



LES CONTES DU DRAGON

AVENTURES

Le Grümph

chibi

LES CONTES DU DRAGON

AVENTURES

Cinq aventures aux marches du monde.

Cinq histoires de courage et d'astuce.

Cinq fables amusantes et graves.

Cinq contes plein de dragons.

Histoires et aventures pour Dragon de Poche.

4

chibit

ISBN : 979-10-95063-09-4

LES CONTES DU DRAGON

AVENTURES

LES QUATRE FILLES DU SEIGNEUR DE LA MARCHE	11
LA VENGEANCE DE CARN	37
LA NUIT DU LIMON FAUVE	62
QUARANTE-SEPT GOBELINS	82
LES DISPARUS DES CINQ SIGILES	104

« Pourquoi les carrés ont-ils plus
de côtés que les triangles ? »
— Jack Vance

Textes et illustrations
John Grümph

**Selectures, conseils, idées folles,
recadrage, pan sur le bec**
Manuel Bedouet, Stéphane Treille,
Matthieu Chalaux, Yann Herpe,
Eric Nieudan, Sébastien Delfino



Les Contes du Dragon est un recueil de scénarios pour **Dragon de Poche**.

Un scénario, c'est une **histoire complète** pour laquelle on fournit au meneur de jeu :

- Un **argument** (de quoi parle l'histoire).
- Une **distribution** (les figurants impliqués dans l'histoire).
- Une **intrigue** (comment les différents éléments de l'histoire s'articulent).
- Diverses **didascalies** (des indications de mise en scène et de mise en ambiance).

Mais ce n'est qu'une histoire, c'est-à-dire qu'il reste encore à la transformer en **récit**. Le récit, c'est ce qui sera réellement joué autour de la table avec tous les joueurs et leurs personnages – on passe alors d'une **description spatiale** (ce qui est exposé sur les pages de ce livre et qu'on peut parcourir plusieurs fois dans l'ordre que l'on souhaite) à une **description temporelle** (les évènements produits par les personnages et leurs conséquences).

Cela signifie que le meneur de jeu pose des situations initiales, auxquelles répondent les joueurs et leurs personnages, provoquant ainsi des évènements qui modifient la situation ou mènent à de nouvelles situations. Le travail du meneur est de poser ces situations ou leurs modifications puis de se laisser porter, par ailleurs, par les évènements créés par les actions des personnages.

Et les scénarios de ce livre vous donnent des situations initiales, des dynamiques pour envisager les conséquences des évènements et plein d'autres informations pour passer du papier à la table sans beaucoup d'efforts.



UTILISER CE LIVRE

Avant de jouer, le meneur de jeu doit se préparer un peu.

L'idéal est de lire le scénario une première fois, puis au moins une seconde en prenant des notes. Avec l'expérience, vous saurez comment aller rapidement à l'essentiel.

Les histoires proposées sont présentées de la manière suivante :

❖ On commence avec la **Mise en place**. Ce sont toutes les briques élémentaires de l'histoire : la distribution, le contexte, le dessous des cartes et le chemin critique.

LA DISTRIBUTION présente tous les figurants importants de l'histoire, ceux qui ont un nom et une influence réelle sur les évènements. Ces figurants possèdent une description physique et des motivations psychologiques – leur manière de réagir aux évènements ou de s'y intéresser.

LE CONTEXTE informe de la position initiale des personnages et des figurants au début de l'histoire : ce qu'ils font, pourquoi et comment ils sont impliqués, etc. Ces éléments de contexte permettent d'imaginer une situation initiale et de déterminer quelles sont les meilleures accroches pour intéresser les joueurs – car le début est toujours un moment très délicat.

LE DESSOUS DES CARTES, c'est l'intrigue sous-jacente, les choses cachées, les motivations des adversaires, les raisons pour lesquelles l'histoire existe. Tous ces éléments permettent simplement de mieux comprendre comment l'histoire s'articule, le pourquoi et le comment des choses. Au début du récit, il est peu probable que les joueurs connaissent grand-chose de tout cela, mais ils le découvriront certainement au fur et à mesure.

LE CHEMIN CRITIQUE donne à imaginer, plus ou moins, la manière dont pourraient éventuellement s'articuler les éléments de l'histoire pour donner du récit. C'est le point le plus subtil du scénario, car un chemin critique n'est pas et ne doit pas remplacer le récit lui-même. C'est uniquement une vague structure logique, mais en aucun cas une voie dont il est impossible de s'écartier. Le chemin critique est seulement un ensemble de repères pour aider le meneur de jeu à anticiper le récit et les réactions des joueurs ; une manière de pense-bête pour ne rien oublier d'important.

- ❖ Ensuite, **les Repères** insistent simplement sur les choses importantes à toujours garder en tête. Ce sont des éléments d'ambiance, des informations supplémentaires sur les figurants et leurs motivations, etc.
- ❖ Puis viennent **les Détails**. Ils portent bien leur nom puisqu'ils reprennent chacun des éléments présentés dans la mise en place et s'attardent à leur donner de l'épaisseur, du contexte, des explications, des descriptions,

des articulations supplémentaires. Des détails, donc. Ces détails sont le plus souvent classés en fonction du chemin critique, mais n'oubliez pas qu'il ne s'agit pas d'un itinéraire, seulement d'une carte et que bien des détours sont possibles – détours justement autorisés parce que le meneur de jeu aura bien tous les détails en tête et pourra jouer et jongler avec eux.

❖ Enfin, chaque scénario s'achève avec le **Profil technique** – les caractéristiques et capacités – des figurants, des créatures et des monstres.



Les profils techniques de chaque scénario vous donnent les caractéristiques des adversaires des personnages. Mais pas leur nombre. Pourquoi ?

Principalement parce que nous ne sommes pas à votre table que nous ne savons pas qui sont vos personnages, leurs capacités, leur puissance, leur nombre. C'est très différent de gérer deux spécialistes de l'infiltration subtile ou cinq brutes épaisses qui défoncent tout.

Par ailleurs, il y a plusieurs manières d'utiliser les adversaires :

- Certains sont simplement des adversaires ponctuels destinés à matérialiser un obstacle à passer d'une manière ou d'une autre, comme le ferait une porte verrouillée ou un piège.

- Certains sont des « boss », des créatures qui doivent vraiment donner du fil à retordre – ceux-là, il vous faudra sans doute les adapter un peu, ajouter ou enlever des points de puissance ou des capacités.

Et puis, des adversaires, ça se cuisine : vous n'êtes pas obligé de tous les cuire d'un coup. Envoyez-les par petits groupes en fonction des nécessités. Les premiers seront aisément balayés, mais fatigueront le groupe, et les suivants commenceront seulement à inquiéter les joueurs. Ou inversement, vous verrez que seule une partie des adversaires prévus suffit et vous pourrez retenir un peu les coups...

L'utilisation des adversaires dans une histoire est une affaire de doigté, pas uniquement « d'équilibre objectif et absolu ». Il faut apprendre à les adapter finement aux réactions et aux tactiques du groupe de personnage. 

Une fois que le meneur de jeu a bien en tête (ou sur ses notes) des références à tous ces éléments, il ne devrait pas avoir trop de difficultés pour conduire l'histoire. Il suffit généralement de se laisser porter par les personnages – mais, au cas où, voici quelques conseils supplémentaires.



Vous avez plusieurs solutions pour mener les Contes du Dragon. Les différents scénarios proposés partent du principe que les personnages sont des gardes au service d'un puissant seigneur installé dans une forteresse au bout du monde, dans un coin paumé. Qu'est-ce que cela signifie concrètement ? Tout d'abord, si vous n'avez pas beaucoup de temps, vous pouvez commencer à jouer directement sans passer par la phase de création collective du monde (p. 36 du livre de base). Mais inversement, vous pouvez créer la carte et le monde normalement, avant de placer la Forteresse du Seigneur de la Marche et la cité de Belogne (deux lieux que l'on retrouve dans tous les scénarios). Vous pourrez ainsi intercaler des scénarios de votre cru ou continuer les aventures avec de nouvelles histoires. Il est un poil plus compliqué de changer la position initiale des personnages, mais cela reste très facile : partez de la motivation de groupe qu'ils partagent (cf. page 46 du livre de base), puis trouvez une manière intéressante de les impliquer dans chaque histoire – peut-être est-ce que l'un des figurants de l'histoire possède des informations qu'il échangera contre un peu d'aide ?



Pendant que les joueurs remplissent le frigo de boissons sucrées, garnissent la table de paquets de chips et de bonbons, qu'ils enlèvent leurs manteaux et échangent quelques nouvelles de leurs familles respectives ou parlent de l'actualité, il vous reste quelques minutes pour replonger dans les bases. Dans Dragon de poche, il existe plusieurs sections consacrées à la manière de maîtriser – c'est peut-être le moment de les relire pour les avoir en tête.

- Gérer les réussites et les échecs, page 88
 - Gérer des combats efficaces et mouvementés, page 102
 - Gérer les relations sociales, les discussions et les négociations, page 119
 - Gérer les enquêtes et la recherche d'information, page 179
-



Jouer sans Dragon de poche : Vous pouvez faire jouer tous ces scénarios dans n'importe quel univers médiéval-fantastique où l'on peut trouver des dragons (ou de grosses créatures puissantes) et quelques peuples plus ou moins civilisés et plus ou moins étranges. Dans l'idéal, il est intéressant d'avoir une espèce de force maléfique qui traîne quelque part. Par contre, vous devrez vous débrouiller pour adapter les caractéristiques et capacités des figurants et adversaires des personnages.

LES QUATRE FILLES DU SEIGNEUR DE LA MARCHE

MISE EN PLACE

DISTRIBUTION

Le Seigneur de la Marche – 50 ans, absent pendant toute

la durée de cette histoire, il dirige la dernière forteresse du bout du monde, aux frontières des landes des Trolls. Veuf, il a quatre grandes filles.

MOTS-CLEFS : taiseux, résolu, attentif, mains puissantes, rire cristallin.



Ameline – 24 ans, la première fille du seigneur de la marche est l'intendante du château. Sérieuse, autoritaire, dévouée à son père, elle est fiancée à un jeune capitaine de la garde de la forteresse.

MOTS-CLEFS : calme, sérieuse, acerbe, n'élève jamais la voix (qui se résume à un murmure quand elle est très en colère), peu patiente avec les maladroits et les idiots.



Gaillarde – 20 ans, la deuxième fille du seigneur de la marche est chevalier. Audacieuse, parfois brutale, toujours directe, elle erre dans la région pour parfaire son éducation de combattante – bien qu'elle soit déjà particulièrement redoutable.

MOTS-CLEFS : toujours en mouvement, agitation nerveuse des genoux quand elle est assise, voix forte, naturellement dominante.



Jehanne – 17 ans, la troisième fille du seigneur de la marche est très malade. Régulièrement atteinte par de violentes crises de fièvre, elle est pâle et fatiguée. Les médecins pensent qu'il s'agit d'une maladie magique, mais n'en connaissent pas l'origine. Les plantes cueillies par sa sœur Rixende parviennent à amoindrir les symptômes, mais pas à la guérir.

MOTS-CLEFS : affaiblie, sourire timide, toujours à essayer d'aider les autres et à camoufler sa maladie.



Rixende – 12 ans, la quatrième et plus jeune fille du seigneur de la marche n'a jamais connu sa mère, morte à sa naissance. Élevée par le personnel de la forteresse, elle est débrouillarde et espiègle, adorée de tous. Elle passe beaucoup de temps dans les montagnes qu'elle connaît parfaitement, à cueillir des herbes pour soigner sa sœur.

MOTS-CLEFS : effrontée, spirituelle, odeurs de plantes et d'humus, joue avec les insectes de toutes sortes.



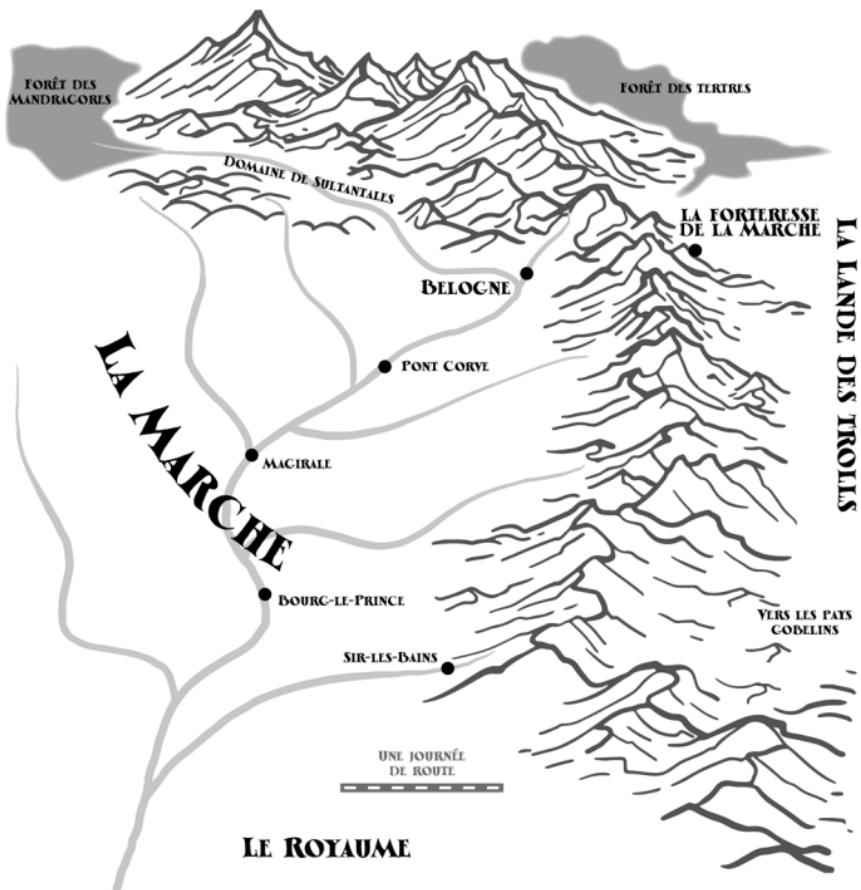
Scrofulax – Dragon malveillant et cruel. De retour d'un long exil, il cherche à se venger du Seigneur de la Marche et rêve de détruire sa forteresse et de tuer sa famille sous ses yeux.

MOTS-CLEFS : hautain, sûr de lui, inutilement cruel, ne se repose presque pas,

craint et espère à la fois la confrontation avec le Seigneur de la Marche, ne se méfie pas assez de Gaillarde.

Les faces noires – Clan troll conduit par **Harde le sauvage**. Les Trolls sont contraints d'obéir au dragon. Scrofulax tient la vie de leurs familles entre ses griffes et la crainte qu'ils éprouvent les poussent pratiquement au fanatisme. Aucun n'ose protester et tous sont terrifiés à l'idée d'échouer aux missions qui leur sont confiées.

MOTS-CLEFS : voix rocailleuses, tatouages rituels, hirsutes, haleine infecte, craignent le dragon, brutaux, directs.



CONTEXTE

Les personnages sont des soldats affectés à la forteresse de la Marche.

Le Seigneur de la Marche et l'essentiel de son armée sont partis au cœur des landes pourchasser des Trolls qui attaquent fermes et exploitations – les Faces Noires mènent la révolte. Seuls restent quelques soldats – les plus jeunes et quelques vétérans tirés au sort. Le capitaine qui les dirige est blessé – une jambe dans le plâtre l'a empêché de se joindre à l'expédition.

Rixende, la quatrième fille du seigneur, a disparu dans la montagne alors qu'elle était partie chercher des herbes médicinales pour **Jehanne**, la troisième fille. Elle aurait dû rentrer juste après la nuit tombée (elle reste souvent dans les hauteurs assister au coucher du soleil). **Ameline**, la première fille, s'inquiète et équipe les personnages (petits chevaux au pied sûr et lanternes) pour qu'ils montent à sa recherche.

DESSOUS DES CARTES

Scrofulax est un dragon pernicieux et violent. Jadis chassé de son territoire par le Seigneur de la Marche et gravement blessé dans l'affrontement, il revient se venger. Il a organisé le soulèvement des clans trolls pour attirer le seigneur au loin, puis a planifié la prise du château – il compte réduire l'endroit en cendres après avoir diné des quatre filles du Seigneur.

CHEMIN CRITIQUE

Voici les principales situations de l'histoire et une manière possible de les enchaîner.



N'oubliez pas qu'il ne s'agit que d'indications générales et non pas d'une obligation. Les joueurs et leurs personnages sont les seuls qui peuvent vous dire comment les choses adviennent au final. Les situations suivantes sont des grands repères pour vous aider à rebondir en jeu – elles doivent aussi vous aider à fournir les bonnes informations aux joueurs.

 L'histoire commence alors que les personnages sont dans la montagne à la recherche de Rixende. Ils sont attaqués par des créatures sauvages affamées.



Ce genre d'effet s'appelle une **introduction in media res** – en plein milieu. Le meneur de jeu plonge les personnages directement au cœur d'une situation sans avoir préalablement présenté les circonstances qui les ont menés là. Les joueurs ne savent pas pourquoi leurs personnages sont dans la montagne, mais ils doivent immédiatement réagir face à une attaque d'autruches des neiges. Ce n'est qu'une fois que le combat est fini que le meneur peut leur donner tous les paramètres de leur mission : qui est Rixende, pourquoi elle est dans la montagne et pourquoi il faut la ramener au plus vite.

- ☛ Les personnages découvrent des indices indiquant que Rixende a été enlevée par des Trolls. Ils doivent suivre les traces jusqu'au camp de ceux-ci, puis libérer la jeune fille – en y allant comme des bourrins ou en trouvant des solutions plus subtiles.
- ☛ Lorsqu'ils reviennent à la forteresse de la Marche, celle-ci a été envahie par Scrofulax et ses Trolls. Les personnages ne sont pas de taille à affronter le dragon et le Seigneur de la Marche est bien trop loin dans les terres sauvages pour revenir à temps. Rixende pense qu'il est possible d'aller chercher sa sœur, Gaillarde, une puissante guerrière.
- ☛ Celle-ci est à la cité de Belogne, engagée dans un tournoi où elle espère prouver sa valeur. Il faut aller la chercher.
- ☛ De retour à la forteresse, Rixende connaît des accès souterrains secrets pour pénétrer à l'intérieur. Peut-être sera-t-il alors possible, avec l'aide de Gaillarde, de libérer les habitants, de trouver Jehanne et d'affronter le dragon Scrofulax – celui-ci vaincu, les Trolls se rendent sans attendre.



REPÈRES

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

 **LES QUATRE FILLES DU SEIGNEUR DE LA MARCHE EST ESSENTIELLEMENT UN SCÉNARIO D'AVENTURE ET DE PÉRIPÉTIES.**



Ce genre de scénario suit souvent une structure assez simple, assez linéaire. L'intrigue n'est pas très complexe et on demande surtout aux personnages de réagir à une série de situations qui s'enchaînent assez naturellement. Le plus important, ici, c'est de maintenir du rythme et de la tension. Il y a urgence à sauver Jehanne et Rixende ne va jamais perdre une occasion de s'inquiéter du temps qui passe et de l'état de santé de sa sœur. Les personnages doivent essentiellement opérer des choix tactiques, immédiats, au moment où ils sont confrontés à des problèmes ou à des obstacles concrets. On leur demande assez peu d'anticiper les évènements à venir ou de prendre des décisions importantes qui impliquent beaucoup de variables stratégiques et politiques.

Pour maintenir cette ambiance particulière, il ne faut pas hésiter à faire des ellipses (passer rapidement d'une scène à l'autre, sans longues transitions) et à poser clairement les objectifs de chaque scène (vaincre les autruches, trouver

Rixende, trouver le camp des Trolls, libérer Rixende, voyager vers Belogne, retrouver Gaillarde, entrer discrètement dans la forteresse, libérer les prisonniers, affronter Scrofulax).



