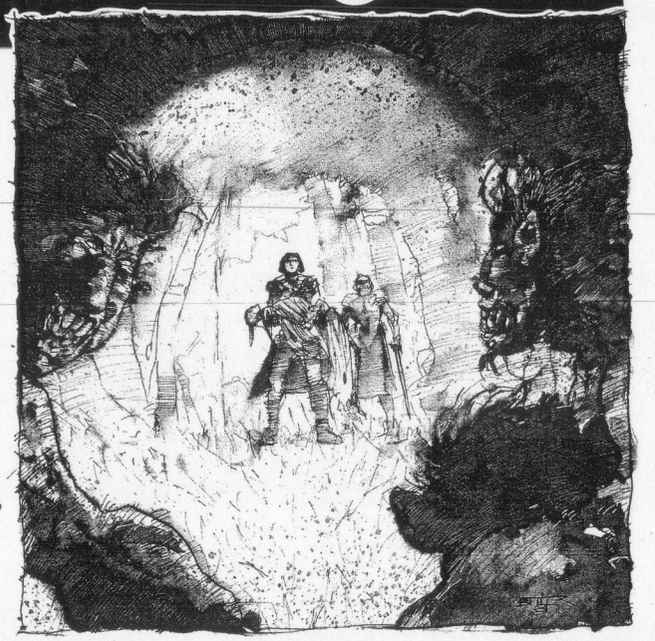
Un scénario Casus Belli pour

AD&D

FACILE

Le Baron noir



Ce scénario est prévu pour un groupe de joueurs débutants et des personnages de premier niveau. Plutôt linéaire, il n'offre pas de grandes difficultés, même aux meneurs de jeu novices, mais permet de se plonger dans l'univers d'AD&D. Posséder la boîte d'introduction à AD&D est suffisant pour le jouer.

Introduction

Carl Luthor, le shérif du bourg de Réval, recherche du monde pour monter une expédition contre le Baron noir, un hors-la-loi notoire qui sévit dans la région depuis plusieurs mois. Il a recruté les personnages. Il y a plusieurs moyens de les mêler à l'affaire. Ils peuvent être intéressés par la récompense promise par Luthor (20 PO par personne). Ou souhaiter débuter une vie d'aventures. Ou avoir été victimes des vols du Baron noir : le père d'un PJ, marchand à Réval, a eu plusieurs de ses chariots dévalisés et la faillite le menace. Enfin, il y a la solution musclée, à n'utiliser que si les PJ sont originaires du comté : le shérif les enrôle de force dans sa milice.

De toutes façons, voici les PJ partis à la chasse au bandit. La réputation du Baron noir a rapidement grossi dans cette région plutôt paisible. Il suscite un mélange d'antipathie et d'admiration. Antipathie car après tout ce n'est qu'un voleur ; admiration parce qu'il vole avec panache et que la plupart des gens sentent confusément qu'il doit avoir une autre motivation que le simple appât du gain. Il termine chacune de ses agressions par quelques phrases provocantes à l'encontre du comte de Chasseuil, le suzerain de la région. Luthor, négligent de nature, a mis du temps à réaliser le danger que représente le Baron noir. Il est déjà parti en forêt à sa poursuite mais, à chaque fois, il a perdu les traces des bandits et est revenu bredouille. Les habitants de Réval commencent à se moquer du shérif, qu'ils surnomment « le porc » dans son dos, ce qui a le don de hérisser son considérable amour-propre.

Le guet-apens

Carl Luthor est un homme d'une quarantaine d'années, grand, large et obèse. Des bourrelets de chair dissimulent à moitié ses petits yeux gris perçants et son double menton vient se perdre dans le col douteux d'une chemise qu'il ne change pas souvent. Homme de confiance du comte depuis une certaine nuit d'orage (voir l'encadré ci-contre), la protection d'Ernold et sa méchanceté l'ont hissé au poste de shérif plus que ses compétences. Vaniteux, mesquin, souffrant de sa laideur physique, costaud mais lâche, Luthor affectionne les coups en traître. Qu'il ait loué leurs services ou qu'il les ait enrôlés de force, il traite les PJ avec mépris.

