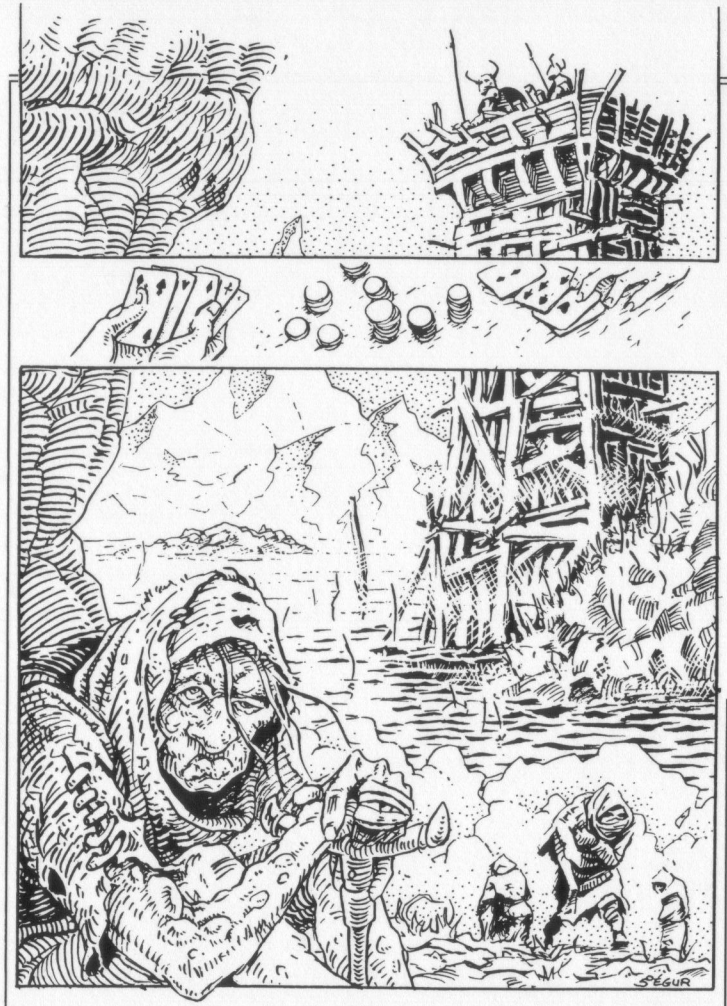


UN SCENARIO pour AD&D CASUS BELLI

Quand les puissants se liguent pour détruire un homme, ils arrivent souvent à leurs fins. Sauf si... Ce scénario de niveaux 3 à 5 a pour cadre les montagnes du nord de la Marche d'Azilian (cf CB n°42).

Les mystères des provinces de Laelith

L'héritage

Par une nuit d'automne

L'été se retire de la Marche d'Azilian, comme le souffle de la vie d'un corps à l'agonie. Les rues de la capitale sont à présent balayées par le vent du nord qui souffle en bourrasques. L'obscurité nocturne a étendu son manteau sur Azil, la capitale endormie.

« L'Auberge du Saltamar » est une bâtisse en bois à un étage, infestée d'araignées et située à l'extrémité ouest du quartier des pêcheurs. Un beau soir, ayant abondamment entendu parler de cet établissement, les aventuriers finissent par en franchir le seuil.

Une chance insolente

Après avoir bien mangé et bu à satiété, tout en se distrayant du spectacle offert par des danseuses de Laelith, les aventuriers vont faire un tour dans les salles de jeu du sous-sol de l'auberge. Curieux et « flambeurs » se pressent autour des tables où, sous l'oeil attentif des croupiers, se pratiquent des jeux aussi divers que la roulette, le bouthral et le brelant. Il règne dans cet endroit une atmosphère de ferveur quasi-religieuse. Circulant entre les tables, les aventuriers peuvent remarquer qu'un certain nombre de places sont inoccupées. Il ne leur sera donc pas difficile de rentrer dans une partie, s'ils le souhaitent.

L'un d'eux peut s'assoir alors à une table où se livre une partie de brelant, un jeu de cartes ayant de vagues ressemblances avec le poker actuel. Trois personnes sont déjà installées : une femme richement vêtue au regard troublant, un noble azilliannais éméché étreignant un flacon de vin et un marchand de la ville à l'expression maussade. Tandis qu'il prend place, l'aventurier est apostrophé par la femme : *« J'espère que vous êtes bon joueur, cette partie manque un peu d'entrain ! »*

Quelle que soit sa réponse, elle lui adresse ensuite un petit sourire entendu et fait signe au croupier de distribuer les cartes. L'aventurier gagne rapidement de grosses sommes. Au bout d'une heure, il a pris 350 PO au noble, 200 au marchand et 150 à la femme. Ces derniers se retirent du jeu avec une mine dépitée, tandis que le noble, un certain Rulfo d'Avernes, reste assis à fixer stupidement son flacon vide. Il n'a plus qu'une dizaine de pièces d'or posées devant lui.