- ❖ Les explications de contexte viennent après l'introduction dans la montagne, une fois que les autruches des neiges ont été vaincues – situation de la forteresse de la Marche, fonctions et engagements des personnages comme gardes au service du Seigneur de la Marche, la mission confiée par Dame Ameline pour ramener Rixende alors que la nuit est tombée sur la montagne.
- ❖ **Jehanne** a une grave crise et il faut se dépêcher de lui ramener les herbes médicinales. C'est le fil rouge de cette aventure, la principale raison pour laquelle il n'est pas possible de perdre du temps ou d'aller chercher le Seigneur de la Marche. À chaque fois que les joueurs perdent du temps ou temporisent, Rixende peut leur rappeler cette urgence.
- ❖ Les **Trolls** ne sont pas ontologiquement maléfiques. Le Dragon Scrofulax tient leurs familles en otage et n'a jamais hésité à gober quelques-uns de ces otages pour faire comprendre aux autres ce qui les attendait en cas d'échec ou de trahison. Néanmoins, si les personnages sont assez subtils et assez convaincants, on peut imaginer qu'ils trouvent des alliés parmi les Trolls.

- ❖ **Gaillarde** a déjà une grande réputation de combattante. Les personnages, jeunes gardes de la forteresse de la Marche, ne doivent pas douter de ses capacités. Dans cette histoire, c'est elle l'héroïne et eux les sidekicks ! Mais ils seront bien récompensés s'ils pensent à agir en coopération : le Seigneur de la Marche et ses filles leur feront confiance et leur confieront des missions bien plus difficiles.
- ❖ **Rixende** est une jeune fille volontaire et appréciée de tous. Si elle ne perd pas courage, il n'y a pas de raison que les personnages reculent. Mais elle ne peut rien sans eux.

DÉTAILS

Les éléments suivants sont autant de détails et de précisions que vous pouvez utiliser pour mettre les situations en scène. Prenez ce qui vous plaît ; changez ce qui ne vous plaît pas ; inspirez-vous de vos propres connaissances ; nourrissez le jeu de votre culture et de votre expérience.



Note : le sort générique de premier niveau, Message, peut se révéler un peu embêtant dans ce scénario, mais pas tant que ça. Les personnages peuvent échanger quelques informations avec des gens à l'intérieur de la forteresse – mais ceux-ci n'ont pas forcément beaucoup de points de magie ni la possibilité

de lancer des sorts. De même, le Seigneur de la Marche a déjà été prévenu de la prise de sa forteresse ; il est en route, mais ne sera pas là avant quelques jours. Néanmoins, une fois contacté, il peut assaillir les personnages de questions et de demandes de mise à jour de ses informations – ce qui peut leur coûter très cher en points de magie. Enfin, Gaillarde a un gros défaut : elle est complètement réfractaire à la magie. Impossible de lui envoyer un message. Il faut se déplacer. N'oubliez pas, enfin, que le sort n'implique pas une conversation : chaque court message coûte un point de magie, dans un sens puis dans l'autre... 

LA MONTAGNE

En pleine nuit, les personnages sont à la recherche de Rixende. Ils sont attaqués par des bêtes sauvages, des autruches des neiges. Ensuite, au cours de leurs difficiles recherches, ils découvrent le cadavre du cheval de la jeune fille et des indices qui laissent à penser qu'elle a été enlevée par des Trolls.

MOTS-CLEFS : montagne à vache, herbages, bosquets de sapin, morènes et pierriers, gros blocs de rocher, pied des glaciers, pics élancés...

AMBIANCE : une nuit froide ; le ciel dégagé ; la lune qui brille et étend ses ombres sur les pentes...

LES BÊTES SAUVAGES DANS LA MONTAGNE : LES AUTRUCHES DES NEIGES sont des grands oiseaux carnassiers et très agressifs, au bec renforcé, qui sortent la nuit pour chasser ; affamées, elles n'hésitent pas à attaquer les hommes. Les personnages peuvent aussi craindre UN VIEIL OURS À COLLIER, énorme et solitaire, qui chasse dans les hauteurs – il restera à l'écart, mais sera impitoyable si on l'attaque. Enfin, D'ÉNORMES REPTILES VOLANTS chassent en cours de journée et peuvent prendre pour cible des personnages isolés, notamment en leur précipitant des pierres sur le sommet de la tête.

AUTRES DANGERS : glisser dans une ravine ; subir un éboulement ; avoir froid ; tomber dans un torrent glacial ; se perdre ; se tordre le pied dans les pierriers ; tomber de cheval après qu'il se soit pris le sabot dans un trou de marmotte...



AIDES ET SECOURS : on raconte à la forteresse qu'un **ESPRIT DE LA NATURE** vit au-dessus d'une aiguille de basalte qui jaillit de la prairie, au pied d'un glacier – correctement prié, il peut aider les personnages et leur donner quelques informations. **ULFIA, UNE VIEILLE HERBORISTE MANDRAGORE**, vit dans les plus hauts pâturages, dans une vieille mesure de pierres sèches ; c'est elle qui a formé Rixende à l'art des plantes – si elle peut aider des personnages blessés, elle reste difficile à approcher.

LES INDICES : le cheval tué par des projectiles trolls (on retrouve une pointe de flèche cassée dans les bles-sures), des traces de bagarres, les herbes piétinées, un bijou troll perdu dans l'échauffourée...

LE CAMP DES TROLLS

Que font des Trolls dans la montagne ? Discrètement installés dans un chaos rocheux bien dissimulé à flanc de vallée, ce sont les espions de Scrofulax, et ils observent la forteresse depuis plusieurs semaines. Rixende a surpris les trolls qui revenaient de surveillance et ceux-ci se sont emparés d'elle.

MOTS-CLEFS : campement temporaire, yourtes en feutre et peaux de mammouth, traces et pistes discrètes et difficiles à déceler, entrée du camp camouflée, vagues odeurs de nourriture et de fumée...

AMBIANCE : silence, calme, morosité, longue attente, inquiétude des Trolls pour les leurs...

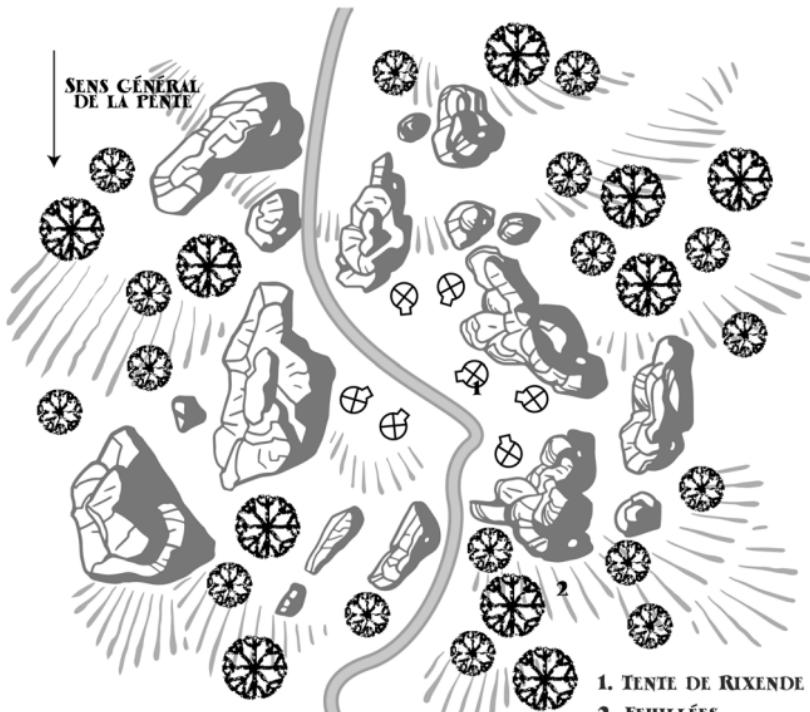
LES TROLLS : le camp doit pouvoir accueillir une trentaine de guerriers trolls, mais ils ne sont plus qu'une poignée, inactifs, mais attentifs et inquiets – de quoi

faire réfléchir les personnages qui éviteront sans doute de foncer tête baissée, mais assez peu nombreux pour qu'une opération soit envisageable. Une yourte est soigneusement gardée et, deux fois par jour, un Troll y pénètre avec de la nourriture. [En fonction du nombre de personnages, mettez un lot de Trolls fermiers et quelques Trolls chasseurs. Si les personnages sont vraiment costauds ou nombreux, ajoutez un Troll héros].

INTRUSION : les personnages doivent trouver une manière d'observer le camp, puis déterminer la manière d'y pénétrer. Faut-il attaquer par surprise ? Se glisser en silence jusqu'à la tente ? Ce sont des obstacles bien différents. RIXENDE va bien. Elle est un peu choquée par son enlèvement, mais s'inquiète surtout pour sa sœur, Jehanne. Elle a cueilli les plantes nécessaires.



Des personnages prudents observent toujours leur environnement avant d'agir. La plupart du temps, il s'agit d'un jet de Sagesse, modifié par les compétences appropriées (Écouter et entendre, Éviter les mauvaises surprises, Regarder et repérer). Mais d'autres caractéristiques et compétences sont envisageables si les joueurs ont de bonnes idées ou souhaitent se concentrer sur des détails particuliers – Intelligence + Forger le métal pour déterminer la qualité de l'armement des ennemis. Le résultat indique la quantité d'information qu'ils reçoivent ou la précision de celles-ci.



CAMP DES TROLLS

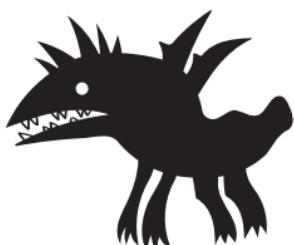
Lorsque vous donnez ces informations, essayez de les distribuer entre les personnages selon leurs points de vue, leur classe de personnage. Intégrez non seulement des descriptions, mais aussi des explications claires si le jet est assez élevé – le personnage voit les choses mais peut aussi les analyser.

La nature des informations peut être très variée : il y a bien entendu les images et les bruits, les odeurs aussi, la façon dont le terrain est occupé. Vous pouvez donner des indications sur l'état psychologique des gens observés :

qui dirige ? Quel est leur moral ? Quelles sont leurs préoccupations immédiates ? Y a-t-il des querelles en cours, des frictions ou des décisions en balance ? Quelles sont les propres capacités d'observation des cibles ? Ont-ils des sentinelles ou des animaux qui peuvent donner l'alarme ?

L'intérêt d'une bonne observation est, pour le meneur de jeu, de proposer de multiples options pour accomplir une tâche donnée. Il ne faut donc pas hésiter à introduire tous les éléments dont vous voulez que les personnages s'emparent – des éléments physiques bien sûr (par où passer pour avancer discrètement), mais aussi des éléments sociaux (ici, les Trolls ne semblent pas tant belliqueux que résolus – mais pourquoi ?)

Ajoutez des puzzles et des énigmes. Ce sont des problèmes secondaires que les personnages peuvent tenter de résoudre pour obtenir des avantages particuliers ou des informations supplémentaires. Capturer des Trolls vivants permet de les interroger ! Nourrir leurs chiens de garde permet d'avancer sans éveiller l'alarme... 



LA FORTERESSE

En l'absence du Seigneur de la Marche et de ses troupes, la forteresse a été envahie par les Trolls et le dragon. Les habitants ont été emprisonnés dans les oubliettes (le dragon a dévoré les morts tués durant les combats).

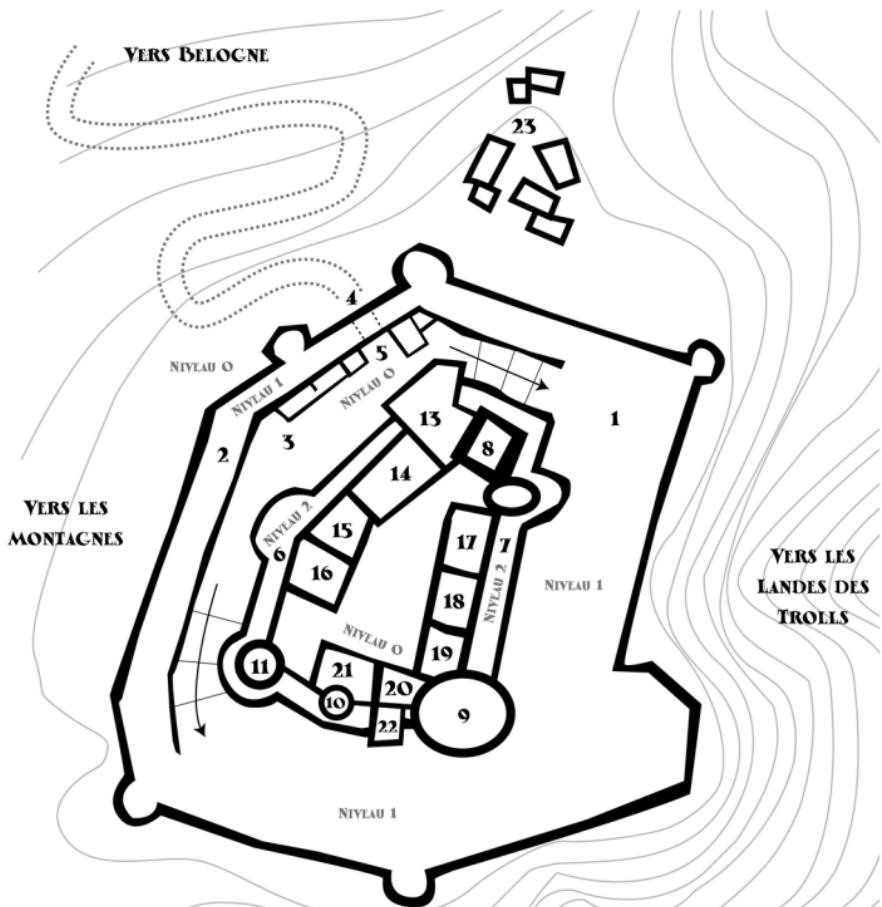
MOTS-CLEFS : hauts murs, cours étroites, chemins de ronde, labyrinthe de portes et passages, escaliers par volées, signes de violences, traînées de pierre fondu, des Trolls partout, l'odeur méphitique du dragon et son souffle effroyable...

AMBIANCE : lourde et malveillante, mort et désespoir, fatalité draconique...

LES SOUTERRAINS : Rixende a exploré d'anciens passages naturels creusés dans la montagne sous la forteresse – des passages qu'elle a trouvé par hasard et dont elle n'a parlé à personne. Elle connaît des passages dans les grottes et les boyaux ; mais c'est étroit : elle peut passer, mais qu'en est-il des personnages ? On peut glisser, devoir abandonner une partie du matériel, se perdre dans le noir, tomber d'une grande hauteur... Les souterrains débouchent dans les écuries de la basse cour.

AFFRONTER LE DRAGON : le dragon est trop puissant pour les personnages, mais Gaillarde pourrait sans doute le défier et le tenir en respect durant un certain temps – au moins le temps de mettre tout le monde à l'abri. Il faut aller chercher la guerrière le plus vite possible.

LIBÉRER LES PRISONNIERS ET SOIGNER JEHANNE : rentrer dans la forteresse signifie échapper à la vigilance des Trolls ou les affronter. Il faudrait libérer les prisonniers, confinés dans les oubliettes et les souterrains du principal donjon. Et



- 1. PREMIÈRE ENCEINTE (TERRE PLEIN)
- 2. LE PASSAVANT (TERRE PLEIN)
- 3. LE MERRAIN
- 4. PONT LEVIS
- 5. LA CONCIERGERIE
- 6. AVENUE DU CONTREVENT
- 7. AVENUE DU VENT
- 8. LE DONJON (PUITS)
- 9. TOUR DISTOME
- 10. TOUR BEDANE
- 11. TOUR NOIRE
- 12. TOUR DE LA LANDE
- 13. NARTHEX (GRANDE ENTRÉE)
- 14. LE GRAND HALL (LOCIS DES INVITÉS)
- 15. CASERNEMENTS (ÉCURIES EN RDC)
- 16. IDEM
- 17. MAISON HAUTE ET COMMANDERIE
- 18. LOCIS DU SEIGNEUR
- 19. LOCIS DES OFFICIERS
- 20. LOCIS DES SERVITEURS
- 21. SERVICES ET ATELIERS
- 22. POTERNE
- 23. FORCE

FORTERESSE DE LA MARCHE

puis il y a Jehanne, retenue avec sa sœur Ameline, dans la grande salle et surveillée par Scrofulax lui-même.

ET LES TROLLS : n'oubliez pas que les personnages peuvent avoir l'intuition que les Trolls ne sont pas forcément très motivés pour servir Scrofulax. Il est toujours possible d'essayer de trouver Harde le Sauvage pour négocier un retrait des Trolls ou une trahison massive. Ce n'est pas facile, mais on peut supposer que la présence de Gaillarde peut faciliter les négociations (ou pas, vu le caractère de la demoiselle...)



L'épisode dans la forteresse peut être joué en plusieurs fois. La première fois, les personnages reviennent du camp des Trolls avec Rixende ; la seconde, ils reviennent de Belogne avec Gaillarde. Mais il est impossible de prévoir précisément leurs réactions et leurs idées. Vont-ils tenter de pénétrer dans la forteresse sans attendre, afin de libérer Jehanne et la soigner, ou simplement pour lui faire parvenir les plantes ? Rixende peut avoir cette idée folle de se livrer pour cela, mais il lui faudra d'abord montrer les passages souterrains aux personnages... Encore une fois, laissez-vous porter par les joueurs et rebondissez simplement sur leurs idées, en vous inspirant des informations fournies dans ce scénario.

LA CITÉ DE BELOGNE

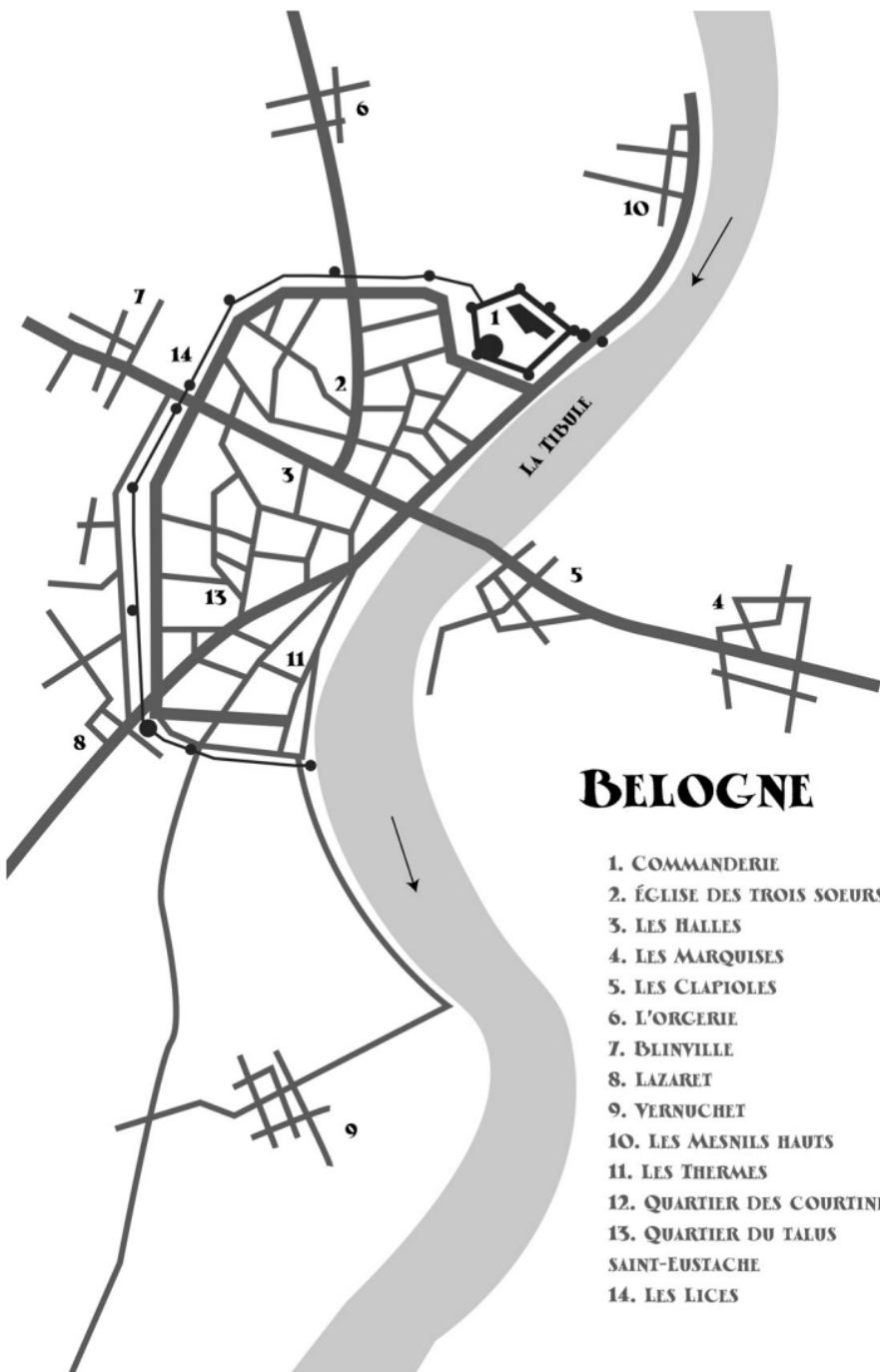
La cité pavoise. Un grand tournoi a été organisé à l'occasion du mariage de la fille d'un prince-marchand avec un seigneur sidhe des forêts d'occident. Bateleurs et chevaliers errants rivalisent de clameurs et d'exercices. **Gaillarde et son écuyer, Robert**, ont planté leur tente à l'arrière du grand champ de tournoi, mais logent à **l'auberge de la Tour de Guet**. Elle s'est qualifiée dans deux épreuves — la lance et l'épée.

