



# Le hurlement de l'ours

Ce scénario pour AD&D ou AD&D 2 s'adresse à un groupe d'aventuriers de niveau 5 environ. Il peut parfaitement s'intégrer au sein d'une campagne.

## Introduction

Depuis une semaine les aventuriers cheminent par des sentiers boueux et détrempés, cherchant à gagner une grande ville. Depuis une semaine, le ciel, uniformément gris et bas, pleure une bruine glacieuse et persistante; de ces petites pluies qu'une bourrasque sournoise insinue sous les copes, ne laissant rien de sec après son passage...

La prochaine ville est encore loin, trois jours peut-être, probablement un peu plus. Pour l'instant, le groupe longe le marais des Lugubres Appels, qui s'étend loin vers le sud en direction de la mer. A perte de vue, ce ne sont qu'arbres décomposés ou figés dans des postures grotesques que des bancs de brumes cachent ou révèlent, selon les caprices d'un vent fétide. Au craquement des branches pourries répondent les cris rauques d'oiseaux noirs tournoyant dans le ciel au-dessus du marais. Vers le nord, se dresse un escarpement recouvert d'une triste forêt hivernale.

L'un des aventuriers connaît ce chemin (c'est probablement lui qui l'a indiqué au reste du groupe). Malgré son abord désagréable, il est sûr et surtout, passe à proximité du château de Tournemine, un ami.

## Tharan de Tournemine

Tharan de Tournemine n'est pas à proprement parler un inconnu, et il est possible que d'autres membres du groupe aient entendu conter ses exploits, sans toutefois pouvoir se prévaloir de son amitié...

Tharan fut ce qu'on appelle un grand aventurier. Toute son existence fut motivée par le souci d'accumuler de l'or et de la gloire, ce en quoi il réussit au-delà de toute espérance. Cette recherche constante de la richesse et des honneurs n'avait qu'un but: lui permettre d'épouser Rowena de Silgurt, fille du Roi fou Ac'helfeg. De l'avis de tous, ambassadeurs ou étrangers de passage, Rowena était la plus belle femme qu'ils aient jamais vue. Elle resplendissait comme une statue d'albâtre, et sa grâce était à nulle autre comparable. Mais Rowena était hautaine et inaccessible, traitait avec mépris ses sœurs moins jolies, et malgré les terribles colères de son père, repoussait avec dédain tous les prétendants, « indignes de sa divine beauté ». Jusqu'au jour où Tharan pénétra dans la salle du trône et déversa aux pieds d'Ac'helfeg plus d'or, de bijoux et d'artefacts que la vue ne pouvait embrasser d'un seul regard. Alors le Roi fou considéra cet amas d'objets précieux et décida qu'il ne pouvait décemment se priver des services d'un tel gendre. Il lui donna la main de sa fille. Contrairement à son père, Rowena n'était absolument pas tombée sous le charme de Tharan, et elle déclara à haute voix que ce nouveau prétendant ne la méritait pas plus que les autres. Ce qu'entendant, Ac'helfeg entra dans une rage folle et battit sa fille comme plâtre jusqu'à ce que celle-ci, hurlant de douleur et de rage, acceptât le mariage.

Rowena et Tharan furent unis selon le rite d'Odin et le guerrier emmena son épouse loin à l'ouest, vers le château de Tournemine. Il s'en était récemment emparé et comptait s'y reposer quelques temps, les temps d'une saison ou d'une naissance... Depuis cette période qui remonte à trois années environ, l'aventurier n'a plus entendu parler de son ami Tharan, et il lui tarde de le retrouver...

## Embuscade

La meilleure solution pour rendre cette introduction plus attractive est d'informer l'ami de Tharan des péripéties de ce mariage, de telle sorte que ce soit à lui, et non au MJ, de raconter l'histoire. Il peut même broder là-dessus et raconter une aventure qu'il aurait vécue avec Tharan et d'autres aventuriers nommés Ragnar, Falinn et Borvor. L'essentiel est que vous soyez en retrait par rapport aux joueurs et que vous les laissiez discuter entre eux. De la sorte, vous aurez le champ libre pour décider du moment de l'attaque...

Cette attaque peut se produire au moment où l'aventurier a pratiquement terminé son histoire, ou, au contraire, à un moment palpitant de celle-ci (tout dépend des talents du conteur).

