

Eastenwest

Le Webzine du Jeu de rôle

Numéro HS4 - Spécial Don des Dragons 2005



Eh bien ! Il en aura mis du temps à sortir, ce numéro-ci. Il va être nécessaire que nous présentions nos excuses à toute l'équipe organisatrice du Don des Dragons pour avoir laissé passer autant de temps entre la convention et la publication des scénarios.

Pourtant, le travail est là : les auteurs ont pondu les scénarios avec enthousiasme et talent, et il devenait nécessaire de faire connaître leurs travaux sur la toile.

Voici donc le numéro d'Eastenwest HS4 : pour ceux qui l'ignorent encore, le Don des Dragons est une convention annuelle organisée à Strasbourg et dont les bénéfices sont reversés entièrement au Téléthon.

Alors pour une fois qu'on peut jouer pour la bonne cause, pourquoi se priver ?

Ce sont donc 11 scénarios mis à votre disposition dans ce numéro. Nous vous souhaitons à toutes et à tous une très agréable lecture !

Et nous allons tenter de laisser passer un peu moins de temps entre ce numéro et le suivant, promis !

La rédaction

Sommaire

3 Douce Roumanie

*Scénario Appel de Cthulhu
par Jérôme Apfel*

17 Sous la neige, la Menace

*Scénario D&D
par Fabrice Richard*

29 L'ombre et la Proie

*Scénario Fading Suns
par Bradley Robert, relecture par Stéphane Idczak*

39 La grande traversée

*Scénario JRTM
par Thomas Jeand'heur*

63 Nephilim

*Scénario Nephilim
par Nicolas Galand et Olivia Bisch*

73 Le serment de Banoch

*Scénario Pendragon
par Cédric Pierrat*

87 La pendule de Phu-Khô

*Scénario Rêve de Dragon
par Agustin Alarcon Muller*

93 La prophétie du Nord

*Scénario Runequest
par Agustin Alarcon Muller*

101 Cours, decker, cours !

*Scénario Shadowrun
par Didier Cotel et Gilles Kentzinger*

107 Electricité de Strasbourg

*Scénario Vermine
par Didier Cotel, François Delpuech et Gilles Kentzinger*

113 Une nuit agitée en Druten

*Scénario Warhammer
par Thomas Haefelé*

Douce Roumanie



par Jérôme Apfel

Chapitre I Si belle Roumanie

1. Arrivée à Constantu

Les investigateurs mettent pied à terre à Constantu en milieu d'après-midi le 28 octobre 1923, après une croisière d'un mois sur le paquebot « Mary Jeanne ».

Le port de Constantu est le plus grand port de Roumanie, fondé par les Grecs en -800 av. J-C sous le nom de Cormis. La ville n'a cessé depuis de s'agrandir.

Le cœur historique se situe sur une presqu'île au cœur de la baie, contrastant avec les premiers docks en béton qui enlaidissent le paysage. Les bâtiments sont en briques et les plus pauvres en bois. La ville compte environ 60 000 habitants.

Lieux spécifiques :

- musée d'histoire nationale et d'archéologie
- cathédrale orthodoxe, accolée à un jardin en ruine
- pont du Carnavoda au-dessus du Danube, 4000m de longueur, le 1er pont en béton.

A leur arrivée, une Ford de type A est garée sur les quais et correspond à la clef en possession de RADOVAN. Si non un chauffeur attend à l'intérieur.

Le panorama est stupéfiant. La Mer Noire bordée de falaises, les noires forêts de pin et en arrière-plan, les monts déchiquetés des Carpates.

On sort de Constantu par la porte Nord. Puis on suit l'ancienne voie pavée grecque sur près de 50km, dans une campagne où les champs vides et moissonnés alternent avec les forêts obscures de résineux.

Les hameaux comptent tout au plus une vingtaine d'habitants, et se situent à proximité des sources d'eau, fréquentes dans cette région appelée Dobrogu. Les maisons sont en bois avec des toits de chaumes.

En cette saison, la majorité des paysans portent des vêtements en étoffes lourdes, relativement usés et rapiécés de couleurs ternes. Presque tous les hommes portent également la barbe carrée typique et le béret.

Les landes sont herbeuses, hautes et bien fournies. Le bétail est déjà rentré depuis un bon mois. Des roulottes chamarrées se nichent au creux de la colline qui précède Hystria.

2. Arrivée au Kayserschloss

En plein cœur du crépuscule, au détour d'une colline se découvre la baie d'Hystria, trouée d'environ 200m sur la côte d'imposantes falaises. La route vers le village est bordée sur sa gauche d'une forêt de pin à l'état sauvage, et sur sa droite par de grands champs moissonnés et des bâtiments de ferme. A l'approche du village, juste après une vieille chapelle orthodoxe laissée à l'abandon, un sentier

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

s'enfonce à travers le bois juste avant la première maison habitée du village.

Après deux cents mètres de routes cahoteuses, s'ouvre une clairière où se niche le manoir. Construit sur un rez-de-chaussée en pierre datant sur un jet d'archéologie du début des années 1400. Le premier étage et les dépendances comportent des murs à colombages, et d'imposantes sculptures sur les bois d'angle. Les portes et les volets sont tous gravés, de même que le portail. Le toit est en ardoise.

Le professeur Fuller les attend sur le perron en compagnie de deux serviteurs tziganes. Ils monteront les affaires des investigateurs, pour que celui-ci puisse s'entretenir avec eux dans le petit salon en attendant le dîner. Le repas est composé de « marmalia » (bouillie de maïs et fromage blanc) et de « sarmatés » (feuilles de choux farcies). Après le repas, le professeur propose la « tuica » (alcool de prune à 35°) à boire cul sec en criant « naroc! ». La conversation se poursuit, et le professeur Fuller paraît de plus en plus fatigué au fur et à mesure qu'il énonce ses doutes et inquiétudes :

- l'animosité des tziganes envers les villageois et réciproquement,
- l'étrange consanguinité des villageois,
- de bizarres objets en or mou non humain,
- ses rêves étranges depuis la découverte du manuscrit, ils ont cessé depuis qu'il s'en est séparé,
- l'étrange excitation de Parvov à la suggestion du livre, mais il met ça sur le compte de ses nerfs,
- l'impression d'être observé sur les docks ou dans les ruines.

Au cours de la discussion, il informe les investigateurs qu'il a laissé le manuscrit chez Gyerka Nikolopoulos, traducteur et ami personnel du professeur Parvov. Mais il s'avère que le texte est trop ancien pour lui. Ils pourront le chercher dès le lendemain à la demeure du traducteur sur la plage de Constantu.

Le traducteur a presque fini en réalité de traduire le document et Parvov n'attend que les dernières pages pour étudier le grimoire.

Fin du jour 1

Jour 2

3. Départ pour Constantu

Les investigateurs se rendent de nouveau à Constantu vers 10h, après avoir reçu un panier garni de victuailles. La matinée s'annonce superbe sur ces routes pavées. Sur les vieux murs de galets à demi écroulés, le brouillard matinal se dissipe lentement.

La maison de Nikolopoulos se situe dans le quartier résidentiel sud, au bord de la mer. La maison est à l'écart des autres résidences. En approchant de la maison, si un jet de pistage est réussi, une trace visqueuse venant de la plage est repérée.

La porte d'entrée est entrouverte. La maison est vide. Voir l'annexe et le plan de la maison pour guider les joueurs dans le lieu.

Sur le retour, dès la sortie de Constantu, une vieille Buick noire avec 5 personnes à son bord suit les investigateurs. Ce sont des tziganes qui ont été envoyés par Parvov.

Le Rom qui conduit à 65% en conduite

S'ils se rapprochent, ils tireront au revolver pour immobiliser la Ford.

N°	PV	DEX	CON	CT	DEGATS	CC	DEGATS	
1	13	11	13	45	D8	60	D2+D4	coup de poing
2	14	11	14	45	D8	60	D2+D4	coup de poing
3	14	11	14	45	D8	60	D2+D4	coup de poing
4	15	11	15	45	D8	60	D2+D4	coup de poing
5	16	11	16	45	D8	60	D2+D4	coup de poing

S'ils rentrent au Kayserschloss avec le livre, un somnifère de tox 13 sera versé dans le repas, pour que Parvov puisse se saisir du livre. Sinon se seront des tziganes qui le rapporteront à Parvov.

Fin du jour 2

Fin du chapitre I

Chapitre II

Où tout s'accélère.

1. une nuit agitée

Une fois les investigateurs couchés, ils sont les victimes d'étranges rêves. Il est impossible de réveiller ceux qui ont succombé au somnifère. Les rêves sont à donner dans l'ordre du pouvoir décroissant et individuellement.

Rêve 1 : vision de Rly'eh

L'investigateur se réveille sous l'eau, assez profondément pour que l'obscurité soit absolue. Il peut respirer... Peu à peu une légère phosphorescence se dégage des algues, qui recouvrent de vastes dalles de 40m de côté. La seule chose à faire est de suivre ces dalles. Elles mènent à une porte titanesque, qui s'ouvre d'un simple contact. Derrière s'étend une ville aux dimensions cyclopéennes et à la géométrie extra-terrestre. Des bas-reliefs représentant la construction de la cité par des choses très anciennes, sont visibles sur l'allée qui mène au temple où repose Cthulhu.

Souvenez-vous que le Grand Ancien mesure plus de 100 mètres de haut. N'oubliez pas de rendre l'obscurité oppressante, ne vous pressez pas dans les descriptions très progressives (perte 1D4/2D8).

Rêve 2 : vision de l'avenir

L'investigateur se réveille sur la plage et assiste à l'émergence de Dagon et de ses Profonds. Ils se dirigent vers les roulottes des archéologues, et les dévastent avant de se diriger vers le Kayserschloss et de le détruire en l'étreignant (1D3/2D6).

Rêve 3 : voir le visage des Profonds

L'investigateur se réveille devant une grande barrière de corail. Il respire mal sous l'eau. La barrière s'avère être en fait un complexe de salles et de couloirs. Le rêveur aperçoit, après avoir bien tourné dans ce labyrinthe de corail, un profond qui sculpte à la main un objet en or mou, (1/1D6) plus d'autres (1D3/1D6) à la découverte des objets Profonds dans le musée.

S'il tente d'interrompre le sculpteur, il passe au travers (0/1).

Rêve 4 : le campement des gitans

L'investigateur se réveille au son des airs de guitares et des claquements de mains, qui rythment la danse de splendides jeunes femmes au teint halé et aux robes à froufrous complexes et colorées. Personne ne le remarque, à part Mme Eva, qui lui fait signe de les rejoindre de l'autre côté de la colline qui sépare le camp du manoir, où sont ses amis.

Si vous le désirez, elle peut connaître un composant essentiel du rituel de bannissement de Dagon, qui manquera alors dans le grimoire. Eva est la matriarche des gitans et a plus de 80 ans.

Le dernier investigateur ne rêve pas, mais il est réveillé au milieu de la nuit par des hululements de chouette, par un tzigane. Sur un jet d'écouter réussi, il entend l'enlèvement du docteur Fuller qui a succombé au somnifère. Si celui-ci avait le grimoire, les profonds l'emportent avec eux.

Parvov a passé un message à Jurgen Chalagov, le responsable du culte, sans se douter de la trahison de celui-ci. En effet, il compte sacrifier Fuller pour invoquer Dagon, afin qu'il rase dès le lendemain les fouilles, le camp et le château comme 500 ans auparavant. Si l'enlèvement réussit, les investigateurs trouvent le passage secret utilisé par les profonds en suivant les traces. Sinon un autre accès est possible par le puit du temple en ruine, et permet ainsi d'accéder à la caverne du rituel.

Il faut qu'ils rencontrent madame Eva au camp tzigane. Elle leur enseigne un rituel pour repousser Dagon à partir d'un signe des Anciens. Le rituel est aussi dans le grimoire. Elle les laisse partir vers 23h. Le village est gardé par les pêcheurs. Adapter leur nombre en fonction de l'état des investigateurs.

Il leur faut se rendre à la grotte au moment où Dagon sort de l'eau et empêcher dans le même temps que les pêcheurs n'entravent le rituel de renvoi.

Pour la fin n'oubliez pas que Parvov cherche à s'emparer du manuscrit s'ils retournent au château et qu'ils ne l'ont pas neutralisé.

Pour la fin, libre à vous.

Annexes

Un peu d'histoire

Chronologie

-643 Fondation d'Hystria par Tèlebe le sorcier fou, en face de la ville profonde de Yagneth'let. Premiers échanges avec les profonds

810 Pendant mille ans la ville a quitté son bassin proche de la mer pour reculer vers l'intérieur des terres. Reste une poignée de pêcheurs.

1410 Attaque du village de pêcheurs par les citadins. Les pêcheurs se réfugient dans la mer. Une gigantesque vague rase la ville et laisse uniquement le petit port ou tout au moins les quais

1440 Premiers pêcheurs à se réinstaller à Hystria. Des rumeurs prétendaient qu'ils venaient de la mer.

1908 Le professeur Vasile Parvov, suite à un contact avec Cthulhu, apprend l'existence d'un manuscrit à un endroit au bord de l'eau, mais n'en connaît pas l'emplacement.

1911 Découverte du site d'Hystria pas Parvov.

1914 Parvov est envoyé en tant que directeur de fouille. Premiers heurts avec les pêcheurs, mais finalement un accord est obtenu afin de pouvoir fouiller en échange de verroterie et de collaborateurs tziganes - il y en a environ 2 qui disparaissent par an et selon certains il s'agirait de déserteurs.

1919 Naissance de la grande Roumanie au sortir de la guerre, programme d'échange culturel avec l'Amérique.

1921 Arrivée du docteur Fuller à Hystria dans le cadre de l'échange entre la Miskatonic University et la Bucarest National School.

1923 mars découverte des ruines du temple, découverte de plusieurs statuettes étranges.

1923 avril dynamitage de la paroi est du puits, découverte du manuscrit. La situation entre les tziganes et les pêcheurs se détériore (de plus en plus de disparitions).

1923 juillet envoi de la page de garde et de STELIAN NATANIAU à Arkham.

24 septembre Départ de l'expédition D'Arkham.

28 octobre Arrivée à Hystria des investigateurs - début de l'aventure.

Description des lieux et plan divers

Le grimoire (texte de Rly'eh)

La couverture est en relativement bon état et est constituée de cuir blanc d'origine inconnue. De format in folio, il est composé de près de 600 pages en grec ancien, toutes à un stade avancé de moisissure. Il manque 11 pages (exclusivement des cartes). La puissance est presque tangible sous une forme de malaise.

Contient les sorts : repousser Dagon, contacter Cthulhu, contacter un profond, contacter Dagon-Hydra.

Le village

Les villageois sont dans la grande majorité des hybrides de profonds, imberbes, flasques aux yeux exorbités. Ils sont peu bavards. Les maisons sont toutes en bois avec un toit de chaume. La seule demeure en pierre est la vieille taverne.

Le Kayserschloss

Toutes les pièces ont l'eau courante.

RDC

1 Cellule des domestiques tziganes

Chaque cellule comporte un lit, une armoire et une commode.

2 Réfectoire du personnel

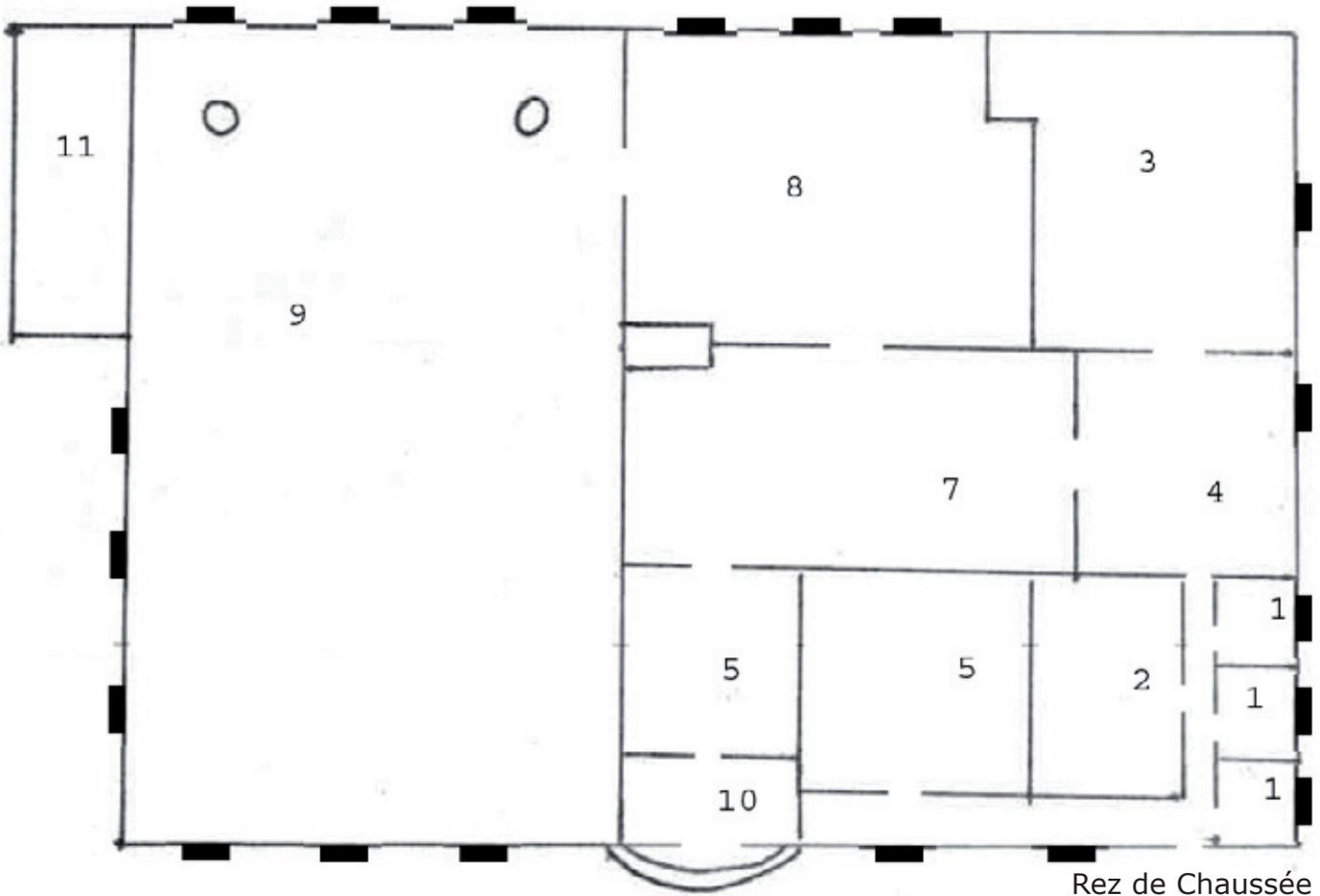
Sert de cantine pour les tziganes qui participent aux fouilles, une grande table capable de servir une vingtaine de couverts et autant de tabourets.

