès que l'ambiance retombe un peu, passez à la conclusion.

La soirée passe trop vite. Finalement, les halfelines font une dernière quête entre les tables et tout le monde va se coucher. Demandez aux joueurs s'ils donnent une pièce et gardez cette information en mémoire.

Si un PJ se montre radin, Frida lui sort le grand jeu : « *S'il vous plaît, j'ai trois petites filles à nourrir et mon mari est mort dans un accident de charrette.* » Bien entendu, c'est totalement faux. D'ailleurs, interrogée à ce sujet, elle reconnaîtra sans

PLUS ON EST DE FOUS !

La soirée à l'auberge représente un moment idéal pour faire briller l'éventuel barde du groupe de PJ, alors ne lui volez pas la vedette. Les halfelines ne sont pas contre un cinquième membre. Le barde veut mettre en avant sa virtuosité ? Aucun problème, au contraire : les halfelines mettent en valeur sa prestation et l'accompagnent. Il cherche à occuper le devant de la scène ? Elles lui laissent !

Brossez votre joueur dans le sens du poil, faites-le briller. Il va vous adorer... et vous détester. Car il y a un hic, les marchands qui se verront bientôt dépouillés auront bien du mal à croire que le leader de ce groupe de musiciens n'a rien à voir avec l'escroquerie organisée. Un joli moment de tension en perspective...

mal qu'il s'agit d'un mensonge ! Ah, le pouvoir de ce satané anneau du bien...

Et le nain : Harald règle son addition et quitte l'auberge dès que la musique commence. Il va dormir dehors, à la sortie de la bourgade. Trop de tapage pour lui !

Et après. Les halfelines ont pris une chambre au rez-de-chaussée ; elles filent sans un bruit par la fenêtre vers deux heures du matin. L'auberge du Griffon étant une énorme bâtisse avec des étages et plusieurs ailes, même s'ils font des tours de garde, les PJ sont trop loin pour entendre ou surprendre leur départ.

SCÈNE 2 : ET GUEULE DE BOIS

Objectif de la scène. Cette courte scène doit sonner comme une gueule de bois. Après l'ambiance festive et chaleureuse de la veille, place à l'amertume, à la frustration et à l'incompréhension. Les joueurs doivent peu à peu sortir du brouillard et commencer à recoller les morceaux. Après avoir découvert qu'on les a volés, les PJ entameront une petite enquête.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

«Vous êtes tirés du sommeil par des cris et des éclats de voix. Vous avez mal au crâne et il vous faut un petit moment pour vous rappeler où vous êtes. Il y a du grabuge dans la salle commune. En vous rendant sur place, vous constatez que plusieurs marchands prennent à partie le malheureux aubergiste. On les

a volés pendant la nuit ! Ils exigent des explications. L'accusé se défend tant bien que mal et se plaint lui aussi d'avoir perdu la recette de la soirée. »

Le mal de crâne n'est pas dû à l'alcool (ou pas seulement), mais au pouvoir de l'anneau qui s'estompe. Pour les PJ, c'est le moment de déterminer ce qu'ils ont perdu.

Demandez un jet de sauvegarde de **Charisme** à chaque PJ. La difficulté dépend de la générosité dont le PJ a fait preuve au moment de la quête des halfelines, mais ne le dites pas aux joueurs :

- Aucun don : DD 15
- Quelques piécettes : DD 20
- Don généreux : DD 25

Un PJ qui rate sa sauvegarde est dépouillé de toute sa fortune. Il ne lui reste même pas de quoi payer l'auberge. S'il possédait un bien de grande valeur et de petite taille, il a disparu lui aussi (pierre précieuse, anneau magique, dague, potion...). Si la sauvegarde est réussie, le PJ s'est quand même séparé d'un quart de sa fortune, à moins qu'il n'ait dépassé le DD de 10 ou plus, auquel cas il a conservé tous ses biens.

Il est temps pour les joueurs d'essayer de comprendre ce qui leur est arrivé. Demandez-leur ce qu'ils font et laissez-les mener leur petite enquête. Gérez les révélations qui suivent en fonction des actions et des questions des PJ.

Voici les indices que les PJ peuvent trouver :

- Aucune chambre n'a été forcée.
- Les halfelines manquent à l'appel. La porte de leur chambre est fermée à clé et il faut la demander à Prosper. Si les PJ s'y rendent, ils constatent que la fenêtre de la chambre est restée entrouverte.
- Le nain est introuvable, il suffit d'interroger Prosper pour savoir qu'il est parti en début de soirée.
- Tout le monde a mal au crâne et peine à se souvenir de la fin de la soirée.

Et après. Lorsque les PJ ont obtenu la plupart des indices ou qu'ils arrivent à court d'idées, passez à la scène suivante.

SCÈNE 3 : STUPEUR ET TREMBLEMENTS

Objectif de la scène. Outre la tension dramatique suscitée par la colère subite de l'un des marchands, c'est par cette scène que les PJ découvrent le pot aux roses et sont engagés par les marchands pour se lancer à la poursuite des responsables.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Soudain, l'un des marchands s'emporte violemment. Il tire un couteau de sa ceinture et le brandit sous le nez de Prosper en hurlant : "Je ne te crois pas un instant, espèce de canaille ! Cette bague était sertie d'un rubis qui vaut plus que ta vie. Je jure par tous les dieux que si tu ne parles pas sur le champ, je t'ouvre la gorge !" Tout le monde s'écarte dans un silence stupéfait... »

Il est très difficile de raisonner le marchand (**Charisme [Persuasion] DD 25**), mais il est facile de le maîtriser en le prenant par surprise (**Force [Athlétisme] DD 15**) et encore plus facile de l'intimider par un test de **Charisme (Intimidation) DD 10**. Le marchand (utilisez au besoin le profil **du marchand** [CdP, p. 15]) se nomme Migan et il a donné un anneau serti d'un gros rubis d'une valeur de 250 po.

Dès qu'un PJ intervient, demandez-lui d'effectuer un jet de sauvegarde d'**Intelligence DD 10**. S'il le réussit, il a un flash. S'il échoue, donnez sa chance à un autre PJ. Le flash provoqué par l'évocation de la bague montre le marchand souriant mettant de lui-même la bague dans le chapeau tendu par une halfeline. Si nécessaire, vous pouvez faire intervenir deux locaux revenant à l'auberge, furieux de s'être fait dépouiller de leur bourse ! Ayant dormi chez eux, ils ont difficilement pu subir un éventuel cambriolage à l'auberge durant la nuit.

Dès que les joueurs mettent le doigt dessus, la vérité commence à émerger dans l'esprit des PJ, ils se souviennent avoir donné tout leur or aux halfelines, et de leur plein gré avec ça ! Cette révélation contamine rapidement tous les autres clients... Si un barde du groupe a participé aux joyeux festés, c'est là que ses affaires se compliquent.

Si ce n'est pas encore fait, des clients partent à la recherche des halfelines pour découvrir qu'elles manquent à l'appel. Les marchands sont dévastés, mais ils ne sont pas aventuriers. En revanche, les PJ semblent correspondre aux professionnels dont ils ont besoin.

Et après ? Reste à régler les détails du contrat. On leur dresse une liste des valeurs : environ 600 po. Les marchands tentent de négocier un salaire de 10 % de la valeur des biens volés qu'ils récupèrent. Mais après tout, les PJ sont en position de force pour négocier, facilement 20 % et jusqu'à 30 %. Ce à quoi le marchand Migan ajoute une prime de 100 po pour son anneau (« C'est sentimental », ose-t-il...).

Des chevaux : si les PJ n'en ont pas, il est possible de négocier le prêt ou l'achat de montures afin de pouvoir poursuivre plus rapidement les voleuses.

SCÈNE 4 : ENQUÊTE AU VILLAGE

Objectif de la scène. Déterminer si les halfelines sont sorties de Morbiais et dans quelle direction elles sont parties, le cas échéant. Là encore, il s'agit pour le PJ de mener une courte enquête que vous pouvez étoffer si vous souhaitez leur compliquer la tâche.

Le village comporte deux portes : est et ouest. La nuit, elles sont fermées, mais il y a un gardien pour ouvrir aux rares voyageurs. Il faut réveiller les gardiens (Oldur à l'est et Ragden à l'ouest) pour les interroger puisqu'ils ont veillé à leur poste toute la nuit. Inutile de préciser que cela les met de mauvais poil et qu'une piécette arrondirait les angles.

Finalement, les PJ peuvent apprendre qu'un nain est sorti par la porte ouest en milieu de soirée, puis un groupe de quatre halfelines a fait de même en pleine nuit (vers 2 h du matin). Personne n'est sorti vers l'est durant la nuit.

Et après ? Les halfelines sont discrètement parties au milieu de la nuit par la porte ouest. Puis elles ont coupé à travers champ pour retrouver la route de l'est. Harald qui dormait dans un fourré les a vues passer et, intrigué, les a suivies. Les halfelines l'ont repéré, mais ont fait comme si de rien. Meredith l'a poignardé dans le dos une fois qu'ils étaient assez loin du village. Puis Samantha l'a débité en morceau avec sa scie adorée. Elle a tout mis dans un sac qu'elle a dissimulé dans un fossé un peu plus loin sur la route.

ACTE II : LA TRAQUE

Morbiais se situe à la frontière des terres civilisée et représente le terminus pour les marchands venant de l'ouest, qui repartent par la même route. Les joueurs sont eux-mêmes arrivés par l'ouest. Un test d'**Intelligence (Histoire) DD 15** permet de savoir que cette région a connu un violent conflit il y a un peu moins d'un siècle, la croisade des Chevaliers d'Iëll contre les inhumains. La croisade a pris fin lorsque les inhumains ont réussi à tuer Saint Morgull, le chef des chevaliers.

SCÈNE 1 : LA ROUTE DE L'OUEST

Objectif de la scène. Cette scène est une fausse piste, car les personnages que poursuivent les PJ ont rejoint la route de l'est. Mais vous pouvez tout à

fait remettre les joueurs sur le bon chemin rapidement si vous désirez soigner le rythme de la partie.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous voici sur la route au petit matin, elle fume sous les premiers rayons du soleil. Comment décidez-vous de chevaucher ? Prudemment afin d'observer les alentours avec attention, d'un bon pas, mais les sens en alerte ou à bride abattue pour essayer de rattraper les voleuses le plus vite possible ? »

Une fois que les joueurs ont indiqué leur rythme de déplacement, demandez un test de **Sagesse (Survie)** au PJ le plus compétent du groupe. Le DD est déterminé par le rythme de déplacement :

- Prudent DD 10
- Bon pas DD 15
- À bride abattue DD 20

En cas de succès, ils remarquent des empreintes de pas dans un champ boueux. Il est facile de les suivre, et un nouveau test de **Sagesse (Survie) DD 10** permet de confirmer qu'il s'agit des traces discrètes de quatre petites personnes et d'une plus grande, plus lourde et moins discrète (Harald). C'est d'ailleurs grâce à ce dernier que la piste est aisée à suivre. Elle rejoint la route de l'est. Rendez-vous directement à la Scène 3 sans jouer la rencontre avec l'ermite, laquelle aura lieu plus tard.

En cas d'échec, ils filent dans la mauvaise direction et rencontrent l'ermite.

L'ermite

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Cela fait trois heures que vous progressez vers l'est, lorsque vous apercevez une silhouette courbée. Un vieillard hirsute et crasseux boite vers vous en s'appuyant sur un grand bâton noueux. Il a beau claudiquer, il avance comme s'il avait le diable aux trousses. Le vieil homme s'arrête net à votre niveau. Puis il se met à humer l'air et à renifler comme s'il avait saisi une odeur. Le nez retroussé, il s'approche de vous. Vu la puanteur qu'il dégage, vous vous demandez bien ce qu'il peut sentir. "On sent son odeur sur vous", marmonne-t-il en vous dévisageant. »

Laissez les joueurs poser les questions et improvisez le dialogue avec l'ermite tel qu'il est décrit dans la Scène 4, p. 66. Comme lors de la Scène 4, l'ermite tente de leur coller aux basques. Toutefois, il n'a pas de monture. Un PJ acceptera-t-il de prendre le vieil homme puant en croupe ? S'ils l'abandonnent sur place, il reprend sa marche rapide sur la

piste du Très Saint. Il est mû par une force intérieure qui le rend infatigable, il rattrapera les PJ comme prévu dans la Scène 4.

Si les PJ permettent à l'ermite de les accompagner dès à présent, c'est lui qui pourrait les guider vers le mont Sulle, car « *On le sent, on le sent par là...* ».

Poursuivez l'aventure avec la scène 2.

SCÈNE 1 BIS : LA ROUTE DE L'EST

Cette scène est approximativement la même que la précédente à une exception près, les traces (que l'on peut retrouver avec un test identique) rejoignent la route sur laquelle les PJ progressent.



Les PJ vont dans la bonne direction. Poursuivez à la scène suivante.

SCÈNE 2 : MORCEAUX DE NAIN

Objectif de la scène. Cette scène vient rompre la légèreté qui pouvait planer sur l'histoire jusque-là. La découverte des restes du nain Harald vient mettre un peu d'horreur dans le récit et montre que les joyeuses halfelines ne sont pas des adversaires à prendre à la légère.

Lisez ou paraphrasez ce qui suit :

« *La route que vous suivez traverse une vaste forêt et serpente entre quelques collines. Elle est surélevée et bordée d'arbres dont les grandes racines forment autant de cachettes naturelles sous les bords du talus. Les halfelines pourraient facilement s'y dissimuler... lorsque vous entendez des grognements qui proviennent de derrière le talus qui mesure presque deux mètres à cet endroit.* »

Il est possible d'approcher suffisamment sans se faire repérer en réussissant un test de **Dextérité (Discrétion) DD 15**. La créature s'avère être un **ours brun** (LdM, p. 239), occupé à déchirer un grand sac de toile taché. Si les PJ se sont fait repérer, l'ours est agressif, il défend son bifteck et se dresse en signe de défi.

Les PJ doivent décider s'ils veulent lui disputer son repas, mais s'ils font mine de passer leur chemin, c'est le moment d'éveiller leur curiosité : « *Une main ensanglantée s'échappe par une déchirure du sac que l'ours secoue entre ses dents.* »

Pour prendre le sac à l'ours, le combat est inévitable. L'ours fuit s'il lui reste moins de 5 points de vie.

Le sac contient le cadavre du nain Harald Gorm découpé en une dizaine de morceaux. Le sac lui-même était soigneusement caché sous le talus entre les racines d'un gros arbre avec un peu de terre par-dessus. Il y a ses vêtements, mais aucun équipement.

Voici ce qu'un PJ peut apprendre en examinant le corps grâce à un test de **Sagesse (Médecine)** :

- DD 10 : la mort est assez récente (la nuit précédente)
- DD 15 : l'objet utilisé pour découper le corps est une scie.
- DD 20 : la cause de la mort est une perforation du poumon et du cœur pratiquée dans le dos, sous l'omoplate gauche. L'œuvre d'un assassin qualifié.

SCÈNE 3 : EMBUSCADE AU MONT SULLE

Objectif de la scène. Il s'agit ici de mettre en scène une confrontation musclée sous forme de clin d'œil à l'attaque d'Amon Sûl. Les PJ y tiendront le rôle des spectres et les halfelines celui de victimes pas tout à fait sans défense...

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous avez chevauché toute la journée sans trouver plus de traces des quatre halfelines et la fatigue se fait sentir. Que faites-vous ? Continuez-vous la poursuite dans la nuit noire ou établissez-vous votre campement à proximité de la route ? »

Si les PJ font une halte sur place, ils remarquent assez rapidement un feu qui brille dans le noir sur une hauteur à proximité de la route. S'ils décident de voyager de nuit, ils ne remarquent le feu que plus tard, derrière eux, ce qui les oblige à rebrousser chemin. Dans ce cas, ils arrivent avec un niveau de fatigue, à moins de réussir une sauvegarde de **Constitution DD 15**.

Si les PJ montent discrètement jusqu'au mont Sulle par le chemin principal (accès sud), demandez-leur ce qu'ils font de leurs chevaux. S'ils veulent rester discrets, il est sans doute plus sage de les attacher quelque part avant de monter.

Ensuite, demandez-leur quelques tests de **Dextérité (Discrétion) DD 10** (20 avec des chevaux) pour savoir s'ils se font repérer. Si c'est le cas, les halfelines n'en laissent rien paraître.

Embuscade

Une fois qu'ils se sont introduits dans les ruines et suffisamment approchés, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Un feu de camp est installé sur une esplanade en bordure du plateau rocheux où se dressent les ruines de l'ancienne citadelle. Quatre petites silhouettes sont blotties dans leurs couvertures autour des flammes qui crépitent. L'une d'elles monte la garde et alimente régulièrement la flambée en combustible. Derrière elles, deux tours sont encore dressées ainsi que les ruines de nombreux murs. »

Les halfelines savent qu'il est probable qu'on les poursuive. Elles avaient prévu de dormir sans se faire remarquer, mais elles ont rencontré un paladin de l'ordre de Saint Morgull, sans doute attiré par la présence de l'anneau. Cet encombrant personnage a décidé de protéger les demoiselles

CE QUE NOUS DISENT LES PIERRES

Un test d'**Intelligence (Histoire)** permet de connaître les faits suivants :

DD 5 : cette hauteur est le mont Sulle, on y trouve les ruines d'une ancienne citadelle.

DD 10 : la citadelle fut érigée à l'époque de la croisade de Saint Morgull par les chevaliers d'lëll contre les inhumains, il y a environ un siècle.

DD 15 : lëll était un ange qui rendait la justice parmi les hommes. Lorsqu'il disparut, son plus fidèle disciple, Saint Morgull mena les Chevalier d'lëll contre les orcs et toutes les races inférieures. La guerre a vu la victoire des inhumains qui ont rasé la citadelle et tué Saint Morgull.

DD 20 : lisez ou expliquez au joueur la Légende de l'Anneau d'lëll p. 57.

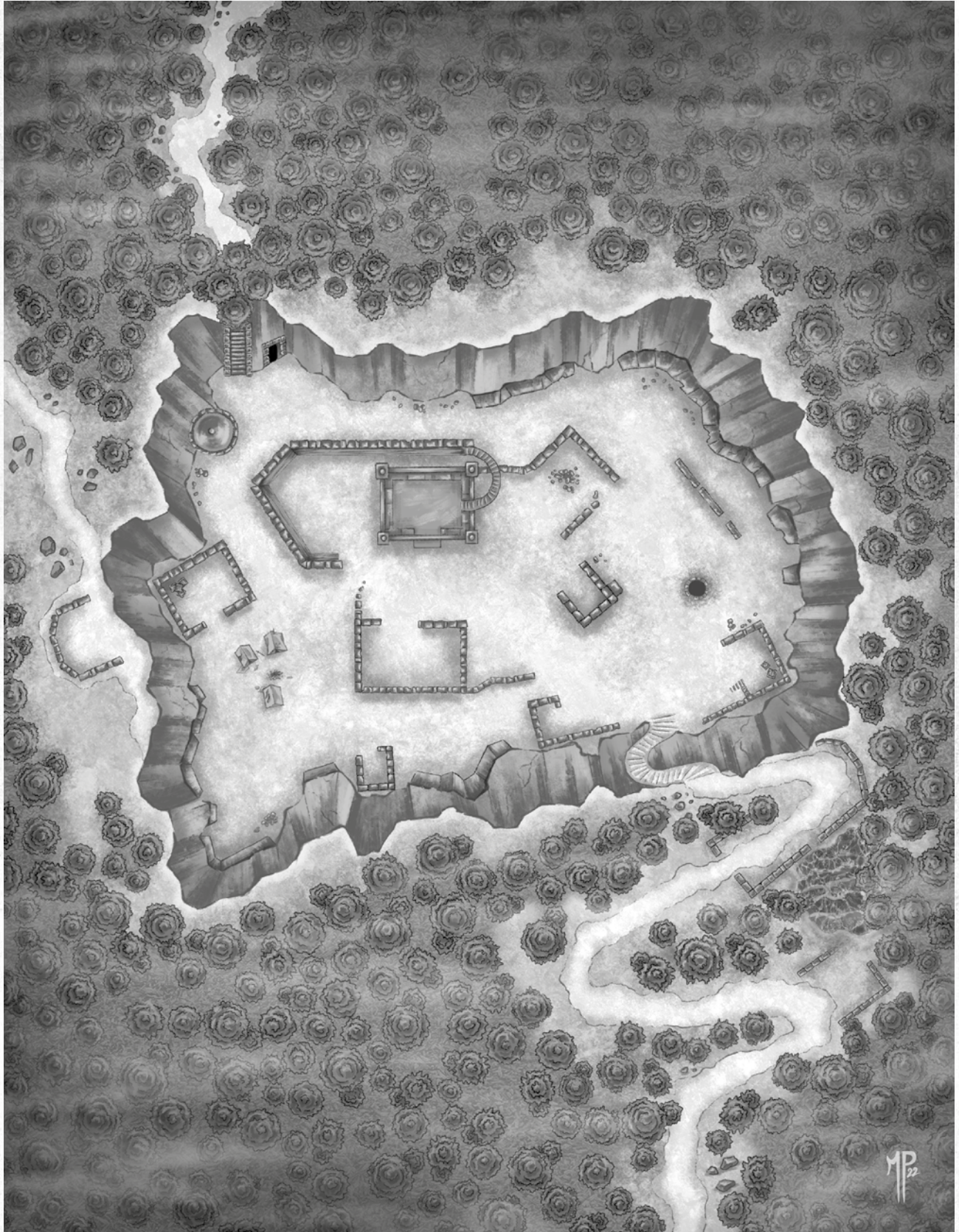
pendant la nuit. Elles ont retourné la situation à leur avantage en lui laissant entendre que des rôdeurs les suivaient. Le pouvoir de l'anneau a fait le reste, le paladin est prêt à sacrifier sa vie pour elles. Et le campement s'est transformé en embuscade pour d'éventuels poursuivants.

- Samantha entretient le feu et fait mine de monter une garde approximative.
- Meredith ne dort que d'un œil, son épée cachée sous la couverture.
- Les deux autres silhouettes sont en réalité des fagots de branches enveloppés de couvertures.
- Perrine est postée sur un mur en ruine à 5 m de hauteur, bien cachée dans le noir, son arbalète chargée à portée de mains. Il faut réussir un test de **Dextérité (Escalade) DD 15** pour la rejoindre.
- Frida dort dans la tour juste derrière le feu, au chaud contre la monture de Gloire Fidelio.
- Fidelio monte la garde dans le noir, à l'intérieur de cette même tour, prêt à surgir pour occire les vils rôdeurs !

Résolution

L'issue de cette scène dépend totalement du mode d'action de vos PJ. Du côté des halfelines, l'objectif est très clair : éliminer les poursuivants. Quitte à déclencher les hostilités elles-mêmes si les PJ tentent de parlementer (tout en utilisant une supercherie pour faire croire à Fidelio que les PJ ont attaqué les premiers).

Gérez le combat honnêtement et si les joueurs se débrouillent, c'est le moment de les récompenser en leur accordant la défaite d'une ou plusieurs halfelines. Ils ne doivent pas avoir l'impression que tout est écrit d'avance. Seule la fuite de Frida est nécessaire à la suite.



Gloire Fidelio : sous le pouvoir de l'Anneau, Gloire est incapable de libre arbitre. Il obéit aveuglément à Frida et charge les PJ pour les combattre jusqu'à la mort. Il attaque en priorité les non-humains et en particulier tout demi-orc au cri de « Chien d'inhumain ! ». En fin de combat, il tentera de charger un PJ pour le précipiter en bas du rempart (3d6 dégâts contondants). Si le PJ esquive, Fidelio tombe et se brise la nuque.

Les halfelines se battent tant que le combat est à leur avantage. Dès que deux d'entre elles se retrouvent au tapis, les deux autres essaient de fuir. Séparément ou en groupe, peu importe. Le point de ralliement étant Fondcave. Si les halfelines en ont l'occasion, elles volent des chevaux aux PJ et font fuir les autres dans la forêt.

Frida n'hésite pas à se servir de l'anneau pour devenir invisible lorsque les choses tournent mal (elle se soigne alors). Ensuite, elle saute sur le cheval de Fidelio caché dans la tour et renverse tout PJ sur son passage (il s'agit d'un **cheval de guerre lourd** ; *LdM*, p. 227). Si jamais, les PJ réussissent à stopper le cheval, Frida fuit d'abord à pied avant de voler l'un des leurs.

Chaque halfeline transporte environ 100 po et Frida détient tout le reste.

Si une halfeline est capturée, il ne sera pas aisé de la faire parler et il faudra réussir un test de **Charisme (Intimidation) DD 20**, pour obtenir les informations suivantes :

- Elles ont récupéré un anneau magique chez un ermite qu'elles jugeaient trop riche.
- Cet anneau influence les gens et les rend généreux et serviables.
- Elles en ont donc profité pour dépouiller les clients de l'auberge, mais de leur plein gré !
- C'est Frida qui transporte le butin et l'anneau au rubis dérobé au marchand.
- Elles se dirigent vers Fondcave juste derrière la frontière pour y revendre leur butin.

Les PJ devront décider que faire d'elle. Elle peut guider les PJ jusqu'à Fondcave, mais elle essaiera de s'enfuir et de les trahir dès qu'elle en aura l'occasion.

Si l'ermite est là

Si l'ermite accompagne déjà les PJ (Acte I, Scène 2), il ne participe pas au combat et se terre dans un coin. Mais il pousse un hurlement et se précipite vers Frida dès qu'elle enfle l'anneau. Il se fait renverser par le cheval et reste sur le carreau quelques minutes.

Pas de combat

Si les PJ n'attaquent pas les halfelines durant la nuit, au petit matin, Fidelio les accompagne jusqu'à la route, puis sous le pouvoir de l'anneau, il cède sa propre monture à Frida avant de repartir seul, à pied, vers Morbiais.

SCÈNE 4 : RENCONTRE AVEC L'ERMITE

Objectif de la scène. Cette scène est l'occasion de rencontrer l'ermite si les PJ n'ont pas encore fait sa connaissance. Ce personnage est un bon moyen de mettre les joueurs sous tension, car il est difficile de se fier à lui et de ne pas craindre quelque mauvais coup de sa part.

« Après la bataille, lorsque l'adrénaline retombe, vous vous sentez épuisés. Il semble difficilement imaginable de repartir immédiatement aux trousses des fuyards sans prendre un véritable repos. »

Indiquez aux joueurs qu'ils doivent prendre un repos long avant de repartir sinon, ils subissent un niveau de fatigue.

À moins qu'il ne les accompagne déjà, l'ermite rejoint les PJ dès qu'ils prennent un repos. Si l'un d'eux monte la garde, demandez-lui un test de **Sagesse (Perception) DD 15**. En cas de succès, la sentinelle repère l'ermite qui s'approche, en cas d'échec elle remarque d'abord une atroce puanteur, puis des reniflements derrière elle. Lorsque le PJ se retourne, il aperçoit l'ermite tout contre lui en train de le renifler ! L'ermite n'est pas agressif et se jette au sol en implorant pitié s'il est attaqué.

« Pitié, pitié, ne nous faites pas de mal. On veut juste sentir son odeur. On sent son odeur sur vous... »

Le vieillard est dépourvu de pilosité et excessivement ridé, au point qu'il est impossible de déterminer son genre. Il ne se rappelle pas son nom et parle toujours de lui-même en utilisant le pronom « on ».

Il est délicat d'avoir une conversation cohérente avec lui tant il est confus, mais à force de patience et de gentillesse, les PJ peuvent finir par apprendre son histoire. Il vivait en ermite au bord d'une rivière et celle-ci lui a offert le Très Saint. Sa vie en a été complètement métamorphosée. Les gens venaient de loin pour recevoir sa bénédiction et lui faire des dons. Jusqu'au jour où quatre halfelines ont débarqué. Elles ont demandé l'hospitalité et, durant la nuit, elles l'ont cogné et lui ont volé le Très Saint. Lorsqu'il a recouvré ses esprits, il était très faible, mais il les poursuit malgré tout sans relâche. Il veut retrouver son trésor. Il demande aux PJ de le laisser les accompagner.

Mis à part son regard hagard, sa folie et sa puanteur, le vieillard est la gentillesse incarnée et se montre d'une grande douceur. Il sait soigner les blessures avec des herbes simples. Une fois par jour, si on lui laisse une demi-heure en forêt, il peut trouver de quoi fabriquer 1d4 cataplasmes qui rendent à la cible [1 dé de vie + bonus de Constitution] PV au bout d'une heure.

INTERROGER L'ERMITE

Voici les réponses que l'ermite peut donner s'il est interrogé :

« Quelle odeur ?

— L'odeur du Très Saint... On la sent. » Il hume l'air autour de vous et semble goûter à l'extase.

« Avez-vous rencontré quatre halfelines sur le chemin ?

— Maudites ! Maudites voleuses ! Elles nous l'ont volé ! » Il trépigne sur place.

« Que vous a-t-on volé ?

— Le Très Saint ! Elles nous ont volé le Très Saint, maudites halfelines ! »

« Qu'est-ce que le Très Saint ?

— Un cercle, un cercle parfait. Un ami, un compagnon de lumière, un phare sur le chemin de la perfection. »

SCÈNE 5 : LE GUÉ DE SONNEN

Objectif de la scène. Cette scène place les joueurs face à un dilemme, peut-être deux. Ils peuvent foncer pour traverser la rivière ou perdre du temps. S'ils ont réalisé que leur aventure comptait beaucoup de similitudes avec la quête de l'Anneau, ils pourraient utiliser ce qu'ils savent de l'épisode du gué ou en faire abstraction...

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Le gué sur la Sonnen marque la frontière avec les terres sauvages.

Ici, la forêt s'ouvre brusquement sur une rivière bordée de landes sauvages. À cet endroit, l'imposant cours d'eau profite du terrain plat pour s'étaler et former un gué de plus d'une centaine de mètres de large. En amont, il jaillit d'une gorge montagneuse, mais son débit a été canalisé par ce qui ressemble à un grand barrage de bois. »

Si les PJ ont été rapides dans leur poursuite, vous pouvez ajouter la silhouette d'une ou plusieurs halfelines perchées sur un puissant cheval (celui de Fidelio) qui disparaissent dans la forêt de l'autre côté. Sinon, avec un test de **Sagesse (Survie) DD 10**, il est assez facile de repérer les traces du destrier dans la terre meuble au bord du gué.

Ce barrage possède un point faible savamment entretenu par les **deux demi-orcs** (Annexe p. 120) qui servent de gardes-frontières au territoire de Fondcave. Deux cordes sont reliées à des piliers de soutènement. S'ils tirent sur

les cordes, la partie centrale de la retenue s'écroule et relâche des tonnes d'eau qui emportent tout sur leur passage et rendent la rivière impraticable pendant plus d'une heure. Deux options sont possibles. Si les PJ sont loin derrière les halfelines, ils peuvent passer sans encombre. En revanche, si les PJ talonnaient les halfelines, l'une d'elles a payé les gardiens pour qu'ils déclenchent le déluge au passage des poursuivants.

Dans les deux cas, si un PJ progresse quelques minutes vers l'amont pour observer le barrage, il lui suffit de réussir un test de **Sagesse (Perception) DD 10** pour apercevoir les deux cordes qui filent vers l'autre rive de la gorge et les deux gardiens. Selon la situation, les gardiens se montrent neutres ou se mettent à couvert derrière un gros rocher, corde en main. Dans tous les cas s'ils sont attaqués, ils déclenchent le déluge avant de prendre la fuite dans la forêt (CA 13, PV 30. Utilisez le profil de l'**orc**, *LdM*, p. 207). Il est aisé de les pister ou de les suivre jusqu'à l'entrée de Fondcave.

La crue

S'ils s'avancent dans la rivière et que les gardiens ont été payés pour déclencher la crue, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Alors que vous avez franchi environ un tiers du gué, soit une trentaine de mètres, vous entendez un énorme craquement en amont. Une partie du barrage vient de céder, libérant une vague furieuse qui dévale plus vite qu'un cheval au galop et emporte tout sur son passage. Pris de panique, les chevaux se cabrent en hennissant furieusement. »

Pour traverser à cheval, il faut réussir un test de **Sagesse (Dressage) DD 20**, à pied c'est un test de **Force (Athlétisme) DD 25**. Pour revenir sur ses pas à temps à cheval, il faut réussir un test de **Sagesse (Dressage) DD 15**, en courant un test de **Force (Athlétisme) DD 20** (avec *désavantage* en cas d'armure lourde).

En cas de succès, le PJ arrive indemne sur la rive visée. En cas d'échec, le cheval et le PJ sont emportés par les flots. Le cheval est perdu et le PJ doit faire un test de **Force (Athlétisme) DD 15** pour ne pas se noyer (avec *désavantage* en cas d'armure lourde ou intermédiaire). En cas de succès, il perd 1d6 PV et en cas d'échec, il perd 3d6 PV et perd conscience pour quelques minutes. L'ermite a réussi à sortir de l'eau indemne et si des PJ sont inconscients, il les retrouve et les traîne en sécurité avant d'allumer un feu pour les réchauffer et les soigner.

Dans tous les cas, il faut attendre une heure pour que la crue cesse et pour pouvoir à nouveau utiliser le gué.

ACTE III : FONDCAVE

Nous arrivons au dénouement final. Ici, les PJ vont devoir la jouer fine, car leur but n'est pas de se mettre à dos toute la communauté, mais de retrouver les richesses perdues et, à ce stade de la poursuite, peut-être aussi de se venger de Frida ! Enfin, s'ils ont compris qu'un anneau de pouvoir est de la partie, ils peuvent commencer à se demander que faire : le récupérer ? Et pour en faire quoi ?

SCÈNE 1 : GOLDMUM

Objectif de la scène. Cette scène est destinée à permettre aux PJ de remplir un objectif secondaire, à savoir récupérer l'anneau du marchand Migan. Cependant, les joueurs peuvent s'en sortir sans combattre s'ils renoncent à récupérer cette part du butin...

L'approche

Lorsqu'ils ont franchi le gué, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

La route continue tout droit vers l'Est en direction d'une impressionnante chaîne montagneuse, mais un chemin plus étroit monte dans les collines le long de la rivière, dans la direction du barrage. Dans quelle direction allez-vous ?

Le chemin principal mène quant à lui à travers les terres sauvages, loin de toute civilisation et loin de la suite de cette aventure, mais un test de **Sagesse (Survie) DD 10** permet de constater que toutes les traces récentes suivent le chemin étroit.

La rencontre

Lorsqu'ils empruntent le chemin le plus étroit, lisez ou paraphrasez ce texte à vos joueurs :

Le chemin raide monte dans un vallon et serpente entre de gros rochers. Il débouche sur un plateau au pied d'une immense falaise où une grotte s'ouvre dans la paroi. À son pied, une énorme trolle est assise sur un rocher. Elle est très absorbée par un petit objet qu'elle tourne et retourne dans sa grosse main en gloussant : « Mon précieux, mon précieux. »

Il n'est pas possible de contourner la falaise, à moins d'entreprendre un voyage périlleux et inutile de plus d'une journée pour arriver à son sommet plus de deux cents mètres au-dessus.

Il est facile de s'approcher discrètement de la trolle, tant elle est occupée par l'anneau dans sa main. Un test de **Dextérité (Discrétion) DD 10** est suffisant pour la

surprendre et un test de **Dextérité (Discrétion) DD 15** permet d'entrer dans la grotte sans se faire remarquer.

Si vous avez un voleur dans l'équipe, vous pouvez lui demander un test de **Intelligence DD 10**. En cas de succès, en voyant la trolle, il se souvient avoir déjà entendu parler de cet endroit dans un bouge mal famé. Fondcave est un lieu où il est possible d'écouler n'importe quel butin. La trolle est connue sous le surnom de Goldmum et il faut lui offrir une pièce pour entrer.

La négociation

Si les PJ s'approchent de la trolle à découvert, lisez ceci :

Absorbée par l'objet dans sa main, la trolle ne vous voit pas approcher. Arrivés près d'elle, vous constatez qu'il s'agit d'un anneau d'or surmonté d'un gros rubis. C'est à ce moment seulement qu'elle vous remarque. Surprise, elle se dresse en brandissant sa masse de pierre : « Vous volez mon précieux, non ? »

Il est aisé de la rassurer en se montrant calme, mais elle reste méfiante. Elle tend sa grosse main pour recevoir le droit



de passage en disant : « Pour Goldmum ». Elle ne se montre pas très regardante sur ce que les PJ donnent (une pièce d'argent fera l'affaire), tant elle est obnubilée par son précieux.

L'anneau au rubis est celui que le marchand Migan a donné à Frida (voir Acte I). Cette dernière commence à céder à l'influence de l'anneau d'Iëll et a offert le rubis à la trolle en droit de passage. Il s'agit d'une pierre magique qui permet de détecter les fausses pièces d'or ou d'argent en passant la main qui le porte juste au-dessus. Migan est prêt à payer jusqu'à 200 po pour le récupérer.

Si les PJ réussissent à tuer le **trolle** (*LdM*, p. 217), ils pourront agir seulement une petite heure dans Fondcave avant que la mort de la gardienne soit remarquée. Ensuite, ils seront traqués (tout le monde fait le rapprochement entre leur arrivée et le décès) et livrés au sorcier Ilcar. Espérons que le retour d'Iëll fera diversion avant que leurs problèmes ne commencent...

SCÈNE 2 : FONDCAVE

Objectif de la scène. Ici, les PJ découvriront un décor nouveau et une atmosphère atypique, ils auront à mener l'enquête pour retrouver la trace de Frida.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

«Après quelques mètres dans la pénombre, vous débouchez dans une vaste caverne bruyante et animée. Un petit village souterrain s'étend devant vous, avec ses maisons troglodytes, un enclos à bétail, un autre pour les chevaux et un marché avec ses étals. Au fond, une cascade alimente un petit lac. Des lanternes et des mousses phosphorescentes éclairent les lieux. Les passants sont humains, gnomes, halfelins, mais aussi demi-orcs et duergars. À votre droite, une enseigne gravée d'une chope indique une taverne.»