Des créatures dissimulées dans le marais en jaillissent avec d'horribles bruits de suction et se précipitent vers les aventuriers. Il y a :

3 trolls (MM1) : CA 4, DdV 6+6, PdV 42, D 5-8/5-8/2-12.

1 catoblepas (MM1) : CA 7, DdV 6+2, PdV 50, D 1-6+stun;

2 ettin (MM1) : CA 3, DdV 10, PdV 50, D 2-16/3-18.

Si cette troupe hétéroclite ne vous paraît pas assez puissante, rajoutez-y un élémentaire de la terre...

Le but de cette attaque n'est pas de détruire le groupe d'aventuriers mais de l'affaiblir, de l'amener à environ 50% de sa capacité tout en détruisant une partie de sa logistique (animaux de bât, montures, suivants éventuels, etc.). Par conséquent, le nombre et la puissance des assaillants ne sont donnés qu'à titre indicatif. A vous de les moduler en fonction de la capacité de riposte de votre groupe.

Aus fois les monstres détruits ou repoussés, nos amis vont pouvoir faire un état des lieux et dresser un constat des pertes. L'état des montures survivantes, entre autres, n'est pas très brillant. Elles sont exténuées et réclament des soins urgents. Par bonheur, le château de Tharan n'est plus qu'à une demi-heure de marche vers le nord... Empruntant un sentier qui serpente à flanc de coteau, les aventuriers repartent, s'éloignant du marais. Une fois arrivés au sommet d'une première colline, ils aperçoivent, dans le soir tombant, la masse sombre d'une grande construction qui se dresse sur une éminence proche : Tournemine!

## Bienvenue au village!

Le château de Tournemine est une construction trapue, construite d'abord pour la guerre que pour le plaisir. Il émerge de sa masse imposante un hameau d'une cinquantaine de masures que traverse le sentier. Il existe une petite auberge au centre du village, dont l'enseigna « La halte du héros » grince sinistrement au vent. Si d'aventure les aventuriers souhaitent passer à l'auberge il leur faudra cogner longuement à la porte avant de pouvoir accéder à la salle commune, pratiquement vide. L'aubergiste, désolé, reconnaît qu'il n'est pas équipé pour soigner les aventuriers (il y a un prêtre au château) et que son écurie est trop mal pourvue en fourrage pour accueillir décemment leurs montures...

## Repas au château de Tournemine

Le pont-levis est baissé mais une lourde herse de fer barre l'entrée du château. Des gardes surgissent à l'appel des aventuriers, s'enquérant des motifs de leur venue. Ceux-ci devront faire mention de quelque titre de noblesse ou d'un lien avec Tharan pour avoir le droit de pénétrer dans le château. S'ils se présentent sous les traits de simples voyageurs, ils seront refoulés vers l'auberge.

Une fois la herse abaissée derrière eux, les aventuriers sont guidés vers le donjon principal, tandis que leurs montures trouvent place dans les écuries.

Les visiteurs sont priés de patienter dans un grand vestibule, tandis que le garde s'en va prévenir la châtelaine de leur arrivée... Au bout de quelques instants, celui-ci revient, précédant une femme d'une beauté à couper le souffle.

« Messires, je suis dame Rowena de Tournemine, maîtresse de ce château. Soyez les bienvenus dans ma demeure. Mais... vous êtes trempés! Venez vous réchauffer près de la cheminée en attendant que les servantes aient rajouté des couverts. »

Précédant les aventuriers d'une démarche ondulante, elle les guide jusqu'à une très grande salle, dont un grand feu de cheminée ne parvient pas à dissiper toutes les ombres. Au centre de cette salle a été dressée une immense table, pouvant accueillir facilement une cinquantaine de convives. La place à la gauche du maître des lieux est prise par un homme aux cheveux gris, sanglé dans une armure de cuir clouté. Une épée est posée à côté de lui sur la table. A l'entrée des aventuriers, l'homme lève la tête, et tous ceux qui l'observent alors sont impressionnés par l'intensité de la tristesse qui émane de son regard. « Messires, voici Ragnar Roccador, mon capitaine des gardes! »

