

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Fantasy



Recueil de mini-aventures

Par la rédaction de Casus Belli

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Recueil de mini-aventures

Crédits

Directeur de publication

David Burckle

Auteurs

Pierre Balandier, Laurent « Kegron » Bernasconi, David Burckle, Maxime Chattam, Damien Coltice, Jérôme Cordier, Laurent Devernay, Julien Dutel, Géraud « myvyrian » G, Romain d'Huisquier, Jérôme Larré, Tristan Lhomme, Philippe Rat, Tête Brûlée

Édition, fouet et relectures

Tête Brûlée

Conception graphique

Damien Coltice

Maquette

Laura Hoffmann

Relecture

Marc Sautriot

Illustration de couverture

Benjamin Giletti

Illustrations intérieures

Benjamin Giletti, Jeex, Jean-Baptiste Reynaud et Grégoire Veauléger

Plans

Damien Coltice et Jems



black-book-editions.fr

CHRONIQUES OUBLIÉES™ FANTASY est un jeu publié par Black Book Éditions/Casus Belli. Tous droits réservés. Achevé d'imprimer en France en août 2015.

Dépôt légal : août 2015.

ISBN : 978-2-36328-164-7



Sommaire

Avant-propos	3
1 : L'auberge noyée	4
Niveau 1 • par Damien Coltice	
2 : Ce crâne avait une langue...	8
Niveau 1 • par Tristan Lhomme	
3 : Le dernier des miaulements	12
Niveau 1 • par Géraud G.	
4 : La schlikoungougniark	16
Niveau 1-2 • par Philippe Rat	
5 : Les chutes du faune noir	20
Niveau 1-2 • par Laurent Devernay	
6 : Vampire, vous avez dit vampire ?	24
Niveau 2-3 • par Jérôme Cordier	
7 : L'auberge du martin vermeil	28
Niveau 3 • par Julien Dutel	
8 : Le monolithe	34
Niveau 3-4 • par Laurent Bernasconi	
9 : Le démon dans ma peau	38
Niveau 4 • par David Burckle	
10 : Les brasiers de la colère	42
Niveau 5 • par Maxime Chattam	
11 : Le perchoir des loups	52
Niveau 6 • par Damien Coltice	
12 : Piège de sang	58
Niveau 7 • par Jérôme Larré	
13 : Folie climatique	62
Niveau 7-8 • par Romain d'Huissier	
14 : Éclipse rouge	66
Niveau 7-9 • par Pierre Balandier	
15 : Un festin aigre-doux	72
Niveau 10 • par Laurent Bernasconi	
16 : Dans la cour des grands	76
Niveau 13-14 • par Tête Brûlée	
OSL	80



Avant-propos

Mini-aventures, maxi-plaisir !

Quand le financement participatif de la grande campagne *Anathazerin* s'est envolé pour atteindre des hauteurs inespérées, Black Book Éditions s'est trouvé un temps désarçonné. Comment à la fois récompenser l'enthousiasme des joueurs de *Chroniques Oubliées™ Fantasy* avec un vrai cadeau, sans pour autant piétiner un objectif promis de livraison rapide ? Proposer du matériel de qualité demande en effet du temps. L'écriture est une muse capricieuse et la création implique un processus long... Équation insoluble ? Pas pour la rédaction de *Casus Belli* !

Balancez le générique de *Mission Impossible* (version métal, merci bien !). Un mois après la fin du financement d'*Anathazerin*, le *Recueil de mini-aventures* que vous tenez entre les mains partait à l'impression. Toute l'équipe créditée sur ce livre doit être chaudement remerciée. Chacun a mis un coup de cravache vraiment impressionnant, entre départs en vacances, wifi douteux dans des hôtels au bout du monde (véridique) et complots maléfiques orchestrés par la Vraie Vie™, pour boucler à temps ce qui est devenu un supplément à part entière d'une gamme *Chroniques Oubliées Fantasy* qui promet beaucoup.

Mais l'enthousiasme des équipes de *Casus* et BBE a été extraordinaire et contagieux si l'on croit le prompt et prestigieux renfort que nous avons eu le plaisir et l'honneur d'accueillir sur ce projet : c'est le buste gonflé de fierté que nous vous livrons dans ces pages le tout premier scénario publié par Maxime Chattam. Le maître du *thriller* et de la *fantasy* française est en effet un rôle passionné (voir son interview fleuve dans *Casus Belli* #16) dont la flamme du JdR brûle aussi fort que pour les plus mordus d'entre nous. Qu'il soit encore une fois remercié.

Enfin, nous avons pris la décision de vous livrer ici ce qui paraissait le contrepoint le plus complémentaire à la monstrueuse campagne *Anathazerin* pour vous occuper des centaines d'heures dans une quête légendaire : des mini-aventures, jouables pour la plupart en une soirée. Un format idéal pour l'initiation et le jeu sans préparation, lancé dans *Casus* et qui a obtenu d'excellents retours.

Bonne lecture, et surtout, bon jeu !

Tête Brûlée
et toute l'équipe

I ♦ L'Auberge noyée

En quelques mots...

Sur la route de Clairval, les personnages s'arrêtent à l'auberge du Vieux-pont où ils doivent retrouver le guide Jerro, qui le emmènera jusqu'au village. Mais en cette soirée de pluie et de montée des eaux, la soirée à l'auberge ne va pas être de tout repos !

Vidéos : ce scénario a été joué et filmé par et en compagnie de l'équipe du site Tric Trac et la vidéo est disponible (entre autres) sur la section *Chroniques Oubliées* du site

black-book-editions.fr.

Elle dure 45 minutes et peut aisément servir de « tutoriel » avant de vous lancer, notamment si vous maîtriser pour la première fois !

Fiche technique

TYPE • Semi-ouvert

PJ • Niveau 1

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★☆

AMBIANCE ★☆☆

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★★☆

Cette courte aventure peut-être jouée en moins d'une heure par des personnages de niveau 1 (comptez une vingtaine de minutes supplémentaire pour présenter le jeu de rôle et les personnages prétrisés aux joueurs débutants).

Début de partie

Une fois que tous les joueurs ont pris connaissance de leurs personnages, expliquez-leur que ceux-ci sont des amis aventuriers et qu'ils voyagent ensemble en direction d'un village, où ils sont attendus :

- pour s'occuper d'une affaire de disparition (cette information fait référence à l'aventure *Les Disparus de Clairval* qui se trouve dans la boîte *Chroniques Oubliées le jeu d'initiation*)

- pour participer à l'inauguration du temple du prêtre Karoom (cette information fait référence à l'aventure *Retour à Clairval* qui se trouve dans le Hors-série *Casus Belli #1 Chroniques Oubliées Fantasy*).

La partie peut donc débuter.

Lisez à voix haute le texte suivant :

En chemin pour le village de Clairval, vous avez prévu de faire halte à l'auberge du Vieux-pont afin d'y passer la nuit. Là-bas, vous devez y rencontrer un guide dont la tâche sera de vous emmener jusqu'à Clairval où vous êtes attendu.

Équipés de votre matériel, vous avez rendez-vous ce soir avec votre guide, un humain dénommé Jerro, qui vous emmènera le lendemain à Clairval, le village se trouvant encore à une bonne journée de marche. Le lieu du rendez-vous, l'auberge du Vieux-pont, est un petit lieu de pas-

sage et de ravitaillement au cœur de la forêt.

Avant de poursuivre, demandez à chaque joueur de lire la description de leur personnage qui se trouve sur leur feuille de personnage. C'est fait ? Alors poursuivez en lisant le texte suivant :

Toute la journée, la pluie n'a pas cessé de tomber. Des seaux d'eau se sont abattus sur vous, trempant vos capes, puis vos bottes, et finalement tout vos vêtements. Le ruisseau que vous longez depuis quelques heures est devenu un véritable torrent, et quand vous apercevez enfin, à la nuit tombée, les faibles lumières de l'auberge à proximité du chemin inondé, vous n'avez plus qu'une hâte : vous réfugier à l'abri et faire sécher vos vêtements et vos carcasses détrempées près d'un bon feu de bois.

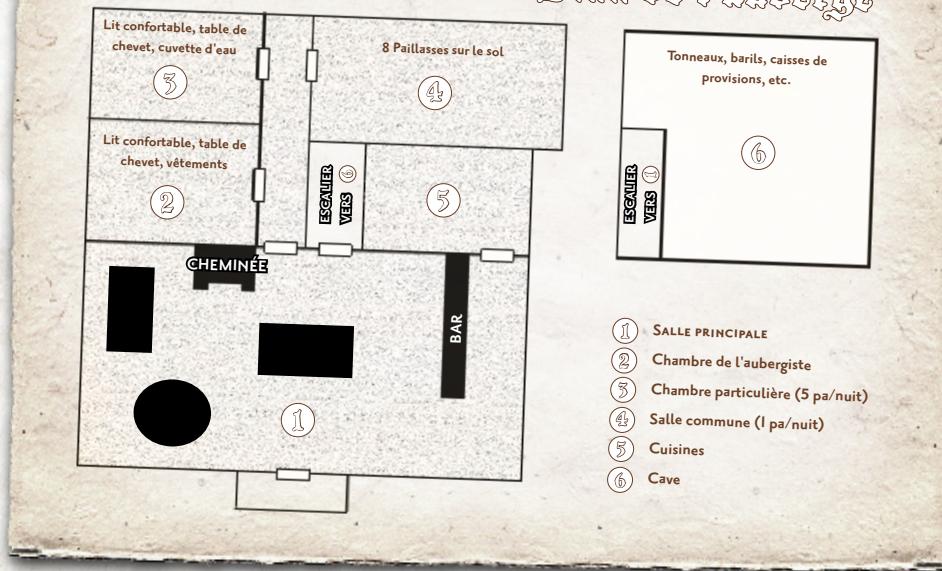
L'auberge du Vieux-pont

Quand les PJ arrivent à proximité de l'auberge, lisez ceci :

La silhouette de l'auberge ressemble à celle d'une vieille ferme en pierre tapie sous un gigantesque chêne. Au dehors, trois chevaux ont été attachés à l'abri d'un haut-vant de bois. La nuit est tombée, et avec un peu de chance, le messager, Jerro, est peut-être arrivé. Les volets de la bâtisse ne sont pas fermés et la lumière rassurante d'un feu perce des petites fenêtres en verre.

En poussant la porte d'entrée, vous découvrez avec bonheur une grande salle commune chaude et accueillante. L'aubergiste, un grand bonhomme au crâne rasé portant une longue moustache noire, vous fait signe de la main et vous indique avec un grand sourire la cheminée et les porte-manteaux sur lesquels faire sécher vos affaires trempées.

Plan de l'auberge



– Bienvenu à l'auberge du Vieux-pont ! Je m'appelle Tom. Faites sécher vos affaires et installez-vous. Vous devez être épuisés. On va vous servir ce qu'on a de mieux en cuisine !

Profitez de cet instant pour dévoiler le plan de l'auberge aux joueurs (en photocopiant/imprimant le plan ci-contre, ou en le reproduisant sur une feuille blanche ou un tableau velléda). Lisez ensuite le texte suivant :

Alors que vous finissez d'étendre vos affaires à proximité du feu, vous donnez un petit coup d'œil à l'auberge et aux quelques clients qui s'y trouvent.

Le premier d'entre eux est un vieux paysan sec et ridé qui vous regarde avec de grands yeux. Non loin de lui, au bar, deux jeunes adultes humains regardent [*insérez le nom du personnage orque, elfe, nain ou demi-elfe, dans cet ordre de préférence*] en grimaçant. Ils se sont dévêtu et se réchauffent autour d'une bonne soupe chaude. Ils ont l'air de

jeunes patrouilleurs de la forêt et sont armés d'un arc, de flèches et de grands couteaux. Que faites-vous ?

Dès que les personnages sont dans l'auberge, le jeu devient relativement ouvert. À vous, le MJ, de répondre aux questions des joueurs et de faire parler les personnages présents comme indiqué ci-dessous.

Discussions à l'auberge

Tom, l'aubergiste : Tom tente de garder de la sérénité vu la situation (voir marge *Où est le messager ?* ci-contre), mais ça n'est pas facile. Il risque gros et n'a pas le courage ni la folie pour commettre un crime qui pourrait lui permettre d'éviter les problèmes.

Si les personnages lui demandent des informations sur Jerro (quand doit-il arriver à l'auberge, par exemple), il répond ceci :

– Jerro, le messager de la région ? Je crois qu'il devait passer dans le coin, oui. Mais avec le temps qu'il fait, je doute

Où est le messager ?

Jerro, le messager chargé d'emmener les aventuriers au village de Clairval, ne semble pas être dans l'auberge. En vérité, il y est arrivé plus tôt et a eu la malchance de surprendre Tom l'aubergiste en train de se livrer à un commerce illégal : la contrebande de cornes de licornes. L'aubergiste n'a pas eu d'autre choix que d'assommer Jerro et de l'emprisonner dans sa cave. Quand les personnages arrivent, Tom est en train de discuter avec Frelin et Jolin, ses associés (qui viennent d'arriver), pour savoir que faire de lui...

En ce moment même, le malheureux Jerro est donc attaché et baillonné dans la cave de l'auberge...

qu'il ait décidé de prendre la route.
Pourquoi, vous aviez rendez-vous ?

Demandez aux joueurs d'effectuer un **test de Sagesse difficulté 15** et faites remarquer à ceux qui le réussissent que Tom semble un peu stressé...

En fait, l'aubergiste fait mine de ne rien savoir d'autre et se contente de faire son travail en apportant aux personnages une très bonne soupe chaude de légumes et de viandes.

Le Vieux Nick : Le Vieux Nick est le vieux père de l'aubergiste. Le pauvre bougre ne comprend et n'entend plus grand chose. Si les personnages lui adressent la parole, le vieil homme répondra toujours à peu près la même chose, gratifiant les personnages d'un magnifique sourire édenté :

– Boudiou, y pleut des cordes et j'ai soif moi !

Erelin et Jolin

Les deux misérables gredins sortent leurs couteaux de leurs fourreaux, prêts à en découdre.

NC ½

**FOR +1 DEX +1 CON +1
INT +0 SAG +2 CHA +0**

**DEF 14 PV 9 Init 12
Couteau +2 DM 1d4+1**

Pouvoir spécial : aucun

Tactiques : ils attaquent en premier l'orque, puis l'elfe, le nain, le demi-elfe puis les humains, dans cet ordre. Ils portent toujours leurs attaques sur le même ennemi.

Moral : dès que les deux contrebandiers sont blessés, ils se désengagent du combat et tentent de fuir ou de mettre un terme à la dispute de manière pacifique.

Les deux compères se retournent à peine vers vous et lâchent un « *nan* » pour le moins désagréable, retournant à leurs occupations au bar.

Frelin et Jolin éviteront néanmoins une confrontation physique avec les personnages, mais leur attitude raciste peut envenimer la situation et déboucher sur un combat. Si c'est le cas, utilisez leurs profils (ci-contre) et faites en sorte de faire intervenir l'aubergiste pour séparer les protagonistes (inconscients ou pas) de manière à pouvoir poursuivre l'aventure.

L'inondation

Une fois que les personnages se sont installés dans l'auberge et qu'ils ont commencé à poser des questions sur Jerro (qu'ils se soient battus avec Frelin et Jolin ou pas), lisez le texte suivant :

Soudainement, une terrifiante bourrasque pluvieuse s'abat sur l'auberge, et les arbres qui l'entourent se mettent à craquer violemment... avant de s'effondrer dans un immense fracas ! L'aubergiste se précipite dehors, sous la pluie battante, pour constater l'éventualité des dégâts. Que faites-vous ?

Frelin et Jolin, les contrebandiers : Frelin et Jolin sont les associés de Tom. Ce sont de méprisables individus, bêtes, méchants et racistes envers tous les représentants des autres races (en premier lieu les orques, puis les elfes, les nains et les demi-elfes). Étant donné les circonstances, ils essaient de faire profil bas mais ne peuvent réprimer leurs mépris dès qu'ils font face à un ou plusieurs personnages non-humains.

Si un personnage humain leur demande s'ils connaissent Jerro ou s'ils savent quoi que ce soit à son sujet, lisez ceci :

– Jerro, le messager ? Mouais, on le connaît un peu le garçon. Ce qui est sûr, c'est qu'avec la pluie, vous z'avez aucune chance de le voir ici ce soir, voyageurs.

Si un personnage non-humain leur demande s'ils connaissent Jerro ou s'ils savent quoi que ce soit à son sujet, lisez ceci :

À l'extérieur, c'est le déluge, l'eau et la boue recouvrent tout à hauteur de mollet. Heureusement pour Tom, l'arbre qui vient de s'abattre est tombé juste à côté de l'auberge, dans le puissant torrent qui n'était la veille qu'un petit ruisseau.

L'appel des noyés

Une fois que les personnages ont constaté les dégâts à l'extérieur de l'auberge, lisez le texte suivant :

Des bruits et des cris terrifiants retentissent soudainement ! Ils proviennent du sous-sol de l'auberge ! Il semble que des gens, ou d'autres choses plus effrayantes encore, soient

enfermés dans la cave et se mettent à frapper à la porte. Que faites-vous ?

Les inondations ont malheureusement eu un effet inattendue : elles ont poussées vers la surface de petites créatures maléfiques vivant dans les lointains sous-sols de l'auberge, des hommes-rats. De peur de finir noyés, les hommes-rats n'ont eu d'autres choix que de creuser une galerie vers la surface et ont finalement débouché sur la cave où Jerro est retenu captif. Malheureusement, la porte de la cave a été scellée par Tom, et l'eau menace maintenant de les noyer. Pris de panique, les hommes-rats (qui n'ont même pas remarqué la présence de Jerro, caché derrière des tonneaux) hurlent et essaient de défoncer la porte à grands coups de griffes !

La réaction de Frelin et de Jolin : les trois complices sont bien embarrassés. Ils ne comprennent pas ce qu'il se passe dans la cave et ont peur que les personnages découvrent leur traffic de cornes de licornes (et Jerro !). Plusieurs solutions s'offrent à vous :

- Si les personnages ne se sont pas encore battus avec Frelin et Jolin ou s'ils se sont battus mais ont perdu leur confrontation, les deux contrebandiers empêchent les personnages de se diriger vers la cave. Ils sortent leurs coupoles et se postent devant la porte de cette dernière.
- Si les personnages se sont déjà battus avec Frelin et Jolin et ont remporté la confrontation, les deux contrebandiers laissent les personnages se diriger vers la cave et s'enfuient discrètement pendant qu'il en est encore temps...

La réaction de Tom : l'aubergiste n'ose s'opposer aux personnages dès lors que Frelin et Jolin ont perdu leur confrontation face à eux. Si les personnages demandent les clés de la cave, il s'exécutera immédiatement.

fin de l'aventure

À moins que les personnages fument dans la nuit noire et orageuse, ils

devront combattre les hommes-rats, que ceux-ci aient défoncé la porte de la cave ou que les personnages l'aient ouverte pour eux (ils attaqueront de toute façon, dans la panique). Pour gérer cet affrontement, consultez leurs profils ci-contre.

Et une fois les hommes-rats vaincus, lisez le texte suivant :

Au milieu des gravas et à moitié noyé dans l'eau qui a envahie la cave de l'auberge au trois-quart, vous découvrez Jerro, le messager, attaché et baillonné. Autour de lui, des caisses et des tonneaux de bois ouverts sont remplis de cornes de licorne, objets dont le commerce est totalement illégal et très sévèrement puni par la loi. Dans un coin, de l'eau se déverse depuis une galerie souterraine creusée dans la paroi de la cave.

Libéré, Jerro racontera aux personnages sa mésaventure (voir *Où est le messager ?* p.5) et promettra à l'aubergiste, résigné, que son activité illégale lui coûtera la prison. Le lendemain matin, alors que la pluie a cessé et que le soleil baigne le sol boueux de la forêt, Jerro demande aux personnages de l'aider à disperser les cornes de licorne au loin, dans la forêt, de manière à « rendre à la nature ce que les contrebandier lui ont pris ».

Ainsi ce termine cette première aventure. La suite de l'histoire se trouve dans *Les Disparus de Clairval*, la première des 4 aventures fournies dans la boîte de jeu *Chroniques Oubliées le jeu d'initiation* ou dans *Retour à Clairval*, le grand scénario du Hors-série *Casus Belli #1 Chroniques Oubliées Fantasy*.

Note au MJ : si vous voulez jouer les aventures indiquées ci-dessus après *L'Auberge noyée*, considérez que cette introduction fait partie intégrante de cette première aventure (les personnages restent donc niveau 1 pour cette fois).

Hommes-rats

Les petites créatures humanoïdes à tête de rat qui se jettent sur vous sont poilues, rempées, agitent de grandes griffes dans tous les sens et poussent de grands cris stridents.

NC 0

FOR -1 DEX +2 CON +0

INT -2 SAG +2 CHA -2

DEF 16 PV 6 Init 18

Griffes et morsure +2(+4)*

DM 1d4-1

Frénésie si 1 ou 2 PV au lieu de 1 seulement.

Pouvoir spécial (frénésie) : les hommes-rats qui tombent à 1 PV entre automatiquement en frénésie, ce qui modifie leur attaque (utilisez la valeur indiquée d'un *).

Nombre : il y a deux hommes-rats (HR) par personnage (4 HR pour 2 personnage, 6 HR pour 3, etc.).

Tactiques : la moitié des HR attaquent le personnage qui paraît le plus fort et les autres attaquent chacun un personnage.

Moral : les hommes-rats combattent jusqu'à la mort.

2 • « Ce crâne avait une langue et pouvait chanter, jadis »

En quelques mots...

Partis pour enquêter sur des morts étranges, les personnages sont appelés à remettre de l'ordre parmi les occupants d'un cimetière.

Fiche technique

TYPE • Enquête

PJ • Niveau 1

MJ • Débutant

Joueurs • Débutants

ACTION ★★☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★★☆

Sa peste verte est venue il y a un demi-siècle. Elle est restée cinq ans, et lorsqu'elle s'en est allée, la moitié des habitants de la province avait succombé. Pendant l'épidémie, des milliers de morts ont été enterrés dans un cimetière improvisé, à distance prudente de la ville.

L'endroit a été oublié puis, la crainte de la maladie s'estompant, il est revenu à la mode. Un paysagiste a converti broussailles et fosses communes en un élégant jardin mortuaire. Des cénotaphes et des chapelles ont été érigés à la mémoire des citoyens importants. Certains corps, dûment identifiés, ont été transférés vers des tombes individuelles.

Dans la panique et la crainte de l'épidémie, certains pestiférés avaient été enterrés avec leurs bijoux, leurs armes ou d'autres babioles précieuses, un détail que **Gunder**, **Thausus** et **Partène**, trois des fossoyeurs, n'avaient pas manqué de remarquer. Décidant qu'il n'y avait plus de danger, ils se sont servis.

Leurs vols sont passés inaperçus. En revanche, l'un des tailleurs de pierre du chantier, **Enguerre**, a senti la détresse des morts dépouillés. Enguerre est un nécromant pas très maléfique et pas très doué. Il entreprend d'apaiser les morts, sans réaliser qu'il les ramène parmi les vivants...

En ville : le retour de la peste ?

Au cours des huit derniers jours, trois personnes sont mortes en ville. En pleine santé en allant se coucher, elles ont été retrouvées mortes au

matin. Toutes trois avaient le facès convulsé et les marbrures verdâtres associées à la peste verte, une maladie que tous croyaient disparue. Les corps ont été brûlés sur-le-champ.

Les échevins de la ville engagent les personnages pour qu'ils éclaircissent l'histoire, peut-être parce qu'il y a un guérisseur dans le groupe, peut-être parce qu'ils soupçonnent un acte de malveillance. Ils veulent savoir de quoi ces gens sont morts, et pourquoi eux trois sur une population de plusieurs milliers d'habitants.

Consultons les experts

L'université locale est pleine de doctes médecins imbus de leur importance. Consultés, ils concluent tous au retour de la peste verte et assomment les personnages de conseils inopérants sur la manière de s'en prémunir. Seule exception : **Dorgon**, un étudiant qui a poussé l'anticonformisme jusqu'à consulter les archives de l'épidémie. Il fait remarquer que la peste verte tuait en une dizaine de jours, pas en une nuit.

Les victimes

Nos trois défunt vivait dans des quartiers différents et ne se connaissaient pas entre eux. Il s'agit de :

• **Damoiselle Mirça**, 20 ans, fille d'un artisan charbon.

• **Messire Valdemar**, 25 ans, fils aîné d'une famille noble qui vit à la campagne.

• **Sans-Foi**, 45 ans, petit truand.

L'enquête, première strate

• Les parents de **Mirça** affirment que leur fille était un modèle de sagesse qui ne fréquentait que deux

autres demoiselles, Tanza et Peytra. Interrogées, toutes deux sont mal à l'aise. Convaincues de parler, elles expliquent que Mirça avait un amoureux, un garde nommé Ansel. C'était du sérieux : il lui avait offert un joli collier doré quelques jours auparavant.

• **Messire Valdemar** fréquentait les salles d'escrime et les tavernes. En attendant d'hériter, il jouait aux dés, avait des dettes et se battait en duel, comme beaucoup de ses pareils. S'il était mort poignardé, il y aurait pléthore de suspects, mais la peste ? Sandret, son ami le plus proche, mentionne qu'il était « tout orgueilleux » de sa nouvelle dague, achetée à bon prix à l'un de ses amis dans la garde, un certain Ansel.

• **Sans-Foi** végétait dans un galetas en sous-sol, et passait le plus clair de son temps à mendigoter aux marches des temples, à se louer comme portefaix sur les quais, ou à tricher aux dés dans des tavernes borgnes. Depuis quelques jours, il racontait à qui voulait l'entendre qu'il avait un plan pour devenir riche. Il essayait de revendre une chevalière d'or « trouvée » on ne sait où.

Si les personnages fouillent les possessions des victimes, collier, dague et chevalière brillent par leur absence.

L'enquête, deuxième strate

Le garde **Ansel** est en service à la porte de la Forêt (récemment rebaptisée ; il y a cinq ans, c'était encore la porte des Fosses). Il a disparu depuis plusieurs jours. Son capitaine s'en fiche. « *Des comme ça, flemmards et toujours prêts à carotter ses camarades pour trois sous, j'en trouverai d'autres...* »

Ses camarades de chambrée le trouvaient pour la plupart sympathique. **Paavo le Nordique**, son meilleur

copain, confirme qu'Ansel courtisait Mirça, qu'il jouait aux dés avec Valdemar, et qu'il discutait parfois avec un type peu ragoûtant dont la description correspond à Sans-Foi.

Peu après, quelqu'un retrouve le cadavre d'Ansel, jeté à l'égout non loin de la porte de la Forêt. Il a été poignardé par une dague de forme ancienne, et porte aussi les marques vertes de la peste...

Au cimetière, de jour

Tôt ou tard, les personnages iront visiter le cimetière. Situé à une bonne heure de marche de la ville, il est entouré d'un solide mur de pierre percé d'une seule grille de fer forgé.

L'intérieur mélange dans un savant désordre bosquets, pelouses et allées dallées. Les gisants de nobles seigneurs voisinent avec les statues en pied de guerriers renommés. Même les anciennes fosses communes, restées intouchées, sont désormais marquées par des plaques de marbre où l'on peut lire des choses comme « *Ici, cinquante marins trépassés le même jour. Passant, si tu ne les pleures pas, verse un peu d'eau de mer sur cette tombe* ».

Le bel ordonnancement du cimetière est gâché par des baraques en planches où des fossoyeurs vendent fleurs, encens, offrandes à verser ou à brûler, dans une ambiance qui évoque plus le marché aux puces que le recueillement. Certains proposent même d'éccœurantes fritures et des pâtisseries compactes aux visiteurs qui s'attardent.

Témoignages

• **La mère Kerna** est au service d'un dieu de la Santé. Cette prêtresse entre deux âges, toujours vêtue de longs voiles violets, soigne les travailleurs et bénit les ossements lors de leur transfert. Elle est formelle : il

Prolongements

Si vous désirez compliquer l'enquête, vous avez deux possibilités :

- Ansel n'était pas le seul contact des fossoyeurs. Son ami Paavo a écoulé des objets anciens. Dans ce cas, leurs nouveaux propriétaires meurent brutalement de la « peste ». Quant aux revenants, ils sont assassinés par les revenants. Paavo est en sursis.

- La cantine d'Ansel est dotée d'un compartiment secret. Les personnages y trouvent un gantelet d'armure ciselé, d'un travail ancien et exotique. S'ils s'en emparent, ils deviennent des cibles.

Les fossoyeurs

NC ½, créature humanoïde

FOR +1 **DEX** +1 **CON** +1
INT +0 **SAG** +0 **CHA** +0

DEF 14 **PV** 9 **Init** 12

Épée longue +2 **DM** 1d8+1

Pelle +2 **DM** 1d6+1

n'existe plus aucun risque de contagion. Quoi qu'il se passe en ville, la maladie ne vient pas du cimetière.

• Sa tente-infirmerie n'a qu'un occupant, un fossoyeur nommé **Bastier**, blessé d'un coup de couteau « lors d'une rixe » (en réalité, Gunder le trouvait trop bavard). Pendant leur conversation avec la prêtrisse, il fait signe aux personnages : il a quelque chose à leur dire. S'ils reviennent le voir, il regrette d'avoir attiré leur attention. À moins d'être grassement payé, il s'en tient à des généralités du genre « *je serais vous, je ferais gaffe, les fossoyeurs, c'est pas des tendres* ». Si les personnages insistent, il leur parle de **Jilmar** (voir plus bas), mais il n'est pas difficile de comprendre qu'il cache quelque chose...

Enguerre

Blond et âgé d'environ trente ans, ce tailleur de pierre n'a rien de particulier, si ce n'est qu'il s'intéresse aux personnages. Ceux-ci remarquent vite qu'il reste à portée d'oreille lorsqu'ils discutent avec les PNJ.

S'ils l'approchent, son témoignage est déconcertant. Il leur explique qu'il « sent » l'état des morts (sa grand-mère, aventurière, a participé à la mise à mort d'un nécromancien, et quelque chose est passé dans son sang). Enguerre se sert de son don pour apaiser les défunts, mais cer-

tains étaient tellement en colère qu'il a essayé de leur donner un exutoire. Si les personnages lui expliquent ce qui se passe en ville, il blêmit : c'est sa faute ! Il n'a pas de solution à proposer. Il ne sait pas au juste ce qui se passe, même si selon lui, les fossoyeurs sont sûrement impliqués. S'il en a l'occasion, il ramasse ses affaires et décampe.

« Dans la fosse, au boulot »

Les divers corps de métier qui s'activent à l'intérieur du cimetière forment de petits groupes soudés, unis par des liens familiaux, et ne se mélangeant guère.

Les jardiniers n'aiment pas les tailleurs de pierre qui snobent les maçons qui regardent les jardiniers de haut... mais tout le monde est d'accord pour dire du mal des fossoyeurs.

Pour ce boulot peu ragoûtant et potentiellement dangereux, les autorités ont trouvé le noyau de l'équipe dans les prisons. Par cooptation, les premiers arrivés ont recruté d'autres bons à rien.

En plus de la petite opération de Gunder, Thausus et Partène, les fossoyeurs trempent dans un grand nombre de petits trafics.

• **Hanved** et **Morged**, deux costauds pas malins, utilisent le coin nord du cimetière pour ravitailler et héberger des brigands et des fugitifs.

• **Jilmar** gratte le fond des fosses et vend la poussière qui s'y trouve à **Yorka la Sorcière**, qui vit dans les bois et en fait Dieu sait quoi.

Tout le monde sait qui fait quoi, tout le monde reste à l'écart des magouilles des collègues. De toute façon, « le bon côté du métier, c'est qu'on peut faire disparaître des cadavres comme

Les revenants



rien ». Si les personnages deviennent gênants, ils peuvent s'attendre à être agressés à coups de pelle par des costauds patibulaires.

Le cimetière, de nuit

Que ce soit pour guetter les fossoyeurs ou dans l'espoir de voir des revenants sortir de leurs tombes, les personnages vont sûrement rester une nuit. Il serait dommage de les décevoir !

Dialogue au bord d'une fosse

Cette nuit-là, nos trois coupables se retrouvent dans un coin écarté autour d'une bouteille de tord-boyaux. Ils discutent de la suite des opérations. Il leur reste quelques objets à fourguer, mais la disparition d'Ansel les préoccupe. À moins que les personnages n'aient parlé des morts suspectes en ville, ils ne sont pas au courant (de jour, ils ne quittent pas le cimetière et sont interdits de séjour en ville). S'ils savent, la conversation tourne autour de « *faut se barrer, et vite* ».

• **Gunder** est une brute de deux mètres avec un nez comme une patate. L'abstraction n'est pas son truc, mais il n'est pas mauvais tacticien.

• La justice a mutilé **Thausus** pour des vols avec effraction. Il cache son absence d'oreilles sous de longs cheveux noirs graisseux. Il a une préférence pour le lancer de couteau, mais se bat au corps-à-corps si besoin.

• Comparé à ces deux crapules, **Partène** est juste un jeunot qui a de mauvaises fréquentations. Il se bat médiocrement, surtout face à des hommes d'arme entraînés, et si on lui laisse une chance de s'en tirer, il la saisit. C'est le seul membre du trio à avoir femme et enfant (Tynia, qui appartient à l'équipe des jardiniers, et le petit Sandor, qui va sur ses six mois).

Soudain, la brume...

Selon vos envies, le brouillard monte tout doucement, insidieusement, ou déferle sur le cimetière comme un mur de coton. Quoi qu'il en soit, les mortels se retrouvent à tâtonner entre les tombes, avec une visibilité presque nulle.

Ils ne sont pas seuls. Des silhouettes horribles, desséchées, aux yeux brûlants d'un feu verdâtre, rôdent autour d'eux. Ils sont un de plus que les personnages, et ils sont intelligents – ils se mettent à plusieurs pour attaquer un isolé, disparaissent s'ils sont en sous-nombre, etc.

Ils viennent pour les fossoyeurs, bien sûr, mais aussi pour les derniers propriétaires d'objets volés. Les personnages sont peut-être concernés. À défaut, Tynia, la femme de Partène, n'a pas posé de questions quand son mari lui a offert un bracelet orné de perles.