Si les PJ veulent se promener, laissez-les faire le tour des lieux. Il y a un grand marché pour les denrées des profondeurs : minerais et cristaux, champignons, mousses phosphorescentes et plantes rares, viandes inconnues et autres insectes vivants ou grillés, etc. Si les PJ ont (encore) un peu d'argent, ils peuvent trouver de petites quantités de composants exotiques et précieux pour des sorts (ces ingrédients offrent l'avantage sur un test d'attaque ou inflige le désavantage sur une sauvegarde, comptez 10 po le composant et 1d6 composants disponibles). Plusieurs maisons troglodytes sont creusées dans les parois, mais aussi un grand nombre de petites cavités accessibles par des échelles où les visiteurs de passage peuvent dormir. Il s'agit en réalité d'une ancienne nécropole. Une sorte d'hôtel capsule avant l'heure.

Frida : si les PJ se renseignent sur Frida, les gens se montrent suspicieux, il faut réussir un test de **Charisme (Intimidation ou Persuasion) DD 20** pour obtenir un renseignement (DD 15 en graissant quelques pattes). Ceux qui répondent indiquent la taverne de la Chope de Pierre, à tout hasard.

L'ermite : il fausse compagnie au groupe et se perd dans la foule dès que les PJ entrent dans Fondcave. S'ils le cherchent, ils le retrouvent devant la cascade au fond de la grotte. Le vieil homme se tient debout devant la chute d'eau qui jaillit de la paroi. Il a de l'eau jusqu'aux genoux et les bras levés dans une sorte de transe. Il apparaît alors complètement transfiguré, habité par une lumière intérieure qui le rend plus grand, plus noble.

L'ermite est en réalité en train de prier à la source de son pouvoir, car c'est là qu'Iëll forgea son anneau, dans l'eau de la source après avoir passé 7 jours en méditation. Et cela fait précisément un siècle, jour pour jour, qu'il l'a créé et qu'il est parti parcourir le monde. Ce jour-là, il abandonna aussi sa mémoire afin d'aborder la vie de mortel avec un esprit vierge, mais à présent qu'un siècle est passé, il commence à retrouver la mémoire. Il est impossible de le faire bouger de là jusqu'à la scène finale (voir Scène 4 p. 70).

Fondcave : la grotte n'a été habitée qu'après que les non-humains ont repris le lieu saint aux chevaliers d'Iëll. La plupart des non-humains n'ont aucune idée de la nature de l'endroit, mais Ilcar, le maître des lieux, s'en souvient parfaitement. L'endroit est sous son autorité et il veille à en assurer la sécurité, ce pour quoi il sait se montrer impitoyable. Il ne prélève aucune taxe sur les marchandises sans grande valeur, mais se réserve le commerce le plus lucratif : écouler les butins les plus précieux que les voleurs de la surface ou des profondeurs cherchent à faire disparaître. Ilcar entretient une milice d'une quinzaine de gardes orcs.

SCÈNE 3 : TAVERNE DE LA CHOPE DE PIERRE

Objectif de la scène. C'est là que tout ou presque se joue. Les PJ vont pouvoir vivre une rencontre avec Frida sur le fil du rasoir, entre folie et négociation. Tout peut rapidement dégénérer, mais les joueurs auront l'occasion de récupérer l'anneau.

«Un joyeux tapage vous accueille dès la porte franchie. L'auberge est bondée d'individus louches qui semblent passablement éméchés. Un rapide coup d'œil vous permet de localiser votre cible. Frida, l'halfeline, est affalée sur une chaise, une chope à la main. Sa mine dépitée contraste avec la bonne humeur des clients.»

Frida a distribué tout ce qui restait du butin aux clients, provoquant ainsi une quasi-émeute, mais gagnant instantanément une réputation.

Si Frida était encore accompagnée par une complice, celle-ci a déjà récupéré ce qu'elle pouvait de sa part avant de s'éclipser, complètement écoeuvée par la générosité de son ex-coéquipière. Les PJ pourraient la croiser dans la foule, tentant de s'éclipser de Fondcave. À eux de décider s'ils veulent l'intercepter.

Dès qu'un PJ entre dans la taverne, Frida l'interpelle en ces termes :

« Ah vous voilà ! Venez, je vous offre une chope avec ma dernière pièce ! Pardon votre dernière pièce ! » Et elle part d'un rire acide... Les clients vous regardent d'un air étrange, quelque chose dans leur regard vous donne un frisson dans le dos.

Si les PJ attaquent Frida, rendez-vous au paragraphe Baston !

Si les PJ s'assoient à sa table, Frida fait signe au tavernier de leur servir une bière. Elle est saoule et amère. Mais ses propos ne manquent pas de faire comprendre aux PJ qu'ils arrivent trop tard et qu'elle a donné tout ce qu'elle possédait. Elle blâme sa générosité et pleure l'argent qu'elle a étrangement perdu...

Si les PJ évoquent l'anneau de l'ermite, elle se raidit et met la main dans sa poche. À vous de décider comment tout cela se termine selon le dialogue qui s'instaure, mais les PJ vont devoir jouer finement. S'ils parviennent à convaincre Frida du tort que l'anneau lui cause, elle pourrait accepter à contre-cœur de s'en séparer. Dans ce cas, c'est au moment où elle ouvre la main pour le leur donner que l'anneau se met brusquement à briller d'une lumière surnaturelle (voir plus loin).

Si les PJ se montrent menaçants ou échouent dans leurs négociations d'une façon ou d'une autre, Frida se braque et l'on se dirige vers le paragraphe Baston !

Si vos joueurs ne réclament pas l'anneau, ils n'ont plus rien à faire ici, car Frida n'a pas menti, elle n'a plus un sou ! Peut-être voudront-ils la remettre aux autorités de Morbiais, mais s'ils emploient la force dans la taverne, cela se terminera une fois de plus en baston. Quelle que soit l'issue de la conversation, l'anneau se met brusquement à briller avant qu'ils ne quittent l'établissement.

L'halfeline pousse un hurlement et jette sur la table l'objet qu'elle serrait dans sa main. Un anneau d'or qui émet de la lumière comme s'il était chauffé à blanc.

Débarassée de l'anneau, Frida tente de s'enfuir par la porte. Les PJ peuvent essayer de l'intercepter, cette fois, les clients ne s'en mêleront pas ! Rendez-vous à la scène du retour d'Iëll.

Baston !

Le regard fou, la halfeline hurle : « C'est mon anneau ! Vous ne l'aurez jamais ! » Et elle disparaît. Un grand silence se fait dans l'auberge et tous les clients se tournent vers vous avec un étrange regard halluciné.

La moitié des clients fuient, l'autre moitié sous les influences cumulées des tournées gratuites et de l'anneau attaque les PJ à coup de chopes de pierre. Frida profite de son invisibilité pour attaquer les PJ.

Des PJ malins peuvent tenter d'utiliser le contenu de leur chope pour arroser Frida et mieux la localiser. Après quelques rounds de combat, l'anneau se met soudain à luire d'une puissante lumière rendant l'invisibilité de Frida complètement inutile. C'est le moment pour les PJ de saisir leur chance.

L'halfeline réapparaît brusquement en poussant un hurlement, elle jette au sol l'anneau chauffé à blanc dans un cri et une odeur de chair brûlée.

Dès que Frida s'est débarrassée de l'anneau, les clients restants cessent de se battre et fuient la taverne. L'anneau reste brûlant pour le reste de la rencontre, mais il est possible de le saisir avec un tisonnier.

Demandez un test de **Sagesse (Perception) DD 10** aux PJ. Ceux qui réussissent perçoivent une étrange clameur provenant de la grotte principale. Dès que les PJ sortent de la taverne (logiquement, ils devraient être pressés de mettre les bouts), passez à la scène suivante.

SCÈNE 4 : LE RETOUR D'IËLL

Objectif de la scène. Cette scène vient conclure l'aventure des PJ. Ce sont leurs choix qui en détermineront l'issue.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Lorsque vous sortez de la taverne, vous remarquez immédiatement un silence inhabituel, tous les passants regardent dans la direction de la cascade au fond de la grotte. Une vive lumière éclaire cette partie de la caverne, mais il vous faut un instant pour comprendre ce que les gens montrent du doigt : la cascade s'écoule à l'envers, l'eau remonte vers le plafond ! »

C'est le moment pour les PJ de décider de ce qu'ils vont faire de l'anneau. L'aventure peut se terminer par deux conclusions différentes selon leur choix. Apporter l'anneau à l'ermite ou fuir immédiatement et le conserver pour eux même.

Cela fait juste un siècle que l'archange a mis son pouvoir dans l'anneau et il est à présent temps pour lui de reprendre son statut. Sans le savoir, les PJ ont participé au retour de l'anneau à l'endroit et au moment où cela était prévu. Mais inconsciemment, l'archange laisse le choix aux mortels de décider s'il est temps pour lui de retourner aux cieux ou s'il doit encore écrire un chapitre de l'histoire des hommes.

Conclusion 1 : Apporter l'anneau à l'ermite

Si les PJ se rendent aux abords de la cascade ou paraphraser le texte suivant à vos joueurs :

« Les badauds forment un arc de cercle autour du petit lac où la cascade s'écoule en défiant toutes les lois de la nature. Une maigre silhouette se dresse au pied de la chute d'eau, les bras levés vers la voûte, nimbée d'une colonne de lumière. »

Si un PJ détient l'anneau, plus il approche, plus la lumière émise par l'anneau devient puissante, jusqu'à former une seconde colonne de lumière autour de lui. La colonne de lumière autour de l'ermite empêche quiconque de l'approcher ou de l'atteindre avec un sort ou un projectile. Seul le porteur de l'anneau peut pénétrer dans le cylindre lumineux. Si tel est le cas, lisez ou paraphrasez le texte suivant au joueur concerné :

« Au moment où tu entres dans la colonne de lumière, l'anneau émet un flash lumineux d'une violence aveuglante. Lorsque les témoins retrouvent la vue, une silhouette majestueuse se tient à la place du vieillard. Un être athlétique, haut comme deux hommes, revêtu d'une armure d'argent, sa peau a la couleur de l'or le plus pur, ses cheveux et ses ailes sont d'albâtre. L'ange lève son épée d'or et l'incline dans ta direction. "Soyez remercié", dit-il avec douceur. Tu sens alors une immense paix traverser ton âme. Puis il se tourne vers l'assemblée

L'ANNEAU

Après cette aventure, l'anneau a perdu une partie de ses pouvoirs et il n'est plus aussi puissant que lorsque Frida le possédait et qu'Iëll foulait le sol.

ANNEAU UNIQUE

OBJET MAGIQUE (HARMONISATION)

Son porteur obtient l'avantage à tous les tests de Charisme (Persuasion). Lorsqu'il le passe à son doigt, il devient invisible comme par le sort *invisibilité supérieure*, mais à chaque fois, que le PJ utilise cet effet, il subit un niveau d'épuisement.

des non-humains qui peuplent Fondcave pour s'adresser à eux. "Je vous demande humblement pardon." Sa voix est d'une telle sincérité que l'émotion dans la foule est presque palpable. Enfin, l'être de lumière lance son épée d'or dans l'eau de la cascade où elle disparaît, puis il se dresse de toute sa hauteur, déploie ses ailes et prend son envol vers les cieux, passant au travers de la voûte de pierre comme si elle n'existait pas. »

À la suite de cette scène, les témoins sont tous désorientés et un peu perdus. Il est encore temps pour les PJ de s'éclipser discrètement s'ils ont des choses à se reprocher (comme l'éventuel meurtre de Goldmum). L'anneau d'Iëll a totalement cessé d'exister.

Si les PJ n'ont encore rien compris à l'histoire d'Iëll, charge à vous de les laisser trouver un grimoire ou de leur faire rencontrer un sage dans une prochaine aventure afin d'éclairer leur lanterne. Mais cela n'est pas urgent, une part de mystère participe aussi au sentiment d'aventure. Plus tard, les PJ pourront aussi apprendre que l'eau de la cascade de Fondcave est désormais magique, on lui prête des miracles comme la guérison de paralytiques. À condition de prier suffisamment. Le sorcier Ilcar saisit cette chance et se recycle dans la vente de statuettes à l'effigie de l'archange contenant un peu de l'eau de la cascade.

Récompense — La bénédiction d'Iëll : le personnage béni obtient la capacité d'utiliser *aura du héros* à volonté. S'il utilise ce don pour réaliser de mauvaises actions, il le perd définitivement.

Conclusion 2 : Fuir avec l'anneau

S'ils s'enfuient avec l'anneau, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Les habitants de Fondcave sont concentrés sur le phénomène qui se produit au fond de la grotte et ils ne vous accordent aucune attention lorsque vous repartez. À mesure que vous vous éloignez, l'anneau refroidit et il cesse d'émettre sa lumière. »

À Fondcave, la colonne de lumière faiblit, puis elle s'éteint complètement au bout de vingt-quatre heures. Le corps de l'ermite a disparu. Sans l'anneau, l'Archange Iëll est incomplet et son esprit se dissipe dans la grotte. Sous son influence, le sorcier Ilcar décide de retrouver l'anneau à tout prix. Les PJ devront rester discrets s'ils ne veulent pas attirer l'attention de ses agents. Si le sorcier met finalement la main sur l'objet, il deviendra un tyran cherchant à conquérir le monde pour lui apporter la paix. Mais cela est une autre histoire.

SANS LENDEMAIN

INTRODUCTION

LIEUX ET RENCONTRES

La plaine des tertres

La plaine des tertres est un désert herbeux faiblement vallonné. Cet espace monotone et sauvage peut se situer où bon vous semblera, pourvu qu'il soit assez vaste pour justifier un campement. La zone est paisible, le temps clément et, à l'exception d'un ou deux animaux sauvages, les rencontres sont rares. C'est donc bercés par un vent doux et sous une somptueuse voûte étoilée que les PJ s'endormiront.

L'Outre-temps

Le lieu dans lequel se réveilleront les personnages est tout à fait différent du précédent. Plus boisé, plus escarpé également, il se distingue notamment par un mont isolé à quelques kilomètres de la prairie fleurie où s'est transporté le campement des PJ. Aucune habitation n'est visible et, hormis quelques nuages, le bleu du ciel est absolument vide. Il n'y a pas un oiseau, pas un insecte et, aussi longtemps que les personnages exploreront cette étrange province, ils ne croiseront pas le moindre animal. Enfin, quel que soit l'état de santé des personnages, quelle que soit l'action qu'ils étaient en train d'accomplir, à minuit très exactement, la journée écoulée se répétera. Ils se souviendront de tout, mais la journée recommencera depuis le début, même luminosité, même décor, même équipement, même santé physique. Le temps aura simplement recommencé.

La montagne isolée

Personne n'a donné de nom à cette montagne. Elle se dresse à six kilomètres du campement des PJ et se caractérise par une lumière vive qui brille à son sommet. Aussi modeste soit-elle avec ces 1200 m d'altitude, elle n'en reste pas moins extrêmement périlleuse à escalader. Mieux vaut partir équipé. Le sommet de ce mont, contrairement à ses parois, est particulièrement vert. De grands arbres aux formes inconnues entourent un lac dont l'eau pure est surmontée d'un orbe brillant. L'eau est tellement claire que l'on peut distinguer une structure de pierre sous sa surface. C'est là que se trouve la clé pour quitter l'Outre-temps.

L'aventurier

Un jeune halfelin pusillanime d'une vingtaine d'années. Il a l'allure gauche d'un bourgeois mal entraîné et s'appuie sur

Un répit malencontreux sur un lieu maudit. Un réveil sur une terre inconnue. Un adversaire invincible. La mort. Et le recommencement. Sans fin...

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ, perdus au milieu de nulle part, décident de passer la nuit à l'ombre d'un tumulus. Au matin, ils se réveillent dans un endroit curieux, frange de terre en dehors du temps. Dans cet environnement nouveau, enchanteur et inquiétant, les personnages rencontrent un redoutable adversaire qu'ils n'ont guère de chance de vaincre. Mais la mort n'est pas la fin en ce royaume, et alors que les aventuriers sont censés avoir péri sous les coups du monstre, les voici repartis pour un jour identique au premier. Pour quitter cette boucle sans fin, il va falloir trouver un moyen de défaire un ennemi trop fort pour eux.

FICHE TECHNIQUE

Type • Action/Mystère

PJ • Niveaux 4-5

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action ●●●●

Ambiance ●●●●

Interaction ●

Investigation ●

une petite couille adaptée à sa taille. Lui aussi s'est retrouvé à cet endroit à son réveil, mais voilà plus de quinze jours qui se suivent et se ressemblent. Il s'était tranquillement endormi dans son lit et, sans le comprendre, s'est retrouvé en pleine nature.

Sous cette apparence de pleurnichard se cache un **oni** (cf. Annexe, p. 126) qui compte bien dévorer les personnages. Il passe à l'attaque au moment où les PJ s'y attendent le moins. L'oni est ravi que les personnages soient là, car il vit la même journée depuis des siècles et leur présence est un véritable bol d'air frais dans sa routine. Un peu de bagarre et de chair fraîche, voilà une bonne raison de se réjouir.

L'HISTOIRE DE L'OUTRE-TEMPS

Il y a plusieurs siècles de cela, un village tranquille fut visité par un oni. Celui-ci s'était fait passer pour un barde fort aimable et fut invité à séjourner quelque temps au village. Or,

quelques mois après son arrivée, des enfants vinrent à disparaître. Un groupe de jeunes aventuriers qui passait par là proposa son aide pour éclaircir le mystère. C'est le magicien du groupe qui détecta la source du mal en la personne du barde. Avec malice, le groupe parvint à conduire le barde à l'extérieur du village pour l'affronter sans risquer de blesser d'innocents villageois. L'oni ne tarda pas à dévoiler son jeu pour abattre les aventuriers qui avaient osé s'en prendre à lui. Faute d'expérience, ces derniers furent massacrés, mais dans son dernier souffle, le magicien murmura quelque chose en direction de l'anneau qu'il avait hérité de sa mère et le monstre disparut. Le puissant souhait formulé par le magicien avait envoyé l'oni dans une prison éternelle, ainsi naquit l'Outre-temps.

Le tumulus au pied duquel les PJ ont passé la nuit est l'endroit précis où le magicien a formulé son souhait et, par malheur, la frontière poreuse entre les plans les a fait basculer dans la prison de la créature.



SYNOPSIS

Après avoir campé en pleine nature, les personnages se réveillent en un autre endroit. Le lieu est plutôt accueillant, mais il ne correspond à rien qu'ils connaissent et, à y regarder de plus près, il s'en dégage quelque chose d'artificiel. Quelques minutes à peine après avoir rassemblé leurs affaires, un halfelin paniqué vient à leur rencontre. Il a l'air totalement désespéré et prétend s'être endormi chez lui et s'être réveillé lui aussi à quelques centaines de mètres de là. Pleurnichant, il confesse n'avoir aucun sens de l'aventure, mais promet une forte récompense aux PJ s'ils le accompagnent chez lui. Il s'agit en réalité d'un oni, un adversaire bien au-delà des compétences des PJ, qu'il faudra malgré tout parvenir à vaincre pour quitter l'Outre-temps. Dès que les PJ auront baissé leur garde, il les attaquera avec la ferme intention de les dévorer. En gravissant la montagne isolée, les personnages pourront peut-être trouver un moyen de parvenir à leurs fins.

ACTE I : BIS REPETITA

Cet acte commence au réveil des personnages dans l'Outre-temps.

SCÈNE 1 : QUELQU'UN CONNAÎT CET ENDROIT ?

Objectif de la scène. Cette très courte scène installe les personnages dans une ambiance mystérieuse. Elle permet de leur exposer la situation et de les laisser échanger entre eux sur la conduite à tenir. Comme il n'y a guère de PNJ et que le paysage va leur devenir familier, il est important de les laisser faire un peu de roleplay entre eux et de leur décrire efficacement ce qui les environne.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous sortez de votre sommeil après avoir passé une excellente nuit. Vous n'avez eu ni trop chaud ni trop froid, aucun moustique n'est venu vous tourmenter et vous êtes réveillés par la chaleur douce des premiers rayons du soleil. Vous ouvrez les yeux sur un paysage somptueux. Partout autour de vous, les fleurs se sont épanouies et les bosquets d'arbres fruitiers sèment leurs feuilles colorées au vent. Au loin, la montagne isolée qui s'élève vers le ciel est toute baignée de la lueur orangée de l'aurore. Sa cime est couronnée d'un nuage d'un blanc immaculé au centre duquel semble briller une étoile. Pourtant, une fois passé votre ébahissement face à ce décor enchanteur,

vous ressentez une vive angoisse. Cet endroit n'a rien de commun avec la steppe dans laquelle vous aviez monté votre camp.»

Laissez les joueurs s'interroger et faire un peu de *role-play* avant de passer à la suite. Laissez-les s'imaginer qu'il s'agit de la vengeance d'un ancien ennemi ou toute sorte de choses et, lorsqu'ils seront mûrs, demandez-leur d'effectuer un test de **Sagesse (Perception) DD 10**. En cas de réussite, les personnages découvriront qu'il n'y a pas un seul animal vivant, pas même un insecte.

SCÈNE 2 : COMPAGNON D'INFORTUNE

C'est l'intervention d'Arcelin, l'halfelin désespéré. Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

«Accourant dans votre direction, vous voyez un halfelin à l'épaisse tignasse châtain clair, tenant dans les mains une couille faite à sa taille qui détonne avec la tenue de nuit qu'il arbore. Son expression n'est guère agressive, il jette même son arme en arrivant à votre portée. "Par pitié, s'écrie-t-il, aidez-moi à sortir d'ici !"»

Le halfelin dit s'appeler Arcelin. Il explique qu'il était tranquillement chez lui dans le village de Bromieux (dont les PJ n'ont jamais entendu parler), se souvient s'être endormi dans son lit et s'être réveillé dans ce drôle d'endroit (« charmant au demeurant ! »). Si on l'interroge sur la couille, il explique qu'il l'a trouvée plantée dans le sol à son réveil, non loin de lui. Le jeu d'acteur de l'oni est tout bonnement stupéfiant et il faut réussir un test opposé de **Sagesse (Intuition) contre le Charisme (Tromperie)** de l'oni pour commencer à avoir des soupçons. Une *détection de la magie* peut éventer plus rapidement la supercherie. Or, si un PJ fait part à haute voix de ses doutes, l'oni reprendra sa forme et attaquera sans autre forme de procès. Si les PJ lui font confiance, il attendra que le groupe lui tourne le dos pour bénéficier de l'effet de surprise. Quoiqu'il arrive, le combat est inévitable et ce n'est pas une bonne nouvelle pour les PJ. Lorsqu'ils seront morts, attendez quelques instants. Laissez-les croire qu'ils ont été tués et recommencez une nouvelle journée en relisant le passage souligné de la Scène 1.

ACTE II : MÊME JOUEUR JOUE ENCORE

Cet acte doit conduire les PJ du premier recommencement à la victoire. Avec plus ou moins de décès entre les deux.

SCÈNE 1 : MARCHER VERS LA LUMIÈRE

Objectif de la scène. *Inciter les joueurs à se réinventer et à faire preuve de stratégie. Sans doute seront-ils tentés de combattre à nouveau en s'y prenant de façon plus réfléchie, mais il y a de fortes chances pour que l'issue demeure identique au vu de l'écart de niveau. Insistez alors sur l'étoile qui brille au-dessus de la montagne isolée. Poussez-les à tenter l'ascension.*

Les PJ pourront facilement éviter Arcelin en partant vers la montagne dès leur réveil. Quand ils atteindront le sommet, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

«Éreintés et haletants, vous voici enfin au sommet de la montagne. La vue est splendide. Si tout était rocheux et pelé sur le versant, le sommet en combe est verdoyant. De magnifiques arbres dont les formes vous sont inconnues se serrent au bord d'un lac aux eaux limpides. Au fond de ce lac, vous apercevez une bâtisse en pierre dont l'entrée brisée paraît accessible à la nage. Au-dessus des eaux, ce que vous preniez pour une étoile s'avère être un orbe de lumière blanche, étrangement froide. Vous avez l'impression qu'elle murmure dans vos têtes.»

L'ascension vers le sommet n'est pas de tout repos. Outre la difficulté des tests de **Force (Athlétisme)** ou **Dextérité (Acrobatie)** dont le DD varie de 10 à 15 (trois tests pour l'ensemble de la montée), un long pont de corde s'effondre lorsque deux personnages ou plus se trouvent dessus. La chute est si vertigineuse qu'elle provoque une mort instantanée. Si vous souhaitez corser le voyage, vous pouvez ajouter l'effondrement d'une corniche avec chute mortelle en cas de sauvegarde de Dextérité ratée. Enfin, n'hésitez pas, si les morts se multiplient, à abuser des ellipses pour revenir au moment qui vous intéresse.

Au sommet de la montagne, l'orbe s'adresse aux personnages, la voix est basse et bienveillante, c'est celle du magicien mort en prononçant son souhait. Si vous le désirez, il peut révéler son histoire aux PJ à ce moment. Il explique que l'Outre-temps sert de prison à l'oni et que, par conséquent, s'ils parviennent à le vaincre, le royaume devrait disparaître et leur permettre de rentrer chez eux. S'ils font part de leur incapacité à tuer une telle créature, la voix leur révélera qu'au fond du mausolée englouti se trouvent les corps de ses compagnons morts dans l'affrontement. S'ils prennent une phalange chacun en promettant de l'enterrer à la fin du combat, les personnages devraient avoir le dessus.



SCÈNE 2 : PLONGÉE EN EAUX CLAIRES

Objectif de la scène. Les PJ doivent parvenir à récupérer les reliques.

Quand ils entreront dans l'eau, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous pénétrez dans une eau douce et fraîche. Vous arrivez sans mal jusqu'à l'ouverture du mausolée, mais parvenir jusqu'aux tombeaux qui se trouvent à l'intérieur risque de demander de l'endurance. Comme à la surface, il n'y a pas une seule créature vivante, vous n'avez a priori rien à craindre, si ce n'est la noyade, car il faut une demi-minute pour atteindre les tombeaux, mais la clé de votre étrange aventure pourrait se trouver au bout de cet ultime effort. »

Le mausolée est simple dans sa disposition. Il y a autant de tombeaux que de PJ et ceux qui sont représentés sur les gisants appartiennent aux mêmes origines et classes qu'eux. Pour soulever chaque couvercle, il faut réussir un test de **Force DD 15**. Si les PJ peuvent tout à fait retenir leur respiration jusqu'à ce moment, l'effort brûlera leur réserve d'air rapidement et il faudra réussir un test de **Constitution DD 12** pour ne pas la voir se réduire à un nombre de tours égal au bonus de

Constitution des PJ (voir les règles concernant l'asphyxie, *LdJ*, p. 220). Il n'y a pas de limites aux tentatives que peuvent effectuer les PJ pour ouvrir les tombeaux, mais il faudra remonter à la surface après chaque échec. Dans les tombeaux se trouvent des squelettes vêtus et armés à la manière d'aventuriers. Une fois les phalanges prélevées *sur chaque corps*, les PJ peuvent remonter à la surface. Les voici équipés de précieuses reliques qui rendront l'oni vulnérable à tous les dommages infligés par les PJ, tout en leur offrant une résistance aux dégâts adverses. Le combat se déroulera à la tombée de la nuit, alors que l'oni, après avoir fouillé en vain la plaine, a poussé ses recherches jusque sur la montagne. L'heure de la revanche a sonné mais, attention, si les PJ échouaient, l'oni pourrait tenter de les empêcher d'atteindre le sommet de la montagne et les choses deviendraient alors très compliquées...

CONCLUSION

Une fois le monstre vaincu et les phalanges mises en terre, le monde autour d'eux semblera s'évaporer, comme si chaque particule allait se perdre dans le ciel. Une léthargie gagnera lentement les PJ qui se réveilleront exactement là où ils s'étaient couchés avant le début de l'aventure. Ils pourront alors reprendre leur route, riches d'une expérience mystique qui les marquera pour longtemps.

GAMBIT

INTRODUCTION

Le petit royaume isolé d'Erzadel est dirigé par un monarque juste et compatissant. Mais le roi Arthan III fait hélas face à une crise religieuse majeure. L'Église des Saintes Vertus, la religion officielle du royaume, est en déclin. Un nouveau dogme sans autre nom que « nouvelle foi », prônant l'ascétisme et la pauvreté, se propage rapidement dans la population. La nouvelle foi remet notamment en cause l'Église des Saintes Vertus qui a accumulé richesse et pouvoir temporel au détriment du peuple. Pire encore aux yeux de l'Église, la reine Aerelya montre de la sympathie pour cette nouvelle foi, ce qui a convaincu le roi de prôner la liberté de culte. Le Haut Concile des Saintes Vertus, qui rassemble les trois prêtres et prêtresses les plus influents de l'Église, a donc pris une terrible décision : assassiner le roi et le remplacer par un pantin sous son contrôle.

Pour ce faire, le Haut Concile imagina un plan efficace. Dans les geôles du temple, où sont enfermées les créatures jugées impies, se morfondait un métamorphe du nom de Kürrüst qui pouvait sans mal prendre l'apparence du monarque. Les prêtres le chargèrent donc d'assassiner le roi et de prendre sa place. Puis ils annoncèrent l'assassinat d'Arthan III et, pour s'attirer la sympathie du peuple, sa résurrection par la grâce des Saintes Vertus. Ne restait plus aux prêtres qu'à exiger de leur faux roi qu'il proclame l'interdiction de la nouvelle foi et qu'il fasse arrêter ceux qui en font le prosélytisme.

Un plan bien huilé. Mais le Haut Concile a oublié un élément important : la reine Aerelya ne l'entend pas de cette oreille. Son mari a été assassiné et, même si lui-même ne semble pas s'en inquiéter et que le clergé s'enorgueillit de l'avoir ramené d'entre les morts, son meurtrier court toujours. Elle engage donc des enquêteurs pour faire la lumière sur l'assassinat du roi — pourtant bien vivant — et traduire le coupable devant la justice...

SYNOPSIS

Ce scénario prend la forme d'une enquête criminelle. Les personnages passeront de lieu en lieu pour recueillir indices et témoignages qui leur permettront de démêler le complot ourdi par l'Église des Saintes Vertus. L'ordre des scènes est fluctuant et dépend des initiatives des joueurs. Les personnages devront parfois revenir sur des lieux déjà visités pour y découvrir de nouveaux indices à la lumière d'éléments qu'ils auront pu glaner ailleurs. Tandis qu'ils avancent vers la vérité, l'Église ne restera pas sans réagir et tentera de les effrayer,

Un roi assassiné, ressuscité, qui n'est plus lui-même. Une reine inquiète. Un usurpateur métamorphe. Une enquête dans les méandres d'un complot au plus haut sommet de l'État.

EN QUELQUES MOTS...

Les PJ sont mandatés par la souveraine d'un royaume isolé pour enquêter sur l'assassinat du roi. Ce dernier a été ressuscité, mais il n'est depuis lors plus lui-même. Les personnages joueurs vont devoir interroger les nombreux acteurs du drame en cours afin de découvrir le complot qui vise le royaume et faire éclater la vérité au grand jour.


FICHE TECHNIQUE


Type • Enquête


PJ • Niveaux 5-6


MJ • Débutants

Joueurs • Débutants

Action 

Ambiance 

Interaction 

Investigation 

puis de les éliminer définitivement. Découvrir l'imposture et capturer ou tuer le métamorphe n'est qu'une demi-victoire. Le vrai succès sera de révéler le complot au sommet du clergé.

INTRODUCTION DES PJ

Les PJ sont des aventuriers de passage à Erzadelyon, siège du pouvoir royal. Ils sont peut-être en chemin vers une prochaine quête ou cherchent un peu de repos après une aventure exigeante. Il est préférable que tous les PJ ne soient pas des habitués du royaume d'Erzadel afin de les pousser à obtenir leurs informations lors de discussions avec des PNJ. Il pourrait être intéressant qu'un des personnages soit un prêtre des Saintes Vertus dont les certitudes seraient remises en question. Pour impliquer davantage le groupe, un proche de la reine (mais pas du roi) ou un PJ garde au palais peuvent être utiles.

LES CIRCONSTANCES DU MEURTRE

Le roi a été assassiné dans ses appartements, très tôt dans la nuit de J-1 à J0. Tandis que la reine et Heredon sont loin de la capitale, Kürrüst pénètre dans le palais sous les traits du roi. Il interpelle les deux gardes de faction, Dron et Sya, et leur propose de profiter de la nuit autour d'un verre. Il

donne à chacun 3 pièces d'or et leur conseille d'aller offrir une ou deux tournées à l'auberge du Frêne blanc, l'endroit où les gardes du palais se regroupent traditionnellement. Kürrüst pénètre dans les appartements du roi et l'abat de plusieurs coups de dague empoisonnée. Peu rompu à l'assassinat, il s'acharne sur le pauvre Arthan III qui finit par succomber. Le métamorphe fuit le palais et prend la direction du temple.



Peu après, Dron et Sya arrivent à l'auberge du Frêne blanc et offrent des verres aux quelques clients présents. Quelques minutes plus tard, « la bande à Dreg' », un groupe de brutes dirigé par la femme la plus crainte des bas-fonds, pénètre dans l'auberge et provoque une bagarre pendant laquelle Dron et Sya sont tués. Dreg' a été payée par Heredon pour faire taire les deux gardes. Malheureux dommages collatéraux.

L'HISTOIRE JUSQU'ICI

- J-10.** Le Haut Concile (Heredon, Cyliane et Dzayan) prend la décision d'assassiner le roi.
- J-9.** Cyliane descend dans les geôles du temple, soudoie le geôlier (Geren) et libère Kürrüst.
- J-9 à J-1.** Sous les traits de différents membres du personnel du palais, de la reine et des conseillers, Kürrüst observe le roi et lit ses pensées pour « s'approprier le rôle ».
- J-7.** Geren offre une tournée d'adieu à l'auberge du Frêne blanc et quitte la ville pour refaire sa vie.
- J-2.** La reine Aerelya reçoit une (fausse) lettre de sa sœur lui indiquant qu'elle est malade. Elle partira le lendemain, accompagnée de Heredon, le prêtre le plus à même de la soigner.
- J-1.** La reine quitte la capitale accompagnée de Heredon. Le voyage prend la journée.
- J-1 (soir).** La reine arrive au chevet de sa sœur qui se porte à merveille. Le voyage de nuit étant trop dangereux, elle ne repart que le lendemain.
- J0.** Kürrüst, sous les traits du roi, ordonne à ses gardes (Dron et Sya) de profiter de leur soirée. Les deux gardes se rendent à l'auberge du Frêne blanc. Ils n'en sortent pas vivants.
- J0.** Kürrüst assassine le roi dans ses appartements et s'enfuit.
- J0.** Une servante, Jarine, découvre le corps du roi et appelle à l'aide.
- J0.** Cyliane et Dzayan portent le corps du roi dans la crypte. Ils rentrent au temple et prétendent ramener Arthan III à la vie. Kürrüst sort du temple sous l'apparence du roi.
- J0 (soir).** La reine rentre à Erzadelyon et apprend à la fois la nouvelle de la mort de son époux et sa résurrection. Heredon, dans un discours devant la foule assemblée au temple, annonce la miraculeuse résurrection afin d'attirer la sympathie envers sa foi.
- J+1.** La reine Aerelya charge ses conseillers de trouver des individus capables d'enquêter. Les PJ sont recrutés.

Au matin, Jarine, la servante qui apporte de l'eau chaude au roi, découvre son corps ensanglanté. Pris de panique, elle appelle à l'aide. Des gardes arrivent les premiers, rapidement suivis de Dzayan et Cyliane qui demandent à tout le monde d'évacuer et ordonnent aux gardes de fouiller le palais et les alentours. Laissés seuls, ils transportent le corps du roi dans sa crypte et lui donnent les sacrements d'usage. Ils filent ensuite au temple rejoindre Kürrüst. Une heure plus tard, ce dernier se présente devant le temple sous les traits du roi ressuscité.

STRUCTURE DU SCÉNARIO

Gambit est découpé en trois parties. La première présente les lieux importants de l'enquête et les indices et témoignages qu'il est possible d'y récolter. Elle se termine par un tableau récapitulatif. La deuxième présente deux rencontres plus musclées que vous devrez insérer pendant l'enquête. Enfin, la troisième partie propose différentes possibilités de conclusions.

ACTE I – L'ENQUÊTE

Cette première partie dépeint les scènes d'interrogatoire et de récolte d'indices. Les scènes sont présentées dans l'ordre le plus vraisemblable, mais les initiatives des joueurs, leurs hypothèses et leurs déductions pourront les amener à modifier cet ordre. Il est même très probable que les PJ reviennent sur des scènes déjà jouées à la lumière de nouveaux éléments. Vous trouverez un tableau récapitulatif des indices page 84.

SCÈNE 1 : ENTRETIEN AVEC AEREIYA

Objectif de la scène. Cette première scène a pour but de permettre aux PJ de rencontrer leur commanditaire et d'obtenir les premiers éléments de l'enquête.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs :

«Alors que vous vazez à vos occupations, un messenger vous transmet une invitation de la reine Aerelya qui souhaite vous entretenir d'une affaire de la plus haute importance et de la plus grande urgence dans un lieu discret de votre choix. Le messenger précise que la reine souhaite une rencontre sous le couvert de l'anonymat et que la récompense qu'elle est prête à offrir sera substantielle. Le messenger attend votre réponse. Quelle est-elle ?»