Celui des aventuriers qui connaissait Tharan aura du mal à réprimer une exclamation de surprise, car Ragnar et lui sont d'anciens compagnons d'aventure. Ils ont vécu ensemble, avec Tharan, quelques histoires peu communes avant que le destin ne les sépare. Ragnar reconnaît lui aussi l'aventurier et, un bref instant, une lueur de joie brillera dans son regard. Il se portera au devant de son ancien compagnon et le saluera avec émotion. Pendant ce temps, Rowena s'assiera à la place du maître des lieux et invitera les aventuriers à prendre place. A côté d'elle se trouve un berceau dans lequel pleurniche un enfant en bas âge; huit ou neuf mois peut-être. « Messires, je vous présente le seigneur de Tournemine, mon fils Tweek. »

A ce moment, un grognement se fera entendre près de la cheminée, suivi d'un cliquetis de métal. Sortant de l'ombre, un ours de grande taille, mais d'un effrayante maigreur, s'avancera dans le cercle de lumière. Il porte une muselière et une chaîne de fer l'empêchant d'aller plus avant dans la pièce. Il regarde le groupe, tente de se dresser sur deux pattes mais retombe lourdement. « Et voici Thurg, mon ours apprivoisé, sourit Rowena. Il est encore un peu sauvage lorsque nous avons des invités! Retourne à ta place, gros balourd! » Ce disant, sa



Ou comment une faible femme tente de soustraire sa vie privée à la curiosité d'aventuriers très indiscrets.

voix devient sifflante comme une bise d'hiver et ses yeux gris se fichent dans ceux de la bête. Gémissant, l'ours bat en retraite et retourne dans l'ombre. « Et voilà, dit Rowena, vous connaissez tout le monde à présent. » Un lourd silence suit ses paroles...

## La triste fin de Tharan de Tournemine

Sur ces entrefaites, arrivent deux servantes chargées de plats fumants. Rowena invite les aventuriers à se mettre à table et les interroge sur l'origine de leurs blessures. Elle hoche la tête avec tristesse en écoutant le récit de l'attaque: « Une telle chose n'aurait jamais eu lieu du temps de feu mon époux, le chevalier de Tournemine. Mais hélas les temps ont changé et le Mal des marais se révèle toujours plus présent... Roccador, vous assumerez demain vos fonctions de capitaine des gardes. Dès l'aube, vous partirez à la tête d'une petite troupe afin de voir de quoi il retourne. Mais ne vous exposez pas inutilement mon ami, je ne voudrais pas que mon fils perde son père... »

A ces paroles, Ragnar blêmit et demande d'une voix sombre la permission de quitter la table afin d'aller inspecter les sentinelles des remparts. Rowena acquiesce d'un geste bref et le capitaine des gardes quitte la pièce d'une démarche lourde. Enchaînant comme si de rien n'était, Rowena poursuit: « Ne vous inquiétez pas pour vos blessures. J'ai fait mander mon chapelain, frère Murito. Ce

saint homme saura vous panser. D'autre part, comme il n'est pas question que vous repartiez sur les chemins dès cette nuit, je vous ai fait préparer des chambres dans la tour nord. »

Entendant ces paroles, l'une des servantes pousse un petit cri étranglé et laisse choir le plat d'endives grillées qu'elle s'appropriait à servir. Lui jetant un regard où la colère le dispute à la commisération, Rowena explique dans un soupir: « C'est au sommet de cette tour que feu mon époux tua le chevalier Thromber, alors maître de ce château. La légende veut que son spectre hante encore chambres et escaliers. Fadaïses et billevesées, bien entendu...! »

Il est probable que l'un des aventuriers va finir par s'enquérir des circonstances du décès de Tharan. Rowena expliquera alors que celui-ci survint au cours d'une partie de chasse. Son époux, accompagné d'un veneur, avait traqué une sorte d'énorme phacochère mais lorsque Tharan voulut servir la bête, celle-ci, pourtant durement blessée, réussit à l'empaler sur l'une de ses défenses et à le traîner sur une centaine de mètres en direction d'un petit ravin. Homme et bête chutèrent de plusieurs dizaines de mètres et trouvèrent la mort en heurtant un éboulis. Sur ces entrefaites surgit une troupe de gobelins, sans doute attirés par le bruit du combat. Le veneur s'enfuit, et le corps de Tharan disparut, sans doute emporté par les maléfiques créatures... « C'est ainsi que mon époux trouva la mort et que je devins châtelaine de Tournemine. Apprenant que mon père avait été tué lors d'une émeute populaire, je décidai de rester ici... vous savez tout à présent. Mais j'entends le pas traînant de frère Murito. Permettez-moi donc de prendre congé... je vous souhaite une bonne nuit! »

Jetant un regard de braise au plus beau des aventuriers, Rowena quitte la pièce suivie par son ours dont elle a défilé la chaîne. Une servante lui emboîte le pas, portant le jeune enfant dans ses bras.