Le shérif n'est pas un imbécile. Il sait pertinemment qu'il ne parviendra jamais à capturer le Baron noir en lui courant après dans la forêt. Il a donc décidé de tendre un piège au bandit. Trois chariots venant de la résidence du comte, sans signes distinctifs, doivent traverser la forêt d'Aubrec en direction de la lointaine capitale. Ils contiennent des affaires personnelles d'Ernold qui souhaite vivre une partie de l'année à la cour. Du moins, c'est la rumeur que le shérif a très habilement fait courir auprès des habitants de Réval qu'il soupçonne de sympathiser avec le Baron noir. En réalité, les bâches des chariots dissimuleront des miliciens.

Le jour venu, les chariots quittent Réval au petit matin (voir plan page 38). Luthor et ses miliciens, une douzaine d'hommes dont les PJ, sont ostensiblement partis dans la direction opposée la veille au soir. Ils effectuent un grand détour, rejoignent le convoi à l'orée du bois et se dissimulent sous les bâches, loin d'éventuels regards indiscrets. Puis c'est la lente traversée de la forêt. C'est l'été et seuls les chants des oiseaux et les senteurs parfumées de la nature en plein épanouissement parviennent jusqu'aux PJ qui, bien sûr, n'ont pas le droit de se montrer. C'est au niveau du premier pont sur la Ruel, la rivière qui traverse la forêt d'Aubrec, qu'a lieu l'embuscade. Le chariot de tête vient à peine de franchir le vieux pont de pierre que les bandits surgissent du sous-bois, tandis que d'autres apparaissent à l'arrière. La voix juvénile du Baron noir retentit, ordonnant aux cochers de descendre de leurs chariots. Mais sur un ordre hurlé du shérif, les miliciens jaillissent de sous les bâches et le combat s'engage. Les compagnons de Lorian sont au nombre de neuf. Voleurs, contestataires, ce ne sont pas des guerriers chevronnés. Ils ne sont pas habitués à rencontrer une aussi forte résistance. Rapidement, le combat tourne en faveur des miliciens. Quelques bandits qui cherchent à s'enfuir sont terrassés d'un carreau d'arbalète dans le dos. Lorian comprend rapidement que tout est perdu et plutôt que de voir ses camarades périr, il donne l'ordre de se rendre. Les PJ participent au combat, mais celui-ci ne doit pas être trop dangereux pour eux. Il ne s'agit que d'un galop d'essai.

Quatre bandits trouvent la mort au cours de l'affrontement, et deux autres sont blessés. Le Baron noir est indemne, mais prisonnier. Le sourire aux lèvres, Luthor parade dans Réval, exhibant le captif. Il ne perd pas de temps et, après quelques minutes passées à savourer son triomphe, il l'emmène au manoir de Castelaubrec, où l'attend le comte avec le reste des miliciens. Quant aux PJ, il les paye s'il les avait engagés ou leur ordonne de rester dans le bourg s'ils sont miliciens. Ils peuvent aller fêter la réussite de leur mission au *Brochet à la crème*, la meilleure auberge de Réval, célèbre pour son brochet bien sûr, mais aussi pour son vin clairet. Les PJ ne le savent pas encore, mais leurs aventures ne font que commencer.

Ah ! L'amour !

Durant le retour à Réval, les PJ ont eu tout le loisir d'examiner leur célèbre prisonnier. Le Baron noir est un homme jeune, d'une vingtaine d'années, grand, l'air engageant. Ses cheveux bruns mi-longs adoucissent un visage anguleux. Il a l'habitude de regarder longuement ses interlocuteurs droit dans les yeux. Il n'a pas prononcé un seul mot, restant insensible aux railleries du shérif. Il faut préciser que lors de la nuit fatale, Grégoire n'a vu que le comte. Lorian ignore donc tout de la participation de Luthor au meurtre de son père.