La reine Aerelya est prête à accepter les conditions des PJ, tant qu'elles restent raisonnables. La rencontre peut se

PROTAGONISTES

- Arthan III** – Roi d'Erzadel, assassiné par Kürrüst.
- Aerelya** – Reine d'Erzadel. *Affable, compatissante, inquiète.*
- Kürrüst** – Métamorphe usurpateur du trône. *Distant, calculateur, parfait comédien.*
- Heredon** – Théurge (grand-prêtre) des Saintes vertus. Membre du Haut Concile. *Hautain, sûr de lui, impitoyable.*
- Cyliane** – Prêtresse des Saintes Vertus. Membre du Haut Concile. *Acerbe, manipulatrice, dédaigneuse.*
- Dzayan** – Prêtre des Saintes Vertus. Membre du Haut Concile. *Taiseux, suiveur, fidèle.*
- Geren** – Geôlier du temple des Saintes vertus. A quitté la ville pour de bon.
- Dron et Sya** – Gardes du palais assassinés à l'auberge du Frêne blanc.
- Dreg'** – Cheffe d'une bande de petites frappes. *Violente, insolente, impressionnante.*
- Jarine** – Servante du roi qui a découvert son corps. *Traumatisée, introvertie, jeune.*
- Mina** – Tenancière de l'auberge du Frêne blanc. *Sympathique, joyeuse, respectée.*

dérouler dans une auberge, dans une dépendance du palais ou dans un pavillon du parc royal, par exemple. La reine est toujours accompagnée de trois gardes du corps, mais une fois qu'elle entame la conversation, elle leur demande de quitter la pièce, ce qui montre à quel point l'affaire est sensible.

Aerelya, visiblement une dame de haute naissance, érudite, sage, mais inquiète, raconte ce qu'elle a perçu de l'assassinat du roi (voir précédemment). Elle n'évoque pas encore les changements de personnalité de son époux, car elle souhaite d'abord obtenir l'engagement des PJ. Elle promet aux PJ une totale liberté d'enquête et une forte récompense s'ils découvrent le ou les coupables. Cette récompense peut être pécuniaire (1000 po par personne) ou de l'ordre du service (l'accès à un grimoire de l'école de magie, une recommandation pour l'université, un objet magique de la collection royale, etc.) Elle propose enfin de les loger dans une auberge cossue.

Si les PJ doutent de la sincérité de la reine, un test de **Sagesse (Perspicacité) DD 10** permet de s'en assurer.

Et après ? Les PJ sont maintenant libres de mener l'enquête et d'interroger qui ils souhaitent. Il est probable qu'ils se rendront au palais pour tenter d'en apprendre plus.

POUR LES MENEUSES DÉBUTANTES

Mener un scénario d'enquête est un petit défi. Il vous faut maîtriser les tenants et les aboutissants du scénario, interpréter de nombreux PNJ et vous assurer de la cohérence des indices. Petite astuce pour vous en sortir plus facilement : soyez généreuse. Le pire qui puisse arriver est que vos joueurs ne disposent pas d'assez d'informations pour formuler des hypothèses et avancer dans l'enquête. Cette générosité, cependant, doit être bien rythmée. Inutile de révéler des éléments trop compromettants qui pourraient mettre les joueurs sur la piste d'un métamorphe trop tôt dans la partie. Mais s'ils piétinent ou sont à court d'idées, ce sera le moment de mettre en scène un roi soudainement habile archer. Vous allez révéler beaucoup d'informations à vos joueurs, mais gardez-vous bien de tirer les conclusions à leur place. Le défi du scénario, pour les joueurs, n'est pas tant de récolter les indices que de formuler des hypothèses exactes sur le complot qui vise la tête de l'État. Ne les privez pas de ces défis.

SCÈNE 2 : LE PALAIS ROYAL

Objectif de la scène. Cette scène, qui peut intervenir plusieurs fois si les PJ y reviennent à la lumière de nouveaux éléments, présente les différents PNJ qui peuvent être interrogés au palais. Il s'agit d'une scène d'ambiance et d'interprétation des personnalités et d'interactions sociales.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs :

« Le palais est un immense bâtiment en pierre orné de statues. Sa façade donne sur une large esplanade où les habitants des beaux quartiers viennent se promener. De l'autre côté de cette esplanade se trouve le temple des Saintes Vertus, le siège de la religion officielle du royaume. À l'arrière du palais s'étend un gigantesque parc privé réservé aux habitants du palais et aux invités. Outre les appartements royaux, on peut trouver au palais les quartiers du personnel et des gardes. »

Au palais, les PJ peuvent interroger les gardes, le personnel, la reine et le roi lui-même (en réalité Kürrüst). Lors de ces interrogatoires, ne révélez que les éléments dont les PNJ ont connaissance, et uniquement si les PJ évoquent le sujet. Il est fort probable que les PJ reviennent au palais plusieurs fois pour réinterroger certaines personnes. Certains indices ne sont disponibles qu'après un certain temps après

la prétendue résurrection du roi, notamment tout ce qui touche au changement de comportement de ce dernier.

Le personnel

Le personnel sait très peu de choses. C'est une jeune gouvernante, Jarine, qui a découvert le corps du roi. Ses collègues peuvent indiquer aux PJ que cette dernière est rentrée chez ses parents après la traumatisante découverte et leur donner son adresse, dans les quartiers populaires.

À partir de J+2 au soir, le cuisinier, interrogé à propos du roi, révèle que depuis son retour à la vie, il aime sa nourriture bien plus épicée qu'avant.

Quelques noms de membres du personnel : Jyzel, Aminia, Bélange, Basteron, Pernil.

Les gardes

Les gardes arrivés sur les lieux du meurtre pourront décrire la scène. Le roi avait subi de nombreuses blessures superficielles, peu précises, avant de succomber. Il y avait beaucoup de sang autour de lui. Ils ajoutent que Dzayan et Cyliane sont arrivés rapidement et ont pris les choses en main en donnant des directives. En posant les bonnes questions, les PJ peuvent apprendre que les deux membres du Concile sont restés seuls avec le roi et ont emmené son corps au temple (c'est faux, mais les gardes n'ont aucune raison d'en douter puisque, pour eux, le roi est sorti bien vivant de ce temple une heure plus tard).

Les gardes plus hauts gradés peuvent aussi s'étonner de l'absence de protection du roi. S'ils vérifient les registres, ils découvrent que Dron et Sya ont quitté leur poste au début de la nuit, ce qui est inhabituel. Ils ne sont pas revenus depuis, mais leur supérieur possède leurs adresses.

Quelques noms de gardes : Bran, Reykan, Keya, Badran, Pogis, Lemnia.

La reine

La reine peut également être questionnée par les PJ. Elle répétera ce qu'elle a dit à leur entrevue, c'est-à-dire qu'elle a reçu une fausse lettre de sa sœur et qu'elle est partie à son chevet avec le Théurge Heredon qui est le plus à même de soigner toutes les maladies. Lorsqu'elle est rentrée à Erzadelyon, son époux avait déjà été assassiné et ramené à la vie grâce au pouvoir du Haut Concile.

À partir de J+2, questionnée à propos du roi, elle pourra s'étonner d'avoir retrouvé un époux plus sûr de lui, plus impétueux, plus vindicatif dans ses propos concernant la nouvelle foi, et plus pieux. Il se rend en effet chaque jour au temple des Saintes Vertus pour y prier (elle se fourvoie, si Kürrüst se rend au temple, c'est pour discuter de la politique à insuffler au royaume).

À partir de J+4, alors qu'elle aura fréquenté l'usurpateur plus longuement, elle pourra révéler aux PJ la malédiction dont souffre son époux. Enfant, il s'était perdu dans une forêt et avait été maudit par une sorcière. Depuis, il ne pouvait passer une nuit sans terribles cauchemars. Or, depuis sa résurrection, ses nuits sont calmes et paisibles. Au premier abord, la reine s'en réjouit, c'est sans doute un bienfait du rappel à la vie*. Seules la reine et la famille du roi sont au courant de cette malédiction. Un test d'**Intelligence (Arcanes) DD 15** permet de savoir que le sort rappel à la vie ne libère pas des malédictions passées...

Le roi

Le roi, quant à lui, tente par tous les moyens d'éviter un interrogatoire. S'il est forcé de répondre à des questions, il fait en sorte que la conversation ne dure pas, prétextant des affaires d'État à régler. Kürrüst joue parfaitement la comédie. Il a en effet pu observer le roi et lire ses pensées pendant plusieurs jours avant de le tuer. Il peut éveiller les soupçons grâce aux éléments suivants :

Il avoue avoir permis aux deux gardes qui protégeaient ses appartements de partir. Ce n'était pas habituel. Mais il nie leur avoir donné de l'argent et les avoir encouragés à aller le boire au Frêne blanc (le vrai roi n'aurait jamais fait ça). Cela entre en contradiction avec les témoignages que les PJ pourront recueillir à l'auberge du Frêne blanc.

Questionné sur la nouvelle foi, il n'est pas avare de critiques, jugeant ses pratiquants hérétiques et dangereux pour la sécurité du royaume. Ce discours virulent est à l'opposé de ses discours datant d'il y a à peine quelques jours.

Pour lui, tout est bien qui finit bien. L'assassin a échoué par la grâce de Saintes Vertus et ne reviendra pas. Enquêter sur l'affaire est une perte de temps.

Autres indices

Dans le couloir qui mène des appartements du roi à la sortie du palais, on trouve des traces de pas ensanglantées. Il s'agit visiblement de bottes de bonne qualité, de taille moyenne (ce que saura un personnage qui maîtrise les outils de cordonnier). Ce sont évidemment les mêmes bottes que le roi, mais les PJ n'ont aucune raison d'y penser dans un premier temps.

Si les PJ cherchent un document écrit de la main du roi, ils peuvent découvrir que l'écriture manuscrite de ce dernier a changé depuis son assassinat. C'est une preuve évidente d'usurpation d'identité, veillez à ne pas livrer cet indice trop rapidement (et surtout uniquement si les joueurs en ont l'idée).

Si les PJ soupçonnent qu'un usurpateur a pris la place du roi, ou s'ils cherchent à savoir à qui profiterait sa mort, ils pourraient demander un accès à son testament. Le document révèle un fait qu'ignore le Haut Concile : le roi souhaitait

laisser faire la main du destin et ne pas être ressuscité en cas de décès. Le Concile a donc désobéi. Pire, un PJ versé en magie qui réussit un test d'**Intelligence (Arcanes) DD 15** sait que le sort rappel à la vie ne fonctionne pas sur une âme qui ne souhaite pas revenir d'entre les morts !

Et après ? Après les premiers interrogatoires au palais, les PJ peuvent s'intéresser à Jarine et recueillir son témoignage. Il est aussi possible qu'ils s'intéressent aux gardes qui ont quitté leur poste la nuit du meurtre. Tout cela les mènera dans les quartiers populaires d'Erzadelyon. Ils peuvent aussi poursuivre leur enquête dans les environs du palais pour espérer découvrir un témoin qui aurait vu quelque chose de suspect la nuit du meurtre. Enfin, les PJ pourraient s'intéresser au temple et vouloir interroger les membres du Haut Concile.

SCÈNE 3 : AUTOUR DU PALAIS

Objectif de la scène. Le but de cette scène est de permettre aux PJ de recueillir des témoignages de passants. C'est une scène très orientée enquête policière classique lors de laquelle les PJ peuvent utiliser les services de gardes du palais ou réaliser cette enquête eux-mêmes, ce qui se révèle long et frustrant.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs :

« L'esplanade royale est une immense place pavée. D'un côté, on trouve l'imposante façade du palais et de l'autre l'ostentatoire temple des Saintes Vertus coiffé d'un dôme doré. Entre ces bâtiments se trouvent les demeures des nobles et des bourgeois les plus riches et influents d'Erzadelyon ainsi que plusieurs établissements de bouche de grande renommée. De la place partent de nombreuses petites rues qui descendent vers les quartiers de la ville. C'est un lieu très vivant où les membres de la haute société viennent se montrer. »

L'esplanade autour du palais royal était presque déserte à l'heure du meurtre, mais il est néanmoins possible de récolter quelques témoignages. Si les PJ se sont montrés respectueux avec les hauts gradés, ils pourront compter sur l'aide des gardes pour effectuer une enquête de voisinage et demander aux passants si quelqu'un se trouvait aux alentours de l'heure fatidique. Dans le cas contraire, ils devront s'acquitter de cette tâche eux-mêmes, ce qui s'avèrera plus long et fastidieux. Si les joueurs souhaitent effectuer cette enquête, il n'est pas utile de faire jouer chaque conversation

avec un passant. Décrivez simplement les journées entières passées à discuter avec de nombreuses personnes et les indices récoltés après de longs efforts.

Si les PJ bénéficient de l'aide des gardes, ils récoltent l'un des témoignages ci-dessous par demi-journée d'enquête. S'ils mènent l'enquête eux-mêmes, il faut une journée par indice.

Les témoignages

- Un groupe de jeunes a vu un elfe traverser la place discrètement un peu avant le meurtre. Il était très reconnaissable à ses oreilles pointues, ses cheveux argentés et sa démarche gracieuse. Il portait une cape sombre et allait en direction du palais.
- Un mendiant a été percuté par un homme de petite taille, cheveux noirs et bouclés, visiblement nerveux, qui se rendait au palais. Il portait une cape noire.
- Une femme assure qu'elle a vu le roi lui-même entrer dans le palais. Elle y va de nombreuses théories qui pourraient expliquer pourquoi le roi sortirait en ville, discrètement, vêtu d'une cape noire (le roi serait-il infidèle ? Membre d'une société secrète ? Adeptes du jeu dans les tripots de la vieille ville ?).
- Un dernier témoignage apporte un peu plus de trouble. Une vieille dame insomniaque affirme avoir vu le roi quitter le palais précipitamment un peu après l'heure du crime. Elle n'en croyait pas ses yeux, et a donc tenté de mieux voir, mais quand le roi est sorti d'une zone d'ombre, elle s'est rendu compte qu'elle s'était trompée. C'était un homme qui lui ressemblait, mais ce n'était pas le roi.

Indices

En inspectant la sortie du palais, on peut encore retrouver une trace de pas ensanglantée (mêmes bottes qu'à l'intérieur du palais) et une trace de main sur la pierre. Si le roi plaçait sa main sur l'empreinte, elle aurait exactement la même forme et la même taille... La trace disparaît avec la pluie à J+3.

Et après ? Les PJ pourraient dédaigner les témoignages récoltés ici, car ils sont incohérents. Cette incohérence, en vérité, constitue l'indice à récolter. Cette information pourrait mener les joueurs à envisager un assassin métamorphe.

SCÈNE 3 : LE TEMPLE

Objectif de la scène. Cette scène permet aux PJ de découvrir le faste et l'opulence de l'Église des Saintes Vertus, de rencontrer les membres du Haut Concile (qui sont les vrais coupables du scénario) et de découvrir, peut-être, les geôles et

l'existence de Kürrüst. L'ambiance se doit d'être à la fois spirituelle (nous sommes dans un temple où règne la sérénité et la foi) et tendue (les coupables ne sont pas amicaux avec les PJ). Dans les geôles, l'ambiance lumineuse du temple laisse la place à quelque chose de plus malsain et montre le côté sombre d'une foi inquisitrice.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs :

« Le temple des Saintes Vertus est le plus beau bâtiment d'Erzadelyon. La façade est décorée de statues représentant les différentes vertus : compassion, vaillance, spiritualité, justice, tempérance, humilité, etc. Le dôme qui surmonte l'édifice est recouvert d'or. À l'intérieur, le marbre et l'albâtre se partagent l'espace et reflètent les lumières colorées par les vitraux monumentaux. Outre la cathédrale où se donnent les offices, le temple est un véritable palais comprenant de nombreuses pièces interdites au public ainsi que les quartiers des prêtres et des novices. Pendant les offices, il règne un calme uniquement brisé par les paroles de l'officiant. Le reste de la journée bruit des conversations des prêtres qui philosophent sur le sens des écritures. »

Les membres du Haut Concile se montrent peu respectueux de la mission des PJ. Leur version est celle d'un assassin professionnel engagé pour éliminer le roi pour des raisons politiques. Ils n'ont que peu d'éléments à proposer et ont, bien sûr, tous un alibi pour le moment du meurtre. La thèse d'un assassin professionnel entre en contradiction avec le *modus operandi* plutôt maladroit et sanglant décrit par les gardes ou Jarine.

Heredon confirme le témoignage de la reine, la fausse lettre, le retour et la découverte de la vérité. Cyliane et Dzayan confirment eux aussi les témoignages des gardes. Si on leur demande pourquoi ils ont souhaité rester seuls, ils affirment que c'est par respect pour le roi et pour pouvoir s'occuper de sa dépouille dans les meilleures conditions.

Si les PJ traînent un peu dans le temple, ils pourront percevoir des conversations entre novices :

« Quelle bénédiction que Dzayan ait pu ramener le roi d'entre les morts. Souviens-toi, lorsqu'il a perdu son fils l'an dernier, il s'en était montré incapable. Les Saintes Vertus ont dû voir que le destin du roi était important. »

Cela peut mener les PJ à l'idée qu'il n'y a pas vraiment eu résurrection à proprement parler.

« Tu as appris que Geren avait quitté le service du temple ? Il y a une dizaine de jours, il aurait quitté la ville pour refaire

sa vie ailleurs. Lui qui était toujours sans le sou, ça m'étonne qu'il ait pu se payer un tel voyage. Il paraît même qu'il a offert une tournée d'adieux».

S'ils souhaitent enquêter sur ce Geren, on leur donnera son ancienne adresse et on les invitera à aller faire un tour à son « quartier général », l'auberge du Frêne blanc. Les novices pourront aussi informer les PJ sur son rôle dans le temple : il était le geôlier...

Les geôles

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs :

« Lorsque l'on vous conduit, sous escorte, vers les caves du temple, l'atmosphère, de lumineuse et spirituelle, devient graduellement fraîche, humide et sombre. Il n'est plus question ici d'élévation spirituelle, mais de combat contre le mal. Un véritable labyrinthe s'étend sous les pieds des prêtres et vous découvrez bientôt plusieurs cellules. La première accueille un homme malingre, aux yeux rougis, mais qui réagit agressivement à toute approche. Dans la deuxième, une jeune femme recouverte d'un duvet gris envahi de puces. Plus loin, plusieurs monstres quadrupèdes au pelage bleu nuit se disputent les restes de nourriture qu'on consent à leur donner. »

S'ils soupçonnent Geren, les PJ pourront s'intéresser aux geôles. Après quelques réticences, on leur en fera faire le tour. Plusieurs cellules sont occupées par des créatures dont le seul crime est d'être ce qu'elles sont. L'homme malingre est un loup-garou tandis que la jeune femme est une ratte-garou. Face à des visages étrangers, un prisonnier peut interpeller les PJ et leur demander où est Kürrüst et pourquoi il a pu sortir.

Personne dans le temple, hormis le Haut Concile, n'est au courant de la relaxe d'un certain Kürrüst. Le concile niera savoir de quoi parle le prisonnier et mettra toute la faute sur Geren. Si on les questionne sur la nature de ce Kürrüst, ils diront que c'est un loup-garou. Les prisonniers pourraient infirmer ce mensonge. Ils ont en effet été témoins de plusieurs transformations de Kürrüst en humanoïdes différents. Le Haut Concile déconseille fortement aux PJ d'interroger les prisonniers, car ceux-ci peuvent se révéler dangereux. Il leur faudra se montrer insistants, ou revenir plus tard, pour pouvoir parler aux prisonniers.

Et après ? Un premier interrogatoire du Haut Concile aura pu éveiller les soupçons des PJ, mais n'apporte aucune preuve. Il leur faut investiguer plus avant : retrouver la trace de ce fameux Geren, par exemple, ce qui conduira les PJ à l'auberge du Frêne blanc.

SCÈNE 4 : LAUBERGE DU FRÊNE BLANC

Objectif de la scène. Ici, on quitte les beaux quartiers pour rencontrer une population moins aisée. L'objectif est de découvrir le funeste destin de Dron et Sya et la corruption de Geren, le geôlier du temple. Ces éléments ne permettent plus le doute :



plus qu'un simple assassinat, la mort du roi résulte d'un complot qui se trame à Erzadelyon.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs :

« L'auberge du Frêne blanc est un grand bâtiment situé sur une petite place dont le centre est occupé par un frêne multi-centenaire aux feuilles étrangement claires. L'établissement ne peut pas être considéré honnêtement comme un bouge mal famé. C'est un endroit bien tenu, très fréquenté par les gens du commun. L'auberge appartient à Mina, une femme joviale et bienveillante. Étonnamment, plusieurs fenêtres sont barricadées de bois, comme si elles attendaient d'être réparées. »

Deux événements distants de plusieurs jours se sont déroulés dans cette auberge. L'endroit, pas très éloigné du palais, est très fréquenté par son personnel et les gardes. C'est le lieu de rendez-vous pour les quelques bières après le travail au service de la famille royale. On peut encore y observer les stigmates de la bagarre qui a coûté la vie à Dron et Sya.

Geren

Une semaine avant l'assassinat du roi, Geren, le geôlier du temple, est venu à l'auberge pour offrir une tournée d'adieux. L'aubergiste, Mina, le décrit comme d'excellente humeur. Il avait visiblement les poches bien pleines et un nouveau projet de vie. Il partait le lendemain matin avec une caravane (elle ne sait plus dans quelle direction). Elle s'en souvient bien parce que Geren était plutôt du genre à profiter des tournées des autres et qu'il était souvent sans le sou.

Dron et Sya

La nuit de l'assassinat du roi, Dron et Sya ont débarqué, eux aussi, avec pas mal d'argent et l'envie de faire la fête. « C'est le roi qui régale », aurait crié Sya. Ils en étaient à leur troisième tournée quand la bande à Dreg' a débarqué. Ils ont cherché querelle à tous les clients, renversé des consommations, fracassé du mobilier. Forcément, l'atmosphère a chauffé et ç'a tourné au pugilat. Mina s'est cachée derrière son bar et quand elle s'est relevée, Dron et Sya baignaient dans leur sang, poignardés. Ils étaient les seules victimes, les autres clients avaient juste été molestés sans réelle gravité. Mina pourra guider les PJ vers le territoire habituel de la bande, dans les quartiers populaires de la ville.

Et après ? L'histoire de Geren a de quoi susciter l'intérêt. Tout semble indiquer que le geôlier a été corrompu. Les PJ pourraient tenter de retrouver sa trace, mais il est parti il y a plus d'une semaine : ce

serait une pure perte de temps. En revanche, cela pourrait ramener les PJ vers le temple et ses geôles. Si les PJ veulent en savoir plus sur le meurtre de Dron et Sya, ils devront retrouver Dreg' et sa bande, dans les quartiers populaires de la ville.

SCÈNE 5 : LES QUARTIERS POPULAIRES

Objectifs de la scène. Ici, les PJ peuvent retrouver la trace de Dron et Sya, victimes collatérales du complot, Jarine, traumatisée par la vue du cadavre du roi et Dreg', la brute engagée par les prêtres pour faire taire les deux gardes. C'est aussi peut-être la première scène d'action du scénario, car Dreg' et ses hommes ne sont pas disposés à parler avant d'avoir été un peu secoués.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs :

« Situés tout en bas de la ville, là où le dôme du temple n'est qu'un lointain point de repère, les quartiers populaires abritent la majorité de la population d'Erzadelyon. Bien que la criminalité y soit plus importante qu'ailleurs, cela reste une zone assez calme où l'entraide et la débrouille permettent à tout le monde de maintenir la tête hors de l'eau. La plupart des maisons sont accolées et leur étage, plus large que le rez-de-chaussée, déborde au-dessus des rues, leur donnant une atmosphère sombre. »

Chez Dron et Sya

Le témoignage des familles des deux gardes sera sensiblement le même. Dron a été tué dans une bagarre à l'auberge du Frêne blanc avec sa collègue Sya. Le guet de la cité ne semble pas s'intéresser outre mesure à l'affaire, considérant qu'il s'agit d'une rixe qui a mal tourné. La compagne de Sya n'apprendra rien de plus aux PJ. Les deux compagnes sont anéanties et sont reconnaissantes envers des PJ qui se montrent compatissants et prêts à rendre justice.

La servante

Jarine, la servante, est chez ses parents depuis le matin où elle a découvert le corps, traumatisée par la vision du cadavre du roi. Il faut faire preuve de patience pour la faire raconter ce qu'elle a vu, un test réussi de **Charisme (Persuasion) DD 15** aide grandement. Elle ne peut oublier le corps du roi criblé de nombreux coups de lames et le sang. Ce témoignage confirme celui des gardes et contredit de nouveau la thèse d'un assassin professionnel soutenue par le Haut Concile.

Dreg'

La petite femme brutale du nom de Dreg' (cf. Annexe p. 119) est entourée d'une bande de bras cassés (cf. Annexe p. 118) aussi bêtes que méchants. Ils vivent de rackets et de vols divers et sont peu appréciés par les habitants du quartier. Tout le monde se fera une joie de guider les PJ vers l'impasse où ils ont installé leur campement de toiles. Lorsque les PJ arrivent, Dreg' est en compagnie de deux de ses bras cassés par PJ.

Faire parler Dreg' ne sera pas aisé. Il faudra la « secouer » un peu, et faire fuir ses sbires. Une fois seule et en mauvaise posture, un jet de **Charisme (Intimidation)** lui fera cracher

**INDICES «FLOTTANTS»**

Les indices flottants sont des informations que les PJ peuvent obtenir dans différents endroits ou à différentes occasions. Ils vous permettent de relancer l'enquête même si les joueurs ne pensent pas à visiter des endroits précis ou à poser les bonnes questions.

Le roi a aujourd'hui des compétences qu'on ne lui connaissait pas. Les PJ peuvent, par exemple, être témoins d'un exercice au tir de la garde auquel le roi participe. Ce dernier est aussi bon que les archers professionnels. Il pourrait aussi être victime d'un léger accident et se rattraper d'une main, tel un acrobate. De vieil homme affable, le voici doué pour l'exercice physique...

Lors d'une conversation en présence du roi, la reine pourrait s'offusquer d'un oubli de sa part (les circonstances de la demande en mariage, le cadeau qu'il a reçu d'elle lors de son dernier anniversaire, son plat préféré). Le roi semble avoir une bonne connaissance de faits historiques, mais oublie des détails de sa vie privée.

Plusieurs jours après le début de l'enquête, Heredon apprend de ses deux complices qu'ils ont inhumé le roi dans sa crypte plutôt que de se débarrasser du corps. Il s'y rend. Si les PJ l'ont à l'œil et le suivent, ce pourrait être sa dernière erreur...

le morceau. Elle avouera avoir été payée par une femme qui portait une capuche pour aller provoquer une bagarre au Frêne blanc et s'assurer que les deux gardes qui offraient à boire ne s'en sortent pas. C'est tout ce qu'elle sait si le jet de **Charisme (Intimidation)** a atteint un DD de 10. S'il a atteint 15, elle ajoute « *la femme, elle portait un symbole religieux des Saintes Vertus* ». Cette femme, évidemment, c'est Cyliane.

ACTE II : RETOURS DE FLAMMES

Le Haut Concile, lorsque les PJ vont commencer à poser des questions indiscrettes, ne va pas rester sans réaction. Les deux rencontres ci-dessous ont pour objectif d'animer votre enquête de scènes d'action et de donner aux PJ le sentiment qu'ils approchent d'une vérité qui dérange puisqu'ils sont maintenant des cibles.

SCÈNE 1 : LES MERCENAIRES

Objectif de la scène. Cette scène d'action a pour objectif de faire comprendre aux PJ que leur adversaire commence à craindre les révélations de l'enquête et tente de les éloigner. Il s'agit aussi de

RÉCAPITULATIF DES INDICES

Les tableaux ci-dessous rassemblent les éléments que les PJ peuvent découvrir dans les différents lieux, et indiquent le moyen de les obtenir. Ils sont classés dans l'ordre le plus vraisemblable de leur découverte par les PJ, mais rien n'est gravé dans le marbre.

LE ROI ACTUEL EST UN MÉTAMORPHE

INFORMATION	LIEU	MOYEN
Le roi est plus impétueux et vindicatif à l'égard de la nouvelle foi	Palais royal	Aereyla ou Kürrüst
Le roi ne s'inquiète pas de trouver les coupables	Palais royal	Aereyla ou Kürrüst
Le coupable est reparti par la grande porte du palais	Palais royal	Traces de pas ensanglantées
Le roi a demandé à Dron et Sya de partir	Palais royal	Kürrüst
Dron et Sya ont reçu une belle somme pour quitter leur poste	Frêne blanc	Mina
Le roi nie avoir donné de l'argent à Dron et Sya	Palais royal	Kürrüst
Les témoins décrivent plusieurs personnes différentes	Autour du palais	Enquête de voisinage
Les goûts du roi en matière de cuisine ont changé	Palais royal	Le cuisinier
Le roi a des compétences nouvelles	Flottant	Gardes, Aereyla, Personnel
Le roi oublie des détails de sa vie passée	Flottant	Aereyla
L'écriture manuscrite du roi est différente	Palais royal	Comparer deux documents
L'assassin avait les mêmes bottes que le roi	Palais royal	Traces de pas ensanglantées
L'assassin a les mains de taille identique à celles du roi	Autour du palais	Traces de mains sur la façade
Le roi n'est plus maudit	Palais royal	Aereyla
Le roi est inhumé dans la crypte	Palais royal	Dzayan ou Cyliane

LE COMLOT A ÉTÉ OURDI PAR LE HAUT CONCILE

INFORMATION	LIEU	MOYEN
La reine a été éloignée du palais	Palais Royal	Aereyla
Heredon a accompagné la reine (pour se fournir un alibi ?)	Palais Royal	Aereyla
Dzayan et Cyliane ont demandé à tout le monde de quitter la scène de crime	Palais royal	Les gardes
Dron et Sya ont quitté leur poste	Palais Royal	Les gardes
L'assassin était maladroit et n'a rien d'un professionnel	Palais Royal ou quartiers	Les gardes ou Jarine
Le Haut Concile pense à un assassin professionnel	Temple	Le Haut Concile
Dron et Sya ont été assassinés	Frêne blanc	Mina
Dreg a été payée par une femme portant un symbole des Saintes Vertus	Quartiers populaires	Dreg
Le roi se rend chaque jour au temple	Palais Royal	Aereyla
Geren a reçu une forte somme d'argent	Frêne blanc	Mina
Le testament du roi demande de ne pas le ressusciter	Palais Royal	Le testament
Geren a quitté la ville alors qu'il n'avait pas d'argent	Temple	Novices
Une créature a été libérée des géôles	Temple	Prisonniers
Le Haut Concile ment sur la nature de Kürrüst	Temple	Prisonniers
Dzayan a ressuscité le roi alors qu'il n'en était pas capable	Temple	Novices
Rappel à la vie ne fonctionne que si l'âme souhaite revenir	Flottant	Intelligence (Arcanes) DD 15

montrer que les coupables ne manquent pas de moyens financiers puisque le groupe de mercenaires engagé est réputé et cher. Garder le chef des assaillants vivants permettrait aux PJ de l'interroger et d'obtenir quelques indices supplémentaires.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :
Si les PJ logent à l'auberge :

« La nuit est tombée, douce et calme, bercée par la pluie qui s'abat sur la ville. Soudain, la porte de la salle commune s'ouvre à la volée et deux hommes masqués, armés d'arbalètes, pénètrent dans la pièce. Ils pointent immédiatement leurs armes vers vous. Que faites-vous ? »

Si les PJ logent ailleurs, comme au palais, par exemple, l'embuscade a lieu dans la rue :

« La soirée s'annonce calme. La pluie commence à tomber et encourage tout le monde à se mettre à l'abri. Alors que vous tournez à un coin de rue, le cheval qui tirait une charrette de foin s'emballe et fonce dans votre direction. Que faites-vous ? »

Dès qu'un des trois membres du Haut Concile a été interrogé et mis sous pression par les PJ, les prêtres réagissent. Dzayan, qui aime beaucoup jouer de l'argent aux dés, fraie parfois avec des individus peu recommandables. Il utilise ses contacts dans les pires bouges d'Erzadelyon pour engager un groupe de mercenaires capables de tout tant que la paye est bonne. Leurs ordres sont d'effrayer les PJ, de les pousser à abandonner leur enquête et de leur faire quitter la ville.

Selon les actions des PJ, il vous faudra sans doute adapter l'embuscade pour le lieu où ils se trouvent. Commencez par demander un jet de **Sagesse (Perception) DD 15** aux PJ afin qu'ils repèrent les assaillants. En effet, les deux arbalétriers de la première embuscade, ou le cheval emballé de la seconde, ne sont que l'arbre qui cache la forêt. D'autres mercenaires se dissimulent sur le balcon intérieur de l'auberge ou sur les toits des bâtiments environnants. Comme tout bon groupe de mercenaires, celui-ci compte sept individus.

Les mercenaires sont des hommes et des femmes aguerris au combat (cf. Annexe p. 124), habitués à monter des opérations clandestines. Ils sont intelligents et déterminés.

Seul le chef, **Zayas**, peut donner des réponses utiles en cas d'interrogatoire. Ce dernier, cependant, tente de fuir dès que la moitié de ses hommes sont au tapis. S'il doit répondre de ses actes, il dira avoir été contacté par un homme qui masquait son visage. Il avait un accent aristocratique et connaissait les PJ par leurs noms. Si vous sentez les PJ

piétiner et que vous souhaitez faire un grand pas en avant dans le scénario, Zayas peut identifier un symbole des Saintes Vertus, voire la personne de Dzayan.

SCÈNE 2 : LES LIMIERS INFERNAUX

Objectifs de la scène. L'attaque des limiers infernaux (voir Annexe p. 125) est la dernière tentative du Haut Concile pour se débarrasser des PJ. Si les mercenaires avaient pour but de les faire fuir, ici, il est bel et bien question de les éliminer. Les créatures peuvent frapper n'importe où, n'importe quand, dès que vous sentez que les joueurs ont découvert le pot aux roses. Elles sont vicieuses, intelligentes, rapides, et n'ont cure des dommages collatéraux qu'elles pourraient causer. Elles n'hésitent pas à frapper par surprise puis à fuir pour revenir plus tard. Il y a un limier infernal par PJ.

Si les PJ ont visité les geôles du temple, ils auront pu apercevoir des créatures quadrupèdes au pelage bleu sombre, sorte de croisement entre un loup et un fauve, aux dents proéminentes.

L'attaque des limiers infernaux constitue un indice en soi, puisqu'il n'y a que dans les geôles du temple que les PJ ont pu voir ces créatures.

Jouez sur le côté bestial et sans pitié des limiers. N'hésitez pas, par exemple, à les faire menacer des innocents pour forcer les PJ à les combattre.

ACTE III : CONCLURE L'ENQUÊTE

Dans un monde idéal, les PJ révèlent le complot, emprisonnent ou tuent Kürrüst et reçoivent leur récompense de la part d'une reine reconnaissante (mais éplorée). Si les PJ viennent les confondre seuls, les coupables ne se laissent pas prendre sans combattre. Le plus subtil serait de garder l'information de la culpabilité et de rassembler suffisamment de gardes armés pour arrêter les coupables sans effusion de sang.

SCÈNE 1 : KÜRRÜST

Objectif de la scène. Cette scène est la première conclusion de l'enquête. Il s'agit pour les PJ de se confronter à Kürrüst (cf. Annexe, p. 123) et de l'arrêter ou le tuer. Ce doit être une scène d'action tendue, le métamorphe étant très doué pour se cacher dans la foule. C'est une course poursuite ponctuée d'un combat violent et court (une fois au corps à corps, Kürrüst a peu de chances face aux PJ).



Le métamorphe n'a aucune envie de mourir pour la cause. Si les PJ viennent le confronter, son seul désir est de fuir. C'est le pire adversaire qu'il soit quand il s'agit de le poursuivre en ville. À chaque coin de rue, il change d'apparence. Sa poursuite doit être difficile et l'échec est une réelle option. Au fond, les vrais coupables sont les prêtres du Haut Concile. Kürrüst pourrait ainsi revenir dans une prochaine aventure.

Une fois coincé, Kürrüst ne représente pas une terrible menace pour les PJ. Mais il faut d'abord l'attraper. Il est retors et sans scrupule. Il ira jusqu'à mettre des innocents en danger pour détourner les PJ de la poursuite (déséquilibrer un échafaudage, mettre le feu à un bâtiment, provoquer une bousculade, etc.).

SCÈNE 2 : LE HAUT CONCILE

Objectif de la scène. Cette scène est la confrontation finale. Ou les confrontations finales, si les PJ

sont suffisamment malins pour ne pas se frotter aux trois prêtres en même temps. C'est le moment, si la situation comporte encore des zones d'ombre, de révéler aux PJ les éléments qui leur manquent par les paroles de leurs ennemis.

Même s'ils sont loin d'être des combattants aguerris, Heredon (cf. Annexe p. 122), Cylane et Dzayan (cf. Annexe p. 119) vendent cher leur peau. Les deux derniers se rendent s'ils tombent à moins de la moitié de leurs points de vie, mais Heredon se bat jusqu'à la mort. S'ils en ont l'occasion, ils s'enfoncent vers les geôles du temple avec quelques gardes fidèles. Ils sont prêts à libérer les créatures encore dans les geôles (un loup-garou et une ratte-garou), mais ces dernières ne souhaitent que fuir. Cela peut faire gagner du temps aux prêtres, mais les lycanthropes ne se battront pas pour eux.

LA VENGEANCE EN HÉRITAGE

INTRODUCTION

LA RÉGION DE ZMAJAR

La baronnie est installée le long d'un fleuve navigable qui, à hauteur d'une petite bourgade appelée Port-aux-Loutres, se sépare en deux. L'un des bras du fleuve descend quelques rapides avant de poursuivre sa route vers les grandes cités du sud. À hauteur de la principale chute se trouvent le château et la ville de Zmajar, ainsi que ses écluses, où passe nécessairement l'ensemble du trafic fluvial.

Le reste de la baronnie est fait de contrées vallonnées, où l'on peut trouver des terres cultivées, une profonde forêt appelée le bois aux Loups, quelques bois giboyeux et quelques mines exploitant des filons de minerais. La région, autrefois sauvage, garde une certaine part de mystère, mais est désormais considérée comme civilisée et prospère.