Épargner les receleurs ? Si l'un des personnages fait un discours suffisamment passionné, les revenants sont prêts à l'accepter. Une erreur ou un instant de faiblesse peut être pardonné, même depuis leur côté de la tombe. En revanche, ils ne transigent pas sur les voleurs. Partène supplie les personnages de le protéger, mais le veulent-ils ?

S'il est encore dans les parages, Enguerre donne un coup de main au groupe, avec beaucoup de réticence, mais sa « magie » n'est ni fiable, ni puissante. En se concentrant, il est capable d'éclaircir la brume ou d'annuler la capacité des revenants à devenir intangibles.

Avec un peu de chance, lorsque l'aube se lèvera, nos héros seront en état de rentrer en ville pour toucher leur récompense.

Tristan Lhomme

Les revenants

NC2, créature non-vivante

FOR +1 DEX +1 CON +1

INT +0 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 19 Init 12

Épée longue +3 DM 1d8+1

Poignard +2 DM 1d6+1

Capacités

Dématérialisation. Trois fois par nuit, ils peuvent devenir intangibles pendant un round. Cela leur sert surtout à entrer et sortir de leurs tombes, mais a des applications en combat.

Brume. Ils peuvent créer un brouillard qui inflige un malus de -2 aux tests d'attaque et de DEF de leurs adversaires.

Peste verte. Lorsqu'ils lui apparaissent, le propriétaire d'un objet leur appartenant doit faire un test de CON de difficulté 15. S'il le rate, il subit 1d4 DM par minute jusqu'à ce que mort s'ensuive.

3 ♦ Le dernier des miaulements

En quelques mots...

Nos PJ se rendent à Micaul, petite bourgade connue pour son calme et ses centaines de chats. Pourtant, depuis quelques temps, ils sont mystérieusement assassinés ! Dans une ambiance de panique collective, nos valeureux PJ vont devoir aider une petite aveugle orpheline à découvrir qui a tenté de tuer son chat, son dernier compagnon. Et si derrière ces petits drames se devinait une odieuse vengeance politique ?

Tout le monde aime les chats, même des gros durs comme les PJ, n'est-ce pas ? Et personne n'aime voir une petite aveugle pleurer son chat blessé.

Micaul est une petite bourgade lacustre, réputée pour sa douceur de vivre et ses chats par centaines ! Les félins y sont réverés comme les avatars de Méphistère, dieu de l'Ombre et des Secrets. Un temple lui a été récemment érigé par **Krulla, bourgmestre fraîchement élue**. Mais depuis quelques semaines, des chats sont retrouvés décapités et empoisonnés... certains avec d'étranges morsures. D'abord un, puis deux, puis des demi-douzaines. Maintenant, chacun enferme son chat chez lui. La psychose est générale et tous pensent que la ville est maudite. Il est temps de fuir avant que Méphistère ne se venge.

En réalité, **Nelly, l'ancienne mairesse**, nourrit une rancune féroce à l'égard de Krulla depuis son éviction de l'Hôtel de ville. Elle a décidé de se venger d'elle et de ses anciens administrés. Elle entend attirer le malheur sur Micaul en annihilant sa protection féline (elle y croit dur comme fer). Grâce à une flûte enchantée et l'aide d'un acolyte prêt à tout pour elle (ah l'amour !), Nelly a charmé deux rats géants qu'elle garde dans sa cave et, avec sa flûte, elle attire en ville tous les rats alentour. Enfin, elle a décidé de porter son estocade le matin de l'arrivée des PJ : elle a

kidnappé **Dodie, le persan de Krulla**, unique persan de Micaul, et l'a remplacé par un cadavre à moitié dévoré.

Courage, fuyons !

Lisez ce texte à voix haute :

Vous vous rendez à Micaul, réputée dans toute la région pour son calme apaisant. Pourtant, à quelques lieux de la bourgade, c'est l'effervescence et vous croisez un ballet incessant de citadins plus chargés les uns que les autres. Certains vous toisent avec dédain, d'autres vous conjurent de repartir : « *Méphistère nous a abandonnés, maudite soit Micaul où même les chats meurent ! Fuyez ou soyez maudits vous aussi ! Maudits !* »

S'ils arrivent à communiquer avec les fuyards qui ne songent qu'à... fuir (CHA 10), les PJ peuvent en apprendre plus sur la ville, son patronage et les félicides récents (ici le meurtre d'un chat). Ils peuvent aussi apprendre que des rats envahissent les habitations et que l'épidémie de peste guette.

Les PJ arrivent donc en vue de la ville dans cette ambiance de panique. Une charmante petite cité fleurie, ceinte de remparts bas, mais solides. Aucun garde à l'entrée, les portes sont ouvertes. De toute façon, personne ne rentre, tous fuient. À l'intérieur, ce pourrait être magnifique : terrasses ensoleillées, volets et portes colorés contrastant avec la blancheur des murs, des fleurs partout. Mais, c'est en réalité un spectacle désolant. La moitié de la ville est en branle. Chaque mule est surchargée et peine à tenir debout. Décrivez cette frénésie collective, des bousculades, des empoignades, des jurons qui fusent, les uns accusant les autres, le ciel, la terre, la maire et la mer, même si elle est à des kilomètres,

Fiche technique

TYPE • Linéaire et ouvert

PJ • Niveau 1

MJ • Confirmé

Joueurs • Débutants

ACTION ★★☆

AMBANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★☆☆

et laissez vos PJ entendre de fausses rumeurs. Trouver une auberge prête à les accueillir ne va pas être facile pour eux dans un tel capharnaüm. Toute demande de renseignements restera lettre morte ou au mieux, on leur dira d'aller se faire « *lécher la face par un chien* », l'insulte suprême ici.

Laissez-les déambuler quelques minutes dans un dédale de ruelles en pentes et d'escaliers, traversant des quartiers ni pauvres ni aisés. Au bout d'un moment, l'ambiance change soudainement. Au coin d'une ruelle, ils sont à l'évidence passés dans les bas-quartiers. Qu'ils décident de rebrousser chemin ou non, ils ne pourront pas manquer **Lisette**.

Pauvre Minouchette !

Lisette, une jeune fille aveugle et désespérée. Lisez ce texte à voix haute et forcez-vous à verser une larmichette :

Alors que vous vous retournez, vous tombez nez à nez avec une adorable blondinette qui lève vers vous ses yeux pâles remplis de larmes. Elle lâche alors un « *aidez-moi !* » envahi de sanglots sortis du fond de ses entrailles. Certainement aveugle ou pas loin de l'être, elle semble porter la misère du monde sur ses épaules. Elle tient dans ses bras délicat un jeune chat blanc maculé de sang. Il tremble, semble gravement blessé et vous regarde lui-aussi avec de grands yeux humides.

Décrivez cette scène de la manière la plus « pathos » possible. Libre aux PJ de continuer leur chemin et de l'ignorer, mais son regard serait capable de faire pleurer Rambo. Même le pire des criminels, sauf s'il réussit un test (SAG 20), la prendrait en pitié. S'ils ne l'aident pas, elle les suit en pleurant pendant de (trop) longues

minutes, tirant sur leurs sacs, les implorant jusqu'à épuisement.

Elle leur explique alors que Minouchette, sa chatte, le seul être qui lui reste depuis que sa maman est morte, s'est enfuie la veille. Elle l'a retrouvée ce matin, dans cet état. Une inspection rapide, test de soins (INT 10), montre des traces de morsures, plus petites que celles d'un loup ou même d'un chien. La blessure semble déjà infectée, ce qui n'est pas l'effet normal, test de soins (INT 15). Un sort de soins guérit les blessures, mais pas la maladie (voir marge « *rat géant* » p14).

La discussion, entrecoupée de longs sanglots, de mouchages, et de « elle va pas mourir hein ?! Vous allez la sauver ? Et m'aider à la venger hein ? Hein ?? » permet d'obtenir les informations suivantes :

- elle a retrouvé minouchette quelques rues plus loin, dans le quar-



Milicien

NC 1/2

FOR +1 DEX +0 CON +1

INT -2 SAG +0 CHA +0

DEF 14 PV 9 Init 10

Épée courte +2 DM 1d6+1

Nelly, l'ancienne bourgmestre

NC 1, créature humanoïde

FOR +0 DEX +0 CON +0

INT +2* SAG +0 CHA +2*

DEF 11 PV 14 Init 11

Dague +2 DM 1d4+1

Voie du méchant récurrent rang 1

Burfelonne, le surinéur

NC 1

FOR +0 DEX +4* CON +0

INT +0 SAG +2 CHA +0

DEF 16 PV 11 Init 18

Épée courte +5 DM 1d6

Attaque en traître (Voie de la meute, rang 2)

Flûte enchantée : contrôle des rats et des rats géants (5 PV max) pendant 10 tours dans un rayon de 50 m. 2 fois par jour.

Lisette et son chaton blessé

Rat Géant

NC ½, taille petite

FOR +1* **DEX** +1 **CON** +1
INT -4 **SAG** +2* **CHA** -4
DEF 13 **PV** 4 **Init** 13

Attaque +1 **DM** 1d4+1

Capacités

Maladie : chaque créature mordue par un rat doit faire un test (CON 12) à la fin du combat. En cas d'échec, elle contracte une maladie dont

les symptômes se manifestent après 2d6 heures.

La victime est *Affaiblie* et perd 1d4 PV toutes les 24 heures qui ne peuvent pas être soignés par le repos.

Réalisez un nouveau test (CON 15) chaque jour pour tenter de mettre fin à la maladie. Les PV perdus sont alors récupérés au rythme de 1 PV par jour de repos.

tier où vivent les riches notables. Dans son état, l'animal n'a pas pu trop marcher.

- elle a senti une odeur de lilas à proximité de l'endroit, alors qu'aucun lilas ne pousse dans ce quartier.

- Minouchatte avait l'habitude de visiter les caves, mais c'est normal ici ! Elle revenait toujours pleine de toiles d'araignée (laissez-la raconter une anecdote poignante ici).

- elle connaît bien la ville et peut leur raconter ce que les fuyards n'auraient pas dit.

La maison des secrets

Tous ces renseignements en poche, il est temps d'aller voir de plus près qui a fait du mal à Minouchatte ! Que les PJ le veuillent ou non, Lisette les suivra. Ils constituent son seul espoir, elle ne risque pas de les lâcher. Sur place, ils découvrent des quartiers somptueux, faits de larges bâtisses à étages. Elles sont presque toutes entourées de hauts murs et magnifiquement fleuries. Déceler une odeur précise ici est pour eux comme essayer de retrouver à l'odeur une rose dans un *fast-food*. Et Lisette a le nez tellement plein qu'elle ne sent plus rien depuis ce matin. Laissez-les mener leur enquête, chercher des maisons qui pourraient correspondre (par exemple, celles possédant une ouverture vers la cave).

Une patrouille passe régulièrement dans la rue et regarde les PJ d'un air suspicieux. S'ils sont encore là au troisième passage (10 min en temps de jeu), la patrouille les aborde à grand renfort de questions « musclées ». La présence de Lisette et de ses haillons n'aident en rien. Faites-leur comprendre qu'ils doivent faire profil bas ici. Leur bonne relation avec la patrouille aura son importance à la fin.

Mamie Violette. Leur enquête de voisinage les amène au sosie de Tatie Danielle, cachée derrière ses

rideaux. Elle a vu sortir Minouchatte de la maison d'en face. Elle ne veut pas dire à qui elle appartient et il faudra être très persuasif (CHA 20) pour qu'elle lâche qu'il s'agit de la maison de Nelly. Elle dira plus facilement qu'il y a « *un loustic qu'a pas l'air du coin* » qui fait beaucoup d'aller-retours dans le quartier et qu'elle l'a vu rentrer dans la maison cette nuit ! Il s'agit de **Burtelonne, l'acolyte amoureux de Nelly**.

Devant la maison, Lisette reconnaît immédiatement l'odeur de la maison devant laquelle elle a retrouvé Minouchatte. Les narines des PJ ne captent rien de particulier. Par contre, ils peuvent entendre de puissants miaulements s'ils s'approchent de la grille qui donne sur la rue au niveau du sol. Elle est trop petite pour les laisser passer. Ils peuvent toutefois voir à l'intérieur, test de détection (SAG 15), des chaînes et des écuilles plus adaptées à des tigres qu'à des chats.

Et chatte et mat !

Maintenant qu'ils savent où ça se joue, toutes les possibilités sont offertes. Les PJ peuvent :

- taper pour avoir une explication d'homme à homme. Personne ne répondra, mais les occupants sont avertis de la présence des PJ.

- essayer de rentrer de force en défonçant la porte (FOR 15). À la seconde tentative échouée, la patrouille est alertée, et les occupants dès la première.

- rentrer discrètement en crochettant la serrure, crochétage (DEX 10) (il n'y a jamais de vol ici !). À la troisième tentative, Mamie Violette viendra leur dire où Nelly cache la clé. Elle ne l'a jamais aimée, même en maîresse !

- en faisant le tour de la maison, les PJ trouvent un endroit aisément pour escalader l'enceinte et rentrer dans

la maison par la porte de service que Burtelonne ne ferme jamais.

Dès qu'ils rentrent dans la maison, Minouchat s'enfuit au loin et Lisette part à sa poursuite dans la rue. Lisette reviendra après le combat.

À l'étage, un palier dessert cinq chambres. L'une d'elles est fermée à clé, Nelly est en train de dormir, car elle comploté de nuit. Elle ne se réveillera pas à moins de faire beaucoup de bruit. Si les PJ essaient de forcer la porte, ou lors du combat, elle ira se cacher et restera dissimulée jusqu'au **Dénouement**.

Au rez-de-jardin, deux bureaux, un immense salon et des cuisines sales qui dénotent avec le reste de la maison. L'odeur de lilas y est forte et semble venir de la porte qui permet de descendre à la cave. L'un des deux bureaux a été transformé en un QG digne d'un tueur psychopathe. Décrivez la pièce comme dans les films, avec des cartes des divers quartiers, des croix rouges partout, des inscriptions haineuses, et même une tête de chat dans un bocal (ou plantée sur un coupe-papier). Les PJ doivent être aux aguets, sursauter au moindre bruit. Au bout de quelques minutes, les puissants miaulements recommencent. Au bout de 20 minutes d'exploration en temps de jeu, Burtelonne remonte de la cave avec deux rats géants en laisse et les lâche sur les PJ. Sinon, la confrontation « finale » se fera dans le sous-sol.

Le sous-sol occupe la superficie de la maison. L'endroit a été transformé en une gigantesque cage à rat où l'odeur de lilas est intense. S'il n'est pas monté avant, Burtelonne attend les PJ une flûte enchantée (voir marge p13) à la bouche et les deux rats géants en laisse, qui miaulent comme des dératés. Les rats miaulent car ils sont sous l'effet d'une potion faite à base de lilas. De plus, la potion camoufle leur odeur et attire les chats. Nelly a des talents d'apothicaire que tout le monde ignore. Burtelonne peut éven-

tuuellement avoir un échange bref avec les PJ avant de lâcher les rats.

Le combat. Il doit être assez facile même si les lieux ne permettent pas de se battre à plus de deux contre un. Les PJ doivent se débarrasser des rats en quelques rounds. Par contre, dès qu'un rat meurt, Burtelonne souffle dans la flûte pour attirer la nuée de rats qui est là, 3 rounds après. Burtelonne ne se rendra pas de lui-même et se bat jusqu'à être assommé ou tué.

Dénouement ?

Une fois le combat fini, une fouille approfondie de la maison permet de trouver Dodie, apeuré, tapi au fond d'une cage en bois dans une des pièces jusqu'ici inexplorées. Il a été malmené et feule vigoureusement si on l'approche. C'est alors qu'arrive Lisette qui court pour se jeter dans les bras des aventuriers. Au même instant, surgit Nelly qui l'attrape et la menace de sa dague. Les négociations peuvent commencer !

Discutons un peu ! Nelly n'a aucune intention ni de tuer la fille, ni de laisser sa réputation être ternie, ni de... rien du tout ! Elle ne sait juste plus comment se sortir de cette affaire. Mais sa folie meurtrière commence à retomber. Elle panique. Toutes les fins sont donc possibles en fonction des réactions des PJ et de l'arrivée des miliciens alertés par le combat (faites-les intervenir quand le temps de jeu touche à sa fin). Si les PJ se sont montrés agressifs envers la patrouille, il y a de fortes chances qu'ils soient suspectés eux-aussi, d'autant que Nelly ne tarde pas à les accuser. À ce stade-là, le destin de Lisette est entre les mains de nos héros au cœur vaillant. Et pour les PJ qui espéraient récupérer la flûte, elle sera de toute façon saisie pour servir à la protection de la ville et à sa dératisation.

Nuée de rats

NC 2, taille moyenne

FOR +0 DEX +4* CON +0
INT -4 SAG +0 CHA -4

DEF 16 PV 6 Init 18

Attaque +5 DM 1d6

Capacités

Lent : la nuée est un adversaire redoutable, mais heureusement elle ne se déplace que de 15 mètres par action de mouvement.

Recouvrir (L) : la nuée peut recouvrir sa proie après avoir réussi une attaque de contact contre sa cible. Dès lors, la nuée lui inflige automatiquement 1d6 DM par tour et la victime est **Affaiblie** tant que la nuée n'est pas vaincue.

Cibles multiples : les attaques de zone infligent des DM normaux à la nuée, mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie.

4 ♦ La schlikoungouniark

En quelques mots...

Alors qu'ils se rendent à Schmulpetz, un petit village de l'Osgild profond, les PJ découvrent une charrette abandonnée et une petite fille très malade. En lui portant secours, ils contractent à leur tour la schlikoungouniark, une maladie aux effets spectaculaires. Ils trouvent portes closes à Schmulpetz et se heurtent à l'intransigeance de son dirigeant par intérim. Ils finissent cependant par se faire indiquer un moyen de se soigner. Encore faut-il récupérer l'ingrédient nécessaire...

Vous êtes malade et Osgild Assistance ne répond pas !

Scène 1 - pauvre gamine...

Depuis huit jours, les PJ progressent dans un paysage alternant plaines, collines et forêts de feuillus. Ils ont été chargés de porter un message à **Sir Karl**, le hobereau dirigeant la petite communauté de Schmulpetz, à encore une journée de voyage sous une chaleur moite.

C'est alors qu'ils tombent sur une charrette bâchée. Un cheval en liberté broute à quelques mètres. En s'approchant, ils découvrent le cadavre récent d'un homme qui tentait visiblement de réparer une roue. L'homme est couvert de plaques squameuses verdâtres. Il est à ce stade important de mettre en scène une nuée d'insectes qui dérangeront les PJ dans leurs investigations. Rien de grave à première vue, quelques piqûres à peine douloureuses, faites passer cela pour un détail d'ambiance...

Un faible râle émane de la bâche : une petite fille de six ans, présentant les mêmes symptômes que le mort, y est étendue. Elle respire à peine et a une forte fièvre. Les soins, même magiques, ne semblent pas améliorer sa situation. En toute logique, il est urgent de réparer la charrette et d'arriver à Schmulpetz le plus vite possible.

Scène 2 - Schmulpetz

Les PJ arrivent à Schmulpetz vers midi le lendemain, du fait des soins constants à apporter à la gamine. Au matin, les PJ ressentent les premiers symptômes... Une solide palissade

protège une dizaine de masures et une motte féodale. Les portes sont closes. Après quelques minutes d'attente, un certain **frère Ignasus** s'enquiert de la raison de leur visite du haut des remparts. Sir Karl lui a confié la direction du village en son absence. Il a décidé de fermer les portes, car des gobelins et des orques rôdent dans les parages (Sir Karl est à leur recherche). Il n'est pas disposé à les ouvrir, surtout pour accueillir des étrangers et une fillette visiblement très malades. Bref, les PJ auront beau dire ou faire, Ignasus reste inflexible et leur conseille de passer leur chemin, le reste étant « *à la grâce des Dieux* ». Faites en sorte de bien faire comprendre aux PJ qu'une intrusion de force n'apportera pas grand-chose de bon, les habitants approuvant bruyamment ce qu'ils considèrent comme une sage décision de la part d'Ignasus

En résumé, toute cette phase de l'aventure repose sur du pur *jeu de rôle* quant aux négociations et autres palabres, et sur votre capacité à rebondir et à improviser sur les tentatives d'intrusion que ne manqueront pas de faire les PJ. Restez logique quoi qu'il arrive. Un bon plan astucieux aura toutes les chances de réussir, les villageois n'étant que des gens simples sous l'emprise d'un individu borné et despote. Devant le fait accompli, il ordonnera en grommelant une mise en quarantaine dans une grange étroitement surveillée avant de haranguer les villageois sur le thème du châtiment divin.

La Schlikoungouniark n'est cependant pas totalement inconnue au village. Une ancienne se souvient d'un remède pouvant traiter la maladie et dispose même de son principal ingrédient, un gland argenté. Ayant une peur bleue d'Ignasus, c'est avec moults précautions qu'elle fait parvenir aux PJ une potion qui, en quelques heures, stabilise l'état de la petite. Bien évidemment, elle ne peut pas soigner les PJ, faute d'ingrédient. Une seule chose à faire : se rendre à la Clairière du Grandargent...

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • Niveau 1-2

MJ • Confirmé (improvisation)

Joueurs • Débutant

ACTION ★★☆

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★☆☆

La schlikoungouniark

C'est une maladie d'origine gobelinoïde transmissible par piqûre d'insecte à tous les humanoïdes. Chez les gobelins, l'attraper marque le début des « rituels de l'âge adulte », le premier d'entre eux étant de trouver l'ingrédient principal du remède (un gland argenté poussant sur une variété particulière de chêne géant).

Pour les races des PJ, ses effets sont largement plus prononcés, rapides et spectaculaires, quoique rarement directement mortels. Pour une mystérieuse raison, les soins « magiques » et « cléricaux » permettent tout au plus de « soulager ». Avec le bon traitement et beaucoup de repos, c'est l'affaire de quinze jours avant d'en être définitivement guéri et immunisé. Sauf chez les elfes et demi-elfes qui subiront des crises récurrentes, à moins d'être soignés par des sages beaucoup plus expérimentés.

Plus la CON est importante, plus l'évolution est longue. Il faut, en moyenne, 8 à 12h pour développer la maladie et un à deux jours pour atteindre le stade de la fièvre. Passé le quatrième jour, le malade est complètement HS et doit rester au lit. Le remède, quant à lui, met 8 à 10h pour commencer à agir. En termes techniques, les différentes phases (cumulatives) de la Schlikoungouniark sont :

- **Pustules et fortes démangeaisons** : -2 à -4 sur les tests de CHA
- **Nez qui coule et yeux qui pleurent** : d12 au lieu du d20 pour les attaques à distance, malus en discrédition.
- **Toux irritante et difficultés à reprendre son souffle** : d12 au lieu du d20 sur les tests de FOR et de CON.
- **Plaques vertes squameuses sur tout le corps** : d12 au lieu du D20 sur les tests de CHA. Difficulté à supporter des vêtements.
- **Maux de tête de plus en plus violents** : d12 au lieu de d20 pendant un ou deux tours.
- **Vomissements et coliques** :

Sur tout résultat de 1, le PJ est pris de vomissements et perd son tour suivant.

Sur tout résultat de 2 (puis 2-3, 2-4, etc.), il est pris de coliques : il est Ralenti (une seule action par tour) tant qu'il ne s'est pas « libéré ».

- **Perte d'acuité et de coordination** : d12 au lieu du D20 pour les tests de SAG ou de DEX
- **Très forte fièvre** : le PJ est Affaibli (d12 à toutes les actions)
- **Faiblesse Déliante** : Le PJ ne tient plus debout (D6 pour toutes les actions)

Et si les PJ n'entrent pas au village ? C'est moins intéressant mais vous pouvez toujours les faire errer dans les alentours et leur faire affronter un taureau (cf. Bestiaire *CO Fantasy*) par exemple. Puis, dans les bois, ils finiront par tomber sur une « rebouteuse » que frère Ignasus a chassée sans ménagement du village. Elle se fera un plaisir de les conduire jusqu'à sa masure, de confectionner la potion et de leur indiquer le chemin du Grandargent...

Scène 3 - La quête des glands

Où se trouve cette fameuse clairière ? « C'est pô dur : vous p'nez l'chomin d'veches al Nord, vous trav' ssez l'pont-zo-myrolles et après l'grand'olmen, vous tirez plin'Est dans l'Vaste. Al Forêt d'Lowards, vous s'vez l'veux chomin d'zelfes et vous'y'êtes. Pas moyen, grand comme il est ! ».

De fait, les informations sont, contre toute attente, assez précises et permettent d'atteindre la clairière en 5-6 heures de marche :

- Le *chemin aux vaches* est facilement identifiable avec les bouses laissées par ces charmants animaux.
- Les *myrolles* sont de petites fleurs jaunes actuellement en pleine floraison ressemblant à des coquelicots. Le pont, quant à lui, est plutôt branlant et fort peu engageant. Il se trouve en pleine forêt et enjambe un petit cours d'eau à peine perceptible en cette saison.
- En continuant sur le chemin, on grimpe alors quelques hautes collines débouchant sur un petit plateau au centre duquel trône un magnifique dolmen gravé de runes.
- La *Vaste* est une grande prairie d'herbes hautes et non pas un cours d'eau comme on pourrait le penser.

Habitants de Schmulpetz :

CO Fantasy p.278 (passant)

Frère Ignasus

Prêtre niveau 4
NC 2

FOR +0 DEX +0 CON +1
INT +0 SAG +3 CHA +2

DEF 17 PV 30 Init 10

Masse +4 DM 1d6
Châtiment divin (L) +7
DM 1d6+3

Voie de la guerre sainte
rang 3

Voie des soins au rang 3



La quête des glands

- Elle bute sur la *forêt des Louwards* qui, comme son nom l'indique, sert de refuge à quelques meutes de loups.

- L'*ancien chemin des Elfes* est, quant à lui, un peu plus difficile à suivre car depuis longtemps abandonné et en partie couvert de végétation.

Outre les quelques suggestions de rencontres en marge (à définir logiquement en tenant compte du terrain), libre à vous d'imaginer d'autres péripéties si le cœur vous en dit. Ainsi, le pont peut cacher un petit troll amateur d'énigmes. La senteur des myrolles peut avoir un effet euphorisant ou narcoleptique. Le dolmen peut être la partie visible d'un tertre antique cachant un trésor légendaire gardé par un mort-vivant ou un fantôme. La Vaste peut abriter un animal dangereux ou soudainement s'embraser, etc. Bref, amusez-vous mais gardez cependant bien à l'esprit qu'à ce stade de l'aventure, les PJ commencent à être franchement malades...

Scène 2 - La clairière du Grandargent

Les PJ finissent par déboucher sur une vaste clairière au centre duquel trône un chêne gigantesque (70 m de haut, 15 m de diamètre). On peut effectivement y apercevoir quelques glands argentés sur les hautes branches, mais surtout voir d'inquiétants fils reliant l'arbre aux autres arbres de la forêt. Deux araignées géantes ont en effet élu domicile dans le coin et de toute évidence, il va falloir s'en débarrasser avant de tenter l'escalade. L'une se trouve en bordure de la clairière, l'autre étant dans le chêne. Comme tous les arachnides, elles n'ont aucun intérêt à attaquer de suite et surtout à descendre de leur perchoir. Il va donc falloir les attirer. Elles tenteront de concerter leurs attaques, mais n'ont guère l'habitude qu'on leur résiste et se montrent plutôt

maladroites, ce qui compense les effets de la maladie des PJ.

Il est temps d'envisager l'escalade du chêne. Après quelques tests de DEX (difficulté normale majorée des effets de la maladie), on atteint les premières toiles d'araignée pour découvrir une forme emmaillotée : un jeune gobelin sonné, mais vivant. L'attitude des PJ à son égard est alors primordiale pour la suite de l'aventure, selon qu'ils le libèrent et le ramènent au sol (il s'enfuit dès que possible) ou qu'ils décident purement et simplement de s'en débarrasser en l'achevant.

- En cas d'attitude « compatisante », une vingtaine de jeunes gobelins hurlants jaillissent subitement dans la clairière et, sans s'inquiéter le moins du monde des PJ, se lancent dans l'escalade du chêne. Visiblement, ils sont là pour la même chose que les PJ et n'ont pas l'intention de « lâcher le morceau ».

S'ensuit une délirante foire d'empoigne où tous les coups sont permis entre eux pour cueillir un gland et surtout repartir avec. Tout PJ dans l'arbre, sera assailli, mordu, giflé, tiré, poussé, torgnolé, escaladé, etc. pour accéder aux précieux avant lui.

Un test d'INT ou de sang-froid (SAG) permet cependant de constater que ce ne sont que des gamins qui ont un autre but que de les attaquer. D'ailleurs, il est sage de ne pas sortir les armes ou d'y aller « trop fort » : une imposante tribu de gobelins observe désormais la scène sous le couvert des arbres...

Ne le dites surtout pas aux joueurs, bien au contraire laissez planer le doute, mais il y a suffisamment de glands dans l'arbre pour « laisser passer l'orage » puis se servir ensuite. Tout au plus seront-ils plus difficilement atteignables.

Quant aux adultes, une fois le dernier jeune à l'abri, ils se retireront purement et simplement. Après tout, les PJ ont sauvé un jeune et surtout trucidé deux dangereuses prédatrices... Une

Quelques rencontres possibles

(caractéristiques dans le bestiaire CO Fantasy)

- 1D6 Gobelins
- Un ours noir
- Un ou deux gobelour(s)
- Une meute de loups (1D6+1)
- Trois bandits (malades eux aussi)
- Un taureau ou 2D6 « bisons »
- Un serpent (Lancer 1D6 – sur 1, venimeux)

Araignées

NC 1, taille petite

FOR +1 DEX +4* CON +1*

INT -2 SAG +2 CHA -4

DEF 15 PV 12 Init 19

Attaque +4 **DM** 1d4+1 + poison

Poison : le poison inflige 1d6 DM à la victime, la moitié si elle réussit un test de CON difficulté 10.

Gobelin de base

NC 0, créature humanoïde, taille petite

FOR -1 DEX +2 CON -1

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 14 PV 3 Init 15

Masse +2 **DM** 1d6-1

Capacités

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Minorez de 1 partout pour les jeunes.

Sir Karl et cie

Capitaine et gardes d'élite (CO Fantasy p.279)

5 • Les chutes du Faucon noir

En quelques mots...

Les PJ explorent un engin étrange qui s'est écrasé en pleine forêt. Après avoir éliminé les gobelins qui les ont devancés, ils s'envolent vers de nouveaux cieux, pas forcément de leur plein gré. Le temps leur est compté avant de se précipiter vers une fin douloureuse.

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • Niveau 1-2

MJ • Débutant

Joueurs • Débutants

ACTION ★★☆

AMBIANCE ★☆☆

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★★☆

« Voler est facile, atterrir l'est beaucoup moins. »

Balzar le sorcier a passé toute sa vie à élaborer une sphère de lévitation dans le but de rejoindre la lune. Ce doux rêveur s'est adjoint les services de gnomes afin de construire l'appareil qui le transporterait vers le ciel et au-delà : le Faucon Noir. Après des décennies d'intense labeur, l'engin a enfin pris son envol... jusqu'à ce que la sphère de lévitation draine le peu d'énergie qu'il restait à Balzar, le tuant sur le coup, un sourire aux lèvres. Le Faucon Noir a plutôt bien survécu au crash, de même que son équipage de gnomes. L'atterrissement forcé n'est pas passé inaperçu et une tribu de gobelins vivant à proximité a vu là une belle opportunité : des trésors ? De la nourriture ? Un nouvel endroit où s'installer ? L'avenir le leur dira. Kalem, un trappeur rôdant dans les environs, se retrouve sur les lieux en même temps que les créatures.

Scène 1 - Les lieux du crash

Lisez le texte à voix haute :

Vous êtes sur la route vers votre nouvelle destination et la routine reprend le dessus. Jusqu'à ce que vous remarquiez une forme dans le ciel, au-dessus des arbres. Et que celle-ci s'écrase brutalement en pleine forêt. Une heure de marche

plus tard, vous êtes sur place. Un spectacle de désolation s'offre à vous : des arbres couchés, un sillon dans le sol et un objet cylindrique étrange, comme un phare en fer qui serait tombé en pleine forêt.

Kalem le trappeur : Cet homme robuste et barbu, un poil sauvage, a été alerté par le crash. Sur place, il est tombé nez-à-nez avec des gobelins qu'il a bien du mal à tenir à distance. Avec l'aide des PJ, ceux-ci ne devraient pas opposer une grande résistance. Reconnaissant, Kalem explique avoir vu un groupe plus conséquent de gobelins ouvrir l'engin pour s'y faufiler.

Le Faucon Noir : Le nom de cet engin est peint directement sur son flanc métallique. Ses parois sont bien cabossées mais toujours étanches en apparence, si l'on omet l'issue sur le côté par laquelle les gobelins se sont faufilés. On trouve bien une ouverture grillagée vers ce qui doit être l'avant (au niveau du cockpit) mais impossible de s'y faufiler ou de voir quoi que ce soit à l'intérieur. Le Faucon Noir est couché sur le côté. Le sillon derrière lui et les arbres pliés montrent qu'il a glissé sur une centaine de mètres avant de s'immobiliser. En tendant l'oreille (PER 10), on entend des piailllements provenant de l'intérieur ainsi que des coups (du métal frappé avec du métal).

Un ami pour la vie : Si les PJ soignent les légères contusions subies par Kalem, celui-ci propose de les accompagner à l'intérieur. Lui aussi aimerait bien savoir ce qui s'y trame.

Leurre : le bruit du combat à l'extérieur et même toutes les tentatives des PJ ne suffisent pas à attirer l'attention des créatures à l'intérieur. Elles sont déjà bien occupées.

Scène 2 - Viensvenue à bord

Lisez le texte à voix haute :

Alors que vous vous introduisez dans le Faucon Noir, vos yeux mettent du temps à s'habituer à l'obscurité. Difficile de passer à côté des piallements incessants et des coups répétés portés sur le métal. Enfin, vous distinguez l'intérieur de l'engin, composé de quelques sièges fixés au sol et de caisses de vivres et de matériel, bousculées et parfois éventrées par le crash. Des gobelins s'en donnent à cœur joie pour fouiller le contenu répandu au sol. Plus loin, deux d'entre eux se hurlent dessus tout en s'escrimant pour frapper une porte métallique semblant mener à une autre partie de l'appareil.