La nouvelle de la capture du Baron noir se répand comme une traînée de poudre dans les environs de Réval. Elle atteint bientôt une petite ferme isolée où vit Sylvine, une jeune et fraîche paysanne qui aime Lorian de toute son âme. Désespérée, elle se précipite au bourg en espérant voir une dernière fois son bien-aimé. Mais le shérif l'a déjà emmené. Sylvine traîne alors dans Réval, écoutant encore et encore le récit de l'expédition victorieuse. Elle finit par découvrir le rôle joué par les PJ dans cette affaire et va leur parler. Soit les aventuriers sont étrangers à la région et elle fait confiance à leur neutralité, soit ce sont des « pays », et elle décide de se confier à des amis qu'elle connaît depuis toujours. La jeune fille aborde les PJ discrètement, par exemple à l'auberge. Elle leur explique qu'elle doit absolument leur parler et leur donne rendez-vous une heure plus tard dans la grange du père Matthieu, à l'entrée du village.

Sylvine leur explique « que Lorian n'est pas un bandit. C'est l'héritier des Castelaubrec, que tout le monde croit mort depuis des années, mais qui va reprendre le comté à Arnold, l'assassin de son père ». (Si les PJ se renseignent en ville, Bugre l'aubergiste leur racontera la version « officielle » de la mort d'Yvrain et de Lorian.) Pour en revenir à Sylvine, elle est persuadée de la sincérité de Lorian et supplie les PJ de l'aider. Maintenant qu'eux aussi connaissent la vérité, ils ne peuvent laisser une telle injustice se perpétrer sans réagir ! Son émotion sincère rend Sylvine extrêmement convaincante. Quel aventurier ne se laisserait pas émouvoir par une histoire aussi romanesque ? (D'autant plus qu'il y a certainement un peu d'or à gagner si Lorian retrouve son trône.) Si les PJ ne savent pas quoi faire, Sylvine leur apprend que Lorian est persuadé que la preuve de son identité est cachée quelque part dans la forêt d'Aubrec. Pour l'instant, son enquête n'a pas abouti, mais il possède un petit cahier sur lequel il prend des notes. Le mieux serait de commencer par là et de reprendre ses recherches à sa place. Si les PJ parviennent à démontrer qui il est réellement, ils auront une chance de sauver sa tête. Sinon, il sera pendu comme un vulgaire bandit. Sylvine ne sait pas exactement où se trouve le repaire des brigands, mais elle se souvient d'avoir entendu Lorian en parler. Elle essaye de donner un maximum d'indications aux PJ, mais ses explications sont plutôt embrouillées. Il faudra faire avec.

Une balade en forêt

Les PJ ne trouveront pas le repaire des bandits, mais ils ne le savent pas encore. En effet, la mémoire de Sylvine l'a trahie. Le chemin qu'elle a indiqué aux aventuriers (« à gauche un peu avant le premier pont... je crois ») va les mener tout à fait ailleurs, à l'étang aux Loups. Qu'à cela ne tienne, le hasard fait bien les choses : une première rencontre va les mettre sur la bonne piste.

La forêt d'Aubrec fait partie des terres de la famille Castelaubrec. Il s'agit d'un vaste territoire sauvage, dont l'homme est pratiquement absent. Quelques bûcherons vivent à l'orée du bois, mais du côté de Réval. La forêt est traversée par la route qui mène à la capitale et par la rivière Ruel, un cours d'eau sinueux et peu profond. Pour de vieilles raisons qui tiennent plus de la superstition que de faits objectifs, la forêt conserve une mauvaise réputation. De son vivant, le baron Yvrain aimait venir y chasser et les deux amants, Ernold et Lutrine, s'y donnaient souvent rendez-vous, certains qu'ils étaient d'y trouver un instant de paix... Les arbres, anciens, sont immenses et majestueux, le sous-bois touffu, sauf à certains endroits où de hautes buttes parsemées de gros rochers s'élèvent au-dessus de la mer verdoyante des cimes.