L'autre bras du fleuve se perd dans une forêt sombre et inhospitalière et, au cœur de celle-ci, dans des terres marécageuses parsemées de sources chaudes, de fumerolles et de geysers, qui baignent le marais dans une brume permanente, parfois nauséabonde. Ce marais est depuis des siècles l'habitat d'un clan d'hommes-lézards et de quelques tribus de kobolds. Mais cela, la plupart des habitants de la baronnie l'ignorent, car la loi de Zmajar est catégorique : nul ne peut y pénétrer sans encourir de graves châtements. Les derniers à être entrés dans la forêt sont les fondateurs de la ville.

ZMAJAR, ANNÉE 0...

Cent cinquante ans plus tôt, Zmajar n'existait pas. On trouvait quelques villages de pêcheurs le long du fleuve, et ce qui constitue aujourd'hui la baronnie était entièrement couvert d'une profonde forêt. Cela a changé lorsque les nains découvrirent le premier filon d'argent. Ils descendirent alors des montagnes du nord et commencèrent à coloniser la région. Puis les prospecteurs découvrirent un filon de mithral. La colonisation s'accéléra alors, des travaux furent entamés pour construire des écluses permettant de franchir les rapides, et les humains commencèrent aussi à s'y installer. Mais c'était sans compter une redoutable créature dont l'ancre se trouvait dans le marais. **Uphinth**, la femelle dragon, avait été dérangée par les nains et comptait bien remettre de l'ordre dans son domaine autrefois paisible. Pendant des mois, elle attaqua les convois tandis que ses pillards kobolds s'en prenaient aux colonies.

Les nains envoyèrent plusieurs bataillons, lesquels furent comme avalés par le marécage. Désespérés, ils firent

Non loin de la baronnie de Zmajar se trouve une forêt im-pénétrable et interdite, dont le cœur est un marécage putride et labyrinthique. Confrontés à une menace ancienne, les héros devront redécouvrir l'histoire du lieu afin de le sauver.

EN QUELQUES MOTS...

La baronnie de Zmajar a été fondée il y a plus d'un siècle par un groupe de héros qui a débarrassé la région d'une femelle dragon noir. Ce qu'ils ne savaient pas, c'est que celle-ci avait eu une couvée. Et un siècle plus tard, l'une de ses filles compte bien obtenir réparation.

FICHE TECHNIQUE

Type • Action/Mystère

PJ • Niveau 5-7

MJ • Tous niveaux

Joueurs • Tous niveaux

Action ●●●●

Ambiance ●●●●

Interaction ●●●

Investigation ●

finalement appel à un groupe de héros afin de se débarrasser du grand ver. C'était il y a cent vingt ans. Contre toute attente, le groupe parvint à éliminer la menace, au cours d'un combat devenu légendaire dans la région. Puis ses membres utilisèrent le butin pour prendre le pouvoir dans la région et fonder la ville de Zmajar.

Le récit légendaire

Les héros de Zmajar étaient :

- Paula Feuilledethé, roublarde halfeline, fondatrice de la guilde des Éclusiers, première propriétaire de l'Auberge de la Griffes.
- Laranis Galanodel, enchanteur elfe vert, conseiller et archimage de cinq générations de barons de Zmajar.
- Gunnryd Poingdefer, guerrière naine des montagnes, capitaine des gardes et gardienne des clés de Zmajar.
- Alatheia Galanodel, druide elfe verte, gardienne du Cercle du bois aux Loups.
- Bors de Thessalie, clerc humain, fondateur de l'Église de Zmajar.
- Bran de Zmajar, paladin humain, premier baron de Zmajar.

C'est Bran, le brave, qui le premier répondit à l'appel. Avec lui vinrent Alatheia et Laranis, la sœur impétueuse et le frère protecteur qui étaient ses fidèles compagnons. Bors le fidèle et Paula l'effrontée se joignirent à eux de bon cœur. Enfin, Gunnryd l'entêtée, seule survivante d'une des expéditions qu'avaient envoyées les nains, fut nommée guide de l'expédition.

Ils pénétrèrent dans la forêt interdite à l'aube. Pendant vingt jours et vingt nuits, ils traquèrent le dragon. Ils affrontèrent la faim, le poison, la maladie, les kobolds et les sortilèges du ver. Mais ils survécurent, en partie grâce aux prières de Bors et à l'aide de son dieu. Grâce à l'intelligence de Paula, ils parvinrent enfin à acculer la bête dans son antre. Là, ils livrèrent un combat mémorable à la fin duquel Bran se retrouva seul contre le dragon pendant que Laranis et

LA LÉGENDE

Au cours de la partie, la légende est là à plusieurs fins. Vous pouvez d'abord la mettre en scène comme une toile de fond dans les tavernes ou auberges. Avec les rumeurs qui courent, la population a besoin d'être rassurée et évoquer les victoires passées reste un moyen sûr pour ce faire. Elle peut aussi servir à semer quelques fausses pistes, car une partie de la population locale se demande si les « héros » ont vraiment tué le dragon un siècle plus tôt. Ensuite, la légende donne un indice sur la tactique à adopter afin de vaincre l'adversaire (en terrain ouvert, les PJ auraient beaucoup de mal à le vaincre de manière définitive, et elle évoque l'une des faiblesses de sa lignée draconique, sa sensibilité à la magie). Enfin, elle doit rendre ces grandes figures aussi familières que possible pour les PJ, ce qui aura son importance lorsqu'ils réuniront informations et objets pour préparer leur propre expédition (voir Acte II).

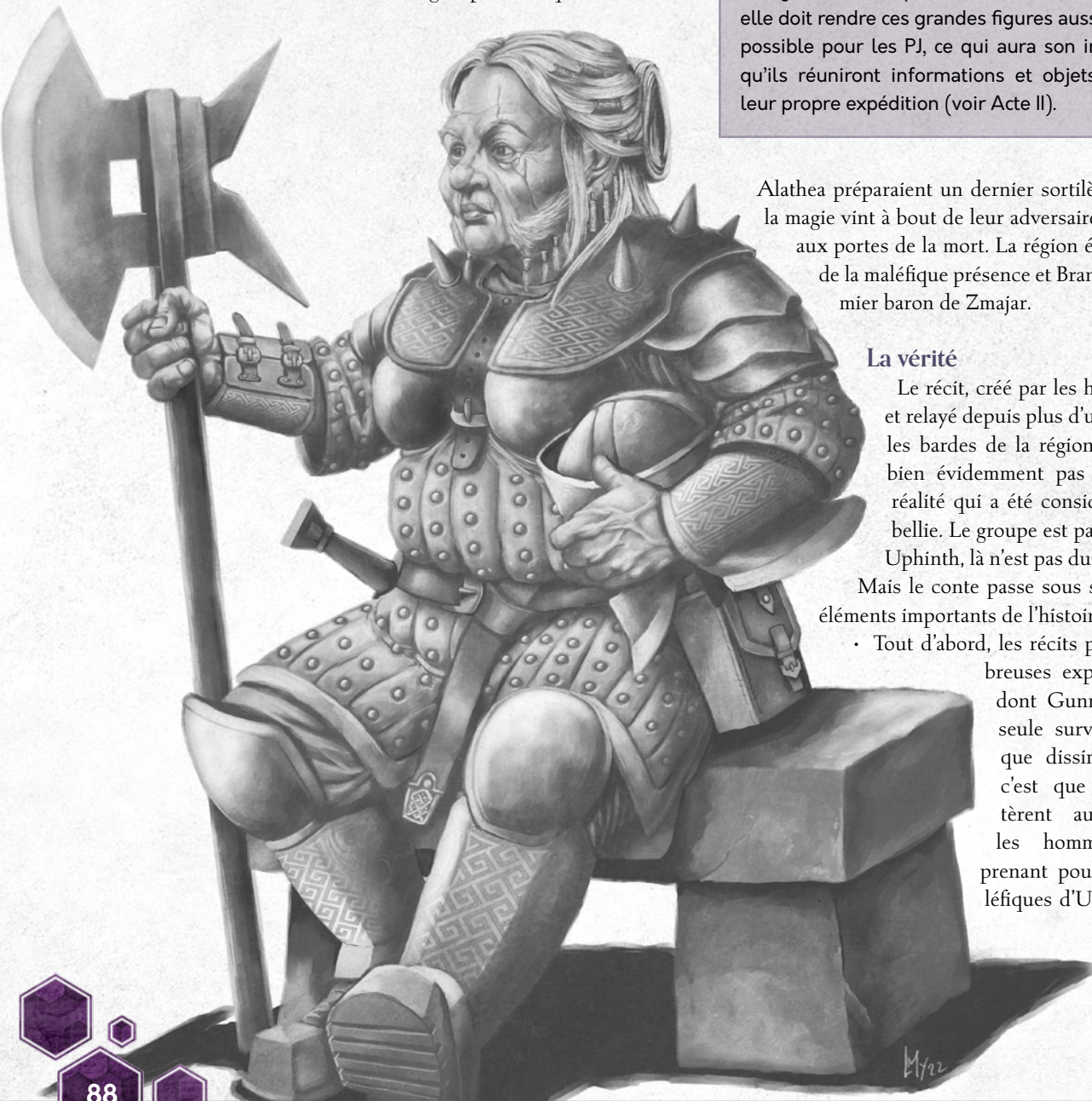
Alatheia préparaient un dernier sortilège. Lorsqu'enfin la magie vint à bout de leur adversaire, Bran s'écroula, aux portes de la mort. La région était enfin libérée de la maléfique présence et Bran fut nommé premier baron de Zmajor.

La vérité

Le récit, créé par les héros eux-mêmes et relayé depuis plus d'un siècle par tous les bardes de la région, ne correspond bien évidemment pas totalement à la réalité qui a été considérablement embellie. Le groupe est parvenu à éliminer Uphinth, là n'est pas du tout la question.

Mais le conte passe sous silence plusieurs éléments importants de l'histoire.

- Tout d'abord, les récits parlent des nombreuses expéditions naines, dont Gunnryd est bien la seule survivante. Mais ce que dissimule la légende c'est que les nains tentèrent aussi d'éradiquer les hommes-lézards, les prenant pour des alliés maléfiques d'Uphinth. L'un des



groupes fit même un serment qui causa leur perte et les transforma en d'immondes créatures qui hantent encore le marais (voir « Les nécrophages », plus loin). Gunnryd refusa de tuer des femelles et des bébés sans défense et déserta, ce qui lui sauva la vie.

- Ensuite, ils remportèrent ce combat en partie car ils étaient parvenus à surprendre la bête dans sa tanière alors qu'elle venait de pondre une couvée. Mais cela, ils l'ignoraient, car Uphinth avait caché sa progéniture dans les profondeurs. Ce sont les événements récents et la quête des PJ qui vont le révéler.
- Enfin, contrairement à ce qu'ils avaient tous pensé jusqu'à là, jamais les héros n'auraient rencontré la victoire sans l'aide du clan d'hommes-lézards qui peuple le marais et qui avait été réduit en esclavage par Uphinth. En plus de guider le groupe jusqu'à son antre, ceux-ci utilisèrent leur capacité à longuement respirer sous l'eau afin de bloquer toute fuite du dragon. Ils payèrent un lourd tribut lors de cet affrontement, mais gagnèrent leur liberté. À noter que cela n'est pas particulièrement un mensonge. En vérité, ce sont les hommes-lézards eux-mêmes qui demandèrent de taire leur existence afin de préserver leur mode de vie. C'est ce pacte qui est aussi à l'origine des lois de Zmajar qui proscrirent toute entrée dans la forêt interdite, encore aujourd'hui.

Mascevanje, la furie vengeresse

Les héros revinrent triomphants dans la petite communauté qui allait devenir Zmajar, apportant avec eux la carcasse d'Uphinth et le butin conséquent qu'ils avaient trouvé dans son antre, dont une bonne part venait des convois que la créature avait attaqués. Malgré les tentatives de certains nains pour récupérer ce qui leur semblait dû, cette fortune fut utilisée pour fonder la ville, bâtir son château et établir la baronnie.

Dans le marais, les hommes-lézards libérés de la créature purent reconstruire leur village et expulser du marais les kobolds qui avaient été ses alliés. Les tribus kobolds éparpillées survécurent tant bien que mal aux abords du marécage.

Et pendant que la vie reprenait et que la baronnie prospérait, les œufs d'Uphinth ont éclos, libérant trois petits dragonnets, deux femelles et un mâle. Livrés à eux-mêmes dans ce qui était autrefois l'antre de leur mère, dans lequel ils pouvaient toujours sentir sa présence magique, ils durent lutter pour leur survie dès les premiers instants. L'une des deux femelles mourut avant même de sortir du réseau de cavernes dans lequel se trouvait l'antre. Les deux autres finirent par trouver la sortie et durent apprendre seuls à survivre dans le marais. Ils y parvinrent pendant quelques années tout en se faisant aussi discrets que possible, avant

que le jeune mâle ne soit à son tour victime du marais, tué par un crocodile géant.

La seule femelle survivante se nomme **Mascevanje**. Pendant un siècle, elle a caché son existence et a survécu, tant bien que mal. Elle a aussi découvert ce qui s'était passé et a juré de venger sa mère, son frère et sa sœur. Toutefois, alors même qu'elle est en train de parvenir à l'âge adulte, elle reste marquée par ses premières décennies de vie : belliqueuse et déterminée, elle sait aussi être patiente et prudente.

LES ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

La prise de contrôle du dragon

La première étape du plan de Mascevanje fut de réunir les tribus kobolds qui se dissimulaient dans les profondeurs de la forêt et les coins reculés du marécage. Cela ne fut pas difficile, les faibles créatures furent plus qu'heureuses de retrouver une présence imposante et fédératrice en la personne de la femelle dragon, laquelle leur rendit une position enviable dans la hiérarchie des créatures du marais.

Forte de cette alliance, la créature put commencer à espionner et à négocier. Son attention se tourna donc vers le clan d'hommes-lézards. Là, elle profita de dissensions internes au sein du clan, entre les tenants des traditions plutôt isolationnistes et un groupe de jeunes guerriers avides de se faire un nom qui souhaitait organiser des raids contre certains villages de pêcheurs. Avec l'aide des kobolds et des jeunes guerriers, Mascevanje parvint à prendre le contrôle de l'arbre sacré des hommes-lézards et de leur village. À partir de là, elle put enfin s'installer dans l'antre de sa mère. Avec le temps et sa présence, comme elle est en train de parvenir à l'âge adulte, la magie de l'antre est en train de s'activer et la région en subit les premières conséquences : nappes de brume, pluies diluviennes, le climat de la baronnie s'altère peu à peu.

Sa position affermie dans les marais, la bête tourne maintenant son regard vers Zmajar. Elle y a envoyé quelques espions, des kobolds qui se sont glissés dans les égouts de la cité et la renseignent. D'autre part, quelques groupes se sont infiltrés dans la baronnie, notamment dans le bois aux Loups, et effectuent des raids sur les voyageurs isolés. Enfin, des guerriers hommes-lézards attaquent parfois les quelques villages de pêcheurs en amont du marais.

Gunnryd et la garde

Tout cela n'est bien sûr pas passé inaperçu du côté de Zmajar. Les rumeurs enflent sur des bandits officiant près du bois aux Loups, des pirates sur le fleuve, des kobolds de plus en plus présents dans les collines. Pour l'heure, Mascevanje est parvenue à taire sa présence et compte le faire aussi longtemps que possible.

La capitaine des gardes, la vieille naine bourrue Gunnryd, se doute de quelque chose. Malheureusement, la situation n'est pas au mieux dans la cité : beaucoup de gisements se sont taris, quelques années plus maigres ont vidé les caisses et les greniers, le jeune baron n'a pas l'autorité de ses ancêtres et ses principaux conseillers sont vieillissants. La ville ne peut donc pas réagir de manière coordonnée ou efficace à la situation. La capitaine a bien tenté d'envoyer du renfort aux quatre coins de la baronnie, mais ses forces sont trop éparpillées pour être véritablement efficaces. En réaction, Gunnryd a commencé à chercher de l'aide extérieure et à engager des mercenaires. C'est là que les PJ pourraient entrer en scène.

LES FORCES EN PRÉSENCE

Les héros vieillissants et l'armure du dragon noir

Des héros qui ont tué Uphinth, trois sont encore vivants grâce à leur longévité naturelle. Outre **Gunnryd**, désormais très âgée, les frères et sœur Galanodel sont aussi toujours présents. **Laranis**, l'archimage, est toutefois affecté par une maladie dégénérative incurable qui lui fait perdre la mémoire. **Alathea**, la druidesse, a fondé un cercle druidique. Avec les années et le développement de la baronnie, elle en vient parfois à regretter d'avoir éliminé le dragon. Elle craint d'avoir brisé l'équilibre naturel dans la région et garde ses distances avec la ville.

Outre ces héros originels toujours vivants, les autres membres du groupe font encore sentir leur présence. Le jeune **Clay**, **cinquième baron de Zmajar**, est le descendant direct de Bran. Malheureusement, il n'a ni le courage ni le leadership de son aïeul. C'est un jeune homme oisif et arrogant qui passe un peu trop de temps à profiter de la vie et pas assez à s'occuper de son domaine. Les jumeaux **Églantine et Milo Feuilledethé** tiennent toujours l'Auberge de la Griffé et occupent encore des postes importants

à la guilde des Éclusiers. Toutefois, s'ils sont d'excellents commerçants, ils n'ont pas la fibre aventureuse de leur grand-mère. Enfin, la grande prêtresse de l'Église de Zmajar, **Natalia**, fait vivre le souvenir de Bors de Thessalie dans le temple principal de la ville qui réunit des vitraux dépeignant les exploits du fondateur.

Ces divers personnages ne peuvent plus ou ne voudront pas participer à la quête. Toutefois, tous disposent d'informations ou d'objets qui pourraient être d'une grande aide pour les PJ. En premier lieu desquels une **armure d'écailles du dragon noir** (cf. encart plus loin), forgée par Gunnryd avec l'aide de Laranis en utilisant les restes d'Uphinth. L'obtention de cette armure est l'un des enjeux principaux de l'Acte II. Son existence est connue de tous à Zmajar, car sa création fait partie de la légende.

La horde de Mascevanje

Les forces dont dispose la femelle dragon noir sont désormais imposantes. Plusieurs centaines de kobolds l'ont rejointe et forment des petits groupes rapides et discrets semant le chaos en divers lieux de la baronnie. Mascevanje a su dénicher parmi les diverses tribus quelques individus exceptionnels qu'elle a faits officiers et qui, pour l'heure, relaient efficacement ses directives. Un gros contingent kobold reste toutefois présent à proximité de son antre et occupe l'arbre sacré des hommes-lézards, autant pour protéger l'accès à son antre que pour prévenir toute rébellion au sein du clan d'hommes-lézards. Ce contingent est sous le commandement de deux **sorciers kobolds** (cf. Annexe p. 123).

Du côté des hommes-lézards, un petit groupe de jeunes guerriers désormais fanatisés suit les directives de la bête. Celle-ci leur a permis de prendre le pouvoir au sein du clan et de bannir les anciens. Ce changement radical n'est pas bien accepté par une majorité des membres du clan, mais toute rébellion est pour l'instant paralysée. Premièrement car ceux qui pourraient mener la révolte se trouvent à l'écart du clan, bannis. Ensuite, car Mascevanje a fait savoir que toute tentative de révolte mènerait à la destruction de l'arbre sacré. Enfin, car la présence de la femelle dragon à elle seule refroidit bien des ardeurs. La plupart des hommes-lézards tentent donc de mener leur vie sans attirer l'attention des fanatiques ou des suppôts de la bête, quitte à coopérer à certaines actions qu'ils n'approuvent pas.

Le cercle des druides

Lorsque Zmajar fut construite, le groupe de héros connut sa première scission. Alathea, la druidesse, quitta la cité et établit une communauté dans une des forêts de la baronnie, le bois aux Loups. Avec le temps, la communauté est devenue un cercle druidique exerçant une

LA DIVINITÉ

Le nom, les symboles et les attributions exacts de la divinité de l'Église de Zmajar restent à votre entière discrétion. Toutefois, des domaines comme la connaissance, le courage, la justice ou la protection sont à privilégier. Dans les divers panthéons, des divinités telles qu'Athéna, Imhotep ou Heimdall sont de bonnes candidates. À Zmajar, Bors de Thessalie fait toutefois l'objet d'un culte spécifique et d'un grand respect de la part des habitants, ce qui n'est pas forcément dans le canon de cette religion. Le grand temple semble autant dédié à sa gloire qu'à celle de sa divinité.

certaine influence dans la région. Par son frère Laranis, Alatheia parvint souvent à infléchir certaines décisions et à défendre ce qu'il restait du monde naturel. Elle ralentit la colonisation des lieux, sans pouvoir toutefois l'empêcher. Aujourd'hui, le bois aux Loups est la principale zone à peu près sauvage de la baronnie et les lois locales protègent ce territoire. En plus d'Alatheia, le cercle compte quelques druides permanents et une dizaine d'acolytes. Quelques dryades et autres créatures féériques peuplent aussi les bosquets les plus isolés.

Les nécrophages

Ils sont douze, tout ce qui reste désormais d'une escouade de guerriers nains dirigée par la commandante Hekouren. Envoyés dans le marécage afin de traquer et détruire Uphinth, ils se fourvoyèrent et s'en prirent aux hommes-lézards. Le dragon utilisa sa magie et les dangers naturels du marécage pour les mener à leur perte. Face à une mort certaine, ils acceptèrent le marché contre nature d'une divinité oubliée et obtinrent une non-vie éternelle. Aujourd'hui, ils défendent contre toute intrusion un recoin du marécage dans lequel se trouve un ancien temple des hommes-lézards. Et dans ce temple, un objet qui pourrait grandement aider quiconque voudrait affronter Mascevanje.

Quelques-uns de ces nécrophages, horribles reflets de leur gloire passée, errent parfois dans le marais à la recherche de nourriture. Les créatures sauvages, les kobolds et les hommes-lézards craignent leur apparition, car ils sont redoutables et avides de chair fraîche. Plusieurs hommes-lézards sont tombés sous leurs coups et les servent désormais comme zombis.

CONSEILS DE MISE EN SCÈNE

Impliquer les PJ

Pour impliquer les PJ, deux principaux moyens s'offrent à vous :

- La présence impromptue du groupe à Port-aux-Loutres pendant la Scène 1 de l'Acte I
- Pris dans une attaque des hommes-lézards, les PJ découvrent l'existence du dragon et se retrouvent avec la responsabilité d'annoncer la nouvelle à Zmajar. Là, ils rencontrent Gunnryd qui les convainc d'accepter la quête.
- Une alternative est de faire commencer les PJ à Zmajar. Gunnryd loue les services de plusieurs groupes afin d'enquêter sur divers événements à travers la baronnie. Les PJ peuvent être l'un de ces groupes envoyés en mission à Port-aux-Loutres ou dans l'un des endroits décrits dans la Scène 4 de l'Acte II, dans l'ordre qui vous sied.

Pour accentuer cette implication, n'hésitez pas non plus à rendre les choses plus personnelles :

- Gunnryd est une forgeronne de grand talent, même si, avec son âge et les rhumatismes, elle n'occupe plus. Les PJ pourraient vouloir apprendre quelques secrets ou chercher un maître-forgeron afin d'obtenir ou de fabriquer un objet spécifique. Gunnryd, qui fait partie des fondateurs de la baronnie, sera un contact évident pour la plupart des habitants.
- Laranis pourrait avoir été le professeur d'un PJ mage. Affecté par la maladie qui le ronge, l'archimage n'est plus que l'ombre de lui-même, mais un ancien élève pourrait vouloir aider son maître ou obtenir encore quelques perles de savoir avant que la maladie ne l'emporte totalement.
- Pour n'importe quel PJ druide ou rôdeur, Alatheia est un contact évident. Son cercle druidique a de l'influence bien au-delà des frontières de Zmajar. Attention toutefois, les doutes qu'entretient la druidesse pourraient se refléter chez les PJ.
- L'un des PJ pourrait être un enfant bâtard du précédent baron de Zmajar et caresser peut-être l'idée de prendre la place d'un jeune baron incompetent peu apprécié de la population.
- Lors de la Scène 1 de l'Acte I, les hommes-lézards pourraient enlever des alliés ou des membres de la famille des PJ, ou bien encore s'emparer d'objets qui leur sont essentiels. Ce qui les pousserait à traquer les assaillants et à s'impliquer.

Ambiance

L'ambiance du scénario est sombre. Si la quête doit apparaître au début comme la lutte habituelle du Bien contre le Mal, l'aventure devrait se déployer en nuances de gris à mesure que l'intrigue avance, que les PJ redécouvrent l'histoire passée et rencontrent certains protagonistes. L'antagoniste principal du scénario, le dragon Mascevanje, devrait être géré avec un soin particulier. Elle ne cherche pas la désolation ou la destruction, mais la vengeance. En cela, ses objectifs sont assez clairs (tuer les trois héros restants et les descendants des autres) et elle n'hésitera pas à tenter de gagner les PJ à sa cause si elle en trouve l'occasion. Contrairement à beaucoup de ses congénères, et même si elle sait se montrer impitoyable, elle n'a pas particulièrement de goût pour la violence et sait se montrer extrêmement prudente et retorse. Vous pouvez la jouer comme un adversaire de fin de scénario, mais elle prendra sa pleine mesure (et le scénario avec elle) si vous l'utilisez à bon escient. Même si elle subit la défaite à la fin de ce scénario, elle pourrait s'en sortir et devenir une ennemie intime des PJ.

Dans le marécage, l'ambiance doit aussi être oppressante. C'est un environnement hostile et dangereux, même pour des PJ de niveau intermédiaire. Vous pouvez aisément

RENCONTRES ALÉATOIRES

Dans le marais, vous pouvez utiliser les tableaux suivants pour créer un peu plus d'adversité. Le combat n'est pas forcément inévitable, mais la plupart des créatures présentées chercheront à profiter d'un éventuel avantage, par exemple si un ou plusieurs PJ se trouvent dans l'eau et non sur une embarcation.

Tant que les PJ sont en périphérie du marais, utilisez 1d12 sur ces tableaux. Une fois qu'ils pénètrent plus avant, utilisez 1d20.

TABLEAU DE RENCONTRES ALÉATOIRES (JOURNÉE)

D20 RENCONTRE

- 1-3 Une multitude de **grenouilles** (*LdM*, p. 233) causent un concert de croassements. Alors que vous approchez, toute la zone est soudain plongée dans un grand silence. Il vous semble planer comme une menace.
- 4 La température autour de vous monte soudain, l'air devient moite et tiède, et de la vapeur se crée à la surface de l'eau (source chaude).
- 5 Vous avancez prudemment, lorsque vous percevez du mouvement dans l'eau. Tout à coup, une multitude de petits poissons aux dents acérées vous entoure (**nuée de piranhas**, *LdM*, p. 248).
- 6-8 Vous entendez des petits croassements aigus non loin en avant de vous. Vous jetez un œil et distinguez un petit groupe de kobolds qui semblent déguster ce qui reste d'un crapaud géant. (**2d4 écorcheurs kobolds**)
- 9-10 Les projectiles sifflent tout à coup autour de vous. Un groupe de chasseurs hommes-lézards ! (**2d4 pillards hommes lézards**)
- 11 Autour de vous, le paysage change légèrement. Le terrain semble plus solide et vous distinguez désormais le bord du marais, couvert de hautes herbes. Il vous semble distinguer une ombre qui passe dans la végétation. (**2 tigres**, *LdM*, p. 246)
- 12 De nombreux croassements graves répondent à votre arrivée. Autour de vous, vous distinguez de petits monticules et des yeux qui vous observent. Ils disparaissent dans l'eau lorsque vous approchez. (**3d4 grenouilles géantes**, *LdM*, p. 234)
- 13 Une odeur âcre d'œuf pourri parvient à vos narines. Vous distinguez entre deux arbres une zone sans végétation. Le fond de l'eau y arbore de multiples couleurs vives et des panaches de fumée s'échappent du sol (fumerolles toxiques, sauvegarde de **Constitution DD 10** ou 1d4 dégâts de poison à chaque début de tour passé dans la zone).
- 14 Vous avancez dans une zone qui ressemble à une mangrove. Les branches d'une multitude d'arbres tombent jusqu'au niveau de l'eau, formant un rideau de bois et de feuillage. Vous voyez tout à coup une des branches se mouvoir dans votre direction. (**2d4 serpents constricteurs**, *LdM*, p. 244)
- 15 La zone est un peu plus dégagée. Devant vous, la lumière du soleil perce sur ce qui ressemble à une plage. Sur celle-ci, des sauriens se prélassent au soleil paresseusement. Certains d'entre eux plongent dans l'eau à votre arrivée. (**2d4 crocodiles**, *LdM*, p. 231)
- 16-17 Vous passez sous les feuillages et les branches basses. Tout à coup, vous ressentez une multitude de petites formes voletant autour de vous, et plusieurs semblent vouloir se nourrir à même votre peau. (**nuée d'insectes**, *LdM*, p. 250)
- 18 À moitié plongé dans l'eau, vous apercevez le cadavre d'une vache en partie dévorée. La partie immergée ne comporte déjà pratiquement plus de chairs. La partie hors de l'eau, quant à elle, porte les traces d'une mâchoire énorme qui a sans doute éventré l'animal (les restes d'un repas de Mascevanje).
- 19 Les arbres autour de vous sont entourés d'une fine couche d'une matière visqueuse et jaunâtre. Vous vous demandez quelle est l'origine du phénomène quand un grondement sourd retentit. Un jet d'eau et de vapeur s'élève tout à coup à plusieurs mètres de hauteur, non loin de votre embarcation. Gare aux geysers. Il faudra un test de **Sagesse (Survie) DD 12** pour les repérer à l'avenir. Il faut réussir un jet de sauvegarde de **Dextérité DD 10** ou subir 1d8 dégâts d'acide lorsqu'on est présent dans la zone au moment d'une éruption.
- 20 Vous distinguez une ombre sur un tertre. Alors que vous approchez, l'ombre devient un guerrier en armure, un nain au visage affreusement décomposé et au regard vide... qu'il tourne lentement dans votre direction (**nécrophage**, p. 126) rejoint par 1d6 **zombis hommes-lézards** s'il est attaqué.

TABLE DE RENCONTRE (NUIT)

D20 RENCONTRE

- 1-3 Une multitude de **grenouilles** causent un concert de croassements. Alors que vous approchez, toute la zone est soudain plongée dans un grand silence. Il vous semble planer comme une menace.
- 4-5 La température autour de vous monte soudain, l'air devient moite et tiède, et de la vapeur se crée à la surface de l'eau (source chaude).
- 6-8 Vos torches attirent une multitude d'insectes et de parasites qui s'infiltrent sous vos vêtements et vos armures. (**Nuée d'insectes**)
- 9-12 Alors que vous vous êtes arrêtés pour une courte pause, un premier projectile frappe votre embarcation. De petites formes sautent tout autour de vous et semblent décider à en découdre. (**3d4 écorcheurs kobolds**)
- 13 Vous entendez le bruissement des herbes hautes et vous rendez tout à coup compte que plus aucune créature vivante ne fait de bruit. (**Tigre en chasse**)
- 14 Vous faites glisser votre embarcation entre deux arbres, lorsqu'une masse s'abat tout à coup sur la proue. Une créature massive à la peau verdâtre couverte de pustules se précipite vers vous et semble décidée à faire de vous son repas. (**Troll, LdM, p. 217**)
- 15 Toute la zone est plongée dans une odeur âcre d'œuf pourri. Les bruits de bouillonnement qui vous entourent ne vous disent rien qui vaille (**mare bouillonnante**, sauvegarde de **Constitution DD 12** ou 2d4 dégâts de poison à chaque début de tour passé dans la zone).
- 16 La luminosité nocturne ne vous permet plus vraiment de distinguer ce qui vous entoure. Troncs, branches et buissons se mêlent dans un jeu d'ombres et de lumière. Le vent fait bouger légèrement l'ensemble. Ou est-ce bien le vent ? (**3d4 serpents constricteurs**)
- 17 Vous entendez tout à coup le bruit d'un corps plongeant dans l'eau. À la limite de vos torches, vous apercevez une forme à la surface de l'onde. (**Crocodile géant, LdM, p. 231**)
- 18 Vous avancez lentement et prudemment, mais vous ne distinguez plus assez votre environnement. Tout à coup, vous vous retrouvez dans une section complètement entourée d'arbres dont les racines vous bloquent le chemin. C'est une impasse. Sans un test réussi de **Sagesse (Survie) DD 15**, le groupe est considéré comme perdu.
- 19 Un bruit sifflant retentit à quelques mètres à peine de votre embarcation. Gare aux geysers. Il faudra un test de **Sagesse (Survie) DD 12** pour les repérer à l'avenir. Il faut réussir un jet de sauvegarde de **Dextérité DD 10** ou subir 1d8 dégâts d'acide lorsqu'on est présent dans la zone au moment d'une éruption.
- 20 Vous apercevez de pâles lueurs un peu plus loin devant vous, elles ressemblent à la lueur de torches. (**1d4 feux follets, LdM, p. 172**)

ajuster la jauge de l'adversité en ajoutant des adversaires ou des rencontres aléatoires (voir encadré). Mais la jauge essentielle est celle des actions des PJ. Si ceux-ci foncent tête baissée et ne font pas cas des dissensions et de l'existence de factions aux intérêts divergents, en particulier parmi les hommes-lézards, alors n'hésitez pas à les faire souffrir dans un environnement qu'ils ne connaissent pas. S'ils se montrent malins, prudents et savent se faire des alliés sans toujours chercher la confrontation directe, alors ils éviteront sans doute bien des embûches.

Écoulement du temps

L'enchaînement des scènes n'est pas prévu pour être linéaire et les PJ ne devraient pas être en mesure d'affronter et de vaincre Masevanje à leur première rencontre (voir

encart « La mort est une option », page 117). Le scénario est fait pour une découverte progressive des éléments de l'histoire et éventuellement quelques allers-retours entre le marécage et Zmajar (ou d'autres endroits de la baronnie). Ajustez les niveaux des personnages et leur progression en conséquence. Idéalement, des PJ de niveau 5 pourraient commencer le scénario et espérer atteindre le niveau 7 au moment de la confrontation finale.

Là encore, l'impact du scénario sera amélioré si vous prenez le temps de développer certains éléments. La baronnie n'est pas sur le point de tomber et le scénario n'est pas une course contre la montre. Vous pouvez d'ailleurs jouer sur ce contraste, entre des PJ conscients de la menace et la plupart des habitants de Zmajar (en particulier dans la ville) qui considèrent la situation comme un désagrément lointain et passer.

SYNOPSIS

Engagés par Gunnryd ou présents sur place par hasard, les PJ assistent à une attaque des hommes-lézards sur Port-aux-Loutres. Ils participent à la défense, mais ne peuvent empêcher les assaillants de repartir avec un butin et quelques otages. Ils se lancent alors à leur poursuite, se trouvant cruellement désavantagés une fois parvenus au marais. Là, ils découvrent l'existence du clan d'hommes-lézards, la présence en nombre des kobolds et, surtout, d'une femelle dragon noir qui semble avoir assis son emprise sur la région.

Forts de ces découvertes, ils vont à Zmajar quérir de l'aide et des renseignements. Ils essaient en particulier d'obtenir l'armure d'écailles de dragon noir, propriété des barons de Zmajar depuis cinq générations, qui pourrait constituer un atout décisif contre Mascevanje. En rencontrant les divers protagonistes de la ville, ils redécouvrent aussi une partie de l'histoire et obtiennent conseils, informations et objets utiles.

Une fois qu'ils se sentent assez forts pour retourner dans le marécage ou qu'ils ont obtenu ce qu'ils souhaitaient, ils s'y rendent et progressent vers la confrontation finale avec le dragon noir. Soit par une attaque directe sur son antre, soit par des moyens plus détournés, et probablement plus efficaces.

ACTE I : PILLAGE

Cet acte a pour principal objectif de faire pénétrer les PJ dans le marais à la poursuite d'hommes-lézards qui mènent des raids sur les villages de pêcheurs le long du fleuve.

SCÈNE 1 : PORT-AUX-LOUTRES

Objectif de la scène. Cette scène est une introduction possible. L'objectif est d'établir une première rencontre, violente, entre les PJ et les hommes-lézards.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous passez la nuit à Port-aux-Loutres, un petit village de pêcheurs et de trappeurs situé deux jours en amont de la ville de Zmajar. Pendant la soirée, vous avez profité de la taverne locale et de succulentes grillades de poisson. Vous êtes maintenant allongés sur un lit de fourrures et commencez à sombrer dans le sommeil, lorsque vous entendez des cris d'alarme retentir à l'extérieur. Vous ouvrez précipitamment les volets sur une situation chaotique. Plusieurs figures humanoïdes se déplacent de maison en maison, arme en main. Sur le bord de

la rivière, des flammes commencent à s'élever d'un bâtiment qui semble être une grange. La lumière du feu éclaire plusieurs groupes d'humanoïdes qui chargent des embarcations du produit de leur rapine, à quelque distance de la rive. Les villageois sortent en ordre dispersé, criant et invectivant, tentant d'affronter les assaillants ou d'éteindre les foyers d'incendie. Que faites-vous ? »

Les hommes-lézards sont efficaces et disciplinés. Ils se déplacent par groupe de quatre, un ou deux individus récupérant objets de valeurs ou otages, pendant que les autres gardent armes et boucliers prêts afin de se défendre. Ils sont venus à bord d'une dizaine de canoës qu'ils ont laissés à bonne distance de la rive et dont ils se servent uniquement pour charger le butin, du moins tant qu'ils sont à distance de projectile du village. Lorsque la résistance s'organise et devient plus importante, ils fuient en nageant et en poussant leurs canoës. La plupart des adversaires sont de simples **pillards** (voir encadré), mais parmi ceux qui gardent la rive et les embarcations se trouvent trois **champions** (LdM, p. 189).