« Croupier, une dernière donne ! » marmonne-t-il d'une voix pâteuse.

La « dernière donne » est une coutume qui a force de loi en Azilian. Elle permet à un joueur malchanceux d'exiger que son partenaire remette en jeu la totalité de ses gains de la soirée (soit, dans le cas présent, 700 PO). En échange, il doit gager un bien d'une valeur au moins dix fois supérieure. C'est un risque qui peut s'avérer payant, l'instant est donc solennel. Dépourvu de liquidités, le noble signe un papier dans lequel il déclare céder, en cas de victoire, le titre de propriété d'une mine qu'il possède dans le nord, à proximité d'un village nommé Lanurgat. De l'avis de l'ensemble des spectateurs, c'est une véritable folie, la mine étant estimée à plus de 10.000 pièces d'or...

La donne se déroule lentement, et c'est dans un silence de mort que les cartes sont abattues. Une fois de plus, l'aventurier est vainqueur. Le noble pousse alors un cri étranglé et s'écroule sans connaissance, il faut l'emporter d'urgence. Le gagnant est rapidement entouré par une foule d'admirateurs qui le portent en triomphe. Le propriétaire de l'auberge lui rappelle alors que la loi exige que le titre de propriété soit enregistré chez un scribe-échevin, en présence de trois témoins. Mais au fait, qu'est-ce que produit la mine ? Ca, personne ne le sait...

La mine de Lanurgat

Le lendemain matin, les aventuriers vont faire enregistrer leur titre de propriété chez Maître Rilder, un vieux scribe-échevin. Ce dernier demande 25 PO de frais de dossier et fournit des renseignements complémentaires. Le titre de propriété concerne une petite mine d'étain *ET* le village de Lanurgat, ce qui fait automatiquement de son détenteur un citoyen d'Azilian (attention aux problèmes de costume !). Les habitants du village sont employés à la mine et perçoivent un salaire fixe agrémenté d'un pourcentage calculé d'après les quantités de minerai extrait.

Rulfo d'Avernes habite un hôtel particulier en ville. Si les aventuriers désirent lui rendre visite, il leur sera répondu que le Sire d'Avernes est parti en voyage pour une durée indéterminée. Ce mystérieux départ devrait les inciter à se rendre au plus vite à la mine qui se trouve à une petite journée de cheval au nord de la capitale. A l'occasion de ce court voyage, les aventuriers découvriront un nouvel aspect de la Marche. Alors que la côte est prospère, l'intérieur des terres est lui moins favorisé. A mesure de la progression vers le nord, cette impression devient plus nette. Ne subsiste plus que de maigres hameaux entourés de cultures, dont un bon tiers est en jachère. Aux premiers contreforts montagneux, la piste devient très inégale. Dévorée par une herbe maigre et jaunâtre, elle serpente à flanc de colline puis de montagne. C'est le domaine des troupeaux de moutons menés par des bergers taciturnes aux longues houppelandes et du vent des montagnes qui brûle les yeux.

S'ils sont partis en début de matinée, les aventuriers arrivent à Lanurgat en fin de journée. Le village est composé d'une vingtaine de masures en bois, frileusement regroupées à l'abri d'un éperon rocheux. L'entrée de la mine est située un peu plus loin : une gueule noire et béante qui semble se couvrir de bave, alors que la bruine commence à tomber... A mi-distance du village et de la mine, se dresse un cottage entouré d'un petit muret.

Une journée au village

Cette partie du scénario dépend essentiellement du comportement adopté par les personnages. S'ils font preuve d'impatience, faites intervenir le personnage de Tinaël (voir plus loin) dès la nuit qui suit leur arrivée. Si au contraire, ils prennent goût à leur rôle de nouveaux propriétaires et s'intéressent à la vie du village, laissez-les agir en maîtres des lieux durant quelques jours. La population du village se compose de 15 hommes, 11 femmes et 16 enfants ; 5 nains vivent dans une petite maison située à l'écart du village, ils sont chargés des travaux délicats et difficiles.

Les mineurs commencent à travailler vers 7 heures du matin et restent au fond de la mine jusqu'à 8 heures du soir. Les enfants de plus de 10 ans et certaines femmes les accompagnent pour pousser les wagonnets de minerai. Inutile de préciser que les habitants de Lanurgat mènent une existence misérable. Leurs organismes usés sont guettés par la maladie, et le contre-maître, un certain Mavroc, est peu enclin à laisser ses employés en repos.