Murito est un moine à trogne couperosée, dont les compétences semblent se limiter à la connaissance des différents cépages de la région. Il recouvra les blessures les plus graves d'onguents nauséabonds et autres cataplasmes, tout en marmonnant quelques prières. « A ôter dans trois jours, pas avant ! » déclare-t-il en s'emparant d'un flacon de vin qui traînait sur la table.

Gragnon et ranchon, Murito n'est pas du genre à faire des confidences au coin du feu. Il sera impossible de le faire parler de quoi que ce soit (hormis, peut-être, de la qualité des vins de la région, et de sa religion qui est une hérésie du culte de Bacchus).

A présent, les aventuriers peuvent soit aller se coucher, soit se promener sur les remparts dans l'espoir d'y rencontrer Ragnar...

## Confidences au clair de lune...

Ragnar se trouve à l'intérieur d'une échauguette, discutant avec une sentinelle tout en se réchauffant auprès d'un brasero. Il congédiera le soldat si un aventurier l'approche et entamera la conversation. Ragnar se montrera peu bavard, même si l'interlocuteur est son ancien compagnon d'aventures. Il confirmera les déclarations de Rowena, tout en lâchant deux précisions : le veneur ayant été témoin de la mort de Tharan a quitté le château peu après le drame. Quelques jours plus tard, lors d'une promenade solitaire dans la forêt, Rowena découvrit Thrug et l'apprivoisa. Se prévalant de compétences dans le domaine du dressage des animaux, Rowena nourrit très peu son ours. L'animal, maintenu dans un état de faiblesse, serait ainsi davantage soumis à sa maîtrise. De fait, la méthode semble porter ses fruits, puisque Rowena possède indiscutablement un très fort pouvoir sur l'animal.

Concernant ses rapports avec la dame de Tourne mine, Ragnar se refusera obstinément à tout commentaire. Il est pourtant clair qu'il est son amant. Mais cette situation paraît le plonger dans une grande confusion d'esprit.

## Auprès de Rowena...

Si l'un des aventuriers, las de la présence de ses compagnons, souhaite passer la nuit auprès de la séduisante châtelaine, celle-ci l'accueillera bien volontiers dans sa couche. Seuls les yeux luisants de l'ours seront les témoins de leurs étreintes passionnées.

## L'histoire

En s'installant à Tourne mine après avoir vaincu le propriétaire, le chevalier-sorcier Thromber, Tharan espérait que l'humeur de son épouse s'accorderait progressivement. En vain, Rowena resta haitive, méprisante, et, autant que faire se pouvait, se refusa à son époux. Celui-ci, lassé de querelles incessantes, passa de plus en plus de temps avec des compagnons de passage, chassant des



corporelle, Thromber devait faire exécuter à Rowena un rituel complexe : plonger par trois fois le corps d'un nouveau-né illégitime âgé de neuf mois et neuf jours dans le sang de Tharan. A l'issue du troisième bain, le corps de l'enfant, entouré d'un halo magique, se transformait en celui d'un homme à l'aube de la maturité : la nouvelle apparence de Thromber.

Est-ce Rowena qui décida de la manière dont Tharan devait être neutralisé, ou bien Thromber qui lui suggéra ? Un jour que son époux partit seul chasser dans la forêt, elle le suivit et lui jeta un sortilège de métamorphose qui le transforma en ours. Bien qu'ayant changé de forme, le chevalier n'en conserva pas moins sa faculté de raisonner, mais Rowena avait tout prévu. Au sort de métamorphose succéda un enchantement de domination. Désormais, pour peu qu'elle se contente de regarder l'ours, elle lui impose sa volonté et Tharan doit s'y plier...

C'est ainsi que fut annoncée la mort du chevalier de Tourne mine. Un veneur grossièrement payé confirma la thèse du combat contre le phacochère et de l'enlèvement du corps par les gobelins. Et Rowena devint châtelaine de Tourne mine...

Restait à trouver un enfant illégitime, problème que Rowena régla à sa façon. Elle séduisit le fidèle Ragnar qui, après moult hésitations, finit par succomber aux charmes de la belle châtelaine. Et c'est ainsi que, sous le regard de l'ours enchaîné à la cheminée, l'ami de toujours devint l'amant de Rowena et le père d'un fils illégitime...