Les PJ ne peuvent pas empêcher les pillards de repartir avec un butin considérable (et peut-être certains objets qui leur appartiennent, si vous souhaitez rendre les choses plus personnelles). Ils peuvent toutefois accomplir plusieurs choses, s'ils agissent rapidement.

Arrêter l'incendie. La grange en train de brûler abrite des bêtes et (s'ils en ont) les chevaux des PJ. Il est possible de tenter d'éteindre l'incendie en amenant de l'eau depuis la rivière, ou de simplement faire sortir les bêtes. La première option nécessite de rassembler rapidement au moins une douzaine de personnes et des seaux. Cela réduit d'autant la

Les pillards utilisent le profil de l'**homme-lézard** (LdM, p. 188) légèrement modifié. Utilisez les entrées suivantes à la place de celles du profil de base :

SCORES D'ATTAQUE

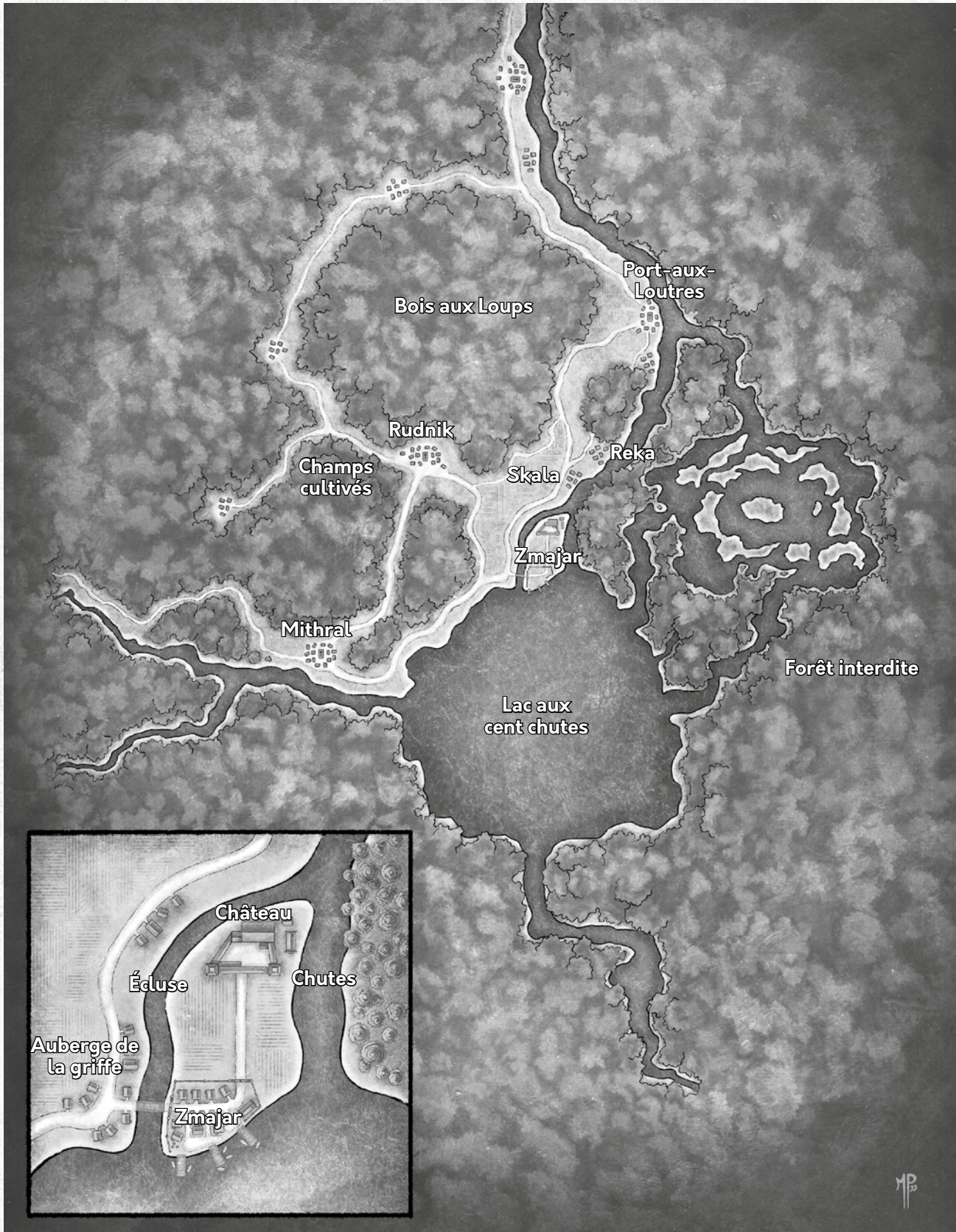
Bolas (Recharge 6). Attaque d'arme à distance : +4, portée 15 m. Dgt 1d6+2 (5) contondants et la cible doit réussir une sauvegarde de Dextérité DD 10 ou tomber à terre. Il faut un tour complet pour se libérer des bolas.

Javeline. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +4, allonge 1,5 m ou portée 9/36 m. Dgt 1d6+2 (5) perforants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +4, allonge 1,5 m. Dgt 1d6+2 (5) perforants.

ACTION

Attaquer. Une attaque de morsure, de javeline ou de bolas.



MP

résistance au pillage. Les hommes-lézards ignorent totalement quiconque participe à l'opération : ils ont démarré l'incendie comme une diversion. La deuxième option nécessite un test de **Force DD 12** pour ouvrir la porte de la grange, puis deux tests de **Sagesse (Dressage) DD 14** pour diriger les bêtes apeurées hors de danger. Si les PJ se rendent directement à la grange, ils ont un round pour accomplir cela. À partir du deuxième round, 1d4 bêtes périssent dans l'incendie, brûlées ou asphyxiées, à chaque tour. Si leurs chevaux s'y trouvent, lancez 1d6 pour chaque bête perdue, les PJ perdent une de leurs montures sur 5-6. Le DD du test de Dressage augmente aussi de 1 par round.

Sauver des otages. Au moment où les PJ interviennent, trois groupes sont en train d'amener des otages vers la rive. Si les PJ interviennent rapidement, ils peuvent peut-être sauver certains villageois ou alliés avant qu'ils ne soient emmenés. Ajustez le nombre d'otages dans les scènes suivantes en fonction des actions des PJ.

Récupérer un ou plusieurs canoës. Lorsque les hommes-lézards battent en retraite, ils essaient de faire le nécessaire afin de repartir avec l'ensemble de leurs embarcations. Mais si les PJ ciblent un ou plusieurs groupes spécifiques, ils peuvent tout à fait parvenir à récupérer une ou deux des embarcations. Cela pourrait être déterminant pour la suite, celles-ci sont de meilleure facture que les barques des pêcheurs (cf. encart).

Empêcher le sabotage des barques. Un groupe de quatre hommes-lézards, dont un **champion**, se dirige vers les barques des pêcheurs du village, retournées sur la plage, afin de les saboter et de prévenir toute poursuite. Un test de **Sagesse (Perception) DD 12** permet de repérer leurs agissements.

CANOËS

Les embarcations qu'emploient les hommes-lézards sont particulièrement adaptées à leur environnement. Taillées dans le bois relativement souple d'arbres qui poussent aux abords du marécage, elles sont humidifiées puis enduites d'une sorte de goudron issu de certaines mares nauséabondes dans les profondeurs du marais. Ces canoës confèrent l'avantage à tout test de Force (Athlétisme), Sagesse (Survie) ou Dextérité (Discrétion) lié à la maîtrise des véhicules marins dans le marais. Cela inclut par exemple la vitesse de l'embarcation, sa capacité à évoluer en silence sur les eaux marécageuses, à manœuvrer et à suivre la bonne direction.

INTERLUDE : PRÉPARATIFS

Objectif de la scène. Cet interlude sert de transition avec la poursuite. L'objectif est de mesurer le degré de préparation du groupe avant d'entrer dans les marais.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Le calme revient peu à peu dans le village, alors que les hommes-lézards ont quitté les lieux. Autour de vous, les visages reflètent un mélange de terreur et de surprise. Ici et là, on entend le cri d'un parent dont l'enfant a été enlevé, de quelqu'un qui a perdu son conjoint, de celles et ceux qui recherchent les survivants, hommes comme bêtes. Un groupe d'hommes s'avance vers la rive, avec à sa tête un grand brun barbu et hirsute qu'on vous a présenté le soir précédent comme un trappeur nommé Henzig. Il prend la parole d'une voix autoritaire. "Ceux qui peuvent encore se battre, suivez-nous. Prenons tous les bateaux qui peuvent encore naviguer et poursuivons-les ! Ils ont dérobé nos réserves pour l'hiver et ont enlevé nos enfants !"

Vous sentez l'hésitation des quelques personnes qui vous entourent. Mais lentement, certains pêcheurs se dirigent vers la rive et mettent leurs barques à l'eau. Que faites-vous ? »

Henzig et son groupe semblent décidés à partir immédiatement, malgré l'interdit qui pèse sur l'endroit où les hommes-lézards donnent l'impression de se rendre. Toutefois, un départ précipité pourrait signifier un risque accru une fois dans le marécage. Par la suite, le groupe aura besoin de quatre ressources : de la nourriture, de l'eau potable, de la lumière et du bois sec (pour alimenter un feu, aucun bois du marécage ne peut brûler). Veillez bien aux réactions et décisions des PJ avant qu'ils ne quittent Port-aux-Loutres. **S'ils ne disposent pas de ces quatre ressources, ils ne peuvent effectuer de repos long une fois dans les marécages.** Tout peut être trouvé dans le village, ce n'est qu'une question de temps (mais il faut gérer l'impatience d'Henzig et son groupe).

Le groupe pourrait aussi décider de ne pas se lancer tête baissée dans une situation dangereuse et un environnement inconnu. S'ils ne parviennent pas à convaincre Henzig par un test de **Charisme (Persuasion) DD 20**, celui-ci finit par quitter les lieux avec quelques villageois. Aucun d'eux ne reviendra du marais et les PJ pourraient découvrir leurs corps lors d'explorations futures. Dans cette situation, le maire de Port-aux-Loutres fait tout de même appel à eux afin de rapporter l'attaque à Zmajar. Vous pouvez passer directement à l'Acte II et vous inspirer des scènes suivantes lors de la première incursion des PJ dans le marais.

SCÈNE 2 : LA POURSUITE

Objectif de la scène. Cette scène correspond à la première entrée des PJ dans le marécage. L'objectif est de les plonger dans cet environnement et de leur donner une première idée des dangers qui les y guettent.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous pagayez maintenant depuis deux bonnes heures. Vous avez suivi les hommes-lézards dans la forêt interdite. Autour de vous, le paysage a changé. La rivière semble immobile, la surface de l'eau totalement lisse et noire. La forêt a été remplacée par une mangrove impressionnante. Partout autour de vous, arbres et racines forment des murs impénétrables, à travers lesquels vous distinguez parfois quelques bandes de terre ferme.

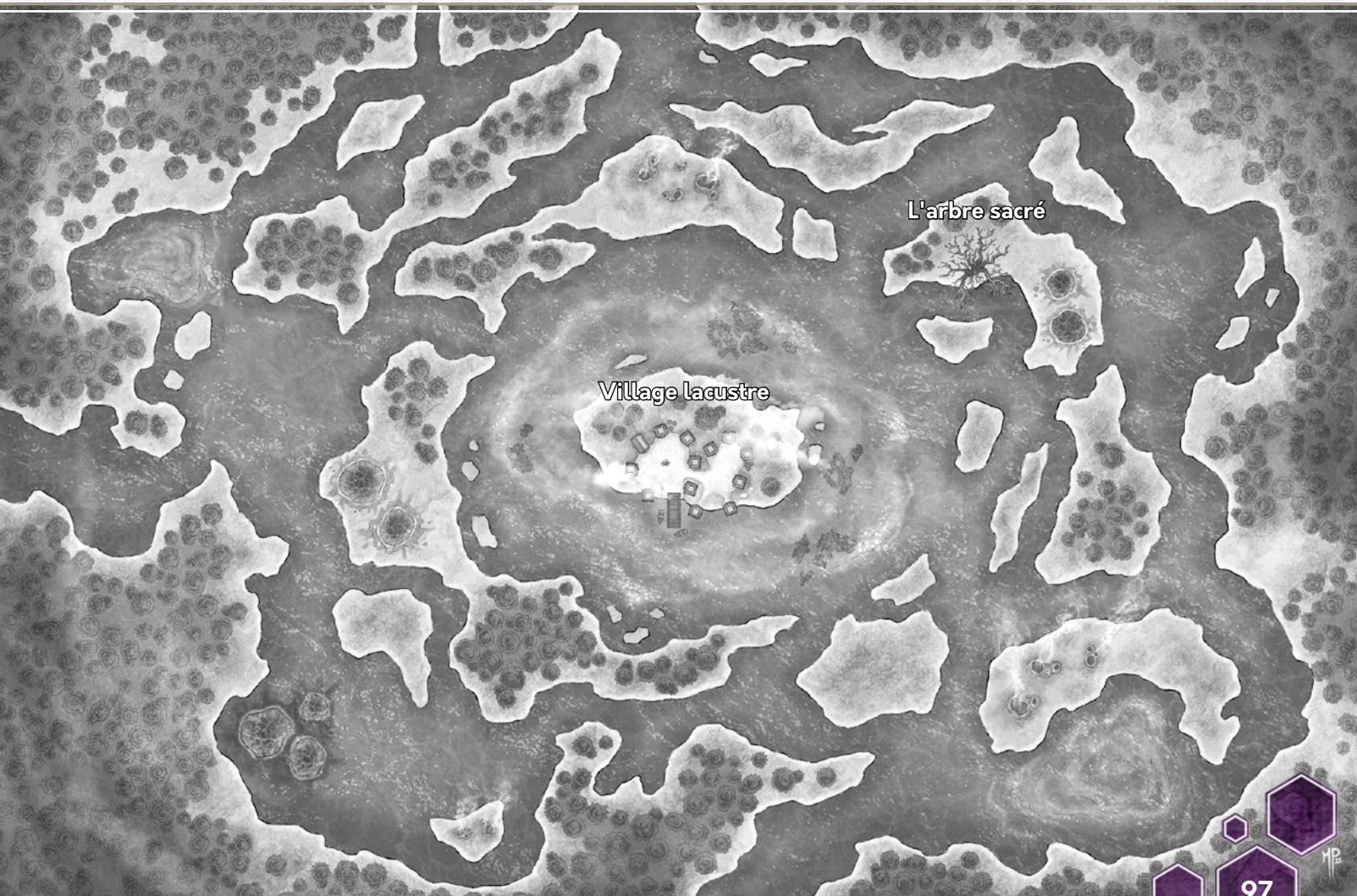
Vous avez suivi ce qui semble être le chenal principal, dans lequel vous avez aperçu les hommes-lézards s'engager grâce

à la lumière de la lune. Mais désormais, vous ne voyez plus rien : vos torches éclairent simplement quelques arbres menaçants autour de vous. Votre allure a ralenti et les regards que s'échangent les villageois disent tout de ce qui reste de leur résolution. Beaucoup auraient déjà rebroussé chemin si Henzig ne les avait pas poussés à plusieurs reprises.

Tout à coup, l'embarcation de tête s'arrête, bientôt rejointe par les autres. Deux chenaux partent dans des directions différentes, toutes deux s'enfonçant plus profondément dans la mangrove. Une pluie torrentielle se met alors à tomber. Que faites-vous ? »

Vous pouvez gérer la poursuite de diverses manières ou même l'ignorer partiellement et enchaîner avec la prochaine scène. Les éléments qui suivent ne sont que des propositions.

Le premier défi pour les PJ est de gérer le moral de leurs alliés. En dehors du trappeur Henzig (dont la petite-fille fait partie des otages), les autres villageois sont terrorisés et remettent clairement en question le choix



d'avoir poursuivi les pillards sur leur territoire. Un test de **Charisme (Persuasion ou Intimidation) DD 16** permet de maintenir la cohésion pour un temps. Dans le cas contraire, une partie des hommes veulent rebrousser chemin. Selon le nombre d'embarcations dont le groupe dispose, les PJ pourraient faire le choix de les laisser repartir. Dans ce cas, selon votre convenance, ce groupe isolé peut tomber ou non dans une embuscade. Les PJ pourraient, le cas échéant, trouver leurs cadavres dans la mangrove pendant le voyage du retour à la fin de l'Acte I.

Le second défi consiste à suivre la trace des pillards et à naviguer dans le marécage. Pour passer à la scène suivante, les PJ doivent réussir **trois tests de groupe de Sagesse (Survie) DD 17**. À chaque échec, le groupe perd une heure et vous pouvez effectuer un jet sur les tables de rencontres avec 1d12 au lieu de 1d20 (voir pages 92-93). Les quatre premières heures correspondent à la nuit. Ensuite, l'aube se lève sur le marais. Toutes les deux heures, il est nécessaire de remotiver les troupes et de les empêcher de désertir. S'ils obtiennent trois succès d'affilée, les PJ tombent sur une partie du groupe de pillards. Ils font alors face à un **champion** et six **pillards**, répartis dans trois canoës contenant aussi quelques prises de la nuit (mais pas d'otages). Les hommes-lézards ne s'attendent pas à leur présence et il est possible de tenter de les éviter ou de les prendre en embuscade (**test de Discrétion contre leur Perception passive** dans les deux cas).

LA PRÉSENCE DRACONIQUE

Même si Mascevanje n'a pas encore totalement atteint l'âge adulte et que sa prise de possession de l'ancre de sa mère est partielle, certains effets affectent déjà la région du marécage, et même les alentours. Rappelez-vous aussi que le manque de ressources pourrait empêcher les PJ de se reposer.

Pluies diluviennes. Des pluies diluviennes arrosent périodiquement la zone, détrempant le sol et baignant toute la région dans une humidité permanente et malsaine. Des créatures utilisant un repos court voient leur nombre de points de vie récupérés divisé par 2.

Brumes nauséabondes (seulement à proximité de l'ancre et de l'arbre sacré des hommes-lézards). L'humidité se manifeste aussi par une brume quasi permanente, dont émane une forte odeur de pourriture. Hormis le dragon et ses alliés, à chaque heure passée dans le rayon d'effet, une créature doit réussir une **sauvegarde de Constitution DD 15** ou subir 1d6 dégâts de poison.

SCÈNE 3 : OTAGES

Objectif de la scène. Le groupe finit par arriver à un tertre où les pillards ont fait une rapide halte afin de trier leur butin. Contre toute attente, les plus jeunes otages ont été libérés, grâce à l'intervention de certains hommes-lézards qui rejettent la tyrannie du dragon noir. L'objectif est de permettre aux PJ d'obtenir au moins une victoire partielle, tout en leur faisant comprendre que les hommes-lézards ne sont pas un ennemi aussi monolithique qu'ils pourraient le penser.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Alors que vous pensez encore vous être égarés, vous apercevez une lueur à quelques dizaines de mètres dans la brume devant vous. Bientôt, le brouillard s'écarte pour révéler un petit monticule terreux couvert de broussailles. Sur celui-ci, un feu a été allumé, autour duquel vous distinguez les enfants qui ont été enlevés à Port-aux-Loutres. Les hommes redoublent d'efforts et pagaient comme des forcenés pour rejoindre le tertre.

Méfiant, vous observez la scène. Sur la plage se trouvent aussi quelques restes du pillage. Les hommes-lézards ont probablement fait halte ici afin de se délester des objets sans valeur. Non loin de l'île, à une trentaine de mètres, vous distinguez deux canoës dissimulés dans la mangrove, avec à leur bord des hommes-lézards. Vous lancez un cri d'alarme vers les villageois, mais ils ne semblent pas vous entendre, toute leur attention centrée sur leurs enfants terrorisés et blottis les uns contre les autres. Que faites-vous ? »

Les hommes-lézards dans ces embarcations ne sont pas ceux qui ont pillé Port-aux-Loutres. Mais ce n'est probablement pas ce que vont penser vos PJ initialement. La zone est relativement ouverte et, si les PJ veulent combattre, ils doivent d'abord se rapprocher à bord de leurs embarcations. L'un des hommes-lézards est une ancienne, une chamane qui parle le commun. Dès qu'elle le peut, elle s'adresse aux PJ et tente d'apaiser la situation. Si toutefois le groupe semble décidé à en découdre et parvient à coincer ses adversaires, ceux-ci plongent simplement et s'échappent en nageant sous l'eau.

Si les PJ acceptent d'écouter ce que la chamane souhaite leur dire, elle leur propose de se retrouver sur le tertre, avec les enfants et les villageois. Là, ils apprennent de la bouche des enfants ce qui s'est passé.

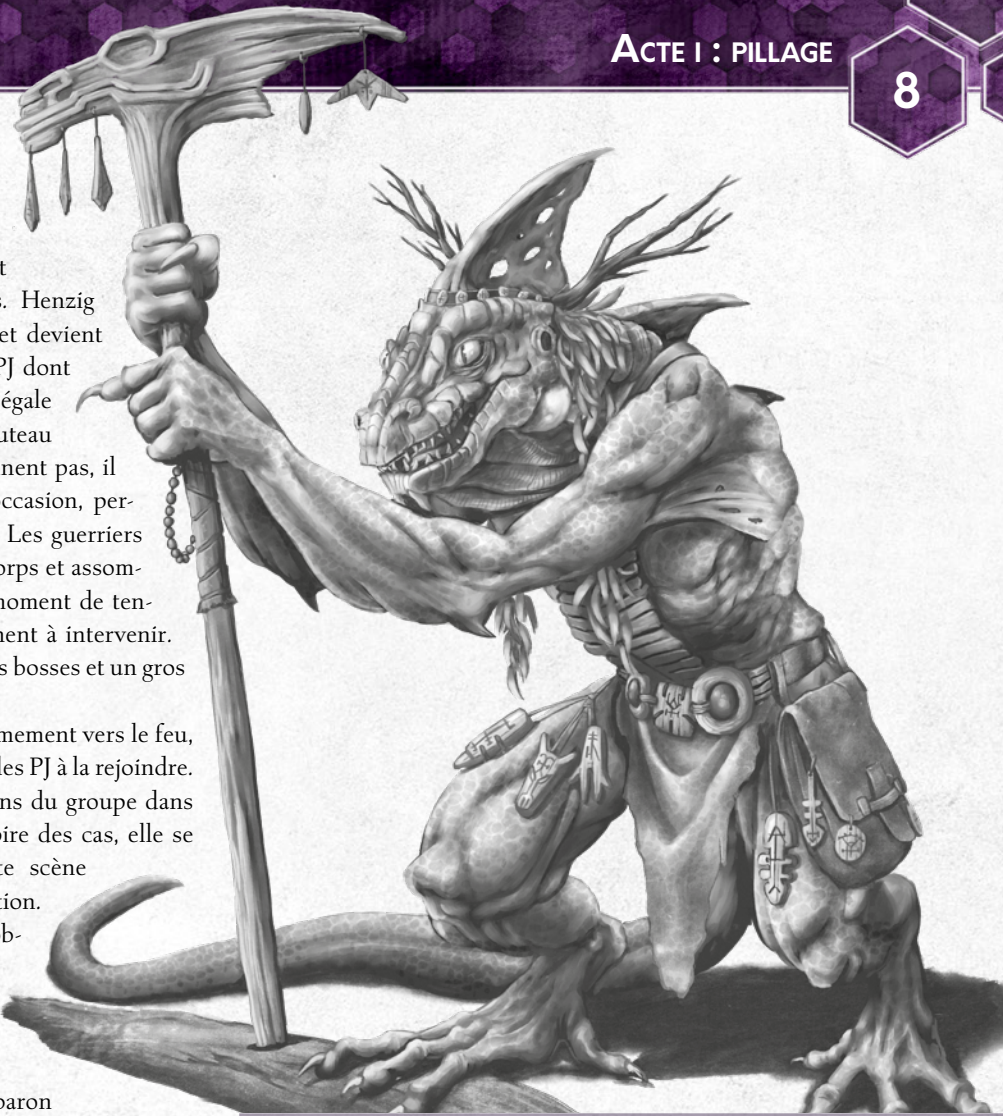
Le gros lézard en question s'appelle **Thuk**, c'est l'un des guerriers présents avec la chamane, **Crokrahex** (cf. Annexe p. 118). Certains des enfants le reconnaissent si le

groupe met pied à terre. Les villageois, même s'ils sont heureux d'avoir retrouvé les enfants, se montrent extrêmement méfiants à l'égard des hommes-lézards. Henzig suggère même de se débarrasser d'eux et devient agité en leur présence. N'importe quel PJ dont la Perception passive est supérieure ou égale à 15, remarque qu'il dissimule un couteau sous ses vêtements. Si les PJ n'interviennent pas, il se jette sur la chamane à la première occasion, persuadé que tout cela est un coup fourré. Les guerriers hommes-lézards font rempart de leurs corps et assomment violemment Henzig. S'ensuit un moment de tension qui peut dégénérer si les PJ cherchent à intervenir. Quant à Henzig, il s'en sort avec quelques bosses et un gros mal de crâne.

À son arrivée, Crokraxeh se dirige calmement vers le feu, à côté duquel elle s'accroupit en invitant les PJ à la rejoindre. Son attitude dépend en partie des actions du groupe dans les minutes précédentes, mais dans le pire des cas, elle se montre simplement circonspecte. Cette scène de dialogue est laissée à votre appréciation. Toutefois, les PJ peuvent au minimum obtenir les informations suivantes :

- Le point de vue des hommes-lézards à propos de l'ancienne légende, de la mort d'Uphinth et des raisons pour lesquelles la forêt fut interdite par le baron de Zmajar.
- Un nouveau dragon noir a pris le pouvoir sur le marécage grâce à l'aide des kobolds. Une partie de la tribu d'hommes-lézards aide le dragon, mais la majorité n'y est pas favorable et préférerait retourner à leur ancien mode de vie pacifique et isolé.
- Cette majorité (dont font partie Thuk et Crokraxeh) ne peut intervenir ouvertement, car le dragon menace de détruire l'arbre sacré des hommes-lézards.
- Des objets et informations qui pourraient aider à affronter le dragon se trouvent à Zmajar, là où les tueurs du premier dragon se sont installés. Ils avaient notamment forgé une armure avec les écailles d'Uphinth (les habitants de Portaux-Loutres peuvent confirmer l'existence de cet artefact).
- Les otages qui ont été enlevés vont être offerts en sacrifice au dragon noir. C'est pour cela que Thuk est intervenu, car il ne pouvait se résoudre à tuer ainsi des enfants.

La chamane se montre relativement honnête, mais elle essaie aussi de sonder les intentions des PJ. Elle ne donne aucune information sur la configuration réelle du marais où l'endroit où se trouvent leur village, l'arbre sacré ou l'autre. Son objectif est de convaincre le groupe de tenter d'obtenir



LE RÉCIT DES ENFANTS

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Les lézards ont pagayé pendant des heures. Lorsqu'ils sont arrivés sur l'île, ils ont débarqué toutes les affaires et nous ont rassemblés sur la plage. Ils ont commencé à tout fouiller et à faire le tri. Ils jetaient un tas de choses et semblaient surtout intéressés par la nourriture, l'alcool et les choses brillantes. Ils ont même jeté des fourrures de castor de bonne qualité... Et puis l'un des gros lézards a commencé à se chamailler avec les autres. Il nous montrait du doigt et émettait des sons bizarres. On a bien cru qu'il allait nous manger. Mais lorsqu'ils sont repartis, il est resté près de nous, l'arme à la main. Et aucun des autres lézards ne s'est approché. Ils nous ont laissés en arrière et n'ont emmené que les adultes. Quand tout le monde était parti, le gros lézard nous a allumé un feu, il nous a donné quelques bouts de tissu et de fourrure pour nous réchauffer. Puis, il a fait un signe qui semblait dire de rester là, et il est parti à la nage. »

de l'aide à Zmajar. Selon elle, tenter de libérer les quelques otages restants est un trop gros risque qu'elle refuse de prendre.

Et après ? À partir de cette scène, les possibilités sont multiples. Les PJ, s'ils sont bien ravitaillés, pourraient par exemple vouloir venir en aide directement à Crokraxeh ou en apprendre plus sur le marais en y pénétrant plus avant, peut-être pour tenter de libérer les quelques otages restants. Vous pouvez alors piocher dans certaines scènes de l'Acte IV pour enchaîner. Toutefois, il devrait apparaître à un moment ou un autre aux PJ que la situation requiert une aide supplémentaire qui ne peut venir de l'extérieur.

Les villageois et les enfants, quant à eux, souhaitent rentrer immédiatement. La chamane propose de les escorter jusqu'à l'entrée du marais afin de s'assurer qu'ils arrivent sans encombre. Si les PJ décident eux aussi de rentrer, elle les accompagne et leur remet un talisman qui prend la forme d'une petite grenouille de jade (voir Encadré) afin de pouvoir la contacter lorsqu'ils reviendront. S'ils persistent à vouloir pénétrer dans le marais, elle consent à ce que Thuk les guide (à contrecœur) jusqu'à leur village (voir Acte IV, Scène 2 pour la description du village). Après une éventuelle libération des otages, Thuk insiste pour que les PJ quittent le marais le plus rapidement possible.

GRENOUILLE DE JADE

OBJET MERVEILLEUX. RARE

Le talisman de Crokraxeh a la forme d'une petite grenouille faite d'une pierre opalescente d'une dizaine de centimètres de large. La forme du talisman permet de passer un collier ou un bracelet entre les pattes arrière de la grenouille et de porter l'objet comme un pendentif. Si elle est plongée dans l'eau du marécage, la grenouille voit sa taille grandir subitement jusqu'à atteindre presque cinquante centimètres. La grenouille géante quitte alors les lieux et retrouve la chamane Crokraxeh où qu'elle se trouve dans le marécage. Elle lui indique alors l'endroit où elle a été transformée, avant de reprendre sa forme de pendentif. La grenouille contient 2 charges et récupère 1 charge par jour, au lever de lune.

ACTE II : HISTOIRE ANCIENNE

Cet acte se déroule dans la baronnie de Zmajar, notamment dans la ville du même nom. Pour les PJ, il s'agit de réunir autant d'informations et d'aide que possible afin de se donner une chance de vaincre leur adversaire.

SCÈNE 1 : DE PORT-AUX-LOUTRES À ZMAJAR

Objectif de la scène. Cette scène correspond à la transition entre l'Acte I et l'Acte II. Optionnelle, elle permet de faire comprendre l'étendue des actions du dragon aux PJ, s'ils n'en avaient pas conscience.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous empruntez la route vers le sud qui doit vous mener à la cité de Zmajar. Vous disposez de la lettre de recommandation du maire de Port-aux-Loutres, lequel vous a vivement remerciés pour votre aide et vous a conseillé de contacter rapidement Gunnryd Poingdefer, la capitaine de la garde. La route entre dans les terres de la baronnie pendant quelques lieux, longe le bois aux Loups avant de rejoindre la rive du fleuve qu'elle suit jusqu'à la principale ville de la région. Normalement, vous aurez besoin de deux journées de voyage pour parvenir à destination.

En fin de matinée, alors que vous passez le sommet d'une colline, vous apercevez un peu plus loin sur la route un panache de fumée. Vous pressez l'allure et arrivez en quelques minutes sur les lieux de l'attaque. Deux chariots sont en train de se consumer avec ce qu'il reste de leur contenu. À première vue, ils transportaient des outils et du minerai. En plus des deux conducteurs, deux gardes étaient présents. Tous gisent désormais sur le chemin, victimes de blessures diverses. De nombreuses traces sont visibles autour de la scène et une piste mène clairement vers le bois aux Loups, tout proche. Que faites-vous ? »

Ce sont naturellement les kobolds qui ont attaqué le convoi. Ils ont dérobé quelques outils et armes, un peu d'or et de minerai, ainsi que les bœufs qui tiraient les attelages. Ils se sont réfugiés dans la forêt toute proche où ils comptent simplement faire ripaille des pauvres animaux de trait. Un test de **Sagesse (Survie) DD 12** suffit à déterminer la nature des assaillants et à retrouver leur piste dans la forêt. Se trouvent là un **officier kobold** et douze **pillards**. Ils n'hésitent pas à fuir et à se disperser dans les profondeurs de la forêt s'ils sont attaqués de manière déterminée. Si l'un d'eux est capturé, la promesse de liberté suffit à vérifier qu'ils sont bien envoyés ici par le dragon noir du marais (une créature



que la plupart des kobolds appellent « la patronne »). Seul l'officier refuse de dire quoi que ce soit et montre plus de résistance que d'ordinaire pour une telle créature.

Et après ? Au village suivant, les PJ apprennent éventuellement que le convoi arrivait d'une des mines plus loin sur la route, et qu'il ne s'agit pas du premier convoi ainsi attaqué. Même si le baron a envoyé des gardes, ceux-ci ne sont pas assez nombreux pour protéger tous les voyageurs. Si les PJ font l'effort de ramener le corps des deux gardes à Zmajar, Gunnryd leur en saura gré.

SCÈNE 2 : LA VILLE ET LE CHÂTEAU

Objectif de la scène. Cette scène est celle de l'arrivée à Zmajar et de la rencontre avec les figures de la légende et leurs descendants. L'objectif, pour

les PJ, est d'obtenir autant d'aide que possible, et en particulier de pouvoir disposer de l'armure d'écaillés de dragon noir.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous avez suivi la route le long du fleuve pendant toute la journée, lorsque le terrain commence à s'élever. Alors que le soir approche et que vous longez un défilé dans lequel la rivière se fait plus remuante, vous apercevez enfin les tours du château de Zmajar. La place forte domine la première des dix écluses qui contournent les rapides du fleuve. Vous y distinguez un bateau en train d'être pris en charge par les écluseurs. Quelques centaines de mètres plus loin s'élèvent les murs de la ville, qui se trouve quant à elle à côté de la dixième et dernière écluse. Le long du canal se trouvent des fermes et quelques moulins, ainsi que l'un des établissements les plus réputés de la région, l'Auberge de la Griffes. Dans la ville, vous apercevez aussi les clochers du temple.



L'ARMURE D'ÉCAILLES DE DRAGON NOIR

Forgée par Gunnryd et enchantée par Laranis, cette armure d'écailles est le bien le plus précieux du baron de Zmajor.

ARMURE D'ÉCAILLES DE DRAGON NOIR

ARMURE, TRÈS RARE (HARMONISATION)

Tant que le porteur revêt cette armure, il bénéficie d'un bonus de +1 à sa CA, obtient l'avantage aux jets de sauvegardes contre la présence terrifiante et le souffle des dragons et une résistance aux dégâts d'acide.

De plus, le porteur peut utiliser une action pour concentrer ses cinq sens et percevoir par magie la distance qui le sépare du dragon noir le plus proche, dans un rayon de 45 km, et la direction dans laquelle il se trouve. Il faut attendre l'aube suivante avant de pouvoir de nouveau utiliser cette capacité.

Alors que vous contemplez la scène, la pluie se met à tomber et le soleil commence à se coucher. Que faites-vous ? »

La découverte de la ville et les rencontres avec les divers protagonistes sont laissées à votre appréciation. Voici les principales informations qui vous permettront de gérer ces interactions.

Gunnryd Poingdefer, capitaine de la garde

Gunnryd se trouve le plus souvent à la caserne située aux portes de la ville. C'est une vieille naine acariâtre que tout le monde en ville connaît et respecte. Même si elle ne se déplace pas sans s'appuyer sur sa hache, à cause de l'arthrite, mais aussi d'une vieille blessure faite par Uphinth, elle est encore capable d'apprendre quelques trucs même aux guerriers les plus expérimentés. Sa réaction sera a priori favorable aux PJ et elle devrait être leur principale alliée. Toutefois, cette impression positive sera encore renforcée si les PJ ne perdent pas de temps avant de venir la voir (quitte à la sortir du lit le premier soir) et s'ils ont fait l'effort d'amener les cadavres des deux gardes tués par les kobolds (voir Scène 1). La naine s'enquiert des événements à Port-aux-Loutres et est visiblement soucieuse. Elle n'accepte toutefois pas de s'en remettre totalement aux dires de Crokraxeh ou d'autres hommes-lézards. Pour elle, il n'est pas totalement impossible que cela fasse partie d'une machination de ces derniers afin de gagner du temps.

Gunnryd leur donne toutes les informations qu'ils souhaitent, leur fournit un hébergement (dans la caserne) et de la nourriture pendant leur séjour, s'arrange pour qu'ils obtiennent un entretien avec le baron Clay, et les oriente vers les lieux où ils peuvent rencontrer les autres protagonistes aux alentours de la cité. Elle demande aussi leur aide pour plusieurs tâches pour lesquelles elle manque de bras (voir Scène 4).

Clay, cinquième baron de Zmajor

Le baron de Zmajor vient rarement en ville. Il préfère les murs de son château ou les bois environnants, où il chasse fréquemment. Même si les raids kobolds lui causent quelques nuisances (ils font fuir le gibier), il sous-estime le réel danger qui guette sa baronnie. Gunnryd fait le nécessaire pour que les PJ obtiennent une audience. Le moment exact de cette audience est laissé à votre appréciation : le baron pourrait se faire désirer, ou les rencontrer rapidement entre deux parties de chasse sans leur accorder beaucoup d'attention. Il répète à qui veut l'entendre que son aïeul a déjà débarrassé Zmajor d'un dragon noir et qu'il serait peu probable qu'une autre bête vienne se frotter à la baronnie. Enfin, il n'est pas du tout enclin à laisser les PJ disposer de l'armure d'écailles de dragon noir. Pour lui, la situation est

simplement le fait de kobolds un peu envahissants. En outre, il compte utiliser les circonstances pour se débarrasser de Gunnryd et faire de l'un de ses alliés le nouveau capitaine de la garde.