Les PJ suivent un chemin qui longe grosso modo un bras de la Ruel. Ils finissent par déboucher devant l'étang aux Loups. Celui-ci doit son nom à la meute qui surveille constamment l'étang, à l'affût des animaux qui viennent s'y désaltérer. Elle est peu importante : un couple dominant, quatre mâles, cinq femelles et trois louveteaux. Mais c'est largement suffisant pour effrayer les PJ qui, ▷

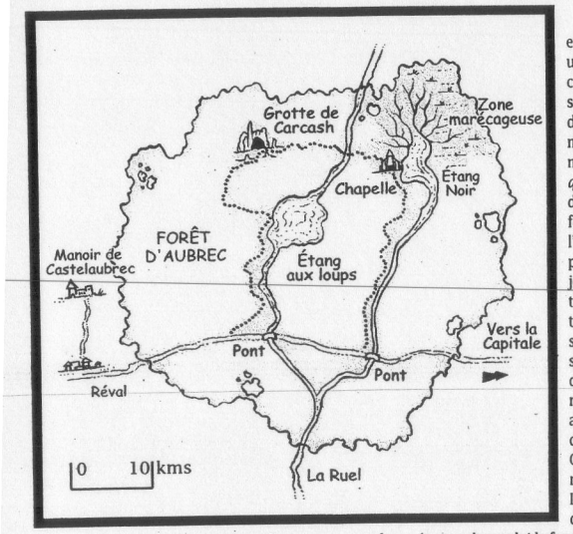
Une affaire de famille

Depuis toujours, les comtes de Chasseuil et les barons de Castelaubrec sont rivaux. Cela remonte à une affaire dont tout le monde a perdu le souvenir, mais qui ne cesse d'empoisonner les relations entre les deux familles. Ou plutôt, elle les empoisonnait, puisque les Chasseuil ont pris le dessus Il y a une vingtaine d'années lorsque, par une nuit d'orage, un arbre abattu par la foudre vint écraser le carrosse des Castelaubrec, tuant le baron et son jeune fils. La baronne étant morte noyée peu de temps auparavant, cela signifiait l'extinction de la lignée des Castelaubrec.

Tout naturellement, le comte Ernold de Chasseuil prit possession des terres et du manoir des Castelaubrec.

C'est la version officielle. La réalité est très différente. Ernold de Chasseuil et la baronne Lutrine de Castelaubrec s'aimaient d'un amour aussi fou qu'impensable. Après plusieurs années d'une aventure secrète, Lutrine décida de mettre fin à cette relation. Elle fixa un rendez-vous à son amant près de l'étang des Saules, dans la forêt d'Aubrec, et lui annonça qu'elle le quittait. Le comte hurla, supplia, puis, dans un accès de désespoir, étrangla sa bien-aimée. Elle ne voulait plus être à lui, alors elle ne serait plus à personne ! Revenu à lui, Ernold décida, puisqu'il venait de commettre le crime le plus atroce qu'il pouvait imaginer, d'aller jusqu'au bout et de se débarrasser de son rival, le baron Yvrain de Castelaubrec. Quelques semaines plus tard, par une sombre nuit d'orage, il abattit, avec l'aide d'un homme de main nommé Carl Luthor, l'arbre qui allait sceller le destin des Castelaubrec, avant de maquiller ce meurtre en accident. Mais tout ne se passa pas comme il l'avait prévu. Le baron voyageait en compagnie de son jeune fils de deux ans, Lorian, ainsi que de son domestique, Grégoire, qui avait lui aussi emmené son fils Arnaud. Le choc tua sur le coup Yvrain et Arnaud, mais Grégoire fut éjecté dans les fourrés avec Lorian, inconscient mais indemne. À la faveur d'un éclair, le domestique reconnut Ernold et comprit aussitôt la gravité de la situation. Craignant pour sa vie et celle du jeune baron, il s'enfuit à travers la forêt en emmenant l'enfant. Incapable d'apporter la preuve de la félonie du comte de Chasseuil, Grégoire choisit de s'installer à l'écart et d'élever Lorian comme son propre fils. En retrouvant le corps broyé d'Arnaud près de celui d'Yvrain, tout le monde crut qu'un accident tragique avait emporté le baron et son héritier. C'était fini, officiellement les Castelaubrec n'étaient plus.