MOTS-CLEFS : bruits incessants, appels et clameurs, odeurs fortes, foule nombreuse, réjouissances, fêtes et bals...

AMBIANCE : insouciante et légère pour les fêtards, attentive et concentrée pour les marchands et les voleurs...

AUTRES DANGERS ET COMPLICATIONS : des PICKPOCKETS dérobent les herbes médicinales de Rixende en même temps que sa bourse ; un PERSONNAGE est impliqué dans une bagarre d'auberge ; GAILLARDE est défiée, sur son honneur, par un rival jaloux et malveillant ; ROBERT, son écuyer, disparaît, enlevé par des gobelins au service d'un sorcier enténébré à la recherche de cobayes...

❖ Belogne n'est qu'à une grosse journée de route de la forteresse, en suivant la route des passes — une série de défilés et de courtes vallées où quelques sentinelles trolls ont sans doute pris position. La route est un peu plus longue par la montagne. En fonction du temps dont vous disposez et du rythme que vous voulez maintenir, vous pouvez jouer le voyage et ses dangers ; ou le traiter comme



BELOGNE

1. COMMANDERIE
2. ÉGLISE DES TROIS SOEURS
3. LES HALLES
4. LES MARQUISES
5. LES CLAPIOLLES
6. L'ORGÉRIE
7. BLINVILLE
8. LAZARET
9. VERNUCHET
10. LES MESNILES HAUTS
11. LES THERMES
12. QUARTIER DES COURTINES
13. QUARTIER DU TALUS SAINT-EUSTACHE
14. LES LICES

une ellipse : « Le lendemain soir, les murailles de Belogne apparaissent au bout de la route. » Vous trouverez plus d'informations sur la route entre la Forteresse et Belogne dans le scénario **Quarante-Sept Gobelins**.

QUELQUES COMPLICATIONS : des sentinelles trolls, des autruches des neiges, un cheval qui perd un fer et se blesse, Scrofulax qui passe au-dessus des défilés pour surveiller la région...

SUITES

- ☛ Scrofulax n'a pas hésité à envoyer un message au Seigneur de la Marche pour l'avertir de sa perfidie et lui annoncer la prise de la forteresse. Le Seigneur cavale à bride abattue pour revenir chez lui avec ses troupes. Peut-être se présenteront-ils devant les portes avant que Gaillarde ne défie le dragon, auquel cas il faudra trouver un moyen de leur ouvrir de l'intérieur...
- ☛ Scrofulax est vaincu ou doit fuir. Les personnages ont été des pièces maîtresses de cette victoire et ils sont récompensés comme tels – par des médailles, de l'argent, des promotions...
- ☛ Dans le cas très improbable où Scrofulax l'emporte, il tient toujours le château. Sa reconquête sera l'objet d'une histoire ultérieure, tandis que le dragon met la région à feu et à sang, à moins qu'il ne disparaisse un jour, satisfait de sa vengeance.

PROFILS TECHNIQUES

AUTRUCHES DES NEIGES

TYPE	Gros bras
ALIGNEMENT	Non applicable – elles ont juste faim
PUISSEANCE	+1
POINTS DE VIE	10
DÉFENSE	10
INITIATIVE	2d6+1
MORAL	9
COMPÉTENCES	—
CAPACITÉS	—
POINTS DE TRÉSOR	1

TROLLS FERMIERS ENRÔLÉS PAR LA FORCE

TYPE	Demi-sel
ALIGNEMENT	Scrupuleux/Déterminés
PUISSEANCE	+1
POINTS DE VIE	15 (par paquets de dix)
DÉFENSE	11
INITIATIVE	3d6+1
MORAL	9
COMPÉTENCES	Cultiver la terre, Gueuler le plus fort, Regarder et repérer, Se montrer courageux
CAPACITÉS	—
POINTS DE TRÉSOR	2

TROLLS CHASSEURS PLUS HABITUÉS À LA VIOLENCE

TYPE	Gros bras
ALIGNEMENT	Scrupuleux/Déterminés
PUISSEANCE	+1
POINTS DE VIE	10
DÉFENSE	10
INITIATIVE	2d6+1
MORAL	9
COMPÉTENCES	Regarder et repérer, Se déplacer en silence, Se montrer courageux
CAPACITÉS	Pas légers, Grâce mortelle (+2 aux dégâts à distance).
POINTS DE TRÉSOR	3

TROLLS HÉROS DE SON PEUPLE

TYPE	Costaud
ALIGNEMENT	Scrupuleux/Déterminés
PUISSEANCE	+2
POINTS DE VIE	15
DÉFENSE	13 (12 de base +1 avec la capacité Armure)
INITIATIVE	3d6+2
MORAL	8
COMPÉTENCES	Courir vite et longtemps, Regarder et repérer, Se montrer courageux
CAPACITÉS	Armure, Entraînement martial (+2 à l'attaque et aux dégâts avec une arme de prédilection – épée ou arc généralement).
POINTS DE TRÉSOR	4

SCROFULAX

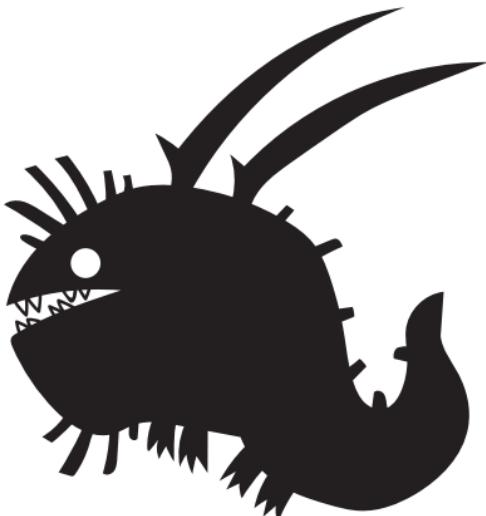
TYPE	Gros bœuf
ALIGNEMENT	Déterminé
PUISSEANCE	+4
POINTS DE VIE	35
DÉFENSE	16
INITIATIVE	5d6+4
MORAL	6
COMPÉTENCES	Menacer et intimider, Convaincre et embobiner
CAPACITÉS	Présence draconique, Scrofulax possède 12 points de magie et peut lancer tous les sorts de Dragon jusqu'au niveau 3, Dégâts puissants (Scrofulax ajoute 2d6 dégâts lorsqu'il touche).
POINTS DE TRÉSOR	5

RIXENDE

TYPE	Gros bras
ALIGNEMENT	Respectueux
PUISSEANCE	+1
POINTS DE VIE	10
DÉFENSE	10
INITIATIVE	2d6+1
MORAL	9
COMPÉTENCES	Connaître la montagne, Cueillir des plantes, Recoudre et soigner
CAPACITÉS	—
POINTS DE TRÉSOR	—

GAILLARDE

TYPE	Caïd
ALIGNEMENT	Scrupuleux
PUISANCE	+3
POINTS DE VIE	35
DÉFENSE	14
INITIATIVE	4d6+3
MORAL	—
COMPÉTENCES	Monter à cheval, Se montrer courageux, Tactique et stratégie
CAPACITÉS	Réfractaire à la magie (elle n'en pratique pas, mais aucun sort ne peut l'atteindre non plus), Entraînement martial (épée), Cœur de fer, Ténacité
POINTS DE TRÉSOR	—



LA VENGEANCE DE CARN

MISE EN PLACE

DISTRIBUTION

Olivia Quirne – Dragon en colère, qui cherche justice plus que vengeance. Quirne prend l'apparence d'une humaine de 30 ans aux riches atours, calme et tranquille, mais dont les yeux brûlent d'une curieuse flamme.

MOTS-CLEFS : voyageuse loin de chez elle, trop accaparée par la chasse pour être vraiment méfiante, joue constamment avec un anneau à sa main gauche.



Carn – Dragon psychopathe. Carn est un vieux dragon felleux et malveillant, cruel et manipulateur. Plutôt petit, il reste néanmoins à l'écart des zones habitées pour ne pas se faire repérer. Il hait Quirne autant qu'il la convoite.

MOTS-CLEFS : n'aime pas prendre une apparence humaine, méprisant pour ces petits êtres roses et maigrichons, libidineux, indiscret, voyeur.



Doros Tak – 40 ans. Mercenaire humain. Véritable salopard sans scrupule avec plus d'un tour dans son sac. Pour le moment, il est en vacances (ou du moins croit-il l'être...)

MOTS-CLEFS : mec à la cool, prend les choses comme elles viennent mais garde toujours un œil par-dessus son épaule, voix agréable et humour plein d'esprit, généralement efficace et carré.

Les Flèches Hurlantes –

Groupe de chasseurs de dragons burinés et fanatiques, gnomes, sidhes, ogres et humains. Ils sont dirigés par un enténébré, l'ogre **Voldrak de Pernin**. Leur haine des dragons n'a d'égal que leur malice et leur prudence.

MOTS-CLEFS : professionnels calmes, quelques frictions dans le groupe mais rien de sérieux – plus des vannes méchantes que de véritables querelles, croisade contre les dragons.



CONTEXTE

Après les évènements du premier scénario, les personnages profitent d'une permission bien méritée à la cité de Belogne. Ils sont approchés par une riche voyageuse, **Olivia Quirne** qui leur propose une forte somme d'argent pour la conseiller, la guider et l'aider à retrouver un homme qui se cache en ville, **Doros Tak**.

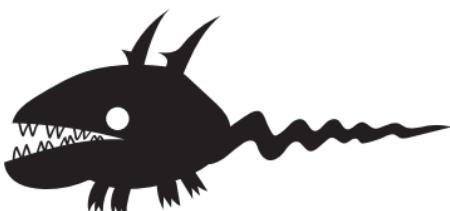
Quirne possède des papiers officiels des autorités d'une cité lointaine, **Cotelmare**, offrant une prime importante pour ce Doros Tak, recherché pour divers crimes graves, y compris meurtre et destruction – l'individu est considéré comme extrêmement dangereux. Quirne précise que Doros doit impérativement être capturé vivant. Peu après que Quirne ait quitté les personnages, elle est enlevée en pleine rue par une bande de mercenaires.

DESSOUS DES CARTES

Olivia Quirne est un puissant dragon. Il y a quelques semaines, son antre a été violé par un mercenaire nommé **Doros Tak** qui, non content de lui voler quelques menus trésors, a brisé son œuf – un dragon ne se reproduit que tous les quelques siècles et chaque œuf est précieux au-delà de toute mesure. Quirne s'est immédiatement lancée à la poursuite du meurtrier, mais ce dernier était parvenu à fuir par un portail magique.

Doros Tak n'a pas agit seul ou sur un coup de tête. Il était payé par **Carn**. Carn fut le compagnon de la mère de Quirne et il abusa de sa belle-fille, assouvisant sur elles ses instincts maléfiques, à la fois moralement et physiquement. Mais, à la mort de sa mère, Quirne était devenue assez puissante pour chasser Carn avec pertes et fracas. Humilié et blessé, Carn fut surtout privé de l'héritage qu'il convoitait – un domaine draconique extrêmement riche. Il rumina longtemps.

Carn n'est pas assez fort pour confronter Quirne, surtout sur ses domaines. Mais il a conçu le plan de l'attirer loin de chez elle afin de la livrer à de puissants chasseurs de dragons. Pour cela, il a payé Doros pour casser l'œuf, a assuré sa fuite au loin par un portail magique, puis a laissé courir des rumeurs sur sa localisation, tout en engageant **les Flèches Hurlantes** pour compléter le dispositif et refermer le piège.



CHEMIN CRITIQUE

Voici les principales situations de l'histoire et la manière de les enchaîner.

- L'histoire commence durant la foire annuelle de Belogne. Les personnages sont en permission et espèrent bien en profiter.
- Ils sont abordés, au cours de l'un de leurs repas, par une belle voyageuse qui souhaite profiter de leur expertise – on lui a indiqué qu'ils étaient au service du Seigneur de la Marche et à même de la guider dans cette ville qu'elle ne connaît pas ou, à tout le moins, lui indiquer qui voir. Elle leur laisse l'adresse de son auberge après leur avoir exprimé ses besoins : retrouver Doros Tak.
- Plus tard, soit par hasard, soit parce qu'ils cherchent à la voir, les personnages apprennent que la voyageuse a été enlevée en pleine rue.
- Ils peuvent alors se moquer de toute cette histoire, voire s'en débarrasser auprès des autorités de la ville ; mais il est tout de même plus vraisemblable qu'ils chercheront à la retrouver et/ou à retrouver Doros Tak. Pour cela, ils vont devoir mener des enquêtes, interroger des témoins, visiter des lieux, poser des questions et examiner des indices.
- Une fois en possession des informations nécessaires, les personnages peuvent capturer Doros Tak et libérer la voyageuse. C'est sans doute à cet instant qu'ils comprendront le rôle de Carn dans cette histoire et qu'ils pourront traquer l'infâme bête.

REPÈRES

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

 **LA VENGEANCE DE CARN EST ESSENTIELLEMENT UN SCÉNARIO D'ENQUÊTE ET DE CONFRONTATION.**



Pour faire simple, les personnages ont pour mission de trouver des cibles et de les abattre. C'est affreusement brutal et réducteur de le dire ainsi, mais c'est pourtant l'essentiel de ce que propose ce scénario. Pour autant, ça ne sera pas forcément aussi simple à réaliser. D'abord, il faut bien entendu enquêter, c'est-à-dire trouver des informations pertinentes qui mènent non seulement à la localisation des cibles mais encore à la connaissance du terrain d'engagement et aux mauvaises surprises que les cibles peuvent réserver. Cela demande une très grande subtilité de la part des joueurs.

Ensuite, les personnages doivent confronter leurs cibles – soit pour les capturer, soit pour les éliminer. En tout cas, avec l'idée de ne pas mourir dans l'engagement. Là encore, les joueurs ont à résoudre plusieurs difficultés : l'une des cibles doit être capturée vivante et c'est difficile ; les autres sont bien organisées, nombreuses et sur leur terrain. Dans les deux cas, la violence pure et la précipitation ne donneront rien de bon.

Ce scénario est donc une école de finesse et de précaution sous des dehors assez primaires. Nous vous conseillons de relire les conseils concernant les enquêtes (page 179) et les combats (page 102) dans le livre de base de Dragon de Poche. 

- **Olivia Quirne** préserve son anonymat aussi longtemps que possible en évitant d'utiliser ses pouvoirs draconiques et en gardant forme humaine. Elle ne se sent pas en sécurité aussi loin de chez elle. Par ailleurs, une fois capturée, les drogues qu'on lui injecte ont raison de ses capacités et de ses pouvoirs. Sans aide, elle est perdue : les dragons sont des créatures puissantes, mais ils ne sont pas invulnérables.
- **Carn** n'a aucun scrupule. C'est une bête mal-faisante. S'il n'est pas enténébré, c'est qu'il est bien trop égotique et mauvais en soi.
- Le danger le plus immédiat pour les personnages est la bande des **Flèches Hurlantes**. Si ses membres ignorent pour la plupart la nature de leur chef, ce dernier est un puissant enténébré qui entend bien étendre la noirceur de sa maîtresse sur la région jusque là particulièrement épargnée. Quoi de mieux que de commencer par sacrifier non pas un, mais deux dragons ?

DÉTAILS

LA CITÉ DE BELOGNE

La cité de Belogne est la même que celle du scénario « Les quatre filles du seigneur de la marche ». Située à une grosse journée de voyage de la Forteresse de la Marche, elle célèbre sa grande foire annuelle et les rues sont constamment bondées par une foule dense et agitée.

❖ Les personnages sont en permission. Ils ont un peu d'argent en poche et un peu de temps pour en profiter.



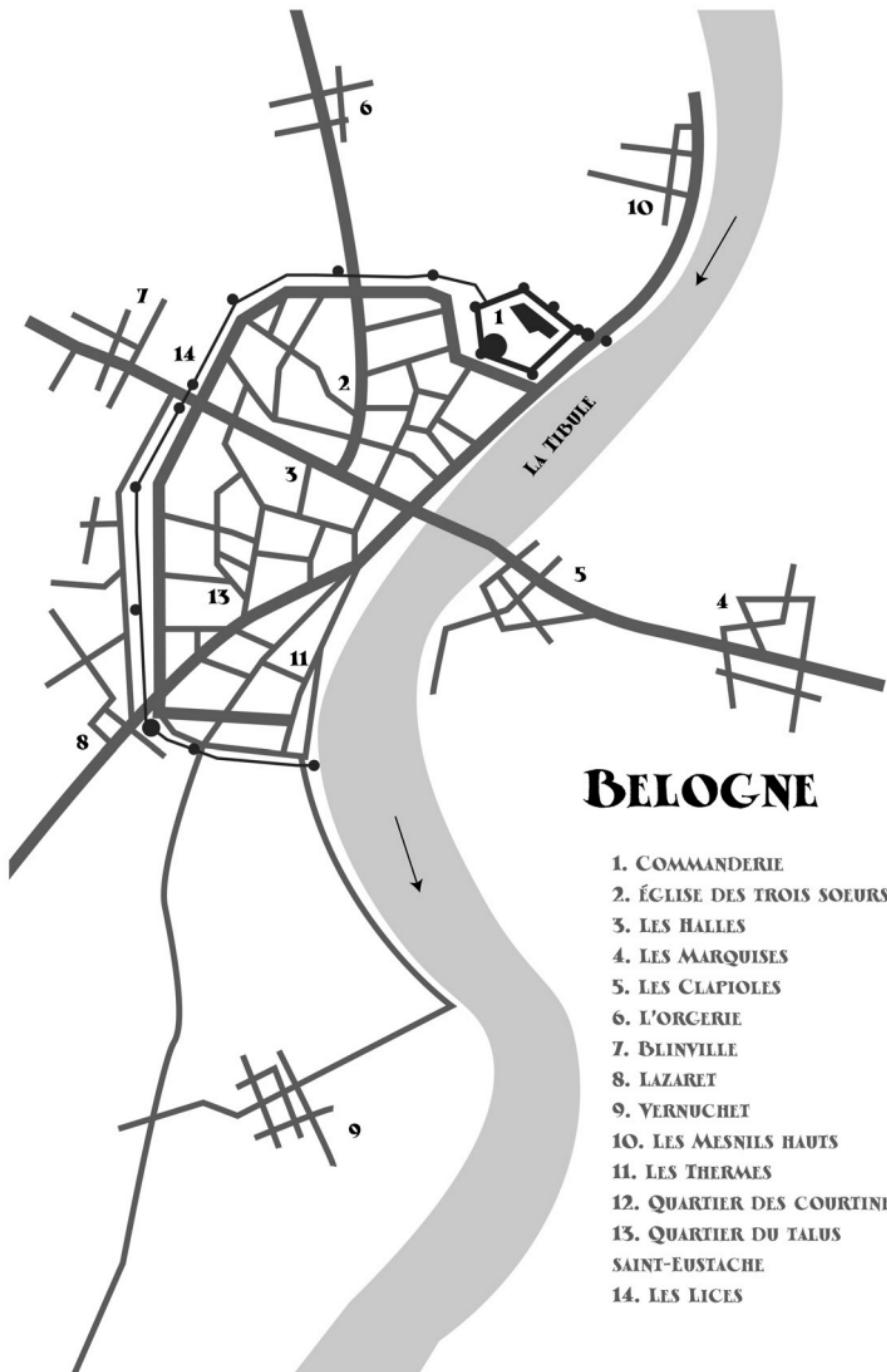
Dans l'idée de préparer les prochains scénarios et notamment « Les disparus des Cinq Sigiles », il peut être très intéressant de profiter du début de ce scénario-ci en permettant aux personnages de nouer des liens avec les habitants de Belogne. N'hésitez pas à poser quelques questions aux joueurs : est-ce que les personnages ont de la famille dans le coin ? Des amis ? Des relations ? Un amant ou une maîtresse ? Quelles sont leurs boutiques préférées, leur taverne favorite ? Où logent-ils quand ils sont en ville ? Prenez des notes pour plus tard. Prenez le temps de faire vivre ces instants plus ou moins tranquilles.