3 Décombres

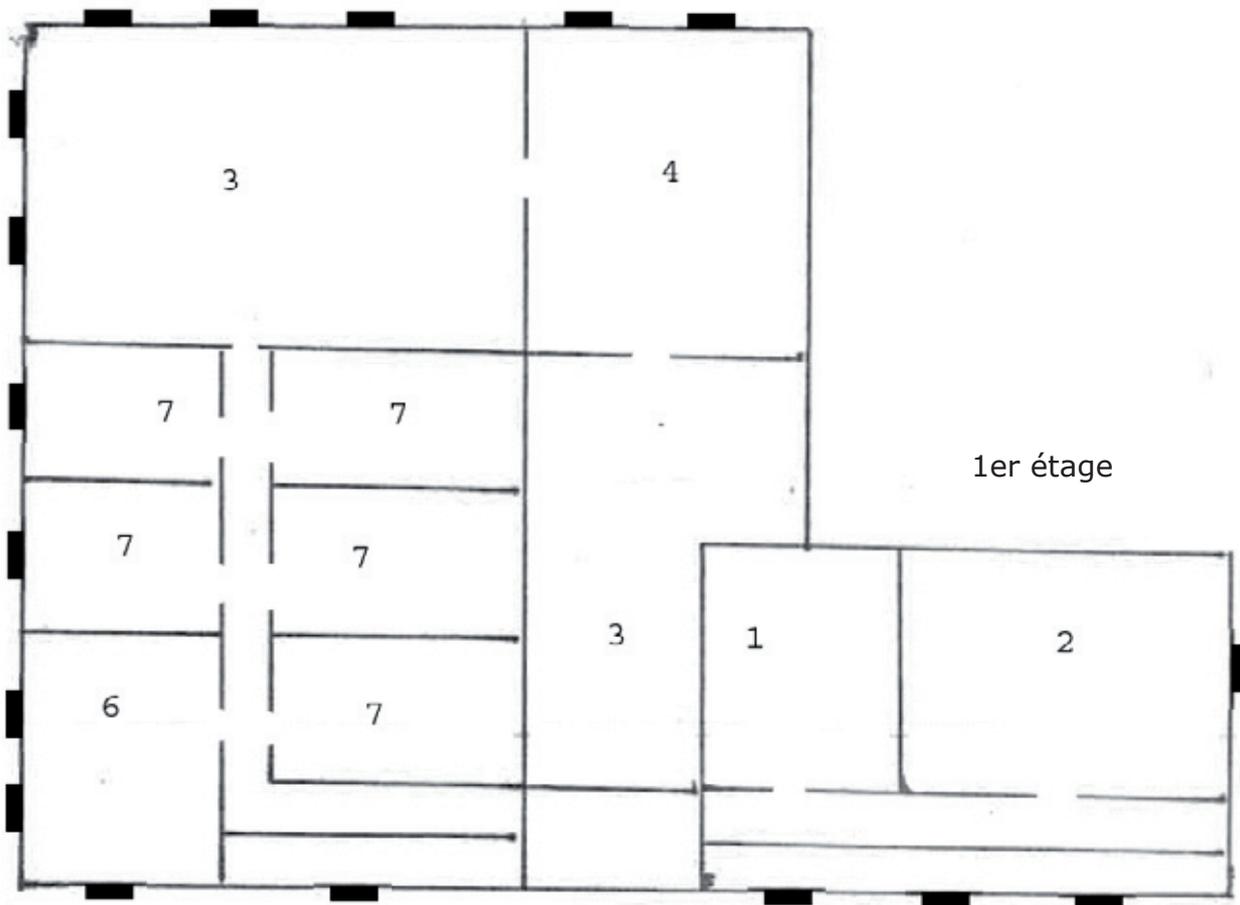
Les structures de cette zone étant trop faible pour supporter le poids du mur, il attend sa restauration.

4 Cuisines

Les cuisines du château contiennent un four à bois, un âtre et tout ce que l'on peut trouver dans une cuisine. Une trappe permet d'accéder au cellier. De grandes quantités de viandes y sont stockées.



Rez de Chaussée



1er étage

5 Cabinet du professeur Parvov

Un vaste tapis recouvre le sol de cette grande pièce. De riches tapisseries représentent des paysages bucoliques. Cinq chaises à la garniture épaisse, un gros fauteuil en velours et un bureau accoudé à la bibliothèque. Une grosse boîte à cigares cubains sur le bureau.

6 Petit salon

Contient six fauteuils épais autour d'une table basse sur laquelle reposent plusieurs paniers de fruits. Ce petit salon contient également une armoire destinée à recevoir les imperméables des visiteurs. Des tapisseries recouvrent les murs. Un piano se trouve aussi dans un coin de la pièce

7 Salle à manger

Une table de banquet prévue pour 30 personnes. De nombreux tableaux sur les murs ainsi que plusieurs armoires de vaisselle sur le mur sud et une cheminée sur le mur nord.

8 Grand salon

Une cheminée, fauteuil et canapé autour d'une grande table ronde garnie de chaises. Quelques poufs et des rayonnages de livres. Murs recouverts de tapisseries, un billard.

9 Musée

Contient les découvertes avec les expertises dans de grandes vitrines. Contient plusieurs torques d'or mou fabriqués par les profonds. De nombreuses colonnes soutiennent le plafond.

10 Hall

Grand hall, deux escaliers pour accéder à l'étage, de vastes fresques marines sous les escaliers. 4 braseros assurent l'éclairage et le chauffage. Deux statues représentent l'une Poséidon l'autre un humanoïde aquatique, sans doute un triton, mais étrangement obèse.

1er étage

1 Cabinet du professeur Parvov (constamment fermé à clef)

C'est le cabinet d'étude privé du professeur. Contient une cheminée, un bureau, une petite bibliothèque de livres anciens et un lit d'appoint.

Dans le livre « Culte des profondeurs » on retrouve le sort « contacter Cthulhu » dont il s'est servi pour découvrir le site. Sur l'intérieur de la couverture est imprimée la carte à remettre aux investigateurs.

2 Chambre du professeur Parvov (constamment fermée à clef)

Il y a un passage secret qui conduit au cabinet. Contient un lit à baldaquin, deux armoires, un broc, un bureau, une commode et une winchester calibre 12.

Les murs sont décorés de paysages sous-marins représentant diverses créatures dont des profonds. Les tapisseries sont anciennes.

3 Salle de lecture

La porte donne sur une allée sombre bordée par six colonnes. Une dizaine de mètres plus loin, une cheminée et une table d'étude. Quelques poufs sont dispersés autour de la cheminée.

4 Petite bibliothèque

Contient tous les ouvrages ayant trait à la Roumanie et à son histoire. Les murs sont nus.

5 Grande bibliothèque

Contient près de trois milles livres et manuscrits ainsi que de nombreux parchemins recouverts de cartes diverses, dont celles qui ont aidé à retrouver le site d'Hystria.

Si les investigateurs trouvent la carte, sur un jet d'astrologie réussi, ils s'aperçoivent qu'il s'agit de projections d'étoiles en se documentant dans les autres livres.

6 Chambre de Fuller

Contient un lit à baldaquin, deux armoires et un bureau bourré de notes et de journaux de fouilles. Des tapisseries recouvrent les murs.

7 Chambres des investigateurs

A l'intérieur un lit à baldaquin, une armoire, une commode et un bureau. Les murs sont recouverts de tapisseries usées

La maison de Gyercka Nikolopoulos

1 Hall et couloir

La porte est entrouverte, une substance poisseuse sur le sol et la poignée.

L'entrée de la maison donne sur un couloir qui traverse la maison et tourne à droite pour l'escalier qui donne sur l'étage.

Des lampes à pétrole reposent à côté de chaque porte dans des appliques murales. Une odeur atroce de poisson règne dans la maison. La première porte de gauche est entrouverte ainsi que celle de droite.

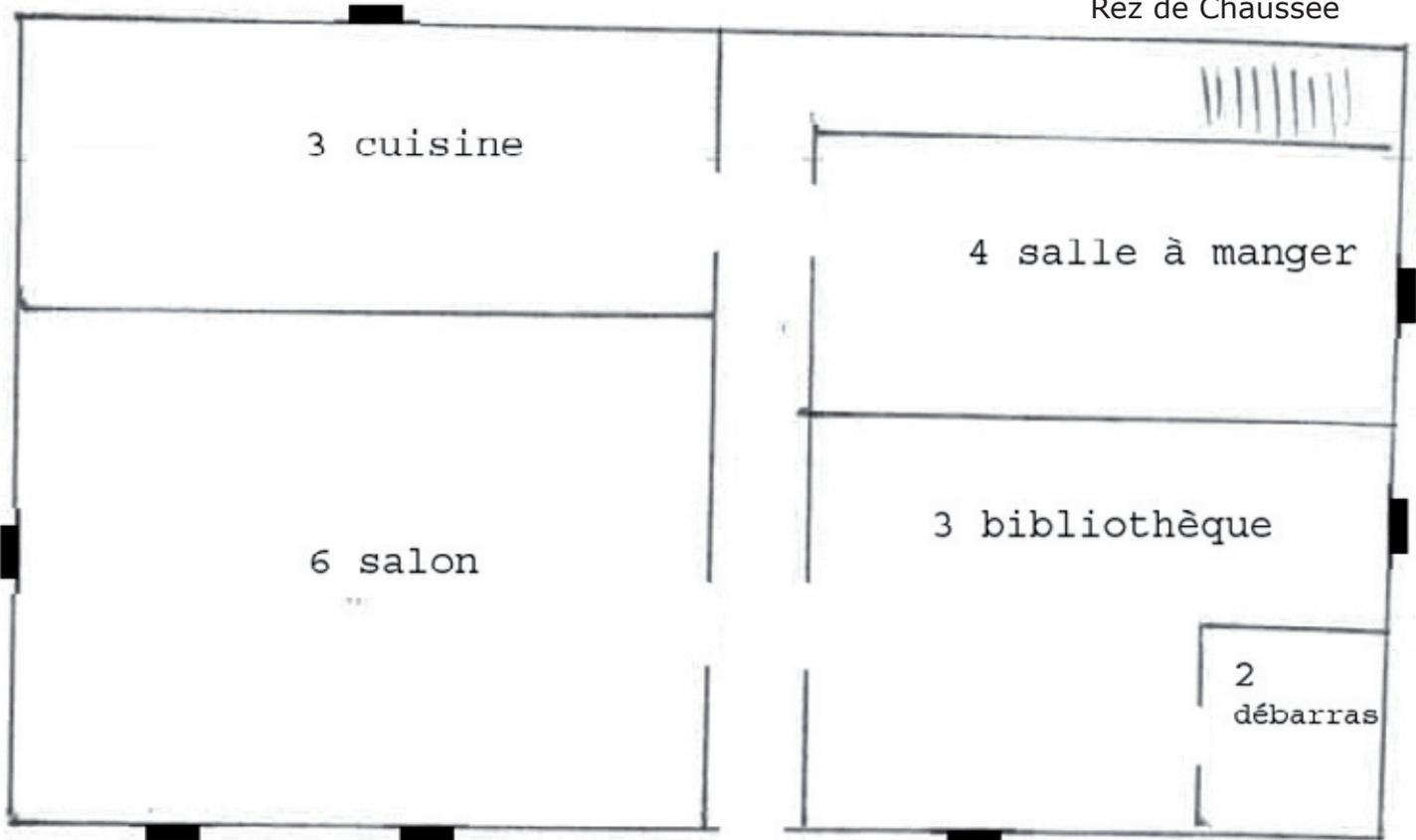
Une substance poisseuse macule le sol par endroit. Le parquet grince lorsque l'on marche dessus.

2 Débarras

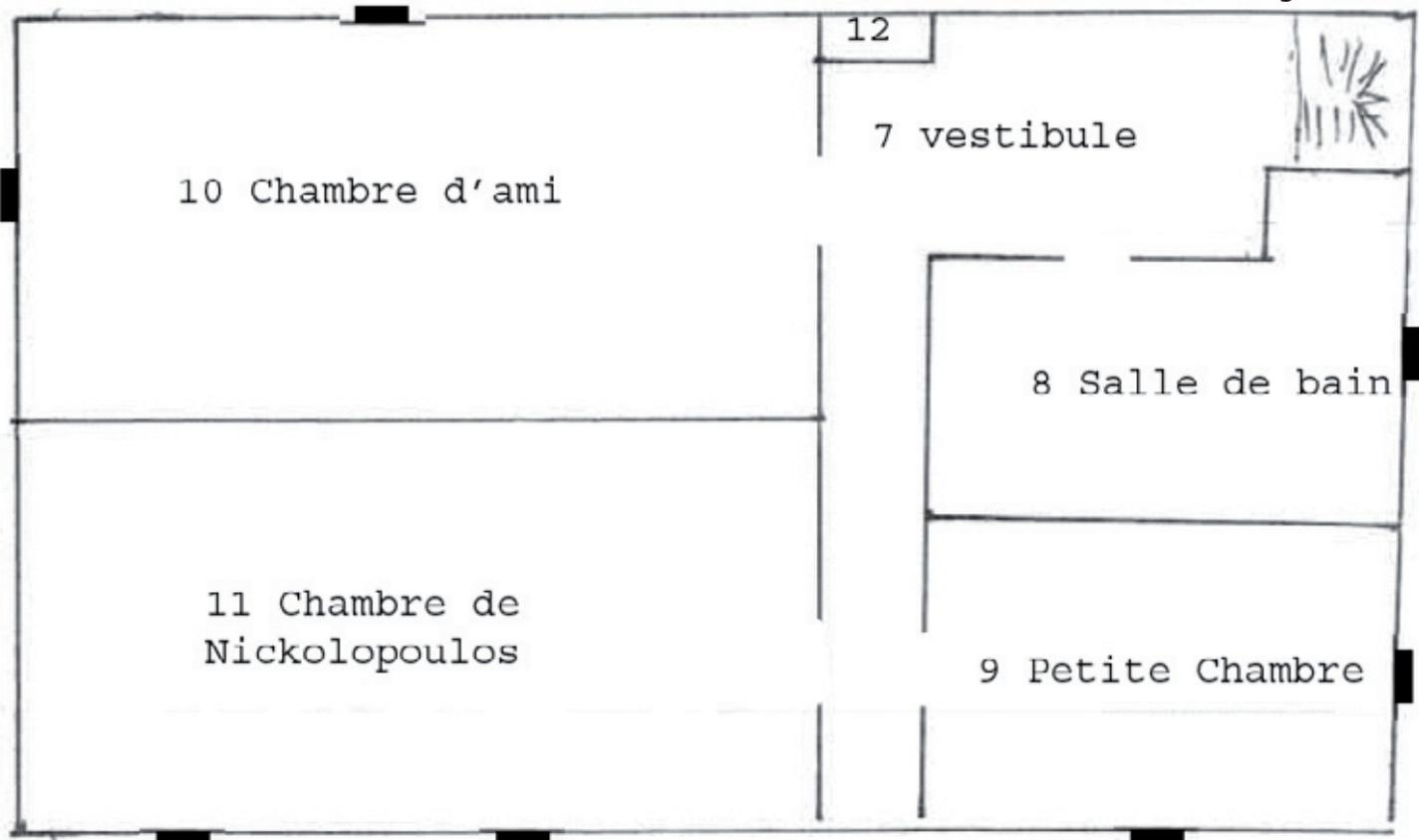
Le débarras est ouvert et il y traîne un fatras incoercible, divers outils d'écriture, des pages volantes manuscrites détruites par les deux bouteilles d'encre explosées disséminant ainsi de petits morceaux de verre.

Sur un jet d'idée réussi ou à l'annonce de recherche sur un jet de pistage, des traces de pas sont découvertes dans

Rez de Chaussée



1er étage



cette encre. Une fois découverte et sur un jet de médecine réussi, alors la trace est identifiée comme une empreinte de pied palmé non humain.

3 Bibliothèque

Tous les rayonnages gisent au sol, les livres sont éparpillés sans ordre distinct. Un bureau éventré révèle sur un jet de Toc, un double fond vide.

C'est ici que les profonds ont trouvé la traduction du grimoire. Des traces baveuses sur le bureau.

4 Salle à manger

Une armoire aux portes vitrées révèle une grande quantité de vaisselle. Une grande table, des chaises. L'air est plus respirable, deux portraits au mur, une vieille femme à l'air digne et un vieil homme à l'air sévère. Si Fuller les accompagnent il reconnaîtra Gyercka et feu sa femme Nana.

5 Cuisine

Une cuisine standard avec l'eau courante, une ribambelle de couteaux dans un présentoir. Il en manque un. Accès au cellier qui sert aussi de dépôt à bois.

6 Salon

Un grand tapis turc recouvre le sol, une table, quelques fauteuils et poufs, une cheminée dans le coin nord-ouest. Le fauteuil devant la cheminée est renversé et le rideau de la fenêtre ouest, tout près du fauteuil est décroché. La table basse est brisée en deux et quelques chaises ont aussi été brisées. Encore des traces visqueuses et une odeur plus importante.

C'est ici que les profonds ont capturé le traducteur pour s'emparer du manuscrit. Ils ont trouvé la traduction mais pas l'original qui se trouve dans le placard 12.

7 Vestibule

Un tapis rouge élimé au sol, une petite commode et un placard.

8 Salle de bain

Baignoire, bidet, lavabo, eau courante.

9 Petite chambre

Visiblement un autre débarras, divers couffins, poupées et autres peluches reposent recouverts de poussière.

10 Chambre d'ami

Un lit double et une armoire, rien de particulier.

11 Chambre de Nikolopoulos

Idem que 10 mais avec le lit défait.

12 Le placard

Un double fond donne dans une niche du mur où est caché le manuscrit.

PNJs

Quelques tziganes

N°	PV	CC	CT	DEGATS	SPÉCIAL
1	11	40	35	D6	bâton
2	9	40	35	D4	couteau/winchester
3	12	40	35	D4	gourdin
4	14	40	35	D6+D4	bâton
5	11	40	35	D4	couteau
6	12	40	35	D6	bâton/cal. 32
7	11	40	35	D6	bâton
8	10	40	35	D4	couteau
9	9	40	35	D4	couteau
10	8	40	35	D4	couteau

Les serveurs tziganes

N°	PV	CC	CT	DEGATS	SPÉCIAL
Emma	14	50	35	2D4	couteau
Pablov	16	60	35	D6+D4	couteau
Ernst	15	55	40	2D6	cal 44

Quelque villageois profonds

N°	PV	CC	CT	DEGATS	SPÉCIAL
1	14	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
2	17	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
3	18	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
4	13	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
5	11	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
6	12	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
7	14	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
8	13	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
9	12	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon
10	11	50	35	2D4 2D6	coup de poing harpon

Stelian Națaniav

Guide

Sexe masculin, 29 ans, université, diplômés : National School of Bucarest, né à Constantu.

Caractéristiques		Pts de SAN	
FOR	11	70	
CON	13		
TAI	15	Pts de Magie	
DEX	12	14	
APP	15		
INT	14	IDEE	70
POU	14	CHANCE	70
EDU	14	CONNAIS	70
bonus aux dommages +1D4		Pts de Vie	14

Compétences			
astronomie	40	roumain	70
conduire auto	40	marchandage	65
crédit	50	persuasion	60
discrétion	60	premiers soins	50
dissimulation	60	sauter	50
écouter	50	se cacher	60
esquiver	40	suivre une piste	60
grimper	65	TOC	60
histoire	70	armes de poing	50
lancer	40	fusil	70
anglais	60		

Le moins qu'on puisse dire, c'est que la vie n'a pas toujours été facile. L'orphelinat, dans votre enfance, a laissé sur vous des souvenirs indélébiles de brimades, d'humiliations de difficultés. Heureusement vous avez rencontré un jeune homme de 12 ans : Radovan Karanov, deux ans de moins que vous mais bâti comme un ours. Cela vous a permis de gagner de l'assurance, de faire des études, et d'être aujourd'hui un homme respectable, une référence en histoire roumaine.

Vous travaillez en tant que consultant sur le site de fouille d'Hystria, jusqu'à la découverte du grimoire. C'est vous que l'on a mandé pour se rendre à la Miskatonic University, pour des raisons de confiance dues à votre poste à l'Université de Bucarest. Votre Roumanie vous manque. D'un naturel solitaire, vous avez eu tendance dans le lieu clos qu'était le paquebot Mary-Jeanne, à forcer un peu sur la bouteille avec Lance Pratchett. Il faut dire que deux mois c'est long. Enfin, l'arrivée à Constantu n'est plus qu'une question de minutes, et Rodovan vous attend sur le quai.

Armes de corps à corps

ARMES	COMP %	DOMMAGES
Couteau	50	D4+2+D4

Armes à feu

ARMES	COMP %	DOMMAGES	PORTÉE	COUPS	MUN	FP	PdV
carabine cal 30	70	2D6	50m	1	6	98	12
Pistolet 32	50	D8	10m	3	6	99	9

Ernst Willman

Chercheur en grec ancien

Sexe masculin, 54 ans, université, diplômés : Miskatonic University, né à Arkham.