Les personnages importants sont :

— **Mavroc.** Cet homme massif, au visage austère, dirige l'exploitation pour le compte de Rulfo. Il n'est guère apprécié des autres habitants du village, en raison de la dureté avec laquelle il les traite. Professionnellement parlant, il est très compétent et n'hésite pas à retrousser ses manches, à l'occasion. Le changement de propriétaire le laisse totalement indifférent Il est le seul contremaître minier capable à des lieues à la ronde, et il le sait. Les aventuriers le réaliseront vite s'ils le renvoient !

— **Marcil Henergan.** C'est un jeune homme frais émoulu de l'Institut d'Administration et d'Ingénierie d'Azil. Encore stagiaire, il a été affecté à Lanurgat pour son premier poste. Il en a encore pour un an et demi... Il est chargé de veiller à la bonne marche de l'exploitation et de surveiller le paiement des taxes qui doivent être versées à l'Etat. D'un naturel timoré, il a une peur bleue de Mavroc et, en cas d'incident, il prendra toujours le parti du plus fort.

— **Barfil.** C'est le tenancier du « Repos du mineur », un minuscule estaminet où l'on sert un étrange alcool ayant un goût d'ail. Il est également responsable du ravitaillement en victuailles et en produits d'usage courant.

Un village minier peut être le théâtre de nombreux événements. Si les aventuriers décident de prendre les choses en mains, n'hésitez pas à utiliser la table ci-dessous :

1. Un éboulement vient de se produire à l'intérieur de la mine, emprisonnant trois mineurs. Il faut les secourir d'urgence !

2. Les mineurs profitent de l'arrivée du nouveau propriétaire pour se mettre en grève. Ils réclament une augmentation de salaire (10 PO/mois + les primes), la semaine de 70 heures et de meilleures conditions de vie.

3. Les mineurs en ont assez de Mavroc. Une délégation va trouver le nouveau propriétaire et lui demande de renvoyer ce « contremaître sadique ». Ce lui-ci ne se laissera sûrement pas faire.

4. Un esprit hante la mine sous la forme d'une *Ombre* (Shadow). Il faut le traquer et le détruire.

5. Un groupe d'Agents des Exploitations Minières vient faire une tournée d'inspection. Ses membres sont particulièrement pointilleux *(« Comment ? Vous ne mettez pas de scellés en travers de l'entrée de la mine chaque soir, après le départ des ouvriers ? Votre cas s'aggrave mes gaillards... »)* et n'hésitent pas à infliger de lourdes amendes !

6. Des prospecteurs viennent s'installer à proximité de la mine. Leurs travaux ont tendance à empiéter sur les limites de la propriété. Ils fréquentent le « Repos du mineur » autant pour son alcool que dans la perspective de provoquer une belle bagarre.

Les aventuriers peuvent s'installer à leur guise à l'intérieur du cottage qui est déjà meublé et compte un étage. C'est une solide bâtisse dont les fenêtres sont munies de lourds contrevents de chêne. C'est précisément à l'un de ces contrevents que, par une nuit pluvieuse, vient frapper une main inconnue...

L'inconnue surgie de la nuit

La personne qui martelle les volets avec insistance est une jeune femme vêtue d'une tenue de voyage aux teintes passées. Elle est trempée jusqu'aux os et, tout en acceptant avec reconnaissance une boisson chaude, elle va se réchauffer auprès de la cheminée. En pleine lumière.