Le Faucon Noir fait 15 mètres de long et 5 de large. La salle principale représente les deux tiers de sa longueur. En-dehors de celle-ci, on ne trouve que la cabine de pilotage. Les deux pièces sont séparées par une paroi métallique dans laquelle a été découpée une épaisse porte hermétiquement fermée depuis l'intérieur de la cabine.

L'équipage : des cris proviennent de l'avant du Faucon Noir. Retranché dans le cockpit, l'équipage de gnomes a réussi à s'y enfermer avant l'arrivée des gobelins. Les gnomes ont entendu le combat à l'extérieur et appellent à l'aide. De l'autre côté de la porte, deux gobelins s'acharnent pour l'ouvrir en tapant dessus avec tout ce qui leur passe sous la main.

Des gobelins bien occupés : Il y a autant de gobelins que de PJ en train de fouiller le bric-à-brac épargné au sol. Deux de plus essaient d'ouvrir la porte. Chacun est très

occupé et peut facilement ignorer la présence du groupe (Test de discréption, DEX 10). En revanche, ils se lancent tous à l'attaque dès que l'un d'entre eux est attaqué ou dès que l'un des PJ manque de discréption. Quel dommage d'avoir marché sur ce paquet de tranches de légumes séchées. Dès que la moitié des gobelins est hors-combat, les autres tentent de prendre la fuite.

La cabine de pilotage : après avoir vaincu les gobelins (ou pour fuir ceux-ci), les personnages n'ont aucun mal à accéder au cockpit. L'un des gnomes leur ouvre (et referme derrière eux si les gobelins sont toujours là). Les parois du cockpit sont couvertes d'engrenages et de leviers divers. Au centre, sur un piédestal en métal, se trouve un orbe luminescent d'une trentaine de centimètres de diamètre. Il émet une douce lumière verte et à l'air précieux. Au sol se trouve le cadavre desséché d'un homme. Il semble âgé et un grand sourire édenté marque son visage. Dans ses poches, une clé métallique qui ouvre le coffre fixé dans un coin de la cabine. Pour cette scène, ne révélez la présence du coffre que si les personnages annoncent qu'ils fouillent la pièce. Les gnomes se présentent : **Eulid, Parsom et Galbur.** Ils expliquent aider Balzar à atteindre la lune mais celui-ci est mort lors de l'envol de l'appareil qui s'est alors crashé. Ils travaillent pour Balzar depuis de nombreuses années, dans son manoir un peu plus loin vers l'Est, tout au plus à deux heures de marche. Ils ont fui les gobelins et essaient tant bien que mal de réparer le Faucon Noir. Ils souhaitent ainsi retourner chez Balzar plus facilement. Celui-ci décédé, les gnomes ont bon espoir de pouvoir tirer un bon prix de l'engin. Après tout, ils n'en feront rien et le sorcier non plus.

Kalim

NC 1

FOR +2* DEX +2 CON +2
INT +0 SAG +0 CHA +0

DEF 15 PV 15 Init 10

Épée longue +3 DM 1d8+2

Arc long +3 DM 1d8

Voie de la nature (Rôdeur)
au rang 3

Gobelins

NC 0, créature humanoïde,
taille petite

FOR -1 DEX +2 CON -1
INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 14 PV 3 Init 15

Masse +2 DM 1d6-1

Attaque en meute : lorsqu'au moins 2 gobelins attaquent la même cible à ce tour, ils bénéficient d'un bonus de +2 en attaque.

Gnomes

Utiliser les mêmes caractéristiques que les gobelins, mais remplacer Attaque en meute par le Trait racial de Gnome.

Un gnome aux commandes



Maintenir le cap

La sphère de lévitation mise au point par Balzar a un gros défaut : elle doit drainer la vie pour faire s'envoler et maintenir l'engin en l'air. Le sorcier le savait, mais a fait une erreur dans ses calculs.

Le procédé est beaucoup plus rapide qu'il ne le pensait et lui a coûté la vie, provoquant le crash. Il est néanmoins mort heureux d'avoir réussi à faire décoller le Faucon Noir et persuadé qu'il parviendrait malgré tout jusqu'à la lune.

En tant que MJ, ajustez la perte de points de vie de celui qui touche l'orbe pour maintenir la pression pendant que les PJ cherchent une solution, sans pour autant que ce soit trop rapide. Ce n'est pas une science exacte et la vitesse de perte de points de vie peut être fluctuante selon vos besoins.

Si plusieurs personnages touchent l'orbe, la perte est répartie entre eux et l'appareil prend rapidement de l'altitude. Si personne ne touche l'orbe, l'engin tombe comme une pierre. Dans ces conditions, il est très difficile de toucher à nouveau l'orbe, la chute projetant les passagers au plafond de l'appareil.

Oups : quoi qu'il arrive, quelqu'un va toucher l'orbe. Il peut s'agir d'un PJ avide de gain (« *ça m'a l'air très cher et personne ne te regarde* »), Kalem (« *au moins, je n'aurai pas perdu ma journée* »), d'un gobelin entré en douce dans le cockpit ou même d'un gnome maladroit (« *en appuyant là, peut-être ?* »). Le Faucon Noir décolle alors brutalement, projetant ses passagers au sol.

Scène 3 - Attachez vos ceintures

Lisez le texte à voix haute :

Propulsé dans les cieux, le Faucon Noir s'élève rapidement au-dessus

du sol. À travers l'avant grillagé, vous voyez le sol s'éloigner dangereusement tout en défilant sous vos pieds de plus en plus vite. Les gnomes, pris de panique, courrent dans tous les sens, actionnant au hasard les leviers sur les parois dans l'espoir de trouver une solution.

Le plus âgé, Eulid vous interpelle malgré sa frénésie : « *Non non non, grave erreur ! Nous ne savons pas comment faire atterrir l'engin. Faites quelque chose !* »

À mesure que celui qui touche l'orbe s'affaiblit, les personnages n'ont que peu de temps pour trouver une solution. Il faut s'assurer que quelqu'un soit toujours en contact

avec la sphère de lévitation, même à son corps défendant, pour empêcher l'appareil de tomber. Même s'il faut forcer quelqu'un à le faire. Ah, on ne trouve jamais de gobelin vivant quand on en a besoin !

Le crash : si plus personne ne touche l'orbe, l'appareil tombe. Le crash est beaucoup plus violent que le premier et les blessures reçues considérables. Des aventuriers auront la chance de trouver une boîte de conserve écrasée, de même que ce qui reste de ses passagers. Sans en arriver à une telle extrémité, les blessures reçues sont mortelles et les PJ sont probablement les seuls à pouvoir s'en tirer. Autant éviter cette fin, non ?

Tenter un atterrissage en douceur : le fonctionnement de l'appareil est au-delà de la compréhension des personnages. On peut toujours compter sur les gnomes pour mettre au point des mécanismes incompréhensibles pour le reste du monde. Si les personnages trouvent la clé (sur le cadavre) et le coffre (dans un coin de la pièce), ce dernier contient un parchemin couvert de symboles décrivant comment piloter le Faucon Noir. Moyennant un peu de déchiffrage (INT 15), il devient plus facile de se poser. L'atterrissage reste mouvementé, d'autant plus qu'il vaut mieux pour cela choisir un endroit dégagé (et inhabité), sous peine de voir la situation se compliquer. Personne n'accepte de voir un engin s'écraser sur son toit. Vous avez probablement déjà vu l'un de ces films-catastrophe où l'avion glisse au sol dans un déluge d'étincelles, dévastant tout sur son passage avant de s'immobiliser, non ?

Go go go : si personne ne rassure les gnomes, ils passent à leur plan de secours. Les trois membres d'équipage se ruent à l'arrière de l'appareil et fouillent le matériel répandu au sol. Après d'interminables minutes de recherche, ils dénichent des dispositifs de toile prévus pour amortir la chute (sur le principe des parachutes). Il n'y en a cependant que quatre. Et personne ne sait si ces inventions peuvent supporter plusieurs personnes. Libre au MJ facétieux de choisir où atterrissent les PJ. Et à quelle distance les uns des autres.

Conclusion : ce second vol est celui de trop pour l'orbe qui éclate (au pire moment possible ?). Il n'est pas réparable mais, pour se consoler, les PJ peuvent se servir dans le matériel entreposé à l'intérieur du Faucon Noir. On y trouve de la nourriture, quelques armes des plus basiques (qui sait ce qui se trouve sur la Lune ?), du matériel de premiers secours, des vêtements, du matériel de cartographie et d'exploration et même quelques potions miraculeusement intactes. Tout n'est pas utile mais peut être revendu pour l'équivalent de 10 po par joueur. Ils peuvent même espérer une petite récompense s'ils raccompagnent les gnomes (et Kalem) à leurs domiciles respectifs (10 po par protagoniste ramené à bon port).

Laurent Devernay

Gobelins à ressort

Alors que ses camarades fouillaient l'appareil, ce gobelin n'a rien trouvé de mieux à faire que de s'endormir dans l'une des caisses. Alors que les PJ sont dans l'urgence pour sortir indemnes du Faucon Noir, il surgit de nulle part. Pas forcément pour les attaquer (il sait pertinemment qu'il n'a aucune chance) mais en tout cas pour leur compliquer la vie : s'emparer de la clé, faire tomber l'orbe, tirer le mauvais levier ou s'emparer d'un des parachutes avant de sauter dans le vide (et de se rendre compte qu'il ne sait pas s'en servir).

6 ♦ Vampire, vous avez dit vampire ?

En quelques mots...

Après s'être perdus dans une forêt et avoir aidé un marchand ambulant face à une meute de loup, les personnages vont arriver dans un petit village où la peur règne en maître. Une créature mystérieuse enlève un villageois chaque nuit. Entre folklore local et véritable coupable, les personnages devront agir rapidement pour éviter qu'une nouvelle victime ne se retrouve dans un caveau humide du petit cimetière local.

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • Niveau 2-3

MJ • Débutant

Joueurs • Débutants

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★★

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★☆☆

Ah ! Rien ne vaut une route de montagne escarpée, de la neige, du vent, des ombres, des grands sapins, la nuit qui tombe, des villageois terrifiés, un affreux mystère et des rumeurs folles. Un petit goût de Transylvanie...

les immenses sapins et une fine pluie glacée commence à tomber. Le soleil se couche. Alors que vous arrivez à un embranchement et que vous hésitez sur la direction à prendre, vous entendez des cris en contrebass.

Avec un test de SAG (10), les PJ arrivent à déterminer d'où provient le cri. Un homme bedonnant, debout sur l'avant de sa carriole, est en train d'agiter frénétiquement une torche devant une meute de six loups (*CO Fantasy*, p.259) qui essayent de tuer les deux chevaux terrorisés. Un adolescent se tient près de la roue avant du chariot et essaye désespérément de la désemboîter. Si les PJ décident d'intervenir, il leur suffira de vaincre trois loups pour que les autres s'enfuient sans demander leur reste. Le marchand de potions, qui se nomme **Jarod Kaster**, les remercie chaleureusement et leur propose de leur offrir un bon repas à l'auberge du petit village situé à l'orée de la forêt où il se dirige. Son apprenti, **Humbert**, est en train de changer la roue. Avec un test FOR (10), les PJ peuvent l'aider à désemboîter la carriole. Au cas où ils n'aideraient pas le marchand, un test d'INT (10) leur permet de prendre la direction du village, mais aussi de finir le chemin à pieds, trempés et gelés.

Si d'aventure, ils voyagent avec le marchand, il leur parlera de ses fantastiques potions de guérison de toutes sortes, de ses philtres d'amour et autres potions de vérité. Un test de (SAG 10) suffit à comprendre que le drôle est un sacré bonimenteur.

Scène 2 - L'auberge

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Vous êtes perdus, cela ne fait aucun doute ! Vous commencez à regretter amèrement d'avoir bifurqué pour prendre ce qui semblait être un raccourci et devait vous permettre de quitter cette forêt au plus vite. Au lieu de cela, vous déambulez entre

La carriole pénètre dans le petit village de Malroch. La pluie continue de tomber à grosses gouttes, la rue principale est déserte et seules les fenêtres de la plus grande maison de la rue sont éclairées. Une enseigne où est inscrit *La petite Nessie* se balance au-dessus de la porte. Jarod laisse son apprenti s'occu-

per des chevaux et s'engouffre dans le bâtiment. Au moment où la porte s'ouvre, le temps semble se figer dans la salle principale. L'aubergiste vous dévisage en continuant d'essuyer un verre. La dizaine de clients arrête ses conversations et se tourne vers vous. La femme de l'aubergiste vous jette un coup d'œil rapide avant de continuer à accrocher des gousses d'ail aux fenêtres.

Le marchand commande à boire et à manger pour le groupe avant d'aller s'asseoir à une grande table près de la cheminée. La vie dans l'auberge reprend son cours pendant que les PJ traversent la salle.

Dalin

L'aubergiste est un homme assez boursu qui n'aime pas trop les étrangers et se montre peu loquace si les PJ le questionnent. Il fera seulement allusion au comte et aux taxes excessives, il se montrera très inamical si les PJ insistent ou bien s'ils décident d'interroger la servouse qui n'est autre que sa fille.

Rosa

La femme de l'aubergiste. Elle est très inquiète et évitera de répondre aux PJ. Si l'un d'eux lui parle des gousses d'ail, elle répondra que c'est pour tenir le démon éloigné.

Les clients

Les PJ pourront capter les conversations des autres clients avec un test SAG (10). Les conversations tournent autour de la disparition de **Krail**, le chasseur du village, de la créature qui enlève des gens toutes les nuits, enfin plutôt du vampire, d'après le prêtre. Il se pourrait même qu'il soit de la famille noble qui dirige le château. Le reste de leur conversation sera composé d'inepties, surtout si les PJ offrent à boire à l'assistance, histoire de les amadouer. Faites-vous plaisir. Les PJ pourront aussi tenter de jouer aux dés avec quelques clients, au risque de déclencher une bagarre en tombant contre un mauvais perdant.

Le prêtre du village

Ramius, serviteur de Céres, est installé seul à une table près de la cheminée. Il porte un air triste et abattu et répondra volontiers aux PJ s'ils viennent lui parler. Il leur confirmera qu'il est persuadé qu'un vampire rôde dans le secteur, d'où la présence de gousses d'ail et autres symboles religieux. Il a même bénit plusieurs maisons mais sans succès. Le chasseur ayant disparu, il supplie les PJ de les aider. Le village n'est pas très riche, mais il promet de les récompenser s'ils peuvent les débarrasser de ce fléau.

Scène 3 - L'attaque

En fin de soirée, l'aubergiste barricade les fenêtres et la porte après le départ des derniers clients. Il est particulièrement nerveux car l'auberge fait partie des maisons qui n'ont pas encore été attaquées et le « vampire » est tout particulièrement friand des jeunes femmes. Il a très peur pour sa fille et est extrêmement protecteur vis-à-vis de son enfant. Si les PJ lui proposent de monter la garde dans l'établissement, il leur offrira la nuitée.

Vers le milieu de la nuit, un grand craquement de bois se fait entendre dans la salle principale. Si aucun PJ n'est présent, c'est l'aubergiste qui se précipite avec une hache dans la pièce en premier. À l'arrivée des PJ, ils le trouvent prostré près du comptoir, tremblant comme une feuille en désignant une forme dans un coin de la pièce, près de la cheminée éteinte. Si un ou plusieurs PJ sont sur place, décrivez une fenêtre qui vient d'explorer, éteignant au passage toutes les lumières de la pièce.

Quo qu'il arrive, un test SAG (15) permet de percevoir l'ombre d'un quadrupède de grande taille ressemblant à un loup. Si un PJ tente d'allumer une torche, celle-ci est tout de suite éteinte par une petite bourrasque de vent semblant venir de nulle part. Si les PJ sont suffisamment courageux pour s'approcher de l'ombre, elle fonce sur eux puis saute par-dessus une table avant de défoncer la porte pour quitter l'auberge et s'enfuir dans la rue. Si les PJ la poursuivent dans la rue, consi-

La famille Karlof

Le comte Karlof est veuf, il a deux fils et une fille. Les gens du village n'apprécient pas sa nouvelle levée d'impôts et seront enclins à lui mettre tous les maux du village sur le dos, à commencer par les disparitions. Bien entendu le vampire lui-même ne serait autre que le fils aîné du comte : Boris. À moins que le père et le fils ne soient qu'une seule et même créature...

Des villageois un peu plus virulents et saouls essaieront de persuader les PJ que le mal vient du château. Si vos joueurs décident de s'y rendre dès cette nuit, ils seront éconduits froidelement par le majordome à l'entrée et s'ils insistent, seront molestés par les hommes de main du comte. Les villageois parlent beaucoup mais ne bougeront pas d'une oreille.

dérez que c'est un terrain difficile à cause de la pluie qui continue de tomber et qui a transformé la rue en terrain boueux. La créature n'a aucun mal à distancer les PJ et finit par les semer à la moitié de la rue.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Soudain, un cri déchire la tranquillité de la nuit. Une fenêtre au premier étage d'une maison en face de l'auberge vole en éclat : une forme humanoïde saute par l'embrasure en tenant une jeune femme évanouie dans ses bras et atterrit avec aisance au milieu de la rue. Il fait sombre et vous ne distinguez que deux prunelles incandescentes comme de la braise. La chose s'enfuit à l'autre bout de la rue à vive allure.

Les PJ peuvent se lancer à sa poursuite mais devront réussir des tests (DEX 15) pour ne pas perdre du terrain sur la goule. Si les PJ arrivent à gagner du terrain sur elle (3 tests réussis de suite), elle grimpera sur la façade d'une maison pour sauter de toit en toit. Un test de FOR (10) sera nécessaire pour grimper sur le mur et atteindre le toit. Un test de DEX (10) permettra de sauter de toit en toit, mais un test de DEX (15) sera nécessaire pour ne pas se laisser distancer. Sur les toits, si un test est égal ou inférieur à 5, le PJ tombe et reçoit 3d6 DM. Dans la rue, un test inférieur ou égal à 5 implique une vilaine chute sur le verglas (1d6 DM). Pour les PJ qui continueront la poursuite dans la rue, un test de SAG (15) permettra de ne pas perdre la créature de vue. Ceux qui tenteront de lui tirer dessus subiront une pénalité de -4 à cause de la vitesse de la créature et un « 1 naturel » implique qu'ils touchent la jeune femme. La créature finira sans doute par sortir du village et se dirige vers le cimetière, près du petit temple de Cérès.

Scène 4 : - Le cimetière

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Lorsque vous pénétrez dans le cimetière, vous sentez comme une odeur

de vieille mort qui émane des tombes. Le seul arbre encore debout est complètement défraîchi et se dresse telle un esprit menaçant. Vous percevez seulement le bruit de la pluie, puis le choc sourd de la pierre contre la pierre. Puis plus rien ! Juste un frissonnement sourd qui se faufile entre les tombes.

Si les PJ poussent leur exploration plus en avant, ils tomberont sur les gardiens du lieu, deux énormes chiens goules (CO Fantasy, utiliser l'archétype du chien infernal p. 239 en lui ajoutant la morsure paralysante de la goule, p. 254). Si les PJ ne réussissent pas un test (SAG 15), ils seront surpris par l'approche en tenaille des deux chiens. Ces créatures combattront jusqu'à la mort en tentant de se mettre toutes les deux sur un même PJ pour le paralyser et le dévorer.

Une fois les créatures vaincues, les PJ peuvent continuer la fouille de l'endroit et ils ne tardent pas à découvrir une large stèle qui a été récemment déplacée. Avec un test (FOR 15), les PJ arrivent à la déplacer et découvrent une volée de marches qui descendent sous terre. Là, ils pénètrent dans un petit caveau, au centre duquel se trouve un sarcophage de pierre sur lequel est allongée la jeune femme. Une créature aux traits livides se penche sur elle pour la dévorer. La créature perçoit les PJ, se retourne, leur dévoile une bouche pleine de dents monstrueuses et se rue à l'attaque (il s'agit d'une goule, CO Fantasy, p.254). Elle combattrra jusqu'à la mort car son unique instinct est de tuer pour dévorer. Quand les PJ l'auront vaincue, s'ils fouillent l'endroit, ils trouveront des ossements humains et quelques restes de vêtements. La jeune femme qu'ils ont sauvée est la fille du maire, qui les récompensera en leur offrant 50 pièces d'or. Ramius leur apprendra que la créature est une goule et que c'était Kraïl le chasseur. Par contre il n'avait encore jamais vu de chien goule et surtout se pose une autre question : qui a contaminé le chasseur ? Où est l'autre goule ? C'est sur cette interrogation que la nuit se termine...

Jérôme Cordier



7 • L'auberge du martin vermeil

En quelques mots...

L'auberge du couple Perbelle a bonne réputation. Mais quand elle est attaquée par une horde de sauvage alors que les personnages s'y reposent, c'est la panique. D'autant qu'ils pourraient découvrir que la « horde » n'est peut-être pas si sauvage, et que le couple de tenancier pourrait être responsable de la situation. Une nuit de fureur et de flammes sur fond de saucisses épicées et de viande humaine.

Même une nuit à l'auberge peut se révéler une aventure en soi. Les personnages vont l'apprendre à leurs dépends. Un scénario court pour une nuit de folie, pour personnages de niveau 3. Il est totalement inspiré de l'histoire du film *L'Auberge rouge* de Claude Autant-Lara.

Gracius et **Anabella Perbelle** sont les tenanciers d'une petite auberge relai en pleine montagne, à trois jours de marche du village le plus proche. Les voyageurs y sont accueillis pour un repas et pour la nuit, et des chevaux sont toujours présents dans l'étable qui sert aussi de relai pour les messagers royaux. Tout semble calme dans cette petite maisonnette d'un étage, au pied d'un énorme rocher infranchissable. Le couple n'a jamais fait parler de lui et il a même plutôt bonne réputation. On connaît l'auberge pour son ragoût et ses saucisses d'une qualité exceptionnelle, et particulièrement épicées. Mais...

Le secret des tenanciers

Le couple Perbelle n'est pas si sympathique. Ce sont en réalité deux individus retors et malveillants qui profitent de l'isolement de leur auberge pour s'adonner à leur plaisir favori : le cannibalisme. Tous les deux ou trois mois, ils choisissent une victime. Cette dernière est droguée puis tuée dans son sommeil, avant d'être emmenée dans la cave. Là, Gracius la découpe en morceaux. Il en fait des jambons, des saucisses

et de la viande à ragoût qu'ils servent ensuite aux clients suivants. Discret, le couple est prêt à tout pour préserver son secret. Mais voilà, il y a deux mois maintenant, ils ont choisi la mauvaise victime.

La mauvaise victime

Rukga était un demi-orque fragile et bien en chair, amateur de voyages et de littérature. Il venait d'un clan orque particulièrement civilisé, mené par une matriarche demi-orque éclairée : les **Mains Bleues**. Bien que leurs traditions guerrières étaient toujours présentes, ce clan ne pillait ni ne guerroyait plus contre les humains. Ils avaient même intégré une population humaine en leur sein, ce qui avait eu pour conséquence une recrudescence de demi-orques.

Lors de son arrêt à l'auberge, Rukga fut tué et découpé par le couple. Ils vendirent son collier familial, fait d'or et d'argent, à un marchand. Mais ce dernier rencontra **Sachka**, sa sœur, une guerrière au tempérament de feu. Elle interrogea le marchand puis s'en débarrassa. Maintenant, elle cherche sa vengeance. Elle ne désire pas tuer tous les occupants de l'auberge, mais souhaite que justice soit faite.

L'auberge

À quoi ressemble-t-elle ?

Le relai est ancien. Il s'agit d'un bâtiment de pierre brute d'un étage, au toit en ardoises noires. Le lieu est ancien mais bien entretenu, et entouré d'une palissade de bois pour prévenir les attaques de bandits et autres créatures rôdant dans les terres sauvages. Cette dernière est solide et a été renforcée au fil du temps par de la pierre.

Rez-de-chaussée. On entre dans l'auberge par la porte principale,

Fiche technique

TYPE • Mini-scénario ouvert

PJ • Niveau 3

MJ • Qui aime improviser

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★

AMBIAНCE ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★★



située au Sud, qui donne sur la salle commune. Cette dernière n'est pas très grande, pouvant accueillir au maximum une quinzaine de voyageurs autour d'une grande table commune. Sur le côté Ouest de cette dernière, on peut découvrir un petit couloir étroit donnant sur un escalier qui monte à l'étage. En face, une petite porte donne sur les écuries. À l'arrière, se trouvent la cuisine et l'accès à la cave.

Premier étage. Il s'agit là de la zone des chambres. Chacune peut accueillir deux personnes dans des couches sommaires. On y trouve aussi de quoi y faire sa toilette. Les sans-le-sou dorment dans la salle commune. Chaque chambre est équipée d'une petite fenêtre au verre épais et sale.

La cave. La cave est séparée en deux parties distinctes. La partie Ouest contient le cellier et toutes les réserves de l'auberge : légumes, viande séchée, farine, sel, épices et tonnelets de vin s'entassent là, ne laissant qu'un petit couloir étroit pour circuler. La partie Est est fermée par une porte cachée derrière un meuble rempli d'épices. Elle contient les restes des victimes du couple, une table et des outils de boucher. (cf. *Le secret des tenanciers*). Une odeur de charogne s'en dégage, difficilement masquée par l'odeur des épices du meuble.

La cour. La cour est assez large et peut accueillir plusieurs chariots. Sur le côté Ouest de l'auberge, on trouve les écuries. Ces dernières abritent toujours au moins deux chevaux frais.

L'auberge du martin vermeil

Les gens de l'auberge

Gracius

FOR+0 DEX+3* CON+0
INT+1 SAG+1 CHA+1,
DEF 13 PV 10 Init 12,
Hachoir de boucher +5
DM 1d6 (+1d6)

Tablier de cuir, Hachoir de boucher. **Capacités :** attaque sournoise (1d6), discréption (+4 aux tests de DEX), attaque en finesse.

Anabella :

FOR-1 DEX+0 CON+0
INT+1* SAG-1 CHA+4*
DEF 10 PV 6 Init 11,
Dague+0 **DM 1d4-1**
*Lance 2d20.

Lucian :

FOR-2 DEX+3 CON+0
INT-1 SAG+0 CHA+0,
DEF 13 PV 6 Init 16

Mains nues-2 **DM 1d4-2**

Père Hubar :

FOR+0 DEX+2 CON+0
INT+1 SAG+1 CHA+3,
DEF 13 (18 au contact) PV 23
Init 15, Dague +8 DM 1d4
Rapière, dague. **Capacités :** Voie de l'escrime 2, Voie de la séduction 5, Voie du courtisan 2 (CB #6/HS#1)

Lilienne :

FOR+0 DEX+2 CON+0
INT+0 SAG+3 CHA+4,
DEF 12 PV 8 Init 14,
Dague+1 **DM 1d4**

Sylvine :

FOR+0 DEX+0 CON+0
INT+0 SAG+2 CHA+1,
DEF 10 PV 4 Init 10,
Dague+1 **DM 1d4**

Burgade :

FOR+3* DEX+0 CON+3
INT+0 SAG+0 CHA+0,
DEF 17 PV 35 Init 10, Épée
longue+6 **DM 1d8+5,**
Voie du chef d'armée rang 1

L'arrière cour. L'arrière cour est plus petite. On y trouve un petit jardin d'herbes aromatiques et un potager. Au fond de la cour se trouve une maisonnette : celle du couple Perbelle. Cette dernière contient, caché sous son plancher, un petit coffret contenant certains des effets personnels les plus précieux de leurs victimes. On dénombre les effets d'une trentaine de personnes. Ils les revendent régulièrement à des marchands itinérants.

Qui est là ce soir ?

Gracius et Anabella Perbelle.

Gracius est un petit homme trapu et gras. La quarantaine bien passée, il a toujours sur le visage un air bougon. Il sait cependant sourire, un sourire auquel il manque quelques dents, quand il faut faire bonne impression. Son sourire paraît toujours sincère, même lorsqu'il ne s'agit que d'une façade. Il est cependant vicieux et violent, surtout s'il se sent acculé. Anabella quant à elle possède un visage ayant la grâce d'un crapaud. Elle est cependant accueillante et toujours avenante, trop parfois ! Et il n'est pas rare de la surprendre en train d'épier discrètement une conversation. Elle parle beaucoup mais sait parfaitement mentir et bluffer. Elle s'est fait une spécialité de retourner les gens les uns contre les autres. Comme son mari, elle peut devenir violente si elle se sent menacée.

Lucian. Ce jeune homme timide ne se fait jamais remarquer. Il s'occupe des écuries et dort dans un cabanon en leur sein. Il n'est pas vraiment au courant de ce qui se trame avec les Perbelle, mais il se doute qu'ils manigancent des choses pas très claires. D'autant qu'il a remarqué la disparition du jeune **Rukga** il y a quelques mois. Il lui semble que le jeune demi-orque n'est jamais reparti de l'auberge.

Père Hubar. Arrivé dans la fin de l'après-midi, le Père Hubar est un moine errant qui s'est donné pour mission de parcourir le monde en un immense pèlerinage. Sur son passage, il fait en sorte d'aider les pauvres et les nécessiteux. Mais il est plus connu sous le nom du Chasseur d'yeux. Il se fait passer pour un moine afin d'échapper à la justice. Malheureusement pour lui, Sylvine pourrait bien le reconnaître.

Lilienne et Sylvine. Lilienne est une jeune femme de bonne famille qui voyage en compagnie de son chaperon, la vieille Sylvine. Elles se rendent dans une grande cité pour que Lilienne y rejoigne son promis. Elles transportent avec elles un petit coffret contenant la (confortable) dot de la demoiselle. Sylvine est particulièrement paranoïaque et refuse que tout homme étranger (surtout les jeunes bellâtres) n'approche sa protégée. Elle fait aussi tout pour cacher la dot et la protéger. La jolie Lilienne, elle, joue les ravissantes idiotes pour accommoder Sylvine. Mais en réalité, elle ne désire que prendre son envol et s'échapper avec sa dot pour tout recommencer.

Burgade, chevalier blanc. Burgade est certainement le seul personnage à ne pas avoir de secret. Ce chevalier blanc, jeune éphèbe en pleine force de l'âge, ne cherche qu'à faire le bien autour de lui. Trop, parfois. Il insiste pour aider, assister, porter, ouvrir les portes. Il est clairement trop zélé.

Herb. Taciturne, peu amène, peu bavard, c'est le cocher de Lilienne et Sylvine. Il dort dans l'écurie, avec ses bêtes.

Une nuit pour survivre

Tout commence un soir d'hiver, quand les personnages font une halte bien méritée dans ce relai de montagne.

Un repas un peu étrange

Le repas du soir a lieu dès que la nuit commence à tomber. Il s'agit d'un ragoût agrémenté de viande séchée au goût exotique et épice. Profitez-en pour présenter les PNJ et leur caractère. Le couple Perbelle est souriant, trop peut-être, mais ils semblent poser des regards insinuants sur chaque participant. Lucian n'est pas là mais parfois, on peut l'entrapercevoir en train d'épier la tablée et les personnages ou Lilienne. Burgade ne peut s'empêcher d'aider quiconque en a besoin, et Lilienne si possible, mais il est repoussé par Sulpine. Quant au père Hubar, il n'hésitera pas à se lancer dans des discussions sur le sacré avec un prêtre. Mais ce dernier pourrait bien remarquer qu'Hubar ne semble discuter que par poncifs et que ses propos manquent en réalité d'une maîtrise réelle de la théologie.

Une fois le repas fini, tout le monde va se coucher. Il n'y a, pour ainsi dire, rien d'autre à faire. Mais des PJ restant éveillés pourraient surprendre les tenanciers en train de surveiller très discrètement Burgade.

Réveil en sursaut

Les personnages sont réveillés par des hurlements venant de l'extérieur : l'auberge est attaquée. Il s'agit très certainement d'une bande d'orques en maraude. Une flèche massive à la hampe rustique traverse la fenêtre de la chambre que les personnages occupent (ou de la salle commune). Elle est enflammée et elle se plante dans une paillasse (ou dans la table, en brisant une cruche d'alcool fort). Le feu commence à prendre et il faut se presser pour l'éteindre. La cour devant est déjà parsemée de flèches enflammées et d'autres chambres sont touchées. C'est la panique. Un test (CHA 15) permet de calmer tout le monde.

S'il est réussi, tous les tests visant à éteindre les flammes passent à (DEX 10), sinon (DEX 15).

Tenir toute la nuit

Cette section contient le déroulement de la nuit si les PJ n'agissent pas de manière significative pour l'empêcher. Elle servira donc de guide pour le MJ qui devra se l'approprier et la transformer au gré des actions des PJ.

Minuit

L'auberge est attaquée et les dormeurs sont réveillés en sursaut. Alors que tout le monde éteint les feux (cf. *Réveil en sursaut*), **Hubar** reste absent. Il s'est enfermé dans sa chambre. Les **Perbelle** demandent à ce qu'on les aide à traverser la cour pour renforcer la porte. **Burgade** se porte volontaire et est blessé par une flèche. À son retour, c'est la jeune **Lilienne** qui panse ses plaies. Les attaquants se retirent.

1h

Le calme est revenu. **Gracius** propose de monter des tours de garde. **Burgade** se porte volontaire (encore), ainsi que **Lilienne**, et ils passent par la chambre Est du premier étage pour atteindre le toit de l'écurie. De là, ils peuvent atteindre le toit de la maison. Ils se rendent compte que les Orques mijotent quelque chose (ils préparent un bétier, mais leur camp est caché derrière un amas rocheux).

1h30

La troupe orque revient en nombre : au moins une trentaine. Ils amènent avec eux un énorme bétier pour enfoncer la porte de la cour. Gracius décide de placer les carrioles dans la cour devant la porte pour la renforcer encore. **Sulpine** proteste mais Lilienne sort un instant de son rôle de ravissante idiote pour lui ordon-

Les orques

Combattant Orque :

NC 1
FOR+2 DEX+0 CON+2
INT+0 SAG+0 CHA+0,
DEF 16 PV 10 Init 10,
Épée longue+3 **DM 1d8+2**

Chemise de maille, bouclier, épée longue.