♪ Si vous êtes possesseur de **nanoChrome**, autre jeu dans la collection Chibi, vous voudrez peut-être vous amuser à utiliser les galères, en les adaptant parfois, pour animer un peu le début du scénario (cf. page 235) et pourquoi pas son contenu – si les enquêtes sont constamment entravées par la vie privée des personnages, censés être en vacances, ça peut être assez drôle.

MOTS-CLEFS : foule compacte, étrangers curieux, exotisme, marchands affairés, tentes et chapiteaux, spectacles et musique, vols à la tire, échauffourées, bousculades, viande saoule, appels, cris, odeurs puissantes, animaux à la vente, produits étranges, objets artisanaux, nourriture variée, propositions indécentes, jeux de hasard, tournois amicaux, défilés et processions, jolies dames et jolis messieurs, querelles...

♪ Une voyageuse se présentant sous le nom d'**Olivia Quirne** s'adresse aux personnages alors qu'ils sont ensemble à leur taverne favorite. La jeune femme est polie, patiente et explique qu'elle a besoin d'aide. Des proches lui ont indiqué la table des personnages et elle semble savoir qu'ils sont au service du Seigneur de la Marche – preuve, selon elle, qu'ils sont dignes de confiance (et non de simples mercenaires) et qu'ils sont sans doute compétents (sinon ils ne travailleraient pas pour le Seigneur).

- ☛ Elle cherche un dénommé **Doros Tak**, mercenaire et criminel, recherché par les autorités de la cité de Cotelmare (très loin d'ici). Elle sait qu'il est en ville, ne sait pas où, aimerait qu'on la guide ou qu'on la conseille, et elle veut prendre Toros vivant – ce qui explique qu'elle ne cherche pas une simple troupe de mercenaires. Elle propose aux personnages de la retrouver plus tard dans l'après-midi à sa propre auberge « La Cruche enchantée » (l'une des meilleures de la ville).
- ☛ Que les personnages acceptent ou non de l'aider, laissez-les vaquer à leurs occupations jusqu'au soir. À un moment ou à un autre, soit en se rendant au rendez-vous, soit par le biais d'une de leurs relations, ils apprendront que **la voyageuse a été enlevée en pleine rue** par une bande de malandrins. Cette fois, ils n'ont plus guère le choix s'ils sont le genre de personnages auxquels on est habitué autour d'une table de jeu...
- ☛ Les personnages ont donc deux pistes à suivre : rechercher Doros Tak qui doit savoir qui est la voyageuse ; trouver les coupables de l'enlèvement. Deux enquêtes, donc, qu'il est possible de mener de front ou l'une après l'autre.



BELOGNE

1. COMMANDERIE
2. ÉCLISE DES TROIS SOEURS
3. LES HALLES
4. LES MARQUISES
5. LES CLAPIOLES
6. L'ORCERIE
7. BLINVILLE
8. LAZARET
9. VERNUCHET
10. LES MESNILES HAUTS
11. LES THERMES
12. QUARTIER DES COURTINES
13. QUARTIER DU TALUS
- SAINT-EUSTACHE
14. LES LICES



Petits rappels : une enquête est un jeu de questions et de réponses. Les joueurs posent des questions (ou trouvent le moyen de placer leurs personnages dans la capacité de poser ces questions – en examinant des lieux ou des objets, en interrogeant des gens, en lisant des documents, etc.) et le meneur de jeu répond à ces questions. Le meneur de jeu ne peut mentir qu'à la condition que le témoin interrogé se trompe, dissimule la vérité ou mente délibérément aux personnages. Il peut donner des informations incomplètes, mais il doit toujours, au minimum, indiquer aux joueurs si leurs personnages pensent être dans la bonne ou la mauvaise direction.

L'objectif d'une enquête est de trouver la solution à un problème impliquant principalement de la recherche d'information. Le fait de mener l'enquête peut être amusant un temps, mais les personnages doivent finir par arriver quelque part.

Ce quelque part, ce sont les réponses aux questions initiales : où est Doros Tak ? Qui a enlevé Olivia Quirne et qu'est-elle devenue ?

Le meneur de jeu doit profiter de toutes les opportunités et de toutes les bonnes idées des joueurs pour glisser des réponses qui peuvent s'enchaîner logiquement ou simplement donner des éclairages différents au problème. Il ne doit pas présupposer un chemin parfait ou logique. Les joueurs ont tendance à ignorer certaines informations qu'il faut répéter plusieurs fois ou à sauter brutalement plusieurs étapes par pure intuition. C'est le jeu et c'est ce qui est marrant... 

OLIVIA QUIRNE

❖ Il est possible de fouiller la chambre de Quirne. Elle possède une grande malle impossible à ouvrir (malle magique) où elle serre toutes ses affaires. Néanmoins, il reste quelques papiers sur une écrtoire près de la fenêtre. C'est son dossier d'enquête... (cf. page suivante).



Notez que si les personnages ne visitent pas la chambre, ils peuvent aussi apprendre que des témoins de l'enlèvement ont vu un gamin du coin ramasser une sorte de serviette en cuir que portait la dame et partir avec. Les papiers sont dedans... Ce n'est qu'un exemple de la manière dont un indice qu'on ne peut trouver d'un côté peut se retrouver d'un autre.

DOROS TAK

❖ Doros Tak a été grassement payé pour sa mission – pénétrer chez Quirne et briser son œuf. Son employeur lui a ordonné de se faire oublier à Belogne, sans lui en indiquer la raison mais en lui fournissant nombre de facilités et quelques contacts locaux. Doros n'est pas au courant de ce qui se trame dans son dos : Carn a laissé courir des rumeurs sur l'identité et la localisation probable de Doros afin que Quirne vienne le chercher.

Intuition : méthodes magiques avancées
Extraction : portail
Rituel fait !

→ Soci : Rond de table enchanté
qui m'appartenait ! Disparu après
la mort de Maman

→ Vérifications à Cotelmar :

- 1/ Doros Gak, meilleures probabilités
- 2/ Gavlus Helios
- 3/ Lague de Bérisonne

↓
Description correspondante
Activité en début de mois, départ après l'intuition

Enquête de moralité :

mercenaire
salopard
bonne à femmes
très dangereux
traine auprès de la pègre locale
pour des petits boulots...

Contacter obtenu mandat !
Commanderie
Cotelmar
Capitaine Bemestine

Faire dresser
un portrait

Se renseigner à la Guilde des Voyageurs
Organiser voyage
Carte ?
Diligence ?
Sur place ?

A dit à Béogne en Biais
qu'il partait pour

Béogne !!!

Contacter autorités
Mercenaires ?
Qui dirige la région ???

► Doros se cache dans une petite maison dans les faubourgs, juste à côté d'un établissement de plaisir (le « Rideau écarlate ») où il passe le plus clair de son temps quand il ne sieste pas chez lui. Il vient aussi de se trouver une sorte de compagne, une étrange sidhe nommée Serinissima.

- ☛ Doros Tak a commencé à prendre des contacts avec les milieux criminels de Belogne pour effectuer quelques missions pour eux – notamment protéger des convois de contrebande depuis les collines voisines.
- ☛ On peut le retrouver en partie grâce à sa description (voir image) ou en interrogeant des membres des milieux criminels de la ville. Ce n'est pas une tâche facile, il faudra sans doute tordre quelques bras ou promettre de belles récompenses.

MOTS-CLEFS : tournée des tavernes les plus louches, faune interlope, misère, délinquance, visages fatigués, mendians et éclopés, gros bras qui roulent des mécaniques, belles de nuit à la cuisse mercenaire, caïds locaux, vieux mecs louches jouant aux cartes en silence mais prenant les vraies décisions...

INDICES POSSIBLES : la gueule de Doros que des filles peuvent reconnaître (mais elles ne l'ont pas vu depuis un moment), des mecs qui ont bossé avec lui dans les collines, l'identité de Sérinissima qu'on a vu à son bras, un mec qui connaît Doros mais ne l'aime pas...

DANGERS ET COMPLICATIONS : intimidations et menaces, enlèvement, passage à tabac, piège et réclusion, contre-interrogatoire. Un AGENT INFILTRÉ travaillant pour le Commandeur militaire de Belogne risque d'être découvert et éliminé. Une IMPORTANTE CARGAISON D'ALCOOL DE CONTREBANDE arrive cette nuit et toutes les crapules de la cité sont sur le qui-vive. SÉRINISSIMA, la compagne de Doros, est la fille d'une personne très importante qui protège Doros. Un Caid tente d'en faire assassiner un autre – et les personnages sont les boucs émissaires.

¶ Une fois logé (les personnages trouvent l'adresse de Doros ou l'un des lieux qu'il fréquente), il faut le capturer. Doros ne se rend pas facilement, il est dangereux et comprend vite qu'on souhaite s'emparer de lui vivant – il entend bien profiter de cet avantage pour fuir. Il n'hésite pas à prendre des otages ou à employer de viles méthodes...

MOTS-CLEFS : course-poursuite, profiter du terrain, otages, profiter de la « gentillesse » des personnages, aide de la part de Sérinissima et de ses amis, passages secrets, pouvoirs de Chapardeur...

¶ Une fois capturé, Doros avoue sa participation à l'intrusion chez Quirne si on sait l'obliger à parler – menaces lourdes, promesses de clémence, libération contre rançon, etc. Il peut décrire le dragon qui l'a engagé, mais ne connaît pas son nom. Il peut aussi expliquer clairement ce qu'on lui a demandé de faire et combien il a été payé (il ne lui reste plus grand-chose).

¶ Et la torture ? Les personnages sont des gardes du Seigneur de la Marche et ils savent qu'il n'est pas client du principe. Bien entendu, c'est à eux de voir – mais vous devez faire comprendre aux joueurs que c'est un acte qui marquera leurs personnages à jamais (cf. page 49 de Dragon de poche à propos de la morale). 

LES FLÈCHES HURLANTES

❖ Les Flèches Hurlantes sont un groupe de mercenaires chasseurs de dragon. Ils haïssent tous les dragons pour des motifs propres à chacun. Ils ont été engagés par un type pour traquer et capturer Olivia Quirne qui est un dragon. Seul le chef de la troupe a perçu que le type en question est aussi un dragon et il espère bien faire d'une pierre deux coups.

❖ Quirne est enlevée en plein jour selon un plan bien rôdé : chaînes d'immobilisation magique, fléchettes enduites d'un puissant poison paralysant, ingestion d'une pierre d'anti-magie pour neutraliser les capacités, boisson léthargique spécialisée pour dragons... L'arsenal complet pour des opérations rapides. Olivia a été rapidement transférée dans un deuxième carrosse avant d'être emmenée hors de la ville.

MOTS-CLEFS : témoins qui se coupent et se contredisent, indices physiques, premier carrosse facile à trouver, descriptions des assaillants...

❖ Les Flèches hurlantes ont une certaine (mauvaise) réputation. Certains de ses membres peuvent être reconnus à partir de la description que des témoins de l'enlèvement en font. Il faut trouver des sources – Guilde des mercenaires ? Commanderie militaire de la cité ? Marchands ?

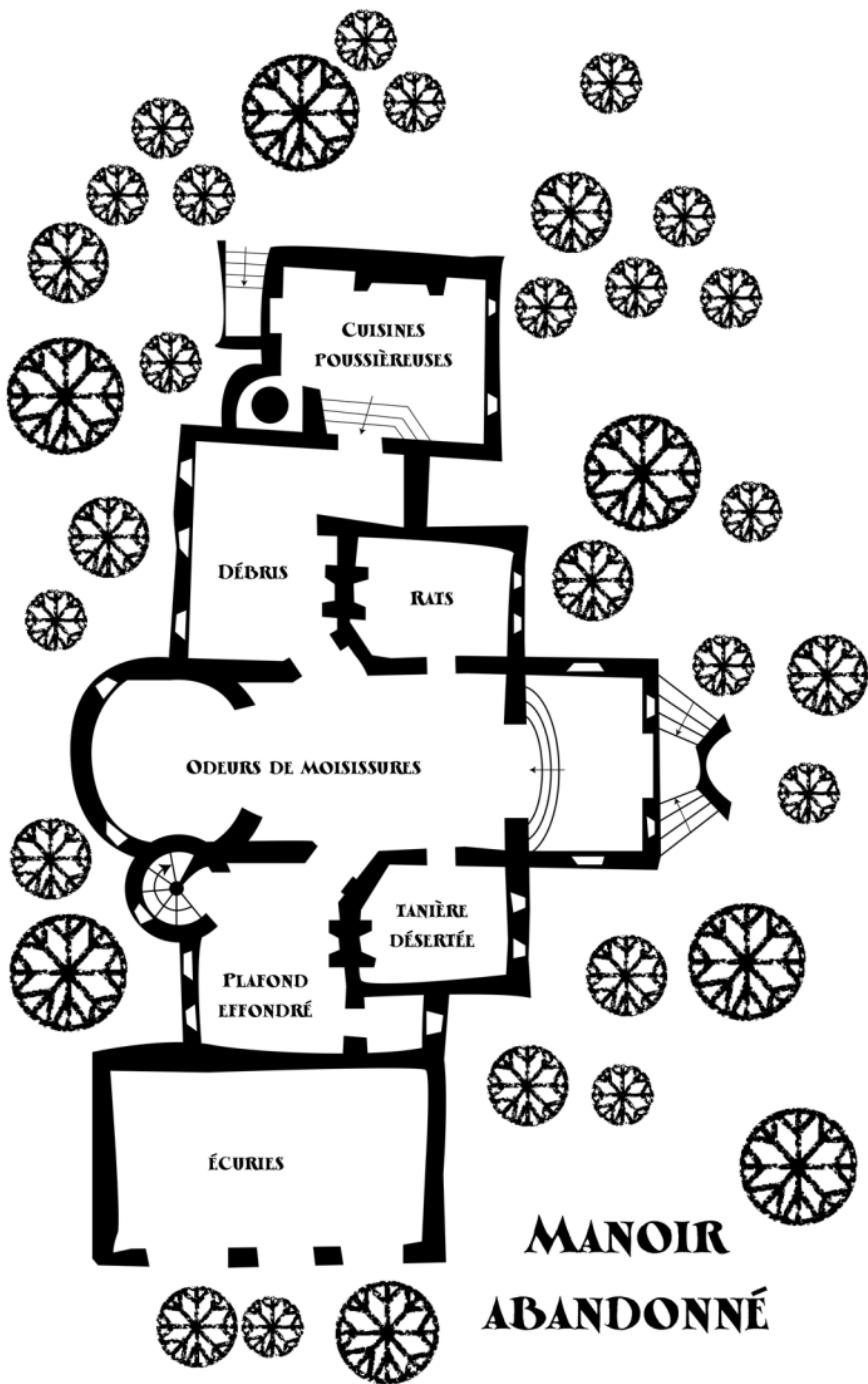
❖ Les Flèches hurlantes viennent parfois à la cité, par petits groupes, pour écumer les auberges ou acheter des provisions. Ils sont dans le coin depuis plusieurs semaines et attendent quelque chose.

COMPLICATIONS : l'un des membres des Flèches surprend par hasard les personnages qui posent des questions sur lui et ses amis et peut prévenir les siens. Des gens qui n'aiment pas les Flèches les cherchent aussi (peut-être liés à la capacité Vengeance d'une de leurs victimes, cf. page 224 du livre de base).

❖ Le groupe occupe un manoir abandonné à quelques kilomètres de la ville, dans un petit vallon lugubre où poussent des aulnes et des saules. Ils y ont conduit Quirne et la gardent là en attendant que leur commanditaire arrive. Ils sont souvent ensemble, parfois dans des pièces différentes.

DANGERS : les alentours sont parsemés de pièges et d'alarmes avec des fils déclencheurs partout. Les portes sont piégées avec des runes explosives. Ils ont des animaux qui peuvent donner l'alerte – chevaux, oiseaux, gros chiens...

❖ Le groupe est censé livrer Quirne à Carn quand celui-ci se présentera – et ils gardent le dragon vivant jusque là. Mais l'objectif de son dirigeant, le sinistre ogre **Voldrak de Pernin**, est de capturer Carn à son tour et de sacrifier les deux à la Ténèbre.



CARN

❖ Carn rôde à proximité de la cité, bien dissimulé dans les ruines d'un vieux moulin. Il surveille les Flèches hurlantes et se doute qu'elles lui préparent un tour de cochon.

❖ Néanmoins, il patiente dans l'espoir d'assister à la fin tragique de Quirne. Il ne se doute pas que Voldrak est un enténébré.



Même les membres de son groupe ignorent ce détail qui peut être révélé si on fouille ses affaires – papiers, livres de prières maudites, fioles d'une brume noire et opaque...

❖ Si les personnages tentent de délivrer Quirne et ont une chance d'y parvenir, il se montre pour les empêcher. Voldrak tente, s'il le peut de capturer Carn.

❖ Dans tous les cas, Quirne est pour l'instant assommée par les narcotiques et n'arrive pas à se secouer. Il faut la sortir de là au plus vite...



Vous connaissez le terme de Mexican Standoff ? C'est comme de jouer à Poule-Renard-Vipère... C'est une grosse bagarre qui oppose trois groupes ou plus entre eux – pas une bête bataille avec deux côtés. Carn et Voldrak tentent de tuer Quirne. Voldrak essaie aussi de tuer Carn qui veut lui rendre la politesse. Bref, les choses deviennent soudain assez exotiques...

SUITES

- ❖ Voldrak tente de prendre la fuite aussitôt que les choses tournent mal. Les Flèches hurantes font tout pour sauver leur peau si cela devient nécessaire.
- ❖ Doros est réduit en esclavage par Quirne qui le ramène avec elle. Si Carn a pu s'échapper, Quirne se lancera à sa poursuite plus tard...
- ❖ Les personnages reçoivent une jolie récompense, sans doute sous la forme d'un ou plusieurs objets magiques que Quirne sort d'un sac sans fond caché dans la malle à son auberge.