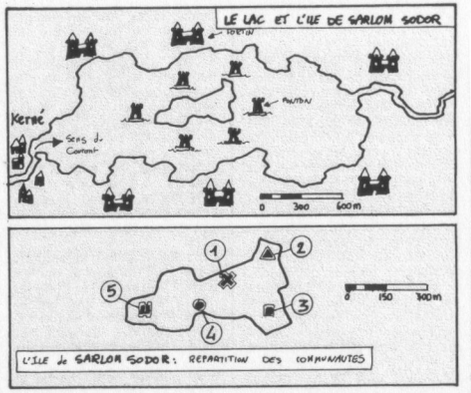
débarrassée de son lourd chaperon, elle se révèle plutôt mignonne, avec ses cheveux auburn coupés courts et ses grands yeux gris. La grâce elfique de sa silhouette indique qu'il s'agit d'une sang-mêlé.
« Mon nom est Tinaël. Je constate avec plaisir que vous êtes fidèles au rendez-vous. Lequel d'entre-vous est Zolgan ? »
Nul doute que cette phrase laissera les aventuriers perplexes. Manifestement, la jeune femme se méprend sur leur identité. La suite des événements dépend de leur attitude. S'ils affirment à Tinaël qu'elle se trompe complètement, elle pâlira avant d'éclater en sanglots. A moins d'être des rustres sans coeur, les aventuriers s'empresseront de la consoler et la demi-elfe en profitera pour leur soutirer quelques renseignements. Que font-ils ici ? Comment sont-ils entrés en possession de la mine ? Nantie de ces informations, elle réfléchira un instant, puis fera appel à leur sens de la chevalerie et leur racontera l'histoire suivante :
« Arnellin, mon frère, était le régisseur d'un marchand nommé Bahameth, un individu abject, qui avait des visées sur ma personne. Il accusa injustement mon frère d'escroquerie et le fit incarcérer sur l'île pénitentiaire de Sarlom Sodor (sanglots). *Débarrassé d'Arnellin, il fit de moi l'une des créatures de son harem* (pleurs abondants). *Mais, dans mon malheur, j'avais conservé un ami : le chevalier Rulfo d'Avernes. Par l'intermédiaire d'un marchand d'Agramor, il loua les services d'une petite troupe de mercenaires commandée par un certain Zolgan. Il demanda à ces hommes de venir s'installer à Lanurgat pour qu'ils m'aident à faire évader mon frère une fois que je me serais enfuie du harem de l'ignoble Bahamet. Vous savez tout à présent. Je suppose que les mercenaires ont abusé de la confiance de Rulfo et qu'ils ne viendront pas ! Par les dieux, échouer si près du but !* (torrent de larmes). »
Si les aventuriers ne proposent pas spontanément leur aide, elle les suppliera de l'accompagner pour délivrer son frère. Qui pourrait résister au charme d'un aussi joli minois ? Par contre, si les aventuriers ne détrompent pas immédiatement Tinaël et si l'un d'entre-eux prétend s'appeler Zolgan, elle leur parlera très sèchement : *« Ma monture est dehors, sous la pluie. Que l'un d'entre-vous la mène à l'écurie. Zolgan, versez-moi un bol de soupe chaude et faites préparer ma chambre. Nous partons demain matin pour Sorlom Sodor ! »*

Quelques éclaircissements

Il était une fois un magicien du nom d'Arnellin, un homme aux idées généreuses, estimé de la plupart des habitants d'Azil. Pour son malheur, il était d'un tempérament fier, n'hésitant pas à critiquer ouvertement les agissements du Conseil Collégial et de certains de ses collègues. Il s'attira ainsi la colère du Vergobret et des plus puissants mages d'Azilian. Arnellin se retrouva ainsi rapidement seul et sans appuis. Seul un richissime armateur, Odromont Vandebout, lui garda toute son amitié. Voici trois mois, dans un pamphlet intitulé « Le constat social », Arnellin déchiqueta d'un style incisif le régime politique de la Marche. C'en fut trop pour le Conseil qui décida sa mise en accusation. Au cours de cet épisode honteux, certains mages n'hésitèrent pas à prêter leur concours aux soldats du Vergobret. Ils détruisirent les défenses magiques d'Arnellin et, l'ayant dépouillé de tout pouvoir, le livrèrent aux autorités. Le procès du malheureux magicien fut une parodie de justice. Sans le veto de Vandebout, il aurait été condamné à mort. Quoi qu'il en soit, son sort ne fut guère plus enviable. Le pouvoir et l'esprit d'Arnellin furent enfermés dans une gemme enchantée confiée à la garde de son ennemi juré, le mage Tritsir Aigredent. C'est donc le corps d'un amnésique qui fut débarqué sur l'île de Sarlom Sodor.
Fin du premier acte.
Sur ces entrefaits, Odromont Vandebout mourut de vieillesse. La somme qu'il légua à ses héritiers fut dérisoire et le bruit se répandit qu'il aurait dissimulé quelque part la plus grande partie de sa fortune. Vint alors à l'esprit de quelques personnes que Vandebout avait certainement mis Arnellin dans la confidence. Ces personnes étaient : un noble désargenté du nom de Rulfo d'Avernes, un couple de marchands et une aventurière nommée Tinaël. Ce sinistre quatuor échafauda un plan. Un serviteur de Rulfo se chargerait de recruter une bande de mercenaires sans scrupules. Arrivés à Azil, ils devraient aller jouer au brelant à l'auberge de Saltamar. Une phrase code échangée avec la femme du marchand permettrait à leur chef (un certain Zolgan) de se faire identifier. La partie, truquée, aurait alors pour conséquence de faire gagner à ce dernier une mine appartenant à Rulfo. De la sorte, les mercenaires pourraient s'approcher de Sorlom Sodor sans éveiller les soupçons. Ensuite, guidés par Tinaël, ils feraient évader Arnellin, iraient récupérer la gemme enchantée et interrogeraient le mage une fois qu'il aurait recouvré ses moyens. La cachette de Vandebout révélée, il serait abattu et jeté aux araignées carnivores.
Fin du deuxième acte.
Mais la troupe de Zolgan fut retenue deux jours durant dans un port du Matriarcat d'Olizya et l'un des aventuriers, installé à la table de brelant, donna sans le savoir la phrase code convenue...
Si Tinaël apprend que les aventuriers ne sont pas des mercenaires, elle cherchera à remplir tout de même sa mission en se servant d'eux. Le MD, s'il le souhaite, peut faire apparaître la troupe de Zolgan à un moment critique de la suite du scénario. Elle est composée d'une demi-douzaine de guerriers de niveau 3 et Zolgan est de niveau 5.