Caractéristiques		Pts de SAN	
FOR	7	70	
CON	13		
TAI	14	Pts de Magie	
DEX	10	14	
APP	11		
INT	17	IDEA	85
POU	14	CHANCE	70
EDU	21	CONNAIS	105
bonus aux dommages +1		Pts de Vie	14

Compétences			
anthropologie	20	grec ancien	80
archéologie	20	anglais	99
astronomie	45	médecine	45
baratin	60	monter à cheval	30
bibliothèque	70	occultisme	45
crédit	65	TOC	30
écouter	70	fusil de chasse	55
esquiver	40		

Vous êtes excité par la perspective d'avoir en main un grimoire en grec ancien, dont la traduction use les nerfs de tous ceux qui s'y attèlent. De plus, cela vous permettra de revoir votre collègue et néanmoins ami Howard Fuller. Fêru d'occultisme, le mystère qui baigne la découverte du volume n'est pas pour vous déplaire... Professeur reconnu et respecté, enseignant à la Miskatonic University depuis 24 ans, aucun de vos voyages-colloques-séminaires-conférences n'avaient provoqué un tel engouement de votre part. Vous avez donc quitté votre pavillon de la banlieue d'Arkham pour embarquer sur le paquebot Mary-Jeanne, il y a de cela 2 mois. L'arrivée devrait être toute proche. Vous n'avez que peu de rapport avec Lance Pratchett et Stelian Nataniav, leur préférant l'enthousiasme de Miss Vassilia, qui partage votre passion pour l'occultisme et autres manifestations surnaturelles. Pourtant, vous allez avoir besoin de tout le monde en tant que chef de groupe. C'est ce Nataniav qui sera votre guide et qui vous a transmis le message d'Howard. Il pourrait être vif d'esprit comme la jeune Edna, s'il ne passait pas son temps à boire... Tiens ! Le tintement des balises, la terre doit être proche, vous entendez le capitaine hurler : « arrivée à Constantu dans 20 minute ». Un chauffeur vous y attend.

Radovan Karanov

Chauffeur

sexe masculin, 27 ans, université, diplômes:/, né à Constantu

Caractéristiques		Pts de SAN
FOR	16	70
CON	15	
TAI	16	Pts de Magie
DEX	13	14
APP	13	
INT	12	Pts de Vie
POU	11	14
EDU	14	
bonus aux dommages +1D4		
	IDEE	60
	CHANCE	55
	CONNAIS	70

Là, c'est le bouquet ! Et dire que c'est sur toi que ça tombe ! C'est toujours pareil, les Américains sont les pires et grâce à ta mère anglaise, ils sont toujours pour toi. Ce sont leurs préoccupations que tu ne comprends pas. La vie là-bas n'est pas aussi misérable ni aussi rude qu'ici. Tu es chauffeur de taxi à Constantu, et l'Université de Bucarest a fait appel à toi en raison de ton bilinguisme. C'est l'une des rares choses qui te reste de feu ta mère. Enfin, au moins c'est bien payé... Tiens un paquebot arrive au port : c'est le Mary-Jeanne. Va falloir sortir de la Ford, et attendre avec le carton. Qu'est-ce qu'il y a marqué dessus déjà ? Heureusement que Nataniav, ton ami, celui qui d'ailleurs t'a fourré là-dedans, arrive avec eux. Il a bien changé depuis ton enfance dans les quartiers des docks, il est allé à l'école, comme si ça pouvait servir à quelque chose. Mais tu l'aimes bien quand même. Bon, tu prends la pancarte avec marqué : Ernst Willman. C'est américain ça comme nom ?

Compétences			
baratin	60	roumain	70
conduite auto	75	marchandage	35
discrétion	60	mécanique	50
dissimulation	55	nager	60
écouter	60	sauter	40
esquiver	50	se cacher	70
grimper	60	TOC	40
lancer	70	arme de poing	65
anglais	60	fusil	55

Armes de corps à corps

ARMES	COMP %	DOMMAGES
Poignard	70	D4+2+D4

Armes à feu

ARMES	COMP %	DOMMAGES	PORTÉE	COUPS	MUN	FP	PdV
Calibre 32	65	D8	15m	3	6	99	10

Lance Pratchett

Gardien d'Université

sexe masculin, 29 ans, université, diplômes : /, né à Boston

Caractéristiques		Pts de SAN	
FOR	17	40	
CON	17		
TAI	18	Pts de Magie	
DEX	11	8	
APP	11		
INT	11	IDEA	55
POU	8	CHANCE	40
EDU	7	CONNAIS	35
bonus aux dommages +1D6		Pts de Vie	18

Compétences
arts martiaux (ju ji tsu) : 70,
esquiver : 50, grimper : 70,
anglais : 35, monter à cheval
: 70, nager : 80, sauter : 70,
serrurerie : 60, suivre une piste :
60, armes de poing : 60, fusil de
chasse : 60.

Eh bien mon vieux, si c'est pas de la chance ça, tu vas pouvoir partir gratis en voyage. De longues vacances payées par l'Oncle Sam. Et en importante compagnie qui plus est... C'est sûr, depuis les ruelles de Boston qui ont hébergé ton adolescence, t'en as fait du chemin. Heureusement que Jing Wang Lee t'a accepté dans ton école, lorsque tu t'es échappé de l'orphelinat St Johns de Boston. Cinq ans plus tard, tu en es sorti transformé. Ayant acquis un certain nombre de valeurs morales, et la force physique pour les défendre, l'impétuosité de la jeunesse a fait place à un homme calme et assuré de ses compétences.

Et il a fallu découvrir le monde. De fait, t'es pas allé bien loin. On t'a proposé un emploi de gardien à l'Université Miskatonic d'Arkham, à 15 km de Boston, où ton sang-froid et tes compétences ont été reconnus à leur juste valeur. Cela fait dix ans à présent. Et on vient de te proposer un voyage en Roumanie, pour assurer la sécurité de notables. Ça fait près de 2 mois que t'as plus vu la terre ferme, et elle te manque un peu. On touche terre aujourd'hui à Constantu. Pendant le voyage, tu t'es beaucoup rapproché de Miss Whatheley, beau brin de fille, ça pour sûr. Tu n'as pas trop discuté avec Ernst Willman et Illona Vassillia, préférant passer du temps avec Stelian Nataniav, à boire quelque peu. Sur ces réflexions, tu peux apercevoir la terre qui grignote l'horizon.

Armes de corps à corps

ARMES	COMP %	DOMMAGES
Coup de pied	75	D3+D6
Coup de poing	80	D2+D6
Coup de tête	65	D4+D6

Armes à feu

ARMES	COMP %	DOMMAGES	PORTÉE	COUPS	MUN	FP	PdV
Calibre 45	60	D10	10m	2	6	98	9
Fusil de chasse	60	3D6/2D6	10/15	1	6	95	11

Edna Whatheley

Journaliste

sexe féminin, 24 ans, université, diplômes : diplôme de journalisme, née à Arkham.

Caractéristiques			Pts de SAN
FOR	8		75
CON	11		
TAI	12		Pts de Magie
DEX	14		15
APP	15		
INT	14	IDEE 70	Pts de Vie
POU	15	CHANCE 75	12
EDU	17	CONNAIS 85	
bonus aux dommages -			

Compétences			
anthropologie	40	anglais	85
bibliothèque	75	marchandage	70
conduire auto	45	photographie	50
crédit	50	psychologie	40
discretion	50	se cacher	65
écouter	80	serrurerie	45
esquiver	40	TOC	60
histoire	50	armes de poing	30
langue étrangère (cryptologie)	70		

Là ma grande, c'est sans doute le scoop de l'année ! Bon d'accord, peut-être pas à ce point-là, mais vu le déplacement peu importe. De toute façon, le rédacteur Matthews vous a désignée sur une directive de la Mis-katonic University. On aurait besoin de vos compétences en cryptologie. Vous avez grandi à Arkham, mais fait vos études à Boston, l'ambiance sombre de la ville et de ses bâtiments ramassés et éculés vous rebutant presque. A la fin de vos études, vous êtes entrés sans inconvénient à l' « Arkham Advertiser », d'abord comme pigiste, et très récemment en tant que journaliste. Alors pour un premier voyage, ça se présente pas mal...

Ça fait 2 mois que vous avez embarqué sur le paquebot Mary-Jeanne, et vous avez pu faire la connaissance des personnes qui vous accompagnent. Ils ont l'air de bien vous apprécier, et vous ne ferez rien pour que cela change... sauf peut-être avec ce grand Lance Pratchett ou si le roumain continuent de vous poursuivre de leurs assiduités lorsqu'ils ont trop bu.

Armes à feu

ARMES	COMP %	DOMMAGES	PORTÉE	COUPS	MUN	FP	PdV
Pistolet Calibre 32	50	D8	10m	3	6	99	9

Illona Vassillia

Professeur de Théologie

sexe féminin, 45 ans, université, diplômés : National School of Bucarest, née à Bucarest.

Caractéristiques		Pts de SAN
FOR	7	80
CON	13	
TAI	12	Pts de Magie
DEX	13	16
APP	11	
INT	14	Pts de Vie
POU	16	12
EDU	15	
	IDEA	70
	CHANCE	80
	CONNAIS	75
bonus aux dommages -		

Vieille fille d'une famille roumaine aisée, vous avez rapidement développé une passion pour l'occultisme et les savoirs oubliés. Vous avez donc étudié la théologie à la National School of Bucarest, avant de l'y enseigner. Cela fait 2 ans que vous vivez à Arkham, suite à l'échange culturel entre universités. Vous y avez rencontré le Professeur Willman, qui partage votre goût de l'étrange. La région d'Arkham regorge de contes et de légendes, mais là, la découverte d'une étrange et nouvelle mythologie, qui plus est chez vous ! Vous voilà donc à nouveau de retour au bercail, bien intriguée par ce qui vous attend à Hystria depuis trop longtemps... Mais vous apercevez, par le hublot du paquebot Mary-Jeanne, le port de Constantu mettant fin à 2 mois de traversée.

Compétences			
anthropologie	60	roumain	80
archéologie	50	médecine	40
astronomie	40	nager	70
bibliothèque	70	occultisme	60
crédit	60	physique	40
esquiver	35	premiers soins	60
histoire	70	psychologie	35
anglais	70		

Sous la neige, la menace



par Fabrice Richard

Attention ce scénario est très ouvert pour plusieurs raisons :

- car un MJ à D&D ne ressemble pas un autre MJ à D&D,

- pour éviter un scénario trop linaire,

- pour qu'en fonction des joueurs débutants ou confirmés vous puissiez les surprendre par des éléments de votre composition ou proposés.

Ce scénario est écrit en « deux parties ». La première est la trame générale, plus légère afin d'être jouable par des débutants ou pour de l'initiation. La deuxième partie est plus « lourde » afin de laisser de la place pour l'ambiance, ou même des idées de micro scénarios.

Bien sûr l'univers des Royaumes Oubliés est choisi mais libre à toi MJ de placer ce scénario dans l'univers de D&D que tu souhaites (change les noms, les dates, le décor).

Après tout derrière l'écran, t'es tout seul avec ton imaginaire.

En cas d'illogismes par rapport à ta vision ou même à la façon de jouer des joueurs, alors coupe, transforme, mixe, en gros lâche-toi.

Les gens qui sont en face veulent des choses mais quoi ???

Lis le scénario et parle avec les joueurs pour savoir ce qu'ils veulent. Puis laisse-toi 15 minutes pour retravailler en fonction des envies de la table, toi compris, bien sûr.

De l'aventure épique alors multiplie les ennemis, fait briller le côté mission demandé par des personnages très importants. Les paysans les regardent avec admiration après les premiers faits d'arme.

De la castagne alors remonte un peu les points de vie, rend les créatures plus subtiles ou suprêmement bêtes. Joue plus la préparation du climat de fin. Lâche quelques bêtes affamées par l'hiver.

De l'ambiance alors renforce les « huis clos » dans un village d'hiver. Le froid qui paralyse les gens chez eux. Les tensions montent. Les réactions se font disproportionnées. Et en même temps dehors la nature est comme endormie mais il y a des choses qui attendent.

De la stratégie alors faites des plans (même si c'est pas Valombre au mètre près), faites gérer par vos joueurs les éclaireurs, le ravitaillement, la gestion des hommes, les défenses et la gestion des ordres. Là, les joueurs peuvent aussi « prendre » la peau des quelques généraux restés en réserve puis après faire un changement avec les PJs.

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

Alors vous êtes de jeunes aventuriers venus à Valombre pour de nombreuses raisons différentes.

Mais depuis que vous y êtes vous ne vous sentez pas chez vous, ni vraiment acceptés par les habitants. Vous vous sentez mal à l'aise.

Si les joueurs sont expérimentés ou bien que vous voulez plus ou moins rallonger la sauce, le cadre de l'aventure sera l'hiver et la neige commencera à tomber dru et au fur et à mesure des jours Valombre sera de plus en plus inaccessible.

L'ennemi est un faërim qui veut en fait prendre le contrôle de Valombre pour permettre au faërim du Cormanthor de se réveiller et d'aller rejoindre les autres.

Jour 1

Vous vous réveillez tant bien que mal le matin à l'endroit le plus probable pour les PJs.

Un garde avec l'uniforme de Valombre vous aborde et vous demande de le suivre.

Si on lui demande pourquoi il répondra simplement « Le seigneur Tristemine veut vous voir », il ne sait rien de plus.

Les lieux originaux peuvent être multiples, voila de petits exemples :

- dans l'auberge (original, non ?), il y a les latrines :

« Un soldat entre alors que tu évacues le reste de bière de hier soir, il se pousse à côté de toi et lui aussi fait comme toi puis te regarde... et après un moment il te demande ton nom... »

- dans la chambre d'à côté un garde vous demande, il s'est trompé alors que votre marchand de voisin affirme qu'il est vous, tout cela pour voir le seigneur Tristemine.

- dans l'écurie, les chevaux deviennent nerveux, très nerveux et le toit craque, les brindilles sont soulevées par un puissant vent produit par des hippogriffes et le joueur se rapproche de la porte fermée pour voir qui c'est... Au moment où il pose l'œil entre les lattes du mur ou de la porte, un œil immense se pose, accompagné d'un cri d'oiseau de proie. Et en même temps les gardes rentrent en trombe et demande au personnage de les suivre. Pour un voleur il va se demander si c'est rapport à une action « mauvaise »... En gros les vigies l'ont vu entrer dans l'écurie et ils ont peur qu'il parte, donc ils ont envoyé des sentinelles en hippogriffe qui allaient commencer leur tour de garde.

- dans le temple d'un dieu pacifique, des éclats de voix résonnent, un prêtre ordonne à un garde de sortir avec ses chaussures sales et ses armes. Le prêtre ne veut rien entendre et il se fait sortir à grand coup de pied aux fesses... Quand le perso sort les gardes l'accostent, ils font profil bas.

Ils vous accompagnent dans le hall du bureau de Tristemine, c'est très sobre et pas très joli.

Derrière la porte, vous entendez des éclats de voix, tonitruants...

En gros, une personne essaye de faire prendre conscience à une autre de son choix qu'il trouve déraisonnable, l'autre personne beaucoup plus calme répond poliment, l'autre se demande s'il n'a pas perdu la raison, puis se ravise.

Au bout de 10 minutes, une superbe jeune femme entre en tenue d'aventurière, vous la connaissez c'est une des paysannes du village, elle sert aussi d'herboriste d'après ce que vous savez.

Elle vous sourit gentiment, toque et entre.

La voix tonitruante s'apaise : « Oragie vous arrivez juste à temps, dites à notre ami qu'il devient déraisonnable »

La porte se referme et la conversation se fait beaucoup plus calme.

Après 30 minutes, vous voyez la porte s'ouvrir, la fermière vous ouvre.

Elle vous sourit et vous demande d'entrer.

Tristemine se tient derrière son bureau, et un homme assez grand se tient dans l'encadrement de la fenêtre. Il fume la pipe. Oragie est derrière le bureau, souriante.

Tristemine vous regarde gravement, il vous demande de vous asseoir.

« Messieurs, Mesdames je vais être obligé de vous confier un secret et de vous demander un service. Acceptez-vous ? L'un ne va pas sans l'autre.

Vous êtes venus à Valombre pour trouver quelque chose mais avant de l'obtenir vous devez devenir un habitant des Vaux.

Pendant quelques jours, Valombre restera avec une garnison réduite de 10 hommes, mais personne ne doit le savoir. En effet, l'avant-garde d'une armée avance en direction de la ville depuis le nord. Nos éclaireurs ne sont jamais revenus ce qui nous laisse à penser que cette avant-garde est soit très puissante, soit dotée de grands pouvoirs.

Je vais aller avec mes hommes et quelques amis voir ce qui en retourne mais comme vous êtes les personnes les plus compétentes qui resteront dans la ville vous serez chargés d'assurer la sécurité de Valombre »

Il vous regarde fixement et de façon très solennelle.

Que faites-vous ?

Tristemine semble soulagé, il vous regarde et vous explique que vous pourrez demander de l'aide à la garnison mais en aucun cas la commander. C'est alors que l'homme près de la fenêtre dit : « Vous ne leur avez pas parlé de l'autre chose. »

Tristemine devient blanc.

« Je ne peux pas, ce n'est pas dans leurs cordes ils n'y arriveront jamais. »

« Mais si, soyez confiant, je ne leur demande pas de faire des folies mais d'ouvrir l'œil, savoir s'il est passé par ici sera déjà un grand indice. »

« Sachez que vous n'êtes pas obligés de faire ceci, je vous le demande à contrecœur, mais connaissez-vous le Réseau Noir ? »

Il explique ce qu'est le Zentharim.

« Un de leurs agents doit passer dans les jours qui viennent, mais nous ne savons absolument pas à quoi il ressemble, ni où il va, mais que sa mission est de la plus haute importance. Je vous demande de garder l'œil ouvert sur tout étranger suspect qui passerait par la ville. Nous ne savons même pas s'il se déplace avec un groupe. »

L'homme à la fenêtre dit :

« Si la ville est calme et que nous sommes sur le point de revenir d'ici 3 ou 4 jours environ et si vous vous en sentez le courage vous pouvez le suivre, nous vous rejoindrons alors. »

« Elminster vous n'avez pas le droit de leur demander ça, s'il est aussi dangereux que nous le pensons, ils courent à leur mort. »

La fermière prend alors la parole : « Nous vous demandons d'agir avec la plus extrême prudence. Suivez-le, point. Si vous le pouvez, regardez avec qui il prend contact mais c'est tout et ne le faites que si vous êtes sûr que c'est lui. Il est extrêmement dangereux. »

Elminster vous donne un pendentif : « Ce pendentif nous permettra de vous retrouver où que vous soyez. Mais prudence je suis sûr que vous êtes les personnes de la situation mais pas d'héroïsme mal placé. »

Que faites-vous ?

S'ils acceptent, Tristemine appellera un capitaine de la garde, il lui explique la situation, en gros vous serez chargés de régler les petits conflits pendant que la garnison sera en manœuvre.

Si la ville est en danger, n'oubliez pas que les habitants sont pour beaucoup d'anciens aventuriers n'hésitez pas à leur demander leur aide.

Pendant le reste de la journée, il vous donnera un plan de Valombre et vous fera visiter la caserne et vous aurez un entretien avec chaque personne que vous deviez voir.

La garnison part le mardi à 17 H

Le soir il ne se passe rien mais le capitaine leur demande de faire le tour de la ville pour voir si tout va bien, ils remarquent que les habitants sont plus sympathiques avec eux ...

Jour 2

8 H

Un paysan arrive tout affolé, un hamster géant dévore ses récoltes, il vient à la caserne pour demander de l'aide.

On peut remplacer le hamster par des kobolds qui poussés par le froid viennent piller la cabane. Ils ne sont pas mauvais mais l'hiver est très dur, ils ont même leurs enfants affamés avec eux. Ne pas hésiter à jouer dessus.

Sa maison est à une demi-heure de marche de la caserne.

Vous arrivez, un hamster géant est effectivement en train de manger les récoltes dans une charrette.

Hamster de base qui veut manger.

Les kobolds pilleront la maison et ne seront pas dehors. Ils forment une troupe d'une quinzaine dont seulement 8 peuvent se battre.