Bien entendu, Rowena n'a pu résister au pervers plaisir de révéler à son mari métamorphosé le sort qui l'attendait. Tharan sait qu'il est condamné à être dépecé et que son sang servira à faire renaître son plus terrible ennemi. Mais soumis à la domination de Rowena, il ne peut rien tenter tant les instants de distraction de celle-ci sont rares... C'est tout juste s'il put un jour pénétrer dans la bibliothèque de l'aile nord et y laisser un signe. C'est le dernier espoir du pauvre chevalier...

## Un détour fort instructif

C'est précédés d'une servante tremblante de peur que les aventuriers découvrent l'aile nord : une vilaine construction de grosses pierres, laissée à l'abandon. La servante, nommée Toinon, leur débitera tout le long du chemin des avertissements. Il s'avère que la tour est hantée par un spectre terrible (Toinon ne l'a jamais vu mais elle le décrit avec moult détails). Ce spectre est bien entendu maléfique, d'autant qu'il se livre à d'étranges pratiques.

« Il a même un jour écorché un des livres préférés de Monsieur (je veux dire, feu mon maître, le chevalier de Tourne mine). Parole ! Je vous le dis, même la bibliothèque de cette tour est maudite ! » Il est souhaitable que les aventuriers soient intrigués par cette anecdote et demandent à Toinon de leur montrer ce livre. La servante sera effrayée à l'idée de pénétrer dans la bibliothèque, mais la présence rassurante d'un homme aux épaules solides et à la fière moustache saura vaincre sa peur. Elle guidera donc les curieux jusqu'à la bibliothèque (manipulation inutilisée depuis longtemps). Elle arbore une centaine d'ouvrages, pour l'essentiel des traités d'art militaire ou des plans de la

région. L'un des livres, un roman épique du barde Ermold le Noir intitulé *Le chevalier à la charrue* porte, sur sa couverture, d'étranges griffures que l'on dirait faites de la patte d'un animal (un ours ?). Apparemment, ces griffures ne signifient rien, mais à y regarder de plus près, elles reproduisent les armes de Tourne mine (deux T entrelacés). Sur cette étrange découverte, les aventuriers pourront enfin aller se reposer.

## Première journée

Après une nuit sans problème (le fameux spectre n'ayant pas daigné se manifester !), les aventuriers se retrouvent dans la salle d'hôte pour un petit déjeuner assez maigre. Rowena leur tient compagnie, ainsi que Ragnar.

La châtelaine évoque leur départ proche (elle compte bien voir les aventuriers quitter Tourne mine dans la journée), mais Ragnar fait remarquer que les personnages vont devoir patienter quelques jours : leurs montures sont encore éprouvées et il faudra attendre quelques jours afin que leurs blessures soient pansées. D'autre part, il déclare que la patrouille qu'il a menée un peu avant l'aube aux abords du marais ne lui inspire rien de bon quant à la sûreté des chemins de la région...

La motivation de Ragnar est qu'il souhaite voir les aventuriers rester encore quelques jours au château. Ils ont amené un peu de vie dans son existence et il souhaite éloigner le moment où il se retrouvera seul en tête à tête avec Rowena...

Celle-ci est bien entendu contrariée par les déclarations de son capitaine des gardes, mais fera contre mauvaise fortune bon cœur. Elle proposera aux aventuriers une partie de chasse et mettra à leur disposition des montures. Voilà une distraction qui ne devrait pas laisser insensibles ceux que passionne le maniement des armes...

## Partie de chasse

Manigancée par Rowena avec l'aide de Thromber, cette chasse est destinée à supprimer l'un des aventuriers. Elle se déroule dans un bois proche du château, dense et parsemé de fossés...

Le groupe de chasse est composé d'un ou plusieurs aventuriers, de Rowena, de Ragnar et d'une douzaine de soldats du château qui servent de piquiers et de rabatteurs. Lors de la poursuite d'un cerf, la chasse éclatera et Rowena se retrouvera seule en compagnie d'un aventurier. Elle va alors l'entraîner dans un guet-apens.

Au détour d'un taillis, un ours surgit au milieu du chemin, effrayant la monture de l'aventurier qui se cabrera et désarçonnera son cavalier. Rowena, quant à elle, sera emportée au loin par sa jument hennissante de terreur. L'aventurier devra donc affronter seul le monstre.