L'île du désespoir

Sarlom Sodor n'est qu'à une demi journée de cheval de la mine. L'île pénitentiaire se trouve au centre d'un lac de montagne pris en permanence sous une épaisse chappe de brume. Elle est de petites dimensions (600m de long sur 250 de large environ). Son unique végétation consiste en quelques buissons épineux rabougris qui poussent le long de la côte sud.
Sarlom Sodor n'est pas à proprement parler une prison : on n'y trouve ni hauts murs, ni barreaux, ni même des geôliers. Les prisonniers (une cinquantaine) vivent sans contrainte, cultivant eux-mêmes de maigres jardinets et s'abritant à la nuit tombée dans de petites grottes creusées dans le sol.
L'île accueille des prisonniers récalcitrants et des personnes qui, pour une raison quelconque, se sont attirées les foudres du Conseil. Ils n'y restent jamais très longtemps (six mois en moyenne), car une terrible maladie sévit sur l'île et vient vite à bout des plus résistants...
Les soldats du Vergobret ne se risquent pas sur l'île. Ils se contentent d'établir un double système de surveillance tout autour. Le premier est composé d'une série de pontons flottants, situés à 500m des côtes. Mesurant 20m de côté et dotés de petites tours, ils abritent 6 hommes armés d'arcs et d'épées courtes (guerriers niveau 2, CA 7, pts de vie : 20, dommages : 1-6/1-6). Le second système consiste en une demi-douzaine de fortins érigés sur les berges du lac. Ils contiennent chacun une garnison de 50 hommes, dont la moitié à cheval. Les soldats sont surtout attentifs à prévenir une hypothétique évasion. Qui serait assez fou pour se rendre de son plein gré sur l'île ?



A l'auberge de la Truite qui Chante

Venant de Lanurgat, les aventuriers arrivent au village de Kerné en début d'après-midi. C'est une bourgade partiellement lacustre édifiée au bord du lac. Ses 300 habitants vivent entièrement de la pêche et de la culture de quelques terrains fertiles gagnés sur la montagne. « La Truite qui Chante » est l'unique auberge du village. On y sert un alcool de poisson aux effets « surprenants » (jet sous 3xCon pour ne pas pleurer abondamment). Chagoula, la tenancière de l'auberge, est une matrone au verbiage intarissable. Si les aventuriers l'interrogent à propos du lac et de Sarlom Sodor, voilà ce qu'elle peut leur apprendre :
-Les soldats ont peuplé le lac de créatures terrifiantes (faux).
-Des pontons de surveillance entourent l'île.
-Il arrive que les soldats patrouillent en barque sur le lac.
-L'île communique directement avec l'antre d'un démon mystérieux qui se repaît de l'âme des prisonniers (faux).
-Toutes les semaines, un convoi de nourriture escorté par six soldats arrive à Kerné et prend un bateau pour se rendre jusqu'à l'île. A quelques encablures du rivage, ils jettent quelques tonneaux de ravitaillement que les prisonniers récupèrent.