Que faites-vous ?

10 H 30

Une mère de famille arrive en larmes et explique que sa fille a disparu. Elle explique si on lui demande qu'elles se sont disputées car sa fille fréquentait un jeune homme qu'elle trouvait peu fréquentable.

Il s'agit du fils du forgeron du village, si on va l'interroger, son père dira qu'il est parti il y a quelques minutes.

Si on lui demande où, il ne sait pas.

En fait, il est parti avec sa chérie sur la route en direction de Tilverton.

Si on interroge ses amis en exerçant des pressions, on réussira à les retrouver. Ils sont à pied.

Deux choix :

1 => Les amants sont retrouvés sous la glace d'un étang noyés et enlacés, leur amour impossible vivra éternellement scellé par la glace. (Mettez l'accent sur le froid et pas la neige et sur le fait que tout se fige.)

2 => On les retrouve blessés épouvantés et ils sont persuadés qu'une créature énorme les a attaqués alors qu'ils étaient perdus dans les forêts. (Mettez l'accent sur la neige et les empreintes difficiles à suivre ou nombreuses et étranges.)

En fait, ils ont été agressés par les éclaireurs des faërim.

Ne pas oublier les hippogriffes, ils peuvent créer un front de surveillance.

12 H

Repas où ?

S'ils le prennent à l'auberge, lorsqu'ils mangent un demi-orque en arme entre et demande de façon très polie un repas.

Il mangera tranquillement et repartira.

Si on lui demande, il dira qu'il va vers Val Profond pour chercher un travail de mercenaire ou de forgeron.

C'est un brave gars très poli (il est de niveau 6 G NB).

Là encore, deux choix :

1 => Le forgeron père du garçon est persuadé que c'est le demi-orque qui l'a attaqué donc il veut se venger. Le demi-orque le blesse (légitime défense) et il y a un procès et tout le monde est persuadé qu'il est coupable.

2 => Le forgeron père du garçon est persuadé que c'est le demi-orque qui l'a attaqué donc il veut se venger. Le demi-orque le blesse (légitime défense) et décide de repartir s'il voit que les PJs le prennent à partie or c'est un bon guerrier, sinon il décide d'aider le forgeron en assurant son travail le temps qui se rétablit. Un hippogriffe revient sans l'éclaircir qui le montait.

15 H

Un marchand arrive complètement affolé, un horrible monstre a enlevé son collègue alors que celui-ci était en train de ramasser des champignons très intéressants (son ami est herboriste et lui est marchand de potions).

Bien sûr vous êtes envoyés par le capitaine.

Ambiance bien stressante, plein d'araignées et une super baston dans le repère de la chitine.

Plus rien d'important de la journée

Il n'a pas été attaqué par un monstre mais par un prêtre d'Aurile qui depuis quelques temps vit des offrandes des villageois.

Choix :

1 => Le prêtre est neutre et prie vraiment pour que l'hiver soit moins rude, il a capturé l'homme car il l'a retrouvé dans son repaire. Mais lui rendra la liberté si on le traite sympathiquement, il pourra aider lors de la dernière attaque (c'est une femme : reine des glaces majestueuses).

2 => c'est un manipulateur qui profite de la crédulité des gens du village... Il sera mielleux et essaiera de calmer le groupe pour profiter le plus possible des offrandes (c'est un homme maigre et sec).

Jour 3

7 H

Une troupe d'hommes armés arrive à proximité de la ville. Ils sont une vingtaine, ils se décrivent comme la troupe du Marteleur d'Ennemi. Plusieurs arborent le symbole de Tempus. Ils ont l'air de guerriers expérimentés (ils sont tous de haut niveau).

Ils désirent juste passer une heure ou deux en dehors de la ville pour manger leur collation matinale. Ils ne feront pas d'histoire sauf si on les attaque. Ils expliquent qu'ils vont en Orient.

Ils sont globalement neutres.

Ce sont des barbares qui arrivent en courant, ils portent les couleurs de Tempus, ils ont un blessé et exigent des vivres et un toit pour dormir (car leur allégeance les obligent à ne pas s'arrêter plus de 5 minutes pour manger et dormir) mais n'ont pas le temps de s'expliquer quand ils arrivent. Ils peuvent aussi prendre fait et cause pour le demi-orque en l'entendant chanter des chants dédiés à Tempus depuis la prison.

Si on ne leur donne pas asile, ils passeront leur chemin sauf si on les en empêche auquel cas ils se battraient.

Si on leur donne asile, ils pourront aider pour la bataille à venir.

10 H

Vous êtes appelés à la tour. Le capitaine vous explique qu'il y a eu une bagarre et qu'un des hommes est un monteur d'hippogriffe. Il est donc au trou et donc il y aura moins de patrouilles.

Il y a moins de gardes et en plus l'hippogriffe qui est revenu blessé, est mort. Comme il était le chef de la horde, les hippogriffes restants se battent pour en désigner un nouveau.

14 H

S'ils ont insisté pour repousser la punition du garde, ils seront prévenus.

17 H

Vous êtes appelés en urgence à la tour de guet. Un message a été repéré par un hippogriffe et son message a été amené. Une petite troupe a passé les lignes, vous devez les intercepter. Il s'agit d'orques (5), d'ogres (2) et d'hobgobelins (3).

C'est une petite troupe qui pense que Valombre est sans défense ou avec trop peu d'hommes.

Le capitaine ne peut vous donner que 4 hommes.

Pv : 10 Init : +1

CA : 16 Epée longue : +2 (1D8)

Ils seront là vers 21 H.

Jour 4

Un grand nombre de créatures étranges se dirigent vers le village vous devez organiser une défense.

21 H : Choldrith (Monstres de faerun P 22) accompagnée de 8 chitines (Monstres de faerun P 21) Attaqueront par le nord du village près de la forêt tandis qu'une hydre à 5 têtes (Manuel des monstres P 120) attaquera de front.

21 H 15 : une dizaine d'orques a fait le tour du village (Manuel des monstres P 148).

21 H 20 : 2 élémentaire de terres de taille M attaquent depuis la colline qui entoure Valombre (Manuel des monstres P 80).

Mais pendant ces attaques un doppelganger (Manuel des monstres P 57) sème la panique dans les défenses en faisant passer de faux messages...

Durant l'attaque de l'hydre, quand elle commence à faiblir, une manticores (Manuel des monstres P 133) survole le champ de bataille. Elle sèmera la terreur dans le village, si une partie des combattants de cette zone ne part pas la combattre.

Pour organiser la défense, vous avez divers objets dans les maisons des villageois : charrettes de foin, bois, fourches, tonneaux, cordes, fumier, huile, tous les outils paysans. Pour l'ambiance, froid et calme et tout d'un coup des ombres fugitives avancent dans tous les sens et lorsque les gros monstres arrivent c'est une déferlante de terreur sur les hommes. Il faudra les remobiliser. Si les hommes ont été sympas avec le demi-orque, il les aidera car c'est un grand guerrier, et s'ils ont gardé les barbares ils gèreront l'hydre presque tout seuls. S'ils ont l'aide du prêtre d'Aurile, il aidera, grâce à sa connaissance de la neige, à prévoir les attaques et donnera un coup de main au moral des hommes.

20 H

Pendant les préparatifs, un homme arrive à l'auberge, il n'a rien de particulier à première vue. C'est un humain grand et mince. Il porte une robe de toile qui recouvre complètement son visage. Il commande un repas et une chambre. Il mange seul et calmement.

C'est l'homme qu'Elminster recherche, c'est un envoyé de Baine qui va jusqu'à Val Balafre.

Pendant ce temps, le combat fait rage dans la ville.

23 H : Fin du combat, nombreux blessés et morts mais le combat est terminé et le soulagement est de mise dans le camp.

6 H

L'homme mystérieux se lève, prend son petit déjeuner et part vers Val Balafre.

S'ils ont découvert cet homme et décider de le suivre, ils doivent choisir de laisser la ville sans défense.

S'ils restent :

Il ne se passe rien d'important un messenger viendra à 10 H annoncer que le reste de la garnison arrivera vers 16 ou 17 H.

S'ils le suivent :

Il se rendra vers le gué d'Ashaba. Il marche lentement calmement et vérifie souvent s'il n'est pas suivi (détection +4).

Il continuera de marcher jusqu'au gué, alors un homme à cheval prendra le relais des PJs dans leur traque.

Uthar «l'Élegant»

Demi-orque / Guerrier 3

Alignement: LB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	19	38
Dextérité	11	
Constitution	18	
Intelligence	10	Armure
Sagesse	15	Armure portée : Cuirasse
Charisme	12	Bouclier : Rondache de bois
		AC 16

Description physique, personnalité et histoire

100kg, 1m90, crâne rasé, teint mat, yeux bleus, moustaches et bouc à la mousquetaire, noirs ; tenue sobre mais toujours impeccable.

Un matin d'hiver, une femme est arrivée au petit village d'Eriadna. Elle était vêtue de hardes crasseuses et semblait étrangère. Ses pieds ensanglantés témoignaient des kilomètres qu'elle venait de parcourir. Elle portait un enfant contre son sein. Une bande d'orques venait d'être signalée plus au sud et les Anciens ont présumé qu'elle avait du être enlevée par ces brutes et qu'elle avait réussi à leur échapper. Cette thèse s'est confirmée quand ils ont examiné l'enfant. Ses traits et sa musculature ne laissaient aucun doute sur la race de son géniteur... Cette pauvre femme avait contracté une fluxion de poitrine pendant sa fuite et avait subi de fort mauvais traitements. Elle est morte rapidement.

Le Bourgmestre et le Clerc donnèrent à l'enfant le nom d'Uthar. Ils le placèrent chez le forgeron pour qu'il fasse son éducation. Uthar s'étant toujours montré aimable, serviable et discipliné, il s'est fait apprécié de la population, et la pitié et la méfiance ont rapidement laissé place à l'affection.

Bien qu'aimant beaucoup les exercices physiques et les duels amicaux, Uthar déteste recourir à la violence et est très long à se mettre en colère. Le Constable, sire Geoëmon Venys, a tout de même décidé d'en faire son écuyer, sa masse musculaire et sa détermination suffisant souvent à calmer les ivrognes et les voyageurs turbulents. Uthar est pourtant un garçon réservé et courtois qui n'a qu'une seule lubie, sa propreté corporelle (il est certainement, parmi les gens du village, le seul à changer de linge de corps, à se laver à grande eau et à brosser ses vêtements chaque jour).

Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+7	+3	+4	-
Réflexes	+1	+1	+0	-
Volonté	+5	+1	+2	+2

Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Cimeterre	D6+4	18-20 x2	+7	2kg	M	-
Hallebarde	D10+4	x3	+8	7,5kg	G	Réception de charge
Dague	D4+4	19-20 x2	+7 (+3 lancée)	0,5kg	P	Portée 3m
Arbalète lourde	D10	19-20 x2	+3	4,5kg	M	Portée 40m

Dons (feats)

Science du combat à mains nues, Volonté de fer, Arme de prédilection (hallebarde)

Compétences

Artisanat (forge)(4), Repérer (4), Escalade (4), Fouille (2), Natation (8)

Langues

Commun

Capacités de classe

Maniement des armes courantes et de guerre, Maniement du bouclier, Port d'armure de tout type, Dons supplémentaires

Capacités raciales

Vision dans le noir (20m), sang orque

Objets magiques et équipement notable

Savon, brosse à vêtement, sac à dos, au moins trois tenues de rechange

Saito Meliamné

Demi-elfe sylvain / Rôdeur 3

Alignement: CB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	14	13
Dextérité	17	
Constitution	16	
Intelligence	13	Armure
Sagesse	14	Armure portée : Armure de cuir clouté
Charisme	12	Bouclier : non
		AC 16

Description physique, personnalité et histoire

Cheveux noirs, yeux vert intense, 1m80, 60 kg, 25 ans.

Elevé par des moines, il a très vite connu un intérêt grandissant pour la nature. Les moines l'ont donc confié à un druide mais ses capacités d'attention et son manque de calme ne correspondaient pas à ce métier. Il décida donc de lui faire endosser la carrière de rôdeur. Plutôt tête en l'air il oublie beaucoup de choses et supporte mal de dormir dans des murs. Il n'est à l'aise que dans la nature, dans laquelle il n'hésite pas à se fondre au sens propre du terme.

Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+6	+3	+3	-
Réflexes	+4	+1	+3	-
Volonté	+3	+1	+2	-

Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Katana	D10+4	19-20 x2	+5	5kg	M	Epée bâtarde de facture de maître
Wakisashi	D6+2	19-20 x2	+3 (2ème main)	1,5kg	P	épée courte de facture de maître

Dons (feats)

Maniement d'arme exotique (épée bâtarde - katana), Arme de prédilection (épée bâtarde - katana)

Compétences

Déplacement silencieux (6), Discrétion (6), Détection (6), Perception auditive (6), Sens de la nature (6)

Langues

Commun, elfe, sylvestre, draconique

Capacités de classe

Pistage, Ambidextrie, Combat à deux mains, Ennemis jurés (Dragons)

Capacités raciales

Immunité au sommeil, +2 aux jets de sauvegarde contre les enchantements, Sang elfe

Objets magiques et équipement notable

Armes de facture de maître

Wendol

Humaine / Prêtresse de Lathandre, niveau 4

Alignement: NB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	10	30
Dextérité	11	
Constitution	12	
Intelligence	15	
Sagesse	16	
Charisme	13	
		Armure
		Armure portée : Crevisse +1
		Bouclier : Ecu en acier
		AC 18

Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+9	+4	+1	+2 (anneau) +2 (don)
Réflexes	+3	+1	+0	+2 (anneau)
Volonté	+11	+4	+3	+2 (anneau) +2 (don)

Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Masse d'armes	D6	20 x2	+3	3kg	P	-

Dons (feats)

Volonté de fer, Vigueur surhumaine, Sixième sens

Compétences

Concentration (6), Connaissance religion (5), Détection (6), Diplomatie (5), Escalade (-2), Intimidation (4), Premiers secours (10), Saut (-2)

Langues

commun, chondathan

Capacités de classe

Déité : Lathandre, domaines : soleil et renaissance.
Renvoi de morts vivants.
Maniement des armes courantes, Maniement du bouclier, Port d'armure légère, intermédiaire & lourde

Objets magiques et équipement notable

Crevisse +1 et anneau de protection +2 (+2 sur tous les JP)

Description physique, personnalité et histoire

Wendol est la dixième d'une famille de 11 enfants. Ses parents étaient marchands à Arabel, mais ce ne fut pas un aboutissement en soi puisque pour ce qu'elle en sait ses ancêtres devaient posséder terres et château. En fait elle le sait car on le lui a raconté. Le jour de sa naissance, elle a été enlevée par une personne qui est venue la confier au temple de Lathandre d'Archenbridge. Il viendra la voir un jour apparemment mais elle ne sait rien de plus de lui (elle a appris cela à ses 20 ans).

Elle a poursuivi son enseignement au sein du temple et s'est fait quelques amis. Elle apprécie assez fort Gwénaelle, une druidesse de Silvanus, vivant dans la forêt. C'est un peu comme une sœur pour elle. Il y a aussi Dénir, un ensorceleur du coin avec qui elle a une certaine complicité et aussi un barde du nom de Chico.

Un jour, elle a reçu une lettre d'un prêtre de Lathandre habitant dans la cité de Valombre (c'est un ancien ami venant d'Archenbridge, et parti pour suivre sa foi). Il réclamait son aide pour un problème

Elorena

Elfe / Voleuse 4
Alignement: CB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	11	22
Dextérité	18	
Constitution	13	
Intelligence	14	Armure
Sagesse	11	Armure portée : Armure de cuir
Charisme	11	Bouclier : non
		AC 16

Description physique, personnalité et histoire

Elorena, dite Lory pour les amis, est une rouquine aux vifs yeux verts. Elle ne pèse que 32 kilos pour une taille de 1m50. Au moment de l'aventure elle paraît avoir 250 ans, mais en vérité, elle en a 3000, dont 2755 passés sous le sort « stase ». Ce qui explique sa totale incapacité à se souvenir de quoi que ce soit avant l'âge de 5 ans. Ses parents étaient de grands magiciens. Ils ont plongé leur enfant en stase (de même que l'amulette magique) pour essayer de la sauver de la mort et de lui donner une chance de construire sa vie après la guerre.

C'est une orpheline qui a vécu chez un magicien demi-elfe qui prétendait qu'elle lui avait été confiée par ses parents à l'âge de 5 ans. Il ne lui a jamais dit qui étaient ses parents et ils ne sont jamais revenus la chercher. La seule chose qui la lie à eux, c'est l'amulette qu'ils lui ont laissée (toujours selon les dires du magicien).

C'était un bon tuteur, mais malheureusement, il était déjà très vieux au moment où il a pris Elorena chez lui et au bout de 100 ans il est devenu complètement sénile, ne reconnaissant plus personne (Lory non plus), parlant tout seul, faisant des expériences qui souvent rataient, car il n'arrivait plus à se souvenir correctement des sort qu'il voulait jeter... Dans ces conditions, la seule solution pour Lory pour survivre dans sa tour était de développer ses réflexes pour pouvoir éviter un missile magique ou une boule de feu (ou d'autres petites surprises moins reconnaissables mais tout aussi désagréables) lancés par son tuteur qui ne la reconnaissait plus et la prenait pour un voleur ou un ennemi. Pour manger il fallait voler dans la cuisine... jusqu'à laquelle il fallait encore arriver le plus discrètement possible. La vie de Elorena s'est déroulée dans la bibliothèque de la tour du magicien où elle lisait tout ce qui lui tombait sous la main et qu'elle pouvait déchiffrer, d'où ses vastes connaissances théoriques dans un très grand nombre de domaines, qui ne sont cependant presque jamais confirmées par des connaissances pratiques. Elle s'aventurerait également dans la forêt autour de la tour (la capacité de Réflexes surhumains lui a toujours été très utile pour sortir et entrer par les fenêtres de l'étage), où elle a surtout fréquenté des rôdeurs qui ont essayé de lui apprendre certains de leurs trucs (dont le tir à l'arc), mais voyant qu'elle n'avait aucun, mais alors aucun sens de l'orientation, ils ont vite abandonné.

Le tuteur avait ses moments de lucidité, mais ils devenaient de plus en plus rares. A un de ces moments, trois hommes se sont présentés à sa porte et ont voulu emmener Elorena avec eux. Le mage a sacrifié sa vie pour sauver sa protégée en faisant écrouler sa tour sur lui et les trois hommes.

Elorena n'a eu d'autre choix que de partir, ne sachant pas trop où aller et quoi faire dans ce monde qu'elle ne connaissait que par les livres et avec cette menace inconnue que représentait celui ou celle qui avait envoyé ces trois hommes la chercher. Mais étant de nature très optimiste et confiante, elle a décidé d'aller où ses pas la mèneraient (de toute façon elle n'a aucun sens de l'orientation, alors inutile de vouloir aller dans un endroit précis, car elle se perdra de toute façon en route) et d'essayer de retrouver ses parents, de découvrir son vrai nom (elle n'a pas passé le rituel du « vrai nom », car il n'y avait pas de temple dans la forêt) et de voir ce qu'elle pourrait obtenir de la vie.

Elle va de ville en ville en gagnant sa vie en tant qu'acrobate et jongleuse. Elle vole de temps en temps, mais plus par nécessité que par envie.

Elle est bonne et prête à aider si on le lui demande, mais étant chaotique, elle peut changer d'avis très vite et sa façon de vous aider n'est pas toujours celle qui aide vraiment. Elle n'accepte aucune autorité et pense que seule la liberté individuelle compte dans la vie. Mais, n'ayant pas eu beaucoup de tendresse dans son enfance, elle s'attache très vite à ses compagnons d'aventure et est prête à les défendre jusqu'au bout. Mais attention à celui qui trahit sa confiance. C'est une ennemie redoutable, car ses dagues font très souvent mouche. Mais il faut toujours la tenir dans les rangs de derrière, car elle ne sait pas se battre en mêlée. Elle est beaucoup plus utile dans l'ombre, à tourner autour des ennemis et en leur lançant ses dagues à une vitesse redoutable... Les dagues sont ses armes préférées et elle ne manque jamais une occasion de perfectionner son talent ou d'apprendre une nouvelle technique.