Lorian grandit paisiblement à côté de celui qu'il croyait être son père. Mais sur son lit de mort, le fidèle Grégoire révéla au jeune homme la vérité sur ses origines. Lorian jura de venger son père et de retrouver son titre et ses terres. Mais comment faire ? En attendant de trouver une preuve de son identité, il s'installa dans la forêt d'Aubrec avec quelques compagnons mi-vagabonds mi-bandits de grand chemin et se mit en devoir de défier l'autorité du comte de Chasseuil. Rapidement, les raids éclairs de sa petite troupe lui apportèrent une certaine notoriété, d'autant qu'il prit soin de redistribuer en partie ce qu'il volait à la population. Le nom du Baron noir, qu'il se choisit en attendant de pouvoir prouver son ascendance, est aujourd'hui sur toutes les lèvres. Le shérif de Réval, le bourg sis à l'orée de la forêt d'Aubrec, qui n'est autre que le sinistre Carl Luthor, en a assez. Il a décidé de frapper un grand coup et de capturer le hors-la-loi.



soudain, se retrouvent nez à museau avec les loups. Pourtant, ceux-ci ne sont pas agressifs. Si les aventuriers ne paniquent pas, il ne se passe rien jusqu'à l'arrivée de Viéra la sorcière ; s'ils attaquent les loups, la sorcière intervient pour mettre fin au combat en retenant les animaux.

Viéra est une vieille sorcière à moitié folle qui demeure depuis une éternité dans la forêt avec ses loups chéris. Son comportement est brusque et ses paroles souvent incohérentes. N'ayant aucun contact avec l'extérieur, elle ne comprend pas grand-chose à ce que lui racontent les PJ. Néanmoins, s'ils mentionnent le baron Yvrain, elle se souvient du chasseur amical qui ne manquait jamais de la saluer. Viéra ne sait rien de particulier, mais indique aux PJ un vague chemin qui mène à la grotte de Carcash, qu'elle décrit comme «un monsieur très savant». Elle offre l'hospitalité aux aventuriers pour la nuit et, si certains d'entre eux sont blessés, elle propose de les soigner.

«Ça sent la chair fraîche !»

Les PJ s'enfoncent un peu plus dans la forêt. Le nouveau chemin est encore plus difficile à suivre que le précédent. Les PJ se perdent, tournent en rond, mais finissent par gravir une butte au sommet de laquelle se découpe l'ouverture d'une grotte. Il s'agit du repaire de Carcash, un ogre mangeur d'hommes. Bien qu'ayant un régime alimentaire qui lui crée quelques problèmes relationnels avec l'espèce humaine, Carcash est un ogre affable, érudit et courtois. Il accueille les PJ sur le seuil de sa grotte avec un grand sourire qui révèle sa superbe dentition et une phrase de bienvenue rituelle : «Diantre ! Il me semble que cela sent la chair fraîche !» Carcash est un dandy. Il est généralement vêtu d'un haut-de-chausses bleu nuit, d'une chemise blanche propre (il en change tous les jours) et d'un chapeau de feutre orange agrémenté de deux plumes pourpres. En dehors de la mode, l'autre passion de Carcash est la gastronomie. C'est un cuisinier émérite et il collectionne les ouvrages sur la cuisine. Il est l'un des rares possesseurs au monde des vingt-sept tomes de *La cuisine expliquée à mes petits-enfants* de Mamie Troll. Isolé au fond de la forêt comme il l'est, Carcash ne mange pas de l'humain tous les jours, et les PJ représentent bien sûr une tentation. Mais c'est un ogre raisonnable, soucieux de sa santé, et il hésite à s'attaquer à plusieurs personnes en même temps. Les aventuriers feraient bien d'hésiter eux aussi, car Carcash est fort et pourrait bien tous les tuer.