La rencontre avec Clay doit être frustrante pour les PJ. Face à son refus catégorique, ils ont plusieurs choix : s'emparer de l'armure malgré tout, convaincre son principal conseiller (l'archimage Laranis, voir ci-après) ou essayer de lui amener des preuves que les kobolds agissent de manière coordonnée. Gunnryd poussera pour cette dernière, mais ne s'opposera pas complètement aux autres options. En vérité, elle ne supporte plus l'arrogance du jeune baron et même voler l'armure de son vieil ami et compagnon ne lui apparaît plus comme un sacrilège (voir Scène 5).

Laranis, conseiller du baron

Le vieil archimage est la plupart du temps cloîtré dans l'une des tours du château. Tuteur du jeune Clay, il a étonnamment conservé la confiance et l'oreille du jeune baron. Le problème, c'est que Laranis n'a plus vraiment de conseils à donner : la maladie qui le ronge lui rend impossibles des discussions trop longues et il ne se souvient pratiquement plus d'aucun événement récent. Il erre souvent dans sa tour en chemise de nuit, et demande régulièrement à voir sa sœur Alatheia. Cette dernière ne rend que rarement visite à son frère, mais prend en permanence de ses nouvelles grâce au sort *scrutation**. Par le passé, elle a plusieurs fois tenté de le guérir, mais la maladie se révèle incurable même par des moyens magiques.

Lorsque les PJ rencontrent Laranis, c'est en compagnie de Gunnryd, qui n'a besoin d'aucune audience ni d'aucun rendez-vous pour voir un vieil ami. Laranis la reconnaît, mais celle-ci est visiblement affectée par l'état mental de son ami : elle essuie quelques larmes lorsque les PJ et elles le quittent. Laranis, de son côté, semble enjoué et parfaitement inconscient de son état réel. Un test de **Sagesse (Perspicacité) DD 17** permet toutefois de repérer un ou deux moments pendant la conversation où le regard du vieil elfe retrouve sa lucidité. Pendant ces moments qui ne durent jamais plus de quelques secondes, le regard et le langage corporel de Laranis laissent transparaître une grande détresse, presque de la panique.

S'ils veulent utiliser Laranis pour convaincre Clay de leur laisser l'armure d'écaillés de dragon noir, la seule solution est d'amener Alatheia à lui rendre visite (voir Acte III). Ce n'est qu'à cette condition que l'enchanteur regagnera assez de lucidité, aidé par la douce voix de sa sœur bien-aimée, pour accepter d'éventuelles preuves de ce qui se trame dans la baronnie, puis de peser de tout son poids auprès du jeune baron afin d'infléchir sa position.

Toutefois, même s'ils n'y parviennent pas, Laranis aime discuter de la légende et de l'affrontement avec Uphinth. Il glisse à cette occasion des descriptions et des informations qui pourraient faire deviner aux PJ la **vulnérabilité de Macevanje** : « Tu te souviens comment mes runes explosives de protection avaient été efficaces ? » Si les PJ écoutent assez longtemps, un test d'**Intelligence (Arcanes) DD 15** permet de conclure que les sorts d'abjuration et de nécromancie ont eu plus d'impact que les autres lors du combat contre Uphinth. Conclusions qui peuvent être confirmées si les PJ parviennent à lire des notes de Laranis datant de plus d'un siècle en rapport avec la légende, auxquelles bien peu de personnes ont eu accès.

Églantine et Milo Feuilledethé

Les jumeaux sont les deux propriétaires de l'Auberge de la Griffes, qui doit son nom à l'énorme patte de dragon noir suspendue au-dessus de la cheminée, à laquelle il ne reste qu'une seule griffe. C'est bien entendu l'une des pattes d'Uphinth, que leur aïeule a fait installer au moment de la construction de l'auberge. La légende veut que l'autre patte ait été mangée en ragoût par les premiers clients de l'établissement et que le goût en était si horrible que la deuxième fut simplement suspendue comme décoration.

Les deux halfelins sont de nature enjouée et sociable. Ils se montrent toutefois méfiants envers des étrangers qui viendraient directement poser des questions sur leur grand-mère, par exemple si les PJ font halte à l'auberge la première nuit ou viennent ensuite sans Gunnryd. S'ils expliquent la situation ou sont accompagnés par la capitaine de la garde, alors ils deviennent loquaces et ne tarissent pas d'éloges sur celle qui est encore aujourd'hui leur héroïne. Toutefois, rien de ce qu'ils peuvent dire n'est utile à première vue. Églantine rapporte toutefois comment leur grand-mère insistait sur le fait que, si quelque chose devait arriver, il faudrait emporter la patte d'Uphinth à tout prix.

Quiconque observe attentivement le trophée et réussit un test de **Sagesse (Perception) DD 18** découvre un collier de perles noires dissimulé parmi les écailles qui recouvrent la patte du dragon. C'est un *collier d'adaptation* (cf. *LdM*, p. 292. N'a aucun effet contre le souffle de Macevanje). Les jumeaux sont prêts à s'en départir à seulement l'une des conditions suivantes : un paiement de 3 000 po, ou leur aide pour enquêter sur des vols qui ont lieu dans l'un des entrepôts de la guilde des Éclusiers (voir Scène 3). Même sympathiques, les deux halfelins restent des commerçants.

Natalia, grande prêtresse de Zmajar

Natalia est grande avec des cheveux blonds très courts, large d'épaules et très austère. Elle est à la tête du temple



de Zmajor depuis plus de dix ans et entretient des relations plutôt froides avec Gunnryd. Elle considère le fondateur de son temple comme un saint, et voit d'un œil favorable qui-conque cherche à obtenir plus d'informations à son propos. Elle fait volontiers visiter le temple, qui contient notamment des vitraux à la gloire de Saint Bors. En insistant un peu, elle accepte aussi de les mener aux archives, où se trouvent la tête embaumée d'Uphinth et les manuscrits sacrés écrits par Bors lui-même. Un test d'**Intelligence (Nature) DD 16** en observant la tête embaumée permet de déterminer que le dragon était en pleine possession de ses moyens, certainement un spécimen vieux de plusieurs siècles.

La grande prêtresse refuse catégoriquement que des laïcs aient accès aux textes écrits par le fondateur du temple. Toutefois, un personnage clerc ou possédant un historique de dévot lié au même temple ou au domaine de connaissance pourrait la faire fléchir grâce à un test de **Charisme (Persuasion) DD 14**. La principale information que peuvent dénicher les PJ est qu'**un souterrain mène**

à l'ancre du dragon. Ils peuvent le lire dans les récits du combat par Bors lui-même, qui explique comment le groupe a pénétré dans l'ancre par ce chemin pendant que les hommes-lézards bloquaient toute sortie sous-marine. S'ils n'ont pas accès à ces écrits, l'un des vitraux donne un indice en ce sens. Il montre Bors, grimoire sacré et masse d'armes à la main, posant le pied sur la tête du dragon terrassé. En bas du vitrail sont dépeints un arbre gigantesque (l'arbre sacré des hommes-lézards), une caverne en partie sous-marine (l'ancre) et des galeries menant à celle-ci. Un test de **Sagesse (Religion) DD 12** permet de repérer ce vitrail.

SCÈNE 3 : LES INFILTRÉS

Objectif de la scène. Cette scène optionnelle permet aux PJ de détecter la présence des kobolds dans la ville de Zmajor et leurs liens avec Mascevanje. Ils sont mis sur cette piste par les jumeaux Feuilledethé.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Alors que le soir descend sur Zmajar, vous approchez de l'entrepôt de la guilde des Écluseurs dont les jumeaux Feuilledéthé vous ont parlé. Le bâtiment se trouve non loin de la dernière écluse, à l'extérieur des murs de la ville. Sur votre chemin, vous avez croisé plusieurs travailleurs et paysans de retour en ville après une dure journée de labeur. L'entrepôt lui-même semble désert et seules les lumières le long des écluses éclairent faiblement la façade de l'édifice.

D'après ce que vous ont dit les jumeaux, des objets disparaissent régulièrement de cet endroit depuis des semaines, notamment des denrées périssables stockées temporairement avant d'être chargées sur des bateaux qui naviguent ensuite vers le sud. Les gardes sont trop occupés pour s'y intéresser et les quelques mercenaires engagés précédemment n'ont rien trouvé.

Avec les derniers rayons de soleil, la brume se lève au-dessus du lac et avance lentement vers la rive et l'entrepôt. Que faites-vous ? »

Les vols sont l'œuvre des kobolds infiltrés dans la ville, lesquels se dissimulent dans un égout qui débouche non loin de l'entrepôt, sous les murailles de la ville. Une partie des kobolds viennent simplement de temps en temps dans l'entrepôt pour dérober quelques denrées comestibles. Ils profitent généralement de nuits brumeuses ou pluvieuses, nagent pour éviter l'écluse et pénètrent dans l'entrepôt par un trou de taille réduite sous l'un des murs. Un test de **Sagesse (Perception) DD 15** permet de repérer le trou et un test de **Sagesse (Survie) DD 17** de repérer dans la boue d'anciennes traces qui ressemblent à des traces de kobolds.

Éliminer les quelques kobolds qui viennent à l'entrepôt doit être aisé pour les PJ, comptez cinq ou six **écorcheurs** (cf. **saigneur**, *LdM*, p. 190) au maximum. Ces derniers disposent toutefois de l'avantage à leurs tests de Discrétion, car ils connaissent parfaitement l'endroit. Les suivre jusqu'à leur cachette sera plus compliqué, mais potentiellement beaucoup plus utile. Au total, une vingtaine d'écorcheurs, menés par un **officier** (cf. Annexe p. 122) et un **poseur de pièges** (cf. Annexe p. 123), se trouvent à Zmajar. En pleine nuit, la moitié sont en train de se glisser dans la ville afin de réunir des informations. Dans la cachette des kobolds, les PJ dénichent des parchemins sur lesquels se trouvent des messages écrits en draconique (le poseur de pièges sait lire et écrire), ainsi qu'une dizaine de cages avec des chauves-souris.

Les messages adressés aux kobolds sont signés « M. » (pour Mascevanje) et demandent régulièrement des informations sur les héros de Zmajar et leur descendance. Des

brouillons de messages écrits par les kobolds montrent des plans généraux de la ville et des alentours du château et des réponses à certaines questions posées par le dragon.

Les chauves-souris portent à la patte de quoi fixer un ou plusieurs petits parchemins enroulés. Si on les libère, elles se dirigent vers la rive est du lac. La forêt interdite y surplombe le lac du haut de falaises de plusieurs dizaines de mètres, avec une multitude de chutes plongeant dans le lac auquel elles donnent son nom. Sur le haut d'une des falaises, les chiroptères sont récupérés par des hommes-lézards qui les transmettent ensuite au dragon.

SCÈNE 4 : À TRAVERS LA BARONNIE

Objectif de la scène. Cette scène regroupe les diverses missions que Gunnryd pourrait confier à un groupe de PJ volontaires et qui sont autant de scènes d'introduction possibles. Chaque événement permet de comprendre un peu plus l'influence du dragon et de ses troupes. L'un des événements permet aussi de prouver l'existence de Mascevanje elle-même. Un autre lance les PJ sur une fausse piste que vous pouvez exploiter si vous souhaitez graduer la puissance du dragon. Enfin, l'un des événements fait le lien avec les druides du bois aux Loups que les PJ rencontrent dans l'Acte III.

Si vous introduisez les PJ par cette scène, alors l'une des missions de Gunnryd peut mener tôt ou tard à Port-aux-Loutres et à l'Acte I, par exemple suite à la découverte par les villageois de groupes de kobolds traversant la rivière au sud de leur village.

Rudnik, incursions kobolds

Une petite ville minière a des problèmes récurrents avec des kobolds et les gardes envoyés sur place ont disparu ou échoué dans leurs tentatives de régler le problème. Gunnryd veut savoir si ces kobolds sont liés d'une manière ou d'une autre aux événements de Port-aux-Loutres et avoir une idée plus précise de l'ampleur de la menace.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Il vous a fallu presque une journée pour rallier Rudnik depuis Zmajar. La route a d'abord traversé des plaines fertiles et cultivées, mais bien vite le terrain est devenu plus accidenté et la route a commencé à s'élever. Vous êtes désormais dans un paysage de collines découpées et de vallées encaissées, dans lesquelles vous avez aperçu à plusieurs reprises des installations minières. Ce sont ces installations qui semblent être la cible de brigands ou de kobolds depuis quelques semaines.

Vous avez longé le bois aux Loups pendant plusieurs heures lorsqu'enfin vous apercevez Rudnik. En fait de ville, il s'agit plutôt d'un gros village forestier aux vieilles bâtisses rustiques en bois. Les habitants vous lancent des regards méfiants alors que vous parcourez les derniers hectomètres. Gunnryd vous a dit de quérir Khedgrin, un marchand local qui est aussi son homme de confiance. Que faites-vous ? »

Khedgrin tient le principal commerce du village, une sorte de relais forestier proposant à la fois du matériel pour la mine, des produits de première nécessité et des onguents miracles. C'est un nain avenant dans la force de l'âge, à l'épaisse barbe rousse. N'importe quel villageois le connaît et saura indiquer sa boutique aux PJ.

Vous pouvez raccourcir ou allonger cette enquête à votre guise. Khedgrin se montre digne de confiance et essaie d'aider les PJ au mieux. Il les oriente vers diverses mines de la région, ainsi que des bûcherons qui ont eu affaire à des groupes de kobolds. Les gardes précédemment envoyés par Gunnryd avaient, semble-t-il, trouvé une piste menant à un camp kobold dans le bois aux Loups, mais ne sont jamais revenus.

En tout, une cinquantaine de **kobolds** (*LdM*, p. 190) menés par deux **officiers** se trouvent dans le secteur. Ils ont effectivement un camp dans une mine abandonnée au cœur de la forêt. Le groupe de gardes de Zmajar a péri en tombant dans une embuscade, et ce qu'il reste de leurs cadavres peut être trouvé sur le chemin qui mène à l'ancienne mine. Les kobolds portent des équipements semblables à ceux que les PJ ont pu rencontrer sur la route entre Port-aux-Loutres et Zmajar (Acte II, Scène 1).

Skala, la rivière empoisonnée

Un petit village de pêcheurs a constaté que les poissons meurent en grand nombre dans certains secteurs de la rivière proches de la forêt interdite. Les rumeurs parlent de vapeurs et de brumes empoisonnées issues de la forêt.

Gunnryd souhaite que quelqu'un de confiance vérifie les dires des pêcheurs locaux.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous avez remonté la rivière pendant deux heures depuis Zmajar avant d'emprunter un petit chemin longeant celle-ci au plus près. Une heure de plus et vous arrivez en vue de Skala, un petit village de pêcheurs où des rumeurs courent à propos de nuages empoisonnés qui tueraient les poissons et les rendrait impropres à la consommation.

Le village lui-même rassemble une dizaine de bâtisses tout au plus, dont la moitié environ sur pilotis. Plusieurs fumoirs sont aussi installés sur une hauteur. La rivière est ici très large, au moins deux cents mètres. Sur l'autre rive, la forêt interdite est visible, nimbée d'une brume épaisse et menaçante. Les villageois ne semblent pas avoir remarqué votre arrivée et plusieurs d'entre eux vaquent à leurs occupations le long de l'eau, réparant des filets ou ramassant des coquillages. Que faites-vous ? »

Les villageois sont accueillants et amicaux avec les PJ, surtout si ceux-ci se présentent comme les envoyés de Gunnryd. Les pêcheurs leur montrent des stocks de poissons qui ont été sortis de la rivière et enterrés dans de grandes fosses à l'écart du village. Un test d'**Intelligence (Nature) DD 12** permet de déterminer que ces poissons ont été en effet empoisonnés. Ils sont toutefois en état de décomposition trop avancé pour pouvoir en tirer d'autres conclusions.

S'ils interrogent quelques pêcheurs, les PJ découvrent que ces poissons proviennent la plupart du temps de la rive opposée. C'est là aussi que plusieurs ont vu des manifestations étranges du brouillard. Les pêcheurs décrivent une brume à l'odeur nauséabonde avançant vers leur embarcation et prenant même parfois la forme d'une griffe ou d'une main cherchant à les saisir.

L'empoisonnement et les brumes toxiques sont le fait de coulées de soufre et d'oxyde de fer à plusieurs endroits en amont du village, dont les vapeurs peuvent provoquer des hallucinations, ce qui explique certaines affabulations des pêcheurs (sans oublier leur grande superstition). Leur abondance est en effet liée à l'installation de Mascevanje dans son antre, mais il est impossible pour les PJ de parvenir à cette conclusion à ce stade. S'ils prennent le temps de remonter la rivière avec l'un des pêcheurs, ils peuvent apercevoir certains des ruisseaux toxiques qui s'écoulent dans la rivière. Un test d'**Intelligence (Nature) DD 15** peut lier ces événements à des phénomènes volcaniques. Un PJ qui a déjà pénétré dans le marais (par exemple dans l'Acte I) peut confirmer que la zone est propice à ce type de phénomènes.

LE CERCLE DRUIDIQUE

Vous pouvez profiter de cette scène et de cette enquête pour provoquer un premier contact avec le cercle druidique d'Alathea. La druidesse et ses lieutenants aident les PJ, s'ils le peuvent, à débarrasser la forêt de la bande de kobolds, mais leur indiquent aussi que cette bande n'est pas la seule dans la forêt. N'hésitez pas à vous inspirer des scènes de l'Acte III pour gérer d'éventuelles interactions.

S'ils posent des questions à ce propos à Crokraxeh, la chamane leur confirme que le marais est devenu beaucoup plus hostile, même pour les hommes-lézards, depuis l'arrivée du dragon. Si les PJ restent trop longtemps dans la zone des émanations toxiques, faites-leur faire une sauvegarde de **Constitution DD 12**. En cas d'échec, ils commencent à apercevoir des formes tangibles dans les brumes qui couvrent la forêt : créatures qui rôdent, les observent ou plongent dans l'eau, fantômes se déplaçant parmi les arbres, etc.

Mithral et le bourgmestre corrompu

Les chargements de fer en provenance de l'une des plus anciennes villes minières de la baronnie n'arrivent plus jusqu'à Zmajar. La baronnie a besoin de ces approvisionnements en fer pour s'armer et renflouer les caisses. Gunnryd craint là encore que ce soit l'œuvre des kobolds, ce qui signifierait qu'ils opèrent sur une large part du territoire.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« La journée de voyage de Zmajar à Mithral a été paisible, longeant pendant longtemps le Lac aux cent chutes sur sa rive la plus agréable. Vous avez traversé de nombreux villages et hameaux avant de remonter le cours d'une rivière agitée au bord de laquelle se trouve Mithral. Vestige de la première colonie naine installée dans la baronnie, la ville doit son nom au métal qui fut exploité pendant un temps dans la région. Les filons sont depuis longtemps taris, mais le passé minier de la région est partout et aujourd'hui de nombreuses mines de fer subsistent.

Gunnryd vous a remis une lettre à destination de Kamnor, bourgmestre local et propriétaire de plusieurs mines. L'approvisionnement en fer venu de Mithral semble tari et la capitaine craint que ce soit l'œuvre des kobolds. S'ils étaient présents aussi loin à l'intérieur de la baronnie, la situation serait encore plus catastrophique.

La ville est enserrée dans une vieille muraille de pierre datant de plus d'un siècle. Les habitations et les commerces sont nombreux et une large part de la population est d'origine naine. Les gardes à l'entrée de la ville vous ont indiqué où trouver le bourgmestre et, en suivant leurs indications, vous êtes parvenus à l'un des bâtiments les plus somptueux de la ville, à la fois hôtel de ville et quartier général de la guilde des Mineurs. Que faites-vous ? »

Aucun groupe de kobolds ne s'est infiltré jusqu'ici. La pénurie de fer est le fruit des manigances de **Kamnor** et de quelques autres patrons de mines qui espèrent profiter de la situation pour s'enrichir au détriment de la baronnie. Le vieux bourgmestre se montre poli, voire cajoleur, avec

les envoyés de Gunnryd. Il prétend que plusieurs convois ont été attaqués, de même que certains travailleurs, et que les patrons de mines rechignent à prendre des risques supplémentaires. Il n'hésite pas à indiquer le lieu d'une embuscade récente où l'un de ses chargements a disparu et où deux de ses conducteurs ont été tués. Si les PJ s'y rendent, ils y trouvent un chariot brisé sur le bas-côté, vide de tout chargement, et des traces de combat autour du chariot. Un test d'**Intelligence (Véhicules terrestres) DD 10** suffit à remarquer que le chariot perdu n'est même pas capable de transporter du minerai, trop lourd pour ses essieux. Un test de **Sagesse (Survie) DD 12** permet de noter qu'il n'y a aucune trace ressemblant à des kobolds autour du chariot. Enfin, un test d'**Intelligence (Armes de guerre) DD 12** mène à conclure à un combat simulé : beaucoup de traces sur les arbres et les buissons, mais aucune trace de sang et pas de traces de projectiles ou de munitions dont sont friands les kobolds. Bref, il n'est pas bien difficile de détecter la supercherie. Reste encore à prouver la filouterie du bourgmestre.

Pour cela, les PJ disposent de plusieurs moyens. Premièrement, ils peuvent interroger certains des patrons de mines et des mineurs eux-mêmes, lesquels confirment que le travail se poursuit sans aucun problème. Deuxièmement, ils peuvent essayer d'en savoir plus sur les deux conducteurs tués. Leurs familles peuvent confirmer que les deux ont effectivement disparu quelques jours plus tôt, mais ne sont pas au courant qu'ils auraient été tués. En vérité, les deux gaillards gardent un stock de fer que Kamnor a dissimulé dans une mine abandonnée dans un bois au nord de la ville. Des mineurs peuvent d'ailleurs confirmer qu'il y a eu une activité suspecte de ce côté de la ville, avec des va-et-vient inhabituels de chariots.

Reka, le village détruit

Des gardes envoyés à Reka pour enquêter sur les problèmes des pêcheurs ne sont pas revenus. Gunnryd

FAUX TRUANDS OU VRAIE CONSPIRATION ?

En l'état, cette scène n'est pas conçue pour être particulièrement complexe à résoudre pour les PJ. Kamnor est un truand un peu pathétique qui n'a pas pensé à tout et cherche simplement à profiter de la situation. Si vous le souhaitez, vous pouvez le rendre plus malin ou machiavélique, et rendre ses machinations plus complexes à déjouer. Attention toutefois à ne pas perdre vos joueurs en route dans une intrigue qui devrait rester secondaire !

s'inquiète pour ses hommes et manque de ressources pour envoyer des renforts. Il est aussi possible qu'Alathea envoie les PJ à Reka pour s'enquérir de ce qu'il est advenu des acolytes qu'elle y avait elle aussi envoyés.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Sur le chemin entre Port-aux-Loutres et Zmajar, vous avez pris un embranchement menant à un chemin de terre que vous avez suivi quelques heures. C'est en milieu de journée que vous parvenez en vue de ce qui était autrefois le village de Reka, dans le fond d'une petite crique. Du village, il ne reste qu'une mare putride dont émanent des vapeurs verdâtres. Vous distinguez encore les restes d'un bâtiment qui devait être en pierre, mais c'est comme si quelque chose avait rongé chaque pierre de l'intérieur. Toute vie semble avoir quitté ces lieux. Que faites-vous ? »

Reka était un village isolé de pêcheurs. Quelques semaines plus tôt, l'ancien du village a contacté Alatheia à propos des mêmes émanations que Skala (voir précédemment). La druidesse avait envoyé sur place deux acolytes afin d'aider les villageois. Hélas pour eux, les acolytes ont trop bien fait leur travail : remontant la piste des émanations et malgré l'interdit, ils ont pénétré dans le marais et ont repéré Mascevanje alors qu'elle chassait. Repérés à leur tour par des hommes-lézards, ils ont alors commis l'erreur de revenir à leur point de départ. Là, ils ont rencontré les gardes envoyés par Gunnryd. Mais tous ont été pris dans l'attaque d'une Mascevanje bien décidée à faire disparaître tous les témoins.

Sur le site du village lui-même, il n'y a rien à trouver et tout semble avoir été méthodiquement détruit. Il ne reste même plus trace des habitants. Un test d'**Intelligence (Nature) DD 8** permet de confirmer que c'est un acide particulièrement puissant qui a causé ces dégâts. En dehors du village, toutefois, on peut trouver à l'orée du bois les restes d'un des acolytes, un humain qui a simplement eu le temps de graver « dragon » sur un tronc d'arbre avant de périr de ses blessures. Le cadavre, dont il ne reste que les os, portait autour du cou une amulette métallique qui semble enchantée et qui arbore le symbole du cercle druidique du bois aux Loups (un loup avec une branche de houx dans la gueule). Un test d'**Intelligence (Religion ou Histoire) DD 12** permet d'identifier le médaillon comme un signe de reconnaissance des druides. L'amulette n'a aucun autre pouvoir magique.

SCÈNE 5 : LE SERMENT D'UNE NAINES

Objectif de la scène. Cette scène a lieu lorsque les PJ ont gagné la confiance de Gunnryd, en accomplissant éventuellement certaines missions pour

elle, et alors qu'ils se préparent à retourner dans le marais. L'objectif est de révéler l'existence et l'origine des nécrophages et, si possible, de pousser les PJ à résoudre également ce problème. La scène peut aussi servir de dernier recours pour accomplir l'objectif principal de l'acte, obtenir l'armure de Zmajar.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Alors que vous êtes dans les préparatifs du départ, vous recevez un message de Gunnryd qui vous demande à la caserne de manière urgente. Vous obtempérez, persuadés qu'elle va encore vous envoyer pour une autre mission. Mais lorsque vous arrivez, la naine est attablée avec, devant elle, une chope pour chacun d'entre vous et assez de bière pour noyer le chagrin d'une quinzaine de nains. Elle-même ne semble pas vous avoir attendu pour commencer. "Joignez-vous à moi. J'ai quelque chose à vous dire."

Son air grave vous laisse sans voix, presque inquiets. Vous l'avez déjà vue soucieuse, mais pas à ce point. "Je dois vous parler d'un lourd secret, et de deux serments que j'ai trahis..."

Elle commence alors à vous raconter ce qui est arrivé avec les expéditions naines contre Uphinth, il y a plus d'un siècle de cela. Elle vous parle de son unité, de la commandante **Hekouren**, que tous et toutes admiraient et auraient suivie jusqu'en enfer. Du marais et de ses dangers, des nains mourant les uns après les autres sous les coups des kobolds et des hommes-lézards, de la maladie et du dragon. Du village paisible qu'ils trouvèrent en bord de forêt, peuplé d'hommes-lézards. Des bébés et des femmes, des vieillards et des impotents. Du massacre et des meurtres. Des larmes et de la honte suffisamment forte pour qu'elle quitte son unité et déserte, revienne seule.

Elle semble un moment comme absente, perdue dans des souvenirs douloureux. Lorsqu'elle revient à elle, elle boit à grands traits avant de poursuivre... "Cela était le premier serment. Je savais que ce faisant j'étais maudite, pour mes crimes et pour ma trahison. J'ai pensé mourir en affrontant Uphinth une nouvelle fois. Et puis j'ai survécu, je suis devenue une héroïne de Zmajar."

Elle désigne la pièce et ses galons avec un ricanement acerbe. "Mais j'ai découvert ce qui était arrivé à Hekouren et à mon unité..."

Elle vous parle alors d'un pacte ignoble de ses anciens camarades, devenus des morts qui marchent. Douze créatures qui ne sont que d'horribles simulacres des guerriers nains qui avaient pénétré dans le marais autrefois. Du serment qu'elle s'était fait à elle-même de retourner un jour dans le marais afin de les éliminer et de briser la malédiction...

MONTÉE DE NIVEAU

En théorie, entre la défense de Port-aux-Loutres et les rencontres à Zmajar, les PJ devraient gagner un niveau au moment de l'obtention de l'armure d'écailles de dragon noir, laquelle reste le principal objectif de l'acte.

Elle fait une pause à ce moment, prend quelques gorgées. Puis regarde sa chope comme si la bière était devenue trop amère. "Aujourd'hui, ce deuxième serment, je ne suis plus capable de l'honorer. Je suis trop vieille et j'ai été trop lâche. Alors je me tourne vers vous pour vous implorer : accepteriez-vous de mener à bien cette tâche ? Accepteriez-vous de faire ce que je n'ai jamais trouvé le courage de faire ?" »

Si les PJ acceptent, Gunnryd remet à chaque combattant du groupe (barbare, guerrier, rôdeur ou paladin) une arme en argent de son choix. S'ils n'ont pas encore obtenu l'armure d'écailles du dragon, elle accepte de les aider à la dérober, mais seulement après la promesse qu'ils la ramèneront à Zmajar s'ils survivent.

ACTE III : LE BOIS AUX LOUPS

Cet acte est en partie optionnel, car les PJ peuvent parfaitement obtenir assez d'informations et résoudre la situation sans jamais s'intéresser au cercle druidique ou rencontrer Alatheia. Toutefois, s'ils comprennent les intentions de Mascevanje ou s'ils ont un lien avec la druidesse, ils voudront certainement la rencontrer, au moins pour la prévenir. Alatheia observe régulièrement son frère et Gunnryd au moyen du sort *scrutation**. Elle est donc au courant d'une partie des agissements des PJ et pourrait apparaître comme ayant une longueur d'avance.

SCÈNE 1 : LA CLAIRIÈRE OUBLIÉE

Objectif de la scène. Cette scène décrit la première rencontre des PJ et de la druidesse. Sa position chronologique peut considérablement varier et reste à votre appréciation.

« Vous avez pénétré depuis bientôt deux heures dans le bois aux Loups, en suivant les indications qu'on vous a données pour trouver le cercle d'Alatheia. Le sous-bois fourmille de vie : rongeurs, renards, sangliers et biches fuient à votre arrivée, une myriade d'insectes volants en tous genres vous entourent. La lumière qui passe à travers les frondaisons baigne le tout d'une douce lueur.

Alors que le chemin bifurque, un coin de ciel bleu fait son apparition parmi les feuillages. La lumière du soleil inonde un petit monticule qui émerge de la forêt, et que vous n'aviez jusqu'ici pas remarqué. Sur celui-ci se trouvent les ruines d'un temple oublié, quelques colonnes blanches disposées en cercle, envahies par la végétation. Et entre les colonnes, une femme elfe, brune et longiligne, qui porte de longues robes claires et vous salue avant de vous faire signe d'approcher. Que faites-vous ? »

Grâce à son sort *scrutation**, Alatheia est au courant de la venue des PJ, à moins qu'ils n'aient pas encore rencontré Laranis ou Gunnryd. En outre, elle connaît l'existence de Mascevanje et a conscience de son influence grandissante dans le marais. La druidesse entretient des doutes quant au bienfait de la destruction d'Uphinth il y a un siècle de cela. Elle a vu une région sauvage et mystérieuse devenir « civilisée » et vit une véritable crise de foi. Elle souhaite s'entretenir avec les PJ afin de partager avec eux ses doutes et ses réflexions. Elle ne cherche pas à les convaincre de quoi que ce soit, mais elle veut comprendre leurs motivations.

Vous pouvez interpréter cette conversation dans le sens qui vous paraît le plus crédible. Si les PJ font montre d'empathie et présentent plutôt des motivations altruistes (aider les hommes-lézards, empêcher les kobolds d'attaquer les voyageurs, récupérer les otages, etc.), alors Alatheia sera encline à les aider. De même s'ils lui rapportent le médaillon d'un de ses acolytes, trouvé dans la Scène 4 de l'acte précédent. Elle accueillera aussi positivement des références à la chamane Crokraxeh. Si au contraire des motivations égoïstes font surface (la gloire, l'appât du gain, etc.), Alatheia leur dira simplement qu'ils font fausse route et commettent la même erreur que celle qu'elle et ses compagnons ont commise contre Uphinth.

Convaincre la druidesse de quitter son cercle, même pour rendre visite à son frère, est une tâche ardue. Toutefois, laissez les PJ développer leurs arguments et quérir son aide. Tenez aussi compte de leurs actions pendant les actes précédents, dont la druidesse peut avoir eu vent. Même si elle refuse de les accompagner à Zmajar, elle leur fait remettre par l'un de ses acolytes deux *potions d'amitié avec les animaux* (LdM p. 304) avant de leur souhaiter la meilleure des chances et de prendre congé d'eux.

SCÈNE 2 : LE BOIS ATTAQUÉ

Objectif de la scène. Par défaut, cette scène a lieu alors que les PJ sont sur le chemin du retour vers Port-aux-Loutres après l'Acte II. Face à leurs actions dans la baronnie, qui ont sans doute affecté

Le nombre de kobolds présents dans la zone, Mascevanje a décidé de s'en prendre à Alatheia pendant qu'elle le peut encore.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous avancez sur la route de Port-aux-Loutres. Le ciel est gris et les nuages menaçants. Une ombre semble planer sur toute la région alors que la route se rapproche du bois aux Loups. Ici, les fermes sont moins nombreuses, les habitations éparses, et l'on aperçoit de temps en temps les animaux de la forêt s'aventurant à terrain découvert.

Alors que la route longe le bois, une odeur inhabituelle vous alerte. Vous pensez d'abord qu'il s'agit d'un feu de cheminée ou d'un fermier brûlant des débris, mais vous apercevez soudain une colonne de fumée au sein même de la forêt. Quelque chose, ou quelqu'un, a provoqué un incendie. Au loin, vous percevez des bruits de bataille et d'incantation. Que faites-vous ? »

Un groupe de kobolds et d'hommes-lézards a attaqué le cercle. L'objectif n'était pas de réellement s'en prendre à ces derniers, mais de séparer Alatheia de plusieurs de ses acolytes. En tout, c'est un groupe de six **pillards** et un **champion**, tous hommes-lézards, ainsi que douze **écorcheurs**, deux **officiers** et un **poseur de pièges** kobolds qui sont engagés. Ils ont attaqué une zone de la forêt où se trouvent plusieurs chênes parmi les plus anciens. Une **dryade** (LdM, page 167), deux **druides** (cf. **ovate**, CdP, p. 9) et six **clercs acolytes** (cf. **clerc novice**, CdP, page 8) tentent tant bien que mal de faire face à leur assaut tout en essayant d'éteindre le feu.

Lorsque les PJ entrent en scène, les troupes de Mascevanje sont déjà sur le point de se replier et se contentent de harceler leurs adversaires. Mais les PJ les prennent à revers. Ne gérez pas forcément ce combat en détail. L'objectif ici est de mesurer la réaction des PJ : s'ils privilégient les adversaires kobolds et hommes-lézards, alors le feu prend de l'ampleur et ils ne parviennent qu'à éliminer quelques adversaires avant que le reste se replie vers les profondeurs de la forêt. En revanche, s'ils aident les alliés d'Alatheia avec l'incendie, les adversaires fuient de toute manière et ils parviennent à sauver une plus grande part de la forêt.

L'ombre du passé

Lorsque le combat est sur le point de se terminer, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Alors que le tumulte de la bataille se tait et que vous luttez pied à pied contre les derniers foyers d'incendie, vous entendez tout à coup un battement d'ailes et un cri rauque venu du ciel.

Vous levez les yeux et apercevez pour la première fois la forme de votre ennemi. Long d'une vingtaine de mètres au moins, le dragon déploie toute son envergure et se dirige à tire-d'aile vers l'ouest. L'un des druides pousse un cri d'effroi. "Alatheia ! Il se dirige vers le temple."

Que faites-vous ? »

Faites faire une sauvegarde de **Sagesse DD 17** à tous les PJ présent pour lutter contre la présence terrifiante de Mascevanje. S'ils échouent, ils sont *terrorisés* pendant une minute. La minute passée, les PJ sont insensibles pendant 24 h à cette présence (cela aura son importance dans la scène suivante).

Les acolytes confirment que le dragon semblait se diriger vers le temple qui sert de lieu de réunion et de centre du pouvoir du cercle druidique. Si les PJ ne partent pas immédiatement dans cette direction ou demandent leur chemin (ils ne connaissent pas le bois, après tout), alors la dryade accepte de leur servir de guide. Vous pouvez passer à la scène suivante.

SCÈNE 3 : LA DRUIDESSE MENACÉE

Objectif de la scène. Cette scène est une scène d'introduction entre Mascevanje et les PJ, à moins que ceux-ci l'aient déjà croisée ou affrontée dans le marais. Mascevanje tente d'éliminer Alatheia mais, au fond, la druidesse n'est pas réellement en danger. Pas dans sa forêt et alors qu'elle dispose de l'ensemble de ses capacités.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous avez forcé l'allure pour parvenir jusqu'à l'ancienne clairière où vous avez rencontré Alatheia pour la première fois. C'est essoufflés que vous parvenez en vue de celle-ci. Et ce que vous y voyez vous saisit d'effroi. Un dragon noir dressé, les ailes déployées, deux des colonnes antiques renversées sous ses pattes arrière. Les cadavres de deux acolytes se trouvent en contrebas, affreusement mutilés par les griffes de la bête. "Alatheia ! Montre-toi. Tu ne pourras pas te cacher éternellement. Il faudra faire face tôt ou tard aux conséquences du meurtre d'Uphinth. Pensaient-tu que la nature ne te demanderait jamais ton dû, elfe !

Tu es ici sur mon domaine, dragon, je pourrais t'échapper pendant des siècles si je le souhaitais."

Le dragon tourne sa tête avec un rugissement dans la direction dont provient la voix d'Alatheia et semble chercher sa proie. Son regard se pose alors sur vous. "Oui, tu le pourrais.

Mais je détruirai ta forêt et je tuerai tes amis et tes alliés si tu m'y obliges. Alors, que feras-tu ?