Elle est possédée par la soif d'apprendre et peut être très patiente dans ses recherches si un sujet l'intéresse vraiment. Elle décide de se rendre à Valombre pour faire connaissance du plus grand magicien du monde pour qu'il l'aide à trouver sa voie mais elle s'est un peu perdu en route.

Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+2	+1	+1	-
Réflexes	+10	+4	+4	+2
Volonté	+1	+1	+0	-

Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Arc court	D6	20 x2	+7	1kg	M	
Dague lancée	D4+1	19-20 x2	+6	0,5kg	P	Ambidextrie

Dons (feats)

Ambidextrie, Réflexes surhumains

Compétences

Equilibre 11, Grimper 7, Désamorcer 6, Dressage 3,5, Discrétion 11, Saut 5, perception auditive 9, déplacement silencieux 11, Crochetage 9, Représentation 6, Usage de cordes 11

Langues

commun, elfe, gnome, orque

Capacités de classe

Port d'armure légère, Armes du roublard, Attaque sournoise +2D6, Esquive totale, Esquive instinctive, localisation de pièges

Capacités raciales

Immunité au Sommeil magique, +2 aux JP contre les enchantements, Vision lumière faible, Maniement des épées et des arcs, +2 sur Détection, Perception auditive et Fouille

Objets magiques et équipement notable

Une amulette en forme de deux serpents qui forment un ovale en se mordant la queue. Propriétés inconnues. Héritage des parents de Lory. Impossible à enlever, car le personnage tombe dans un coma profond dès que l'on essaie de retirer l'amulette

Denïr

Humain / Ensorceleur niveau 4

Alignement: LN

Caractéristiques		Points de Vie
Force	13	27
Dextérité	17	
Constitution	17	
Intelligence	17	Armure
Sagesse	13	Armure portée : Cotte de maille de Mithral
Charisme	18	Bouclier : non
		AC 18

Description physique, personnalité et histoire

Pendant son enfance, alors que Denïr était éduqué parmi les moines d'Oghma, un événement mystérieux est survenu. Tous les membres de sa famille ont disparu pendant la nuit. Les autres membres du cirque dont ils faisaient partie ont rapporté les faits au monastère ainsi qu'une carte que personne n'a réussi à décrypter. Mais jusqu'à ce jour, personne n'a encore élucidé cette disparition et on n'a jamais revu qui que ce soit.

En ville, Denïr est souvent avec Wendol, une prêtresse de Lathandre, avec qui il s'entend bien.

Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+5	+1	+3	+1 (chance des héros)
Réflexes	+5	+1	+3	+1 (chance des héros)
Volonté	+6	+4	+1	+1 (chance des héros)

Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Morgenstern	D8+1	20 x2	+3	4kg	M	-

Dons (feats)

Magie de guerre, Robustesse, Talent (concentration), Chance des héros, Sixième sens

Compétences

Alchimie (5), Artisanat (4), Concentration (13), Connaissance des sorts (9), Connaissance (vauX) (5), Connaissance des mystères (5), Natation (-1), Perception auditive (2), Premiers secours (3), Saut (3), Scrutation (8)

Langues

commun, chondathan, elfe

Capacités de classe

sorts de niveau 0 : destruction de morts vivants, détection de la magie, hébètement, lecture de la magie, résistance, rayon de givre.
sorts de niveau 1 : armure de mage, projectile magique, identification.
sort de niveau 2 : image miroir.
Maniement des armes courantes

Objets magiques et équipement notable

Cotte de maille en mithral (type : légère, ca :+5, bonus dex max : 6, pén armure : 0, échec sort : 10%, poids : 5, vit dépl : 10), bâton magique 50 charges (bouclier «1 charge», bouclier de la foi «2 charges», bouclier de la loi «2 charges», protection d'autrui «1 charge»).

Avecine Balanim Carnamade Castelline Fernottine Nivaïl Lorelette Sélanil Valnip du clan Fetnor

Gnome des Rocailles / Magicienne niveau 7

Alignement: NB

Caractéristiques		Points de Vie
Force	11	44
Dextérité	14	
Constitution	18	
Intelligence	19	
Sagesse	10	
Charisme	10	
		Armure
		AC 13
		bonus optionnel: +4 contre géants, +4 avec Armure de mage, +7 avec Bouclier)

Jets de Sauvegarde

JS	TOTAL	BASE	MODIF CARAC.	AUTRES MODIFS
Vigueur	+6	+2	+4	-
Réflexes	+4	+2	+2	-
Volonté	+5	+5	+0	+2 contre illusions

Armes

ARME	DOM.	CRITIQUE	BONUS TOTAL ATT.	POIDS	TAILLE	AUTRES
Massue	D6	20 x2	+4	1,5kg	P	-
Dague	D4	19-20 x2	+4	0,5kg	TP	-
Arbalète légère	D8	19-20 x2	+7	3kg	P	de maître

+1 à toute attaque contre goblinidés ou kobolds

Dons (feats)

Vigilance, Talent (Connaissance des Arcanes), Ecriture de parchemins, Fabrication de potions, Fabrication d'objets merveilleux

Compétences

Alchimie +14 (8), Artisanat +4 (0), Concentration +11 (7), Connaissance des sorts +14 (10), Connaissance des Plans +5 (1), Connaissance des Arcanes +16 (10), Connaissance de la nature +6 (2), Connaissance (ingénierie) +14 (10), Déplacement silencieux +2 (0), Discrétion +7 (1), Equilibre +2 (0), Estimation +4 (0), Equitation +2 (0), Fouille +4 (0), Perception auditive +4 (0), Premiers secours +5 (1), Profession Apothicaire +1 (1), Profession Herboriste +5 (5), Repérer +2 (0), Scrutation +6 (2), Usage des cordes +2 (0)

Langues

Chondathan, Commun, Draconique, Elfe, Gnome, Gobelin, Nain

Capacités de classe

Maniement des armes courantes et de guerre, Maniement du bouclier, Port d'armure de tout type, Dons supplémentaires

Capacités raciales

Petite (+1 AC, +1 attaque, +4 Hide), Lente (mouvement 20 pieds/6 mètres), Parler avec mammifère fouisseurs 1/jour, Sorts innés : prestidigitation, lumières dansantes, et son fantôme 1/jour chaque, +2 bonus racial en Alchimie et Perception auditive, +2 à tous jets de sauvegardes contre les illusions

Description physique, personnalité et histoire

Agée de 55 ans, et haute de 99 centimètres (pour 17 kg et des poussières), Sélanil - ainsi que l'appelle son amie demi-elfe, car elle a de nombreux autres noms - est une magicienne gnome dont le caractère normalement joyeux s'aigrit très, très vite en aventure, au fur et à mesure des désagréments connus de tous les voyageurs : mort, attaques, prisons, trahisons, création d'ennemis, incompréhension de la part des autorités, expectative complète sur ce que font les ennemis. Ses compagnons pensent qu'elle est toujours ronchon, c'est faux, juste quand elle a des emmerdes. C'est à dire tout le temps, d'accord, mais c'est pas de sa faute.

Elle naquit en l'an 1313 (selon le calendrier valois) au sein du clan Fetnor de Valcaché (Hidden Vale, FRCS page 132). Là, elle fut baptisée, dans le désordre, Avecine, Balanim, Carnamade, Castelline, Fernottine, Nivaïl, Lorelette, Sélanil et Valnip. Au cours de sa vie à Valcaché, elle acquit également une importante collection de surnoms, certain justifiés, d'autres non. On pourra retenir «Croquelivre», témoignant de son goût du savoir, et «Yeux-de-miel», pour son trait physique le plus particulier, ainsi que «P'tite Grognonne» (Quoique ses compagnons l'appellent juste «Sélanil» ou «la ronchon»).

Elle a la peau beige, une tête ronde surmontée d'une courte chevelure brune emmêlée, un nez retroussé et des yeux semblables à l'ambre.

Ses vêtements de prédilection favorisent la fonctionnalité sur l'élégance, en général ce sera pantalon, chemise, une espèce de truc qui tient du poncho et du gilet, plus une sorte de ceinture qu'elle affectionne, pleine de poches, pochettes et anneaux pour ranger ou accrocher outils et composantes matérielles. Les tissus seront de préférence des couleurs claires, quoique la boue, le sang et la poussière du voyage finissent par tout rendre brun sale.

Toujours intéressée par le savoir et la magie, elle ne s'est pas, contrairement à la plupart des autres gnomes, fermée de portes dans ses études. C'est l'une des rares magiciennes généralistes de sa communauté, ce qui lui valut de devoir fréquemment alterner les enseignants lors de son apprentissage, et quelques reproches au sujet de livres trop longtemps empruntés. Outre la magie, elle étudia également l'alchimie, l'herboristerie, et le génie (architecture).

Accessoirement, elle fut toujours fascinée par les aimants et tout ce qui tient du magnétisme, car elle se demande comment cette attraction apparemment magique parvient à fonctionner même dans les zones de magie mortes, ou à résister à des dissipations. De plus, c'est un phénomène intéressant en lui-même.

Avecine Balanim Carnamade Castelline Fernottine Nivail Lorelette Sélanil Valnip du clan Fejnor

Gnome des Rocailles / Magicienne niveau 7

Alignement: NB

Capacités de classe

Sorts connus (préparés) :

sorts de niveau 0 : Arcane Mark, Dancing Lights, Daze (1), Detect Magic (1), Detect Poison, Disrupt Undead, Flare, Ghost Sound, Light, Mage Hand, Mending (1), Open/Close, Prestidigitation, Ray of Frost (1), Read Magic, Resistance

sorts de niveau 1 : Burning Hands, Change Self, Color Spray, Comprehend Languages, Detect Secret Doors, Detect Undead, Expeditious Retreat, Feather Fall, Identify, Mage Armor (1), Magic Missile (3), Mount, Nystul's Magic Aura, Nystul's Undetectable Aura, Obscuring Mist, Protection from Chaos, Protection from Evil, Protection from Law, Ray of Enfeeblement, Shield, Spider Climb, Tenser's Floating Disc, True Strike

sorts de niveau 2 : Cat's Grace (1), Continual Flame, Darkvision, Detect Thoughts (1), Flaming Sphere (1), Ghoul Touch, Invisibility, Levitate, Melf's Acid Arrow (1), Misdirection, Spectral Hand, Summon Monster II, Web

sorts de niveau 3: Clairaudience/Clairvoyance, Dispel Magic, Displacement (1), Fireball (2), Fly, Haste, Lightning Bolt, Slow, Stinking Cloud, Tongues, Vampiric Touch

sorts de niveau 4: Dimension Door (1), Improved Invisibility, Phantasmal Killer, Shadow Conjuration (1)

Maniement des armes courantes

Invocation de familier

Don automatique: Ecriture de parchemins, Don bonus: Fabrication d'objet merveilleux.

Objets magiques et équipement notable

Anneau de respiration aquatique, baguette de vapeurs colorées (24 charges), baguette d'invocation de monstres II (nombre de charges inconnu), 3 potions de soins légers (1d8+2), 1 potion d'endurance, bracelet magique et cape magique non identifiés; arbalète légère de maître, dague avec Flamme Continue sur la lame, massue standard, carreaux, kit d'herbes de soins (4 doses restantes), sac à composants, livres de sorts (2), rouleau à parchemin, plume et encrier, outre, sac à dos, et autre matériel standard d'aventurier, dont une partie dans le Sac Sans Fond commun de la compagnie

L'ombre et la Proie



par Bradley Robert - Relecture : Stéphane Idczak

Synopsis

Tout part d'une traque. Konrad Cristafao, membre influent de la Guilde des Baillis sur Criticorum est en fuite, officiellement en congé sabbatique pour sa hiérarchie. Toutefois il est bon de savoir qu'en plus de ses fonctions de guildien, il appartient également à un groupuscule plus secret mais néanmoins influent : les Faviana, un groupe de psychomanciens. Par son charisme hors du commun et quelques judicieux chantages, il a réussi à monter très rapidement dans ce groupe et, à 33 ans à peine, il est de ces personnes avec lesquelles il faut compter...

Malheureusement, son ambition personnelle, doublée d'un ego démesuré, l'a quelque peu dévié des principes de bases des Faviana. Il a fait sécession depuis quelques années en créant son propre convent : les Seraphins. Ses acolytes ont été recrutés parmi les Faviana avec l'ajout, non négligeable, de nobles de Byzantium Secundus ainsi que de quelques dervishes Hazat (cherchant parmi les psychomanciens la reconnaissance qu'ils n'ont jamais obtenue de leur ancienne famille). Mais ça les PJs n'en savent encore rien...

Ils vont être malheureusement « recrutés » par un membre du groupe ennemi des Faviana : La Voie Invisible. Car non content de préparer un plan depuis près de quatre ans, Cristafao a frappé fort. Son groupe a en effet abattu sept membres de La Voie Invisible en une seule nuit, remettant au goût du jour la vieille guerre opposant les deux convents et précipitant sa fuite de Criticorum. Les deux factions ne désirant pas faire ressurgir les anciennes hostilités travaillent donc de concert sur cette affaire (ou presque...). Les Faviana ont réussi à récupérer une partie des dossiers dont Cristafao avait la charge auprès de sa guilde et ont également pisté ce dernier jusqu'à Pandémonium. La Voie Invisible quant à elle, est chargée de le retrouver et de mettre fin d'une manière ou d'une autre à ce début de conflit. A cette fin, c'est un agent des plus efficaces qui arrive dans la capitale : le Seigneur Zartch, un noble Vorox possédant de surcroît des dons psychiques¹. Il débarque en territoire inconnu mais il a en main tous les atouts nécessaires à la réussite de sa mission.

Après une enquête au sein du Moyeu, la capitale de Pandémonium, les PJs suivront la trace de Cristafao jusqu'à l'extrême Nord de la planète dans une ville désertée de toute vie. Là-bas ils devront faire preuve d'efficacité mais surtout ils auront à faire un choix difficile qui risque de les suivre pour le reste de leur vie. Car comme toujours, le monde n'est ni noir ni blanc mais d'une infinité de gris...

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

In Media Res

L'Ingénieur du groupe est en train, au choix, de se faire féliciter ou de se prendre un savon suite à sa dernière mission directement par le Maître Ingénieur Jeziah Sheridan, directrice de l'Ordre Suprême sur Pandémonium. Cette jeune femme a été promue dans ce paradis suite à ses compétences, son humeur gueularde et son je-m'en-foutisme envers toutes formes de supérieurs. Au choix, elle sera donc d'un calme froid ou au contraire d'une humeur massacrant (cette deuxième option étant la meilleure). Des membres ayant participé à la susdite mission peuvent également être présents mais si vous avez des psychomanciens, tâchez de les mettre en réserve pour le moment.

Soudain, la porte s'ouvre à la volée. Le secrétaire Newman est poussé dans le bureau avec force alors qu'un Vorox y pénètre à son tour. Il est habillé d'un costume guildien qui semble déplacé sur son porteur. Il se dirige rapidement vers Sheridan, pose deux de ses bras sur le bureau qui tremble sous le poids, un troisième en direction d'un des PJs qui tenterait quoi que ce soit, alors que son quatrième bras recherche quelque chose dans une de ses poches. La chose en question est une petite disquette qu'il pose devant Sheridan :

« Rappelle tes chiens ma belle, si j'avais voulu ta mort ce serait chose faite. (en se tournant vers un des PJs) Ferme cette porte et tiens-toi tranquille... Sheridan, voici les noms de douze membres des Harbingers (nota - agents secrets pour l'Ordre Suprême des Ingénieurs). C'est cadeau... J'en ai encore près d'une vingtaine opérant dans les systèmes Li-Halan, Décados et Al-Malik. Il serait donc bon de fermer ta grande gueule et de m'écouter... Je suis le Seigneur Zartch et je suis ici pour un objectif précis. Je ne connais personne sur cette foutue planète mais ça va changer et je compte sur toi pour m'y aider... Il me faut une équipe capable, avec un de vos pros des machines pensantes. J'ai un disque contenant des fichiers Baillis et je veux savoir de quoi ça parle. Il me faut également un endroit sûr avec un certain standing (il se retourne dans la pièce pour jauger les PJs présents) et je prends votre Ingénieur, ça vous évitera de me coller des micros partout. Il te fera les rapports lui-même, histoire de simplifier... Si les personnes présentes font l'affaire ça risque d'être plus simple pour toi... Il me faut une navette à disposition afin de partir à n'importe quel moment (puis en se retournant vers un des PJs)... j'espère que tu sais te débrouiller en ville parce que c'est ce que je recherche... (il jette un disque dans la direction du PJ)... Trouve-moi les types qui s'y trouvent (il s'agit des PJs psychomanciens et des membres les plus dangereux du groupe) et ramène-les moi. Trouve-moi un pilote doué et capable de fermer sa gueule... Ah oui Sheridan, il me faut également les fichiers d'un bailli du nom de Yilco Toqrha. Il travaillait avec le type que je suis venu chercher et il devrait avoir des infos sur lui... (Puis se remettant devant Sheridan les yeux dans les yeux) ...Et je connais parfaitement ta réputation alors ne me fais pas de coup de pute et tout ira bien... Lis dans mes yeux et tu verras que je ne suis pas là pour rigoler... Il me faut tout ça pour dans six heures maximum... »

Sur ce, le Vorox quitte la pièce dans un silence de mort... Sheridan est prête à exploser et ce sont bien entendu les PJs, et plus particulièrement l'Ingénieur, qui prendront.

Conseil

Le Seigneur Zartch n'est pas un débutant. Il a les compétences et la volonté pour cette assignation. Il n'est ici que pour trouver et tuer Cristafao. Il considère les agricoles (non-psys en jargon Convent) comme des denrées périssables et les psychomanciens comme des recrues potentielles. Il n'hésitera pas à tuer un des PJs si celui-ci ne fait pas attention à mentionner son titre lorsqu'il lui parle ou à hausser le ton envers lui... Dans ses attitudes et ses paroles, faites leur comprendre qu'il ne rigole pas. Vos joueurs doivent le craindre et ne travailler pour lui que contraints (les psychomanciens un peu moins...)

Cette introduction peut être jouée avec n'importe quelle faction avec un minimum d'adaptation. Le principe est d'avoir un groupe plus ou moins soudé mais ayant des membres contraints de travailler pour le Seigneur Zartch. Prenez de préférence les membres les plus droits et loyaux de votre groupe et gardez les pourris pour le contrat standard.

Le Briefing

Tout le monde se retrouve quelques heures plus tard dans un entrepôt du Poumon Noir (le secteur des Ingénieurs). L'endroit est équipé sommairement de quelques couchettes, d'une table et de quelques chaises, et d'un local à part installé pour le confort du Seigneur Zartch. Il fera ensuite des propositions pour les nouveaux venus (les autres étant aux frais de la guilde des Ingénieurs) allant jusqu'à 300 Fénix par personne. Une fois l'affaire faite, il attaque son briefing :

« Bien, je n'irai pas par quatre chemins. Je suis ici pour retrouver et abattre un tueur. Son nom est Konrad Cristafao et il doit être ici depuis déjà 6 à 8 semaines. C'est un Bailli d'une certaine importance sur Criticorum mais cela ne le protégera pas ici. Il a tué plusieurs membres de ma famille ainsi que quelques amis. Vous me servirez d'agents de renseignements sur Pandémonium, et une fois Cristafao débusqué, vous me couvrirez pour que je puisse l'abattre. Le cas échéant, vous serez chargés de cette tâche. J'espère que mon objectif est bien clair pour tout le monde... »

« En second lieu je veux savoir ce qu'il est venu foutre ici. Les confins des Mondes Connus... Pas normal comme planque, il est de la haute et se prend pour un membre de l'élite. Je ne pense pas qu'il soit ici en vacances... »

« Nous avons en tout et pour tout une petite semaine au mieux pour terminer cette opération avant que ses informateurs ne le préviennent de ma présence ici... Alors bougez-vous le cul !!! »

L'Enquête

Elle risque de partir dans toutes les directions alors voici les différents éléments disponibles. A vous de les utiliser selon l'approche de vos joueurs :

Les fichiers récupérés sur Criticorum

Ils sont encodés en Constantinople et demanderont des connaissances dans ce domaine pour être déchiffrés. Rien de très passionnant en fait : ce ne sont que des listings de commandes diverses, listes de fournisseurs sur différentes planètes des Mondes Connus, contrats de prêts à des taux d'usuriers et ordres de transferts de fonds.