**L'ours géant (MM1) :** CA 6, DdV 7, PdV 56, D 3-18, grande taille.

Cet ours a été invoqué par Rowena. Sa carcasse disparaîtra s'il est tué...

Il ne restera plus alors à l'aventurier qu'à regagner le château à pied. S'il est encore bien valide, n'hésitez pas à l'affliger de quelques rencontres supplémentaires (un renard enragé obtient généralement un vif succès... !).

## Visite indiscreète

Les aventuriers profitent de l'absence de Rowena peuvent fureter à l'intérieur du château (bien que le frère Murito, lui-même très curieux, les surveille discrètement).

L'ours est enfermé dans une cage située à proximité des écuries. Un garde étant en faction juste devant (« la bête est maligne et vicieuse, messire ! »), il n'est guère possible d'entrer en contact avec elle. Par contre, c'est le moment où jamais d'aller faire un petit tour du côté des appartements de la châtelaine. Il faudra pour cela détourner l'attention de Murito et peut-être aussi d'une servante chargée de faire un peu de ménage à proximité...

La porte de la chambre est verrouillée et il faudra employer les talents d'un voleur pour la forcer sans dommage.

La chambre est richement décorée et ne contient à première vue rien de particulier. Une feuille approfondie permettra cependant de découvrir un cabinet secret. Ce dernier contient quelques babioles (des ustensiles de magie noire), un livre de sorts très restreint (il contient uniquement un sortilège de réincarnation), ainsi qu'un cahier épais relié de cuir noir. Il s'agit du journal de Tharan, que Rowena a retiré de la bibliothèque afin de le dissimuler chez elle.

Le journal s'arrête au jour où Tharan part à la fameuse chasse. Le chevalier n'est pas très serein. Lire sa prose, les jours précédant sa disparition, fait apparaître qu'il était rongé par une sourde inquiétude. Il est persuadé que le chevalier-sorcier Thromber, qu'il pensait jadis avoir vaincu, est en fait toujours présent quelque part dans le château. « Son esprit maléfique rôde toujours, mais j'ignore où ce Mal prend sa source... »

Une étude du sortilège de réincarnation permettra d'en apprécier les vastes effets. Ce sortilège est en fait annoté par une main inconnue (celle de Thromber...). Le chevalier-sorcier y explique la procédure qui « amènera un simple esprit à intégrer un corps vivant » (utiliser le corps d'un enfant illégitime âgé de neuf mois et neuf jours, etc.).



## Deuxième nuit

Nantis de ces informations, les aventuriers ont à présent une idée un peu plus précise de ce qui se trame. Malheureusement, ils ne peuvent accuser directement la châtelaine dont ils sont les hôtes, d'autant qu'une production des « preuves » serait l'aveu de leur perquisition illicite ! Il leur faut donc attendre un peu ou mettre au point un plan d'une autre nature (surveillance de la châtelaine, etc.). Par ailleurs, en discutant avec la nourrice de l'enfant, ils apprendront que celui-ci atteindra l'âge fatidique de neuf mois et neuf jours au cours de la nuit...

De retour de la chasse, Rowena se rendra compte que quelqu'un s'est introduit dans la pièce secrète. Folle d'inquiétude, elle décidera de jouer son va-tout afin d'éliminer les aventuriers. Elle jettera un sortilège d'obéissance sur Ragnar et exigera de lui qu'il aille exterminer les aventuriers.

Le capitaine se mettra donc en quête des aventuriers et les affrontera dans un duel à mort.

**Ragnar :** Guerrier N7, CA 0 (cotte de mailles +2 +ajust. Dext), PdV 70, D 1-8+3 (belle épée !).

Vaincre (ou mettre hors d'état de nuire) le capitaine ne sera pas une mince affaire. Si l'affrontement tourne mal, Rowena amènera la garnison (une trentaine de guerriers N1-2 qui feront une barrière de leurs lances) et en profitera pour s'éclipser en direction de la chambre secrète où l'attend l'esprit de Thromber... Elle emporte avec elle son fils ainsi que l'ours/Tharan.

Il est souhaitable que les aventuriers percent rapidement le barrage des soldats (leur moral n'est pas très élevé mais la mort de leur capitaine ranime leur courage), et se ruent à la poursuite de Rowena. S'ils ont joué intelligemment, par exemple en exerçant une surveillance constante et en plaçant un voleur à ses trousses, ils réussiront sans problème à retrouver le chemin de la pièce secrète. Par contre, si le combat entre les gardes s'éternise, ils perdront beaucoup de temps. Cela signifie que Rowena aura devant elle du temps pour commencer ses incantations et s'occuper de Tharan...