PROFILS TECHNIQUES

DOROS TAK

TYPE	Costaud
ALIGNEMENT	Opportuniste
PUISANCE	+2
POINTS DE VIE	15
DÉFENSE	12
INITIATIVE	3d6+2
MORAL	—
COMPÉTENCES	Convaincre et baratiner, Menacer et intimider, Se déplacer en silence
CAPACITÉS	Déplacement urbain, Préparé
POINTS DE TRÉSOR	4

CARN

TYPE	Caïd
ALIGNEMENT	Mauvais
PUISSEANCE	+3
POINTS DE VIE	25
DÉFENSE	14
INITIATIVE	5d6+3
MORAL	—
COMPÉTENCES	Séduire et corrompre, Se cacher dans les ombres
CAPACITÉS	Attaque sournoise, Réaction rapide
POINTS DE TRÉSOR	5

LES FLÈCHES HURLANTES

Les Flèches Hurlantes sont plus ou moins nombreuses selon les besoins et plus ou moins puissantes. Utilisez les profils suivants et les portraits page suivante pour panacher comme vous le sentez...

TYPE	Gros bras
ALIGNEMENT	Scrupuleux, libres ou opportunistes selon les cas
PUISSEANCE	+1
POINTS DE VIE	10
DÉFENSE	10
INITIATIVE	2d6+1
MORAL	9
COMPÉTENCES	Capturer des dragons, Regarder et repérer
CAPACITÉS	Grâce mortelle ou Grosse brute
POINTS DE TRÉSOR	2

TYPE	Costaud
ALIGNEMENT	Scrupuleux, libres ou opportunistes selon les cas
PUISSEANCE	+2
POINTS DE VIE	15
DÉFENSE	13 (12 de base +1 avec la capacité Armure)
INITIATIVE	3d6+2
MORAL	8
COMPÉTENCES	Capturer des dragons, Regarder et repérer
CAPACITÉS	Grâce mortelle ou Grosse brute
POINTS DE TRÉSOR	3



Notez que les Flèches Hurlantes, si on les ménage, peuvent devenir de possibles alliés dans les scénarios suivants.



VOLDRAK DE PERNIN

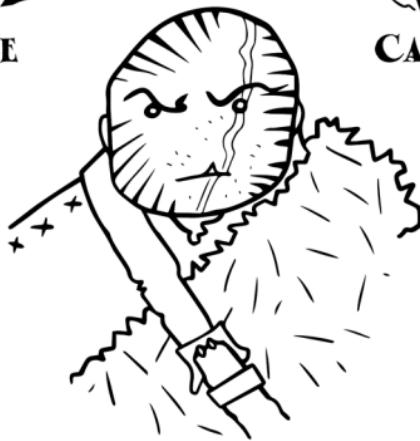
TYPE	Caïd
ALIGNEMENT	Déterminé
PUISSEANCE	+3
POINTS DE VIE	35
DÉFENSE	14
INITIATIVE	4d6+3
MORAL	—
COMPÉTENCES	Capturer des dragons, Préparer des drogues puissantes, Prier la Ténèbre
CAPACITÉS	Tant qu'il est présent, les Flèches ne fuient pas. Cœur de fer, Grosse brute.
POINTS DE TRÉSOR	6



SUPERBE



CARILLON



CALEBASSE



PRINCESSE



CORBEAU



ANAXASIS



CAMARDE



L'ÉTOUFFOIR



FIL DE PLOMB



LA GROSEILLE

LA NUIT DU LIMON FAUVE

MISE EN PLACE

DISTRIBUTION

Sultantalès – Dragon propriétaire terrien. Il dirige un très vaste domaine agricole dans une immense vallée à l'ouest de Belogne, où se nichent plusieurs villages habités par des gnomes et des humains. Au début de l'histoire, Sultantalès a disparu et, en vérité, a déjà été tué par le Limon Fauve.



Karave – Sorcier et chef d'un clan mandragore qui habite une ancienne forêt tout au bout du domaine de Sultantalès. Karave est une mandragore exaltée, volontaire, qui n'hésite pas à prendre des décisions extrêmes pour protéger son peuple.

MOTS-CLEFS : exalté par ce qu'il a à accomplir, mais plutôt abattu et désespéré par les évènements qu'il a mis en branle, vague odeur d'échalotes qui peut faire pleurer les plus sensibles des humains mis en sa présence.

Le Limon Fauve – Créature affreuse originaire d'un autre plan, le Limon Fauve est extrêmement rusé et maléfique, très certainement marqué par la Ténèbre. Maintenant qu'il a trouvé un chemin vers ce monde, il compte bien s'y installer définitivement et le soumettre à son règne abominable.

MOTS-CLEFS : incompréhensible, indescriptible, invulnérable, conquérant.

Yvonic – Guerrier mandragore et opposant à Karave, qui lui a été préféré par le conseil des anciennes.

MOTS-CLEFS : forte odeur de gingembre, agité, incertain, fort en tactique mais débutant en politique de gestion de crise.



CONTEXTE

Les personnages sont une nouvelle fois à Belogne, cette fois en mission pour le Seigneur de la Marche. Ils doivent remettre une lettre au **Commandeur militaire** de la cité et attendre une réponse, mais celui-ci est en manœuvre au loin et ne reviendra pas avant quelques jours.

Ils assistent alors à l'arrivée de centaines de réfugiés terrifiés qui proviennent des domaines du **dragon Sultantalès**. Ceux-ci affirment que le dragon a disparu, que les mandragores attaquent, que des gens ont été tués mais qu'on n'a pas retrouvé leurs corps.

Il est clairement dans les attributions des personnages d'aller opérer une reconnaissance dans la vallée afin de réunir le maximum d'informations pour le Seigneur de la Marche et pour le Commandeur militaire de Belogne.

DESSOUS DES CARTES

Tout au bout du domaine de **Sultantalès** s'étend une très ancienne forêt appartenant à un clan de **Mandragores**. Le dragon étant ce qu'il est, un être avide et ordonné, il a décidé depuis longtemps de rogner progressivement sur ce territoire, d'en faire des essarts puis de les livrer à l'agriculture – histoire d'augmenter ses richesses. Mais, si les Mandragores, terrifiées par le feu du dragon et la crainte de représailles, n'ont opposé que quelques rares actes de résistance aux travaux de bûcheronnage, elles n'en souffrent pas moins.

Le jeune chef Karave voit son clan s'étioler depuis des années quand il en prend la tête. Sorcier curieux et inventif, il obtient d'un voyageur de passage les sources d'un terrible rituel capable de convoquer une créature assez puissante pour protéger les Mandragores et effrayer le dragon. Évidemment, tout ne se passe pas comme il s'y attend – la créature, l'**abominable Limon Fauve**, a une effroyable volonté et ses propres objectifs. Karave, venu confronter le dragon, assiste à sa destruction par le Limon Fauve qui s'installe dans sa forteresse.

Karave est atterré par ce qu'il a fait, mais ses guerriers sont déjà en route pour chasser les humains et les gnomes – et ils s'aperçoivent que le Limon Fauve n'est l'allié de personne.

Quand les personnages se mettent en route pour le domaine de Sultantalès, la situation est bien différente de celle rapportée par les réfugiés : les Mandragores se sont réfugiées dans leur forêt et Karave a été arrêté et emprisonné par l'un de ses adversaires au sein du clan, accusé d'avoir trahi tout le monde. Il attend la mort, désespéré par les événements qu'il a provoqué.



CHEMIN CRITIQUE

Voici les principales situations de l'histoire et la manière de les enchaîner.

- ❖ Les personnages, en mission à **Belogne**, assistent à l'arrivée massive de réfugiés en provenance du domaine du dragon Sultantalès, principal fournisseur de vivres et de grains de la cité. Ils font état de la disparition du dragon, de l'attaque des Mandragores et de phénomènes qu'ils peinent à décrire correctement.
- ❖ Les personnages voyagent vers la vallée pour opérer une reconnaissance et étudier la situation, afin d'en informer le Seigneur de la Marche ou le Commandeur militaire de Belogne.
- ❖ Les personnages doivent explorer la vallée, dans un contexte presque apocalyptique. Ils affrontent ses dangers et commencent à comprendre que la situation est catastrophique : le monde est sous l'attaque d'une force sur-naturelle monstrueuse et aucun corps expéditionnaire ne pourra la contrer. L'ambiance est lourde, mortelle – les distances à parcourir sont importantes et rien ne semble être ce qu'il paraît.
- ❖ Des indices laissant penser que les Mandragores ont à voir avec les évènements, il faut voyager jusqu'au bout de la vallée, les trouver pour obtenir d'elles des explications et recevoir l'autorisation de visiter Karave dans sa prison.

- ❖ Karave a une solution : **un rituel de révocation**, très dangereux à accomplir, mais seul à même de chasser la créature. Il faut soit obtenir sa libération sous leur responsabilité ; soit le faire évader. Tout dépend de la manière dont les personnages négocient avec **Yonic**.
- ❖ Enfin, les personnages doivent effectuer la route de retour vers **le palais du dragon**, alors même que le Commandeur militaire et ses troupes se présentent à l'entrée de la vallée, et conduire le rituel avec l'aide de Karave...

REPÈRES

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

- ❖ **LA NUIT DU LIMON FAUVE EST ESSENTIELLEMENT UN SCÉNARIO D'HORREUR, DE DIPLOMATIE ET DE DÉBROUILLARDISE.**



Le genre horrifique est très complexe et l'auteur vous avouera bien volontiers qu'il n'en est absolument pas un spécialiste. Ce qui suit n'est que sa manière de l'aborder lorsqu'il fait jouer et ce n'est peut-être pas la bonne. Malgré tout, cet élément particulier est nécessaire pour mener ce scénario.

Ici, l'horreur va prendre deux formes : d'une part, un « habillage graphique » comprenant des descriptions angoissantes, poignantes, tragiques ; d'autre part, un sentiment permanent d'impuissance, d'extrême vulnérabilité, d'urgence face à la promesse de destruction du monde.

Mais c'est aussi un scénario qui fait appel à la débrouillardise des joueurs pour trouver des solutions quand rien d'autre ne paraît vouloir fonctionner. On ne peut pas arrêter l'apocalypse, mais on peut essayer autrement.

Enfin, c'est un scénario diplomatique. Cela signifie que le meneur de jeu doit absolument prendre en compte tout ce qui est joué autour de la table dès lors que les personnages arrivent chez les Mandragores. S'ils sont impolis, agressifs, grossiers, insultants, hautains, méprisants, ça ne devrait vraiment pas bien se passer – et ils risquent leur vie. D'un autre côté, s'ils acceptent de vraiment discuter, les choses peuvent aller en douceur. Le travail du meneur de jeu est bêtement de se mettre à la place des Mandragores. Est-ce qu'il supporteraît l'attitude des personnages s'ils venaient sonner chez lui pour lui demander du sucre ou lui vendre des billets de tombola ? Parce que c'est exactement de ça qu'il s'agit. On ne commence pas par engueuler son banquier le jour où on vient négocier un prêt ou une accommodation du plafond de découvert. On ne dit pas à un prof, le jour de l'oral du Bac,

que sa matière ne sert à rien dans la vie. Oui, oui, c'est tout ça la diplomatie... Et un bon scénario diplomatique est impitoyable envers ceux qui se comportent comme des gougnafiers (voir ensuite à Débrouillardise pour les solutions alternatives). 

- ❖ **Confronter directement le Limon Fauve** est une **très mauvaise idée** qui finira très mal pour les personnages. Même ses serviteurs – des bouts de lui-même qui ont phagocyté les cadavres de tous ceux qu'il a tué – sont quasiment invulnérables. L'idée est de convaincre les joueurs que toute solution brutale, frontale, directe, se finira très, très mal pour leurs personnages et que toute solution impliquant de la débrouillardise sera la bienvenue. Bien entendu, la première ou la deuxième fois que les personnages essaient de combattre ces créatures, il faut leur laisser une chance de fuir (éventuellement avec une belle grosse claque qui laisse bien rouges les fesses des malheureux).
- ❖ **Karave** est le genre de personne qui prend de très mauvaises décisions pour de très bonnes raisons. Sultantalès était un tyran et les Mandragores avaient peu d'options pour lui résister. Karave a simplement choisi la plus mauvaise d'entre elles. Il est sincèrement repentant et aidera les personnages de toutes les manières possibles, comme nous le verrons.

♪ Yvonic n'est pas un mauvais bougre, mais il est dépassé par les évènements. Il était juste ravi de pouvoir lancer son armée à la reconquête de la vallée et maintenant que maints braves sont morts, il doit se terrer dans la forêt. Il en veut terriblement à Karave, mais sent confusément que toute cette histoire ne s'arrêterait pas s'il faisait exécuter Karave. Il est prêt à discuter pour peu qu'on ne le prenne pas de haut et qu'on ne le méprise pas.

DÉTAILS

LES RÉFUGIÉS

♪ Des familles humaines et gnomes arrivent à pied ou sur de lourds chariots agricoles. Elles sont désembrées, affolées. Elles ont tout perdu et n'ont plus que leurs yeux pour pleurer. Ce sont plusieurs centaines de personnes qui arrivent en ville alors que personne ne semble pouvoir les aider.

♪ Les réfugiés racontent tous la même chose : le dragon Sultantelès, qui dirige l'immense domaine agricole où ils travaillaient, a disparu et personne n'est revenu de sa forteresse après y être monté pour prendre des nouvelles. Ensuite, les Mandragores de l'ancienne forêt ont attaqué et le dragon n'est pas intervenu. Les gens ont simplement fuit. Par ailleurs, certains affirment avoir vu des choses errer dans la campagne et attaquer le bétail – mais ils pensent que ce sont des créatures mandragores.

MOTS-CLEFS : incompréhension, désespoir, anéantissement, deuil, pauvreté, regards vides, cauchemars la nuit, pleurs, enfants séparés de leurs parents... Des scènes poignantes de familles séparées sans nouvelles de leurs proches. Des gens qui s'effondrent d'un coup, maintenant qu'ils sont arrivés. Des personnes catatoniques ou, au contraire, qui deviennent extrêmement agressives.

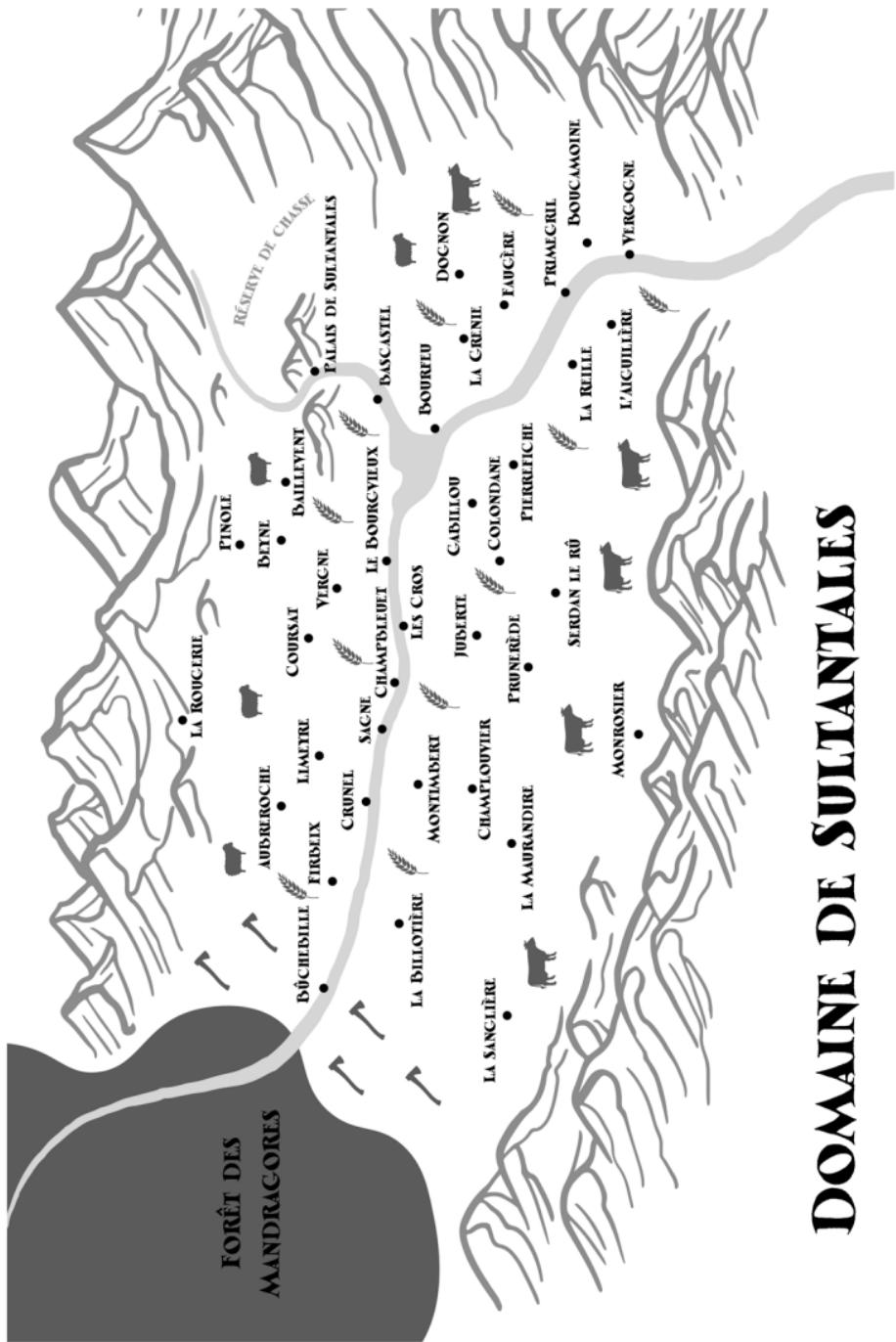
- ❖ Les habitants de Belogne sont inquiets. Le domaine de Sultantelès est l'un des principaux fournisseurs de céréales et de fromages de la ville. Si la vallée est perdue, c'est la disette assurée – ou une terrible flambée des prix. Un mouvement de panique s'empare des marchés.
MOTS-CLEFS : interpellations, appels, questions, rumeurs vraies et fausses, solidarité, hospitalité, accapareurs, réserves à faire, pendards dépouillant les réfugiés... Les prêtres et prêtresses de l'Église des Trois Sœurs organisent une procession pour réunir des fonds d'urgence pour aider les malheureux.
- ❖ Les personnages sont des représentants du Seigneur de la Marche qui, normalement, protège toute la région. Ils sont, par le fait, autant responsables de la situation que les gens du Commandeur militaire de Belogne. Et personne ne prend de décision ou ne sait quoi faire. Si cela ne vient pas d'eux, quelqu'un émet l'idée d'envoyer un messager au Seigneur de la Marche, un autre au Commandeur et de missionner les personnages pour aller opérer une reconnaissance sur place.

MOTS-CLEFS : hésitations, discussions sans fin, aucune décision claire, renvoi de responsabilités, hiérarchie et juridictions mal définies... Querelles budgétaires : qui va payer pour tout ça ?

LE DOMAINE DE SULTANTALÈS

- ❖ La route qui mène au domaine est large et bien pavée – les lourds chariots qui l'empruntent plusieurs fois par an pour amener les récoltes à Belogne n'ont aucun mal y manœuvrer avec de lourdes charges.
- ❖ Le domaine lui-même est une très grande vallée. Il faut une bonne journée pour la traverser en largeur et deux ou trois jours pour la parcourir sur sa longueur. Elle est fermée de tous côtés par des collines abruptes, quelques falaises et même une petite chaîne de montagnes peu élevée. L'ancienne forêt des Mandragores boucle le dernier côté, au plus loin de l'entrée.
- ❖ Une large rivière coule au centre de la vallée et l'irrigue généreusement – d'ailleurs, la seule chose vivante et mouvante de la vallée sont les canaux, ruisseaux, rus qui la sillonnent. Des champs de blé, de seigle, de froment et de fèves occupent les champs au centre, en même temps que de nombreuses cultures maraîchères ; les flancs des collines et les zones périphériques sont réservées à l'élevage de vaches et de brebis.

DOMAINE DE SULTANTALES



❖ Tous les six à huit kilomètres, on trouve des villages qui abritent cent ou deux cents personnes à chaque fois. Des routes larges et bien entretenues les relient, bordées de haies vives et de fossés profonds. La campagne est aussi parsemée de granges en bois et d'abris en pierres sèches.

❖ Quand les personnages pénètrent dans le domaine, les villages sont tous abandonnés. Les animaux errent au hasard et semblent effrayés. Mais on ne trouve aucun mort, aucun cadavre.