Un PJ versé dans le commerce ou la comptabilité (ou ayant de sérieux contacts chez les Baillis afin de ne pas éveiller l'attention de ses derniers) pourra se rendre compte que certaines des opérations ont trait à Pandémonium dans des domaines agricoles et pharmaceutiques. Après quelques heures de recherches, deux sociétés semblent sortir du lot : Neuman Chemicals et P.A.S. Inc. Les mêmes conclusions peuvent être faites sans les connaissances appropriées et plus rapidement en croisant avec les fichiers du Manager Yilco Toqrha.

Le Manager Yilco Toqrha

C'est un Ur-Obun de bonne réputation venu se perdre sur Pandémonium depuis un peu plus de quatre ans. Il appartient également aux Seraphins, recruté sur Byzantium Secundus par Cristafao. Il lui est loyal envers et contre tout, et n'hésitera pas à demander l'aide des Baillis pour sa protection personnelle le cas échéant (en engageant rapidement quelques Recruteurs disponibles... une option pour contrer les joueurs désirant lui tirer les vers du nez). Il n'est ici que pour gérer les comptes des Seraphins dans ce système solaire et ne connaît que peu de choses des plans de Cristafao. Il vit et travaille dans une des tours les plus riches et les mieux sécurisées de la ville. Il sert également de contact auprès de Silva Justus, un Aurige de mauvaise réputation. (Utilisez Gablante dans le LdB avec des compétences de finances et de comptabilité en lieu et place de ses compétences d'ecclésiaste mais laissez-lui les compétences telles que Force d'âme ou Stoïcisme.)

Pour la récupération de ses dossiers (encodés en Constantinople également), libre à vous de laisser vos joueurs monter une petite opération nocturne afin de mettre la main dessus ou bien pénétrer de jour dans la tour et passer par le serveur des machines pesantes du bâtiment à partir d'un autre bureau pour une raison qu'ils trouveront bien (uniquement disponible dans l'enceinte de l'immeuble).

La rue

Pas grand chose de disponible de ce côté-là, mais un risque certain de se faire repérer par les Dervishes Seraphins. Aucune trace d'un dénommé Cristafao, ni d'une quelconque personne ressemblant à la description faite par Zartch. Par contre, c'est le moment idéal pour faire entrer en jeu les forces adverses. Les Dervishes suivront les PJs sans difficulté si ces derniers se sont faits repérer ou cherchent un peu trop ostensiblement. Une fois l'entrepôt des PJs localisé, ils attendront la nuit pour intervenir. Un groupe de trois Dervishes investira les lieux afin de neutraliser les PJs mais surtout afin d'abattre le Seigneur Zartch. Faites-les surgir de nulle part et frapper comme la mort, ils ne sont pas là pour plaisanter (voir plus bas pour leurs aptitudes). Ils s'enfuient s'ils sentent le combat tourner en leur défaveur. L'un d'entre eux pourra pourtant se faire tuer et amener quelques questions auprès de leur employeur (jouez ce dernier de manière sanglante et froide durant le combat, il contrôle parfaitement ses instincts, afin de bien faire comprendre aux PJs ses capacités et ses convictions). Les talents des assaillants dépassent de loin l'entraînement militaire standard et leurs pouvoirs psys auront certainement été repérés par les personnages les plus aguerris.

Zartch finira donc par avouer la réelle identité de Cristafao aux PJs ainsi que ses connections avec d'anciens Dervishes (il ne dira toutefois rien de plus sur sa propre identité...) Il ne renégociera pas un nouveau contrat avec les PJs, leur laissant comprendre que seule la mort de Cristafao et de ses sbires leur permettra de retrouver une relative tranquillité.

Konrad Cristafao

Seuls des contacts ayant été sur Criticorum, Byzantium Secundus ou bien renseignés sur les Baillis pourront les aider. Ils apprendront que c'est un homme tranquille et sûr de lui, ayant un charisme et un talent pour les discours dépassant ceux d'une bonne partie de la noblesse de cour (pas vraiment exagéré). Grâce à de nombreux services rendus, il possède de nombreux alliés aussi bien dans les territoires impériaux que guildiens...

Par contre, s'ils suivent les infos de base de Zartch, ils pourraient penser que leur cible est un assassin professionnel.

Cette possibilité est extrêmement intéressante si vous avez fait jouer le scénario d'introduction « Immunité Diplomatique ». D'une manière globale la rumeur des tentatives d'assassinat sur Don Marchenko est en ville, un peu plus présente dans les quartiers nobles si cela fait moins de deux mois (si vous voulez faire coïncider les dates de l'arrivée de Cristafao et de Don Marchenko, libre à vous).

Si Don Marchenko est en vie, ce peut être une aide idéale pour les PJs. Sa position de Derviche durant les Guerres Impériales peut leur permettre d'en apprendre bien plus que toutes les rumeurs disponibles en ville sur ces unités d'élites. Sa venue sur Pandémonium pourrait être liée à sa nouvelle fonction, secrète, de chasseur de Dervishes renégats ; la couverture d'Iver n'étant que secondaire (voir « Heretics & Outsiders » p. 51 pour plus d'infos). Dans cette option, libre à vous de faire de Cristafao, ou des Der-

vishes Seraphins, les commanditaires de son assassinat. Tout cela peut également n'être qu'un malheureux concours de circonstances (ben voyons !!).

Si Don Marchenko est mort, les PJs peuvent avoir gardé malgré tout de bons rapports avec sa famille et les mêmes implications sont possibles mais leur incapacité à sauver le seigneur Hazat pourrait les pousser dans cette affaire de manière plus personnelle ; devenant par-là même les meilleurs alliés du Seigneur Zartch.

Dans tous les cas, cela risque de mettre en présence une troisième force non négligeable. A vous de voir pour les implications que cela amène mais cela pourrait changer radicalement les données du problème final...

Neuman Chemicals

Cette société, créée il y a trois ans maintenant par le Dr Salamon Forlani (ex Ingénieur Artisan sur Criticorum), est une petite entreprise de 8 personnes servant d'intermédiaire revendeur de machines et produits pharmaceutiques dans le Moyeu. Pas de service de R&D, uniquement du commerce (ce qui change quelque peu le Dr Forlani de ses fonctions de chef de laboratoire sur Criticorum).

Le matériel transféré par Neuman Chemicals sous la coupe de Toqrha est un ensemble de petit matériel de laboratoire (durant les six premiers mois) puis, depuis, uniquement des produits pharmaceutiques divers (avec éventuellement quelques pièces de rechanges pour le petit matériel). Tout ce matériel à été envoyé à Defiance Gap (la seule ville digne de ce nom, se trouvant dans l'hémisphère sud, à environ 3500 km à vol d'oiseau du Moyeu) pour son stockage et sa revente auprès d'un contact du nom de Falk Domlar, commerçant indépendant. Le transfert a été effectué par un Aurige du nom de Silva Justus.

Le Dr Forlani n'est pas au courant de toutes les maigroilles de Cristafao. Il lui a uniquement rendu service en prenant la responsabilité de cette société afin de pouvoir monter son propre laboratoire indépendant au bout de six ans de bons et loyaux services (avec un compte en banque correctement approvisionné).

Les bureaux de la société se trouvent dans le quartier des Baillis, dans un petit immeuble quelque peu sécurisé. Leurs stocks se trouvent dans un hangar loué auprès des Auriges à l'intérieur du Spacioport. L'entrepôt est partagé par trois sociétés, Neuman en ayant la plus grande partie. Son stockage est climatisé (pour la pérennité des produits) et sécurisé. La trentaine de hangars est entourée d'une clôture électrifiée et d'un poste de garde. Les horaires d'entrée pour la récupération de la marchandise sont entre 6h et 22h. Si une alarme se déclenche, branle-bas de combat sur le Spacioport avec arrivée des gardes de La Mante et la sécurité des Auriges.

Pandemonium Agricultural Support Incorporated

Il s'agit d'une grosse société de fourniture pour les différentes fermes hydroponiques du Moyeu et de Defiance Gap. Rachetée à prix d'or il y a quatre ans par Dame Jani Xanthippe (noble Dame vivant sur Byzantium Secundus). La direction locale est assurée par le Directeur Lloyd Richards (Bailli de son état) et le contact de Toqrha est un nommé Righi Salavez (homme libre, chaudement recommandé auprès du directeur Richards par Dame Xanthippe elle-même). Une entreprise de près de 200 personnes avec un secteur R&D, trois unités de fabrications fonctionnant 24 heures sur 24, un SAV à peu près compétent et un service commercial (dont fait parti Salavez).

Le Directeur Richards n'est au courant de rien et affiche fièrement ses résultats continuellement en hausse. Par contre, Righi Salavez est au courant de toute la marchandise fichée par Toqrha, constituée de matériel agricole (gros et petit), matériel hydroponique (canalisation, arrosage, etc.), marchandises agricoles et paysagistes (engrais, terreaux spéciaux, etc.). L'ensemble part régulièrement pour Defiance Gap en stockage auprès d'une revendeuse locale du nom de Gardenia Köhl (en fait la femme de Falk Domlar) grâce au vaisseau de l'Aurige Silva Justus.

L'entreprise s'étend sur une surface raisonnable près de la place Gilgar, longeant le secteur des fermes hydroponiques du Moyeu. Le matériel étant spécifique et lourd à voler, la sécurité est moyenne. Toutefois, les Mantes patrouillent régulièrement le secteur des fermes afin d'éviter les vols de nourriture. Ils seront donc rapides à intervenir en cas de problème.

Salavez

Salavez habite une petite demeure dans un immeuble cosu du quartier des Hommes Libres, à une vingtaine de minutes à pied de son lieu de travail. Il est continuellement armé. Il faisait partie des forces armées Hazat et après le terme de son service il fut recruté par des contacts de Cristafao et formé par ce dernier aux affaires commerciales. Il n'est pas psychomancien mais est très bien payé par son employeur, bien que son travail semble sans grand danger par rapport à son ancienne affectation.

Salavez est redevable de sa situation confortable à Cristafao et lui est totalement loyal. Cependant, si sa vie est réellement en danger, il pourrait revenir sur sa décision première.

Par contre, Cristafao ayant longtemps travaillé avec lui (pour sa formation), il a utilisé un Lien Spirituel (Sympathie niv. 3) et communique régulièrement avec lui afin qu'il le renseigne sur ses affaires, pour ses instructions ainsi que sur d'éventuelles rumeurs en ville.

Silva Justus

Son nom devrait arriver tôt ou tard aux oreilles des PJs. C'est un ancien pilote de chasse Hazat ayant participé aux Guerres Impériales. Débauché par les Dervishes peu de temps après la fin du conflit, il récupère un vaisseau armé de classe Vedette (baptisé Le Tolède) ainsi qu'une place chez les Auriges grâce à Cristafao. Il commence à travailler en sous-main pour ce dernier tout en développant ses contacts avec des contrebandiers locaux. Il ne sort que peu du système (consigne de Cristafao) mais il a du mal à suivre les directives de ce dernier, son instinct reprenant le pas sur son entraînement à suivre les ordres. Sans que Cristafao le sache (enfin il le pense), Silva sert de temps en temps de navette pour Graaf (le Roi des Voleurs du Moyeu) en direction d'Iver. Cristafao ne sait pas grand chose des voyages de ce dernier mais il paye bien et l'affaire est des plus dangereuses... donc ça l'intéresse. C'est un instable qui a découvert son goût de l'action illégale et du risque après sa sortie de l'armée.

Le Tolède est stationné dans un secteur des plus à l'écart des tarmacs centraux au sein d'une petite rangée d'une douzaine de hangars rafistolés de bric et de broc, loués pour une bouchée de pain par leur hiérarchie à certains Auriges locaux pas vraiment regardant. Silva pousse au jeu nombre de ses voisins lors des moments où il est en stationnement en attente de contrats. Ils se serrent plus ou moins tous les coudes et lui donneront un coup de main en cas de problèmes.

Si les PJs s'intéressent de près à ses voyages vers Defiance Gap afin de vérifier sa destination (auprès des postes de contrôle aérien s'ils ont des contacts auprès des Auriges locaux) ils auront quelques surprises : chacun de ses décollages se passent lors de début de tempêtes ou par gros temps. Bref, le contrôle aérien perd sa trace après la première dizaine de kilomètres de distance du Moyeu. Pas facile, donc, de vérifier sa destination. Il leur reste éventuellement les données de vols du vaisseau pour plus de précision. Mais pour ça il faut y avoir accès...

Falk Domlar & Gardenia Köhl

Directement au Moyeu, avec de bons contacts et un peu de liquide, il est possible d'apprendre les relations entre Falk et Gardenia. Cette dernière était une prostituée de basse extraction dans les mauvais quartiers, Falk étant son souteneur. Du jour au lendemain, il est parti pour Defiance Gap en laissant son cheptel sur place pour convoler en juste noce avec sa gagnieuse préférée. Leurs fonds de bases semblaient bien légers à l'époque et beaucoup pensaient les voir revenir rapidement.

Si les PJs décident de se rendre à Defiance Gap pour se renseigner sur place, ils découvriront que seulement un tiers de toute la marchandise envoyée sur place a été effectivement récupérée. Le reste devrait logiquement être entreposé dans les hangars des époux mais ne s'y trouve pas.

Avec un peu d'intimidation, Falk Domlar et Gardenia Köhl confirmeront la visite plus ou moins régulière de Silva avec des sommes en liquide permettant de mettre à jour leurs comptes auprès des Baillis locaux. Le trafic dure depuis un peu moins de quatre ans.

Cogitations

Suite à leurs investigations, différentes conclusions devraient apparaître :

- Avec des bases scientifiques (Intelligence + Biologie et/ou Chimie pour le raisonnement total – 3 PV), ils pourront conclure que Cristafao est en train de faire pousser des plantes et qu'il possède les moyens d'en synthétiser un extrait. Ils supposeront sans doute qu'il s'agit de quelques drogues illicites (et ils ont raison) mais sans pouvoir en dire plus.

- Par contre, un PJ avec des connaissances en engrais (Intelligence + Biologie ou Géologie – Action soutenue 9 PV) arrivera à la conclusion que les différentes substances enrichissantes des sols ont un effet pervers : tout en fertilisant le terrain de pousse, ils en extraient le maximum et favorisent ainsi un développement rapide de la plante tout en amenuisant les ressources minérales du sol. Bref, à moyenne échéance le terrain meurt avec une latence d'au moins une vingtaine d'années pour se ressourcer. Ce qui amène à avoir besoin d'une superficie assez importante, dont l'étendue globale dépend suivant le type et la quantité de plantes.

En suivant les conclusions précédentes, il faut obligatoirement un terrain propice à ce genre d'agriculture mais surtout un terrain stable. Les secousses sismiques régulières de la planète ainsi que les mouvements de terrains chaotiques empêchent ce genre d'exploitation. Donc, quelque part sur cette foutue planète, une machine de terraformation est entretenue par des ingénieurs compétents afin de permettre ce projet. Il faudra donc chercher dans cette direction, notamment auprès des Ingénieurs du Moyeu.

Le Maître Sheridan sera des plus propices à aider les PJs (surtout suite à l'introduction, si elle peut reprendre le dessus en remettant certaines informations délicates dans sa besace...) en leur permettant d'avoir accès aux informations satellites de la section de terraformation (des plus compétentes ici, nécessité oblige). Soit les PJs ont des bases en Connaissance (Terraformation), soit ils demandent aux ingénieurs présents de faire les recherches pour eux. Plusieurs heures seront nécessaires (action soutenue 15 PV). Les conclusions donneront une bonne dizaine de sites très localisés étant d'une relative stabilité. La plupart des localisations sont connues pourtant quatre sortent du lot :

- Les Monts Kuzuldome, dans le secteur de l'ancestrale demeure des Gilgar (voir « Into the Dark – Premier scénario Thorn Manor » déjà connue si un des PJs a joué le scénario).
- Dans les environs de Ghosthome, anciennement Neo-Richmond, sur la côte sud de la Mer de Bosco.
- Dans un secteur se trouvant au beau milieu des Terres Sauvages du Sud, à environ 1500 km au sud-ouest de Defiance Gap).
- Au centre de la Mer de Toshani sous une profondeur d'environ 800 m, à environ 3000 km plein Est du Moyeu et 1800 km au nord-est de Defiance Gap.

L'Aurige Silva Justus est mêlé à l'affaire de très près. Pour obtenir un rendez-vous avec lui, il vaut mieux l'intéresser avec quelque chose de dangereux et de bien payé. Si un Fouinard est présent, il aura plus de facilités. En effet, la famille Harrison (s'occupant de missions archéologiques pas forcément déclarées) loue régulièrement ses services.

Le contact se fera dans un bar des bas quartiers, sur le tarmac près de son hangar ou directement à l'extérieur de la ville. Si le rendez-vous a lieu dans un bar, il arrivera en avance et restera au milieu de la foule avant de repartir avant les PJs. Dans les autres cas, son vaisseau ne sera pas loin pour prendre directement la cargaison éventuelle et il pourra éventuellement profiter de la protection de ses collègues Auriges indépendants ou de celle de son copilote.

En cas de capture, il résistera le plus possible à un interrogatoire standard mais craquera plus rapidement avec une séance spéciale (Torture – le Seigneur Zartch connaît et s'en sert régulièrement). Il confirmera ses voyages discrets vers Defiance Gap avec un changement de cap radical pour partir en direction du nord-ouest du Moyeu, en direction de Barcelon (il ment, son objectif étant de ralentir les PJs pour tenter de prévenir Cristafao par radio). Une inspection des données de vols du vaisseau (Tech + Conduite Vaisseaux Spatiaux ou Machines Pensantes – Action soutenue 12 PV) déterminera plus précisément la direction sur Ghosthome. Si les PJs cherchent plus profondément (15 PV) ils découvriront que Le Tolède quitte le Système de temps en temps pour une destination inconnue (Iver - si Intelligence + Connaissance Réseau Stellaire).

La capture du vaisseau pourrait leur faire envie. A vous de choisir s'il appartient toujours aux Auriges et si Silva est sous contrat avec eux (dans ce cas les Killroys – services secrets Auriges – pourraient revenir sous peu réclamer leur dû). Au contraire, il se peut que Cristafao l'ait effectivement acheté et donné en gage à Silva. Dans ce cas, la réquisition du vaisseau pose moins de problèmes hormis le fait que des Baillis pourraient revenir à la charge au cas où la forfaiture de Cristafao arriverait aux oreilles des Mondes Connus. Les PJs le récupéreront pour un laps de temps plus long toutefois. Et je ne parle pas des éventuels Seraphins ou Faviana...

D'une manière ou d'une autre, l'équipe devrait partir pour les côtes de la Mer de Bosco, En direction de Barcelon ou de Ghosthome (à environ 1000 km au sud-ouest de Barcelon).

Les Côtes de la Mer de Bosco

Le voyage doit absolument refléter les dangers de ces régions non contrôlées. Le pilote devra passer par de nombreuses zones instables durant les 5 heures de trajet (tempêtes de sable puis la sortie sur une zone de calme impressionnant pour retrouver quelques kilomètres plus loin un orage de grêle puis un orage standard mettant en dérouté les instruments du vaisseau à cause de décharges d'électricité statique). N'hésitez pas à faire crasher le vaisseau, occasionnant ainsi quelques réparations voir une attaque de la faune locale cherchant un peu de nourriture facile... Les PJs doivent arriver en piteux état sur place.