Le pénitencier de la mort lente

Laissez les joueurs élaborer leur plan et donnez-leur de bonnes chances de réussite, pourvu que leurs actions soient réfléchies, sensées... et surtout discrètes ! Quelques combats livrés sous le couvert de la brume ajouteront certainement à l'ambiance de la partie.
Une fois sur l'île, les aventuriers vont devoir chercher Arnellin, ce qui ne sera pas facile car le sol de Sarlom Sodor est percé d'une infinité de grottes. Il est en outre indispensable que Tinaël puisse voir son « frère », afin de l'identifier. Les aventuriers devront agir avec prudence : s'ils sont découverts, il y a fort à parier que des prisonniers chercheront à s'enfuir avec l'embarcation qu'ils ont utilisé pour venir. Quoi qu'il en soit, affaiblis par la maladie, les détenus de Sarlom Sodor ne sont pas des adversaires bien dangereux. Ils vivent en communautés : (1) les moines hérétiques, (2) les hommes politiques « inciviques », (3) les marchands spoliés par le Conseil, (4) les nains qui tentent de s'évader en creusant un tunnel sous le lac et enfin (5) les prisonniers de droit commun dont Arnellin fait partie.
Tous les soirs, ces hommes se réunissent autour de maigres feux de camp pour converser d'une voix lasse. A ce moment-là, les aventuriers peuvent les observer afin de repérer le magicien. Un détail doit pourtant les intriguer : certains captifs ont le visage dissimulé par de grands voiles, à la manière des hommes du désert. Tous sont atteints à des degrés divers par la maladie (voir encadré). Tout aventurier entrant en contact avec la peau d'une personne infectée doit réussir un jet de pourcentage sous 4XCon ou être contaminé à son tour.
Une fois Arnellin repéré, les aventuriers doivent l'enlever sans tarder. N'oubliez pas que le mage est amnésique et qu'il est, lui aussi, atteint par la maladie. Pour l'instant, les signes de cette dernière ne sont visibles que sur sa poitrine et ses cuisses. La réaction des autres prisonniers est conditionnée par la manière dont procéderont les aventuriers. S'ils font beaucoup de bruit, ils risquent fort d'attirer l'attention...

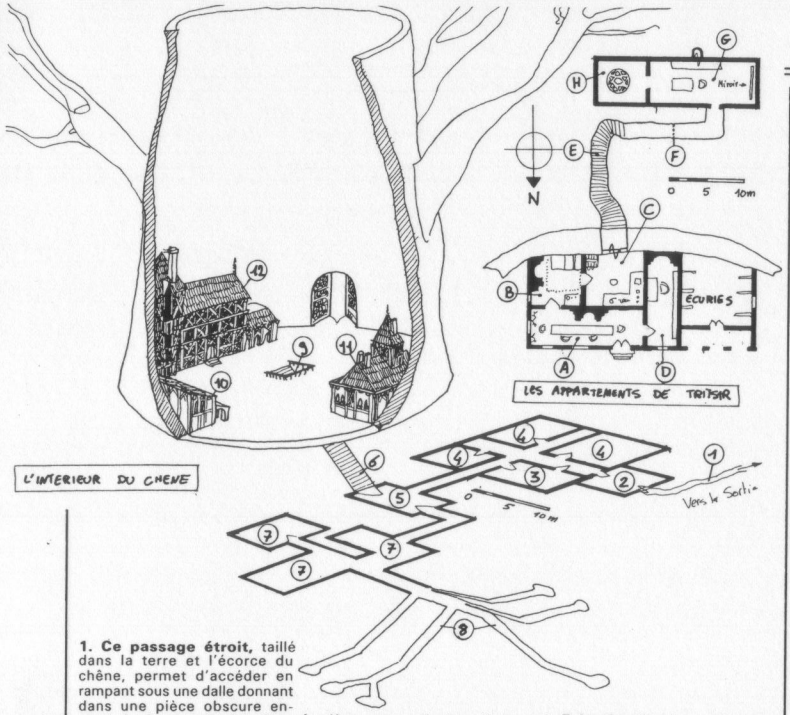
L'esclave en fuite

A présent qu'ils ont mis la main sur Arnellin, il reste encore aux aventuriers à reprendre au sorcier Tritsir Aigredent la gemme à l'intérieur de laquelle l'esprit du « frère » de Tinaël est emprisonné.

Le domaine du magicien se trouve au sein d'une forêt profonde, dont les habitants lui ont prêté allégeance. Cette forêt se trouve à une journée de cheval au nord-est de Sarlom Sodor.
Au cours de leur progression à l'ombre des arbres moussus, les aventuriers vont fréquemment rencontrer de petits sites de coupe, dont certains sont encore habités par des familles de bûcherons. Ce sont des gens taciturnes, mais hospitaliers. S'ils engagent la conversation, les aventuriers apprennent que Tritsir vit au centre de la forêt, à une demi-journée de marche environ. Il se fait appeler le « Maître des Arbres » et soumet tous les forestiers à un lourd impôt. C'est une sorte de despote ténébreux, craint de tous, qui vit à l'intérieur d'un chêne énorme. Ses soldats, des cavaliers aux armures noires, sont particulièrement cruels. Il est notoire qu'une centaine d'esclaves travaillent à son service.
Si les aventuriers le souhaitent, ils pourront passer la nuit dans une cabane isolée et souper d'un maigre brouet aux plantes. Le lendemain matin, alors qu'ils chevauchent depuis trois heures en direction de l'antre de Tritsir, les aventuriers entendent des bruits de galopades, des rires gras et des cris déchirants. S'approchant de la source de ce vacarme, ils découvrent une petite clairière au centre de laquelle un homme maigre trébuche pitoyablement en levant les bras pour protéger son visage. Autour de lui tournent deux cavaliers en armures noires armés de fouets et d'épées courtes (niveau 3, CA 3, pts de vie : 25, dommages : 1-6/1-6). A chaque passage, ils assènent un coup de fouet à leur victime hurlante. *« Voilà ce qu'il en coûte de vouloir s'évader, esclave ! »* ricane le plus gros des cavaliers.
Nul doute que les aventuriers ne laisseront pas passer cette occasion d'entrer en contact avec une personne échappée de la demeure de Tritsir !