Voici les premiers éléments d'horreur qu'il faut installer dans les descriptions : la vallée est immense et la vallée est vide. Les maisons ont été abandonnées à la hâte ; on trouve quelques traces de destructions mais finalement assez réduites. Le silence est effrayant, oppressant. Pour inspiration, revoyez quelques images des villes et villages près de Tchernobyl. Des villages fantômes, sans les fantômes... ou presque. 

❖ Lors de leur offensive initiale, les Mandragores ont commencé à planter des graines magiques un peu partout. Des bosquets émergent donc, ici et là, au hasard des plantations et grossissent rapidement. Il n'est pas impossible de se coucher au milieu d'un champ et de se réveiller au milieu d'un bois ou dans les frondaisons d'un arbre...

 Les personnages peuvent aisément trouver de nombreux abris, dans les villages ou dans les campagnes. Forcément : il n'y a plus personne pour les empêcher de s'installer où ils veulent.

MOTS-CLEFS : immense, désolé, vide, atmosphère lourde, silence insupportable, mugissements soudains, abandon, dépeuplé, fantôme...

RESSOURCES : eau, nourriture, outils agricoles, petit bois sec, couverture, lumières...

DANGERS : animaux rendus nerveux et agressifs par la présence du Limon Fauve, Mandragores perdues et affolées, pièges laissés par les habitants lors de l'invasion des Mandragores, jaillissement soudain d'arbustes épineux aux feuilles empoisonnées, inexplicables et soudaines poussées de panique, cauchemars lucides la nuit, impressions fugaces déclenchant des réflexes armés et dangereux...



Toute cette séquence sert à installer l'ambiance. N'hésitez pas à l'étirer un peu en longueur, mais pas trop. C'est un peu la difficulté de l'exercice. Si les personnages arrivent trop vite à la forêt des Mandragores, vous passerez à côté de l'élément horrifique. Si vous y consacrez trop de temps, les joueurs vont décrocher. En fait, étirez les descriptions et ne faites rien jusqu'à ce que vous sentiez que les joueurs s'impatientent. Attendez encore un poil, puis balancez un évènement mineur, juste de quoi les faire sursauter, réagir : un bosquet qui jaillit, un serviteur du Limon Fauve qui passe

sur une colline et hume l'air, des animaux qui paniquent, l'impression que quelque chose bouge là-bas en bordure du village (mais ce n'était qu'un vieil épouvantail dans l'ombre). Il faut deux à trois jours pour arriver à la forêt et sans doute même un peu plus. N'éliminez pas ça en une simple ellipse. Chaque nuit doit se passer, avec ses tours de garde et son angoisse – d'autant plus grande qu'il ne se passe pas forcément grand-chose...

Néanmoins, des Mandragores séparées de leur forêt peuvent demander ou accepter de l'aide des personnages pour peu que ceux-ci se montrent prudents et patients. C'est une source mineure d'information (l'attitude du dragon, l'existence de Karave et son « grand projet », la violence des serviteurs du Limon Fauve). C'est éventuellement une bonne manière d'arriver finalement à la forêt et d'y rencontrer Yonic. 

LE LIMON FAUVE

- ❖ Le Limon Fauve est une créature qui vient d'un autre plan d'existence. Elle est très puissante, invulnérable à beaucoup de choses et surtout elle possède des capacités uniques.
- ❖ Le Limon Fauve est une sorte de protoplasme informe, lisse, fluide et changeant, de couleur vaguement jaune sombre. Il peut s'étirer sur de grandes surfaces ou se concentrer en une sorte de boule plus grande qu'un homme.

- ❖ Lorsque le Limon Fauve attaque une cible, il l'entoure, la digère et la fait ainsi disparaître. C'est ce qui est arrivé au dragon Sultantalès. Mais il peut aussi en profiter pour donner naissance à de petits Limons Fauves qui ont quasiment les mêmes capacités. Et c'est ainsi qu'il se constitue une armée, progressivement, en tuant des villageois, des Mandragores et des têtes de bétail.
- ❖ Toute la vallée est ainsi parcourue par des Limons Fauves de petite taille (comme de gros chiens), extrêmement dangereux. Fort heureusement pour l'instant, le Limon Fauve commence à manquer de créatures pour créer de nouveaux serviteurs, mais ses forces se dirigent vers la vieille forêt et l'arrivée d'un corps expéditionnaire serait du pain béní.



Voici le second élément horrifique de l'histoire. Le Limon Fauve et son serviteur sont invincibles, invulnérables. Toute rencontre violente doit se traduire par une sévère défaite, bien que les personnages puissent fuir. L'idéal est de laisser aux joueurs l'initiative des premières confrontations. Ce sont eux qui décident quand et où aller au contact pour tâter de l'opposition. Plus tard, mettez les serviteurs sur leurs traces, obligez-les à fuir, à se cacher, à trouver des moyens de les semer. Débrouillardise devient le maître mot.

LES MANDRAGORES

- ❖ Les personnages peuvent se demander, en arrivant dans la vallée, où se trouvent les Mandragores. En effet, alors que les réfugiés annonçaient qu'elles étaient partout, elles ont purement et simplement disparu.
- ❖ L'ancienne forêt est de l'autre côté de la vallée et il faut compter entre deux et quatre jours de marche depuis le portique d'entrée. L'approche est de plus en plus difficile – la végétation est épaisse et agressive – mais il est possible de passer par les coupes franches des essarts pour aller plus vite.
- ❖ Les Mandragores sont discrètes et farouches, mais aussi complètement désorientées et dé-moralisées. Elles ne comprennent pas ce qui se passe et savent simplement que Karave est responsable.
- ❖ Yvonic est en charge. Les personnages doivent le convaincre de les laisser parler avec Karave pour avoir le fin mot de l'histoire – le voyageur, le rituel, la mort du dragon, la puissance du Limon Fauve.
- ❖ Karave propose de conduire un nouveau rituel, très dangereux, pour révoquer la créature. Mais il faut qu'il soit libéré et conduit jusqu'à la forteresse du dragon.



Troisième élément du scénario : la diplomatie. Apprenez à vos joueurs à ne pas se moucher dans les rideaux, à dire bonjour aux dames, à ne pas pénétrer en cheval dans les églises, à se laver les mains en sortant des latrines et surtout, surtout, à dire S'il-vous plaît et Merci. Et oui, les mêmes règles de savoir-vivre s'appliquent dans la vraie vie, sur internet et dans les parties de jeu de rôle.

Soyez assuré que l'auteur est assez impitoyable avec les comportements désagréables et malvenus des personnages quand ceux-ci sont face à des gens normaux – que ceux-ci soient de simples paysans ou des empereurs. Non, tu ne mets pas tes pieds sur la table basse tant que je ne t'ai pas invité à le faire ! C'est, semble-t-il, quelque chose qu'il ne faut pas hésiter à faire rentrer dans la tête à grands coups de pied aux fesses. En plus, ça servira certainement dans les prochains scénarios... 

ET MAINTENANT ?

Traverser le domaine une nouvelle fois, pénétrer dans le palais en évitant les serviteurs du Limon Fauve, trouver un coin tranquille et conduire le rituel jusqu'à ce que la créature d'outre-espace soit renvoyée dans les domaines qu'elle n'aurait jamais dû quitter...

SUITES

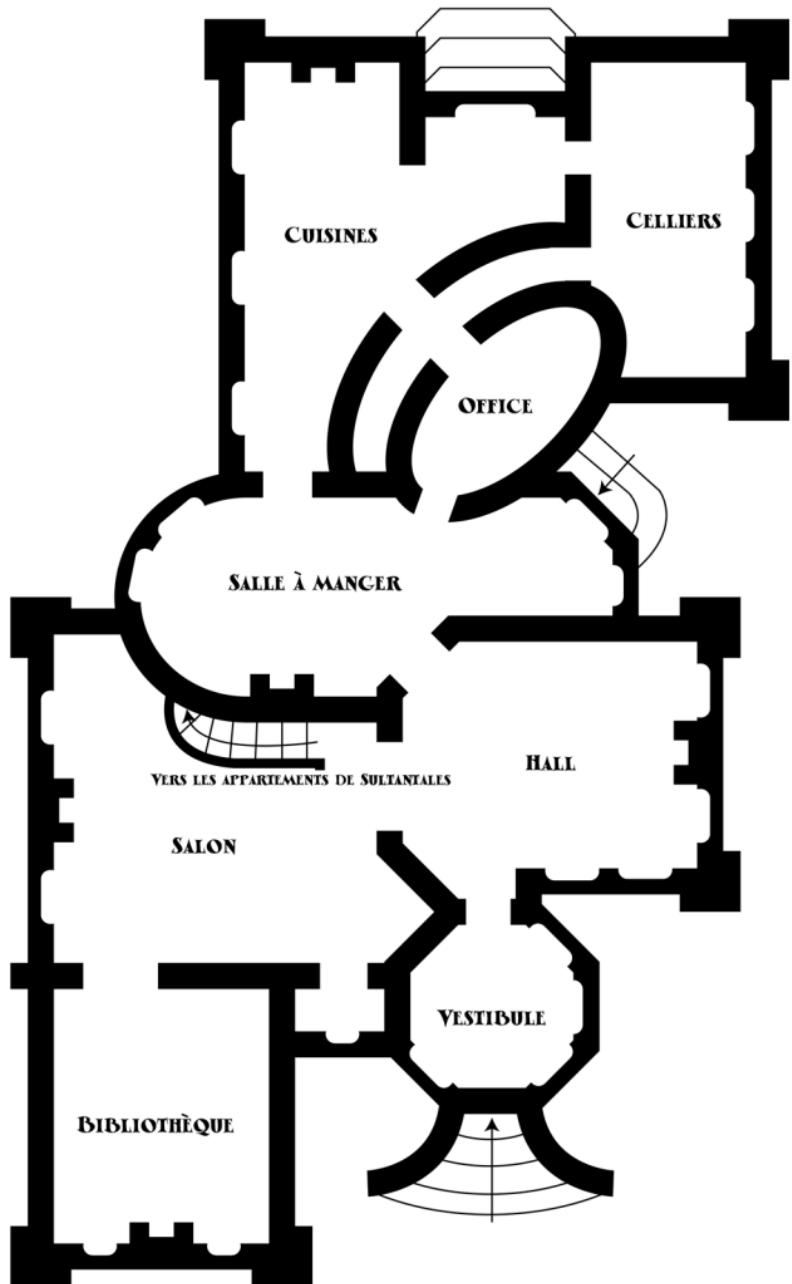
- ♪ Karave conduit le rituel. L'élément final de celui-ci est son propre sacrifice – il a lié son énergie vitale au Limon Fauve lors du premier rituel et ce dernier ne repartira pas sans son décès.
- ♪ Un corps expéditionnaire conduit par Gaillarde, la seconde fille du Seigneur de la Marche, vient reprendre possession de la vallée. Gaillarde s'installe dans la forteresse.
- ♪ Les Mandragores sont repoussées dans l'ancienne forêt, mais Gaillarde passe un pacte avec elles pour que chacun reste de son côté de la frontière. Les essarts sont rendus aux Mandragores.

PROFILS TECHNIQUES

Le Limon Fauve et ses serviteurs n'ont pas besoin de beaucoup de caractéristiques.

Ils sont facile à toucher (Défense 10), mais les armes normales n'infligent aucun dégâts (et les armes magiques seulement demi dégâts). Par contre, ils ont une puissance de +5 et 6d6+5 en initiative. Leur seule véritable faiblesse est qu'ils sont assez rapides mais ne courrent pas, ne bondissent pas et grimpent lentement.

Voilà, voilà... Quand on vous dit qu'il faut y aller en douceur.



PALAIS DE SULTANTALES

QUARANTE-SEPT GOBELINS

MISE EN PLACE

DISTRIBUTION



Béliardis – Dragon lâche, sournois et manipulateur. À la tête d'un réseau de « protection » de clans gobelins : « tu me payes tous les ans et je m'assure que ton clan n'a pas de soucis avec les autres clans ou de soucis tout court. »

MOTS-CLEFS : très bien habillé, habitué au luxe et au confort, mal à l'aise avec la violence directe, désagréable avec ses inférieurs, mieux

avec ceux qu'il veut flatter, toujours plusieurs coups d'avance dans ses complots habituels mais n'imagine pas qu'on puisse venir le chercher chez lui.

Ochiros Tête de Chêne – Chef du clan gobelin du Vif Serpent – lâchement assassiné alors qu'il est en visite diplomatique chez le Seigneur de la Marche. C'est plutôt sa figure de chef respecté qui sera évoquée dans l'histoire.

Élévir Kaksine – Maître assassin à la solde de Béliardis. Prêt à tout, sans aucun scrupule et parfaitement compétent. Néanmoins, il tient à sa vie et là encore est prêt à tout pour la conserver, y compris trahir ou collaborer.

MOTS-CLEFS : négociateur né, trouve toujours à temporiser si c'est son intérêt, parle avec les mains et utilise des mots compliqués, parle trop.



Tolos, Chondri, Kapul, Onid, Saltipèle et quarante-deux autres gobelins – gardes et serviteurs d'Ochiros, bien décidés à venger son assassinat une fois qu'ils auront offert de grandes funérailles à leur chef.

MOTS-CLEFS : résolus, disciplinés, rigolent d'autant plus facilement qu'ils vont à la mort – vous avez vu le Treizième Guerrier ?

Tandeline – Femme d'Ochiros.

Digne dans son chagrin, impalable dans sa vengeance.

MOTS-CLEFS : résolue, organisée, intelligente, ne parle pas pour ne rien dire et écoute beaucoup, mais quand elle a une idée quelque part, elle ne l'a pas ailleurs.



CONTEXTE

Quarante-sept Gobelins rentrent chez eux, emportant trois catafalques où gisent leur chef et ses deux conseillers. **Le Clan du Vif Serpent** était en visite diplomatique chez le Seigneur de la Marche pour renouveler des traités de paix et discuter de divers problèmes frontaliers. Le chef du clan, Ochiros, et ses deux conseillers, ont été assassinés dans leur chambre dans des circonstances très étranges. Le Seigneur de la Marche promet que le coupable sera découvert, mais les Gobelins jurent de se venger. Il est urgent de découvrir ce qui s'est passé.

DESSOUS DES CARTES

Béliardis est un dragon retord qui a trouvé le moyen de s'enrichir sans prendre trop de risques. Voilà des années qu'il manipule les clans gobelins de la région, éliminant tous ceux qui ne lui payent pas tribut, montant les chefs les uns contre les autres, opérant quelques missions discrètes et sanguinaires par le biais de ses agents moyennant paiement.

Béliardis a donc accepté d'assassiner le chef du clan du Vif Serpent pour le compte d'un concurrent, **le chef Froard Puits-Rouge des Mains Bleues**, afin que le clan soit dissous et ses possessions récupérées (Il y a même sans doute de sombres histoires de jalouse à dessous : le chef ennemi aurait bien aimé mettre dans son lit celle qui a finalement choisi Ochiros pour époux, **la belle Tandeline**).

Béliardis a donc chargé son principal homme de main, **Élévir Kaksine**, de l'opération. Et, maintenant que tout est fini, que le clan du Vif Serpent n'en a plus que pour quelques semaines à vivre, Béliardis est déjà passé à tout autre chose...

CHEMIN CRITIQUE

Voici les principales situations de l'histoire et la manière de les enchaîner.

- ☛ Les personnages sont à la Forteresse de la Marche. Ils assistent au départ des Gobelins. Mais le Seigneur ne leur laisse pas le temps de bayer aux corneilles. Ils sont chargés de tirer cette histoire au clair.
- ☛ Une courte enquête les met sur la piste de l'assassin. Reste à capturer celui-ci, vivant, pour obtenir le nom du commanditaire du meurtre.
- ☛ C'est aux personnages que revient la lourde tâche d'aller assister aux funérailles gobelinées et de donner le nom du coupable à la veuve du chef.
- ☛ Les Gobelins décident d'aller punir le dragon et de ramener sa tête et sa peau pour les déposer sur la tombe du chef. Ils n'ont que peu de chances de réussir sans l'aide de « civilisés » qui connaissent les cités. La veuve du chef demande aux personnages de guider ses guerriers dans la mission de vengeance.
- ☛ Trouver le dragon, pénétrer chez lui et l'abattre – voilà la mission qui attend les personnages, en compagnie de quarante-sept Gobelins, s'ils acceptent.

REPÈRES

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

QUARANTE-SEPT GOBELINS EST ESSENTIELLEMENT UN SCÉNARIO DE D'INTRUSION ET DE BATAILLE.



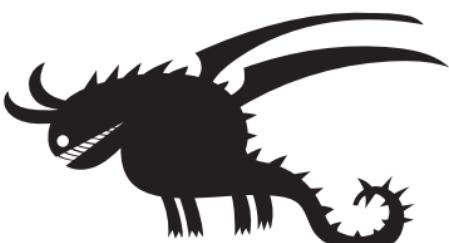
Bien qu'il commence par une courte scène d'enquête et de poursuite, histoire de récupérer quelques informations utiles par la suite, ce scénario est construit autour d'un énorme temps fort : l'assaut d'une île bien protégée afin d'aller y cueillir un criminel. Nous vous proposons à ce sujet de nouvelles règles, que vous avez pu trouver dans nanoChrome notamment, si vous possédez aussi ce livre de la collection Chibi.

Une intrusion tient à la fois de l'opération militaire tactique, de l'espionnage et de l'exploration de zone inconnue. Genre Metal Gear Solid. Il faut être discret, effacer l'opposition, atteindre des objectifs tactiques et sortir de là vivant. C'est donc un bon gros scénario d'action que nous vous proposons, où les gros bourrins et les petits malins pourront briller à tour de rôle.

Votre boulot, avec l'aide des joueurs, est de maintenir la pression et d'envoyer plein de surprises sous la forme d'obstacles, de révélations, de missions secondaires soudaines, de difficultés à circonvenir et autres péripéties stressantes.



- ☛ Les personnages ont pris du galon au cours des aventures précédentes et on attend d'eux qu'ils agissent en responsabilité. Ils ont toute la confiance du Seigneur de la Marche.
- ☛ À un moment de l'histoire, les personnages vont devoir faire **un choix important** : participer à une vengeance pour aider des alliés ou les regarder partir vers une mort certaine. C'est un faux choix peut-être (disons que l'issue est normalement jouée d'avance), mais tout de même, les joueurs doivent en discuter et doivent sentir que c'est un moment important pour eux. Relisez les pages 185 et suivantes de Dragon de poche pour plus d'informations sur les choix.
- ☛ La principale scène de cette histoire, c'est **l'assaut final** contre la demeure du dragon. Il sera sans doute un formidable adversaire, tout peureux qu'il soit, mais sans les personnages, les Gobelins n'ont aucune chance – il est très important que vous donnez la part belle à vos joueurs (sans oublier de mettre en scène le sacrifice des Gobelins autour d'eux).



DÉTAILS

ENQUÊTE

- ♪ La nuit dernière, **Ochiros**, du clan du Vif Serpent, ainsi que deux de ses conseillers, ont été assassinés dans la chambre que le Seigneur de la Marche avait offerte au chef pour la durée de son séjour. Ochiros et le Seigneur de la Marche devaient renouveler des serments de paix. Le meurtrier a utilisé **un poison de lame foudroyant et mortel** avant d'abandonner les corps qui ont été retrouvés ce matin.
- ♪ Les gardes et serviteurs du chef, quarante-sept Gobelins au total, menés par **Tolos** et **Chondri**, deux vétérans, étaient logés dans les dépendances de la Forteresse de la marche. Ils sont ulcérés et abattus par la nouvelle de l'assassinat, mais se tiennent dignement – ils se sentent coupables de n'avoir pu empêcher cette mort, mais le moment n'est pas encore venu pour eux de se laisser aller au désespoir.
- ♪ Vers midi, les Gobelins repartent, emportant les corps de leurs trois camarades. Les bannières sont en berne et le convoi bien triste. Leur clan risque d'être emporté par un tel coup. Néanmoins, Tolos a regardé le Seigneur de la Marche dans les yeux et a seulement dit « **Par les cendres !** » – ce qui est un serment de vengeance chez les Gobelins. Le Seigneur a blêmi, mais admet sa propre responsabilité.