Capacités : Voie de l'armée rang 1 (vétéran)

Gros bras :

NC 3,
FOR+2 DEX+0 CON+2
INT+0 SAG+0 CHA+0
DEF 18 PV 32 Init 10,
Épée longue+5 **DM 1d8+4**,

Boss niveau 1

Chemise de maille, bouclier, épée longue.

Capacités : Voie de l'armée rang 2 (vétéran et sergent)

Sachka :

NC 4
FOR+2 DEX+1 CON+3
INT+0 SAG+0 CHA+0
DEF 21 PV 76 Init 16,
Épée longue +11
DM 1d8+2

Bouclier +2, demi-plaque, épée longue de maître.

Voie du bouclier rang 3, Voie du combat rang 2, Voie du soldat rang 4, Voie du héros rang 2, Voie du meneur d'homme rang 2



Gracius et Anabella Perbelle

ner de se taire et demander à **Herb** de mettre les carrioles devant la porte. Malheureusement elle cède avant la réalisation du plan et plusieurs orques pénètrent dans la cour avant d'être coupés du reste des troupes. Gracius, Burgade et Hubar en viennent à bout, mais Lilienne est blessée dans le combat.

2h15

On découvre Herb mort, une flèche entre les omoplates, près des écuries. **Lucian** a assisté à la scène : c'est **Anabella** qui l'a assassiné dans la cave, après qu'il a découvert la pièce secrète en cherchant de quoi soigner Lilienne. Elle l'a porté aux écuries pendant que son mari occupait les autres en leur demandant de l'aide pour renforcer la porte ou de monter la garde.

3h

Sachka comprend qu'elle ne pourra pas entrer aussi facilement qu'elle pensait. Elle envoie donc plusieurs de ses hommes (profil « Gros Bras », cf. marge p. 31) en haut du rocher, dos à l'auberge, afin de s'introduire par l'arrière cour. Ces derniers s'infiltrent et profitent d'un moment opportun pour enlever Lilienne. Si les PJ veulent empêcher cet enlèvement, rendez-leur la tâche difficile (avec des renforts à l'arbalète).

4h

Une flèche se plante au centre de la cour. Elle porte un message : « *Commettez des meurtres, vous en paierrez le prix !* » Les troupes orques se retirent dans leur camp et tout le monde commence à paniquer. **Les tenanciers** se sentent acculés mais font comme si de rien n'était ; Hubar pense que c'est de lui dont on parle. Sulyne reconnaît ce dernier et l'accuse. Les Perbelle en rajoutent une couche et proposent qu'on le

livre, avec trop d'insistance, peut-être. Mais Burgade tente de calmer tout le monde et pense qu'il vaut mieux monter un plan pour délivrer la douce Lilienne. Il ne croit sincèrement en la culpabilité de personne et temporise. S'il faut mener une enquête, il exige qu'elle soit impartiale. Anabella, elle, menace discrètement Lucian de l'égorger s'il n'accuse pas Hubar.

4h30

Sachka perd patience. Elle exhibe Lilienne attachée à un poteau hors de l'auberge. Ses hommes commencent à s'attaquer à la palissade en la recouvrant de poix et en y mettant le feu. Elle sait que cela ne brûlera pas les rondins et que la poix s'éteindra, mais c'est une diversion. Pendant ce temps, deux orques discrets se faufilent par l'arrière cour, profitant de la diversion, pour tenter d'enlever les Perbelle. Burgade réagit et, poussé par l'adrénaline, les défait en combat et les tue. S'ils sont capturés, il est difficile de les faire parler. Mais si on se montre suffisamment convaincants, ils expliqueront la raison de l'attaque. Lucian appuiera leurs dires. Les Perbelle disparaissent et se réfugient dans la pièce secrète de la cave.

6h

Les hommes de Sachka brisent les portes de l'auberge et retrouvent les tenanciers. Ils massacrent qui-conque leur barre la route et font prisonniers les autres. Sachka tue les Perbelle de ses mains puis les pend à l'entrée de leur cour. Elle laisse partir les autres : l'honneur de sa famille est restauré, c'est tout ce qui compte. Peu après, le ciel commence à s'éclaircir. Le jour va se lever.

Julien Dutel

S ♦ Le monolithe

En quelques mots...

Lorsque le prêtre du village de Wihr, à quelques lieues au Sud de Twemby, met stupidement fin à un enchantement très ancien, le Monolithe au centre du village s'écroule. Il libère l'entrée d'un complexe souterrain qui vomit des morts-vivants pyromanes. Pire, un volcan surgit du sol non loin de là. Les PJ doivent s'enfoncer sous terre pour trouver la source du problème avant que tout le village ne soit englouti par la lave.

Les anciens dieux ne sont pas encore tout à fait morts. Les « nouveaux » devraient en tenir compte...

Son village de Wihr est connu à plusieurs lieues à la ronde pour son Monolithe. Le menhir géant est en réalité un très ancien monument païen dédié à la Puissance du Feu. Grâce à sa présence, dans leurs chaumières, les villageois souffrent moins du froid pendant les longues nuits d'hiver. Grâce à sa présence, alors que l'autre rive était noyée, les inondations du printemps ont épargné leurs maisons. Mais, de nos jours plus personne ne se soucie de ce que représente le colosse de pierre aux parois noirâtres par des millénaires de feux.

C'est pourquoi personne n'a protesté lorsque **Lorim**, le prêtre de Vorona (déesse de la Justice et de la Loi) a décidé de sanctifier le monument au nom des « nouveaux dieux », proclamant haut et fort que le Monolithe était le reliquat d'un ancien culte maléfique.

Mais le Monolithe est aussi la porte qui ferme un ancien sanctuaire. Là, sous la garde de gardiens immortels, un énorme rubis enchanté dévie un puissant courant tellurique lié au feu. Les druides de l'ancien temps ont placé ce joyau magique pour maintenir un équilibre fragile. Si on déplace la gemme, l'énergie libérée va trouver une porte de sortie destructrice sous la forme de l'éruption d'un volcan.

Le soir même de l'arrivée des PJ, à force de prières, le prêtre parvient à ses fins et brise l'enchantement qui maintenait le Monolithe à la verticale...

Scène 1 - Arrivée à Wihr

Lisez le texte à voix haute :

Après une longue journée de marche, vous arrivez enfin au village de Wihr. Vos pas vous mènent machinalement vers la place centrale qui doit, comme il est de tradition, accueillir l'auberge locale ou, à défaut, une halle communale à destination des voyageurs fourbus. Toutefois, ce que vous y découvrez est plus inhabituelle : une pierre levée colossale se dresse au milieu de l'esplanade. Ses faces noirâtres, dominent les maisons avoisinantes. Plus étrange encore, un grand homme chauve, en robe de prêtre, lance à la pierre des imprécations et l'abreuve d'une litanie de paroles incompréhensibles.

Lorim le prêtre : Interpellé, Lorim ne répond pas immédiatement, il termine d'abord son rituel sacré. Ensuite, il communique bien volontiers avec les PJ et se montre affable. Du moins tant que nul ne remet en doute sa sainte mission. Prêtre du village, il a décidé de bénir la pierre jusqu'à ce que la magie impie qui s'en échappe soit éradiquée. Il explique que le Monolithe fut pendant longtemps le lieu de rites maléfiques : on y attachait des êtres vivants que l'on faisait rôtir vif. Du moins c'est ce qu'il a déduit des anciennes légendes. Dès que les PJ s'éloignent il reprend ses prières. Comme chaque soir depuis plusieurs mois !

Le Monolithe : Haut de presque vingt mètres, sa surface semble avoir été noirâtre par de nombreux feux (INT 10), même si cela remonte sans doute à plusieurs siècles (INT 15). Un

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • Niveau 3-4

MJ • Débutant

Joueurs • Débutants

ACTION ★★★

AMBiance ★★★

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★★★

PJ particulièrement attentif pourrait distinguer les restes d'antiques runes à moitié effacées sous la suie (SAG 15), qui permettent à un druide d'identifier un monument dédié à la Puissance du Feu (SAG 15). Un prêtre y verra seulement des runes de « l'ancienne religion ».

L'auberge du Dragon Dort : Son enseigne de cuivre rutilante représente un dragon assoupi, quelques volutes de fumée stylisées s'échappant des naseaux du monstre. Le patron est une matrone bedonnante et sympathique du nom de **Birella**, veuve de son état. Si les PJ traînent dehors, elle les hèle depuis le pas de la porte : « *Oh là, étrangers ! Laissez donc le vieux prêtre à sa mission sacrée, comme chaque soir, chaque jour de chaque mois, et venez plutôt goûter mon ragoût et mon cidre maison. Vous ferez ainsi de la vie le meilleur usage que les dieux nous ont offert !* ».

L'auberge est un bâtiment modeste qui sert principalement de taverne. On y trouve aussi trois petites chambres contenant deux lits qui permettent d'héberger les visiteurs de passage. La cuisine est simple, mais délicieuse et copieuse. Birella œuvre seule. Ce soir les PJ sont ses uniques visiteurs.

Diversion : Si les PJ réussissent d'une façon ou d'une autre à faire cesser les prières de Lorim, le Monolithe ne tombera que plus tard dans la nuit et le prêtre sera épargné. Cela leur fera un allié pour gérer la situation au village. Il s'agit d'un prêtre de niveau 4 possédant la Voie des soins au rang 4.

Scène 2 - Tremors

Lisez le texte à voix haute :

Un calme reposant baigne le petit village et la soirée s'annonce pais-

sible. Mais à peine avez-vous formulé cette pensée qu'un violent tremblement vous projette au sol. L'auberge est secouée en tous sens, les poutres craquent affreusement, des morceaux de plafond s'abattent sur vos têtes !

Chaque personnage doit réussir deux tests (DEX 10), le premier pour éviter de subir 1d4 DM et le second pour rester debout.

Les secousses cessent brusquement, mais le silence à peine revenu, un grand cri l'interrompt, aussitôt suivi d'un impact titanesque qui fait trembler l'auberge sur ses fondations dans un dernier nuage de poussière.

Évidemment, le Monolithe vient de s'abattre au sol. Aucune trace du prêtre. Impossible de déterminer s'il s'est fait écraser sous l'impressionnante masse de pierre, mais, hélas, c'est bien le cas...

Tout autour, c'est la catastrophe : une maison s'est écroulée, on entend appeler « *à l'aide* » sous ses décombres ; des flammes sortent par la fenêtre d'une autre et son propriétaire crie « *au feu !* ». Les villageois et les PJ ont deux situations d'urgence à gérer et bientôt une troisième. En effet, si un PJ fait le tour du Monolithe, il peut constater qu'un trou béant se trouve à l'endroit où il était planté. Dans ce cas, il sera le premier à subir l'assaut des Pyrosquelettes.

Les décombres : Toute une famille (le père, la mère et les trois enfants) est coincée sous l'amas de poutres et de torchis. Il faut réussir 3 tests (FOR 12, un seul test par tour par PJ) pour délivrer chaque personne. À chaque tour, lancez 1d8 : sur un résultat de 1 ou 2 (ou sur un échec critique d'un test de

Pyrosquelettes (8)

NC 1, créature non-vivante

FOR +1 DEX +1 CON +1*
INT -4 SAG -2 CHA -4

DEF 14 PV 9 (RD 5) Init 12

Coup enflammé +4DM

1d6+1

Saisie : sur un résultat de 15-20 au test d'attaque, le squelette saisit sa victime et lui inflige 1d6 DM de Feu supplémentaire à ce tour.

Réduction des DM : tous les DM sont réduits de 5 points sauf s'ils sont infligés avec une arme contondante. Les pyrosquelettes sont immunisés aux DM de feu.

Fort Boyard !

N'oubliez pas de tenir compte de l'avancée de la lave et de mettre la pression aux PJ. Ce scénario se joue comme une épreuve de *Fort Boyard*, mais ici, le sablier est bien plus létal : si la lave s'engouffre dans le sanctuaire alors que les héros y sont encore, s'en est fini d'eux ! Un villageois plus courageux que les autres reste en permanence au bord du trou pour leur crier de sortir lorsque la lave est trop proche. Vous pouvez l'appeler monsieur Minne.

Élementaires de feu

NC 2, créature non-vivante

FOR +1 DEX +1 CON +1*
INT -4 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 29 (RD 5) Init 12

Feu +4 DM 1d6+3

Voie des créatures magiques (feu) rang 1

Le rubis de feu

Celui qui porte le rubis réduit de moitié les DM de Feu subis. Il peut lancer les sorts *Flèche enflammée* et *Boule de feu* trois fois par jour (Voie de la magie destructrice). S'il est lanceur de sort, l'objet lui confère un bonus de +3 en attaque magique et +1 aux DM de chaque dé lorsqu'il lance un sort de feu (par exemple 4d6+4 pour une boule de feu). Le rubis a cependant tendance à affecter le caractère de son porteur : il le rend moins patient, plus impulsif et parfois plus violent.

FOR qui fait s'écrouler un peu plus les décombres), une victime perd conscience, gravement blessée (ou pérît, selon votre bon vouloir). Trois villageois aident les PJ et cela compte pour un test de FOR réussi à chaque tour. Un test (CHA 10) réussi permet d'appeler trois villageois supplémentaires pour aider. Ils arrivent au tour suivant. Un nouveau test (CHA 15) peut être tenté ensuite pour attirer trois autres sauveteurs, mais il ne servirait à rien d'être plus nombreux.

Le feu : Une lampe à huile brisée a provoqué l'incendie. La source d'eau la plus évidente est la rivière, à cent mètres de là, mais le feu ravagera la mesure bien avant que l'eau n'en soit

rapportée. Un test (INT 8) permet de penser à utiliser l'eau de l'abreuvoir à bétail, à seulement vingt mètres de là. Toutefois, prendre de l'eau au milieu des bêtes affolées nécessite un test (DEX 12) pour les éviter ou de CHA (fermier) pour les calmer. En cas d'échec, la victime se fait encorner ou piétiner pour 1d4 DM. Le feu débute avec un score de 4 et augmente de 2 à chaque tour. Lancer un seau d'eau demande un test de (DEX 5) pour réduire le feu de 1 point, (DEX 15) pour le réduire de 2 points. Au bout de 12 seaux l'abreuvoir est vide et le feu a gagné ! Le feu est éteint si son score est réduit à 0.

Les pyrosquelettes : Si aucun PJ n'a remarqué les morts-vivants, de nouveaux hurlements les alertent bientôt. Une femme vient de voir une horreur enflammée saisir son mari à bras le corps et le brûler vif. Si les PJ n'interviennent pas pour créer un point de fixation (les squelettes attaquent les créatures les plus proches du Monoïthe renversé), les morts-vivants se dispersent dans le village, semant mort et incendies...

Volcan ! : Comme si ça ne suffisait pas, après cinq tours, de nouveaux tremblements secouent le village et un grondement puissant vient couvrir le vacarme ambiant. À moins d'un kilomètre du village, juste de l'autre côté de la rivière, un volcan est en train de surgir de terre ! Il crache de la fumée, de la lave en fusion et grossit à vue d'œil. Impossible de le manquer.

Tant que le rubis du sanctuaire n'aura pas retrouvé sa place (voir scène suivante), le volcan continue à grossir. La lave progresse de 10 mètres par tour. Au bout de 60



Un pyrosquelette

tour, soit 10 minutes, elle atteint la rivière, ce qui la solidifie et la stoppe pour 30 tours (5 minutes). Elle reprend ensuite sa progression vers le village et commence à le détruire 10 tours plus tard. Au bout de 5 tours, la lave s'engouffre dans le sanctuaire, le refermant à jamais. 5 tours encore et il n'y a plus de village...

Scène 3 - Le sanctuaire du feu

Une fois le calme revenu sur le village, de façon très relative à cause du volcan, il est temps pour les PJ de descendre dans les entrailles de la terre.

Là où se dressait auparavant le Monolithe, vous observez un trou béant qui s'enfonce sous terre. Un peu de fumée s'échappe de l'orifice. Les parois de terre noire forment un cratère conique glissant mais praticable, d'une demi-douzaine de mètres de diamètre. En son centre, un escalier en colimaçon s'enfonce dans le sol.

L'escalier descend sur cinq mètres et donne accès à une salle cubique qui abritait les squelettes libérés, avant de poursuivre son chemin vers les profondeurs, dans une atmosphère de plus en plus chaude. 30 mètres plus bas, l'escalier débouche dans une salle rectangulaire aux murs sculptés de scènes druidiques et de runes élémentaires (INT 12 pour les identifier comme telles). Au fond, une statue de pierre se dresse juste devant un mur de feu qui dégage une incroyable chaleur.

Dès que les PJ entrent dans la salle sans prononcer les paroles sacrées (oubliées depuis bien longtemps), deux élémentaires de feu surgissent du mur de flammes et les attaquent.

La statue : Elle représente un vieillard nu portant des bois de cerf qui offre ses deux mains ouvertes devant lui. Dans sa main droite brûle une flamme éternelle. Un druide reconnaît immédiatement la représentation d'un de ses pairs. Pour éteindre le mur de flammes situé derrière la statue, il faut verser de l'eau sur la main gauche de la statue, souffler dans ses cheveux (les PJ auront la surprise de les voir bouger !) et verser de la terre à ses pieds (une fleur rouge y pousse immédiatement). Si les héros comptent un druide dans leurs rangs, le joueur peut faire un test (SAG 15) tous les 10 tours. À chaque succès vous pouvez lui révéler une des trois parties de la procédure. Le mur de feu réapparaît 10 minutes après la fin du rituel.

Le mur de flammes : Passer à travers le mur inflige 6d6 DM, la moitié si le personnage réussi un test (CON 15). Les DM sont infligés à chaque fois que le personnage passe à travers.

Derrière le mur : Un simple bloc de pierre noir fait office d'autel. Dessus, un piédestal en argent est renversé, et un gros rubis (5 centimètres) a roulé au sol. Il suffit de redresser le piédestal et d'y replacer le rubis pour que le volcan entre en sommeil. Toutefois, toucher le rubis à mains nues nécessite de réussir un test (CON 12). En cas d'échec, le personnage subit 6d6 DM et s'il tombe à 0 PV, son corps est réduit en cendre ! En cas de succès, le personnage subit tout de même 1d6 DM et il découvre immédiatement les pouvoirs du rubis (voir marge). Toutefois, dans le même temps, comprend aussi que replacer l'artefact suffit à rééquilibrer les forces telluriques. Le personnage se laissera-t-il tenter par sa puissance où sauvera-t-il le village ?

Succès partiel ?

Tant que l'accès au sanctuaire reste possible, le village de Wihr est condamné. Il ne faudra pas bien longtemps avant qu'un rubis d'une telle valeur ne soit volé, provocant un nouveau cataclysme. Pour vraiment sauver le village, il est nécessaire que les PJ gardent le secret du rubis, puis qu'ils réussissent à convaincre les villageois de remettre le Monolithe en place. La participation de tous les gens du village, des troncs et de nombreuses cordes seront nécessaires. De même qu'un test (INT 15) (ingénierie) réussi. Ce sera l'occasion de retrouver le cadavre du prêtre...

Même si le Monolithe retrouve sa place et bouche à nouveau l'accès au sanctuaire, si les PJ n'ont pas gardé le secret sur le joyau magique, un mage maléfique s'appropriera un jour l'objet, signant là aussi la destruction du village. Ce peut être le début d'une nouvelle aventure.

9 • Le démon dans la peau

En quelques mots...

Les PJ sont engagés pour emmener un prisonnier « spécial » dans un temple où il doit être interrogé. Mais les apparences sont trompeuses et cette nuit pourrait bien être la dernière pour nos valeureux aventuriers. Cette aventure sera plus intéressante si un ou plusieurs PJ se sont mal comportés pendant les séances précédentes.

Fiche technique

POUR PUBLIC AVERTI

TYPE • Linéaire

PJ • Niveau 4-5

MJ • Expérimenté

Joueurs • Débutants

ACTION ★★☆

AMBIANCE ★★☆

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★★☆

A quelques kilomètres du petit village reculé de votre choix, des prêtres de Vorona vivent coupés du monde, partageant leur temps entre les tâches quotidiennes nécessaires à leur autosuffisance et à leurs prières. Du moins c'est ce que pensent les gens de la région. La réalité est toute autre. Le temple est l'équivalent de la prison de Guantanamo, une zone de non-droit où les autorités locales envoient leurs criminels les plus dangereux, les prêtres affiliés aux divinités du mal ainsi que des personnes « possédées » par le démon, ceci à des fins religieuses et scientifiques. Influence et pouvoir poussèrent la confrérie à en vouloir encore plus et ils choisirent bientôt d'incarcérer aussi les quelques malheureux jugés embarrassants par leur propre famille de nobles et de notables des environs. Bien entendu, la culpabilité finit par gagner les prêtres ayant cédé aux pots-de-vin, torturé les coupables et séquestré des innocents. Ces prêtres finirent par se perdre dans l'alcool et autres vices. Aujourd'hui, ils ne sont plus que l'ombre de ceux qu'ils étaient, Vorona s'étant détournée de ses ouailles déviantes. Seuls quelques novices qui ne savent pas trop ce qui se trame dans les geôles ont échappé à la corruption rampante et possèdent encore des pouvoirs divins.

Le voyage

Les PJ sont engagés par le temple de Vorona (c'est encore plus simple s'il y a un prêtre de Vorona dans le groupe) pour escorter discrètement **Malakaï Klent**, un sorcier qui ne s'est pas enregistré auprès des autorités en tant que lanceur de sorts naturel (c'est obligatoire dans le comté), et pour assister les prêtres si besoin pendant l'interro-

gatoire. Klent est accusé d'avoir utilisé ses pouvoirs de façon assez ostensible dans un village et provoqué une émeute qui a laissé plusieurs personnes sur le carreau. Sorcellerie et meurtres, la sentence ne s'est pas fait attendre. Si les PJ interrogent le prisonnier (en lui enlevant son bâillon, mais méfiance, sa langue est sa meilleure arme d'après les gardes), il ne dément pas.

Avant de partir, les PJ ayant un minimum de background lié à la religion (paladin ou prêtre) peuvent faire un test (INT 15) pour se remémorer des histoires terrifiantes sur le temple où on les envoie, notamment le destin des prisonniers.

L'escorte partira le lendemain de la signature du contrat avec les autorités, à l'aube. Le prisonnier est dans une cage en métal bâchée, posée sur un chariot tiré par deux chevaux.

Vous pouvez décider de la durée du voyage mais le temple ne se situe pas à moins de deux jours d'une grande cité. Vous pouvez aussi ajouter des rencontres comme des détrousseurs (profil Gros bras, CO Fantasy p. 279, 2 par PJ) ou des créatures sauvages. Dans les deux cas n'oubliez pas que les races intelligentes ne se battent pas jusqu'à la mort, notamment pour quelques piécettes et que les animaux normaux sont repoussés par la simple vision du feu. Dans le cas d'un chien infernal (CO Fantasy, p. 239), c'est une autre histoire...

Malakaï n'est pas ce qu'il semble être, un sorcier un peu arrogant et sûr de lui. Malheureusement pour les PJ, il s'agit d'un démon de la discorde, une créature d'un autre plan hautement maléfique, puissante, arrogante et confiante, qui se nourrit des tensions et des altercations qu'elle provoque. Ensuite, elle capture les âmes des morts qui en résultent (lisez Bazaar de Stephen King, vous aurez une idée du personnage). Il sonde ainsi l'esprit des PJ et déniche leurs désirs, fantasmes et secrets hon-

teux. Quand les PJ lui enlèvent le bâillon pour boire ou manger, il utilisera les informations glanées pour créer des disputes : « Oui j'ai entendu parler de vous, vous êtes ce groupe qui a mis fin au règne de terreur de X (glisser ici le nom d'un ancien adversaire des PJ). Bravo ! Mais il n'y a pas eu un accident qui a entraîné la mort d'un villageois (à vous de voir si c'est un pur mensonge ou un PNJ mort pour la cause) ? Vous vous êtes débarrassés de X (le nom de la brute du groupe) comme le suggérait Y (le nom du lanceur de sort du groupe) ? Non ? Oups les pieds dans le plat comme on dit... » Utilisez l'histoire passée de ce groupe de PNJ pour trouver la faille, il y en a toujours une !

Cela restera anodin car la véritable cible de Malakaï est le temple et ses prêtres, qu'il croit encore innocents et corruptibles. Il n'en fait donc pas trop pour préserver son moyen de transport. Si un PJ le maltraite vraiment, il invoquera discrètement un molosse satanique (CO Fantasy p.239) pour le dévorer.

Après ces quelques péripéties et alors qu'un orage se prépare, la troupe arrive au temple juste avant la nuit. Il s'agit d'une grande abbaye gothique (selon les critères de notre monde) défraîchie, construite à partir d'une roche volcanique noire, couverte de gargouilles et de têtes de démons qui toisent les PJ. Autour du temple, les jardins, potagers et vergers sont laissés en friches, il n'y plus de bétails dans les enclos.

Vievenue à cette nuit d'horreur

« Il faut avoir la foi pour que ça marche Mr Vincent ! »

Le temple a été averti de l'arrivée du prisonnier et en voyant les rapports de la garde, le grand prêtre, perspicace, a fait le rapprochement avec une emprise démoniaque, même s'il a sous-estimé

la puissance du démon. Il sait que détruire le corps, qui n'est qu'un vaisseau, ne sert à rien. Il faut bannir la créature sur un autre plan d'existence. Il a donc préparé un exorcisme, le premier depuis que les prêtres ont vraiment sombré dans la débauche et que Vorona s'est détournée d'eux. Tout ne va donc pas se passer comme prévu.

Les PJ sont accueillis par un prêtre usé, sale et blasé, Elias. Au moment où ils rentrent dans l'abbaye, une poule s'en échappe, poursuivie par un prêtre aviné qui porte un hachoir et qui lui hurle de revenir ici, qu'il doit s'occuper des invités. Les PJ sont libres de lui venir en aide et s'ils capturent la poule qui s'est enfuie dans les jardins (DEX 15), il leur en sera reconnaissant et pourra leur concocter un vrai repas.

Elias confie le prisonnier cagoulé à d'autres prêtres, et Malakaï disparaît avec eux dans les sous-sols. Après un repas sommaire, un bouillon de légumes et peut-être une poule au pot, Elias, qui n'est pas très loquace sur les activités des prêtres, surtout s'il y a un représentant de la religion en question dans le groupe, emmène les PJ dans la nef du temple. Là il y a des symboles peints en blanc un peu partout, surtout sur la porte et les vitraux (SAG 20 pour reconnaître un ancien rite d'exorcisme). Toutes les portes intérieures sont fermées par Elias, qui dessine encore quelques symboles et demande aux PJ de monter la garde à l'extérieur. Il insiste pour que, quoi qu'il arrive, on ne laisse sortir personne. « Jusqu'à l'aube, et je dis bien PERSONNE, sous aucune circonstance. Compris ? » Et non, les PJ n'ont pas le droit de le suivre...

Les deux heures qui suivent sont très calmes, et puis tout d'un coup un hurlement inhumain déchire le silence, enfin viennent des cris de douleurs clairement humains cette fois.

Quelques secondes plus tard, Elias surgit de l'escalier qui mène au sous-

Démon de la discorde

NC 10, Boss rang 3

FOR +4 DEX +4 CON +6

INT +4 SAG +2 CHA +8

DEF 20 PV 100 Init 15

Dague : +15 1D4 + 4 (+6D6 si attaque sournoise ou surprise)

Voie des créatures magiques rang 3 DM15 (arme bénie)

Voie de l'envouteur rang 5

Voie du tueur rang 3

Lecture des péchés : le démon de la discorde peut lire les pensées en rapport avec les désirs inavoués où les secrets honteux de toutes les créatures dans un rayon de 10 mètres.

Invocation de molosse satanique : une fois par jour, le démon peut invoquer un familier molosse satanique. Le molosse reste jusqu'à ce que le démon le renvoie ou jusqu'à destruction.

Le secret du temple

Vous pouvez développer la scène du temple avant l'exorcisme. Même si les prêtres ne sont pas trop bavards sur ce qui se trame dans les geôles,

ils prennent quand même des nouvelles de l'extérieur et sont prêts à troquer leur alcool maison. C'est aussi une opportunité de découvrir que tout ne semble pas « normal ». Des PJ peuvent faire l'objet de remarques désobligeantes, voire de propositions salaces. Dans certaines cellules des prêtres, les PJ peuvent découvrir des drogues récréatives. En gros tout ce qui leur permet d'oublier le traitement infligé aux prisonniers.

Actuellement, il y a une dizaine de prêtres, cinq novices et le grand prêtre. Vous pouvez leur trouver des noms en rapport avec votre campagne. Dans les geôles pourrait également croupir un PNJ rencontré par le passé et qui en saurait beaucoup sur ce qu'il se trame à l'abbaye. Mais sera-t-il entendu ? Il pourrait aussi être mobilisé pour la scène finale de combat contre le démon.

sol et hurle : « Nous allons tous mourir, laissez-moi passer, il faut chercher de l'aide, il est trop fort pour nous ». Si vos PJ ont un peu compris de quoi il retourne, ils ne devraient pas le laisser s'enfuir. S'ils s'interposent, Elias recule un peu, très calme, fixe le sol avant de relever lentement la tête révélant une expression de dégoût et de dédain. « Vous êtes moins bêtes que je ne l'espérais, et je déteste me salir les mains, mais vous ne pourrez pas les sauver ». Il passe à l'attaque sur le PJ qui ne porte pas d'armure, une dague ensanglantée à la main.

Si vos PJ ne s'interposent pas, Elias tente de sortir mais, une fois la porte ouverte, il sera repoussé violement par le fameux cuisinier qui attendait à l'extérieur et qui se jettera sur lui en traitant les PJ d'incapables. Le cuistot ne se relèvera pas et Elias sortira une lame ensanglantée de sa poitrine et attaquera le PJ le plus faible d'apparence, avec une vitesse quasi surnaturelle (Dex 10 pour ne pas être surpris et pouvoir agir dans le même round).

Si vos PJ ont la mauvaise idée de tuer un prêtre certes possédé et répudié, mais un prêtre quand même, dans le temple de son propre dieu, ils acquièrent immédiatement un point de corruption (voir marge) et peut-être plus, voir plus loin. Ceux qui ont employé des méthodes pour assommer par exemple, n'acquierront aucun point.

Au sous-sol c'est l'hécatombe. A l'intérieur d'une vaste salle remplie d'instruments de torture en tous genres, le grand prêtre et deux autres prêtres sont blessés, deux novices et trois prêtres gisent, morts, dans leur sang près d'un chevalet où des chaînes retiennent

le corps sans vie de Malakaï. Les prêtres feront tout pour cacher qu'ils n'ont plus de pouvoir, notamment de guérison, en prétextant par exemple que le rituel les a drainés de leur énergie de la journée. Le grand prêtre panique car il vient de comprendre la perte de ses pouvoirs et de réaliser que le démon pourrait bien tous les tuer.

Le démon avait été enfermé par le sorcier Malakaï lui-même dans son propre corps car il pensait alors pouvoir le dominer et utiliser sa puissance. Après avoir avalé l'âme de Malakaï, le démon s'est fait capturer exprès pour subir un exorcisme qu'il pensait, à raison, trop faible pour le bannir, mais assez puissant pour l'extirper de ce corps devenu une prison. Malakaï avait envisagé de



Le démon de la discorde

mourir une fois possédé et avait fait en sorte, via des rituels, de retenir le démon pour que celui-ci reste dans son corps pourrissant pour l'éternité. Malheureusement le démon est désormais « libre », et compte bien s'amuser un peu avec les prêtres et les PJ avant de quitter les lieux.

Un démon, plusieurs possibilités

Voici les conclusions possibles de ce scénario :

- Si les PJ ont assommé Elias : le démon sort du corps et rampe comme un insecte vers le sous-sol où il prend possession d'un nouveau prêtre vivant. Le grand prêtre propose alors de bénir les armes des PJ (malheureusement pour eux les armes ne seront pas bénies, le vilain menteur) et ordonne de tuer le nouveau prêtre possédé. Voir ensuite ci dessous.

Si les PJ tuent Elias possédé ou un autre prêtre possédé, le démon revigoré par cet acte maléfique entre dans le corps du malheureux qui a mis le coup fatal, sous l'œil médusé de ses compagnons. L'objectif du démon est de tuer et de prendre le maximum d'âmes ici et maintenant, pour finalement posséder le grand prêtre et continuer son travail de sape à l'échelle de toute la région.

- Si à un moment, les PJ s'enfuient du monastère et laissent les prêtres s'occuper du démon : la nuit suivante, le démon profite du tour de garde du PJ le plus corrompu pour prendre possession de son corps et essaye de tuer les autres PJ. Si les autres PJ fuient à nouveau, quel que soit l'endroit où ils se cachent, un jour le PJ corrompu sera à côté d'eux, un hachoir à la main et un sourire carnassier aux lèvres.

- Il existe deux solutions pour éviter ce désastre et se débarrasser, au moins temporairement, du démon.

- Si vos joueurs sont « sensibles », vous pouvez faire en sorte que des novices du temple qui n'ont jamais assisté aux horreurs perpétrées par les anciens aient encore accès à la voie de la guerre sainte et puissent ainsi bénir efficacement les armes de tous les survivants (les circonstances sont exceptionnelles et Vorona elle-même fait en sorte que les prêtres puissent bénir les armes des joueurs et pas seulement les leurs). C'est le seul moyen pour faire des dégâts au démon. Mais cela implique que les PJ se sont investis dans l'histoire et qu'ils ont cherché à faire parler les prêtres sur ce qui se passe au temple.

- Si les PJ sont fins psychologues et diplomates, ils peuvent aussi faire en sorte que le grand prêtre confesse ses péchés. Mettez en scène une confession un peu mélo: Au fond il n'est pas un mauvais bougre mais il s'est laissé emporter et pervertir par l'isolement et le pouvoir acquis avec ses nouvelles responsabilités. Si vos PJ remuent le couteau dans la plaie, il se suicide, laissant une note expliquant ses fautes et son geste. Si les PJ font en sorte de le soutenir, il retrouve la foi et ses pouvoirs, accueille le démon en lui et annonce aux PJ qu'il est désormais vulnérable (c'est vrai cette fois) et qu'ils doivent le tuer dans son corps avant que le démon ne prenne le dessus. Les armes bénies ne sont pas utiles cette fois pour infliger des dommages au grand prêtre. Une victoire à la Pyrrhus en quelque sorte et l'église de Vorona s'en trouvera à jamais marquée.