Le chêne mystérieux

L'esclave se nomme Travor. Il a été capturé voici deux ans lors d'un raid qu'Huldin, le chef de guerre de Tritsir, a mené au delà des frontières du nord. Il s'est évadé après avoir découvert un passage souterrain qui lui a permis de déboucher dans la forêt entourant la demeure du sorcier. Cette dernière se trouve dans un chêne creux haut d'une trentaine de mètres. Le sommet de cet arbre ayant été foudroyé lors d'une nuit d'orage, l'intérieur est donc à ciel ouvert.
Depuis deux mois, le bruit court que le pouvoir de Tritsir a considérablement augmenté. Par une indiscrétion des gardes, Travor a appris que le sorcier s'est enfermé dans une salle secrète pour conjurer un démon au cours d'un rituel qui prendrait environ une journée. Une fois remis de ses émotions, l'esclave accepte d'indiquer à ses sauveurs l'entrée du souterrain qu'il a emprunté. Elle est dissimulée dans les fourrés, à 200 mètres du chêne de Tritsir. A l'abri des buissons, les personnages peuvent observer l'arbre gigantesque dont le tronc, parfaitement lisse est percé au niveau du sol de 2 portes monumentales en bronze. Après un dernier regard sur la forêt des alentours, les aventuriers s'enfoncent dans les ténèbres du passage... (Voir plan).



1. Ce passage étroit, taillé dans la terre et l'écorce du chêne, permet d'accéder en rampant sous une dalle donnant dans une pièce obscure encombrée de sacs de victuailles.
2. La remise. Ici sont entreposés, dans le plus grand désordre, des victuailles et du matériel d'excavation. La porte est fermée à clé.
3. La cuisine. Une demi-douzaine de cuisiniers s'y affairent durant la journée. Ce sont des esclaves, eux aussi, mais l'un d'entre-eux est une espèce de « collaborateur » assez satisfait de son sort...
4. Les dortoirs. La nuit, une centaine d'esclaves s'y entassent dans des conditions d'hygiène assez précaires. Ils sont déserts le jour (les esclaves vont travailler dans la mine).
5. La salle de garde. Six guerriers y veillent en permanence la nuit (deux seulement le jour). Les gardes : niveau 3, CA 3, pts de vie 25, dommages 1-8 (épées longues).
6. Cet escalier donne dans la cour.
7. Des salles vides en cours d'achèvement.
8. Des galeries minières (houille) en cours d'exploitation. Des esclaves y travaillent en permanence, surveillés par trois gardes. D'énormes racines sont visibles un peu partout dans les parois des passages et des salles.
9. La cour intérieure de vastes dimensions.
10. Des écuries. Elles contiennent une vingtaine de chevaux.
11. Les baraquements des gardes. Ils sont habités par une vingtaine de soldats et abritent un dortoir, un réfectoire et les appartements privés d'Huldin (guerrier niveau 5, CA 3, pts de vie 40, dommages 3-10 : épée longue +2) qui a la garde du trésor de son maître (50.000 PO). Les gardes ont les mêmes caractéristiques qu'en (5).
Il n'est pas rare de voir des soldats déambuler dans la cour, surtout vers midi, quand ils peuvent bénéficier des rayons du soleil !

Les appartements de Tritsir (12)

A. Une belle salle à manger ornée de trophées de chasse (cadeaux de Huldin). Deux soldats sont postés en permanence devant la porte d'entrée