- ☛ Une enquête rapide peut être menée dans le château. Il manque une personne : **un parfumeur de Belogne**, qui était là depuis deux jours pour présenter et vendre ses produits aux quatre filles du Seigneur et à leurs servantes.
- ☛ Les personnages sont invités à foncer ventre à terre vers Belogne pour retrouver le parfumeur. Il est impératif de le capturer **vivant** !

LE PARFUMEUR

- ☛ Bien entendu, le parfumeur est le coupable. Il s'agit d'**Elévir Kaksine**, le maître assassin de Béliardis. Il fonce lui aussi sur la route de Belogne, qui est la seule voie possible pour quitter rapidement la région.
- ☛ **Elévir Kaksine** est un homme plein de ressources et difficile à trouver. Il n'a que quelques heures d'avance sur les personnages, mais cela peut lui suffire.
- ☛ N'oubliez pas qu'il faut le prendre vivant et **Elévir Kaksine** va jouer avec cette obligation.
AMBiance : sentiment d'urgence, chasse à l'homme, nervosité, responsabilités écrasantes...
MOTS-CLEFS : fausses pistes, embuscades, pièges (pensez au premier Rambo !), détours, perte de temps, traces illisibles, témoins ayant vu passer le marchand...
DANGERS : flèches empoisonnées tirées de loin, chevaux blessés par des chausse-trappes abandonnées sur la route, éboulements provoqués par Kaksine, position imprenable, chemins au bord de précipices insondables, autruches des neiges et reptiles volants...



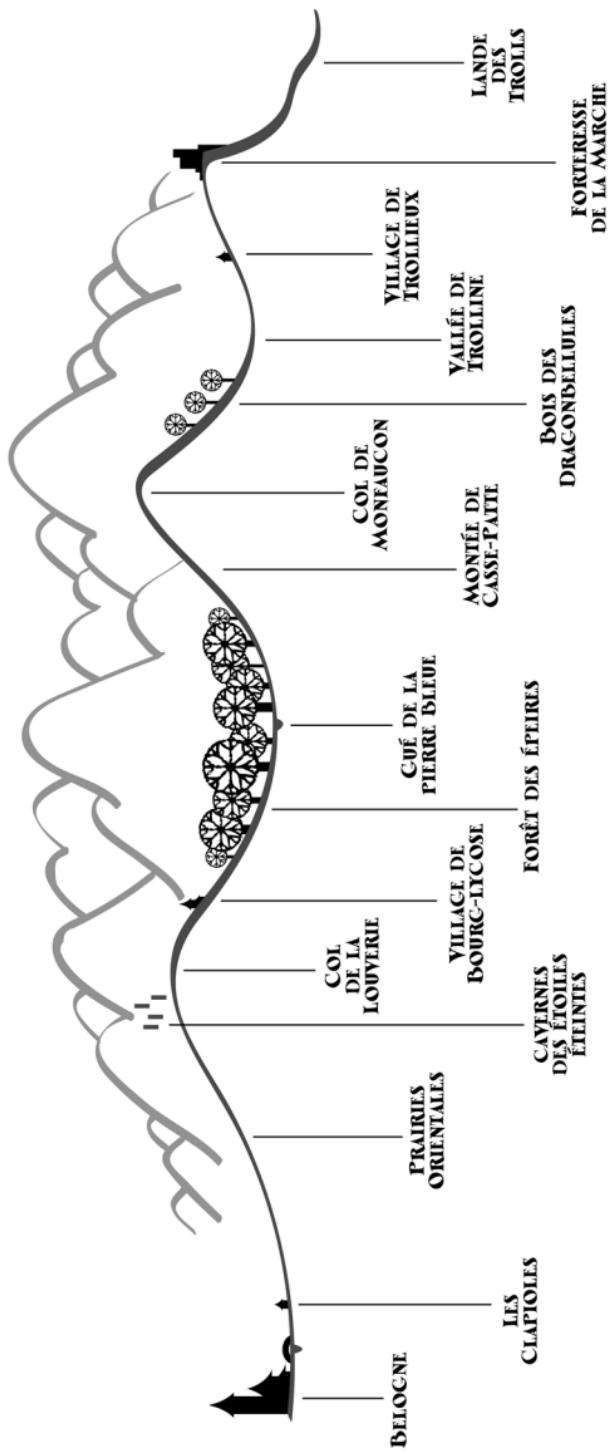
Évitez de multiplier les jets de compétence. Partez des descriptions des joueurs – ce que leurs personnages font et comment. Donnez des informations en fonction de ces descriptions. Bien entendu, si un personnage possède des capacités spéciales, des sorts ou des compétences appropriées, laissez-le les utiliser.

¶ Une fois capturé, **Élévir Kaksine** passe à table en échange de la promesse qu'on ne le torture pas et qu'on ne le livre pas aux Gobelins. Il demande à payer rançon – c'est quelque chose qui se fait et il est possible que le Seigneur de la Marche soit enclin à accepter en échange d'une complète confession.



Vous avez vu toutes ces séries ou ces films où le procureur accepte un allégement de peine voire une immunité en échange d'informations vraiment utiles ? Ben voilà, c'est la même chose. Ce n'est pas forcément toujours facile à accepter (choisir le moindre mal, c'est déjà choisir le mal), mais c'est parfois inévitable.

¶ Il livre donc son commanditaire, le dragon **Béliardis**, ainsi que bon nombre de ses manigances secrètes et de son racket chez les gobelins.



UNE LONGUE ET FATIGUANTE JOURNÉE DE ROUTE

FUNÉRAILLES

- ❖ Les personnages sont chargés de rejoindre le clan du Vif Serpent et de donner l'information à la femme du chef, **Tandeline**, qui a pris la tête du clan en attendant de nouvelles élections et la fin de la période de deuil.
- ❖ Les personnages assistent ainsi aux funérailles du chef et de ses conseillers. Chacun des quarante-sept Gobelins qui étaient présents à la Forteresse verse un peu de son sang sur la dépouille et s'enduit le front de cendre.
- ❖ Le clan est directement menacé par un clan rival, les **Mains Bleues**, à qui il doit beaucoup d'argent. Mais Tandeline veut se venger de Béliardis. Les quarante-sept Gobelins jurent d'aller au bout.
- ❖ Néanmoins, Béliardis habite dans une grande cité franche bien protégée, **Port Silhouette**, et les Gobelins seuls n'ont aucune chance de parvenir jusqu'à lui sans de bonnes informations qu'ils seront incapables d'obtenir.
- ❖ Les personnages acceptent-ils, sur la demande de Tandeline, d'accompagner ses guerriers pour faire la peau au dragon ?



Vengeance ou justice ? Moralement, ce scénario est assez délicat, il faut bien l'avouer. Notre morale contemporaine fait bien la différence entre vengeance et justice : dans un cas, il s'agit de punir quelqu'un soi-même sans qu'il puisse défendre sa position ; dans l'autre, l'inculpé peut espérer d'une part statuer sa défense devant des juges neutres et d'autre part obtenir une peine plus ou moins en rapport avec son crime.

Néanmoins, la justice sous cette forme est une invention récente. Au bas moyen-âge, la Faide (la vengeance privée), très proche du principe de Vendetta, permettait officiellement, et avec l'autorisation de juges extérieurs, d'opérer une vengeance après un crime. Plus tard, jusqu'à l'époque moderne, les inculpés étaient jugés hors de leur présence et sans avocat.

Les joueurs peuvent hésiter et c'est bien normal. D'ailleurs, ça peut faire l'objet d'une très belle scène de discussion entre eux et Dame Tandeline. Puisque le dragon a agit contre le clan tout entier et que le statut de la veuve lui donne, pour le moment, le rôle de maître de justice, n'a-t-elle pas le droit de décréter une prise de corps sur le dragon ? Les personnages eux-mêmes n'ont-ils pas amené les preuves et les témoignages suffisants ? Bref, est-ce encore une vengeance ou simplement l'expression de la justice du clan ? Toutefois, les vengeances ont toujours donné de plus belles histoires, bien plus tragiques, que les histoires de justice... 

VENGEANCE

- ☛ Toute la suite est l'histoire d'une *vengeance*. Les Gobelins ne demandent pas que les personnages se sacrifient à leur place, mais il est rapidement évident qu'ils auront besoin d'un coup de main pour aller au bout.
- ☛ **Port Silhouette** est une vaste cité entourée d'une grande muraille, avec quelques quartiers pauvres qui s'étendent en terrasse vers la mer, un vaste quartier marchand lui-même ceint de petits remparts, son port très actif et plusieurs quartiers assez riches où s'éparpillent de grandes villas. C'est aussi une cité franche et, ici, le Seigneur de la Marche n'a aucune autorité...
- ☛ Trouver le dragon Béliardis n'est pas des plus simples – c'est une créature discrète – mais les personnages apprennent, plus ou moins vite selon leurs méthodes d'investigation, qu'il habite **une grande île privée** située dans la baie face au port.

MOTS-CLEF : rumeurs, source sûre, faveurs, corruption, ennemis du dragon, agents du dragon, autorités de la cité, curiosité, indiscretions...



Vous connaissez le principe d'une enquête : les personnages cherchent où ils peuvent trouver Beliardis, posent des questions et vous, vous vous débrouillez pour leur apporter des réponses logiques, plus ou moins complètes, ou même des indices pour savoir où aller chercher les réponses... Nous vous laissons en autonomie sur celle-là, histoire que vous vous fassiez les dents. Mais elle n'est pas compliquée à mener, promis !



Il faut maintenant trouver un moyen d'emporter quarante-sept Gobelins et un groupe d'aventuriers jusqu'à l'île sans se faire repérer par les agents du dragon ou les autorités de Port Silhouette.

MOTS-CLEFS : achat, vol, navigation, surveillance, contrebandiers, faveurs, informations...

Investir l'île n'est pas une opération aisée. Elle est assez vaste, couverte d'un grand parc d'agrément, surveillée par des sentinelles, des gardes et des serviteurs. En son centre se dresse un palais labyrinthique avec de nombreux couloirs, des jardins intérieurs, des pièces d'eau, etc.

MOTS-CLEFS : silence, patrouilles, intrusion, pièges, chiens de garde, méfiance...

ÎLE DE BELIARDIS

PORT SILHOUETTE

LA FORTERESSE

LE PORT

LES COMMERCES

PALAIS
DES PRINCES
MARCHANDS

LES ALLÉES

LES CASBAS

LES FACTURES

LES VILLAS

♪ Si le dragon Béliardis est un lâche qui se cache et se déguise pour échapper à son châtiment et utilise ses maîtresses et serviteurs comme boucliers, il n'en reste pas moins un formidable adversaire qui a plus d'un tour dans son sac. Par ailleurs, tant que les personnages et les Gobelins le combattent, il reçoit des renforts de ses gardes qui viennent compliquer la situation...

MOTS-CLEFS : destruction du décor, dommages collatéraux, incendie, panique, renforts sans fin, autorités de la ville, intervention des ennemis du dragon...



Si vous avez déjà **nanoChrome**, autre titre de la collection Chibi, vous serez sans doute familiarisé avec les techniques suivantes.

Vous pouvez bien entendu imaginer par vous-même de très nombreuses péripéties pour habiller l'intrusion et la rendre mémorable (regardez le film « Les Douze Salopards » pour vous donner quelques idées).

Mais vous pouvez aussi demander à vos joueurs de vous aider. Les personnages et les Gobelins ont **deux objectifs** : traverser les parcs pour atteindre le palais, puis fouiller celui-ci pour trouver le dragon – le tout en évitant de donner l'alarme ou de perdre trop de temps.

Commençons par le premier objectif – atteindre le palais : à tour de rôle, chaque joueur lance 1d6 et vous lui donnez la petite phrase correspondante dans la table de la page suivante. Le joueur doit alors vous proposer une péripétie, un rebondissement, un obstacle, un danger, en rapport avec la petite phrase. Lorsque, naturellement, le joueur arrive au point où le meneur de jeu devrait poser la fatidique question « Que faites-vous ? », vous reprenez la main et vous jouez le reste de la scène normalement. Profitez-en pour ajouter des détails, des obstacles, des bouts de vos propres idées. Compliquez les choses si besoin. Une fois la scène résolue, passez au joueur suivant... D'une manière générale, considérez que plus le résultat du dé est élevé, plus la péripétie doit être dangereuse et difficile à résoudre ; inversement, un résultat très bas doit être aisé, voire donner de nouvelles opportunités aux personnages.

De votre côté, additionnez au fur et à mesure les résultats des dés. Quand le total atteint 13, les personnages et les Gobelins atteignent le palace. Si les joueurs tirent plusieurs fois le même numéro, inventez une petite phrase de votre cru et faites-vous plaisir...

Passez alors au deuxième objectif en opérant de la même manière avec les phrases de la seconde table. Quand le total des dés atteint 13, les personnages découvrent le dragon.

Notez que durant la phase d'intrusion, à chaque fois que les personnages se retrouvent dans une situation qu'ils ne peuvent pas résoudre seuls ou qu'ils veulent absolument empêcher, ils peuvent sacrifier un ou plusieurs Gobelins pour régler le problème (1 pour un tout petit problème, 5 pour un très très gros problème). Ceux-ci se précipitent dans les pièges, partent s'occuper des sentinelles pour ne plus revenir, font diversion, etc. Après tout, c'est leur destin ! (C'est l'équivalent de points de plan dans nanoChrome...)

Essayez de mettre en scène le courage, l'abnégation et le sacrifice des Gobelins...

1. Un chemin contourné
 2. Des lumières vives et soudaines
 3. Une rencontre étrange et inattendue
 4. Cul de sac
 5. Dangereuses plantes
 6. Des chiens de garde !
-
1. Passage secret
 2. On avait bien dit de prendre à gauche ?
 3. Une petite porte étrange
 4. Des activités nocturnes incessantes
 5. Les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être
 6. Un bon garde ne dort jamais



SUITES

- ❖ Les autorités de Port Silhouette sont peu compréhensives si elles capturent les Gobelins ou les personnages ; les négociations avec le Seigneur de la Marche pour leur libération seront compliquées...
- ❖ Le Seigneur de la Marche garde le silence sur toute cette aventure. Il n'a pas le droit de reconnaître le fait que ses gardes aient aidé des Gobelins dans une mission secrète au sein d'une cité indépendante. D'un autre côté, il est très satisfait que Béliardis ait été puni. Publiquement, il reste discret, voire moralisateur. En privé, lui et ses filles félicitent les personnages.
- ❖ Le clan du Vif Serpent attaque le clan des Mains Bleues pour punir son chef, puis dame Tandeline, nouvellement élue chef du clan, vient rendre visite au Seigneur de la Marche pour confirmer les traités de paix et renouveler son hommage.
- ❖ Les personnages seront sans doute toujours très bien accueillis dans le clan, surtout s'ils ont pu ramener vivant le plus possible de Gobelins.

PROFILS TECHNIQUES

ÉLÉVIR KAKSINE

TYPE	Costaud
ALIGNEMENT	Opportuniste
PUISSEANCE	+2
POINTS DE VIE	15
DÉFENSE	12
INITIATIVE	3d6+2
MORAL	8
COMPÉTENCES	Empoisonner, Se déplacer en silence, Effacer ses traces
CAPACITÉS	Préparé, Maître des poisons (+1d6 dégâts)
POINTS DE TRÉSOR	3

BÉLIARDIS

TYPE	Gros bœuf
ALIGNEMENT	Mauvais
PUISSEANCE	+4
POINTS DE VIE	35
DÉFENSE	16
INITIATIVE	5d6+4
MORAL	6
COMPÉTENCES	Menacer et intimider, Convaincre et embobiner, Se déguiser
CAPACITÉS	Présence draconique, Maîtrise élémentaire, Domaine étendu (sur l'île), Pas légers, Chance insolente
POINTS DE TRÉSOR	9

GARDE D'ÉLITE

TYPE	Gros bras
ALIGNEMENT	Scrupuleux
PUISSEANCE	+1
POINTS DE VIE	10
DÉFENSE	10
INITIATIVE	2d6+1
MORAL	9
COMPÉTENCES	Regarder et repérer
CAPACITÉS	Grâce mortelle ou Grosse brute
POINTS DE TRÉSOR	2

GARDES DU PALAIS

TYPE	Demi-sel
ALIGNEMENT	Scrupuleux
PUISSEANCE	+1
POINTS DE VIE	15 (par paquets de dix)
DÉFENSE	11
INITIATIVE	3d6+1
MORAL	8
COMPÉTENCES	Regarder et repérer, Se précipiter
CAPACITÉS	—
POINTS DE TRÉSOR	2

SERVITEURS

TYPE	Minus
ALIGNEMENT	Scrupuleux
PIUSSANCE	+0
POINTS DE VIE	10 (par paquets de dix)
DÉFENSE	10
INITIATIVE	3d6+0
MORAL	9
COMPÉTENCES	Obséquiosités et vigilance
CAPACITÉS	—
POINTS DE TRÉSOR	2



LES DISPARUS DES CINQ SIGILES

MISE EN PLACE

DISTRIBUTION

Noxifer – Dragon de la Ténèbre. Glacial et organisé, prêt à tout pour arriver à ses fins : détruire les chevaliers de l'Ordre de l'Ardence. Il est connu à Belogne sous le nom de **Colichegraille**, colporteur et marchand itinérant humain...

MOTS-CLEFS : mauvais, patient, fourbe, sournois, bon joueur d'échecs.

Maître Geoffroy Du Tay – Défunt maître artisan fondeur, manipulé et tué par Noxifer.

Taillemont – Gnome et premier compagnon de Maître Geoffroy. Il se terre, saisi d'effroi, mais connaît nombre de secrets.

MOTS-CLEFS : tremblant, gémissant, mal à l'aise, saute au moindre bruit violent.



Sirius – Chevalier commandeur de l'Ordre de l'Ardence, limité dans sa vision du monde et un peu rigide. Parmi ses compagnons, comptons **le chevalier Camphrène et le sergent Abélard**.

MOTS-CLEFS : dissimulateurs, suivent un code d'honneur compliqué, se consultent souvent du regard, peu de mots, peu de gestes, courageux et plein d'abnégation.



CONTEXTE

Au cours des aventures précédentes, les personnages ont passé pas mal de temps à Belogne – pour leurs missions ou parce qu'ils étaient en permission. Ce serait bien le bout du monde qu'ils ne se soient pas fait quelques amis, quelques relations – une bonne amie séduite à l'auberge, une vieille tante à qui amener des fruits confits de la Forteresse de la Marche, un informateur devenu un ami de beuverie, un membre de la garde de nuit... Les joueurs ont peut-être décidé que leurs personnages ont de la famille ici.



Normalement, depuis le second scénario de cet ouvrage, vous avez dû vous assurer que les personnages aient bel et bien des attaches à Belogne.



Quoi qu'il en soit, une ou plusieurs de ces personnes ont mystérieusement disparu et leurs proches s'inquiètent...

DESSOUS DES CARTES

Les **Chevaliers de l'Ardence** forment un ordre militaire secret aux ordres directs du Roi. Leur existence est discrète pour ne pas dire secrète et ils chassent la Ténèbre dans le royaume dont fait partie la Marche où se déroulent toutes nos aventures. **Noxifer**, un dragon serviteur de la Ténèbre recherche leur forteresse depuis des années afin d'aller la détruire. Il a donc conçu un plan qui ne peut échouer !

Noxifer a commandé un ensemble de cinq tasses en étain, gravées de très fines et très belles décos. Il a exigé du maître fondeur, Geoffroy du Tay, qu'il mélange à son alliage une fine poudre magique, puis qu'il insère dans les gravures plusieurs dessins très particuliers. Ceci fait, il a tué Maître Geoffroy et a emporté les tasses.

Boire à ces tasses déclenche un empoisonnement à la Ténèbre, subtil et affreux, noircissant le cœur des victimes et provoquant de légères modifications de comportement.