Les PJ qui ont vaincu le démon peuvent célébrer leur victoire alors que les premiers rayons du soleil filtrent à travers les vitraux...

Quant au démon, qui peut dire s'il n'a pas été simplement banni sur son plan d'origine d'où il prépare déjà sa vengeance?



Les points de corruption

Si les PJ sont des vauriens au cours de leur aventure, vous pouvez leur attribuer de 1 à 4 points de corruption en début de scénario. Le démon préférera toujours tourmenter un innocent, c'est à dire le PJ avec le moins de corruption. Mais en cas de possession où d'attaque directe, il s'en prendra forcément au PJ le plus « corrompu ». Un PNJ ou PJ innocent, c'est à dire avec 0 point de corruption ne pourra jamais être possédé, et seul un PJ ou PNJ qui meurt avec 4 points ou plus de corruption viendra agrandir la collection d'âmes du démon et augmenter sa puissance. La corruption peut aussi servir de malus en cas de test de SAG pour résister à certaines tentations (un objet magique qui appartient à quelqu'un d'autre et qu'on désire s'approprier, cette fiole trouvée dans un coffre et qui pourrait bien vous soigner de toutes vos blessures, etc.)

David Burckle

10 • Les brasiers de la colère

En quelques mots...

Des fermes brûlées, des villageois qui se regroupent et sortent les fourches, des femmes terrées... Les PJ débarquent dans une région où brûle une rage inexpliquée. Entre faux-héros, boucs-émissaires et l'éternelle demoiselle en détresse, le choix ne sera pas facile. Un scénario brûlant !

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • Niveau 5

MJ • Débutant

Joueurs • Débutants

ACTION ★★☆

AMBiance ★★★

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★★☆

Facile à intercaler entre deux sessions d'une campagne, ou à servir en cas d'absence d'un de vos joueurs, cette mini-aventure vous permettra d'illustrer l'adage « ne pas se fier aux apparences » et devrait vous occuper le temps d'une soirée.

Cette aventure est très linéaire mais le final prendra toute son ampleur si vos joueurs ont été attentifs aux indices glanés pendant le trajet. Les vieux briscards du jeu de rôle verront certainement le truc venir, mais auront tout de même un choix crucial à faire, tandis que les plus jeunes rôlistes risquent d'avoir un sacré dilemme à résoudre.

Aucune indication géographique ni nom de village n'est donné pour que vous puissiez situer l'action où bon vous semble.

L'histoire pour le MJ

Les **Bracks** sont un groupe de voyous sans scrupule qui sillonnent le monde à la recherche de bons coups, menés par un leader particulièrement retors, **Enz Capor**, un magicien spécialisé dans la maîtrise du feu.

Leur dernier coup en date, ils l'ont improvisé en traversant cette région et en apprenant qu'un dragon légendaire vivait dans la grotte sur la colline acérée. A priori, le dragon ne posait aucun problème. Retiré et calme, il relevait davantage du folklore local, et tous supposaient (à juste titre) que la créature était plongée dans une longue léthargie, comme les dragons savent parfois le faire.

Sachant que pénétrer la tanière d'un dragon, même endormi, pour lui déro-

ber son trésor relève du suicide, Enz Capor a alors mis en place un plan typique de son esprit fétide : attiser la colère des paysans du coin envers le dragon jusqu'à ce qu'ils n'aient d'autre choix pour survivre que de se liguer contre lui.

Encore fallait-il pour cela que le dragon devienne une menace. Qu'à cela ne tienne ! Les Bracks se sont mis à silloner la région la nuit et, en usant des pouvoirs de Enz Capor, ils ont attaqué ferme après ferme, les brûlant comme le ferait un souffle de dragon, en laissant des « preuves » flagrantes désignant le coupable. L'un des Bracks est d'un talent certain pour dessiner des empreintes de dragon dans la boue et un autre conservait précieusement une vieille dent de drake dans ses affaires... La ruse a pris plusieurs semaines, mais la colère est montée, attisée par les discours enflammés de Capor qui tournait de hameau en hameau.

La bande des Bracks, se faisant alors passer pour un groupe de héros prêt à sauver la région, a pris la direction des opérations et a rassemblé les paysans les plus forts pour lancer une attaque contre le dragon. Ils se sont rendus sur la colline acérée là où est supposée se trouver sa tanière, ils sont entrés discrètement dans sa grotte et tandis que Capor envoyait les paysans armés de leurs fourches en première ligne, lui et ses hommes se sont contentés de puissantes attaques à distance. Pas fous les mecs !

Frappé pendant sa léthargie par une grosse trentaine d'hommes, le dragon s'est rapidement débarrassé d'une bonne poignée de paysans qui hurlaient leur colère contre la destruction qu'il avait semé, mais le mal était fait : les Bracks, s'attaquant en priorité à ses ailes, sont parvenus à le clouer au sol et à lui causer suffisamment de dégâts pour qu'il ne puisse s'enfuir autrement que par la ruse. Et c'est là que notre dragon a décidé de revêtir sa forme humaine.

Car les dragons, de tout temps, ont adoré se promener parmi les hommes, anonymement, pour observer ces créatures risibles mais fascinantes, pour se frotter à eux, à leurs plaisirs terrestres, à leur or...

Profitant de la stupeur de ses assaillants, **Galaérendex** s'est précipitée vers la sortie, juste assez vite pour échapper aux coups de fourches mais pas assez pour distancer ses ennemis puisque son objectif était simple : tous les attirer dehors.

Si le dragon était en léthargie depuis longtemps dans son antre, ce n'est pas un hasard... Galaérendex couvait ses précieux œufs ! Et chez les dragons, la notion de temps et de la gestation est toute autre que chez les hommes. Sa léthargie était profonde et il lui faut encore quelques heures pour que tout son être se réveille, en particulier toutes ses capacités magiques et son terrible souffle.

Agressée et blessée en plein sommeil, Galaérendex a donc tout juste eu le temps de sauver sa peau et a essayé d'attirer tout le monde loin de ses œufs qu'elle n'a pu emporter. Elle pensait tout d'abord les éloigner de son antre pour ensuite reprendre sa forme originelle et les brûler d'un souffle ardent une fois pleinement réveillée, mais ses blessures se sont révélées plus importantes qu'elle ne l'avait estimée. Elle sait qu'en quelques heures, elle sera à nouveau en pleine possession de ses moyens, et il en sera alors tout autre avec ces maudits paysans... Mais elle ne sait pas que les Bracks ne se sont pas mêlés à la meute qui la pourchasse ; ils sont restés dans la tanière pour rassembler le trésor du dragon et l'évacuer en toute hâte...

Et c'est là qu'elle discerne la présence des PJ et décide de jouer son va-tout...

C'est-à-dire ? Un peu de suspense que diable ! Vous en savez déjà beaucoup !

Sur la route...

Cette aventure prend place lorsque vos PJ sont en train de rallier un point

A à un point B. Peu importe les raisons du voyage (elles seront propres à votre campagne en cours), ce qui compte c'est l'environnement : depuis deux jours ils traversent une région forestière émaillée ici et là de petits champs et peuplée de paysans méfiants. C'est un vaste territoire de fermes isolées et de nombreux hameaux, voire un petit village, pour tisser du lien de temps à autre.

Souhaitez la bienvenue à vos joueurs en les faisant déboucher d'un bois face à une bâtisse entièrement calcinée ; il n'en reste que les fondations de pierre noircie et un immense halo fuligineux au sol. L'incendie date, il n'y a plus aucune trace de quoi que ce soit sinon quatre tombes fraîchement creusées et le nom de la famille et de leurs deux enfants. Ils sont morts il y a deux semaines.

Plus les PJ s'enfoncent dans la région, plus ils constatent qu'on ne laisse jamais les enfants s'éloigner trop des maisons. Les locaux scrutent le ciel avec inquiétude, et même les personnages de vos joueurs sont observés avec suspicion.

S'ils posent des questions, les portes se ferment dès qu'ils se rapprochent, on leur crie à travers les volets clos de s'en aller, que « *la région est maudite !* » et autres : « *Il est réveillé, il est de retour, il va tous nous détruire ! Partez tant que vous le pouvez !* ». Personne ne voudra les héberger. Tout juste daignera-t-on leur indiquer le prochain hameau pour y trouver une petite auberge qui tient plus du *Bed & Breakfast* à vrai dire.

En étant attentifs, les joueurs peuvent remarquer que les enfants qui étaient en train de jouer devant la maison dessinaient dans la terre meuble. Il y a ce qui ressemble clairement à des hommes, version enfantine, et au-dessus, une longue créature avec une bouche énorme, et des ailes de chauves-souris. Ambiance...

Quoiqu'il en soit, le hameau en question est trop loin pour être rejoint

Les Bracks

Enz Capor

NC 4

FOR -1 DEX +1 CON +1
INT +3 SAG +0 CHA +2

DEF 14 PV 44 INIT 12

Dague +4 DM 1d4+3

Trait de feu (30m) +8

DM 3d6+9

Boule de feu +8 DM 6d6
(DEX 10 pour ½ DM)

Animer un cadavre (Voie de la magie maléfique rang 2)

Voie de la magie de combat rang 1

avant le crépuscule, et les PJ vont devoir dormir à la belle étoile (faites-leur un peu peur suite au dessin et à l'ambiance générale avec un nuage d'une étrange forme qui occulte la lune pendant la nuit ou au feu qui va s'éteindre tout seul d'un coup sans qu'on ne sache bien pourquoi...). À moins qu'ils ne parviennent à s'immiscer dans une grange sans se faire remarquer, sinon gare aux coups de fourches...

Le hameau

Les PJ y parviennent le lendemain en fin de matinée. Il est de toute façon sur leur itinéraire.

Il y a cinq bâtiments et autant de granges... Tout n'est plus que ruines fumantes. L'incendie date manifestement de la nuit, et il a été très puissant, un feu d'une intensité rare. Il n'y a plus que squelettes humains et carcasses d'animaux. Personne ni rien à sauver.

Fouiller la zone avec attention permet cependant de remarquer plusieurs choses :

- une large empreinte au sol, celle d'un animal immense, trois doigts griffus, comme un... dinosaure ? Un T-Rex ? Le feu et sa puissance phénoménale indiquerait davantage un... Dragon ! En revanche, il est curieux de constater qu'il n'y a que cette empreinte bien visible au milieu de la route, et rien d'autre, comme si la créature avait posé une patte avant de se renvoyer dans la foulée. Étrange !

- un croc est enfoncé dans ce qui reste d'une porte, arrachée et abandonnée, elle aussi, au milieu de la route. Le croc est de la taille d'une dague et d'une matière presque irisée côté interne. Ne serait-ce pas caractéristique des animaux cracheurs de feu ? L'hypothèse d'un dragon se renforce... Sauf que là encore un examen attentif permet de constater que le sang à sa base est bien séché, pour ne pas dire ancien, et que

l'émail brisé ne semble pas très récent. Bref, la dent ne donne pas l'impression d'avoir été arrachée cette nuit même. Pourtant le feu lui ne laisse planer aucun doute, d'autant qu'hier dans la journée, les PJ n'ont aperçu aucune fumée au loin... L'attaque s'est forcément produite cette nuit.

- Il y a quelques traces de pas assez fraîches, des sabots (les chaussures, pas ceux des chevaux !), probablement quelques heures avant les PJ. Elles repartent de là où elles venaient : vers le nord, vers le hameau le plus proche. À n'en pas douter, les voisins sont venus jusqu'ici mais il était trop tard... Ils sont repartis aussi vite sans prendre le temps d'enterrer les restes fumants. Pressés les bougres !

Les voisins

Si jamais vos PJs décident de suivre les traces de pas, précisez-leur que ça n'est pas du tout leur route, ils vont perdre du temps, mais après tout, c'est leur choix.

Ils parviennent au hameau voisin en deux bonnes heures de marche. C'est le même genre que celui qui a été ravagé sauf que celui-ci est intact.

À leur arrivée, le silence les saisit. Aucun cri d'enfant, pas de coups de marteaux, ni même les cloches des animaux ou les aboiements de chiens de berger. Rien que de sinistres corbeaux perchés sur les branches, scrutant les PJ.

En fouillant le hameau, les personnages constatent rapidement que les moutons sont tous rassemblés dans leur bergerie, en silence. C'est pourtant la pleine journée... Ils ont de quoi boire et du fourrage en quantité. Le chemin lui, est vide.

Faite planer une atmosphère lourde sur les lieux, que vos joueurs ne s'y sentent pas bien. Il se passe quelque chose dans le coin ! Un poulet a été égorgé et crucifié sur une souche avec deux pièces de cuivre enfoncées

dans les entrailles. Un test (INT 12) permet de comprendre qu'il s'agit d'un rituel de protection qui tient davantage du folklore que de la sorcellerie véritable. Les maisons sont traversées par les courants d'air. Plus personne. Reste les reliquats d'un repas pris en vitesse dans l'une d'entre elles, et des couches défaillantes à la hâte.

Il faut redoubler d'attention, ou réussir un test de détection (SAG 15) pour finalement débusquer une trappe dans une des maisons, dissimulée sous une table, et ainsi accéder au sous-sol où sont réfugiés trois femmes et sept enfants grelotants. Ils sont terrifiés, et il n'est pas simple de leur arracher une parole sensée. Mais si les PJ déploient des trésors de patience et de douceur, ils finissent par s'entendre dire que les hommes sont partis dans la matinée avec d'autres gars des environs, pour tuer ce maudit dragon qui terrorise la région depuis plusieurs semaines. Ils sont sur la « *colline acérée, celle-là qui dépasse toutes les autres et qui ressemble à un croc planté vers les cieux* ». Et les femmes sont plutôt confiantes car leurs maris sont menés par un groupe de valeureux héros. De fiers aventuriers qui semblent savoir ce qu'ils font. Ils sont arrivés dans le secteur il y a trois mois et ont tout fait pour protéger les habitants du monstre... Même s'il est vrai que les ennuis ont aussi commencé avec leur arrivée. Comme quoi la vie est bien faite ! Car sans eux, tout le pays serait condamné par le réveil du dragon !

Ne facilitez pas le travail de vos joueurs, s'ils ne fouillent pas chaque maison, s'ils ne précisent pas être attentifs, et qu'ils ne réussissent pas leur jet pour débusquer la trappe, tant pis ! Après tout, bien que la solution se planque sous leurs yeux ou presque, traverser un hameau ainsi vidé de ses occupants est un mystère qui sied à l'atmosphère et peut suffire...

De même s'ils trouvent les femmes, n'en faites pas des bavardes, elles distillent leurs infos prudemment ; on se méfie de l'étranger, surtout par les temps qui courent. Donnez en fonction de la pertinence de vos joueurs de leurs idées, de leur douceur et, éventuellement, de leurs tests de dés (CHA). S'ils sont rustres et malhabiles, tant pis pour eux, les femmes se contentent de dire que leurs maris vont bientôt rentrer, qu'ils sont partis régler un problème pas loin. Les PJ feraient bien de décamper avant leur retour !

Et si les PJ n'ont trouvé personne mais décident de passer la nuit au hameau, décrivez-leur d'étranges bruits dans les murs tandis qu'ils tentent de dormir, comme si la ferme était hantée... mais n'en rajoutez pas plus. Juste une touche de mystère. Les femmes et leurs progénitures dans la cave sont bien trop effrayés pour oser remonter tant que leurs maris ne sont pas rentrés, et elles ont pris de quoi se sustenter plusieurs jours.

Des cris dans la forêt

Faute d'en apprendre plus et de pouvoir faire grand-chose dans le hameau fumant, ou même s'ils sont passés par celui des voisins, les PJ reprennent leur chemin en direction de leur objectif initial. À moins qu'ils n'aient trouvé les femmes et les enfants à l'abri dans leur cave et qu'ils aient décidé d'aller en direction de la colline acérée où se cache le dragon...

Dans tout le cas, ils seront sur la route et l'épisode suivant se produit à la fin de la journée, tandis qu'ils traversent une forêt dense qui recouvre les collines escarpées.

Ils entendent les cris d'une femme à quelque distance de la route.

Bien sûr, vos PJ peuvent craindre l'embrouille ou se montrer bien peu héroïques et décider de passer leur

Comment jouer Galaérendex ?

Il faut à ce moment que les joueurs la suspectent d'être une sorcière. Son charme, ce quelque chose d'étrange qu'elle dégage qui n'est pas naturel dans son regard, sa blessure qui saigne abondamment sans pour autant l'empêcher de courir depuis deux heures, les oiseaux qui fuient sur son passage en pépiant comme s'ils étaient terrorisés et les serpents qui rôdent autour d'elle à la moindre pause... Galaérendex n'est pas une sorcière, mais tout semble pourtant l'indiquer. Vous n'êtes pas obligé d'en faire autant, tout dépend de votre groupe de joueurs, trouvez le bon dosage qui correspond à leur suspicion.

chemin comme si de rien n'était. Dans ce cas, c'est la fin de cette aventure pour eux. Poursuivez votre campagne là où elle en était. Faites-leur bien comprendre toutefois qu'ils ne sauront jamais ce qui s'est passé dans cette région... Bien triste pour des héros ! Vous pourriez toutefois insister quelques minutes plus tard en leur indiquant que la femme crie à nouveau, de terreur, et au loin des molosses aboient, enragés, probablement prêts à mettre leur proie en pièce... Si avec ça vos joueurs ne se décident pas, c'est qu'ils n'ont rien de valeureux héros !

En toute logique, les PJ devraient bien entendu se précipiter en direction des cris, traverser mer d'orties et murs de ronces, pour apercevoir une femme en train de courir entre les troncs, paniquée. La trentaine, fort jolie, d'un charme tout simplement irrésistible malgré les larmes et la saleté qui maculent son visage, elle se jette dans les bras des PJ en implorant leur aide. Elle est poursuivie par un groupe de pillards, elle affirme ne pas savoir exactement combien ils sont mais bien plus nombreux que les PJ, et armés en plus. Elle les imploré de l'aider, et surtout de ne pas chercher l'affrontement... Elle ne croit pas une seconde qu'ils seraient de taille à résister.

Les PJ devraient finalement remarquer qu'elle est blessée, sa robe ne suffit pas à absorber tout le sang qu'elle perd. Pourtant elle refusera qu'on l'auscule, méfiante. Par contre si un personnage dispose de sorts de soin, elle laissera faire. Dans ce cas, expliquez au joueur que le sang continue de couler une fois le sort lancé, il va falloir y aller bien plus fort. Si vos joueurs sont d'un niveau relativement élevé, laissez les dépenser leurs sorts de soin et considérez que tant qu'ils n'ont pas renfloué la belle d'au moins 50 PV (oui 50), sa

blessure continue de saigner. Là encore mystère...

Protéger les enfants

Mais la femme, qui dit s'appeler Galaée, ne les laisse pas s'attarder. Elle les incite à vite se remettre en route, tout en restant à distance du chemin.

Faites vivre cet épisode à vos joueurs comme une haletante traque : il ne faut pas perdre de temps, les molosses hurlent sur leur piste, par moment il est même possible d'entendre des cris d'hommes surexcités et... nombreux. Le terrain est parfois escarpé ou couvert de ronces qu'il faut contourner ou tailler, les PJ doivent ramper sous des massifs inextricables, courir entre les troncs, passer une petite rivière par un gué glissant... Donnez à vos joueurs l'espoir qu'ils pourraient distancer ou perdre leurs poursuivants tout en maintenant la présence, même lointaine, de la meute. Pour plus de panache, demandez-leur quelques test (DEX surtout, SAG aussi pour le bon trajet à prendre) et adaptez votre description à leurs réussites.

Très vite, il devient évident que Galaérendex mène la danse. C'est elle qui entraîne les PJ dans une direction précise. S'ils lui font remarquer, elle s'effondre et leur dit qu'il faut sauver ses enfants. Rien que ça !

De la même manière, si les PJ déclinent à un moment de s'arrêter pour combattre, alors elle sanglote et les supplie de plutôt l'aider à mettre ses enfants à l'abri.

Galaérendex évite les explications, joue sur la terreur manifeste que lui inspirent ses poursuivants et cherche à gagner la pitié des joueurs. Mais s'ils insistent vraiment, elle finit par avouer que les paysans du coin la tiennent pour responsable des catastrophes survenues depuis quelques temps parce qu'elle est différente et

qu'elle vit recluse avec ses enfants. Elle leur jure n'y être pour rien et supplie à nouveau pour qu'ils l'aident. N'oubliez pas qu'elle dispose d'un Charisme formidable. Elle est prête à quitter le pays mais pour cela il faut d'abord rejoindre sa tanière pour y récupérer les siens avant de s'enfuir. Si les PJ proposent de la prendre sous leur aile jusqu'à la prochaine grande ville, hors de portée de la furie locale, elle accepte aussitôt. Sinon elle n'ajoute rien.

Si les PJ ont recueilli le témoignage des femmes enfermées dans leur cave du hameau voisin, ils vont probablement l'interroger sur le dragon. À ces mots, Galaérendex hésite, puis leur dit qu'elle n'a rien à voir avec cette histoire, qu'il s'agit de mensonges, un coup monté. Il n'y a pas de dragon qui incendie les fermes dans le coin, il n'y a que des pillards qui cherchent à mettre la main sur la région. Elle, comme ces racontars de dragon, ne sont que des boucs émissaires.

Quoiqu'il en soit, le soleil commence à se coucher lorsqu'elle leur annonce qu'ils sont presque arrivés dans sa tanière, sur la colline acérée. Si les PJ insistent sur la présence supposée d'un dragon sur cette même colline (un mont couvert de hauts conifères et dont la pente se transforme presque par moment en falaise à escalader), Galaérendex leur dit que c'est un mythe dont elle a parfois elle-même contribué à propager la légende pour éloigner les curieux. Elle a soupé de la bêtise des hommes et ne désire plus leur contact depuis longtemps (elle a pourtant des enfants, donc n'a pas fait ce contact depuis si longtemps ! Mais ça, c'est aux PJ de le déduire... un autre élément troublant !).

La tanière de Galaérendex

Lorsque le groupe parvient enfin à l'entrée d'une vaste grotte, Galaérendex leur demande qu'ils restent tous là pour monter la garde. Ses enfants

sont sauvages et elle craint leur réaction face à des étrangers. Elle promet de faire vite et disparaît.

À ce moment de l'aventure, si vos joueurs sont des rôlistes expérimentés ils devraient avoir plus qu'un large doute sur l'identité de la femme. Mais n'oubliez pas d'insister sur son charme, sa fragilité (n'en devenez pas non plus louche !). Pour autant, s'ils ont été attentifs, ils peuvent aussi la croire, du moins sur l'aspect « coup monté » d'un dragon qui attaque les fermes.

Sur la pente, les lanternes s'allument. Les poursuivants ne sont plus très loin malgré toutes les précautions qu'auront pu prendre les PJ. Comme s'ils savaient finalement où courrait Galaérendex...

À ce stade, les PJ sont pris au piège. Et un cri terrifiant, presque surnaturel, surgit alors de la caverne.

Si un PJ discret avait décidé de suivre Galaérendex dans la caverne, il est d'abord surpris par le silence total dont elle fait preuve pour descendre, puis il remarque de la lumière en parvenant à une cavité encore plus vaste. L'odeur de musc est omniprésente, écoeurante. Là, cinq hommes sont en train de charger des coffres tout en riant et en s'interrogeant sur la manière de faire sortir leur cargaison sans mule. Ils ont l'air euphorique, ce qui les rend, pour le coup, plutôt sympathiques à première vue.

Galaérendex est cachée derrière un rocher et semble vouloir se rapprocher d'une zone un peu encaissée où traîne un nain équipé comme un guerrier. Soudain celui-ci soulève les fagots de branches qui tapissent le renforcement et lance un juron en appelant celui qui semble être le chef du groupe. Il hurle qu'ils ont touché le pactole en désignant quelque chose caché dans les branchages. Impos-

Nain guerrier

NC 3

**FOR +3* DEX +0 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA -1**

DEF 17 PV 35 INIT 10

**Hache à 2 mains +6 DM
2d6+5**

Voie du champion rang 1

Autres Guerriers (3)

NC 2

**FOR +3* DEX +0 CON +3
INT +0 SAG +0 CHA -1**

DEF 15 PV 15 INIT 10

**Epée longue +4 DM 1d8+3
Attaque en traître (Voie de la
meute rang 1)**

Paysans en colère

NC 6

FOR +5* DEX +0 CON +5*

INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 12 PV 30 (RD 6) INIT

10

Fourches +8 DM 2d6+5

Cibles multiples : la nuée est constituée de très nombreuses cibles et les attaques conventionnelles lui infligent peu de DM. Les attaques de zone lui infligent des DM normaux, mais tous les DM par des armes de contact ou à distance ne lui infligent qu'un seul point de DM par attaque réussie à la condition que les DM soient supérieurs à 6 (RD 6).

La curée : Les créatures profitent d'une erreur de leur victime pour lui porter des attaques fatales. À chaque fois que la cible des paysans en colère rate une attaque ou obtient sur un test d'attaque un résultat au d20 allant de 1 à 5 (inclus), elle déclenche la curée ! La foule bénéficie immédiatement et gratuitement d'une attaque avec un bonus de +5 en attaque et +2d6 aux DM.

sible toutefois de voir de quoi il s'agit car Galaérendex se redresse aussitôt et pousse un hurlement effrayant.

La bouche maudite de Capor

Lorsque les PJ parviennent dans la cavité principale (attirés par le cri ou repoussés de force par la meute qui se rapproche dangereusement), ils découvrent les cinq aventuriers, armes à la main et Galaérendex face à eux.

Un nain tient une hache levée au-dessus de sa tête et menace de l'abattre sur quelque chose caché dans les branchages de ce qui pourrait être un vaste nid.

Le leader du groupe tend la main vers Galaérendex et ordonne aux PJ de l'abattre. Il leur hurle que ce n'est pas une femme, mais un dragon ! Elle a pris forme humaine pour mieux les duper !

Peu après, les paysans surgissent sur les arrières des PJ, avec leurs torches, leurs lanternes, leurs fourches et leur colère décuplée par une journée de traque. Leurs moustaches ont l'écume aux lèvres, prêts à charger au moindre signe.

Les PJ sont pris en tenaille. Galaérendex, à leurs côtés, les supplie de ne pas écouter l'homme qui répond au nom de Enz Capor.

Celui-ci hurle aux PJ qu'elle est un dragon assoiffé de sang, qu'elle a déjà détruit plusieurs fermes et massacré ses habitants ! Elle se joue d'eux pour survivre car lui et ses hommes l'ont déjà blessée lorsqu'elle était sous sa forme de Drake ! C'est un piège et ils sont tombés dedans !

Et Enz Capor s'approche de son compagnon nain en continuant son discours. Il dit que maintenant tout s'explique ! Le réveil du dragon... car il avait faim ! Un besoin maternel de se repaître ! Et il brandit un œuf devant lui.

Les paysans grondent, ivres de rage et possédés par le désir de revanche.

Capor arrose cette ardeur de ses mots bien choisis.

À ce moment, le choix est donc laissé aux PJ. Soit ils se jettent sur Galaérendex avec la foule pour la mettre en pièce. Soit ils la défendent.

Laissez la tension monter à son paroxysme. Faites-les douter ! Sont-ils manipulés par un dragon meurtrier sous l'apparence d'une belle femme terrifiée ? Ou faut-il écouter ses supplications lorsqu'elle clame que c'est faux, que tout ceci n'est que mensonges et qu'elle n'a pas attaqué les fermes ? Alors qui ? Et pourquoi ?

Harcelez vos joueurs avec les mots de Capor, mais à un moment imposez-leur d'agir, car autour d'eux la situation va exploser d'une seconde à l'autre. Sinon le combat commence sans les PJ. Galaérendex d'un côté, les paysans de l'autre et la bande d'Enz Capor en soutien.

S'ils ont été attentifs jusque là, les PJ peuvent comprendre que c'est en effet un coup monté. Une unique trace de pas de dragon dans le hameau brûlé presque trop en évidence, le croc trop ancien pour correspondre au moment de l'attaque. Et puis si le dragon attaque pour nourrir sa faim en prévision de la naissance de ses petits, alors pourquoi laisse-t-il derrière lui les cadavres fumants ? Pourquoi ne les a-t-il pas dévorés ? Sur ce coup, Enz Capor a improvisé son argument un peu vite...

Choisir son camp

Si les PJ décident de ne rien faire ou s'ils prennent part au combat contre Galaérendex, celle-ci reprend alors sa forme de dragon, une aile largement déchirée, le flanc meurtri par une horrible blessure (sauf si les PJ l'ont vraiment beaucoup soignée). Elle se bat comme une folle mais elle n'est plus en



Galaérendex

Dragon d'or jeune

CO Fantasy p.245

NC 7 (pas de souffle,
blessé)

60 PV sur 110

état de résister très longtemps. À plusieurs reprises, elle éructe et semble inspirer très longuement, sa gorge devient rougeoyante, des crémitements jaillissent de sa gueule avec des étincelles, mais le souffle ne prend pas. Elle n'est pas encore assez réveillée de sa léthargie. Elle fera malgré tout de gros dégâts parmi les paysans, peu entraînés à ce genre de manœuvre. Enz Capor et sa bande laisseront surtout les PJ se battre, se contentant d'attaques à distance, et Capor usera de sa magie en dernier recours.

Après avoir tout fait pour protéger ses œufs, Galaérendex s'effondrera dans un dernier râle au milieu des cadavres de paysans. La grotte devient vite un lieu glauque où résonnent les gémissements des nombreux blessés, tandis qu'Enz Capor et ses hommes s'affairent à dissimuler les coffres qu'ils ont remplis de l'or trouvé dans l'antre de la bête, quitte à menacer quiconque s'en approchera. Ils feront tout pour s'enfuir au plus vite avec leur butin et quitter la région.

Si les PJ se rallient à la cause de Galaérendex, faites comprendre à vos joueurs qu'ils sont pris entre deux feux : les paysans, nombreux mais mal armés et mauvais combattants (il y a tout de même les molosses, dont le nombre est à doser en fonction de votre groupe de PJ), et Enz Capor et ses hommes, plutôt dangereux à première vue. Le nain n'osera pas abattre facilement sa hache sur un œuf de dragon, parce qu'il sait qu'ils valent une fortune intacts et il n'y en a que deux. En dernier recours, il peut se décider à en détruire un, mais seulement si son bluff ne prend pas et pour sauver sa peau. Enz Capor ne tarde pas à user de ses pouvoirs, essentiellement tournés sur le maniement du feu.

Si l'affrontement tourne au désavantage des PJ vous pouvez les laisser se faire prendre par les

paysans et tuer Galaérendex. Les paysans finiront par libérer les PJ en les bannissant de la région pour toujours, prétextant que trop de sang a coulé et qu'ils ne sont pas des assassins. Mais il serait tout de même préférable que vos vaillants personnages s'en sortent le cœur léger, et vous pouvez si besoin considérer que le souffle de Galaérendex est enfin revenu. En quelques jets de flammes ardentes, elle devrait repousser les ennemis.

Le combat principal doit être entre les PJ et la bande de Capor. Mais ce dernier, fourbe qu'il est, fera tout pour s'éclipser s'il voit qu'il perd le contrôle de la situation. N'hésitez pas à lui faire quitter les lieux (pourquoi pas avec un des œufs de dragon ?) pour vous en resservir plus tard dans votre campagne ! Voilà un adversaire intéressant qui a toute raison d'en vouloir aux PJ (il a perdu ses hommes qu'il aimait malgré sa fuite ; et ils ont ruiné son plan qui aurait dû faire de lui un homme enfin riche). Il peut aussi vouloir s'intéresser aux PJ en supposant qu'ils ont les œufs de dragon avec eux... Bref, c'est un PNJ qui peut devenir récurrent et frapper vos joueurs au moment où ils ne s'y attendront plus car pas directement lié à l'histoire principale de la campagne.

Conclusion

Si le dragon meurt, les paysans mettent la main sur le trésor avec Capor. Les premiers pour reconstruire ce qui a été perdu, les seconds pour s'enrichir au nom du service qu'ils ont rendus à la communauté en terrassant le monstre. Les PJ seront écartés du butin même s'ils ont combattu le dragon, Capor les traitant d'opportunistes. Un comble !

Si le dragon survit, les PJ devront convaincre les paysans rescapés que Galaérendex n'est pour rien dans ce

Du zombi en option ?

Votre groupe est avide de baston et plutôt rapide à la déduction ? Voici quelques options à tenter :

- Lors de la toute première scène, lorsque les PJ découvrent la ferme calcinée, faites-les s'approcher des tombes pour lire les noms et surtout les dates de décès. À ce moment, une main décharnée mais terriblement puissante surgit de la terre et saisit un des joueurs par le col. Quatre morts-vivants s'extraient de la terre en claquant des mâchoires. Un combat s'impose (ou une fuite rapide). Insistez sur le spectacle insoutenable de la jeune adolescente et son petit frère... Les cadavres étaient brûlés avant de pourrir : imaginez l'odeur et l'horreur de la vision ! Cela devrait suffire à perturber vos joueurs, pétrifiés par la terreur ou sonnés par ce qu'ils voient, malus à clé...

L'EXPLICATION : Enz Capor, en plus d'être un spécialiste de la magie de feu, dispose de quelques dons de nécromancien. Histoire de mettre encore plus la pression sur les habitants du coin, il a décidé de passer à l'étape supérieure de son plan : il lance des réanimations de cadavres en clamant que c'est l'aura maudite du dragon. À ce stade, la région ne peut plus attendre et doit aller défier le monstre dans sa tanière s'ils ne veulent pas tous y passer.

- De la même manière, faites surgir quelques morts-vivants décharnés et brûlés des ruines du hameau que les PJ traversent le deuxième jour. De quoi les obliger à un nouvel affrontement ou à une fuite sous le nombre.

- Dans la logique d'un pays devenu paranoïaque, lorsque les PJ descendent dans la cave où sont réfugiés les femmes et les enfants, ils se prennent quelques coups de fourche tandis que les femmes défendent leurs progénitures avec rage jusqu'à ce qu'elles réalisent qu'il ne s'agit pas de morts-vivants...