B. La chambre à coucher. Elle est décorée avec un goût tapageur (statues érotiques, draps de lit en soie rose, etc...).
C. Le laboratoire. Tritsir y exécute quelques travaux mineurs. On y trouve cependant un nombre impressionnant de cornues, creusets et autres instruments « scientifiques ». Un passage secret dans le mur sud permet d'accéder au laboratoire souterrain.
D. Cette riche bibliothèque contient un grand nombre d'ouvrages précieux, ainsi que des cartes des environs. L'un des tiroirs de la table de travail du sorcier contient une bourse de 100 PO ainsi qu'une dague joliment ouvragée (dague +3).
E. Cet escalier glissant et humide, éclairé tous les 5m par des torches argentées sur lesquelles ont été jetés des sorts de *Lumière Eternelle,* mène au laboratoire secret de Tritsir.
F. Une grille barre le passage. Elle grince horriblement et si les aventuriers l'ouvrent sans prendre de précautions, Tritsir sera prévenu de leur arrivée.
G. Le laboratoire secret. Il est apparemment vide, mais recèle des trésors : une demi-douzaine de fioles magiques (au choix du MD), une boule de cristal, 3 rouleaux de sort (à déterminer également). Une cache secrète située derrière la bibliothèque abrite le livre de sorts du sorcier, ainsi qu'un *Bâton de Commandement.* Un *Miroir Piégeur de Vie* est fixé contre le mur du fond.
H. La porte d'accès est protégée par un *Piège à Feu* causant 1d4+7 points de dommages. C'est là que se trouve Tritsir.

S'il a entendu venir les aventuriers, il a le temps de lancer le sort *Invocation de monstres I* et les intrus se retrouvent confrontés à 8 démons Manes (DV 1, CA 7, dommages : 1-2/1-2/1-4). Dissimulé par un sort d'*Invisibilité,* le sorcier tente alors de gagner la cour et de rameuter ses soldats. Si les aventuriers ont été silencieux, le sorcier n'est prévenu de leur arrivée que par le déclenchement du *Piège à Feu.* Dans ce cas également, il se rend invisible et essaye de fuir en direction de la cour. Tritsir porte autour du cou la gemme contenant l'esprit d'Arnellin. Il comptait s'en servir comme réserve de pouvoir afin de conjurer et d'asservir un démon particulièrement puissant. Quoi qu'il en soit, cette source de fluide magique lui accorde un sortilège supplémentaire par niveau.

Epilogue

Tritsir sera certainement un adversaire difficile à vaincre, surtout si les aventuriers sont bruyants. Une fois le sorcier défait, Tinaël remerciera les aventuriers avec des larmes dans les yeux et leur annoncera qu'il faut regagner Azil en compagnie d'Arnellin, car c'est seulement auprès d'un autre mage puissant qu'il pourra recouvrer ses esprits. En fait, elle cherche seulement à gagner du temps et à endormir la méfiance des aventuriers. Le soir, à la veillée, elle tentera de s'en débarasser en versant un puissant somnifère dans leur nourriture. Si les joueurs démasquent Tinaël et sauvent Arnellin (il suffit de lui passer la gemme sur le front pour qu'il reprenne conscience), le mage les remerciera du fond du coeur, mais devra avouer son ignorance en ce qui concerne le trésor du défunt armateur. Vandebout a emporté son secret dans la tombe...

Caractéristiques des PNJ

TINAEL
Guerrière/voleuse niveaux 4/4, pts de vie 40, CA 5 (cuir + Dex). Anneau d'Action Libre, épée courte +2, fiole de supra-guérison, somnifère.

TRISTIR AIGREDENT
Mage niveau 7, pts de vie 28, CA 6 (Dex + anneau). Anneau +2, dague +3.
Sorts en tête
N1/Détection de la magie, Protection contre le mal, Sommeil, Disque flottant de Tenser, Serviteur invisible ; N2/Invisibilité, Image miroir, Corde enchantée, Toile d'araignée ; N3/Langues, Invocation de monstres I, Boule de feu ; N4/Globe mineur d'invulnérabilité, Piège à feu.

La maladie de Sissimüth

« ...La maladie de Sissimüth est redoutable sous bien des aspects. On la contracte par simple contact physique et sa période d'incubation est de 3 jours. Rapidement, le corps du malade se couvre de cloques répugnantes et totalement inesthétiques. Les cloques apparaissent d'abord sur la poitrine et sur l'intérieur des cuisses et envahissent le reste du corps par la suite. Au bout de quelques semaines, le malade est sujet à des accès de faiblesse et devient étrangement malhabile. Au bout d'une période qui excède rarement 6 mois, le malheureux, transformé en une énorme pustule bouffie et rampante, s'effondre sur lui-même en produisant un « chloupf ! » retentissant. Il meurt alors dans d'atroces souffrances, dévoré de l'intérieur par ce mal qui provoque la putréfaction des chairs. Heureusement, si le malade parvient à trouver suffisamment rapidement un clerc très puissant, et s'il est assez riche pour se faire soigner, il a de bonnes chances de survivre... »

Extrait de « Discours sur des choses déplaisantes » par Ermold le Noir.

scénario
Denis Beck
plan
Stéphane Truffert
illustration
Thierry Ségur