L'ogre est tout à fait prêt à discuter avec les PJ. Si on évoque devant lui la famille Castelaubrec, il admet avoir connu le père et la mère, et avoir reçu récemment la visite du fils, qu'il n'a pas voulu aider dans sa quête. Il a un vieux contentieux avec les Castelaubrec depuis qu'Yvrain lui a interdit par un acte notarié (l'ogre est très procédurier) d'élever du bétail humain comme il le faisait auparavant. Mais il sait des choses, et il laisse entendre qu'il pourrait peut-être bien donner un coup de main aux aventuriers... Les PJ doivent négocier l'obtention des renseignements. Le plus habile est de prendre Carcash par ses faiblesses : la nourriture et les vêtements. Contre la promesse de quelques recettes inconnues de lui ou celle de nouveaux habits à la dernière mode de la capitale, il apprend aux aventuriers qu'ils doivent se rendre à l'étang Noir. Là, «la baronne vous aidera... si vous lui montrez ceci». Et il tend aux PJ une bague aux armoiries des Castelaubrec, mais refuse de s'étendre plus avant sur le sujet. Carcash a beau être un ogre raisonnable, il paraît peu prudent de passer la nuit chez lui. De même, ne pas tenir leurs promesses exposerait les parjures à une visite surprise et peu amicale de l'ogre. Quant à les tenir... Bugre l'aubergiste connaît de nombreux marchands, dont maître Junin, un drapier et maître Snee, un tailleur. Enfin, Mme Bugre a la réputation d'être la meilleure cuisinière à des lieues à la ronde. Reste à convaincre tout ce petit monde de travailler pour un ogre...

Une lueur dans la pénombre

Carcash indique aux PJ un chemin qui les emmène plein ouest. Il les prévient aussi que le trajet risque d'être long. En effet, cette partie de la forêt est plus vallonnée et rocailleuse, et l'embryon de sentier est plus difficile à suivre. Un orage surprend les aventuriers en pleine marche et les trempe jusqu'aux os. Heureusement, le soleil refait son apparition juste après. C'est en fin de journée que les PJ arrivent en vue de l'étang Noir. Le paysage qui s'offre à eux est le plus sinistre qu'ils aient vu depuis leur entrée dans la forêt d'Aubrec. Le bras droit de la Ruel se perd progressivement dans un marécage nauséabond. L'eau de l'étang est recouverte d'une pellicule végétale d'un vert sombre qui donne en effet l'impression que l'eau est noire. L'impression d'obscurité est encore renforcée par les rangées de saules qui bordent l'étang, et dont l'ombre noircit encore un peu plus l'eau immobile.

Les personnages longent les abords marécageux de l'étang lorsqu'ils découvrent les restes vermoulus d'un banc en bois. Juste à côté, une lumière commence à scintiller dans la pénombre, d'abord par intermittence, puis de plus en plus nettement. Rapidement, cette lumière grandit jusqu'à prendre forme humaine. Il s'agit du fantôme de Lutrine de Castelaubrec. Il y a vingt ans, la baronne est morte dans un paroxysme d'émotions et son âme, révoltée par l'injustice de son sort, est restée attachée au corps qu'Ernold a jeté au fond de l'étang. Depuis, le fantôme apparaît, plus ou moins distinctement, aux rares visiteurs qui passent aux alentours. Le banc en bois est celui où les amants étaient assis avant la dispute et le cadavre de Lutrine est immergé à quelques mètres du bord de l'eau. Le fantôme reste évanescent jusqu'à ce qu'un des PJ ait l'idée de lui montrer l'anneau. Aussitôt, il gagne en consistance et les aventuriers découvrent l'image d'une femme étranglée, puis noyée : langue pendante, peau verte, chairs gonflées. C'est un spectacle atroce et il faut réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie pour ne pas s'enfuir, dégoûté et effrayé. Le fantôme articule des paroles inaudibles, puis joint ses mains sur la poitrine et ferme les yeux comme un mort dans son cercueil, tout en planant à quelques mètres de la berge. Le fantôme demande à ce qu'on l'inhume enfin, de façon à ce qu'il puisse trouver le repos. Si les PJ ne comprennent pas la mimique, ils peuvent lire cette ultime prière sur les lèvres de la baronne.

Pour récupérer le corps, il faut qu'un ou plusieurs PJ plongent dans l'étang. Après de déplaisantes recherches à tâtons dans la vase, ils finissent par remonter un squelette enroulé dans les restes d'une robe tissée de fils d'or. À ce moment-là, le fantôme se déplace et s'engage sur une langue de terre qui semble s'enfoncer dans l'étang. Au bout, à quelques dizaines de mètres, s'élève une petite chapelle qui servait, il y a longtemps, de tombeau aux Castelaubrec. Malheureusement, trois goules luisantes ont élu domicile parmi les ruines de l'édifice et c'est avec une certaine joie qu'elles voient, embusquées dans les ombres, venir jusqu'à elles un aussi succulent festin. Le combat est inévitable. Pour les caractéristiques des goules, reportez-vous à l'encadré *Les PNJ*, ci-contre.