- Pendant le combat final, si les PJ s'en sortent trop bien face à Enz Capor et ses gars, le nécromancien réanime sur le champ quelques cadavres de paysans encore tout chauds et les lance contre les PJ pour couvrir sa fuite.

qui s'est passé et que c'est Capor et ses pouvoirs de feu le responsable. C'est lui qui s'est servi de leur naïveté pour attaquer un dragon en sommeil.

Galaérendex accepte à contrecoeur, en guise de bonne volonté, de se séparer d'une partie de son trésor pour « dédommager » les paysans, mais personne ne pourra s'approcher de ses œufs. Quoiqu'il en soit, elle ne peut plus rester là. Elle dit qu'elle va devoir partir.

Si les PJ proposent leur aide pour l'escorter jusque dans une autre région, elle accepte et voyagera sous sa forme humaine, ne se séparant ja-

mais de ses précieux œufs. Galaérendex pourra se montrer utile, et son charme draconique ne laissera pas les joueurs insensibles... Jusqu'à la relation physique d'une nuit ? Mais un beau matin, elle aura tout simplement disparu en ne laissant derrière elle qu'une écaille dorée pour chaque PJ. Outre leur valeur, on les dit magiques. À vous de voir comment vous désirez gâter vos personnages en leur attribuant des pouvoirs particuliers.

Maxime Chattam

11 • Le perchoir des loups

En quelques mots...

Vos PJ se lancent dans une longue traversée en territoire sauvage afin d'atteindre une lointaine cité ou une ruine abandonnée.

Vous n'entendez pas leur faire vivre un voyage aisément et sans anicroche car la région est réputée dangereuse ? Cette rencontre devrait vous aider à mettre en place, avec un minimum de préparation, une menace qui animera le trajet de vos PJ.

Ce petit scénario fera un parfait intermède pour un voyage forestier pour un groupe de PJ niveau 6. À placer dans toute bonne forêt mystérieuse qui se respecte.

à traverser est habité par six druides vouant un culte à la lune endormie, un esprit de la nature dénué de conscience. Ces druides viennent de réinvestir un lieu après un long pèlerinage d'une année complète. En revenant sur leur territoire sacré, les druides ont constaté qu'il avait changé. Un drame inexplicable a provoqué la mort de tous les loups de la région. Depuis leur retour, les druides se contentent de protéger le territoire et de l'explorer, dans l'espoir de comprendre ce qui est arrivé aux loups et aux êtres vivants de la forêt.

Le royaume sacré de la lune endormie se compose de quatre lieux importants : le lac Senreflay, la frontière boisée, le cimetière des loups et le domaine sacré des druides.

Le lac Senreflay

Les terres blanches, argileuses et humides du bois laissent bien-tôt la place à une vaste étendue d'eau noire et boueuse. Les plus vieux peupliers glissent imperceptiblement dans le lac. Des troncs morts flottent ici ou là, s'agrippant à la brume matinale. Au-dessus du Senreflay, un escarpement rocheux massif s'élève, tel un ours face à ses ennemis.

Ce petit lac, que nulle rivière ne vient alimenter, tire sa source des eaux qui gorgent les sous-sols des collines boisées alentours. L'étendue, sombre et marécageuse, repose au cœur de terres argileuses, juste en dessous du Perchoir des loups, un promontoire rocheux au sommet duquel on jouit d'une vue magnifique sur la région. Dans les légendes des druides, l'esprit de la lune endormie a chuté sur le monde, atterrissant dans ce lac, répandant sa poussière d'étoile argentée au fond des eaux.

Fiche technique

TYPE • Ouvert

PJ • Niveau 6

MJ • Débutant

Joueurs • Débutants

ACTION ★★☆

AMBiance ★★★

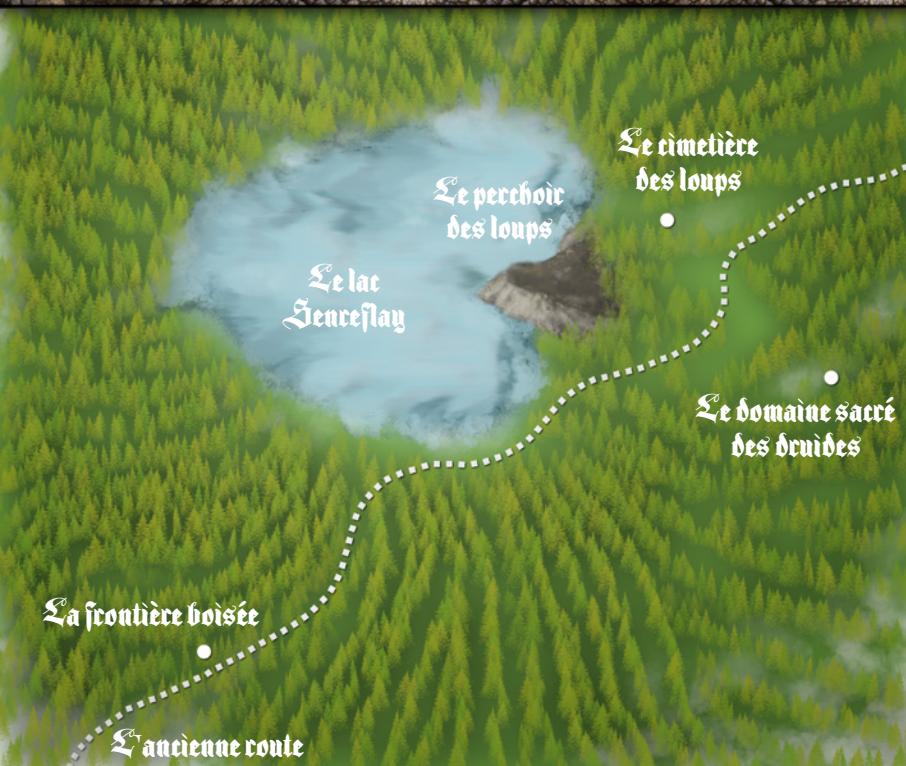
INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★☆☆

Surveillant les eaux noires et brumeuses du lac en contre-bas, Gar'n Kar feint, en son for intérieur, de ne pas ressentir le frisson qui lui parcourt l'échine. Remisant son lourd manteau de peaux sur ses épaules saillantes, il a bien du mal à se défaire de ses obsessions. Depuis le combat terrible contre un monstrueux loup de sept pieds de haut – combat qui lui a valu une terrible blessure au mollet –, le sang qui coule dans ses veines n'est plus tout à fait le même qu'avant. Et son cœur bat désormais avec une vigueur telle qu'il lui est de plus en plus difficile de raisonner. Le sang des loups qui vivaient autrefois sur le territoire est désormais en lui et seul un sacrifice peut libérer l'esprit de la lune endormie. Mais les autres druides ne veulent pas participer à cette délivrance. Quoi qu'il fasse, Gar'n Kar va devoir leur transmettre le sang des loups et les sacrifier ici-même, sur le perchoir rocheux qui surplombe le lac et la forêt. Il est seul pour accomplir cette prouesse... Et l'appel des loups se fait de plus en plus insistant.

Le royaume sacré de la lune endormie

Depuis quelques semaines, le territoire sauvage que vos PJ s'apprêtent



D'après la légende, les blanches terres argileuses – teintée d'argent – du lac abritent les débris de la lune et revêtent un caractère sacré. Avant leur départ, le lac Senreflay était beau, calme et réputé pour accueillir les nombreuses meutes de loups du territoire. Aujourd'hui, la vase s'est répandue, noyant les arbres majestueux qui l'entouraient. Les bois morts flottent par endroit, comme un sinistre présage et les loups sont tous morts, massacrés par une invisible créature sauvage. Leur chant redoutable ne résonne ainsi plus chaque nuit depuis le célèbre et impressionnant Perchoir des loups.

La frontière boisée

L'ancienne route que vous suivez mène à une forêt de grands peupliers, sombre et dense. Tandis

que vous approchez, vous sentez l'air humide et chargé des effluves du marécage qui émane du bois. D'étranges formes sombres dodelinent dans les feuillages, au gré du vent. Bientôt vous discernez de quoi il s'agit : des pelisses de loups flottant dans les airs ! En fait, des dizaines de pelisses ensanglantées, couvertes de symboles tribaux, sont pendues aux arbres comme à des potences. La traversée de la forêt ne s'annonce pas sous les meilleurs auspices.

Le premier contact qu'auront les PJ avec le territoire sacré de la lune endormie se fera à la frontière boisée. Depuis leur retour dans la région, les druides ont décidé de dissuader quiconque de s'approcher de leur territoire. Pour se faire, ils ont pendu dans les arbres les pelisses de tous

Gar'n Kar

NC 6

FOR +1* **DEX +4*** **CON +3***

INT +1 **SAG +4** **CHA +1**

DEF 18 (23) **PV 49 (RD 5)** **Init 18**

Bâton de druide (L : 2 attaques) +6 DM 1d6+5

Loup : Morsure et griffes +6 DM 1d8+5

Voie de la nature rang 4 (Druide)

Voie des végétaux rang 5

Infection : toute créature humanoïde blessée par les armes naturelles d'un Lycanthrope (morsure et griffes) doit réussir un test de CON difficulté 15 à la fin du combat ou être infecté par la maladie.

Tactiques

Pendant le combat : **Tour 1**, il lance *Peau d'écorce* sur lui-même (bonus déjà inclus). **Tour 2**, il convoque un *Arbre animé* pour s'occuper des sangliers des autres druides tout en faisant mine d'aller au combat contre les PJ. **Tour 3**, il se transforme en loup et attaque par surprise un des druides, essayant de le mordre pour le transformer en lycanthrope. Transformé en loup, personne ne se doute qu'il est un loup-garou étant donné les pouvoirs de métamorphose des druides.

Moral : Dès qu'il est démasqué ou pris pour cible, il prend sa forme hybride et se sert du sort *Prison végétale* pour garder le contrôle de la situation ; il préfère tenter d'infecter les druides pendant que ses alliés s'occupent des PJ. S'il tombe à moins de 15 points de vie, il tente de fuir grâce à *Porte végétale*. Gar'n Kar pense que Dunha vient combattre à ses côtés et c'est uniquement quand celui-ci s'en prendra à lui qu'il cherchera à le combattre. Sinon, il préférera se tenir à distance, tout simplement.

les loups retrouvés morts sur le territoire sacré, après les avoir recouvertes d'une épaisse résine blanche. Ils ont également décoré les fourrures de symboles et d'objets tribaux associés à la lune endormie (arrêtes de saumon, ossements, formes animales peintes en noir sur la résine ensanglantée). Le résultat est aussi macabre qu'impressionnant. Les druides ont accroché aux branches une centaine de dépouilles de loups, le tout sur une largeur de deux centimètres, de part et d'autre de l'ancienne route qui traverse le bois. La forêt de cadavres suspendus constitue à la fois un avertissement pour les voyageurs

et le constat d'une triste réalité : le territoire est devenu dangereux.

Le cimetière des loups

À quelques centaines de mètres dans les bois, non loin du promontoire rocheux, une vaste étendue de terre semble avoir accueilli une activité humaine désordonnée. Toutes sortes d'outils, pelles, marteaux, piquets et couteaux jonchent le sol, à proximité d'une butte de terre souillée de nombreuses flaques d'un liquide sombre et nauséabond...

Depuis toujours, les cadavres des loups fraîchement décédés sont recueillis par les druides et enterrés dans ce cimetière. D'après les rituels et légendes de la lune endormie, il est dit que les ossements de loups (des créatures au pelage argenté et donc liées à la lune) doivent être rassemblés pour communier avec l'esprit de la lune. Après avoir découvert avec stupeur les centaines de cadavres de loups, les druides se sont donc empressés d'entasser leurs os dans ce cimetière, gardant les pelisses pour un tout autre usage (voir la frontière boisée). En ce moment, le cimetière des loups est un endroit lugubre, souillé par le sang des animaux sauvages dépecés. De nombreux rituels ont eu lieu ces dernières semaines, ce qui se traduit par la présence d'encens, de divers outils druidiques et de pioches pour creuser le sol. En creusant là où la terre est retournée, les PJ découvriront des centaines d'ossements de loups...

Le domaine sacré des druides

Une haute pyramide de galets et de rochers blancs fait face à une

habitation humaine qui semble construite en parfaite harmonie avec son environnement, à la manière des demeures elfiques. Des braises fument à côté de grandes gamelles en bois posées au sol. Des bouts de viande salée sèchent sur des lierres tendus entre les arbres.

À ce qu'on dit, il y a bien longtemps, les druides de la région rassemblèrent les plus grosses pierres trouvées autour du lac et les empilèrent là où est décédé le plus sage et le plus puissant d'entre eux. La haute pyramide de cailloux blancs de deux mètres de haut représente un lieu de repos et de prière pour les protecteurs du territoire sacré. Un druide veille en permanence sur le domaine et l'abri de bois qui sert de foyer aux frères de la nature.

Gar'n Kar, le fils de la lune endormie

Il existe deux façons de trouver la mort dans cette rencontre, et l'une d'elle porte un nom : Gar'n Kar, druide et fils de la lune endormie ! Bien entendu, tout n'est pas de sa faute, puisqu'il a contracté la lycanthropie lors d'un affrontement avec une mystérieuse et dangereuse créature de la forêt, Dunha, un loup lycanthrope ayant depuis longtemps oublié son humanité (voir plus bas). Mais depuis ce funeste jour, Gar'n Kar croit dur comme fer que Dunha a été envoyé par la lune endormie pour lui donner la clé permettant de libérer l'esprit qui a chu dans le lac. Gar'n Kar pense donc qu'il doit faire passer un rite initiatique (transmettre la lycanthropie) aux autres druides du territoire. De plus, il entend les sacrifier, lui y compris, au sommet du Perchoir des loups, afin que le sang qui tombe dans le lac redonne vie à l'esprit de la lune endormie.

L'homme émacié vous toise du haut de son mètre quatre-vingt-dix. Il porte une lourde pelisse de loup argenté sur les épaules et tient un étrange bâton de bois sculpté de formes animales. Son regard noir et sauvage est des plus intrigants, d'autant que sa silhouette est parfaitement immobile. Il fait un pas, dévoilant des traits anguleux, une peau blanche crasseuse, une barbe brune hirsute mais courte, ainsi que de nombreux pendentifs en os, de blanches arrêtes de poissons, une besace de lin et des symboles noirs et ocre peints sur sa peau en guise de vêtements.

Dunha, celui par qui tout arriva...

Difficile de savoir d'où vient Dunha. Toujours est-il que depuis qu'il est arrivé dans la région, qu'il a tué les loups et mordu Gar'n Kar, le loup lycanthrope a complètement abandonné sa forme humaine (et hybride). La créature noire et argentée ne sort plus de sa tanière que les soirs de pleine lune, pour épanser sa soif. Le reste du temps, elle se terre dans sa propre paranoïa et les visions folles infligées par une histoire personnelle insupportable.

Une immense masse sombre aux reflets argentés surgit des fourrés, faisant claquer ses puissantes mâchoires canines. La bave aux lèvres, le loup de sept pieds de haut se cabre et frissonne, comme animé par une douloureuse pensée maligne, avant de bondir sur vous.

Organisation des événements

Gar'n Kar va tenter de profiter de l'arrivée des PJ pour que ces derniers l'aident à emprisonner les druides et à

Les druides (5)

NC 2, NR 5

FOR +1 DEX +2 CON +1
INT +1 SAG +4 CHA +0

DEF 16 PV 29 Init 14

Bâton de druide +4 DM
1d6+3

Voie des animaux rang 4
(Druide)

Les druides de la lune endormie remplacent *Le guetteur de la Voie des animaux* par un sanglier (CO Fantasy p.271), invoqué une fois par jour.

Sanglier

NC 2

FOR +2* DEX +0 CON +2*
INT -4 SAG +2 CHA -2

DEF 15 PV 16 Init 10

Défenses +3 DM 1d6+2

Charge (L) : la créature parcourt une distance maximum de 30 mètres et réalise une attaque : lancez deux d20 et gardez le meilleur résultat. Si l'attaque est réussie, en plus des DM normaux, une victime de taille inférieure ou égale à la créature doit faire un test opposé de FOR ou être *Renversée*. Dans ce cas, la créature piétine (ou embroche) sa victime et les DM sont doublés.

les emmener au sommet du Perchoir des loups afin d'exécuter son rituel. Ce qu'il ne sait pas, c'est que cette nuit-là (une nuit de... pleine lune), c'est Dunha qui viendra prendre la vie des druides (entre autres), avant de retourner, repus, dans sa tanière...

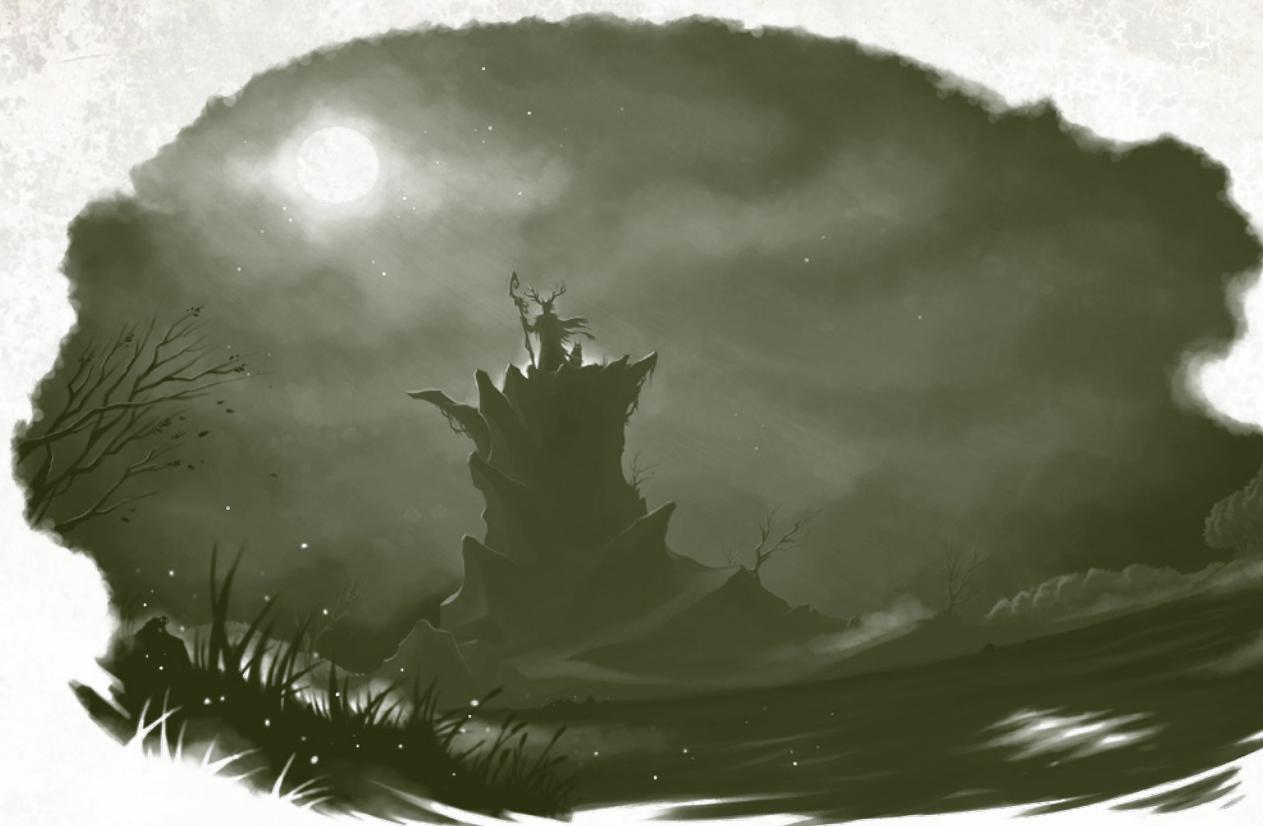
Comment gérer la rencontre ?

Voici, par ordre chronologique probable, comment peuvent s'enchainer les événements de cette Rencontre :

Les PJ arrivent à la frontière boisée. Ils passent l'atroce forêt de cadavres de loups. Faites intervenir

un des druides qui apparaît soudainement sur le chemin, leur dit de « quitter le bois au plus vite, il est dangereux ! » et s'évanouit grâce à Forêt vivante. Le druide essaie d'effrayer les voyageurs et profite de sa capacité de déplacement dans les zones forestières pour semer d'éventuels poursuivants.

Les PJ pénètrent dans la forêt et découvrent le lac Senrefley. La nuit tombe et les PJ auront tôt fait de se trouver un abri à proximité du Perchoir des loups, non loin du cimetière des loups (test de Survie DD 20) ou du domaine sacré des druides (test de Survie réussi de 10 points ou plus).



Ces deux lieux constituent d'évidents refuges pour la nuit.

Les PJ sont attaqués par les sangliers des druides. Deux druides se montrent pour l'occasion, histoire que les PJ comprennent que ce sont eux les commanditaires de l'attaque. Les druides veulent faire fuir les PJ avant la tombée de la nuit (sauf si ces derniers trouvent le domaine sacré, auquel cas les druides ne cherchent pas à éviter l'affrontement frontal).

Gar'n Kar rencontre les PJ après le combat et leur demande de l'aider à emprisonner les druides. Il vient à la rencontre des PJ sous sa forme humaine. Selon lui, ses acolytes ont basculé dans la folie en rentrant d'un étrange pèlerinage. Bien entendu, tout cela est faux, mais il tente de convaincre les PJ que ce sont les druides qui ont tué tous les loups et que seul, il ne peut rien faire. Gar'n Kar paraît réellement désespéré (+5 en Bluff), car une réelle folie le guide.

Gar'n Kar organise avec les PJ l'attaque des druides sur le perchoir. C'est le moment de faire un plan du territoire sacré et de préparer l'attaque. Gar'n Kar explique que le meilleur endroit pour combattre est le Perchoir rocheux, là où la capacité des druides à évoluer en forêt ne sera pas un avantage contre les PJ... Il suggère de donner l'alerte lui-même en espérant que la majorité des druides le suivre.

Alors que la lune est au plus haut, Gar'n Kar attire les druides sur le perchoir. Il leur dit : « *Je crois que j'ai vu les intrus rôder là-bas... je suis revenu aussi vite que j'ai pu* ». Quatre druides débarquent et le combat s'enclenche sur le perchoir.

Dunha surgit de nulle part au round 3. La créature est arrivée furtivement les deux rounds précédents

(Déplacement silencieux +7) et attaque la créature la plus proche, sachant qu'elle arrive de la forêt (cf. plan).

Quelle issue à l'affrontement ?

L'issue du combat est incertaine. Dunha va-t-il tuer les PJ, les druides et Gar'n Kar ? Gar'n Kar va-t-il survivre avec les PJ et essayer de leur transmettre sa lycanthropie avant le rite sacrificiel ? Les PJ vont-ils permettre à Gar'n Kar de faire couler le sang des druides ayant contracté la maladie et donc d'aller au bout de son rituel sans le savoir (mais son rituel ne fonctionnera pas, ce qui le rendra irrémédiablement fou) ?

Fin de la Rencontre

La nuit a vraisemblablement été agitée pour les PJ. Ce qui est sûr, c'est que la prochaine fois, ils réfléchiront à deux fois avant de croire les belles paroles d'un druide lycanthrope une nuit de pleine lune !

Si les PJ capturent un druide et le font parler ?

Les druides de la lune endormie sont de nature sauvage. Ils n'aiment guère les discussions et les argumentations mais ne sont pas mauvais, ni bêtes. Ils ont la charge du territoire et les récents événements font qu'ils sont sur la défensive. Leur discours est simple : c'est leur mission de défendre le territoire et leurs histoires (la disparition des loups par exemple) ne concernent pas les civilisés ni les voyageurs.

Damien Coltice

Dunha

NC 6

FOR +8 DEX +1 CON +8

INT -4 SAG +2* CHA -4

DEF 18 PV 50 (RD 5) Init 17

Morsure +10 DM 2d6+8

Voie du prédateur rang 2

12 ♦ Piège de sang !

En quelques mots...

Les personnages sont amenés dans le palais d'un riche seigneur local, Sir Gruber, pour une rencontre secrète alors même que celui-ci donne une réception avec l'essentiel de la noblesse des environs. Mais la fête tourne court. Des elfes noirs s'y invitent, massacrent les gardes et prennent en otage les invités les plus importants. Les personnages sont coincés dans le palais et sont les seuls qui peuvent encore faire quelque chose pour arrêter le sinistre complot qui se trame en ces lieux.

Fiche technique

TYPE • Ouvert

PJ • Niveau 7

MJ • Qui aime improviser

Joueurs • Débutants

ACTION ★★★

AMBIAНCE ★★★

INTERACTION ★☆☆

INVESTIGATION ★☆☆

Pour une fois, les personnages ne vont pas devoir vider un important palais de ses habitants et ses richesses, ou essayer d'échapper à la traque d'un monstre dans un donjon où personne ne les entendra crier. Cette fois-ci, c'est à eux de rôder dans un palais et de réussir à en déloger à temps un groupe d'aventuriers elfes noirs. Très largement inspiré du film *Piège de Cristal*.

Avant de commencer

Le plan de Gaerdzith

Gaerdzith est une prêtresse elfe noire qui organise un raid sur l'île où se passe le scénario pour récupérer l'orbe de Telados, un vieil artefact mystique (il s'agit en fait d'un orbe du Roi-Sorcier, voir la campagne *Anathazerin*, p.322). Elle sait que celui-ci se trouve dans la crypte, mais elle a besoin du **seigneur Gruber** pour réussir à le localiser et à le voler. Comme l'occasion est trop belle, elle veut également en profiter pour installer un pantin à la place de Gruber, et tendre un piège à une rivale elfe noire qu'elle veut faire incriminer pour cette initiative personnelle qui ne cadre pas du tout avec le plan de bataille très précis des drows sur les Terres d'Osgild (voir *Anathazerin*).

Comment jouer les elfes noirs

La bande envahissant l'île compte trente elfes noirs (à ajuster selon les besoins de la partie), dont Gaerdzith,

prêtresse de Maëdra, (Prêtresse elfe noire, *CO Fantasy*, p.248), ses deux assistants (des novices non-combattants), une dizaine de guerrières (*CO Fantasy*, p.248) et une vingtaine de guerriers (*CO Fantasy*, p.248). Le groupe principal est massé dans la salle de réception du palais avec les captifs, mais des groupes de 3 ou 4, généralement menés par une guerrière, patrouillent régulièrement dans l'île. Gaerdzith ainsi que toutes les guerrières disposent d'une amulette en forme d'araignée qui leur permet de communiquer entre elles par télépathie. L'amulette nécessite de se concentrer pour être activée. En cas d'alerte, que celle-ci soit télépathique ou parce que les personnages font trop de bruit, Gaerdzith envoie un groupe de chasse de 3-6 elfes noirs en renfort. Sa composition et son nombre réel dépendent à la fois de la menace perçue et des effectifs restants.

De plus, si les personnages s'parent d'une amulette, Gaerdzith essaiera d'entrer en contact avec eux, d'abord pour comprendre à qui elle a affaire, puis pour les intimider ou les manipuler.

Une bonne partie de cette aventure tourne autour de la façon dont les personnages évoluent sur l'île tout en évitant la menace directe des elfes noirs. Il leur est extrêmement difficile de s'enfuir et, confrontés à un adversaire largement supérieur, ils ne devraient avoir d'autre choix que de jouer au chat et à la souris, ou d'essayer de diminuer les forces adverses petit à petit.

Le palais

Le palais se trouve sur une île reliée au continent par un pont aux dimensions titaniques. Les reliefs escarpés rendent toute arrivée — ou fuite — par la mer impossible. Pendant des siècles, les lieux ont été une prison dorée pour la lignée noble, alors tenue

en laisse par ses ennemis de la côte. Cette rivalité n'existe plus désormais, la paix règne, mais la famille de Gruber a conservé sa demeure sur l'île, pas tant pour perpétuer la tradition que parce qu'elle y voyait un endroit capable de résister à tous les assauts en cas de guerre civile ou de nouvelle tentative de destitution. Les lieux sont à l'image de Gruber, le seigneur actuel : clinquants, raffinés même, mais cachant difficilement une nature rude, mordante et mortelle pour qui ne se méfie pas assez.

Après l'attaque elfe noir, au moment où les personnages sont libres de se déplacer, les lieux sont essentiellement déserts, aux quelques patrouilles et cadavres près. Seul le palais en lui-même est très fréquenté, mais la plupart des invités et des elfes noirs sont situés dans la pièce de bal.

Caserne : s'il y a des salles de garde dans la plupart des bâtiments, ainsi que quelques tours de guet le long des murailles, l'essentiel des forces chargées de la sécurité du palais se trouve dans la caserne qui est à l'entrée de l'île, au niveau de la principale grille du domaine. Le baraquement est à l'aune des autres bâtiments. Il n'a donc rien d'une place fortifiée. Pourtant, il abrite une bonne centaine de soldats sur deux étages. On y trouve dortoirs, salles d'entraînement, et quelques pièces transformées en cellules de fortune. Il n'est guère besoin d'être un maître médecin pour remarquer que les très nombreux cadavres présents sur les lieux ont été empoisonnés. Un petit groupe d'elfes noirs est constamment en faction à proximité de l'entrée du domaine, et donc de la caserne.

Crypte : située sous le temple, la crypte abrite les dépouilles des seigneurs passés, mais aussi les trésors à la recherche desquels sont venus les intrus. C'est également là que Gaerdzith compte réaliser son rituel et par là qu'elle prévoit de s'enfuir.

Dépendances : des bâtiments aux fonctions diverses — mais toujours utilitaires — sont situés soit à proximité des principaux édifices, soit dans les jardins. Ils sont bien trop nombreux pour être tous décrits ici, mais ils sont autant de lieux où il est possible de trouver refuge, voire de se cacher le temps d'éviter une patrouille.

Écuries : en fait d'écuries, il s'agirait sans doute davantage d'un véritable petit haras tant celles-ci sont démesurées par rapport aux besoins de l'île. La mère de Gruber est une fervente amatrice de jeux hippiques et un espace est dédié à ces derniers sur l'île. La plupart des chevaux sont très nerveux. Ils sentent que quelque chose est en train de se passer.

Jardins : les jardins du palais sont bien entretenus et les espaces à proximité des allées ou des bâtiments sont généralement dégagés, ce qui rend tout déplacement furtif assez difficile. Toutefois, de nombreux éléments viennent rompre toute cette monotonie « calculée » (statues, buissons en fleurs, labyrinthe végétal, etc.)

Palais : le palais est sans conteste le bâtiment le plus important de tout le complexe. Il compte six étages et a été construit en apportant un soin constant au fait d'être le plus tape-à-l'œil possible, quitte à sacrifier quelque peu les aspects fonctionnels. Il est truffé de grandes fenêtres, de balcons, et surtout de passages secrets à un point qui en devient presque grotesque pour tous ceux qui ne passent par leur vie à y évoluer et tenter de s'accaparer l'attention du seigneur. Les invités sont massés dans l'imposante salle de réception, transformée pour l'occasion en salle de bal.

Roche de justice : cette zone des jardins est située à l'Est de l'île et en est séparée par une arche de pierre et une lourde herse. Derrière se trouve

Naissance d'une grande rivale ?

Si les PJ ne tuent pas Gaerdzith, et que vous jouez également la campagne *Anathazerin*, alors vous pouvez tout à fait décider qu'il s'agit de **Aerda Kaen'Arkys** (voir *Anathazerin*, Scénario 10 p.322). Voici donc où elle a trouvé l'orbe qu'elle utilise pour contrôler le cyclope colossal. Ainsi, quand vos personnages la rencontreront à nouveau, cela n'en sera que plus savoureux. En revanche, si elle meurt, ne lui donnez pas cette identité, cela créerait un déséquilibre dans la campagne.

Quoi qu'il arrive, Gaerdzith (ou Aerda, voir plus haut) n'a aucune intention de mourir. Si les PJ sont le grain de sable dans sa chaussure, elle essaiera de fuir par tous les moyens possibles. Une fois l'orbe récupérée, son objectif prioritaire est de fuir. Elle sacrifiera les siens, y compris ses guerrières, pour protéger sa retraite. Le rituel est secondaire.



Une nuit en enfer

Introduction

Le scénario commence alors que les personnages ont été amenés en toute discréption dans les écuries de l'île par des hommes de confiance du seigneur. Celui-ci donne une réception en son palais et souhaite les rencontrer en marge de celle-ci. On fait longuement patienter les personnages. Une fois que la lassitude s'installe, ils entendent des cris et des bruits de bataille provenant de l'extérieur du bâtiment, rapidement couverts par les hennissements des chevaux paniqués. S'ils observent ce qu'il se passe, ils peuvent voir des petits groupes d'elfes noirs massacrant les gardes et tous ceux qui ont le malheur de se trouver dans les jardins. L'un d'entre eux, composé d'une guerrière et de deux guerriers, tombe nez à nez avec les personnages et tente de les tuer comme s'ils abattaient du vulgaire bétail.

Il y a fort à parier que les elfes noirs soient très surpris de la capacité des personnages à contre-attaquer et le payent de leur vie. Dans ce cas, c'est l'occasion pour les personnages de découvrir un des talismans en forme d'araignée et de comprendre comment s'en servir. Étant donné qu'il s'agit d'un moyen de communication télépathique, ils n'ont pas besoin de parler la langue des elfes noirs pour comprendre ce qu'ils entendent ni de masquer un éventuel accent. Si la prêtresse meurt ou dès qu'elle quitte les lieux, l'objet tombe en poussière.

Chronologie

Ce qui suit correspond au déroulement de la nuit si les personnages n'interviennent pas et ne prend pas en compte les éventuelles péripéties pouvant venir d'un manque de discréption ou de la rencontre d'une

ce qui pourrait ressembler à un petit autel et des bancs en pierre taillée faisant face à un promontoire rocheux qui s'avance au-dessus du vide. Il s'agit à la fois d'un petit sanctuaire familial et de l'endroit où ont lieu certaines exécutions capitales.