Lors de la dernière foire de Belogne, déguisé en colporteur sous le nom de **Colichegraille**, il a vendu ces tasses à plusieurs personnes – dont certaines qui sont des relations ou des parents des personnages. Il a ensuite attendu que les effets de la Ténèbre les corrompent et, usant de la rumeur, il a fait alerter les Chevaliers de l'Ardenne. Il lui reste maintenant à attendre que les Chevaliers se saisissent des malheureux corrompus et les emportent au secret de leur Forteresse pour question et jugement.



CHEMIN CRITIQUE

Voici les principales situations de l'histoire et la manière de les enchaîner.



Notez que ce scénario est très ouvert, à la fois dans son déroulement et dans ses possibilités. Beaucoup de choses dépendent de l'attitude des joueurs et vous devez être prêt à tout, y compris à la victoire de l'ennemi. Les choses peuvent continuellement évoluer et ici, il faut moins penser en terme d'enchaînement logique de situations que d'opportunités qui apparaissent et disparaissent et qu'il faut saisir. Ces opportunités, ce sont les joueurs qui vous les offriront ou pas. En fait, laissez-les mener leur barque, n'interférez que peu avec leurs décisions et essayez simplement de jouer tous les autres figurants avec un maximum de cohérence (relisez l'encart sur la diplomatie dans le scénario La Nuit du Limon Fauve).

- ⌚ Les personnages constatent que des amis ou des parents à eux ont disparu. Ils mènent l'enquête pour découvrir qu'ils ont sans doute été enlevés.
- ⌚ La piste mène à une étrange troupe de chevaliers peu amène au premier abord.
- ⌚ Les personnes enlevées sont marquées par la Ténèbre. Comment ? Pourquoi ?
- ⌚ Une nouvelle enquête permet de découvrir les plans probables de celui qui est derrière cette machination.

- ❖ Les personnages arriveront-ils à temps pour sauver les chevaliers de leur pire ennemi ?

REPÈRES

Voici les éléments les plus importants à garder en tête et à utiliser en jeu :

- ❖ **LES DISPARUS DES CINQ SIGILES** EST ESSENTIELLEMENT UN SCÉNARIO D'ENQUÊTE ET DE DIPLOMATIE, MAIS IL COMPORTE UN FINAL EN FORME DE BATAILLE (SI TOUT SE PASSE BIEN !).
- ❖ Les personnages se retrouvent face à **deux forces mystérieuses**, qui tiennent à leur discréption et feront tout ce qu'il faut pour la protéger : les agents de la Ténèbre qui, par principe, agissent dans l'ombre, par-delà les apparences et sans laisser beaucoup d'indices ; les Chevaliers de l'Ardence pour qui l'anonymat est la seule protection possible.
- ❖ Les mots-clefs du scénario sont **faux-semblants, mensonges et camouflage** – ce qui peut être très frustrant pour les joueurs. Il faudra pourtant qu'ils s'adaptent et trouvent une manière de composer...

DÉTAILS

LES DISPARUS

- ❖ Des amis, des parents des personnages ont disparu – trois ou quatre personnes au total. Quelqu'un peut prévenir les personnages ou ceux-ci peuvent découvrir les faits par eux-mêmes.
- ❖ Les disparitions ont eu lieu le même jour, très tôt le matin – il y a un ou deux jours, tout au plus. Il n'y a aucun témoin. Peu de traces de bagarres – les gens de la maison ont été endormis par un gaz alchimique.
- ❖ Une seule information que les personnages peuvent finir par obtenir après s'être un peu creusé la tête (auprès d'un ivrogne de la rue, en interrogeant des rats, en questionnant les gardes aux portes de la ville, en effectuant un augure...) : un lourd chariot entièrement fermé et renforcé par de solides ferrures a pris la route du sud, juste après le lever du soleil. Il était conduit par deux hommes et un gnome à l'aspect peu engageant.
- ❖ Notez que les personnages peuvent directement passer à la section « **La corruption de la Ténèbre** » en fonction des questions qu'ils posent.

LES CHEVALIERS DE L'ARDENCE

- ❖ **Les Chevaliers de l'Ardence** forment une escorte au chariot. Cinq chevaliers lourds ont rejoint le convoi et les trois conducteurs – Sirius, Camphrène et Abélard. Ils empruntent des routes secondaires, font de fréquents détours, laissent des guetteurs en arrière... Ils doivent rejoindre leur Forteresse, mais c'est un long voyage à ce train.
- ❖ **Les cinq prisonniers** sont entassés dans le chariot, plongés dans une profonde léthargie alchimique.
- ❖ **La rencontre** entre les Chevaliers et les personnages est inévitable, après une bonne course-poursuite, et bien des choses peuvent se passer – depuis une aimable discussion, respectueuse et mesurée, jusqu'à une féroce bataille qui voit la destruction de l'un des deux groupes. Ce sont les joueurs qui vont en grande partie définir ce qui se passe.
- ❖ Les Chevaliers sont **aux ordres directs du Roi** et ils doivent protéger leur secret. Dès lors, leur marge de manœuvre est à la fois assez large – depuis la violence simple jusqu'à la lettre d'ordre signée par le Roi, qui leur donne ascendant sur des gardes du Seigneur de la Marche – et étroite – ils ne peuvent rien révéler.

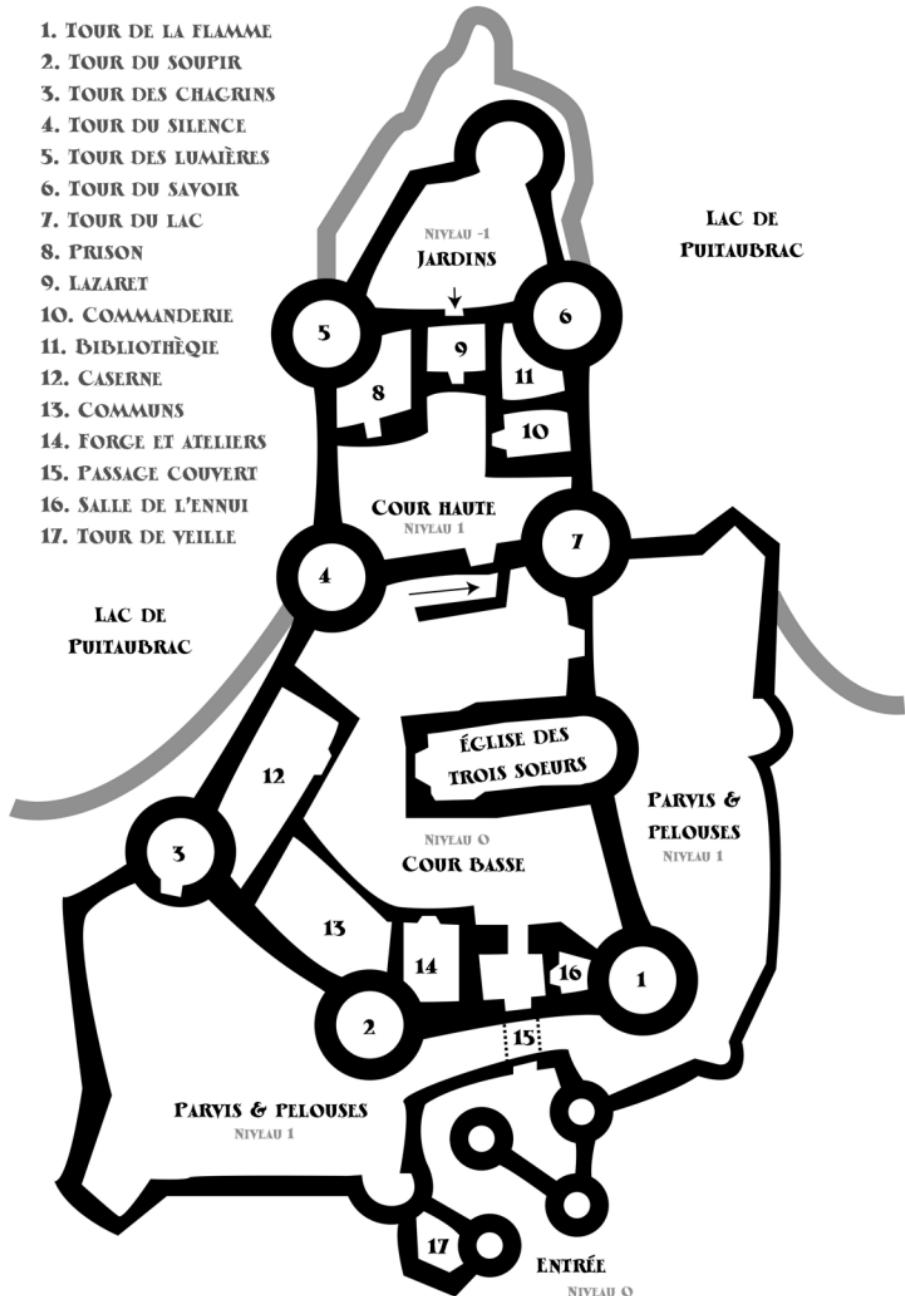
Les personnages peuvent reprendre leurs amis par la force brute, négocier de voyager avec les chevaliers jusqu'au lieu du jugement pour les défendre ou obtenir le maximum d'informations pour ensuite comprendre pourquoi ils ont été accusés.

FORCE BRUTE – Les Chevaliers se battent jusqu'au dernier. Ils ne lâchent rien et tentent même de mettre le feu au chariot par un système de sécurité interne. Les personnages peuvent libérer les cinq prisonniers qui deviendront, plus tard, de fiers serviteurs de la Ténèbre. En attendant, Noxifer peste.

FAIRE ROUTE COMMUNE – Les Chevaliers acceptent de laisser les personnages voyager avec eux jusqu'au chef de leur ordre, mais une partie de la route se déroule avec une cagoule sur la tête et après avoir bu une potion qui annule tous les pouvoirs magiques et les capacités spéciales. Les personnages seront aux premières loges quand Noxifer passera à l'attaque.

PRENDRE DES INFORMATIONS – Les cinq prisonniers sont marqués par la Ténèbre. C'est encore léger et il y a une chance que le jugement à venir autorise qu'on tente de les purifier. Si on leur demande, les Chevaliers peuvent dire qu'ils ont été prévenus de la présence de ces adeptes de la Ténèbre par un oiseau messager envoyé depuis LA TOUR DE GUET DE L'ORDRE dans la région. Pour l'instant, les prisonniers n'ont pas été interrogés et on ne sait pas comment ni pourquoi ils ont été corrompus.

1. TOUR DE LA FLAMME
2. TOUR DU SOUPIR
3. TOUR DES CHACRINS
4. TOUR DU SILENCE
5. TOUR DES LUMIÈRES
6. TOUR DU SAVOIR
7. TOUR DU LAC
8. PRISON
9. LAZARET
10. COMMANDERIE
11. BIBLIOTHÈQUE
12. CASERNE
13. COMMUNS
14. FORCE ET ATELIERS
15. PASSAGE COUVERT
16. SALLE DE L'ENNUI
17. TOUR DE VEILLE



FORTERESSE DE L'ARDENCE

LA CORRUPTION DE LA TÉNÈBRE

- ❖ Soit avant de courir après les Chevaliers (avec peu d'espoir de les retrouver) ou après avoir pu parler avec eux pour comprendre comment les prisonniers ont pu être corrompus par la Ténèbre, les personnages peuvent revenir en ville mener l'enquête.
- ❖ L'examen des maisons des cinq prisonniers révèle un point commun : tous ont acheté **une tasse en étain** au cours de la dernière foire en ville. La tasse porte le poinçon d'un maître artisan d'un gros bourg proche de Belogne : Geoffroy du Tay.
- ❖ Maître du Tay, artisan fondeur, est mort. Sa famille a été tuée elle aussi. Le seul survivant est un gnome, **Taillemont**, que le guet a retrouvé choqué et qui est depuis interné au lazaret de la ville.
- ❖ **Taillemont** peut décrire avec précision la discussion qu'il a entendu entre son Maître et celui qui l'a tué. Ce dernier a passé une commande de cinq tasses en étain, dans l'alliage desquelles il fallait glisser une certaine poudre magique, et sur lesquelles il fallait graver des symboles particuliers. C'est Maître Geoffroy qui a exécuté le travail. Quand le commanditaire est revenu, il a tué tout le monde et il a pris les tasses. Taillemont l'a entendu distinctement dire « Ardence me voici ! »

♪ Si les personnages n'ont pas réussi à trouver les chevaliers, il leur est encore possible d'apprendre l'existence de l'ordre par le biais du Seigneur de la Marche ou de sa fille Gaillarde (qui rêve d'en faire partie un jour).

LE PLAN DE NOXIFER

♪ **Le plan de Noxifer est simple** : trouver la Forteresse et prévenir ses maîtres et alliés afin d'organiser une frappe coordonnée.



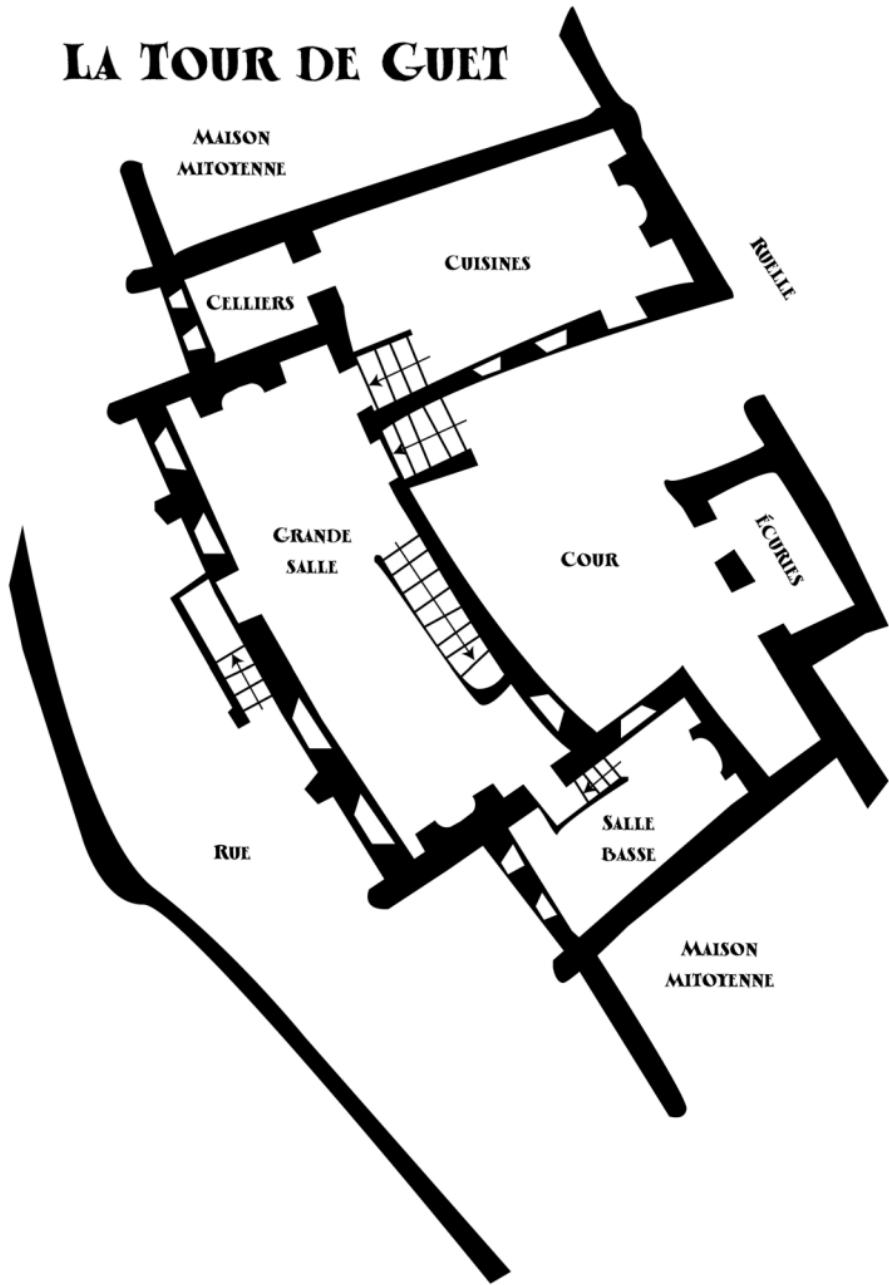
Noxifer peut lever une véritable armée d'enténébrés de toutes puissances. Si le scénario doit aller jusque là et que les personnages sont présents, mettez en scène une immense bataille pour le contrôle de la forteresse. Revoyez le Seigneur des Anneaux ou Il faut sauver le Soldat Ryan et mettez le paquet. Assignez aux personnages des zones à défendre ou des gens à protéger et à sauver – laissez aux chevaliers le gros de la bataille sur les murs, mais donnez des missions précises à accomplir au beau milieu de la mêlée. Il y a sans doute des trésors, des archives, des gens à mettre à l'abri...

♪ Une fois que les chevaliers ont conduit Noxifer à la Forteresse, celui-ci reste quelques temps pour obtenir le **maximum d'informations** – patrouilles, défenses, rythmes des sorties, carte de la région, etc.

- ☛ Si les personnages ne retrouvent pas les chevaliers, ils peuvent tenter de rejoindre la Forteresse en faisant appel au Roi lui-même par le biais d'une lettre du Seigneur de la Marche ; ou ils peuvent tenter de trouver la tour de guet de l'ordre dans la région.
- ☛ S'ils passent par **le Roi**, ce dernier détache une armée pour les accompagner. Ils arrivent à temps pour venir en aide à la Forteresse tandis que les forces de la Ténèbre attaquent.
- ☛ Ce sera plus rapide par **la Tour de Guet**, mais seul le Seigneur de la Marche et Gaillarde savent où elle est réellement – et il faut penser à leur demander ou se rappeler de cette auberge visitée dans le premier scénario. Dans ce cas, une fois obtenu l'information, les personnages peuvent éventuellement arriver à temps pour affronter Noxifer avant que celui-ci ne prévienne ses alliés.

La Tour de Guet est le nom d'une vaste auberge de Bellogne dirigée par un ancien chevalier qui a pour mission de surveiller les activités de la Ténèbre dans la région. SER MALPERTUIS a naturellement déjà entendu parler des personnages s'ils ont vécu les histoires précédentes, notamment par Gaillarde qui fréquente l'établissement. Il peut se laisser convaincre d'indiquer aux personnages l'emplacement de la forteresse de l'ordre, voire de les y conduire... MOTS-CLEFS : attentif, hospitalier, yeux éternellement rieurs, grand fumeur de pipe.

LA TOUR DE GUET



SUITES

- ☛ La Forteresse devra sans doute changer d'emplacement pour conserver son secret si elle n'a pas été détruite.
- ☛ Selon leur attitude durant la première rencontre avec les chevaliers, les personnages sont remerciés ou non, par les Chevaliers, par le Seigneur de la Marche, par le Roi.
- ☛ Veulent-ils entrer au service du roi comme agents spéciaux ? Rester au service du Seigneur de la Marche ?



PROFILS TECHNIQUES

LES CHEVALIERS DE L'ORDRE DE L'ARDENCE

TYPE	Costaud
ALIGNEMENT	Respectueux
PUISSEANCE	+2
POINTS DE VIE	25
DÉFENSE	12
INITIATIVE	3d6+2
MORAL	—
COMPÉTENCES	Garder courage, Négocier, Regarder et repérer
CAPACITÉS	Détection de la malveillance, Cœur de fer, Entrainement martial (épée), Cœur de Jade, Sacrifice
POINTS DE TRÉSOR	—

NOXIFER

TYPE	Grand méchant
ALIGNEMENT	Enténébré
PUISSEANCE	+5
POINTS DE VIE	60
DÉFENSE	18
INITIATIVE	6d6+5
MORAL	—
COMPÉTENCES	Convaincre et baratiner, Menacer et intimider, Stratégie et tactique, Ne pas se montrer
CAPACITÉS	Présence draconique, Corruption, Anonymat
POINTS DE TRÉSOR	8