Barcelon

Ce lieu est actuellement vide de toutes vies et de toutes valeurs. L'endroit est instable et a été pillé il y a déjà bien longtemps. Le Comte Efil Juan Domingo de Justus acheta à prix d'or (pour l'époque) les terres avoisinantes à la population locale lors de son arrivée sur Pandémonium durant le Nouvel Age Stellaire. Il fit ériger à même la roche de la falaise un palais somptueux, c'était un des nobles les plus riches de l'époque, et l'endroit devint le siège de son nouveau royaume.

A l'heure actuelle il ne reste plus grand chose de l'endroit et le palais est en piteux état. Une partie s'est effondrée dans la mer alors que le reste semble rester accroché à la roche par miracle. Toutefois, l'endroit n'est pas totalement vide. Au sein des cavernes du palais se cachent quelques membres des Seraphins chargés de protéger l'accès aux machines locales de terraformation. Par un tour de force de la part d'Ingénieurs officiellement disparus pour l'Ordre Suprême des Ingénieurs, recrutés contre leur volonté par Cristafao, les énergies des machines terraformation sont contrôlées et redirigées vers Ghosthome afin de faciliter l'opération en cours. Que font ces machines de terraformation ici... mystère ? Toujours est-il que Cristafao était au courant de leur emplacement et c'est la base de son plan.

Il y a peu de traces au sol (les Dervishes étant entraînés pour) mais un bon pisteur pourrait repérer de l'activité. Un bon jet de Tech + Science (Senseurs), suivant le vaisseau dans lequel les PJs se trouvent, permet de trouver une ouverture dans les restes du palais. En profondeur se trouvent six Dervishes gardant une dizaine d'Ingénieurs maintenant l'intégrité des machines terraformation. Les provisions sont apportées une fois par mois en même temps qu'est effectué le changement de la garde. Tirez 1d20 pour savoir le nombre de jours avant la prochaine relève. Dans les souterrains, se trouvent radio et cartes de la région. Une zone de patrouille semble être en place mais personne ne manque à l'appel. Comprendre l'emplacement approximatif de la base de Ghosthome demande un peu de jugeote face aux différents documents ou un peu de technique grâce à la déviation des énergies des machines terraformation.

S'il arrivait quoique se soit aux machines terraformation, l'avenir du projet de Cristafao serait gravement en péril...

Ghosthome (anciennement Neo-Richmond)

Neo-Richmond est une des premières cités construites par les colons Gilgar. La légende veut que la population fût exterminée en une seule nuit durant les premiers cataclysmes. Des éruptions de gaz empoisonnés ou une bande de bêtes sanguinaires en seraient à l'origine. Les corps se sont décomposés depuis longtemps mais peu de natifs osent entrer : les fantômes des morts hanteraient la ville. Certains vont même jusqu'à dire que le spectre de Gilgar lui-même émergerait à la nuit tombée en se lamentant sur son œuvre détruite : la planète elle-même.

La vérité est des plus noires. Nombres de locaux avaient trouvé refuge dans l'enceinte de l'ancienne cité suite aux cataclysmes réguliers car les machines de terraformation proches de Barcelon offraient une relative sécurité. Mais

L'arrivée de Cristafao changea radicalement les données du problème. En l'espace de quelques heures les Dervishes qu'il lâcha sur la ville assassinèrent les habitants puis enterrèrent les cadavres. Des membres des Seraphins travaillèrent au Moyeu afin d'implanter mentalement des rumeurs locales de fantômes auprès des plus fragiles psychiquement afin de pouvoir utiliser l'endroit de manière sûre. En l'espace de quelques semaines, les diverses suggestions avaient admirablement fait effet et seuls certains restèrent sur place pour cimenter le travail accompli.

Cristafao commença donc à installer son matériel puis mit son plan en marche. Peu à peu, certaines parties de la ville furent transformées en zones de culture afin d'en tirer un maximum de substance. Les récoltes vinrent rapidement et le début de l'exploitation de l'extrait obtenu commença. Les réserves s'empilèrent petit à petit alors que le sol devenait de plus en plus stérile. Aujourd'hui il ne reste plus de réserves minérales dans le sol de l'endroit et il est temps de mettre les voiles. Pourtant Cristafao ne désirait pas laisser l'endroit sans en tirer un dernier profit : faire rejaillir le trafic sur La Voie Invisible, ses ennemis de toujours. Il prépare donc son plan depuis près de quatre ans maintenant. La mort de 7 des membres de La Voie Invisible est l'initiateur qui déclenchera l'explosion de leur chute ...

Exploration de Ghosthome

Le survol de la ville permettra de repérer diverses zones totalement stériles. En fait, plus aucune végétation ne semble pousser ici et seule une petite installation hydroponique de quelques centaines de mètres carrés peut être aperçue. Un jet de Tech + Senseurs identifiera différentes formes de vie (une douzaine tout au plus) disséminées dans les environs. Une approche discrète est de rigueur pour arriver sur les lieux. La zone est sous bâches, surmontée de systèmes d'arrosages mis en marche de manière irrégulière. Les PJs pourront surprendre quelques jardiniers en train de travailler dans cette reconstitution de plantations tropicales (température 38°C / 90% d'humidité). Ces derniers se laisseront capturer en offrant peu de résistance. Les hangars voisins contiennent de nombreux sacs remplis d'une poudre blanche sans effets.

A partir de ce moment les PJs ont la possibilité de tenter un jet (Intelligence + Observation – 5 PV) pour s'apercevoir que certains des jardiniers sont en fait de fortes cupulences et aux aguets. Il s'agit de Dervishes sous influence des pouvoirs Visionning (Livre du Joueur VO p. 83 – une illusion !) c'est à ce moment que d'autres personnes arriveront : les Seraphins accompagnant Konrad Cristafao. Ce dernier se présente à eux alors que ses pensées empêchent Zartch, et les PJs les plus potentiellement dangereux, de lui sauter dessus (Bras Invisible – La Main Invisible Niv. 5).

Il entame alors un long monologue laissant entendre que les PJs ont été manipulés et que Zartch (et non «Seigneur Zartch», ce qui énervera le Vorox déjà passablement agité) ne désire pas les laisser partir. Il leur expliquera ensuite son trafic ainsi que son idéal d'éveiller les non éveillés. Il expliquera également son plan visant à attirer des membres officiels de La Voie Invisible sur place afin d'impliquer complètement ce convent. Il proposera ensuite aux PJs de faire partie des Seraphins avec l'option de l'éveil pour les non psy (!!!).

Zartch, toujours sous contrôle physique, explosera alors de rire (souvenez-vous de la scène du premier Blade où il est entre les mains de ses ennemis au milieu de la bibliothèque, blessé mais néanmoins contrôlant la situation – gros plan sur les oreilles du Vorox et le petit écouteur/micro s'y trouvant) et proposera également aux PJs de rejoindre son Convent. Il ne leur laissera que peu de temps avant de cracher au visage de Cristafao qu'il n'est pas venu seul. En effet, une navette semble apparaître de nulle part et commence à tirer sur les Seraphins alors que des troupes armées descendent en rappel.

Commencent alors les hostilités entre les deux convents, les nouvelles troupes de La Voie Invisible rééquilibrant les forces, avec Cristafao et Zartch en première ligne. Ce dernier se libérera enfin de l'étreinte de son adversaire puis se jettera dessus tout en dégainant quatre épées Glinkesh. Les Dervishes protégeront en priorité Cristafao alors que les joueurs devront choisir un camp...

A partir de ce moment de nombreuses options sont disponibles. A vous de voir suivant votre préférence :

- Vous laissez les deux principaux protagonistes se massacrer entre eux. Si le vorox arrive au corps à corps, Cristafao ne fera pas long feu mais de nombreux Dervishes le protègent et il n'est pas sans défenses personnelles. Si les PJs interviennent pour l'une ou l'autre des parties, cet avantage se fera sentir et la cible de leurs coups tombera, frappée à mort. Si les Hazat suivent cette affaire de près, ils interviendront également à ce moment, choisissant naturellement le camp du Vorox (par devoir, pas par conviction). Les Dervishes seront leurs cibles prioritaires et si Marchenko est en vie, il sera présent pour mettre fin à cette histoire de manière radicale...

- Les PJs décident de laisser tout le monde régler ses propres problèmes et cherchent uniquement à se protéger. Dans ce cas ils seront la cible de peu de personnes mais n'auront l'appui d'aucun des deux camps et ils seront abattus quel que soit le vainqueur, à moins qu'ils ne savent vendre leurs vies chèrement, en actions ou en paroles... bienvenue à nos amis diplomates !

- Les PJs décident de tirer sur tout ce qui bouge en espérant massacrer les survivants par la suite. Bonne chance pour eux, ils sont les cibles de toutes les parties en présence et ne devraient pas faire long feu.

Dans tous les cas la partie gagnante sera prête à accueillir les PJs dans leurs rangs (suivant leurs actions) :

- Le Seigneur Zartch tuera tout non psychomancien (voir donnera cette faveur aux nouveaux membres) et payera les contrats de base. Ses hommes nettoient alors l'endroit et récupèrent le peu de stock d'extrait de Lotus présent puis rentrent sur Le Moyeu, avant de repartir en direction de Criticorum pour un rapport à leur hiérarchie. Le Seigneur Zartch explique aux PJs survivants qu'ils seront sous peu contactés par le Convent pour œuvrer pour celui-ci comme ils le doivent...

- Konrad Cristafao souhaite la bienvenue aux nouveaux Seraphins. Il leur laissera un peu de temps pour se remettre puis proposera l'Eveil à tous les non-psychomanciens (voir plus bas). Les survivants seront recontactés sous peu pour une mission sur Iver mais il n'en dira pas plus pour le moment. Il leur laissera la navette à disposition pour leur retour en ville. Ils seront néanmoins suivis lors

des prochaines semaines afin de vérifier leur engagement (pas de traîtres chez les Seraphins). Il fera également cadeau à chacun d'une dose de 100 µg d'extrait et leur expliquera son fonctionnement en échange de leur silence. Il serait bon de tuer au moins un personnage cherchant à être éveillé dans cette option. Le taux de perte étant des plus féroces.

- Les Hazat féliciteront sommairement les PJs. Ils nettoieront la zone alors que les PJs retournent en ville. Quelques jours plus tard, ces derniers seront invités à une grande soirée dans la demeure de Don Marchenko Catilla Arronto Justus (ou un membre de sa famille) pour être félicités officiellement pour service rendu auprès des Hazat et une offre pour entrer dans cette famille leur sera faite (équivalent à un titre de Chevalier ou seulement de Serviteur dans le cas d'un serf ou d'une personne recherchée par une autorité quelconque). Par contre, les Dervishes Renégats verront d'un mauvais œil cette nomination

Une dernière chose encore, concernant le disque de données que possède Cristafao :

- S'il est en vie et que son plan a fonctionné, il le laisse sur place et les autorités ecclésiastiques le découvrent avec toutes les implications qui en découlent (panique dans les rangs de la Voie Invisible...).

- S'il est mort par contre, Zartch fera tout pour le récupérer quitte à tuer pour cela.

- Les Hazat seront eux aussi intéressés afin de se prémunir d'action du convent contre les leurs (bref du chantage) mais uniquement si quelqu'un les informe de l'existence du disque.

- Si les PJs mettent la main dessus, ils sont en danger si l'information circule. Sinon, libre à vous de voir ce qui pourrait en découler...

Pour finir les Seraphins comme les Hazat ont des projets pour Iver et les PJs risquent d'en faire partie sous peu.

Notes

¹ Le personnage du Seigneur Zartch est tout à fait officiel : ce n'était ni plus ni moins que le personnage représentant la Voie Invisible dans la première édition de Fading Suns en VO (en lieu et place de Gablante dans la VF... De plus, son nom est de nouveau apparu lors du supplément VO « Heretics and Outsiders » comme étant un agent de premier ordre. Je suppose que le staff de Holistic Design trouvait cela un peu dangereux pour l'équilibre d'un groupe (un Vorox est suffisamment dangereux comme cela !).

Annexes

Le Seigneur Zartch

Un Noble Vorox imbu de sa personne et sûr de sa supériorité sur les agriculteurs ainsi que sur la plupart de ses congénères psychomanciens. Il a carte blanche pour cette affaire et accès à la cellule de la Voie Invisible du Moyeu. Ces derniers reçoivent leurs ordres d'une tierce personne, ne mettant pas ainsi la couverture de Zartch en danger. Il sait qu'il est couvert et n'en dira rien. Ses hommes sont constamment à portée de radio mais ne rompent pas le silence ordonné. Seul Zartch est habilité à ouvrir la communication.

Jouez Zartch de manière froide et sanglante. C'est un tueur qui n'a pas de conscience. Pour lui, les agriculteurs (non-psi) ne sont que du bétail à utiliser au mieux de ses intérêts. S'il doit tuer un des PJ's pour calmer les choses, il le fera ...

En dépit de toute la noblesse de sa race, le Vorox Zartch n'en demeure pas moins un vulgaire séide au service du redoutable convent de la Voie Invisible... Mais en tant que membre d'un rang élevé, responsable adjoint du maintien de l'ordre pour être plus précis, sa mobilité est quasi-illimitée, de même que son accès aux différentes cellules terroristes de la Voie.

Occupation : Responsable adjoint du maintien de l'ordre convent de la Voie Invisible.

Citation : « Pour vous, ce sera MONSEIGNEUR Zartch ! »

Espèce : Vorox.

Description : Un Vorox à la musculature incroyablement développée et à la fourrure lissée, vêtu d'une " tenue de travail " noire hors de prix, coupée suivant les mensurations très particulières d'un Vorox.

Objectif : Trouver et éliminer Konrad Cristafao.

Équipement : Une trousse de serrurerie, tout un stock de fausses accréditations, un communicateur dissimulé dans une oreille, quatre épées Glinkesh, un fusil de précision, ainsi que plusieurs pistolets et couteaux.

Corps : Force 9, Dextérité 7, Endurance 8.
Intellect : Intelligence 3, Perception 6, Tech 1.

Esprit : Extraverti 5, Introverti 5, Passion 4, Calme 6, Foi 1, Ego 7.

Traits caractéristiques : Prédateur, géant et rustre ; odorat sensible ; membre de la caste noble vorox.

Compétences innées : Combat à mains nues 7, Esquive 4, Intimidation 7, Mêlée 8, Observation 4, Tir 5, Vigueur 7.

Compétences acquises : Baratin 3, Conduite (appareils terrestres 5), Connaissance (de la rue) 6, Enquête 5, Force d'âme 8, Fouille 6, Jeu 4, Langues (Vorox et Teyrien), Pistage 7, Premiers soins 2, Serrurerie 3, Stoïcisme 6, Survie 3, Torture 5.

Manœuvres d'art martiaux : Coup de poing/pied expert, Projection, Griffes empoisonnées vorox.

Manœuvres d'escrime : Désarmement, Attaque en dégainant.

Atouts : Contrat de passage (6pts).

Occulte : Psi 5 avec les pouvoirs de Sixième Sens (niveaux 1 et 2) et de Soma (jusqu'au niveau 5).

Anima : 7.

Vitalité : -10/-8/-6/-4/-2/0/0/0/0/0/0/0.

Konrad Cristafao

Bailli talentueux doublé d'un psychomancien prodigieux, ce type est extrêmement dangereux. Il partage les mêmes idées et les mêmes méthodes que La Voie Invisible, mais il se voit comme une sorte de messie des psychomanciens. Il veut éveiller le plus possible d'agriculteurs afin de leur faire comprendre ce que les siens ressentent et faire des psys une force dominante des Mondes Connus. A cet effet il développe des plants de Lotus importés de Manitou (avec l'accord tacite des Vao !!!) avant d'en produire l'extrait. Ce dernier, lors d'une injection provoquant une overdose, peut déclencher des pouvoirs psys chez des personnes n'en possédant pas !!! Il ne prend toutefois pas en compte le taux de mortalité de l'expérience (seuls 2% environ survivent) sans parler des survivants émergents de l'expérience diminués physiquement et atteints de psychoses diverses et non contrôlées. Mais pour lui tous les moyens sont bons et il est fier de son action.

Son objectif est d'amener des membres de la Voie Invisible sur les lieux désormais stériles où il a exploité ses cultures de Lotus avant de les tuer. Il pense ensuite brûler les lieux puis laisser sur place quelques données sur des membres en activité de ce convent, pour finalement prévenir les autorités ecclésiastiques locales. Les réserves de Lotus sont loin et seules quelques traces restent sur place pour satisfaire la curiosité inquisitrice. La Voie Invisible est sur son chemin mais cela ne lui pose pas de problème, il espère bien la balayer d'un revers de la main...

Jouez-le comme un illuminé aux sujets de ses plans mais ayant suffisamment les pieds sur terre pour ce qui est des affaires. Il maîtrise son sujet et ses pouvoirs sont loin devant ses adversaires. De plus, ses appuis militaires et politiques renforcent son ego. Il espère que Zartch ne verra pas seul et il est préparé à cette éventualité.

Pour la technique, c'est un Bailli de premier ordre avec une caractéristique Psi de 8 et au moins cinq voies développées (dont trois au niveau maximum de ses capacités). Si vous possédez le livre du Joueur en VO prenez donc visionning (illusions) et Turning (défenses contre les psys). Je parle là pour des joueurs normaux. Si les vôtres sont des Gros Bills, montez donc ses capacités au maximum. Il faut qu'il soit au-dessus de tout ce que vos psychomanciens ont rencontré jusqu'ici.

Les Dervishes Renégats

Ce sont des bêtes de guerres avec des pouvoirs défiant la science de surcroît. Ils suivent les PJs dès que ceux-ci sont un peu à découvert et frappent comme la mort ! Par la suite, faites-les intervenir quand le sentiment de danger commence à se relâcher chez vos joueurs. Ils sortent de nulle part, tombent sans bruits des plafonds, tirent deux rafales donnent un coup de poignard en esquivant trois tirs puis disparaissent comme par enchantement lorsque le combat leur paraît perdu... Gardez à l'esprit les ninjas de L5R. Les Dervishes n'existent pas et ne sont que des contes pour enfants ; ils frappent et disparaissent comme s'ils n'existaient pas...

Côté technique, chacun d'entre eux doit pouvoir tenir tête à deux voir trois de vos joueurs. Ils ne sont là que pour tuer Zartch, pas les joueurs, Cristafao voulant que quelqu'un découvre officiellement les activités de la Voie Invisible. En combat, ils portent des boucliers d'assaut et des armures de Synthésoie, des PM avec silencieux / visée laser (+1 aux jets de tirs) / munitions capsules-plasma. Pour simplifier les choses, ils commencent par lâcher des rafales pour surcharger les boucliers des PJs (tout en comptant sur le passage probable du plasma) et ensuite tirent au coup par coup ou les engagent au corps à corps avec des électro-poignards. Pour leurs pouvoirs, prenez Bedlam (détecte les failles des ennemis) et Cloaking (discrétion) du livre du Joueur VO (p. 181) entre autres avec Psi à 7 ou 8. Vos PJs doivent les craindre comme personne auparavant...

L'extrait de Lotus de Manitou

Une plante étrange connue sous le nom de Zhrii-ka'a par les Vao (cf. Forbidden Lore : Technology en VO p. 85). Je passe sur l'historique et les détails inutiles pour ce scénario. Sachez simplement qu'un des composants de l'extrait accélère la conductivité électrique cérébrale et noie certaines zones sous des flots de sérotonine et tryptamine, stimulant directement la glande pinéale. En bref, l'extrait correspond à une exaltation des pouvoirs psys existants (en plus des hallucinations, certains sens étant décuplés et d'autres totalement mis en sommeil). Avec une dose de 100 µg tous les seuils de jets de pouvoirs psychomantiques sont augmentés de +1 (Pulsions également) et ceci est cumulable en augmentant les doses (300 µg pour +3). Durée 1 heure / 100 µg.

Par contre à 500 µg et au-dessus pour chaque heure sous l'effet, un jet d'Endurance + Vigueur à -1/100 µg au-dessus de 500 µg permet d'éviter de perdre 1 point définitif (+1 par modificateur négatif au jet) dans une caractéristique choisie par le MJ.