Temple : deuxième bâtiment le plus important de l'île, et pas seulement en ce qui concerne ses dimensions, le temple de Solar en est sans doute celui au style architectural le plus rustre et le plus ancien. Haut lieu de l'histoire de la région, il en est le cœur religieux et a été le cadre de maintes cérémonies qui ont forgé le fief ou en président les destinées. On murmure qu'il en est ainsi depuis le temps des premiers hommes, même s'il est évident que le temple est bien plus récent.

patrouille. Il s'agit d'un guide. Il est indispensable que le meneur adapte ce qui suit en fonction des actions des personnages.

23h. L'assaut de l'île commence pendant que les personnages se trouvent aux écuries et attendent le roi. Les derniers gardes de la caserne qui n'ont pas été empoisonnés ou ceux qui sont de faction ailleurs sont pourchassés et tués par les elfes noirs. Il en est de même avec les domestiques et certains nobles, les assaillants ayant du mal à faire la différence. Pour les autres, ils sont retenus dans la salle de réception du palais.

23h15. Une fois le premier massacre commis, des patrouilles commencent à fouiller tous les bâtiments pour s'assurer que tous les présents sont soit morts, soit captifs. Gruber a donné sa couronne de seigneur à un autre noble et se cache parmi la foule.

23h20. Le faux Gruber est amené jusqu'à la crypte par deux guerrières elfes noires et Gaerdzith, où il est interrogé.

23h45. Gaerdzith, furieuse d'avoir été dupée, fait séparer tous les otages selon leur sexe, avant de faire tuer dans les jardins, bien en vue, le faux roi ainsi que cinq captives. Elle donne dix minutes à Gruber pour se faire connaître, ou toutes les autres nobles seront tuées.

23h50. Visiblement énervée, Gaerdzith ferme les grandes portes d'acier à l'extrémité du pont et fait détruire le mécanisme. L'île est désormais totalement coupée du Continent et il n'y a plus aucun espoir d'une aide extérieure avant très longtemps.

oohoo. Gruber se fait connaître et est amené lui aussi à la crypte. Il sera interrogé à son tour.

ooh45. Les assistants de Gaerdzith, sous escorte, rejoignent la crypte.

o1h00. Gaerdzith sort enfin de la crypte, le sourire vainqueur. Elle a l'orbe. Si les personnages pénètrent sur les lieux, ils y trouveront le cadavre de Gruber sur un autel, mutilé depuis peu et les deux assistants de Gaerdzith en train d'accomplir un rituel qui va encore durer une demi-heure. Pour réaliser celui-ci, ils ont sacrifié leur escorte et de leur sang se forment des sortes d'araignées, semi-éthérées, qui prennent ensuite place dans le cadavre de Gruber, le ramenant à la vie.

o1h30. Gaerdzith regagne la salle de réception et explique aux guerriers elfes noirs (mâles) qu'elle va lancer un puissant rituel de magie du sang, mais qu'elle a besoin qu'ils y participent et du sacrifice de tous les invités. Elle passe la prochaine heure à tracer des signes sur leurs corps.

o2h00. Gaerdzith est rejoint par le « nouveau » Gruber tandis que les invités sont massacrés par les guerriers elfes noirs. Grâce à ce sacrifice, elle lance un sort qui tue immédiatement tous les elfes noirs mâles présents sur l'île, y compris ses assistants. Grâce à ce nouveau sacrifice, elle crée un portail de téléportation.

o2h15. Gaerdzith et les guerrières elfes noires survivantes repartent par le portail avec l'orbe. Gaerdzith laisse sur place un parchemin scellé du sceau personnel de **Huria Kar'Lothian**, une rivale prêtresse elfe noire (voir *Anathazerin*, scénario 8 p.241) qu'elle déteste, à qui elle a volé sa bague. Elle veut lui faire porter le chapeau de tous ces morts, dans les deux camps. Un coup bas parmi d'autres chez les drows.

À part peut-être les personnages, seul reste en vie le faux roi et cinq femmes nobles (s'ils ont été sauvés).

Des soins !

L'objectif de ce scénario est que les PJ parviennent à mener leur guérilla. Mais cela représente de nombreux combats. Il est évident qu'à un moment, les héros auront besoin de soins.

N'hésitez pas à faire intervenir un habitant du Palais ou de ses dépendances qui a échappé à l'ennemi (un guérisseur, un jeune prêtre de Solar, etc...) disposant de potions, de sorts ou de baumes pour que la fête dure plus longtemps ! À vous de voir ce dont ont besoin vos joueurs selon le moment et le déroulement des événements.

13 ♦ Folie climatique

En quelques mots...

Quand le climat se dérègle aux abords d'un petit village situé sur la route des personnages, ceux-ci vont devoir mener l'enquête et comprendre la cause de ces perturbations – alors qu'un groupe concurrent embauché par les villageois risque bien de leur mettre des bâtons dans les roues !

Même dans un monde de *fantasy*, le dérèglement climatique peut poser des problèmes ! Surtout quand il est d'origine magique...

Il y a dix jours, des pillards orques ont attaqué une ferme isolée. Seul un jeune homme – **Céryan** – a échappé au massacre. Devenu à moitié fou, il a trouvé refuge dans les collines et s'est alors découvert un don d'une puissance terrifiante, qu'il ne contrôle absolument pas : la maîtrise de la météo locale. Depuis, son humeur lunatique agit sur ce pouvoir unique et provoque des dérèglements climatiques majeurs aux alentours, ruinant le village de Troipuits tout proche. Le chef de la communauté a donc requis de l'aide auprès de la ville voisine de Bellenceinte.

Les personnages arrivent sur ces entrefaites...

L'hiver arrive ! L'été aussi...

Tandis qu'ils approchent d'un village en cet agréable milieu de printemps, les personnages sont victimes des perturbations climatiques locales qui ne se limitent pas à un impact sur le temps. En effet, le pouvoir de Céryan invoque des saisons – faune comprise – plus qu'elle ne dérègle la météo à proprement parler.

Blizzard

Alors qu'ils cheminent tranquillement dans un paysage bucolique composé de bois et de collines, les

personnages se retrouvent soudain pris dans une violente tempête de neige que rien n'annonçait. Le vent souffle et la neige ne permet pas d'y voir à trois mètres.

Ils peuvent trouver refuge temporairement dans le bois attenant au chemin mais, à peine en franchissent-ils la lisière, qu'un puissant grizzly tombe nez à nez avec eux et les attaque ! Pour les caractéristiques du grizzly, cf. *CO Fantasy* p.268 (Ours brun).

Canicule

Après cette étrange rencontre, le blizzard tombe brutalement et la température remonte en flèche. Au point de devenir presque insupportable... Le soleil assomme les personnages de sa chaleur et un vent brûlant leur assèche la bouche.

De nouveau, ils sont attaqués : cette fois, ce sont des vautours qui leur tombent dessus depuis le ciel d'autant plus violemment si certains d'entre eux ont été blessés auparavant par l'ours brun. Pour les caractéristiques des vautours, cf. *CO Fantasy* p.235 (L'aigle) – ils sont huit.

Troipuits

Arrivant aux abords d'un petit village après ces deux épisodes, les personnages peuvent constater que les champs alentours sont ravagés. Certains sont brûlés par la sécheresse (et on peut même voir quelques carcasses de bétail gisant sur le flanc), d'autres détruits par des grêlons. Cela laisse imaginer à quel point les villageois doivent souffrir de la situation.

Au village

Troipuits est une petite bourgade agricole tirant sa richesse de ses champs et troupeaux. Le village n'abrite qu'une centaine d'âmes mais

Fiche technique

TYPE • Linéaire

PJ • Niveau 7-8

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★

AMBIANCE ★★☆

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★★★

comporte une auberge et une riche maison centrale.

Les habitants du cru ont l'air aux abois mais l'arrivée des personnages semble les faire réagir. S'ils vont s'enquérir de la situation à l'auberge (le meilleur endroit pour obtenir des informations), les personnages peuvent apprendre plusieurs choses :

- Cela fait environ dix jours que le temps est devenu fou autour de Troipuits ! Orages de grêle, vagues de chaleur, pluies diluviennes et autres calamités se succèdent sans relâche. Les cultures ont été ravagées et quelques personnes sont même mortes.

- Le village risque la ruine suite à ces événements. Même si le riche marchand **Utbert Pontard** – qui fait plus ou moins office de chef de la communauté – assure que les greviers du village permettront de tenir une année, chacun craint de devoir se serrer la ceinture malgré tout.

- Quelques villageois vivant en périphérie accusent un sorcier d'être la cause de ces malheurs. Ils ont en effet aperçu un homme en haillons rôder, et à chaque fois, une calamité s'est abattue dans la foulée !

- Utbert Pontard a engagé des aventuriers venus de Bellenceinte, la ville la plus proche, afin de venir enquêter et éliminer le sorcier au besoin. Les villageois paraissent déçus quand ils comprennent que les personnages ne sont pas cette équipe.

Rorine Pontard

Une fois que les personnages se sont restaurés, ils sont abordés discrètement par une jeune femme d'une vingtaine d'années à la sortie de l'auberge. Celle-ci se présente comme étant **Rorine Pontard**, la fille du marchand qui dirige officieusement le village. Timidement, elle tend une bourse peu remplie aux personnages

et demande à les engager. Voici ce qu'elle attend d'eux et les informations qu'elle peut délivrer :

- Rorine est amoureuse de Céryan, un jeune homme qui a échappé au massacre des orques. Hélas, son père l'a fiancée au fils du bourgmestre de Bellenceinte afin de créer une alliance politique et commerciale. Cela n'empêchait pas les jeunes gens de se voir en secret depuis plusieurs mois.

- La famille de Céryan venait vendre ses produits (fruits, miel, petit artisanat) au village environ une fois par semaine mais cela fait dix jours qu'ils ne se sont pas montrés – depuis le début des événements climatiques à peu près.

- Dans la description du « sorcier », Rorine a reconnu Céryan. Elle a peur que les aventuriers engagés par son père ne le tuent par méprise.

- Aussi demande-t-elle aux personnages de retrouver le jeune homme avant eux. Elle-même ne peut quitter le village car son père le lui interdit. Il ne veut pas perdre son unique héritière à cause d'une tempête soudaine !

Mener l'enquête

Bien que la récompense tendue par la jeune femme soit bien maigre, les personnages pourront être touchés par son histoire. À eux de tirer toute cette affaire au clair !

Alors que les personnages enquêtent autour de Troipuits, leurs divers déplacements pourront être gênés par de nouvelles perturbations climatiques. Le temps change brutalement en à peine une minute et averses torrentielles, vent glacé, orages secs et brouillard épais pourront ainsi s'avérer être des obstacles tangibles. Sans même parler des animaux liés à ces conditions météos (loups, chacals, etc.), prêts à se jeter sur des aventuriers déjà mis à rude épreuve...

Effets de la météo capricieuse

Quand les personnages sont pris dans des perturbations de grande ampleur (blizzard, chaleur désertique, orage, tempête...), ils doivent chacun effectuer un test de CON difficulté de 10 à 20 selon la puissance du phénomène. En cas d'échec, ils subissent 1d6 de DM.

De plus, leur distance parcourue est divisée par deux tout le temps que dure le dérèglement.

Le groupe rival

Les aventuriers qui composent ce groupe sont un équivalent des personnages. Le meneur de jeu est invité à les créer afin de leur donner une puissance comparable.

Cette équipe se compose de : **Rolun Ishan**, un chevalier humain de niveau

8 ; **Amarel Lütvinn**, une magicienne demi-elfe de niveau 7 ; **Kormirr Mâche-granit**, un guerrier nain de niveau 8 ; **Stevan Fielt**, un rôdeur humain ; **Heker Bois-joli**, un voleur halfelin (Voie du Roublard) de niveau 7.

Si ce groupe se bat aux côtés de celui des personnages (contre les orques par exemple), il serait intéressant de proposer à chaque joueur d'en interpréter un membre

durant la bataille, afin d'éviter que le meneur de jeu ait à les gérer tous, mais aussi pour permettre aux joueurs de tester des profils différents de ceux de leurs personnages.

De quoi animer encore plus cette petite quête.

La ferme des Kolinar

Rorine indique aux personnages où se trouve la ferme des **Kolinar**, la famille de Céryan. Autour de Troipuits se trouvent en effet plusieurs petits domaines appartenant à des fermiers libres qui vendent leurs récoltes à Utbert Pontard, lequel les négocie ensuite à Bellenceinte.

Après quelques heures de marche, les personnages découvrent un spectacle étonnant : la ferme est entièrement gelée (Céryan ayant inconsciemment voulu préserver sa maison), recouverte d'une pellicule de givre blanc qui dénote dans le paysage. Des traces d'attaque sont aisément identifiables : cette ferme a été la cible de pillards. À l'intérieur, les corps mutilés d'un homme et d'une femme d'âge mûr ainsi que ceux de deux petites filles offrent un tableau sinistre. Les personnages ne trouvent bien sûr par le corps de Céryan mais il est possible de repérer diverses traces partant de la ferme, préservées par le gel (INT 10) : celles du jeune homme et celles d'orques en maraude...

Les rivaux

Pendant que les personnages mènent leurs investigations, les aventuriers engagés par Utbert Pontard arrivent à Troipuits. Mis au courant de la situation, ils se lancent à la recherche du sorcier en explorant la contrée autour du village.

Pour le meneur de jeu, ces rivaux présentent deux intérêts :

- Ils peuvent gêner les personnages. Missionnés pour débusquer un être malfaisant, ils risquent de s'opposer à eux au moment de retrouver Céryan et de le convaincre de reve-

nir à la raison. Au risque de déclencher un combat et la colère du jeune homme...

- Ils peuvent aider les personnages. Lorsque les orques attaqueront une nouvelle ferme, il serait plutôt conseillé de leur demander du renfort. Le MJ peut ainsi les faire intervenir inopinément quand la bataille risque de mal tourner.

Les orques

Les pillards orques rôdent toujours dans la région. Les changements climatiques les ont forcés à bivouquer un temps à l'abri, mais fatigués d'être inactifs, ils décident de se remettre en route. Il reste de nombreuses fermes à mettre à sac dans le coin, après tout !

Selon les actions des personnages, voici les diverses façons dont le meneur de jeu peut mettre en scène cette petite horde :

- Si les personnages les ont pistés discrètement (INT 15), ils peuvent leur tomber dessus par surprise afin de gagner un avantage certain. Tendre une embuscade, utiliser des techniques de guérilla, prévenir les fermiers alentours pour organiser une évacuation...

- Les orques peuvent attaquer juste au moment où les personnages interrogent des fermiers à propos de Céryan. Les assiégés pourront alors se barricader : c'est l'occasion de mettre en scène une petite bataille désespérée, jusqu'à l'arrivée des rivaux pour renverser la situation.

- Les orques peuvent tomber sur la grotte de Céryan quand les personnages parlementent avec lui. Fou de terreur en revoyant les assassins de sa famille, il risque de déclencher une apocalypse météorologique sur toute la région ! Les personnages

doivent éliminer très vite les pillards pour espérer le calmer.

Céryan

Il n'est pas très difficile de retrouver Céryan.

- Tout d'abord, des traces de pas correspondant à ceux d'un homme partent de la ferme (INT 10). Hélas, elles s'estompent dès lors que les personnages quittent la zone gelée.
- Il est possible de demander à des fermiers du coin s'ils l'ont aperçu (CHA 10). Tous le connaissent et certains pourront affirmer l'avoir vu au cours des derniers jours, apeuré et en guenilles, se cachant et rôdant autour des vergers (où il vole quelques fruits pour survivre). Suivant ces indications, les personnages sont orientés vers les collines du Nord.

- Au sein de ce paysage vallonné et relativement épargné par les intempéries, les PJ peuvent retrouver la trace de Céryan ou explorer méthodiquement les diverses cavernes.

Une fois face à Céryan, tout n'est pas résolu pour autant. Sa grotte est aménagée comme le refuge d'un animal aux abois, et les personnages peuvent remarquer l'aura mystique qui entoure le jeune homme (SAG 10), sans doute à l'origine des perturbations de la région.

Raisonner Céryan risque d'être délicat : il faut faire preuve de diplomatie, le rassurer sur leurs intentions, montrer patte blanche en somme (CHA 20). Lui parler de Rorine Pontard, lui expliquer que c'est elle qui les envoie et qu'elle s'inquiète pour lui est le meilleur moyen de s'attirer sa confiance (CHA 15 dans ce cas).

En revanche, en cas d'attitude agressive ou d'événement impromptu et violent (débarquement des orques ou des rivaux animés de mauvaises intentions par exemple), sa folie risque de se manifester à travers son puissant don et de faire des ravages.

Dénouement

Céryan calmé, la météo revient à la normale, à une ou deux sautes d'humeur près. Il convient de décider quoi faire du jeune homme. Les villageois souhaitent se débarrasser de lui car son pouvoir (et les dégâts qu'il est capable de causer) les terrifient. Mais Céryan n'est pas un sorcier et ne peut être exécuté.

La solution est de l'escorter à Bellemente (peut-être une nouvelle mission pour les personnages ?) où se trouve un temple d'Oumaros, le dieu des Cieux et de l'Air. Ses prêtres sauront sans doute guider Céryan vers la maîtrise de ce don (auquel le meneur de jeu est libre de trouver une explication). Lui-même sera motivé à l'idée de devenir une personne importante de la région pour pouvoir réclamer la main de Rorine Pontard.

Quoi qu'il en soit, le meneur de jeu pourrait faire revenir Céryan en tant que PNJ dans une aventure ultérieure, maître de ses pouvoirs sur le climat...



Céryan

Les orques

La petite horde est dirigée par un Chef orque (cf. *CO Fantasy* p.268) et comporte un Shaman orque (cf. *CO Fantasy* p.268), deux Berserkers orques (cf. *CO Fantasy* p.267) et quinze orques de base (cf. *CO Fantasy* p.267). Ce sont des pillards méthodiques qui savent se montrer discrets dans leur approche avant de fondre sauvagement sur leurs proies.

14 • L'éclipse rouge

En quelques mots...

Alors qu'une éclipse rouge débute, le temple de la ville est assiégé et une barrière magique empêche quiconque de pénétrer dans l'édifice pour porter secours aux prêtres. Quelqu'un doit trouver un moyen de les aider !

Lorsqu'une éclipse rouge survient, les prêtres de toutes les confessions se terrent dans leurs temples, car ce phénomène rare annonce une rupture entre le monde des mortels et celui des dieux...

Périodiquement, à plusieurs décennies d'intervalles, la lune éclipse le soleil pendant quelques heures. L'astre prend alors une couleur cramoisie, plongeant les régions affectées dans un crépuscule rouge sang. Que cette éclipse soit l'œuvre des dieux ou des Puissants qui les précédèrent, le phénomène annonce des heures au cours desquelles l'énergie divine est rompue entre le monde des mortels et celui des dieux. Les prêtres et autres serviteurs des dieux perdent alors tous leurs pouvoirs.

L'histoire

Razhaël était un prêtre qui officiait dans le temple de la ville jusqu'au jour où ses acolytes le surprisent en train de voler des objets de culte en or dans le sanctuaire. Il fut destitué, puis expulsé du temple et passa même quelques temps au cachot pour son délit. Humilié, il rêva durant des années de se venger. Ayant perdu toutes les capacités dont il bénéficiait en tant que prêtre, Razhaël se tourna alors vers les forces obscures. Au fil des ans, il finit par devenir un puissant démonologue. Les démons avec qui il conversait

lui confèrent une information qui l'amènerait sur le chemin de sa vengeance : la date et le moment de la prochaine éclipse rouge. Cette information en poche, il prépara son projet de vengeance contre le temple. Il partit à la recherche d'un artefact appelé le *bouclier des étoiles* qui servirait son plan. Au cours de son périple, il devint le chef d'une bande d'ogres. L'artefact en main, il attendit son heure durant quelques mois, patientant jusqu'au moment où ses ennemis seraient les plus vulnérables : lors de la prochaine éclipse rouge. Il utilisa ce temps pour préparer un *pentacle de téléportation* pour mener ses sbires et lui-même à l'intérieur du temple le jour de la fameuse éclipse rouge.

Finalement, le jour tant attendu est arrivé...

L'éclipse et l'attaque !

Dans la matinée, l'éclipse s'amorce et grignote le soleil minute après minute. Une étrange lumière rougeâtre inonde les terres environnantes, créant une atmosphère oppressante.

Puis, rapidement, une information circule en ville : le temple est attaqué ! Cette alerte pourrait être suffisante pour que de véritables héros se mettent en mouvement.

Le temple est un édifice massif de pierres parfaitement ajustées, situé au fond d'une cour pavée. Il n'est pas vraiment gracieux mais respire la solidité et est d'une taille impressionnante. Les portes mesurent plus de trois mètres de haut et le clocher culmine à plus de quinze mètres. Le temple n'est pas consacré à un dieu unique, mais plutôt à l'ensemble du panthéon de la lumière. Cependant, l'édifice est actuellement nimbé

Fiche technique

TYPE • Mystère / Libération d'un lieu

PJ • Niveau 7-9

MJ • Tout niveau

Joueurs • Tout niveau

ACTION ★★★

AMBIANCE ★☆☆

INTERACTION ★☆☆

INVESTIGATION ★★☆

d'énergie translucide bleutée. À l'extérieur la foule s'agit et les nombreux gardes tentent de la disperser tout en regardant en direction du temple, à la fois curieux et craintifs.

La barrière forme un hémisphère translucide autour du temple, et nul ne peut y ouvrir une brèche par la force ou par la magie. Le seul moyen d'y pénétrer consiste à emprunter le *pentacle de téléportation* situé dans la maison de Razhaël, loin au Sud de la ville.

En questionnant les gardes, on peut apprendre ceci : un certain Razhaël a été aperçu il y a trente minutes dans la cour du temple tenant quelque chose enveloppé dans un linge. Peu de temps après, un troll a également été vu dans la cour. Des ogres ont même été aperçus brièvement par l'ouverture de la porte ainsi que quelques prêtres. Depuis, il n'y a plus aucun signe de vie...

En questionnant les gens au sujet de Razhaël (1d20) :

• **1-12** : C'est un individu réservé, calme mais dépressif. Il a fait de la prison il y a quelques années.

• **13-18** : Il a été chassé du temple en raison d'un vol il y a une dizaine d'années et a fait de la prison pour ça. Il vit dans une vieille masure presque en ruine non loin au sud dans la campagne.

• **19-20** : Razhaël parlait tout le temps de sa vengeance contre le temple sans qu'on le prenne au sérieux. Il était parti à la recherche d'un objet et nul ne l'avait revu depuis.

La maison de Razhaël

Le seul espoir d'entrer dans le temple est d'enquêter sur la maison

Rupture avec le divin

Durant la fameuse éclipse, tous les prêtres et profils hybrides faisant appels à une ou plusieurs voies du profil du Prêtre perdent la capacité à utiliser les pouvoirs de ces voies. Les prêtres possédant toutefois des compétences de combat honnables, ils peuvent ainsi continuer à soutenir leurs alliés. En l'absence de soins octroyés par un prêtre, les potions de soins pourront être extrêmement importantes. Lorsque l'éclipse débute, tous les effets des pouvoirs encore actifs s'arrêtent pour toute la durée de l'éclipse.

de Razhaël. Il s'agit d'une misérable bicoque presque en ruine perdue dans la campagne à vingt minutes de marche au Sud de la ville. À l'intérieur, c'est un véritable chaos, mais on y trouve un lit, un bureau, une chaise et une armoire.

Une fouille de la chambre (SAG 15) permet de trouver un journal dans lequel Razhaël parle de l'exploration d'un vaisseau de métal et de sa découverte du *bouclier des étoiles*. Il mentionne également maintenir des ogres sous contrôle jusqu'au jour de l'éclipse, ainsi que son projet de création d'un « passage ».

Il est également possible de trouver une trappe sous le lit. Une fois ouverte, elle révèle une petite cave dans laquelle a été tracé un pentacle avec ce qui semble être du sang, entouré de nombreuses runes magiques. Dans le cercle, une pierre jaune a été abandonnée sur le sol. Si on la maintient fortement en main durant quelques secondes en restant à l'intérieur du pentagramme, le cercle se

Le bouclier des étoiles

Pour créer la barrière d'énergie autour du temple, Razhaël a eu recours à un artefact très particulier surnommé le bouclier des étoiles. Il s'agit d'un curieux objet métallique quasi-sphérique de vingt centimètres de diamètre qu'il est allé récupérer dans la carcasse d'un étrange navire d'acier tombé du ciel. L'objet permet de générer un puissant champ de force qui agit comme le pouvoir *Mur de force* (Ensorceleur, rang 3) mais avec une portée 20 m de diamètre. Aucun pouvoir d'attaque ne peut le traverser. À noter que le bouclier d'énergie se dissipe après 5 + 1d3 jours. Il peut être détruit à l'aide d'un objet contondant (solidité 30, RD 20) ou en étant soumis à un puissant choc électrique tel que la foudre naturelle, ou un sort de *foudre divine* (prêtre, Voie de la foi, rang 3), *foudre* (ensorceleur, Voie de l'air, rang 4) ou *désintégration* (magicien, Voie de la magie des arcanes, rang 5).

met à briller fortement et l'individu se retrouve dans la cour du temple (sans la pierre qui retombe au sol). À noter que le pentacle perdra son pouvoir au bout de 1d3 semaines.

Le temple

Utilisez le plan du temple présenté dans *CO Fantasy* p.290.

Les murs extérieurs font 1,50 m d'épaisseur (solidité 150, RD 20), tandis que les murs intérieurs font 30 cm d'épaisseur (solidité 30, RD 20). Toutes les portes sont en bois (Solidité 15, RD 5).

Abdinus

Prêtre 8, humain

FOR 14/+2, **DEX** 11/+0,

CON 12/+1,

INT 16/+3, **SAG** 18/+4, **CHA**

17/+3

DEF 15 (chemise de maille +1) **PV** 48 (actuellement 8) **Init** 11

Masse +10 **DM** 1d6+3

Voie de la prière rang 4

Voie de la foi rang 4

Voie de la guerre sainte

rang 2

Voie de la spiritualité

rang 2

Possessions : chemise de maille +1, masse d'armes +1, parchemin de rappel à la vie, symbole saint en argent, trois fioles d'eau bénite,

80 po.

A. Le sanctuaire

L'intérieur du temple est sombre. Le hall est vaste et se poursuit par une colonnade. Du sang recouvre le sol de marbre et quelques colonnes. Des hommes en armure sont étendus sur le sol, leurs épées brisées, leurs boucliers emboutis. Tout au fond, on discerne un autel nimbé d'une lumière bleutée ainsi que trois silhouettes sombres dont les voix imprécises résonnent. Deux escaliers en colimaçon montent vers des galeries menant à une plateforme s'effaçant dans l'obscurité du plafond.

La cour

Une belle cour pavée. Deux portes imposantes à double battants mènent à l'intérieur du temple. Un horrible troll de plus de trois mètres marche d'un pas lourd dans la partie Sud de la cour. Des taches de sang et des os sont visibles sur le sol, restes des précédents repas de la créature.

Razhaël a ordonné au troll de monter la garde ici et aux ogres de foncer dans le temple pour affronter les prêtres et éventuels templiers qui s'y trouvent.

Créature. Razhaël a apprivoisé un troll et l'a fait venir par le pentacle de téléportation après avoir activé le *bouclier des étoiles* générant le champ de force autour du temple. Le troll a tué et dévoré plusieurs personnes, mais il est toujours affamé et attaque toute personne autre que Razhaël ou les ogres.

Troll (1) : *CO Fantasy* p.274

Les défenseurs qui se trouvaient ici ont été massacrés par les ogres. Il y a six corps sur lesquels on peut trouver quatre armures de plaque complètes, deux épées longues, deux boucliers dont un *bouclier +1* ainsi que deux potions de soins. Tout le reste a été brisé ou pillé.

B. Le hall

Deux rangées de colonnes massives supportent des galeries en hauteur sur une vingtaine de mètres. Des fenêtres devraient apporter de la lumière dans l'édifice mais pour le moment, l'éclipse rouge occulte le soleil et le passage est plongé dans la pénombre. Beaucoup d'urnes, calices et symboles saints sont brisés ou renversés sur le sol.

Créatures. Razhaël a ordonné à un ogre mage de se tenir sur la galerie pour défendre le hall. L'ogre utilisera donc ses pouvoirs pour attaquer les



Razhaël

Nécromancien 10, humain

**FOR +0, DEX +2, CON +3,
INT +4, SAG +2, CHA +3**

**DEF 15 (robe de mage +2,
anneau de protection +1)**

PV 55 Init 15

Bâton clouté +10 DM 1d6

Voie du démon rang 5

Voie de la sombre magie

rang 4

Voie du sang rang 2

Voie de l'outre-tombe

rang 2

Voie de la mort rang 2

Possessions : anneau de protection +1, robe de mage +2, potion de soins modérés, deux anneaux en argent (75 po), 60 po.

Le démon

FOR +5, DEX +2, CON +4,

INT +2, SAG +2, CHA +0

Init 16, DEF 17

PV 50

Attaque griffes +10

DM 1d8+5

Le démon est capable d'attaquer deux fois par tour, au prix d'une action limitée.

PJ. Quatre autres ogres se livrent au pillage dans le hall mais se tiennent immédiatement en embuscade derrière les colonnes dès que du bruit se fait entendre à l'entrée.

Ogres (2) : CO Fantasy p.266

Ogre mage (1) : CO Fantasy p.266. Son apparence n'est pas ici celle d'un ogre d'inspiration asiatique comme indiqué dans le livre de règles, mais un ogre standard doté de sorts. Il ne possède pas non plus la capacité Vitalité surnaturelle. Par ailleurs, remplacez la Voie de la magie universelle par la Voie de la magie destructrice (Magicien, rang 4).

L'ogre mage possède un *bâton de flèche enflammée* (19 charges) (Voie de la magie de destruction, rang 3) qui fonctionne sur le même principe qu'une baguette magique. Il peut l'utiliser comme une arme à deux mains (bonus de +1 aux tests d'attaque au contact ; DM 1d6+6).

Le autel

Un autel massif de granit trône sur une belle estrade de pierre noire. Des tentures blanches et dorées pendent de chaque côté des murs. Trois corps en armure de plaque complète gisent près de l'estrade, leurs boucliers et leurs épées toujours à leurs côtés. Sur l'estrade, le corps sans vie d'une femme en tenue sacerdotale est étendu sur les marches. À deux pas, un démon d'environ deux mètres doté d'ailes de chauve-souris agrippe le grand prêtre du temple qui se courbe en raison d'une vilaine blessure sur le flanc. Il semble prêt à rendre l'âme. Debout près de lui, se tient un homme décharné de grande

taille et vêtu d'une robe sombre, la folie pouvant se lire dans ses yeux. Un curieux objet métallique, semi-sphérique et brillant d'une couleur bleutée est posé sur l'autel.

Razhaël se trouve ici avec le grand prêtre **Abaddius**. Il a fait plier son ennemi en invoquant un démon et maintenant, il jubile et délire sur les injustices passées d'Abaddius et du temple à son égard. Blessé, le grand prêtre fait ce qu'il peut pour gagner du temps jusqu'à la fin de l'éclipse, espérant pouvoir se soigner et contre-attaquer.

Razhaël est extrêmement présomptueux et gonflé de fureur. Même s'il aperçoit les PJ, il ne s'en préoccupera que lorsqu'ils attaqueront. Il se défend alors et ordonne à son démon de combattre, essayant de son côté de tuer Abaddius pour s'occuper d'eux ensuite.

Une fin d'éclipse propice...

Durant la confrontation finale, les PJ utilisant des Voies du profil de Prêtre devraient réaliser que l'éclipse prend fin. Les pouvoirs qui leur faisaient défaut réapparaissent petit à petit. Cet évènement pourrait s'avérer particulièrement propice si Razhaël et ses serviteurs paraissent avoir le dessus et que tout semble perdu.

La tour

Les escaliers en colimaçon mènent à la galerie. Là, un second escalier monte vers le clocher où sont suspendues trois cloches d'une taille

monstrueuse. Deux ouvertures permettent la diffusion du son des cloches.

Galerie : Au moment où les PJ arrivent à l'étage, ils entendent des bruits de combat à l'extrémité Est de la galerie Nord. Un templier, **Gonzan**, lutte dans un vain combat, pris en tenaille par deux ogres. Sans l'aide des PJ, il succombera rapidement. S'ils l'aident, il se joint à eux.

Ogres (2) : CO Fantasy p.266

Clocher : Les prêtres utilisent le clocher pour y stocker des objets. On y trouve, entre autre, cinq flasques d'huile (très utiles si le troll est toujours vivant). **Nashila**, une prêtresse, se cache ici. Elle s'est réfugiée dans le clocher, attendant une opportunité quelconque pour frapper ses adversaires ou pour partir chercher de l'aide. Elle ignore l'existence du champ de force et ne sait donc pas qu'elle ne pas s'enfuir et qu'aucune aide ne peut parvenir. Elle sait qu'un sinistre individu tourmente le grand prêtre Abaddius dans le sanctuaire. Elle n'est pas au courant de la présence de l'ogre mage sur la plate-forme.

Conclusion

Si les PJ réussissent à vaincre Razhaël et ses serviteurs, le grand prêtre Abaddius a une dette envers eux. Il leur offrira des soins gratuitement ainsi que tout autre sort de haut rang. Les PJ sont libres de prendre tout l'équipement des envahisseurs qu'ils ont tués à l'exception de l'étrange artefact posé sur l'autel, appelé *bouclier des étoiles*. Concernant celui-ci, Abaddius insiste pour qu'il soit détruit.

Si les PJ échouent, environ deux heures après le début de l'attaque, Razhaël tue Abaddius ainsi que tous les survivants présents dans le temple, puis il utilise un *parchemin de téléportation* (Magicien, Voie de la magie des arcanes, rang 4) pour retourner dans sa maison en abandonnant ses serviteurs monstrueux. Si le *bouclier des étoiles* n'est pas détruit, le champ de force continue de fonctionner jusqu'à ce que l'artefact n'ait plus d'énergie (soit $5 + 1d3$ jours). Seul un forgesort de haut niveau peut être en mesure de le recharger...

Quoiqu'il en soit, il faudra beaucoup de temps au temple pour s'en remettre. Il a perdu beaucoup de bons prêtres et ses meilleurs templiers.

Pierre Balandier

Templier

Paladin 3 (profil hybride), humain

FOR +2, DEX +1, CON +3, INT +1, SAG +3, CHA +3

DEF 17 (cotte de maille, petit bouclier) **PV 24 Init 12**

Épée longue +5 DM

1d8+2

Voie de la guerre sainte
rang 2

Voie du héros rang 3

Possessions : épée longue, cotte de maille, petit bouclier, 5 po.