Une fois débarrassés des charognards, les PJ entrent dans la chapelle. Elle est vide en dehors des restes putrides abandonnés par les goules, d'un autel nu et de deux sarcophages de pierre. Lutrine se dirige vers l'un des tombeaux. Si les PJ en soulèvent le couvercle, ils découvrent des ossements, ainsi qu'un coffret en bois enveloppé dans de la toile cirée. Le fantôme leur fait signe de prendre le petit coffre et de déposer ses restes dans le sarcophage. Lorsque les aventuriers referment le tombeau, le fantôme disparaît à jamais et les PJ se sentent envahis par un étrange sentiment de paix. Le coffret contient plusieurs documents, dont les plus importants sont l'acte de naissance de Lorian ainsi qu'un certificat notarié signé de plusieurs témoins et décrivant la tache de naissance typique des Castelaubrec, en forme de feuille de chêne, qui orne l'omoplate droite du nouveau-né...

LES PNJ

Pour AD&D

▶ *Lorian de Castelaubrec, rôdeur 2e niveau*

PV 14, TAC0 19, CA 7, For 17 (+1/+1), Att. 1, dég. 1d8+1 (épée longue). Dissimulation dans l'ombre 15 %, Déplacement silencieux 21 %.

▶ *Compagnons de Lorian, voleurs 1er niveau*

PV 5, TAC0 20, CA 8, Att. 1, dég. 1d4+1 et arbalète, 1d6+1.

▶ *Ernold de Chasseuil, guerrier 5e niveau*

PV 32, TAC0 16, CA 7, Att. 1, dég. 1d8+1.

▶ *Gardes d'Ernold, guerriers 1er niveau*

PV 6, TAC0 20, CA 8, Att. 1, dég. 1d6.

▶ *Carl Luthor, guerrier 4e niveau*

PV 26, TAC0 17, CA 6, For 16 (0/+1), Att. 1, dég. 1d8.

▶ *Carcash, ogre*

DV 6, PV 37, TAC0 15, CA 7, Att. 2, dég. 1d6+2 /1d6+2.

▶ *Viéra, druidesse 2e niveau*

PV 8, TAC0 20, CA 10, Att. 1, dég. 1d4. *Sorts* : Soin des blessures légères x2, Amitié animale x2.

▶ *Goules luisantes*

DV 2, PV 11, TAC0 19, CA 7, Att. 3, dég. 1d4 /1d4 /1d6.
Les goules luisantes sont des charognards qui se nourrissent de matière en putréfaction, mais elles ne dédaignent pas un peu de chair fraîche de temps en temps. Humanoïdes, ces créatures ont la silhouette d'un homme voûté surmontée d'une tête monstrueuse à la gueule proéminente. Une fois par jour, elles peuvent émettre un éclair de lumière verte qui aveugle tous ceux qui ne réussissent pas un jet de protection contre la paralysie.
Elles craignent le feu et l'évitent autant que possible.

▶ *Les paysans*

PV 5, TAC0 20, CA 10, Att. 1, dég. 1d4.

Une feuille de chêne

Le retour se fait par un sentier à peine visible, qui amène les personnages, après bien des tours et détours, au niveau du second pont. (Ils peuvent aussi repartir par le même chemin qu'à l'allée, pour bénéficier par exemple des soins de la sorcière Viéra.) Les PJ rejoignent la route et Réval sans autre problème. Sylvine passe plus de temps à les guetter qu'à travailler à la ferme, et elle se précipite vers les aventuriers dès qu'elle les voit. La jeune fille est en larmes. Les événements se sont précipités et les nouvelles sont mauvaises. Usant de son droit de rendre la justice sur ses terres, le comte de Chasseuil a condamné le Baron noir à être pendu haut et court. La sentence sera exécutée dans deux jours, dans la cour du manoir de Castelaubrec. Interrogée sur l'existence d'une tache de naissance sur l'omoplate droite du bandit, Sylvine confirme en rougissant que oui, elle a bien remarqué quelque chose qui ressemble à une feuille de chêne à cet endroit. Ainsi le Baron noir et Lorian de Castelaubrec ne sont bien qu'une seule et même personne ! Les PJ sont les seuls à le savoir et à pouvoir le prouver. La vie du jeune homme repose entre leurs mains. Que vont-ils faire ? À eux d'en décider. Vous n'avez pas à leur imposer un choix, mais vous pouvez utiliser Sylvine pour répondre à leurs questions... et les orienter discrètement. Laissez-les discuter de l'affaire et prendre leur décision. Lorsqu'ils tenteront de la mettre en pratique, utilisez les éléments suivants pour mettre en scène la fin de ce scénario.