Le dragon pousse un sifflement avant de commencer à se diriger dans votre direction. Que faites-vous ? »

Ce combat n'en est pas vraiment un. Mascevanje sait qu'elle a perdu l'effet de surprise et qu'elle n'a plus l'avantage, surtout avec le groupe immunisé à sa *Présence terrifiante*. Elle essaie tout simplement de provoquer Alatheia. Si les PJ ont contrecarré ses plans à de multiples reprises dans les actes précédents, elle cherche aussi à jauger leur puissance. Elle ne dispose plus de son *Souffle*, mais a encore sa *Résistance légendaire*, qu'elle utilisera de préférence contre des sorts pouvant restreindre ses mouvements. Alatheia de son côté a bu une *potion d'invisibilité* et se dissimule dans la forêt. De même que plusieurs druides et dryades qui attendent un signe de leur maîtresse pour intervenir. La druidesse n'intervient directement que pour sauver un PJ ou l'un de ses alliés.

Vous pouvez gérer ce combat de diverses manières, mais globalement laissez simplement un ou deux rounds de combat

au maximum avant que Mascevanje prenne son envol et se mette hors de portée. Si les PJ semblent bien préparés (sorts de protection ou autres), elle peut même fuir dès qu'elle les aperçoit. Laissez-la éventuellement s'en prendre à un ou plusieurs PJ et recevoir quelques coups de leur part. Cela peut permettre aux PJ de se jauger face à leur adversaire. Les blessés peuvent être soignés par les dryades ou même par Alatheia elle-même en cas de dégâts sévères. Des lanceurs de sort qui resteraient au contact du dragon seront ciblés les premiers.

Partie remise

Une fois que le dragon s'est enfui, Alatheia, redevenue visible, se dirige immédiatement vers les cadavres des deux acolytes ayant péri pour défendre le temple. Malheureusement, il est trop tard les concernant. Elle fait signe à d'autres de les transporter dans la forêt.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« La vie semble reprendre ses droits alors que les cadavres des deux acolytes sont doucement transportés vers les profondeurs



du bois. L'odeur méphitique du dragon se dissipe peu à peu et vous entendez quelques piailllements d'oiseaux. Alatheia se dirige lentement vers vous. «Merci de votre aide, voyageurs. Peu nombreux sont ceux qui auraient osé se dresser face à une telle créature. Je veux vous remercier, prenez ceci.»

D'un geste lent, elle ôte la cape qu'elle porte sur les épaules et vous la tend. Le tissu est soyeux au toucher, la teinte est difficile à discerner, entre le brun et le vert. La broche qui sert à fixer la cape représente une branche d'aubépine fleurie. Lorsque vous levez les yeux pour la remercier, vous remarquez qu'Alatheia pleure. «Faites ce qui doit être fait, mais rappelez-vous... La mort appelle toujours la mort.»

Elle vous salue alors doucement avant de quitter la clairière. »

La cape d'Alatheia est une *cape elfique* (LdM, p. 289).

ACTE IV : L'HEURE DE LA REVANCHE

Cet acte réunit les informations dont vous aurez besoin pour mettre en scène l'exploration du marais et l'affrontement contre Mascevanje. L'objectif de cet acte est de mettre fin à la mainmise du dragon sur le marécage.

Les scènes ne sont pas proposées dans un ordre particulier. Libre à vous de les adapter ou d'en ajouter d'autres. Les PJ devraient toutefois gagner un niveau supplémentaire avant une éventuelle scène finale d'affrontement contre Mascevanje.

Des plans sont fournis afin de vous aider à visualiser les différents lieux et la configuration générale du marais.

SCÈNE 1 : LE TEMPLE ENGLOUTI

Objectif de la scène. Cette scène est optionnelle. Qu'ils se rendent au temple englouti pour éliminer les nécrophages à la requête de Gunnryd, ou qu'ils tentent de récupérer l'artefact qui s'y trouve sur les conseils de Crokraxeh, les PJ peuvent aussi faire sans l'exploration de ce vieux temple de pierre partiellement englouti.

Lorsqu'ils approchent du temple, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« La mangrove change alors que vous approchez de l'endroit où devrait se trouver le temple. Les arbres n'ont plus de feuillage, l'eau prend une couleur bleu pétrole, l'air est saturé d'une odeur âcre. Autour de vous, plusieurs fumerolles jaillissent et quelques mares bouillonnent ici et là. La brume est épaisse, collante et grasse.

Vous commencez à douter d'être au bon endroit, lorsqu'une ombre se dessine dans le brouillard. Une pyramide à degrés apparaît, envahie de lierre et de végétation. Les deux ou trois premiers niveaux sont profondément enfoncés dans le marécage, mais un escalier semble mener à l'entrée du temple, située au sommet. La zone est plongée dans un profond silence. Que faites-vous ? »

Le jour, la plupart des nécrophages se replient à l'intérieur de la pyramide. Seuls les zombis hommes-lézards qui les accompagnent sont parfois présents aux alentours de l'édifice. La nuit, la moitié des nécrophages seulement restent à l'intérieur, alors que les autres partent en chasse, accompagnés par la plupart des zombis. Les nécrophages sont particulièrement agressifs si des hommes-lézards s'approchent de la pyramide. Dans le cas contraire, ils attendent les intrus éventuels en restant embusqués à l'intérieur du temple.

Le temple abrite un tambour de guerre des hommes-lézards. C'est ce dernier que Crokraxeh les envoie trouver, car le retour du tambour permettrait de reprendre le contrôle de la tribu plus aisément et de les convaincre de lutter contre Mascevanje.

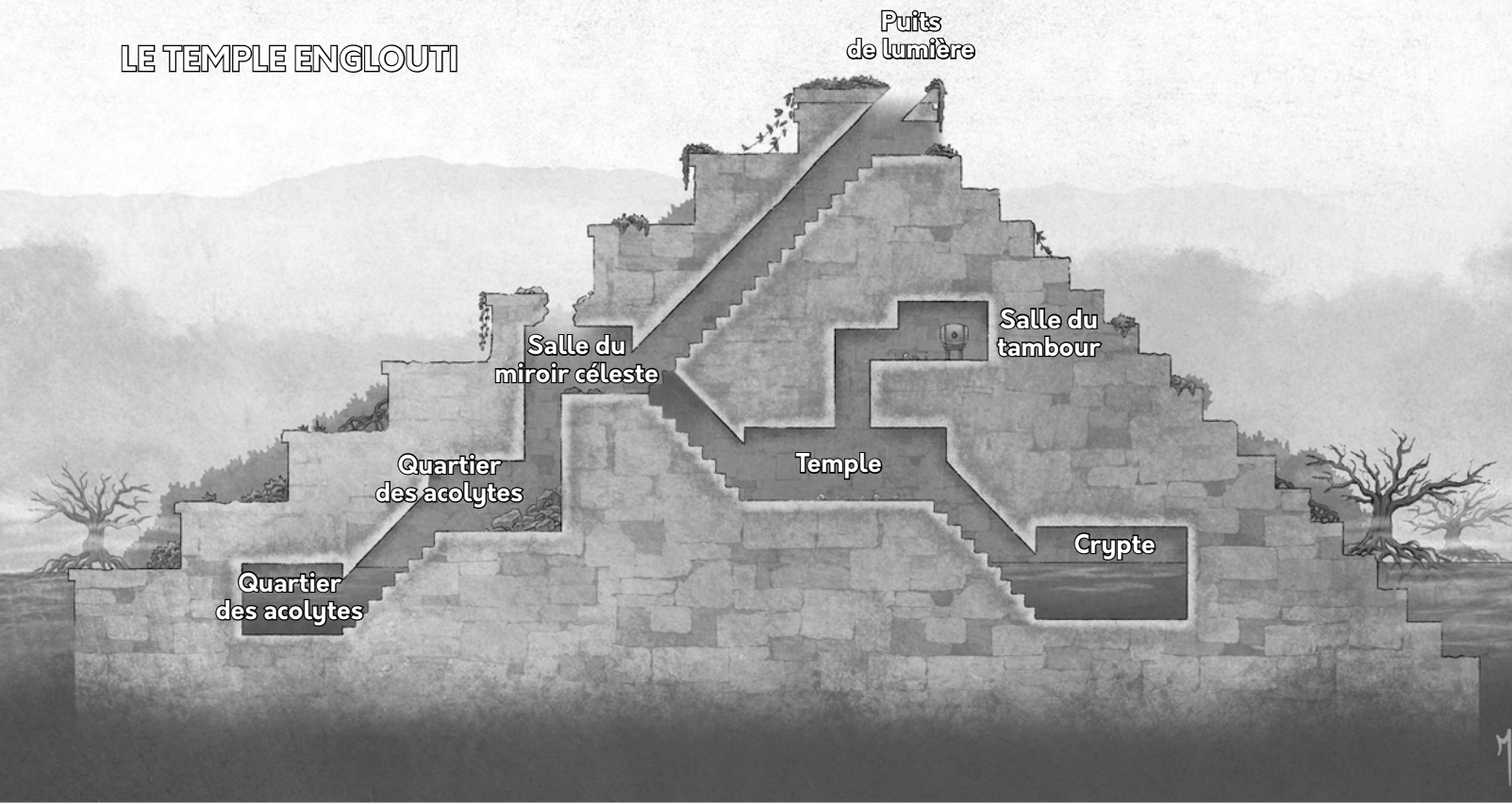
L'entrée du temple

Il est possible d'entrer dans le temple de deux manières. La première est l'entrée située en haut de la pyramide, le puits de lumière, qui est gardée en permanence par deux **nécrophages** (cf. Annexe p. 126) tapis dans l'ombre. Ils observent les alentours et donnent l'alerte au moindre signe suspect. La seconde, en partie dissimulée, se situe à l'aplomb de la salle du miroir céleste, dont le plafond est en partie effondré. De l'extérieur, il faut réussir un test de **Sagesse (Perception) DD 14** pour repérer l'éboulement. Avec le matériel adéquat, il est parfaitement possible de se glisser dans le temple par là et d'atterrir directement dans la salle du miroir céleste.

Le miroir céleste

Cette salle était autrefois couverte de métal poli conçu pour refléter la lumière des étoiles et de la lune entrant par un puits de lumière aménagé au-dessus de l'entrée principale. Lors de la grande conjonction, les rayons de lune frappaient cette salle et éclairaient l'ensemble de la pyramide à l'exception de la crypte. Malheureusement, les miroirs sont en partie brisés et rouillés, l'humidité et la végétation s'étant infiltrées par un trou dans le plafond qui a en partie obstrué le conduit qui menait aux quartiers des acolytes situés plus bas. Les nécrophages restent rarement dans cette pièce, mais les **zombis hommes-lézards** (cf. Annexe p. 128) patrouillent régulièrement dans la pièce et l'escalier qui mène à l'entrée.

LE TEMPLE ENGLOUTI



La salle des prières et du tambour

Le saint des saints du temple est une salle ronde d'une douzaine de mètres de diamètre située au cœur de la pyramide. Sur le sol, on peut encore distinguer des gravures représentant une partie des constellations du ciel nocturne. Sur les murs sont rassemblés des pictogrammes dépeignant certaines des cérémonies usuelles qui étaient pratiquées ici. Le sol est jonché de restes anciens de nains et d'hommes-lézards. Un test d'**Intelligence (Médecine) DD 16** fait remonter les combats qui ont eu lieu ici à plus d'un siècle. Là encore, l'humidité a fait des ravages. **Hekouren** la nécrophage (voir Acte II, Scène 5) se trouve en permanence dans cette salle. Dans son esprit mort-vivant, elle guette le grand chaman homme-lézard, réfugié dans la salle du tambour. Elle utilise une *hache d'armes +1*, aisément identifiable, car contrairement aux autres, elle est parfaitement conservée. Gunnryd saura reconnaître l'arme de son ancien officier si on la lui rapporte.

Cette salle du tambour est une pièce secrète à laquelle on accède par un puits situé au-dessus de la salle des prières.

L'entrée du puits est située à environ 4 m de hauteur à l'aplomb de la salle et il faut encore au moins 4 m avant de parvenir à un goulot donnant sur la salle du tambour proprement dite, laquelle était aussi le logement du grand prêtre. Dans le mur du puits se trouvent des accroches en métal auxquelles il est aisé de suspendre une corde, mais d'en bas il n'est pas possible de les atteindre à moins d'utiliser un moyen magique, ou une perche extrêmement longue. Un PJ qui réussit un test d'**Intelligence (Nature) DD 10** peut se souvenir de roseaux de grande dimension aperçus un peu à l'écart de la pyramide. Avec l'un de ces roseaux, il faut un test de **Dextérité DD 16** pour accrocher une corde assez solidement pour grimper.

Dans la salle du tambour, les PJ découvrent les restes squelettiques d'un homme-lézard portant au doigt un *anneau de résistance à l'acide* (*LdM*, p. 279) — c'est tout ce qui a résisté aux affres du temps sur sa personne — et dans un coin de la pièce, un tambour de bronze antique, le **tambour de guerre** dont Crokraxeh a besoin pour unir sa tribu contre le dragon.

Les zones inondées

Les zones inférieures de la pyramide sont inondées et impraticables. L'eau, qui n'est déjà pas ragoûtante à l'extérieur, est ici carrément immonde, stagnante et porteuse de maladies. Tout PJ qui y plonge doit réussir une sauvegarde de **Constitution DD 12** chaque minute ou subir un accès de fièvre des marais, une maladie durant 1d6 jours qui lui occasionne deux niveaux d'épuisement.

La crypte contient les sarcophages endommagés d'une douzaine de chamans hommes-lézards. La tradition veut que ceux-ci soient embaumés et placés nus dans chaque sarcophage, toutes leurs possessions matérielles redistribués au sein de la tribu. La crypte ne contient donc rien de valeur. Si les PJ fouillent ces corps en présence d'un ou plusieurs hommes-lézards, ceux-ci rapportent leurs agissements à Crokraxeh et le clan refuse dès lors d'aider les PJ dans leur lutte contre Mascevanje.

SCÈNE 2 : LE VILLAGE LACUSTRE

Objectif de la scène. Là encore, cette scène est optionnelle. Les PJ pourraient toutefois avoir à se rendre au village des hommes-lézards dans plusieurs circonstances :

*S'ils tentent de libérer les otages ou de récupérer des objets qui leur ont été dérobés dans l'Acte I ;
Si Crokraxeh leur demande leur aide afin de libérer certains de ses congénères ou d'aider à la révolte contre les alliés du dragon.*

Lorsqu'ils approchent du village, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous parvenez tout à coup à une aire complètement dégagée. Un petit lac à l'eau plus claire se déploie devant vos embarcations, couvert par endroit d'herbes hautes et de roseaux. Au centre, nimbée d'une légère brume, vous apercevez une île, et sur celle-ci un village lacustre faiblement éclairé. Des huttes sont serrées les unes contre les autres sur la terre ferme, pendant qu'une partie du village se trouve sur pilotis.

Vous distinguez aussi un ponton, auquel sont attachés de nombreux canoës. À l'extrémité du ponton, trois piliers de bois ont été dressés. À chacun est enchaînée une personne. Des hommes-lézards armés patrouillent le long du ponton et à l'entrée du village, torches à la main. Que faites-vous ? »

Si les PJ viennent au village lors de l'Acte I, les personnes enchaînées sont les otages capturés à Port-aux-Loutres. Plus tard, il s'agit d'hommes-lézards rebelles, parmi lesquels pourrait se trouver Thuk. Un **champion** et quatre **pillards**

sont constamment de garde sur le ponton. Un autre **pillard** se trouve à la porte du village et sonne l'alarme si quoi que ce soit d'inhabituel se produit. Les alliés de Mascevanje sont au total une trentaine dans le village. Mais si les PJ ne sont pas de manière évidente des alliés de Crokraxeh, une trentaine de guerriers supplémentaires se joignent à eux pour défendre le village.

Le village est entouré d'un mur de glaise et d'herbes hautes relativement aisé à grimper grâce à un test de **Force (Athlétisme) DD 10** et surtout destiné à empêcher les prédateurs nocturnes de s'infiltrer dans le village. Les hommes-lézards ne surveillent pas le lac lui-même et il est donc facile de s'approcher du village par la direction opposée au ponton. Dans l'enceinte du village, une hutte légèrement plus grande que les autres sert d'entrepôt, gardé en permanence par deux **pillards**. À l'intérieur se trouve le produit des diverses attaques contre les villages le long du fleuve : principalement du grain, de l'alcool et de la nourriture. Les objets précieux sont transportés jusqu'à l'arbre sacré et offerts au dragon.

SCÈNE 3 : L'ARBRE SACRÉ

Objectif de la scène. Si les PJ veulent obtenir l'aide des hommes-lézards, cette scène est un passage obligé, car ceux-ci refusent d'agir de manière ouverte tant que les kobolds menacent leur site sacré.

Lorsqu'ils approchent de l'arbre, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« L'arbre sacré vous apparaît enfin dans toute sa splendeur. Vous avez parfois aperçu son faite, même depuis de grandes distances. Mais en vous approchant, vous vous rendez compte de ses dimensions réelles : plusieurs dizaines de mètres de haut et d'envergure. La base de son tronc à elle seule doit faire une vingtaine ou une trentaine de mètres de diamètre et ses racines s'enfoncent profondément dans le sol. Sur son écorce, vous distinguez une myriade d'inscriptions et de gravures mystiques, sans doute créées au cours des siècles par les hommes-lézards.

L'intérieur de l'arbre est creux et une grande porte y a été aménagée, par laquelle filtre de la lumière. Les ombres de plusieurs kobolds se découpent dans l'entrée et leurs aboiements résonnent dans la mangrove. Que faites-vous ? »

La manière dont les PJ approchent cette scène peut être déterminante pour l'épilogue du scénario. Deux paramètres doivent être pris en compte. Tout d'abord, l'ancre de Mascevanje se trouve à proximité, l'entrée sous-marine étant située à une centaine de mètres à peine. Sachant que

les kobolds disposent d'un accès souterrain à celui-ci (voir Scène 4), toute approche frontale a de bonnes chances de mener à la sortie du dragon, lequel prendra alors un malin plaisir à détruire une partie de l'arbre et peut-être du village. Deuxièmement, les kobolds disposent de quatre feux grégeois, stratégiquement positionnés afin d'enflammer l'arbre depuis l'intérieur en cas de tentative de la part des hommes-lézards (voir profil du **poseur de pièges** pour la description des feux grégeois et de leurs effets).

Une approche discrète ou détournée semble donc le meilleur moyen. Au total, dans la pièce de vie principale dans le tronc de l'arbre sacré, un **sorcier**, quatre **poseurs de pièges**, quatre **officiers** et une trentaine d'**écorcheurs** sont présents. Les écorcheurs ne savent pas comment déclencher les feux grégeois. Au sous-sol, dans ce qui était autrefois le temple, plus d'une centaine de kobolds supplémentaires sont présents, il y a là d'autres écorcheurs, mais aussi les familles de certains des kobolds, incluant femelles et petits en bas âge. Plus profondément encore, au niveau de la source chaude et des galeries dans lesquelles seuls les kobolds (ou des créatures de Petite taille) peuvent passer, un **sorcier**, un **officier** et une vingtaine d'**écorcheurs** sont présents. Ils ont deux missions principales : fournir la tribu en nourriture en chassant les mille-pattes géants nichant dans les grottes, et assurer la communication avec Mascevanje, dont l'ancre est accessible par ces souterrains.

Crokraxeh apporte toute l'aide possible si les PJ se mettent en tête de protéger l'arbre sacré. Elle peut les informer de la configuration des lieux, du nombre approximatif de kobolds. Elle peut aussi leur signaler qu'à intervalle régulier, les hommes-lézards alliés du dragon partagent avec les kobolds le fruit de leurs pillages, en particulier lorsqu'ils trouvent de l'alcool...

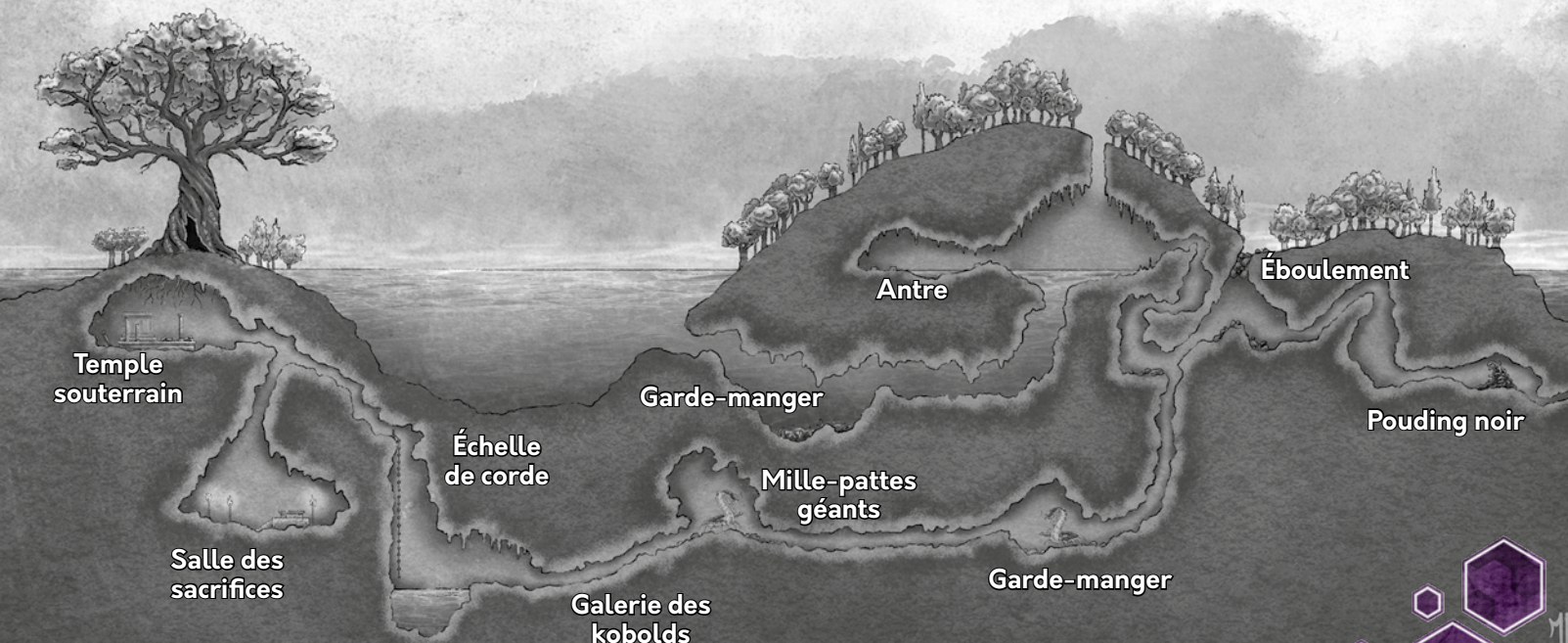
SCÈNE 4 : LES SOUTERRAINS

Objectif de la scène. Le sous-sol du marécage comporte un dédale de cavernes naturelles et de sources souterraines. La zone de l'arbre sacré et de l'ancre du dragon ne fait pas exception. Les PJ peuvent rentrer dans ce complexe de plusieurs manières : depuis le temple souterrain sous l'arbre sacré, ou depuis un éboulement qui a créé un gouffre non loin de l'ancre. C'est cette entrée dont parlent les chroniques de Bors de Thessalie (voir Acte II, Scène 2).

Une fois que les PJ sont dans les souterrains, lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous avancez désormais dans l'obscurité la plus totale, dans des cavernes naturelles creusées pendant des millions

L'arbre sacré



d'années par les écoulements. Les parois suintent en permanence, et des dépôts multicolores se sont formés sur toutes les surfaces. Le sol semble argileux, boueux et vous êtes rapidement couverts d'une glaise orangée. La température et l'humidité sont élevées et vous suiez à grosses gouttes.

Autour de vous, c'est un paysage minéral étrange, fait d'une multitude d'anfractuosités et de passages qui se ressemblent souvent. Lorsque vous tendez l'oreille, tout semble silencieux, mais vous distinguez une sorte de grondement sourd, comme si la terre sous vos pieds respirait. Que faites-vous ? »

Le grondement n'est pas celui du dragon, mais des phénomènes géologiques souterrains, comme peut le confirmer un test réussi d'**Intelligence (Nature) DD 17**. L'étendue et la complexité des souterrains sont laissées à votre libre appréciation. Les hommes-lézards connaissent mal ces souterrains, contrairement aux kobolds. Toutefois, certains aspects sont obligatoires :

- Le passage direct qui mène de l'arbre sacré à la zone de l'ancre du dragon n'est facilement accessible qu'à des créatures de Petite taille. Si des créatures de taille Moyenne souhaitent tenter l'aventure, elles sont considérées comme à terre et leur vitesse est réduite à 3 m. Pour des créatures encore plus grandes, le franchissement est tout simplement impossible. Il n'est possible de combattre dans ces galeries qu'avec des armes légères ou une lance.
- Un accès aérien donne directement sur la grotte principale de l'ancre du dragon. Toutefois, les arbres situés au-dessus de cet accès fourmillent d'oiseaux et de charognards que le dragon nourrit parfois des restes de ses repas. Si quelqu'un approche par-là, il est accueilli par une volée extrêmement bruyante qui alerte immédiatement Mascevanje d'une présence inhabituelle.
- Les grottes débouchent sur une petite ouverture dans la paroi de la caverne principale. Là, un promontoire de trois ou quatre mètres de large permet d'observer l'ancre à bonne distance. C'est généralement ici que les sorciers et officiers viennent communiquer avec le dragon. La caverne qui donne sur le promontoire est en permanence gardée par quatre kobolds qui donnent l'alarme s'ils en ont l'occasion.
- Dans des galeries secondaires niche un **pouding noir** (LdM, p. 219). Dans le repaire de cette créature se trouvent les restes squelettiques de plusieurs kobolds, mais aussi de ce qui semble être un dragonnet, dévoré par le pouding il y a plusieurs dizaines d'années (il s'agit du cadavre de la sœur de Mascevanje). À l'entrée de ces galeries, non loin du gouffre donnant sur l'extérieur, les kobolds ont tracé des symboles rudimentaires d'avertissement sur les parois.

- Plusieurs cavernes sont infestées d'insectes tels des mille-pattes géants (LdM, p. 238). Ces créatures se nourrissent sous terre ou dans la mangrove, qu'elles rejoignent grâce aux multiples anfractuosités qui mènent à la surface. Elles nichent toutefois profondément sous terre. Les kobolds apprécient particulièrement leur chair.

SCÈNE 5 : L'ANTRE DE LA BÊTE

Objectif de la scène. Le combat contre Mascevanje, si combat il y a, ne se déroule pas forcément dans son ancre. Toutefois, il est probable que les PJ s'y rendront tôt ou tard, volontairement ou non.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant à vos joueurs :

« Vous entrez dans une caverne plus grande que les autres, dont le fond est presque complètement occupé par un petit lac. L'eau est saumâtre, exhalant une odeur de soufre. Sur les murs, de grandes traînées jaunâtres dessinent des motifs complexes. La caverne est éclairée d'une faible lueur par un gouffre situé à l'aplomb de l'eau à une trentaine de mètres de hauteur. Dans un coin de la caverne, des marmites naturelles de roche semblent bouillonner. Leur contour montre un ensemble de couleurs vives, des bleus et des verts intenses dessinant des motifs réguliers.

Un bruit attire soudain votre attention. De l'autre côté de cette étendue d'eau, une autre caverne plus petite s'ouvre. Et dans cette caverne, vous venez d'entendre une profonde respiration. Vous avez trouvé l'ancre du dragon. Que faites-vous ? »

Mascevanje passe le plus clair de son temps dans son ancre. Elle est en train de réaliser sa transition à l'âge adulte, et ne possède pas encore d'enchantements d'ancre, mais pendant cette période, c'est là qu'elle se sent le mieux. Toutefois, il y a une très faible chance qu'elle soit en chasse lorsque les PJ visitent son ancre. Lancez 1d20 : sur un 20 le dragon est sorti et l'ancre est vide, sur un 1 le dragon est en train de discuter avec un sorcier kobold et sa garde personnelle (au moins six kobolds, dont un **officier**).

Le dragon n'engage pas forcément le combat immédiatement et, si les PJ lui en laissent l'occasion, elle tente de parlementer. Elle propose par exemple de quitter la région si les PJ s'assurent de lui remettre tous les membres du groupe qui a tué Uphinth et leurs descendants. Toutefois, dans le cas peu probable où les PJ accompliraient cela, elle ajoute quiconque a porté l'*armure d'écailles de dragon noir* à la liste des personnes qu'elle souhaite éliminer. Si elle sent que le combat est inévitable et qu'elle en a la possibilité, elle tente

de gagner du temps afin que des renforts kobolds (et éventuellement hommes-lézards) arrivent.

Lorsque le combat s'engage, elle commence par utiliser son souffle avec le maximum d'effet (visant en priorité les lanceurs de sort). Ensuite, elle concentre ses attaques sur quiconque porte l'*armure d'écailles de dragon noir*. Idéalement, elle se saisit de l'individu en question et l'amène sous l'eau afin de le noyer sans que les autres puissent intervenir. Si elle perd la moitié de ses PV, elle tente de fuir par l'une des deux entrées de son antre.

Si les PJ ont gagné le soutien de Crokraxeh et des hommes-lézards, ceux-ci peuvent s'assurer de coincer Mascevanje dans son antre, en tendant un filet au-dessus du gouffre et en se plaçant stratégiquement dans l'accès sous-marin. Le dragon combat alors jusqu'à la mort et avec toute la rage du désespoir.

CONCLUSION

La fin du scénario est extrêmement ouverte. Depuis l'élimination du dragon avec ou sans l'aide des hommes-lézards jusqu'à sa fuite ou la mort d'un ou plusieurs PJ. Mascevanje peut même avoir le temps de monter des attaques ciblées contre ses ennemis à Zmajar et obtenir une vengeance au moins partielle. La baronnie peut redevenir un endroit civilisé et paisible ou être mise à feu et à sang pendant l'aventure. Libre à vous d'interpréter les conséquences des décisions et des actes des PJ.

LA MORT EST UNE OPTION

Lorsqu'on affronte une créature telle qu'un dragon, les chances d'en sortir vivant ne sont pas toujours maximales. Notez à ce titre que Crokraxeh dispose d'un pouvoir lui permettant de réincarner un personnage dans un nouveau corps. Le PJ doit cependant être mort depuis moins de 10 jours. Tirez un d20 dans le tableau *Origine du corps réincarné* ci-après pour savoir quelle sera la nouvelle origine du personnage.

La druidesse Alatheia dispose aussi de ce sort et pourra en faire bénéficier les PJ s'ils s'en sont fait une alliée. Essayez de faire comprendre cette option à vos joueurs et permettez-leur de battre en retraite si nécessaire. Mascevanje (cf. Annexe p. 125) ne leur fera pas de cadeaux.

ORIGINE DU CORPS RÉINCARNÉ

D20	ORIGINE
1	Elfe blanc ou gris
2	Elfe vert ou rouge
3	Elfe bleu ou brun
4	Gnome des terres
5	Gnome des bois ou nomades
6	Gnome des eaux ou solitaire
7	Halfelin de village ou tête de bois
8	Halfelin des cités
9	Halfelin aventureux
10	Humain
11	Demi-elfe
12	Demi-orc
13	Nain des vallées ou des routes
14	Nain des pics
15	Nain du dessous
16	Aasimar céleste
17	Aasimar déchu
18	Aasimar impur
19	Sangdragon cracheur
20	Sangdragon ailé

ANNEXE : CRÉATURES ET PNJ

Vous trouverez dans cette annexe tous les profils de créatures et PNJ spécifiques aux scénarios de ce recueil.

BRAS CASSÉS DE DREG'

ID 1/2

HUMANOÏDE (HUMAIN)

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+2 (14)	+1 (13)	+2 (14)	-1 (9)	+0 (10)	+0 (10)
Svg	+4	+1	+4	-1	+0	+0

Compétences Athlétisme +4, Intimidation +2**Langues** commun**Sens** Perception passive 10**CAPACITÉS SPÉCIALES****Effet de groupe.** Avantage aux attaques si un compagnon se trouve à 1,5 m.**Courage de Dreg' (1/jour).** Si Dreg' se situe à moins de 12 m, le bras cassé peut choisir de réussir un jet de sauvegarde auquel il vient d'échouer.**COMBAT****CA** 13 (cuir clouté)**PV** 54 (8d8+16)**Vitesse** 9 m**SCORES D'ATTAQUE****Épée courte.** Attaque d'arme au corps à corps : +4, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+2 (5) tranchants.**ACTIONS****Attaquer.** Deux attaques d'épée courte.**CHAMPION SQUELETTE NAIN**

ID 2

MORT-VIVANT

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	(+2) 14	+2 (14)	+2 (15)	-1 (9)	-2 (8)	-1 (8)
Svg	+2	+2	+2	-1	-2	-1

Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant (commun, nain), mais ne peut pas parler.**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 9**CAPACITÉS SPÉCIALES****Mépris du renvoi.** Avantage aux jets de sauvegarde pour résister aux effets de renvoi des morts-vivants.**COMBAT****Classe d'armure** 15 (chemise de mailles en mithral)**PV** 65 (10d8+20)**Vitesse** 9 m**Vulnérabilité** aux dégâts contondants**Immunité** contre les dégâts de poison, l'état empoisonné et l'épuisement**SCORES D'ATTAQUE****Hache à deux mains.** Attaque au corps à corps : +6, allonge 1,5 m. Dégâts : 2d12 +4 (17) tranchants.**ACTIONS****Attaquer.** Une attaque de hache à deux mains.

Certains squelettes conservent l'intelligence qu'ils avaient de leur vivant et leur talent de combattant. Ces squelettes sont plus puissants que les squelettes standards.

CLIENTS ARMÉS DE CHOPES

ID 1/4

HUMANOÏDE

TAILLE M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+2 (14)	+1 (12)	+2 (14)	-2 (7)	+0 (11)	10 (+0)
Svg	+2	+1	+4	-2	+0	+0

Sens Perception passive 10**Langues** commun, commun des profondeurs**COMBAT****Classe d'armure** 13 (Armure de cuir)**Points de vie** 13 (2d8+4)**Vitesse** 9 m**SCORES D'ATTAQUE****Chope de pierre.** Attaque d'arme au corps à corps : +4, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d4+2 (4) contondants.**Jet de chope.** Attaque d'arme à distance : +3, portée 6/24 m. Dégâts : 1d4+2 (4) contondants.**ACTIONS****Attaquer.** Une attaque de chope de pierre ou un jet de chope.**RÉACTIONS****Pleutre.** S'il est réduit à moins de 4 PV, le client fuit sans demander son reste.**CROKRAXEH, LA CHAMANE**

ID 4

HUMANOÏDE (HOMME-LÉZARD)

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +4

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+1 (11)	+0 (10)	+2 (14)	+1 (12)	+3 (16)	+1 (12)
Svg	+1	+0	+2	+1	+7	+5

Compétences Médecine +7, Nature +5, Perception +7, Survie +7**Langues** commun, draconique**Sens** Perception passive 17

CAPACITÉS SPÉCIALES

Retenir son souffle. Peut retenir son souffle durant 15 min.

Défense des traditions. Tous les hommes-lézards situés dans un rayon de 9 m autour de la chamane bénéficient de l'avantage à toutes leurs sauvegardes de Sagesse, Constitution ou Charisme.

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

Tours de magie (à volonté) : *bouffée de poison, druidisme, produire une flamme*

4/ jour parmi : *baies nourricières, communication avec les animaux, enchevêtrement, nappe de brouillard*

3/jour parmi : *bourrasque, immobiliser un humanoïde, messenger animal*

3/jour parmi : *communication avec les plantes, invoquer des animaux*

3/jour parmi : *contrôle de l'eau, localiser une créature*

Réincarnation. Crokraxeh a la capacité de réincarner une créature humanoïde. Cette dernière doit être morte depuis moins de 10 jours et l'origine de son nouveau corps est déterminée de façon aléatoire (cf. « La mort est une option » p. 117).

COMBAT

CA 13 (armure naturelle)

PV 78 (12d8 + 24)

Vitesse 9 m, nage 9 m

Résistance aux dégâts de poison

SCORES D'ATTAQUE

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+1 (4) perforants.

Bâton de chamane. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+1 (4) contondants, plus 2d6 (7) de poison.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de morsure ou de bâton.

Lancer un sort. Une incantation de sort.

RÉACTIONS

Guérisseuse. Redonne 2d8 PV à un allié situé à 1,5 m

DREG'

ID 4

HUMANOÏDE (HUMAINE)

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+3 (16)	+2 (14)	+3 (16)	+0 (10)	+0 (10)	+2 (15)
Svg	+5	+2	+5	+0	+0	+2

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +4, Intimidation +4

Langues commun

Sens Perception passive 10

CAPACITÉS SPÉCIALES

Peur de rien. Avantage aux jets de sauvegarde contre l'état terrorisé.

COMBAT

CA 14 (cuir clouté)

PV 90 (12d8+36)

Vitesse 9 m

SCORES D'ATTAQUE

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+3 (6) tranchants.

Coup de poing rageur. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 4d4+3 (13) contondants.

ACTIONS

Attaquer. Deux attaques d'épée courte.

RÉACTIONS

Bourre-pif. Lorsqu'une créature entre dans une zone de 1,5 m autour de Dreg', cette dernière effectue une attaque de coup de poing rageur.

DZAYAN ET CYLIANE

ID 4

HUMANOÏDE (HUMAINE)

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+1 (12)	+2 (14)	+2 (14)	+3 (16)	+3 (17)	+2 (14)
Svg	+1	+1	+2	+3	+5	+4

Compétences Religion +5

Langues commun, elfe, céleste, draconique

Sens Perception passive 13

CAPACITÉS SPÉCIALES

Incantation. Caractéristique d'incantation : Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 13). Dzayan peut lancer les sorts suivants :

À volonté : *réparation, résistance, thaumaturgie*

3/jour chacun : *balisage, bouclier de la foi, cécité/surdité, arme spirituelle, jeter une malédiction*

1/jour chacun : *bannissement, localiser une créature*

Cyliane peut lancer les sorts suivants :

À volonté : *assistance, résistance, thaumaturgie*

3/jour chacun : *bénédictio, blessure, sanctuaire, immobiliser un humanoïde, silence, revigorer*

1/jour chacun : *façonnage de la pierre, contrôle de l'eau*

COMBAT

CA 12

PV 78 (12d8+24)

Vitesse 9 m

SCORES D'ATTAQUE

Bâton. Attaque d'arme au corps à corps : +3, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+1 (4) contondants.