Nashila

Prêtresse 3, humaine

FOR +1, DEX -1, CON +0, INT +1, SAG +2, CHA +0

DEF 9 PV 15 Init 9

Masse +4 DM 1d6+1

Voie de la spiritualité
rang 1

Voie de la prière rang 3

Voie des soins rang 1

Possessions : masse d'armes, potion de soins modérés, symbole saint, 13 po.

15 • Un festin aigre-doux

En quelques mots...

Après un malentendu sanglant, les PJ sont engagés pour accompagner un cuisinier qui se rend au concours organisé par un seigneur ogre. Profitant du sauf-conduit du convoi, les PJ peuvent traverser cette zone occupée par les géants, presque sans complication.

Sur place, alors que les véritables motivations de leur employeur sont révélées, le concours tourne à la boucherie !

Fiche technique

TYPE • Linéaire puis ouvert

PJ • Niveau 10

MJ • Expérimenté

Joueurs • Expérimentés

ACTION ★★☆

AMBiance ★★☆

INTERACTION ★★☆

INVESTIGATION ★★☆

Le problème avec les ogres, c'est qu'ils ne pensent qu'à manger. Et vous pourriez bien être sur leur liste de courses. Cet interlude est parfait à intercaler comme une respiration dans le scénario 10 de la campagne Anathazer'in.

Gorek est un sang-mêlé. Son père ogre a réussi l'exploit de féconder une jeune géante des collines. Cette union a enfanté un géant obèse aussi affamé qu'un dragon ! Un tyran qui réalise de véritables razzias sur les terres qu'il administre. Ses hommes et lui ont dévoré tout le bétail à des lieues à la ronde et on murmure que, parfois, le berger a été servi au dessert. La disette menaçant, Gorek a eu une idée de génie. Puisque les humains se vantent d'êtres de grands cuisiniers, il a organisé un concours. Il a envoyé des messagers dans toute la région de Dorn, proposant des sauf-conduits pour venir lui rendre visite et promettant au gagnant une récompense de son choix en argent ou en esclaves.

Falgorn est un père de famille brisé. Alors qu'il était allé récolter du miel, sa ferme a été attaquée par les géants de Fort Gorek qui ont volé le bétail. Son fils a voulu résister et a été tué, et sa fille a été enlevée et emmenée à Fort Gorek. Après avoir mis sa femme à l'abri et dépensé toutes ses économies pour acheter trois bœufs et un des fameux sauf-conduits, il se dirige à présent vers Fort Gorek en

compagnie d'une escorte de géants chargés de faire respecter le précieux sésame. Il espère gagner le concours et repartir avec sa fille en guise de trophée. Mais rien ne se déroulera comme prévu...

Scène 1 - Mise en bouche

Lisez le texte à voix haute :

Après plusieurs lieues à découvert dans une longue plaine, à la merci d'une patrouille hostile, vous apercevez avec soulagement le couvert d'une forêt. Pourtant, à peine la lisière franchie, vous entendez des cris : un homme s'égosille et appelle à l'aide. Au détour d'une futaie, vous surprenez des géants en train de faire cuire un malheureux au-dessus d'un feu. Étonnamment, l'un d'entre eux n'a pas l'air d'accord et se fait rosser par deux de ses compatriotes, tandis que le quatrième commence à faire brûler vif le jeune homme qui hurle de plus belle !

Si les PJ engagent le combat, deux des géants ripostent immédiatement. Les deux autres continuent à se battre entre eux pendant encore 3 tours. Enfin, le plus maigre est assommé, laissant le dernier géant, amoché, prêter main forte à ses compagnons.

Dès que les trois géants sont occis, en fuite (moins de 15 PV) ou après 10 tours de combat, Falgorn fait irruption sur les lieux en compagnie d'un de ses bœufs qui s'était détaché. Malgré le sauf-conduit, en échange de leur aide, Falgorn a été obligé de promettre aux quatre géants de leur donner une des bêtes à leur arrivée au fort. Toutefois, lorsqu'il leur a fait promettre de ne « pas le manger, lui et ses bêtes », il a omis de préciser que son commis faisait partie du lot... C'est ce qui opposait les trois viandards à Brug.

Brug, géant des collines végétarien : Brug est une anomalie, un géant des collines végétarien. Il passe ses journées à déraciner de jeunes arbres et à grignoter leur écorce. Ce régime alimentaire incroyable lui a bien souvent valu des brimades, mais contre toute attente Brug a tenu bon. Pour autant, Brug reste un géant des collines, violent et cruel. Tout au plus est-il un peu moins bête que la moyenne et capable de respecter sa parole lorsqu'il l'a donnée.

Falgorn, père désespéré : lorsque Falgorn arrive sur les lieux, il s'interpose pour faire cesser le combat, mais il est probable que les géants des collines seront déjà morts à l'exception de Brug. Falgorn est très embêté : malgré le sauf-conduit (une sorte de grand fémur avec un bout de peau où sont inscrites trois runes), il a besoin d'une escorte musclée, car les géants ne respectent que la force. Il propose alors aux PJ de l'accompagner. Il ne sait pas trop pourquoi ils traînent dans la région, mais puisqu'ils vont dans la même direction, ils peuvent bénéficier de la relative sécurité octroyée par le laissez-passer. Si les PJ ne mordent pas à l'hameçon, Falgorn finit par leur expliquer sa véritable motivation : libérer sa fille.

Bertrand le commis : pour lui, c'en est trop ! Gravement brûlé, une fois détaché du poteau sur lequel les géants voulaient le faire rôtir, il pique sa crise, rend sa paye à Falgorn et s'enfuit. Rien ne peut le faire changer d'avis !

Le convoi : il est constitué de 3 bœufs qui tirent un chariot. Celui-ci contient le véritable trésor de Falgorn : plusieurs kilos de miel destiné à une fabuleuse recette de bœuf au miel. Il sait qu'il n'y a qu'une chose dont les ogres raffolent plus que la viande : le sucre. Il est certain de gagner.

Scène 2 - Promenade digestive

Lisez le texte à voix haute :

Étrange sentiment que de pouvoir se déplacer à découvert dans un pays en guerre, en compagnie d'un géant et d'un chariot tiré par trois bœufs. Pourtant, ce sauf-conduit ne garantit que votre droit à vous déplacer et en aucun cas votre sécurité... Falgorn avait raison de ne pas vouloir se déplacer sans une escorte musclée, il va à présent pouvoir vérifier si vous correspondez au profil de l'emploi, car une patrouille d'une dizaine de géants approche dans votre direction...

La patrouille est constituée de trois géants des collines et sept ogres. Le chef est un géant des collines avec un niveau de boss (+2 att, DM, DEF et +20 PV). Il échange quelques mots avec Brug, puis s'adresse à Falgorn dans un commun très rudimentaire « *Laissez-passer plus valable. Hier oui, aujourd'hui non, payer pour valable encore.* »

Les géants ne respectent que la force. Commencez par demander aux joueurs comment se comportent précisément leurs personnages. Plus leur attitude est crâne (bras croisés, muscles saillants, sourire aux lèvres), moins le chef géant est tenté d'insister pour marchander, et plus il est facile de lui graisser la patte avec une babiole. Si les PJ se montrent peu sûrs d'eux, il exige un bœuf. À ce rythme, là, il n'y aura plus rien à présenter à Fort Gorek dans trois jours.

Complications : Un géant un peu gourmand, fait mine de détacher un bœuf, il faut bien vite le remettre à sa place. Un ogre soulève la bâche du chariot et tend la main vers un pot de miel. Un coup du plat de l'épée a

Ogre

NC 3, créature humanoïde, taille grande

FOR +6 DEX +1 CON +6
INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 16 PV 30 Init 12

Hachoir +8 DM 2d6+6

Voie champion rang 1

Géant des collines

NC 5, taille énorme, créature humanoïde

FOR +8* DEX +0 CON +7
INT -2 SAG +0 CHA -2

DEF 18 PV 80 (RD 2) Init 10

Massue +10 DM 2d6+9

Lancer de rocher (20m) +6
DM 1d6+6

Voie du colosse rang 1

Gorek

NC 9, taille énorme, créature humanoïde

FOR +10* **DEX +0** **CON +7**
INT -2 **SAG +0** **CHA -2**

DEF 22PV150 (RD 4) **Init 10**

Hachoir +14DM 2d6+13

Voie du colosse rang 2

des chances de le dissuader (test de CHA), lui trancher la main est bien plus efficace... Débrouillez-vous pour instiller de la tension. Après un incident, marquez une pause, tandis que les géants semblent hésiter entre une attaque en règle et une crise de fou rire devant le malheureux qui s'est fait rosser. Les joueurs doivent sentir que la moindre erreur peut initier un carnage. Au moment le plus tendu, une autre patrouille de sept ou huit ogres passe non loin de là ; une bataille rangée à ce moment ne manquerait pas d'attirer l'attention de ce second groupe...

L'erreur de trop : Ce serait de leur donner un pot de miel. Les géants s'éloignent, mais le soir le chef met les doigts dans le pot. Dès le lendemain, lui et sa troupe partent à la poursuite des PJ. Sauf-conduits ou pas, il lui faut plus de ce nectar des dieux ! Les joueurs peuvent choisir de le combattre ou de l'acheter à coup de pots de miel, mais il risque de rapidement s'avérer trop gourmand...

Put... trois jours : Ce type de scène, avec des variantes, se répète une ou deux fois par jour, mais vous n'allez pas toutes les jouer. Toutefois, la nuit précédent l'arrivée à Fort Gorek, une troupe de 5 géants des collines vient s'installer à proximité du chariot des PJ. Ils ont faim et le font savoir, en regardant les bœufs de façon toujours plus insistant, puis en proposant de faire rôtir l'un d'eux. S'il leur reste assez de bœufs, les PJ devraient savoir céder et sacrifier l'un d'eux. Ils s'assurent ainsi une nuit reposante et une bonne escorte jusqu'au fort. Dans le cas contraire, les géants les attaquent en pleine nuit.

Scène 3 - Boucherie !

Arrivés à destination, les PJ voudront peut-être passer leur chemin. Dans ce cas, Falgorn leur révèle la vérité. De toute façon, les ogres et les géants qui se dirigent vers le festin ne l'entendent pas de cette oreille !

Fort Gorek est situé au milieu des ruines du village de Frell, quelque part au Sud de la forêt de Primeval. Les anciens habitants sont invisibles. Le Fort est constitué d'une palissade de troncs à l'intérieur de laquelle sont adossés une dizaine de huttes géantes, sortes de dômes rudimentaires de bois et de terre, et un vaste enclos à esclaves. Au centre, une énorme bâtie de bois sert de fort, de salle du trône et de salle de banquet. Elle contient seulement la salle principale et, au fond, la tanière de Gorek.

Présentation : chaque équipe de cuisiniers est accueillie par Gorek en personne. Affalé sur son trône, l'ogre présente la récompense aux concurrents : un énorme tas de pièces d'argent à sa droite et un lot de quatre jeunes filles de l'autre (dont la fille de Falgorn). L'Ogre prévient les concurrents que chacun d'eux devra goûter lui-même son propre plat, on n'est jamais trop prudent !



Gorek

Seuls trois autres groupes ont été assez fous pour répondre à l'invitation ou assez chanceux pour arriver vivants !

- *Les frères Ragast (NC 7)* : trois guerriers patibulaires, prêts à tout pour la prime promise. Ils sont nuls en cuisine. Pour gagner, ils comptent sur l'alcool fort qu'ils ont apporté et sur des herbes empoisonnées avec lesquelles ils espèrent assaisonner les plats de leurs concurrents. Les herbes sont conservées dans une bourse qu'ils ont achetée sans en connaître le contenu. Un personnage compétent en herboristerie pourrait reconnaître (test d'INT 10) de l'Arbousette Rageuse. Cette plante provoque une crise de folie furieuse et de violence aiguë environ 10 minutes après ingestion. Les trois frères ne sont pas coopératifs, persuadés que leurs adversaires cherchent à les faire perdre. Mais si on réussit à les convaincre de l'issue fatale qui leur est réservée, leur instinct de survie reprend le dessus. Tant qu'on leur laisse le tas d'argent !

- *Friedrich et sa troupe (NC7)* : une troupe de cinq saltimbanques qui n'en est pas une. En fait ce sont des résistants de la forêt de Primeval (voir le Scénario 10 d'*Anathazerin*) qui pensaient pouvoir profiter du festin et de la torpeur qui devraient s'en suivre pour délivrer les esclaves et assassiner Gorek. Ces idéalistes n'ont pas vraiment de plan et ne s'apercevront pas qu'ils sont tombés dans un piège. Ensuite, ils vendront chèrement leur peau. Leur priorité reste l'assassinat de Gorek.

- *Gorum-Gorum (NC 6)* : un ogre accompagné de six orques et d'un ours (le plat de résistance). Cet ogre est un espion envoyé par **Ka-Orig**, un autre chef ogre très intrigué par cette initiative. S'il peut saboter la soirée, il le fera. Par exemple, si personne ne semble se douter de l'issue

du festin, c'est lui qui préviendra les PJ ! Dès que les violences débutent, Gorum boit une potion d'invisibilité et s'éclipse pour faire son rapport à son maître.

Le concours : chaque équipe se met au travail autour d'un grand feu dans un coin de l'immense hall. Quelques ogres surveillent les opérations et vérifient que les esclaves chargés d'apporter le bois et l'eau restent muets. À coups de fouet. **Iselma**, la fille de Falgorn, en fait partie. Vous pouvez simuler le stress de la cuisine par quelques tests : il manque des herbes, du sel ou un autre ingrédient presque impossible à trouver. Toutefois, la cuisine n'est pas vraiment l'élément central de la situation...

Apprendre la vérité : Gorek n'a aucune intention de payer ou de récompenser les cuisiniers, il a même prévu de les passer à la casserole ! Comment croyez-vous qu'il compte nourrir tous les ogres et les géants des collines conviés au festin ? Mais il a fait une erreur : les participants présents sont tous particulièrement coriaces et les ogres pourraient bien tomber sur un os !

Sortir vivant : plusieurs solutions sont possibles, mais dès que les PJ ont appris que le repas doit se terminer par une boucherie, il leur faut prévoir une stratégie et s'assurer de l'aide des autres concurrents pour espérer sortir en un morceau de ce piège. Par exemple, utiliser le poison permettrait de déclencher un bain de sang et un chaos suffisant pour prendre la fuite. Toutefois, le cuisinier doit goûter sa propre cuisine en gage de bonne foi. Falgorn est prêt à se sacrifier pour sauver sa fille ! Au fait, pendant le festin, celle-ci est attachée au trône par une chaîne et un cadenas (RD 10, PV 10) dont Gorek détient la clef.

Résolution

Au total, 25 ogres et 9 géants des collines prennent place dans le grand hall. À l'extérieur, il ne reste que deux ogres de garde devant la porte d'entrée du fort. Selon toute probabilité, le festin se terminera dans un bain de sang. Les PJ devraient profiter du chaos général pour fuir. Ne détaillez pas tous les combats mais seulement ceux qui concernent les PJ. Soyez souple et privilégiiez les idées (diversions, incendie, etc.) plutôt que les jets de dés. Et ne manquez pas de dresser Gorek sur la route des PJ au moment où ils pensent être sortis d'affaire ! Il est sans doute blessé (il a perdu la moitié de ses PV), mais encore assez dangereux pour un beau combat...

16 • Dans la cour des grands

En quelques mots...

Les exploits des PJ ont attiré l'attention d'un dragon très puissant. Il se présente à eux en toute majesté pour leur proposer modestement de faire allégeance. En échange de sa bénédiction, et pour sceller une future entente en bonne intelligence, il a un petit service à exiger.

Fiche technique

TYPE • Ouvert

PJ • Niveau 13-14

MJ • Confirmé

Joueurs • Confirmés

ACTION ★★★

AMBIANCE ★☆☆

INTERACTION ★★★

INVESTIGATION ★☆☆

Vos PJ sont désormais des personnages importants. Mais aussi héroïques soient-il, des créatures plus puissantes encore chercheront à les manipuler. Et dans les hautes sphères règnent les mêmes turpitudes que pour le commun des mortels...

Rencontre avec Xassifelax l'Immortel

Laissez vos PJ savourer leur victoire après un exploit retentissant. La réussite de la campagne *Anathazer'in* constitue un excellent exemple (et c'est celui qui sera utilisé dans ce scénario). Puis faites intervenir l'immense dragon.

Une ombre voile le ciel, comme si un terrible orage se préparait. Le silence se fait. Un vent soudain se lève... Instinctivement, votre regard se porte vers les cieux. Un terrible éclair déchire les nuages et, le temps d'un clignement de paupière, projette une formidable ombre reptilienne. Le plus grand dragon qu'il vous ait jamais été donné de contempler se stabilise en vol au-dessus de vous, avant de se poser avec une délicatesse insoupçonnée. En touchant le sol, le ver d'une trentaine de mètres de long incline insensiblement la tête, comme s'il voulait vous saluer. L'étrange luminosité qui baigne la scène et la taille de la créature ne permettent pas vraiment de distinguer la couleur de ses écailles qui renvoient parfois un reflet argenté, parfois bleuté.

« *Je suis Xassifelax, je suis l'Immortel, je suis le gardien des mondes. L'honneur de ma présence tient à la bravoure exemplaire dont vous avez fait preuve au cours de ces derniers mois. Je tiens à vous féliciter pour votre victoire sur la Reine-Araignée. Vous voilà appelés à jouer désormais un rôle important dans le Mitan. Je cherche des héros tel que vous pour m'assister dans la vigilance nécessaire à la paix. Mon temps est précieux. Sachez, mortels, que je n'offre mon amitié* »

Xassifelax l'Immortel est un immense dragon primordial. Il fait partie des grandes puissances et veille en secret à maintenir un équilibre sur les mondes qu'il honore parfois de ses visites. Mais même les plus nobles créatures sont soumises aux passions les plus élémentaires. Xassifelax est récemment tombé sous le charme vénéneux de **Sielessan'x**, jeune dragonne noire. Il a longtemps résisté à cette attirance absurde. En vain.

La belle n'a pas été réceptive du tout à la cour du vénérable. Intimidée par la puissance du grand ancien, opprimee par la perspective de partager une compagnie si sage et pesante, elle, qui ne rêve que de carnages, a éconduit Xassifelax qui rumine depuis une rancoeur terrible. Pire, quand Sielessan'x a choisi pour compagnon un seigneur de guerre demi-orque barbare du nom de **Graouk Mal-de-Crâne**, la vexation et la jalousie ont attaqué le cœur de Xassifelax aussi sûrement que le plus terrible des acides.

Le vénérable se refuse toutefois à intervenir directement. Il y perdrat tout crédit et il n'a nullement l'intention de se salir les mains. Les PJ le feront très bien.

Xassifelax



qu'une seule fois. La refuser vous garantit ma rancune éternelle. »

Faites effectuer à vos personnages un test d'INT. Un barde obtient automatiquement un bonus de +5 au test. Un personnage qui possède une accointance particulière avec les dragons ou les légendes peut lui aussi obtenir un bonus allant de +2 à +4.

Résultat de 14 ou + : Xassifelax est un dragon connu du folklore des Terres d'Osgild. Une légende.

Résultat de 17 ou + : Les légendes parlent de lui comme un grand sage, conseiller des rois et des puissants.

Résultat de 21 ou + : Xassifelax est connu comme un faiseur de paix.

On l'a parfois vu descendre sur des champs de bataille pour empêcher deux armées prêtes à s'affronter et les forcer à trouver un terrain d'entente.

Résultat de 24 ou + :

Il a parfois aussi dévoré sur place des monarques sanguinaires ou rasé entièrement de la carte des villes qu'il estimait pourries par le vice et la corruption.

Sans séparer le bon grain de l'ivraie.

Résultat de 27 ou + : Il se dit que Xassifelax aurait récemment changé de comportement en raison d'un intense chagrin d'amour. Il serait devenu irascible et colérique, et le sujet est particulièrement sensible.

À un moment où un autre du scénario, si les PJ cherchent à se renseigner sur Xassifelax, utilisez cette table de résultat. Selon le mal que se donnent les héros, notamment s'ils se renseignent auprès de personnages puissants susceptibles d'avoir entendu parler du dragon, n'hésitez pas à leur accorder un bonus.

« Un semi-orque du nom de Graouk Mal-de-crâne, un barbare seigneur de guerre, et sa compagne Sielessan (il laisse volontairement le x de la fin du prénom de côté), sont en train de mettre à feu et à sang les Royaumes Barbares. Si leur progression se poursuit, ils menaceront bientôt la ville de Keltium. Ces sauvages doivent être arrêtés car le pays a déjà assez souffert. Vous allez régler définitivement ces deux

Jouer Xassifelax

Le format de ce scénario est très court et il faudrait des pages entières de conseils pour faire de la rencontre avec le grand dragon primordial un moment inoubliable. À vous de jouer ! N'hésitez pas à en rajouter dans la mise en scène et l'ambiance. Musique, lumière. Si vous aimez incarner vos PNJ, prenez un accent, mettez de l'emphase, de l'aristocratie, de la condescendance, du mépris dans votre voix. Le ressenti des joueurs face au dragon doit être ambigu. Il sombre dans une jalousie folle, mais il œuvre vraiment pour la paix. Avec beaucoup de hauteur, des méthodes discutables, un intérêt et une compassion mineurs pour les insectes que sont les petites races, mais il n'est pas maléfique. Ni vraiment sympathique.

Le plan de Sielessan'x

La dragonne noire sait que Xassifeliasx était auparavant très lié avec la dragonne

Kumeïko de Primeval (voir le Scénario 10 d'*Anathazerin*) et que leur rupture a été très compliquée en raison du caractère du dragon. Si Kumeïko est morte, inventez une autre dragonne.

Elle pense que Kumeïko pourrait aider. Il faut donc la convaincre. Jouez la scène comme vous l'aimez (*role-play*, jets de dés, les deux) mais vos joueurs devraient avoir l'impression que ça n'a pas été facile. Avec le soutien des deux dragonnes, les PJ peuvent appeler Xassifeliasx. La discussion sera très tendue et à un moment, les choses dérapent et le grand ver passe à l'attaque, se concentrant sur les PJ.

Kumeïko attaqua Xassifeliasx, Sielessan'x aussi si la situation devient vraiment désespérée. Si le dragon perd la moitié de ses points de vie, il se retirera. Les PJ ont la vie sauve mais un ennemi très puissant.

problèmes et ramener la paix dans le Nord. Puis-je compter sur vous ?

Si un personnage cherche à savoir si le dragon dit la vérité, il doit l'annoncer et réussir un test de SAG opposé à un test de CHA du dragon. Si le dragon l'emporte, le PJ pense que le dragon est tout à fait sincère. S'il obtient un résultat supérieur de 1 à 5 points, il ne se doute de rien. Entre +6 et +10, le PJ a senti quelque chose de louche au moment où le dragon parlait de Sielessan'x ? Enfin, à +11, le PJ a senti que le point concernant la menace de Keltium est également douteux.

Le dragon accepte de répondre à une seule question de la part des PJ. Il n'est pas là pour discuter. Il est extrêmement impatient et, à l'issue d'une réponse très brève, il posera à nouveau la question. « *Oui ou non ?* »

Xassifeliasx s'approche des PJ qui ont dit oui, pointe la griffe de son index sur son pouce et fait couler une goutte de son sang sur le front du PJ. Ce dernier gagne un bonus de +4 à la caractéristique de son choix. « *Va, maintenant ! D'autres bienfaits viendront si tu remplis ta mission.* » Il foudroie du regard les PJ qui ont dit non. Une colère blanche. Puis il reprend la parole. « *Quand tu auras tué Graouk et sa compagne, place une goutte de leur sang sur ton front et je viendrai te récompenser.* »

Non ?

Si les PJ refusent la mission confiée par le Dragon, le grand ver se retire dans un cri de colère terrible. Dans les 24 heures, un messager vient annoncer aux PJ qu'un malheur est arrivé. Xassifeliasx envoie deux de ses nombreux serviteurs, deux wivernes, lancer un avertissement : un village que les PJ connaissent, non loin de là, est ravagé. La nuit suivante, les PJ partagent en rêve le carnage, suivi

d'une vision du dragon qui leur demande à nouveau : « *Oui ou non ?* ». Si les PJ acceptent, le dragon revient à eux pour les marquer au front. Pour chaque jour où les PJ ne font pas route vers la mission confiée, les wivernes frappent de plus en plus près des PJ (connaissances, puis amis, puis famille, etc.). Au bout de sept jours, Xassifeliasx, fou de rage, attaque les PJ pour les tuer. Bonne chance !

Graouk et Sielessan'x

Le demi-orque est un chef de guerre extrêmement violent à la tête d'une grosse caravane d'environ deux cent âmes. Une cinquantaine de brutes de la pire espèce, des esclaves, des servants, des gamins. Ce barbare charismatique est dépourvu d'ambition. Imaginez-vous le comme un rockeur décadent, un artiste de la guerre et de la mort, porté sur la boisson et l'autodestruction. Un prophète qui ne revendique rien mais qui fascine. Et la jeune dragonne est sa première troupe. Elle est tombée sous le charme et a intégré son harem en prenant l'apparence d'une magnifique humaine. Elle a rapidement éclipsé les autres prétendantes. La troupe est nomade, combat, tue et pille à la belle saison et se repose l'hiver. Sielessan'x se mêle parfois aux combats sous sa forme draconique. Graouk, ainsi que ses plus proches lieutenants, connaît la véritable nature de sa compagne, ce qui ne lui pose aucun problème, bien au contraire. Il aime sa compagnie et la couvre de bijoux.

La bande à Graouk n'est pas très facile à trouver dans l'immensité des plaines des Royaumes Barbares. Laissez vos joueurs discuter de la meilleure façon de le retrouver et récompensez la meilleure idée en décidant qu'il s'agit de la bonne méthode pour la trouver.

Quand les PJ découvrent le campement de Graouk, un test (INT 15)

suffit pour comprendre qu'il faudrait de longues années à cette bande pour prendre d'assaut une ville comme Keltium.

Selon le niveau de doute de vos joueurs, adaptez la rencontre avec Graouk. S'ils doutent du bien-fondé de leur mission, faites les débarquer au moment où le barbare et sa bande sont en train de passer à feu et à sang un village. S'ils ne se doutent de rien, faites-les débarquer à un moment calme de la troupe, au repos dans un campement avec esclaves (quand même) et enfants. Il existe alors plusieurs méthodes pour approcher Graouk. Jouez celle qui plaira à vos joueurs. Infiltration discrète, intégration à la tribu, assaut frontal, provocation en duel... La place manque ici pour vous décrire chaque opération dans le détail. Si vos joueurs privilégiennent la manière subtile, n'hésitez pas à leur donner quelques renseignements (la présence du dragon noir sur les dernières batailles, la nouvelle concubine de Graouk, particulièrement dangereuse, la personnalité du chef, etc.)

La confrontation

D'une façon ou d'une autre, les PJ seront confrontés à Graouk. Il est pratiquement impossible (récompensez les très bonnes idées malgré tout) de parler à Sielessan'x sans parler d'abord à Graouk. Et, à moins de lui offrir de somptueux cadeaux, de reconnaître sa supériorité et de faire valoir sa valeur au combat pour prendre la place d'un de ses cinquante guerriers, il est très difficile de parler à Graouk. Tout manquement à ce protocole se termine automatiquement par un flot de vulgarités, un coup de boule et plus car il y a affinité.

S'il est attaqué, Graouk se défendra jusqu'à la mort (rock and roll et autodestruction), ses lieutenants

avec lui. Le reste des guerriers attendra de savoir qui l'emporte avant de réagir. Sielessan'x défendra également son homme et ne tardera pas à reprendre sa forme draconique dès qu'elle sentira que le danger est réel. À chaque tour de combat, faites-lui faire un test (INT 15). Si elle réussit, elle ressent la marque de Xassifelax sur le ou les PJ marqués. Elle tentera de calmer tout le monde et d'engager la conversation. Si Graouk a perdu la moitié de ses points de vie, il est impossible de le raisonner et il se battra jusqu'au bout. Même si Graouk meurt, la dragonne tentera de discuter pour se sauver.

Sielessan'x tente de raconter sa version des faits. Elle assure également être enceinte de Graouk (ce qui est vrai). Attention, la dragonne et Graouk sont des personnages sans aucune morale, vicieux, pervers et dangereux. Mais les PJ sont plus puissants. Elle sait qu'ils peuvent les tuer. Elle tente de convaincre les PJ (voir son plan, en marge) de ramener à la raison Xassifelax, qui est devenu fou et qui représente la véritable menace pour les PJ. Et elle a raison.

Le choix

Que vont faire les PJ ? Tuer Graouk et Sielessan'x et servir sans poser de questions Xassifelax, qui les récompensera d'un magnifique objet ? Mais le grand dragon devient fou, et bientôt sa jalousie se tournera vers Kumeïko (voir Scénario 10 d'*Anathazerin*) ! Épargner le barbare et son étrange concubine et risquer la colère du dragon ? Tenter de le raisonner ou de le tenir en respect avec l'aide de Kumeïko (voir la marge) ? Tous les choix sont dangereux, à vous d'évaluer les conséquences des actes de vos joueurs... Bienvenue dans la cour des grands !

Tête Brûlée

Xassifelax NC 18

Dragon « bleu-argenté » de type ancien

Profil technique CO Fantasy p. 245.

Il souffle comme un dragon bleu et comme un dragon d'argent.

Il maîtrise également toute la Voie de la magie des arcanes et toute la Voie de la magie destructrice du Magicien.

Sielessan'x NC 10

Dragonne noir de type jeune

Profil technique CO Fantasy p. 245

Graouk Mal-de-Crâne NC 8

Profil technique de Jirhna, page 229 du Scénario 8 d'*Anathazerin*

Lui rajouter trois potions de soins, un anneau de résistance au feu et son épée à deux mains +2 tueuse d'elfes (+1d6 DM)

Les sept lieutenants de Graouk NC 10

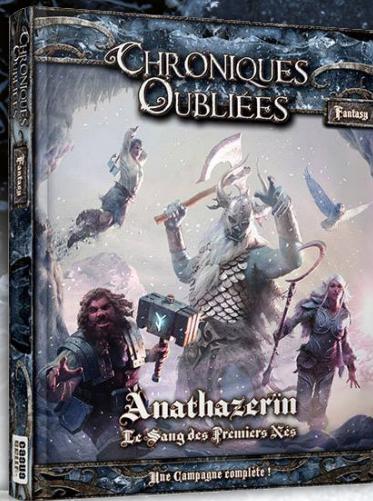
Profil technique du chef orque, CO Fantasy p.268

Kumeïko NC 14

Voir page 322 du Scénario 10 d'*Anathazerin* ou CO Fantasy p.245

Anathazerin

Le Sang des Premiers Nés



Une campagne complète en
12 scénarios pour Chroniques
Oubliées Fantasy

disponible sur black-book-editions.fr

OPEN GAME LICENCE version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), porting, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be rehosted, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to re-produce, 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 create content 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, the-matic 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, terms, persons, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor; (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content; (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

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

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

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

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

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

COPYRIGHT NOTICE

Open Game License Version 1.0a, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

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

Chroniques Oubliées™ Fantasy - Recueil de mini-aventures 2010, Black Book Éditions. Auteurs : Pierre Balandier, Laurent Bernasconi, David Buckle, Maxime Chattan, Dafien Collicé, Jérôme Cordier, Laurent Devernay, Romain D'Huissier, Julien Dutel, Géraud G., Jérôme Larre, Tristan Lhomme, Philippe Rat et Tête Brûlée.

Des scénarios courts pour jouer plus !

Les plaisirs du jeu de rôle sont variés et infinis. Certains prennent leur pied dans de longues campagnes sur plusieurs années, d'autres cherchent de quoi passer une bonne soirée avec une histoire bouclée en quelques heures.

Le Recueil de mini-aventures pour Chroniques Oubliées Fantasy, vous propose 16 scénarios, dont 15 inédits, du niveau 1 au niveau 14, pour caler un intermède dans votre campagne ou jouer une intrigue d'un soir, dans un format rapide et facile d'accès.

Les meilleures plumes de la rédaction *Casus Belli* et un invité prestigieux, Maxime Chattam, le maître du *thriller* et de la *fantasy* française, ont signé ces courtes aventures très variées.

- **L'auberge noyée**, une embrouille d'auberge alambiquée de niveau 1, par Damien Coltice
- **Ce crâne avait une langue et pouvait chanter, jadis**, une enquête urbaine de niveau 1, par Tristan Lhomme.
- **Le dernier des miaulements**, une enquête-mystère de niveau 1, par Géraud G.
- **La schlakounougniark**, une quête tordue et humoristique de niveau 1-2, par Philippe Rat
- **Les chutes du faucon noir**, un mystère technologique de niveau 1-2, par Laurent Devernay
- **Vampire, vous avez dit vampire ?**, un twist transylvanien de niveau 2-3, par Jérôme Cordier
- **L'auberge du martin vermeil**, un drame cannibale de niveau 3, par Julien Dutel
- **Le monolithe**, une situation catastrophe minutée de niveau 3-4, par Laurent Bernasconi
- **Le démon dans ma peau**, une punition pour méchants joueurs de niveau 4, par David Burckle
- **Les brasiers de la colère**, une apparence trompeuse de niveau 5, par Maxime Chattam
- **Le perchoir des loups**, une folie lycanthropique de niveau 6, par Damien Coltice
- **Piège de sang**, une guérilla très John McClane de niveau 7, par Jérôme Larré
- **Folie climatique**, une tragédie météorologique de niveau 7-8, par Romain d'Huissier
- **Éclipse rouge**, un sauvetage très périlleux de niveau 7-9, par Pierre Balandier
- **Un festin aigre-doux**, un Top Chef chez nos amis géants de niveau 10, par Laurent Bernasconi
- **Dans la cour des grands**, un remède contre la grosse-tête de niveau 13-14, par Tête Brûlée



black-book-editions.fr



CHRONIQUES
OUBLIÉES



ISBN : 978-2-36328-164-2



9 782363 281647

COFO4

Prix : 29,90€