En gros, ils peuvent :

● **Demander audience au comte et tout lui raconter.** Faire chanter Ernold sur le mode «si vous ne relâchez pas Lorian, nous racontons l'histoire à tout le monde» est inefficace. Le comte n'aime pas qu'on lui force la main. Il s'empresse d'avancer l'heure de l'exécution, puis fait ensevelir le corps dans une tombe anonyme, comme il sied aux criminels. Sans preuve, l'histoire des PJ apparaîtra alors à tous comme une fable.

En revanche, si les aventuriers sont un peu plus diplomates, il est possible de jouer sur le sentiment de culpabilité d'Ernold. Celui-ci est toujours rongé par le remords et le regret de son geste fatal. En apprenant que Lutrine a traversé vingt années d'errance fantomatique avant de connaître enfin la paix du tombeau, le comte fond en larmes. Il abdique alors en faveur de Lorian, puis quitte seul le pays...

● **Aller trouver le shérif.** C'est sans aucun doute la pire des solutions. Luthor n'a aucune envie de voir ressortir cette vieille histoire et lui n'a strictement aucun remords. Si les PJ lui montrent leurs preuves, il les confisque, soi-disant pour pouvoir entamer une action officielle, puis il fonce chez le comte, fait exécuter et disparaître Lorian avant de détruire les documents. Juste après, il fait accuser les PJ de «complicité avec le Baron noir». Les gardes essayent de les arrêter... et il ne reste plus aux aventuriers qu'à quitter la région ou à prendre le maquis.

● **Retrouver les témoins qui ont signé l'acte notarié.** Ils sont soit morts, soit loin de Réval. Seule exception, Geoffroy Saintonge, l'érudit et l'écrivain public ambulant du pays. C'est maintenant un vieil homme, mais il se souvient bien de la naissance de Lorian. Par bonheur, il n'est pas loin de Réval et il est prêt à écouter les PJ. Bien qu'il n'ait pas d'autorité légale, il peut alerter le juge des affaires civiles de Réval, le vieux Gus Zolante. Ce dernier peut demander que l'on reporte l'exécution le temps de vérifier l'identité du prisonnier. Il faudra quelques jours, mais cela donnera une grande scène où le comte sera démasqué. Selon ce qui vous arrange, il peut craquer, s'enfuir, prendre Sylvine en otage...

● **Libérer le Baron noir.** En d'autres termes, le faire évader. Il faut pour cela s'introduire dans le manoir et trouver Lorian, qui est enfermé dans la cave à vins et surveillé en permanence par deux soldats. Les gardes d'Ernold ne sont pas très nombreux (une dizaine), ni très vigilants. Si les PJ sont toujours des miliciens, ils ont une bonne chance de s'approcher du prisonnier sans même éveiller l'attention. S'ils ont besoin de renforts, ils peuvent lever une petite troupe parmi les sympathisants du Baron. Il s'agit de paysans qui ne savent pas se battre, mais les troupes d'Ernold sont à peine meilleures.

Carl Luthor

Conclusion

Si Lorian monte sur le trône grâce à l'action des PJ, il saura les récompenser. En puisant dans la cassette d'Ernold, il parvient à leur remettre une centaine de PO chacun... mais son amitié a encore plus de valeur. Bien sûr, le nouveau comte épousera Sylvine. Par la suite, le couple aura peut-être d'autres missions à confier aux personnages, par exemple une visite à la capitale...

Serge Olivier
Illustrations : Bernard Bittler
Plan : Cyrille Daujean