Murmure de la vaillance. Attaque de sort à distance : +5, portée 12 m, jusqu'à trois cibles. Les cibles effectuent un **jet de sauvegarde de Constitution DD 13** ou subissent 2d6 (7) dégâts radiants.

ACTIONS

Attaquer. Deux attaques de bâton ou une attaque de mur-mure de la vaillance.

Lancer un sort. Une incantation de sort.

ESPRIT VENGEUR DE MÉLUSINE

ID 5

Mort-vivant de taille M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	1 (-5)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	17 (+3)
Svg	-5	+2	+1	+1	+0	+3

Langues commun**Sens** vision dans le noir (18 m), Perception passive 10

CAPACITÉS SPÉCIALES

Déplacement incorporel. Peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme sur un terrain difficile. Subit 1d10 (5) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Esprit vengeur. Peut sentir la présence de Médaric jusqu'à 7,5 km. Elle connaît la direction dans laquelle il se trouve et la distance approximative.

Malédiction de Rochefaucon. Ne peut sortir de l'enceinte de la forteresse à moins de posséder un être vivant (voir Possession).

COMBAT

CA 12**PV** 71 (13d8+13)**Vitesse** 0 m, vol 12 m (stationnaire)

Résistance aux dégâts d'acide, de feu, de foudre, de tonnerre, contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques

Immunité aux dégâts de froid, nécrotique, de poison ; aux états à terre, charmé, empoigné, empoisonné, entravé, paralysé, pétrifié, terrorisé et à l'épuisement

SCORES D'ATTAQUE

Contact corrupteur. Attaque de sort au corps à corps : +4, allonge 1,5 m. Dégâts : 3d6+2 (12) nécrotiques.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de contact corrupteur.

Visage effroyable. Chaque créature vivante se trouvant à 18 m ou moins de Mélusine et pouvant la voir doit réussir une sauvegarde de Sagesse DD 13 ou être terrorisée pendant 1 min. Une créature terrorisée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec le désavantage si l'esprit de Mélusine est toujours visible, mettant fin à l'effet en cas de réussite. Si la sauvegarde de la cible est réussie ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au visage effroyable pendant 24 h.

Hurllement (Recharge 6). Mélusine pousse un hurlement plaintif. Les zombis de Rochefaucon situés à moins de

100 m se déplacent vers l'origine du cri. Les créatures artificielles et les autres morts-vivants sont immunisés à cet effet. Toutes les autres créatures se situant à 9 m d'elle et pouvant l'entendre doivent réussir une sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne subir que 3d6 (10) dégâts psychiques. En cas d'échec, la créature tombe inconsciente et est possédée (voir Possession).

Invisibilité. L'esprit de Mélusine devient invisible et peut le rester tant qu'il maintient sa concentration et n'utilise aucune de ses actions.

Possession. Lorsque le hurlement de Mélusine réussit ou réduit une cible à 0 PV, celle-ci tombe immédiatement inconsciente. La victime est stable, mais son esprit est désormais habité par l'esprit vengeur. Pendant un combat, au début de chaque tour elle peut tenter une sauvegarde de Sagesse DD 15 afin d'agir sans entraves. Sinon, c'est l'esprit de Mélusine qui décide de ses actions. Plusieurs esprits peuvent être possédés en même temps par l'esprit vengeur.

GARDE DEMI-ORC

ID 1

HUMAÏOÏDE

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+3 (16)	+1 (12)	+3 (16)	-2 (7)	+0 (11)	10 (+0)
Svg	+5	+1	+5	-2	+0	+0

Compétences Intimidation +3**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 10**Langues** commun, orc

COMBAT

Classe d'armure 13 (Armure de cuir)**Points de vie** 30 (4d8+12)**Vitesse** 9 m

ATTAQUE

Hache à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d12+3 (9) tranchants.

Javeline. Attaque d'arme à distance : +5, portée 9/36 m. Dégâts : 1d6+3 (6) perforants.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de hache à deux mains ou de javeline.

ACTIONS BONUS

Agressif. Se déplace d'une distance maximale égale à sa vitesse vers une créature hostile dans son champ de vision.

GLOIRE FIDELIO

ID 1

HUMAÏN

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+3 (16)	+0 (11)	+2 (14)	+0 (11)	+0 (11)	15 (+2)
Svg	+3	+0	+4	+0	+2	+2

Sens Perception passive 10

Langues commun

CAPACITÉS SPÉCIALES

Fanatisé par l'anneau. Immunisé contre l'état *terrorisé*. Agit encore une fois après avoir été réduit à 0 PV, puis meurt.

COMBAT

Classe d'armure 16 (Cotte de mailles)

Points de vie 26 (4d8+8)

Vitesse 9 m

SCORES D'ATTAQUE

Épée à deux mains. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 2d6+3 (10) tranchants.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque d'épée à deux mains.

GRIG

ID 1/4

FÉE

TAILLE : TP

Bonus de Maîtrise +2

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-3 (5)	+2 (14)	+1 (12)	+0 (10)	+1 (13)	+2 (14)

Svg. -3 +2 +1 +0 +1 +2

Compétences Acrobaties +4, Discrétion +6, Perception +3, Représentation +6

Langues commun, sylvestre

Sens Perception passive 13, vision dans le noir (18 m)

CAPACITÉS SPÉCIALES

Incantation innée. Caractéristique d'incantation innée :

Charisme (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 12). Il peut lancer les sorts suivants de façon innée, sans aucune composante matérielle :

À volonté : *druidisme*

3/jour chacun : *déguisement, enchevêtrement, invisibilité*

Attaque surprise. Si le grig surprend une créature et que son attaque touche au cours du premier round de combat, la cible subit 1d6 (3) dégâts supplémentaires de cette attaque.

COMBAT

Classe d'armure 13 (armure naturelle)

PV 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m, vol 12 m

SCORES D'ATTAQUE

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +4, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+2 (5) perforants.

Arc long. Attaque d'arme à distance : +4, portée 45/180 m. Dégâts : 1d8+2 (6) perforants.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque à l'arc long ou à l'épée courte

Violon (recharge 5-6). Le grig joue un air entraînant avec ses pattes. Les créatures à 9 m ou moins qui peuvent l'entendre doivent effectuer un **jet de sauvegarde de Sagesse DD 13**. En cas d'échec, la créature est *charmée* pendant 1 min. Elle doit alors utiliser son action pour danser et gambader de

façon comique. La créature peut refaire un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. En cas de réussite, l'effet prend fin. Si le jet de sauvegarde est réussi, ou si l'effet se termine, la créature est immunisée contre l'effet de *violon* du grig pendant 24 h.

Lancer un sort. Une incantation de sort.

HALFELINES

Toutes les halfelines bénéficient des capacités communes : **Capacités de halfelin** : *Chanceux* (relancer les 1 au d20), *Brave* (avantage sur les jets de sauvegarde contre la terreur) et *Agilité halfeline* (vous pouvez traverser n'importe quel emplacement occupé par une créature plus grande que vous).

FRIDA (BARDE)

ID 2

HUMANOÏDE (HALFELINE)

TAILLE P

Bonus de maîtrise +3

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
-1 (09)	+3 (16)	+2 (15)	+0 (10)	+1 (12)	+3 (17)

Svg. -1 +6 +2 +0 +1 +6

Compétences Acrobaties +6, Discrétion +6, Perception +4, Perspicacité +4, Persuasion +6, Représentation +9, Supercherie +6

Langues commun, elfe, halfelin, nain

Sens Perception passive 14

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque sournoise. Une fois par tour, si Frida obtient l'avantage sur une attaque ou si un autre ennemi de sa cible se trouve à 1,5 m d'elle, elle peut infliger 2d6 dégâts supplémentaires à sa cible.

Anneau d'illé. Lorsqu'elle enfile l'anneau, Frida récupère 25 (4d8+7) points de vie. Simultanément, elle bénéficie des effets du sort *invisibilité supérieure* (niveau 4, durée 1 min, elle obtient l'avantage en attaque et les PJ subissent un désavantage pour l'attaquer) et elle obtient la résistance aux dégâts nécrotiques et de feu ainsi qu'à tous les types d'armes non magiques durant toute la durée du sort. Si elle utilise l'anneau plus d'une fois par jour de cette façon, elle subit un niveau d'épuisement pour chaque fois supplémentaire.

COMBAT

Classe d'armure 16 (Armure de cuir)

Points de vie 36 (6d6+12)

Vitesse 7,5 m

SCORES D'ATTAQUE

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +6, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+3 (6) perforants.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque d'épée courte.

Une petite femme blonde avec un visage poupin et un adorable sourire. Frida est la leader du groupe et c'est tout naturellement qu'elle s'est emparée de l'anneau.

SAMANTHA, MEREDITH ET PÉRINNE ID 1/2

Les 3 halfelines utilisent le même profil technique.

Samantha est une rouquine plutôt musclée pour une halfeline. C'est la psychopathe du groupe, mais elle est totalement fidèle à Frida et cette dernière est généralement là pour l'empêcher de déraiper. Samantha joue de la scie musicale et son instrument lui sert aussi à découper les cadavres encombrants...

Meredith est une halfeline à la peau foncée avec la moitié du crâne rasé et un tatouage d'aigle de l'autre côté. La plus solitaire.

Périnne est une brunette, mignonne et discrète, toute vêtue de cuir noir. Son arme préférée est l'arbalète légère.

HUMANOÏDE (HALFELINE) TAILLE : P

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	-1 (09)	+3 (16)	+1 (13)	+0 (10)	+1 (12)	+0 (10)
Svg	-1	+5	+3	+0	+1	+0

Compétences Acrobaties +5, Discrétion +5, Perception +3, Représentation +3, Supercherie +3, Survie +4

Langues commun, halfelin

Sens Perception passive 13

CAPACITÉS SPÉCIALES

Attaque sournoise. Une fois par tour, si une halfeline obtient l'avantage sur une attaque ou si un autre ennemi de sa cible se trouve à 1,5 m d'elle, elle peut infliger 1d6 dégâts supplémentaires à sa cible.

COMBAT

Classe d'armure 14 (Armure de cuir)

Points de vie 27 (6d6+6)

Vitesse 7,5 m

SCORES D'ATTAQUE

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+3 (6) perforants.

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : +5, portée 24/96 m. Dégâts : 1d8+3 (7) perforants

ACTIONS

Attaquer. Une attaque d'épée courte ou d'arbalète légère.

HEREDON ID 5

HUMANOÏDE (HUMAIN) TAILLE : M

Bonus de maîtrise +3

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+1 (12)	+1 (12)	+2 (14)	+4 (18)	+4 (18)	+2 (14)
Svg	+1	+1	+2	+4	+7	+5

Compétences Perspicacité +7, Persuasion +5, Religion +7, Supercherie +5

Langues commun, elfe, céleste, draconique

Sens Perception passive 14

CAPACITÉS SPÉCIALES

Incantation. Caractéristique d'incantation : Sagesse (DD du jet de sauvegarde contre les sorts 15). Heredon peut lancer les sorts suivants :

À volonté : *réparation, résistance, thaumaturgie*

3/jour chacun : *bouclier de la foi, détection de la magie, esprits gardiens, fléau, zone de vérité*

1/jour chacun : *gardien de la foi, liberté de mouvement*

COMBAT

CA 11

PV 78 (12d8+24)

Vitesse 9 m

SCORES D'ATTAQUE

Bâton de la foi. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+1 (4) contondants + 3d8 (31) radiants.

Flamme de la vaillance. Attaque de sort à distance : +7, portée 18 m. Dégâts : 1d8+3 (7) radiants et la cible est aveuglée jusqu'au début du prochain tour d'Heredon.

ACTIONS

Attaquer. Deux attaques de bâton de la foi ou de flamme de la vaillance.

Lancer un sort. Une incantation de sort.

KOBOLDS

OFFICIER KOBOLD ID 1

TYPE : HUMANOÏDE (KOBOLD) TAILLE : P

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+1 (12)	+2 (15)	+2 (14)	+0 (10)	-1 (9)	+0 (10)
Svg	+1	+2	+2	+0	-1	+0

Compétences Discrétion +4, Perception +1

Langues commun, draconique

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sensibilité à la lumière du soleil. Désavantage aux jets d'attaque et tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Chef de meute. Tous les alliés kobolds situés à 6 m ou moins de l'officier bénéficient de l'avantage sur leurs sauvegardes de Dextérité et leurs jets d'attaque.

COMBAT

Classe d'armure 16 (armure de cuir clouté, bouclier)

Points de vie 44 (8d6 + 16)

Vitesse 6 m

Résistance aux dégâts d'acide

SCORES D'ATTAQUE

Lance. Attaque d'arme au corps à corps ou à distance : +3, allonge 1,5 m ou portée 6/18 m. Dégâts : 1d6+1 (4) perforants plus 1d6 (3) d'acide, ou 1d8+1 (5) perforants plus 1d6 (3) d'acide si maniée à deux mains (corps à corps uniquement).

ACTIONS

Attaquer. Deux attaques de lance.

POSEUR DE PIÈGES KOBOLD

ID 1/2

Type Humanoïde (kobold)

Taille P

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	-2 (7)	+3 (16)	+1 (12)	+0 (10)	-1 (8)	-1 (8)
Svg	-2	+3	+1	+0	-1	-1

Compétences Perception +1**Langues** draconique**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 11

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sensibilité à la lumière du soleil. Désavantage aux jets d'attaque et tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Tactique de groupe. Avantage aux jets d'attaque effectué contre une créature si au moins l'un de ses alliés, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,5 m ou moins de la créature.

COMBAT

Classe d'armure 14 (armure de cuir)**Points de vie** 22 (5d6 + 5)**Vitesse** 9 m**Résistance** aux dégâts d'acide

SCORES D'ATTAQUE

Dague. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d4+3 (5) perforants plus 1d4 (2) d'acide.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de dague.

Piège (feu grégeois). Le kobold place ou active un piège à feu.

Attaque d'arme à distance : +5 au toucher, portée 3/9 m, zone de 3 m de diamètre. Dégâts : 1d6 (3) de feu au début de chacun des tours de toute créature située dans la zone d'effet. Une créature (ou l'arbre sacré) s'enflamme sur un résultat de 4-6. Une créature enflammée qui quitte la zone d'effet subit 1d4 (2) de feu au début de chacun de ses tours. Elle peut éteindre les flammes en utilisant son action et en réussissant un **test de Dextérité DD 10**.

Piège (flasque d'acide). *Attaque d'arme à distance* : +5 au toucher, portée 1,5/6 m, une cible. Dégâts : 2d6 (7) d'acide. Si les deux dés de dégâts font 6, toute armure non magique est endommagée et perd 1 point de bonus à la CA (minimum 0).

SORCIER KOBOLD

ID 2

Type Humanoïde (kobold)

Taille P

Bonus de maîtrise +3

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	-2 (7)	+2 (15)	+2 (14)	+0 (10)	-1 (9)	+2 (14)
Svg	-2	+2	+2	+0	-1	+2

Compétences Arcanes +3, Discrétion +5, Médecine +2**Langues** commun, draconique**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 9

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sensibilité à la lumière du soleil. Désavantage aux jets d'attaque et tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Tactique de groupe. Avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés, qui n'est pas *neutralisé*, se trouve à 1,5 m ou moins de la créature.

COMBAT

Classe d'armure 14 (armure naturelle)**Points de vie** 33 (6d6 + 12)**Vitesse** 9 m**Résistance** aux dégâts d'acide

SCORES D'ATTAQUE

Dague. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d4+2 (4) perforants plus 1d4 (2) d'acide.

Aspersion d'acide. Attaque de sort à distance : +5, portée 18 m, une ou deux cibles situées à moins de 1,5 m l'une de l'autre. Dégâts : 2d6+2 (9) d'acide.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de dague.

Nuage puant (1/jour). Le sorcier crée un nuage de 6 m de rayon centré sur un point situé à 27 m ou moins, qui persiste pendant 1 min. Un vent modéré (au moins 15 km/h) disperse le nuage après 4 rounds. Un vent fort (au moins 30 km/h) le disperse au bout de seulement 1 round. Toutes les créatures dans le nuage doivent réussir une sauvegarde de Constitution DD 13. Celles qui échouent, doivent respirer et ne sont pas immunisées contre le poison passent toutes leurs actions du tour à vomir.

RÉACTIONS

Repli expéditif. Après avoir subi des dégâts à la suite d'une attaque au corps à corps, le sorcier se déplace de 6 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.

KÜRRÜST

ID 6

CRÉATURE MONSTRUEUSE

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +3

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+1 (12)	+4 (18)	+2 (14)	+4 (18)	+2 (14)	+2 (14)
Svg	+5	+4	+5	+0	+1	+1

Compétences Acrobaties +7, Athlétisme +4, Discrétion +7, Perception +5, Perspicacité +5, Supercherie +8

Langues commun, elfe, nain, goblin, orc

Sens Perception passive 15, vision dans le noir 18 m

CAPACITÉS SPÉCIALES

Changeforme. Utilise son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M qu'il a déjà vu. Ses caractéristiques restent inchangées (hormis sa taille). Son équipement ne se transforme pas avec lui. Kürrüst n'a pas de vraie forme ; lorsqu'il meurt, il se transforme en une flaque de liquide irisé.

Attaque surprise. Lors de son premier tour, si Kürrüst attaque une créature qu'il a surprise, il bénéficie d'un *avantage* à ses attaques contre cette créature et toute attaque réussie contre cette cible inflige 6d6 (21) dégâts supplémentaires.

Lire l'esprit. Après avoir observé pendant toute une minute un humanoïde, Kürrüst peut se connecter à son esprit. Dès lors, tant que la cible est sur le même plan que lui, il peut lire ses pensées superficielles à volonté. Si la cible est sous l'effet du sort *non-détection* pendant l'observation, la capacité ne fonctionne pas. Si elle reçoit le même sort alors que le lien est déjà établi, la capacité cesse de fonctionner pendant la durée du sort. Kürrüst ne peut se connecter qu'à un seul esprit à la fois.

Poinçonneur. Lorsqu'il attaque à la dague, Kürrüst obtient un coup critique sur un jet de 18, 19 ou 20.

COMBAT

CA 14 (armure naturelle)

PV 104 (16d8+32)

Vitesse 9 m

SCORES D'ATTAQUES

Dague empoisonnée. Attaque d'arme au corps à corps : +8, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d4+5 (7) perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou subir 5d8 (22) dégâts de poison et être *empoisonnée*. La cible peut effectuer un nouveau jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours pour ne plus être *empoisonnée*.

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : +7, portée 24/96 m. Dégâts : 1d8+4 (8) perforants.

ACTIONS

Attaquer. Trois attaques de dague empoisonnée ou une attaque d'arbalète légère.

RÉACTIONS

Évasion brumeuse. Lorsque Kürrüst est touché par une attaque, il peut se téléporter à 9 m vers un espace dans son champ de vision.

LES SEPT MERCENAIRES

ID 2

HUMAÑOÏDE (HUMAIN)

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+3 (16)	+4 (18)	+3 (16)	+2 (14)	+1 (12)	+1 (12)
Svg	+5	+4	+5	+0	+1	+1

Compétences Acrobaties +6, Athlétisme +5, Discrétion +6, Intimidation +3, Médecine +3, Perception +3, Survie +3

Langues commun, argot des voleurs

Sens Perception passive 11

CAPACITÉS SPÉCIALES

Action coordonnée. Avantage aux jets d'initiative.

Attaque sournoise. Une fois par tour, lorsque le mercenaire a l'*avantage* à une attaque ou lorsqu'un de ses alliés, qui n'est pas neutralisé, se situe à moins de 1,5 m de sa cible, il inflige 4d6 (14) dégâts supplémentaires.

Opportunité fatale. Lorsqu'il bénéficie d'une attaque d'opportunité, le mercenaire peut effectuer deux attaques à l'épée courte ou utiliser l'action *Se désengager*.

COMBAT

CA 16 (cuir clouté)

PV 82 (11d8+33)

Vitesse 12 m

SCORES D'ATTAQUE

Épée courte. Attaque d'arme au corps à corps : +6, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+4 (7) tranchants.

Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : +6, portée 24/96 m. Dégâts : 1d8+4 (8) perforants.

Bombe fumigène (3/jour). Attaque d'arme à distance : +6, portée 18 m. Dégâts : 1d6 (3) de poison et la grenade émet un épais nuage de fumée qui crée une zone de visibilité nulle dans un rayon de 6 m jusqu'à la fin du tour suivant du mercenaire.

Bombe explosive (1/jour). Attaque d'arme à distance : +6, portée 18 m. Toutes les créatures dans un rayon de 6 m autour du point d'explosion effectuent un jet de sauvegarde de Dextérité. 5d6 (17) dégâts perforants en cas d'échec, la moitié en cas de réussite.

ACTIONS

Attaquer. Deux attaques d'épée courte ou une attaque à la bombe explosive.

ACTIONS BONUS

Guérilla. Utilise l'action *Se désengager* ou *Se précipiter*.

RÉACTIONS

Fuite. Lorsque le mercenaire est touché par une attaque au corps à corps, il peut utiliser sa réaction pour effectuer une attaque à l'épée courte.

LIMIERS INFERNAUX

ID 3

CRÉATURE MONSTRUEUSE

TAILLE : G

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+3 (16)	+3 (16)	+4 (18)	-1 (8)	+2 (14)	0 (10)
Svg	+5	+3	+6	-1	+2	+0

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +5, Perception +4**Langues** commun, infernal**Sens** Perception passive 14, vision dans le noir 36 m**CAPACITÉS SPÉCIALES****Traqueur.** Avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.**Vision des enfers.** Vision dans le noir fonctionne dans les ténèbres magiques.**COMBAT****CA** 13 (armure naturelle)**PV** 95 (10d10+40)**Vitesse** 15 m**SCORES D'ATTAQUE****Morsure empoisonnée.** Attaque d'arme au corps à corps : +6, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d10+3 (8) perforants et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou subir 2d10 (11) dégâts de poison et être paralysée jusqu'au début de son prochain tour.**Crachat de poison (recharge 5-6).** Crache du poison dans un cône de 6 m. Les créatures dans le cône effectuent un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. Elles subissent 2d10 (11) dégâts de poison en cas d'échec et sont paralysées jusqu'au début de leur prochain tour. En cas de succès, elles subissent la moitié des dégâts et ne sont pas paralysées.**ACTIONS****Attaquer.** Deux attaques de morsure ou un crachat de poison.**MASCEVANJE, LA FEMELLE DRAGON NOIR** ID 9

DRAGON

TAILLE : TG

Bonus de maîtrise +4

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	(+5 (20))	+2 (14)	+4 (19)	+2 (14)	+0 (11)	+2 (15)
Svg	+5	+6	+8	+2	+4	+6

Compétences Discrétion +6, Perception +7**Langues** commun, draconique**Sens** vision aveugle 18 m, vision dans le noir 36 m, Perception passive 17**CAPACITÉS SPÉCIALES****Amphibie.** Peut respirer à l'air libre et sous l'eau.**Résistance légendaire (1/jour).** Peut remplacer l'échec d'un de ses jets de sauvegarde par une réussite.**Vulnérabilité.** La lignée dont est issue Mascevanje présente une vulnérabilité qui se transmet à chaque génération. Le dragon est considéré comme vulnérable à tous les dégâts

magiques infligés par des sorts d'abjuration ou de nécromancie. De plus, elle ne peut utiliser sa Résistance légendaire contre ce type de sorts.

Présence terrifiante. Les créatures situées à 36 m ou moins du dragon et conscientes de sa présence doivent chacune réussir un **jet de sauvegarde de Sagesse DD 17** pour ne pas être terrorisées pendant 1 min. Une créature peut tenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours et mettre fin à l'effet pour elle en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou si l'effet dont elle est victime prend fin, elle est immunisée contre la présence terrifiante du dragon pendant 24 h.**COMBAT****Classe d'armure** 18 (armure naturelle)**Points de vie** 157 (15d12 + 60)**Vitesse** 12 m, nage 12 m, vol 24 m**Immunité** aux dégâts d'acide**SCORES D'ATTAQUES****Griffe.** Attaque d'arme au corps à corps : +9, allonge 1,5 m.

Dégâts : 2d6+5 (12) tranchants.

Morsure. Attaque d'arme au corps à corps : +9 pour toucher, allonge 3 m. Dégâts : 2d10+5 (16) perforants plus 1d8 (4) d'acide.**ACTIONS****Attaquer.** Peut utiliser Présence terrifiante, puis effectue deux attaques de griffes et une de morsure.**Souffle d'acide (Recharge 5-6).** Ligne de 9 m de long et 1,5 m de large. Les créatures sur cette ligne doivent chacune effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14. 11d8 (49) d'acide en cas d'échec, la moitié cas de réussite.**ACTIONS BONUS****Ténèbres.** En début de round (initiative 20), le dragon peut se fondre dans des ténèbres magiques qui s'étendent sur une zone de 6 m de rayon autour de lui. Les ténèbres s'étendent en franchissant tout angle éventuel. La vision dans le noir d'une créature ne suffit pas à percer ces ténèbres et les lumières non magiques se révèlent incapables de les éclairer.

Si une partie de la zone affectée chevauche une zone de lumière issue d'un sort de niveau 2 ou moins, le sort de lumière est dissipé. L'effet s'arrête lorsque le dragon est neutralisé ou meurt.

MÉLISSE

ID 3

FÉE

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)
Svg	+4	+1	+3	+1	+2	+2

Langues commun, draconique, abyssal**Sens** vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

CAPACITÉS SPÉCIALES

Amphibie. Peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Imitation. Peut imiter les bruits d'animaux et les voix d'humanoïdes. Une créature qui entend ces imitations peut reconnaître leur vraie nature en réussissant un test de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

COMBAT

CA 17 (armure naturelle)

PV 82 (11d8+33)

Vitesse 9 m

SCORES D'ATTAQUE

Griffes acérées. Attaque d'arme au corps à corps : +6, allonge 1,5 m. Dégâts : 2d8+4 (13) tranchants.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de griffes acérées.

Forme trompeuse. Peut se métamorphoser par magie en une femme humanoïde de taille M ou P ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit la forme choisie. Ses objets équipés ou transportés ne sont pas affectés. Elle retrouve sa véritable forme au moment de sa mort.

ACTIONS BONUS

Flamme Impie. Cible une créature qu'elle peut voir et située à 18 m ou moins. La cible doit réussir un jet de sauvegarde Dextérité DD 12 ou subir 1d8 (4) dégâts nécrotiques.

NÉCROPHAGES NAINS

ID 3

MORT-VIVANT

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+3 (16)	+0 (10)	+4 (18)	+0 (10)	+2 (14)	+1 (13)
Svg	+3	+0	+4	+0	+2	+1

Compétences Discrétion +2, Perception +4

Langues commun, nain

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 14

CAPACITÉS SPÉCIALES

Sensibilité à la lumière du soleil. Désavantage aux jets d'attaque et tests de Sagesse (Perception) basés sur la vue lorsqu'il est exposé à la lumière du soleil.

Serment. Avantage aux tests d'attaque contre les hommes lézard ou leurs alliés lorsqu'au moins un homme lézard est présent.

COMBAT

Classe d'armure 18 (cottes de mailles, bouclier)

Points de vie 51 (6d8 + 24)

Vitesse 6 m

Résistance aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants infligés par des attaques non magiques qui ne sont pas en argent

Immunité aux dégâts de poison, à l'état empoisonné et à l'épuisement

SCORES D'ATTAQUE

Arbalète lourde. Attaque d'arme à distance : +2, portée 30/120 m. Dégâts : 1d10 (6) perforants.

Hache d'armes. Attaque d'arme au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d8+3 (7) tranchants ou 1d10+3 (8) tranchants si maniée à deux mains.

Absorption de vie. Attaque de sort au corps à corps : +5, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d6+3 (6) nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou voir son maximum de points de vie réduit d'un montant égal aux dégâts subis. Cette réduction persiste jusqu'au moment où la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit à 0 son maximum de points de vie. Un humanoïde tué par cette attaque se relève 24 h plus tard sous forme de zombi contrôlé par le nécrophage, à moins qu'il ne soit ramené à la vie ou que son corps soit détruit. Le nécrophage ne peut avoir plus de douze zombis sous son contrôle en même temps.

ACTIONS

Attaquer. Deux attaques de hache d'armes, dont une peut être remplacée par son Absorption de vie.

ONI

ID 7

GÉANT

TAILLE : G

Bonus de maîtrise +3

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+4 (19)	+0 (11)	+3 (16)	+2 (14)	+1 (12)	+2 (15)
Svg	+4	+3	+6	+2	+4	+5

Compétences Arcanes +5, Perception +4, Tromperie +8

Langues commun, géant

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive +4

CAPACITÉS SPÉCIALES

Incantation innée. Caractéristique d'incantation : Charisme (DD du jet de sauvegarde contre ses sorts 13). L'oni peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans aucune composante matérielle :

À volonté : *ténèbres*, *invisibilité*

1/jour chacun : *charme-personne*, *cône de froid*, *forme gazeuse*, *sommeil*

Armes magiques. Ses attaques d'arme sont magiques.

Régénération. Au début de son tour, si l'oni possède au moins 1 point de vie, il en récupère 10.

COMBAT

CA 16 (cotte de mailles)

PV 110 (13d10 + 39)

Vitesse 9 m, vol 9 m

SCORES D'ATTAQUE

Griffes (forme d'oni uniquement). Attaque au corps à corps : +7, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d8 + 4 (8) dégâts tranchants.

Coutille. Attaque au corps à corps : +7, allonge 3 m. Dégâts :

2d10 + 4 (15) dégâts tranchants, ou 1d10 + 4 (9) dégâts tranchants sous forme de taille M ou P.

ACTIONS

Attaquer. Deux attaques de griffes ou de coutille.

Changer de forme. Peut se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, en un géant de taille G, ou bien retrouver sa forme véritable. Ses statistiques restent les mêmes, quelle que soit sa forme. La seule partie de son équipement qui est également transformée est sa coutille, qui change de taille avec lui et peut donc lui servir sous forme humanoïde. L'oni retrouve sa forme véritable s'il meurt, et sa coutille reprend sa taille normale.

Lancer un sort. Une incantation de sort.

SERVITEURS DE L'ABOLETH

« Jadis, ce fut sans doute un jeune homme d'une vingtaine d'années, de taille moyenne et de solide stature. Ses mains larges et calleuses, son teint pâle et l'odeur de salpêtre s'élevant dans son sillage témoignent de son activité passée. Un large lacet de cuir noué haut sur son front s'échine à discipliner et maintenir son épaisse tignasse brune, bouclée et perlée de poussière. De courtes et larges mandibules ont débuté leur croissance de part et d'autre de son thorax, de longs et fins tentacules grisâtres s'agitent dans son dos. De-ci de-là, des plaques de chitine et de luisantes écailles recouvrent désormais sa peau visqueuse. Son visage, d'une neutralité malsaine, est désormais piqueté d'une dizaine de barbillons blafards et frémissants. Ses yeux disproportionnés et grotesques, d'un blanc saumâtre, sont d'une froideur abyssale. »

ESCLAVE ICTHYEN

ID 1

ABERRATION

TAILLE : M

Bonus de Maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+2 (14)	+0 (10)	+2 (14)	+1 (12)	+2 (14)	+0 (10)
Svg	+4	+2	+4	+3	+4	+2

Compétence Perception +6

Langues comprend le commun mais ne peut pas parler, profond, télépathie 36 m

Sens vision dans le noir (36 m), Perception passive 16

CAPACITÉS SPÉCIALES

Amphibie. Peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Perception surnaturelle. L'esclave ichtyen a la capacité de déceler la présence des créatures invisibles ou réfugiées dans le plan éthéré, dans un rayon de 9 m autour de lui. De plus, il est capable de localiser leur position quand elles se déplacent.

Photophobie. Désavantage aux tests de Sagesse (Perception)

basés sur la vue et aux jets d'attaque lorsqu'il est exposé à la lumière du jour.

Visqueux. Grâce aux sécrétions cutanées qui gardent sa peau toujours humide, l'esclave ichtyen bénéficie de l'avantage lors des tests de caractéristiques et des jets de sauvegarde pour échapper à une empoignade.

COMBAT

CA 12 (armure naturelle)

PV 65 (10d8 + 20)

Vitesse 9 m, nage 9 m

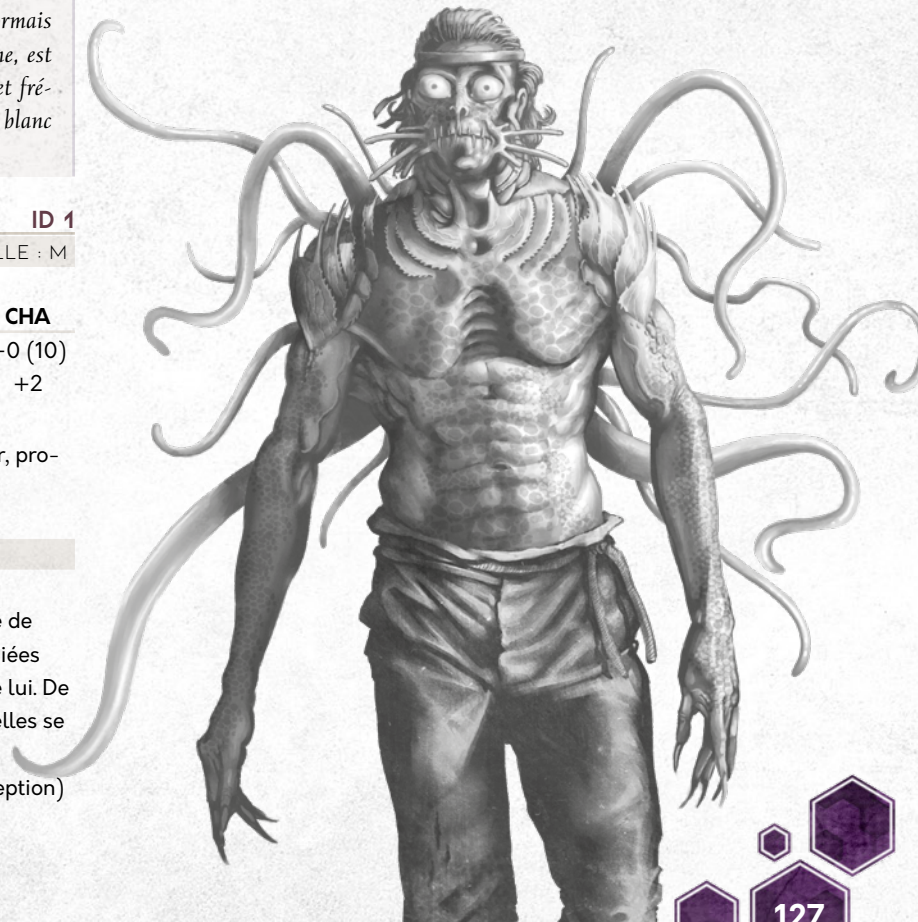
SCORE D'ATTAQUE

Poing chitineux. Attaque d'arme au corps à corps : +4, allonge 1,5 m. Dégâts : 1d4+2 (4) dégâts contondants.

Tentacule dorsal. Attaque d'arme au corps à corps : +4, allonge 3 m. Dégâts : 1d6+2 (5) dégâts tranchants. Si la cible est de taille M ou moins, elle se retrouve empoignée (évasion DD 14). Durant tout le temps de cette empoignade, l'esclave ichtyen ne dispose plus de la possibilité d'attaquer une autre cible avec son tentacule dorsal.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de poing chitineux et une de tentacule dorsal.



OUVRIER POSSÉDÉ

ID 1/8

ABERRATION

TAILLE : M

Bonus de Maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+1 (13)	+1 (12)	+1 (12)	+0 (10)	+0 (11)	+0 (10)
Svg	+3	+3	+3	+2	+2	+2

Langues commun, comprend le profond mais ne peut le parler

Sens vision dans le noir (18 m), Perception passive 10

COMBAT

CA 13 (armure naturelle)

PV 11 (2d8+2)

Vitesse 9 m

Immunité aux états charmé, terrorisé et à l'épuisement

SCORES D'ATTAQUE

Pioche. Attaque d'arme au corps à corps : +3, allonge 1,5.

Dégâts : 1d6+1 (4) dégâts perforants.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de pioche.

Lien vital (recharge 4-6). Peut offrir tout ou partie de ses points de vie à une autre aberration qu'elle perçoit dans un rayon de 18 m.

ZOMBIS HOMMES-LÉZARDS

ID 1/2

MORT-VIVANT

TAILLE : M

Bonus de maîtrise +2

	FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
	+2 (14)	-2 (6)	+3 (16)	-4 (3)	-2 (6)	-3 (5)
Svg	+2	-2	+3	-4	+0	-3

Langues comprend le diaconique, mais ne peut pas parler

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

CAPACITÉS SPÉCIALES

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts réduisent ses points de vie à 0, le zombi effectue un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf si ces dégâts sont de type radiant ou infligés par un coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe à 1 point de vie au lieu de 0.

COMBAT

Classe d'armure 10 (armure naturelle)

Points de vie 29 (4d8 + 12)

Vitesse 6 m, nage 6 m

Immunité aux dégâts de poison et à l'état empoisonné

SCORES D'ATTAQUE

Coup. Attaque d'arme au corps à corps : +4, allonge 1,5 m.

Dégâts : 1d6+2 (5) contondants.

ACTIONS

Attaquer. Une attaque de coup.

OPEN GAME LICENSE 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, nonexclusive 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 co-adaptability 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 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.
System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Rôle'n Play, le jeu de rôle - Recueil de scénarios. Copyright 2022, Black Book Éditions. Collectif d'auteurs