Dans ce cas vous pouvez faire intervenir Murito qui, pour des raisons de pure curiosité, aura un jour suivi la châtelaine jusque sous les douves.

Par conséquent, les aventuriers débouleront dans les souterrains (qui peuvent être piégés) jusque dans la pièce secrète. Là se déroulera l'ultime confrontation avec Rowena...

## Dénouement

Rowena possède peu de sortilèges en tête, en fait simplement ceux qui lui permettent d'opérer le transfert et un sort de conjuration de monstre. Elle a lancé ce dernier une fois la chambre secrète atteinte. Les aventuriers devront donc affronter 6 araignées géantes afin de pouvoir passer.

**Les araignées :** CA 6, DdV 2+, PdV 15, D 1-6+poison.

Notez qu'il faut 10 rounds d'incantation à Rowena avant qu'elle ne s'occupe de l'ours et ne commence à le saigner. L'animal est enchaîné au mur

et ne pourra vraisemblablement s'opposer au funeste destin qui l'attend.

Il faut donc espérer que les aventuriers sauront se débarrasser des araignées avant les fatidiques 10 rounds. A ce moment, ils feront irruption dans la pièce, surprenant la châtelaine en pleine incantation. Maîtriser Rowena ne devrait guère poser de problème. Elle possède une

dague +3 et se battra jusqu'à la mort, cherchant, dans un dernier élan, à tuer l'ours. Vu l'état de faiblesse de ce dernier, on considérera qu'il ne possède que 7 points de vie et qu'un coup de dague mal placé peut donc lui ôter la vie...

Si Rowena est tuée, l'enchantement pesant sur Tharan prendra fin. Le chevalier retrouvera sa forme première (bien que très amaigri) et n'aura assez de mats pour congratuler ses sauveurs. Il fera murer la pièce secrète en attendant qu'un

clerc de ses amis ne vienne de Laelith afin d'exorciser définitivement l'endroit. Si les aventuriers ont simplement capturé Rowena, le problème sera plus dur à résoudre. Elle refusera de lever la malédiction qui pèse sur son époux et tentera tout ce qui est en son pouvoir pour corrompre les aventuriers afin qu'ils la laissent en liberté. Ce sera aux aventuriers de décider de la vie ou de la mort de Rowena, mais l'emprisonner ne résoudra pas le problème de l'ours. Tharan, de son côté, s'il peut communiquer avec les aventuriers par grognements et traces de griffes, ne sait malheureusement pas comment vaincre le sortilège... Si les aventuriers s'érigent en juges et condamnent Rowena à la peine capitale, celle-ci feindra l'hu-

mitié et déclarera vouloir se racheter. Elle donnera alors les ingrédients d'une potion destinée à faire recouvrir à Tharan sa forme originelle. Bien entendu, il s'agit d'un poison violent qui le tuera...

De toute manière, la haine qu'éprouve Rowena à l'égard de son époux est telle qu'elle ne révélera jamais consciemment la manière de le délivrer!

Si vous voulez corser les choses, n'oubliez pas que l'esprit de Thromber possède un pouvoir de télépathie qu'il utilise par le biais de la boule de cristal. Il est donc envisageable qu'il se fasse passer pour l'esprit de Tharan, prisonnier de l'enveloppe corporelle de l'ours et qu'il supplie un aventurier (le premier qui rate un jet sous sa Sagesse) de le tuer afin de recouvrir sa forme originelle. De la sorte, il aura fait exécuter par les personnages ce qu'aurait dû faire Rowena...!

Rowena de Tournemine : Niv 0, CA 7, PdV 4.

La châtelaine est un PNJ un peu particulier. En effet, bien que n'étant pas magicienne, elle possède quelques sortilèges. Ces sorts lui ont été communiqués par l'esprit de Thromber et, malgré une étude approfondie d'ouvrages de magie, elle n'a jamais rien pu apprendre par elle-même.

Si Tharan est sauvé, il remerciera ses amis avec chaleur et émotion, en leur remettant à chacun (au choix) une pierre ionique (Force, Sagesse, Intelligence, Dextérité, Charisme, Constitution, protection).