A 700 µg c'est l'overdose. Des pouvoirs innés peuvent apparaître chez les survivants mais s'ils ratent un jet d'Ego (ou Foi, le principal) + Concentration (ou Force d'Âme), ils en ressortent avec une psychose (à voir avec le MJ).

La grande traversée



par Thomas Jeand'heur

Résumé

Nos aventuriers qui pour la plupart ne connaissent que peu de chose de l'aventure avec un grand A, vont se retrouver confrontés à une histoire en deux actes mêlant tout d'abord action et enquête puis ambiance et intrigue. Nous sommes en 1051 T.A. et ces personnages vont partir d'un petit port d'Harad (sud-est des Terres du Milieu) rongé par les guerres d'invasion menées par le Gondor un an plus tôt contre cette région. Le voyage en bateau sera le premier acte : il mettra en scène la zizanie entre un équipage mêlant Haradrim et Gondoriens, disparitions de vivres et d'hommes seront aussi au rendez-vous ! Tout ceci tournera court lorsque le bateau sera attaqué puis coulé suite à une attaque pirate...

Le deuxième acte se situe dans le domaine d'un riche propriétaire ayant recueilli les héros sur une soi-disant île. Malheureusement ici, les disparitions continueront sans oublier que l'hôte n'a qu'une envie : garder ses «invités au chaud» dans ces terres pour de sombres histoires de rançon et de traite d'esclaves. Les personnages découvriront peut-être qu'ils ne sont pas sur une île, qu'ils sont abusés par le maître des lieux et qui est le responsable des disparitions...

Contexte historique

Mille ans après la première défaite de Sauron

En 1050 du Tiers-âge (1050 T.A), le Gondor envahit l'Harad plus au sud. Le peuple Haradrim fier et jusqu'alors soumis à ses propres lois tenta de se libérer entraînant une rébellion qui fut matée au bout de 6 mois. Aujourd'hui, au début de l'été 1051 T.A., le calme est momentanément revenu en ces terres mais ce n'est qu'au prix de l'omniprésence des gardes du Gondor dans les villes et le long des routes commerçantes de la région. Des groupes de rebelles Haradrim se forment ça et là pour semer le trouble dans les villes les plus excentrées, et la vie dans la région est de plus en plus difficile, chacun suspectant l'autre d'être un espion pour le compte de l'ennemi. Le risque reste réel, il y a deux mois une bande armée d'Haradrim prit en otage la famille d'un gouverneur Gondorien en Harad du sud, ces événements finirent par la mort de trois des cinq otages et par la disparition d'un village Harad rasé par l'armée du Gondor, ce village était en effet suspecté d'être le centre des opérations rebelles...

Et la trilogie du Seigneur des Anneaux dans tout cela ?

La Guerre de l'Anneau et la disparition définitive de Sauron se passent au quatrième millénaire du Tiers Age et

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement.

Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

en marque la fin. Les événements relatés ici se déroulent plus de 2500 ans plus tôt, à cette époque, les Maias (le conseil blanc dont feront partie Saroumane et Gandalf) ne sont pas encore arrivés en Terres du Milieu, Sauron est encore officiellement disparu, Frodon Saquet et ses cousins ne sont pas nés et l'Anneau... attend toujours un certain Sméagol au fond d'un cours d'eau.

Prologue

Un matin de l'été 1051 T.A., la cité portuaire de Dunscaith en Harad se réveille et déjà sur le port les dockers préparent le départ d'un navire. Les proches environs de la cité ne sont que des déserts de roche parcourus de routes commerçantes et de rares oasis. Les richesses locales sont les gemmes et les métaux précieux sortis de la terre dans des mines à l'est de la cité. La ville, aux carrefours des grandes routes de l'or, est principalement occupée par les autochtones Haradrim et surtout des commerçants de toutes sortes, en ces temps troublés la présence d'hommes en arme du Gondor est omniprésente et quelques nobles, dignitaires et commerçants gondoriens sont également installés. La ville et ses alentours sont dirigés par le gouverneur gondorien Héronir, celui-ci bien que n'étant pas réputé pour sa tyrannie envers les occupés ne reste pas moins un homme intraitable avec qui les négociations diplomatiques sont extrêmement difficiles.

Même si en cette matinée tout paraît calme, il sera nécessaire de souligner qu'une certaine tension règne dans la ville comme si des événements tragiques pouvaient survenir d'un moment à l'autre. Les gens sont aux aguets et chacun surveille son voisin s'il n'est pas du même sang que lui.

Malgré tout, la journée sera animée dès que les premiers rayons de soleil commenceront à chauffer (et cela arrive très tôt dans cette région). Les PJ's se réveilleront tous en des lieux ou auberges différents (seuls les plus riches se seront permis de louer une chambre, les autres logeront chez l'habitant ou dormiront à la belle étoile), ils auront tous la même volonté : rejoindre le quai 23 pour embarquer sur la «Couillotte» qui devrait partir en début d'après-midi. Tous les PJ's possèdent un ticket valable pour embarquer sur ce bateau. Le navire est prévu pour naviguer jusqu'aux Havres Gris (sur la côte ouest des Terres du Milieu) en faisant escale auparavant à Edelhond (cité portuaire gondorienne dans la baie de Belfalas). Ainsi ceux des PJ's descendant à Edelhond ne sont pas censés savoir que le navire a pour destination les Havres gris et inversement. En fait les PJ's ne savent que peu de chose sur le navire : ni à quoi il ressemble, ni l'heure exacte du départ.

Le port

Durant la matinée devant les docks se trouvent des marchands à la criée, qui proposent divers poissons du large pêchés de la nuit. Le port en lui-même n'est pas aussi important que l'on pourrait croire, les périodes de troubles ont ralenti les transactions maritimes et la région ne s'en

remet que peu à peu. Les quais des navires commerçants comme la «Couillotte» sont voisins et au nombre de deux : le quai 12 et le quai 23. Apparemment en ville personne ne sait plus expliquer cette singulière numérotation ! Au quai numéro 12 se dresse un magnifique navire dressant fièrement un énorme mat aux voiles bleues. Au quai 23, la «Couillotte» est un long navire de presque trente mètres de long à deux mats et à la voile blanche ; le bois est assez sombre et tôt le matin avec les restes de brumes matinales et les voiles rangées ce navire a un aspect lugubre et effrayant. Le navire bat le pavillon Haradrim et dresse à la poupe une oriflamme pourpre avec une patte de fauve blanche.

La «Couillotte» : cet ancien navire marchand de la flotte commerciale gondorienne a été racheté et restauré par ses actuels propriétaires (une petite compagnie Haradrim). Même si la majorité des biens transportés sont des matières premières, ce navire transporte quelquefois le temps d'un voyage des passagers. En effet les routes terrestres ne sont plus très sûres à cause des indépendantistes Haradrim et des milices gondoriennes, et donc beaucoup de commerçants itinérants et de personnes en exil préféreraient quitter le Sud par voie maritime. La petite compagnie en profite donc pendant cette période de vaches maigres pour remplir les navires avec des passagers.

Le navire fait plus de trente mètres de long et est assez large (environ 7 mètres), sur le pont supérieur, à la poupe se trouve les appartements du capitaine qui semblent avoir été construits plus récemment. Le pont inférieur est divisé d'une part en des couchettes succinctes (hamacs séparés de draps pendants) dans la moitié avant et en un réfectoire avec de longues tables en bois dans la moitié arrière. Les dortoirs de ce niveau sont réservés aux passagers ayant payé leur voyage (tel nos aventuriers), le réfectoire est commun aux passagers et aux membres d'équipage. Derrière le réfectoire se trouve une porte conduisant à la cuisine (la cuisine jouit par ailleurs d'un accès direct aux appartements du capitaine) et une seconde aux latrines (cela peut toujours servir !).

Sur les deux autres ponts inférieurs se trouvent les dortoirs des membres d'équipage, le garde-manger et bien sûr les marchandises du navire (lors du voyage qui sera bientôt entrepris il s'agira principalement de minerais, de quelques animaux et de tissus).

L'équipage

L'équipage est principalement Haradrim mais quelques Gondoriens seront également de la partie. Il est important de préciser que les deux peuples se détestent mutuellement et qu'il ne sera pas rare de voir des rixes débiter sur le pont lors du voyage. Le bateau compte environ une trentaine de matelots (tous grades compris). Les PNJ's importants à présenter sont le capitaine Saemour et l'intendant du navire Alcibul.

Le capitaine Saemour se doit d'être un personnage bon vivant mais qui dirige d'une main de fer son équipage, il doit être également des plus neutres face à la discorde entre les membres de son équipage. Il ne se rend pas réellement compte du différent entre les Gondoriens et les Haradrim et pense que tout finira naturellement pas s'arranger.

Cet homme est très grand et costaud, une barbe de rigueur et un petit air bourru aussi.

Alcibul l'intendant du navire est un hybride entre une fouine et un dindon : très petit et disgracieux, les lunettes sur un nez crochu, toujours à être derrière vous ou à regarder là où il ne faut pas. Même si ce n'est pas un mauvais bougre, il doit inspirer la méfiance aux joueurs de par un côté arriviste ou «fouille-merde». C'est le seul membre d'équipage (hormis le capitaine qui a ses appartements) qui dort dans le même dortoir que les passagers et qui mange à leur table. Alcibule est un peu la petite ligne illisible en bas d'un contrat où l'on signe pour un voyage sans se douter qu'une petite sangsue sera toujours derrière vous. Les relations entre Alcibul et son capitaine sont complexes : Alcibul adore son capitaine mais celui-ci même s'il le reconnaît compétent dans son travail ne le retient jamais pour discuter avec lui ou l'inviter à sa table.

Cf. annexe : résumé des caractéristiques de Saemour, Alcibul et les marins.

Tout au long de la matinée, les PJs arriveront au bateau pour embarquer, la première rencontre sera inévitablement Alcibul qui avec son registre est en train de vérifier tout ce qui monte sur le bateau (et les passagers aussi). Son registre indique d'ailleurs que 8 passagers doivent monter, mais il se révélera au final que les passagers autres que les PJs (une famille sans doute) ne prendront pas le bateau. Pour les PJs arrivés très en avance, ils n'auront d'autre choix que d'attendre le départ et ne seront pas autorisés à quitter le navire... Alcibul y veille !

Une fois tout le monde à bord, Alcibul leur fera un tour du bateau présentant le pont supérieur, et le premier pont inférieur (dortoir et réfectoire).

Attention : il est impératif que tous les PJs montent à bord du navire, si l'un d'entre eux venait à être en retard, des membres de l'équipage pourraient le rencontrer au détour d'une rue et lui expliquer que le bateau va bientôt partir.

Si tous les PJs sont à bord, plus rien ne nous retient à Dunscaith...

Acte I Disparition et piraterie

Premier jour

Le premier jour de voyage à bord de la Couillotte doit être une prise de contact entre les PJs ainsi qu'avec les membres de l'équipage, ceux-là doivent penser que toute l'aventure se déroulera à bord du navire et qu'ils sont pour cette partie un peu chez eux... Pourtant il faut immédiatement instaurer une ambiance de suspicion : Alcibul et son regard de fouine doit paraître une plaie ambulante, les membres de l'équipage se regardent d'un mauvais œil selon qu'ils sont Gondoriens ou Haradrims et pour couronner le tout on annonce déjà une tempête pour dans deux jours. En deçà de ces petites histoires le capitaine Saemour contrôle tout sans pour autant se soucier que la présence de Gondoriens et d'Haradrims sur ce navire peut potentiellement poser d'énormes problèmes.

Le premier soir, les PJs seront conviés à dîner dans les appartements du capitaine avec celui-ci. Saemour veut en effet connaître ses passagers et se donner l'occasion de quelques victuailles, le maître du navire essaiera d'en savoir un peu plus sur chacun d'eux, on ne peut en effet que s'étonner de trouver une bande aussi hétéroclite à bord. Alcibule ne sera pas convié au repas, même s'il aurait infiniment apprécié l'invitation.

La première nuit pluvieuse doit paraître calme pour les héros, pourtant quelque chose se trame. A bord du bateau est présent un tueur en série, un psychopathe, un fou, une épine dans le pied que l'on ressent à chaque pas : Réhodric un homme de 24 ans originaire du Gondor. Rien ne saurait expliquer ses actes (il est déjà à son âge responsable de la disparition de 36 personnes à travers le sud-est des Terres du Milieu) mais toujours est-il que cette nuit à bord de ce bateau qu'il a rejoint lors de la dernière escale en Gondor, Réhodric a décidé de sévir à nouveau : lors de la nuit, durant sa garde avec un autre matelot (Gondorien aussi), il l'étouffe et le balance par-dessus bord. Personne ne s'en rend compte et lors du changement de garde, les deux hommes d'Harad qui le remplacent ne prennent pas le soin de lui adresser un regard et ne se rendent pas compte qu'il descend se coucher seul... Le crime parfait ! Pour couronner le tout et pour assouvir ses pulsions Réhodric se donne un petit plaisir en sus : il descend et perce la moitié des réserves d'eau du bateau.

Le lendemain

Le lendemain matin, une ambiance de cimetière règne sur le navire : un homme a disparu et au moment du petit déjeuner on se rend compte que de l'eau manque. Inutile de préciser la panique à bord et l'inquiétude sur les visages.

Si les PJs désirent mener l'enquête ils doivent être très vite submergés par les fausses accusations et les soupçons faussement réfléchis.

« Les Haradrims ont fait le coup c'est sûr, ils veulent tous nous éliminer avant la prochaine escale... »

« Ce ne peut être que ces Gondoriens, un Haradrim n'aurait jamais fait ça, nous sommes des gens d'honneur... »

Le capitaine s'empressera vite de donner le ton, chargera Alcibul de l'enquête sur la disparition et rassurera ses matelots sur les ressources en eau. Alcibul risque d'être soupçonné par les joueurs d'autant plus qu'il ne se montrera pas vraiment efficace dans l'enquête.

Remarque : au cours des activités que décideront de mener les PJs (enquête, farniente, travail collectif ou autre), il est important de donner des repères chronologiques : repas du midi, souper, etc.

Dernier jour en bateau

La nuit ne réservera pas de mauvaise surprise, pas de disparition mais malheureusement tout le monde va se rendre compte que l'eau va manquer. L'inquiétude se fait encore plus ressentir mais de son côté le capitaine Saemour continue à faire voile vers Edelhond qui ne sera en vue que dans 6 jours. Peut-être que la tempête annoncée

pour ce soir permettrait de remplir quelques tonneaux d'eau douce !

Durant la matinée, une terrible rixe aura lieu entre 4 hommes d'équipage, une insulte ou une moquerie pourrait être la raison mais toujours est-il que deux hommes d'Harad prendront violemment à partie les deux Gondoriens chargés du nettoyage du pont supérieur. Cette échauffourée pourrait se terminer en empoignade générale comme être arrêtée par d'autres membres d'équipage ou par les PJs (à moins que ceux-ci ne se jettent joyeusement dans la bataille !).

L'après-midi apportera de sombre nuages noirs venant de l'Ouest, mais aussi un second combat entre deux hommes (inutile de préciser leurs origines respectives !) pour une histoire de partage des rations d'eau... Le capitaine finira par emmener les deux protagonistes dans sa cabine et sermonnera Alcibul pour son manque d'efficacité concernant l'enquête sur la disparition de la nuit précédente. Trente minutes plus tard les deux fauteurs de troubles ressortiront de la cabine comme si de rien n'était. Si les PJs ne s'en rendent pas compte Alcibul leur fera remarquer « comment le capitaine peut se montrer persuasif pour calmer les foules ».

La nuit de l'attaque

Tard la nuit, quelques temps avant que la tempête n'éclate, le vent est léger, la pluie tombe finement et la brume s'est levée entourant le bateau d'un brouillard noir et frais...

Sur le pont supérieur seul les deux hommes de garde seront présents (et pourquoi pas un ou deux PJs).

Un petit bateau de pirate s'amarrera discrètement au tribord de la Couillotte et quelques pirates (vêtus de noir et encapuchonnés, dague à la main et épée prête à être sortie) monteront à bord tueront discrètement les hommes de garde (et pourront même essayer de s'en prendre aux PJs) avant de descendre dans le pont inférieur. A ce moment l'alarme doit être donnée et peut alors commencer une bataille entre les pirates abordant le bateau et les membres d'équipage (et les PJs) s'équipant au passage de sabres distribués par quelques hommes et Alcibul. (Cf. annexe caractéristiques des pirates.)

Durant la bataille (où personne ne doit prendre l'avantage), la tempête doit se lever brutalement, les hommes d'équipage n'étant pas aptes à s'occuper du bateau, ranger les voiles et détendre les cordes, le grand mat finira par se casser et s'écraser sur le pont au milieu de la bataille provoquant de graves dégâts à la coque. Le bateau coule !

Suite à cet événement les pirates tenteront de retourner sur leur navire et l'équipage de la Couillotte n'aura pas d'autre choix que de se jeter à l'eau et s'accrocher à un morceau de bois flottant. La tempête continuera à faire rage secouant les radeaux de fortune et achevant de couler le navire. Les pirates seront pour leur part déjà loin...

Trou noir pour nos héros...

Acte II

Où l'on se croit prisonnier avec un fauve !

Un goût de sel dans la bouche, et du sable dans les vêtements, un des PJs (au choix) ouvrira les yeux sur une plage de sable blanc, autour de lui les corps inertes de quelques membres de la Couillotte : les autres PJs qui miraculeusement ont survécu (on ne va pas tuer les personnages à mi-scénario tout de même !) mais également trois marins : un Haradrim, un Gondorien et surtout Réhodric.

Le PJ verra également un peu plus loin sur la plage un des pirates, l'air un peu hagard et les vêtements trempés. Ce pirate sera en train d'achever un quatrième marin en lui plantant son épée dans le dos (l'histoire ne dit pas si le marin en question n'était pas déjà mort noyé avant). Le pirate risque ensuite de repérer le PJ conscient et l'attaquer.

Quelque soit le tournant du combat, celui-ci sera coupé court lorsque le pirate tombera une flèche plantée dans le dos. Avant de s'évanouir, notre valeureux personnage n'aura peut-être que le temps d'apercevoir une silhouette disparaître dans les fourrés.

Les survivants vont tous se réveiller dans des habits neufs et des draps propres dans la plus haute salle (3e étage) d'une tour de pierre carrée. Par l'unique fenêtre il est possible de voir une dense forêt puis la mer à perte de vue. Au sol, une trappe avec échelle menant au deuxième niveau, une pièce sans ouverture où se trouvent quelques affaires dont celles des PJs et des marins. Enfin les rescapés pourront encore descendre quelques marches menant à une porte et au premier étage. Le premier qui ouvrira la porte se retrouvera nez-à-nez avec le propriétaire des lieux : le maître Sermillia.

Sermillia est en réalité un propriétaire terrien endetté qui a décidé de garder les rescapés sous son emprise afin d'en tirer une rançon ou de les vendre au marché noir. Il essaiera tout au long du séjour de connaître l'histoire des PJs afin de juger si une famille est prête à donner une rançon substantielle pour les récupérer. N'ayant pas assez d'hommes sous sa direction et pas de cachot dans son manoir, Sermillia a décidé de leur faire croire que sa propriété était sur une petite île au large de l'Enfalas (la région sud-ouest du Gondor) et que suite à la dernière tempête l'embarcadère à été détruit. Il compte donc faire croire qu'il sont tous coincés sur l'île, les «secours» devraient arriver d'ici quinze jours lorsque les premiers agriculteurs reviendront sur l'île pour la récolte des vergers.

En fait, personne ne risque de revenir : Sermillia n'emploie plus personne (hormis son homme de main Belefleca) et les vergers ne sont plus exploités depuis la saison dernière. Et bien sûr la propriété n'est pas sur une île mais au bout d'une péninsule s'enfonçant dans la mer en direction du sud. Il faut dire que si on ne cherche pas trop l'illusion peut être parfaite : en effet la zone est très boisée et on ne voit que des arbres autour de soi lorsque l'on se trouve dans la propriété. Le seul point de vue pour dépasser les

arbres est l'ouverture de la tour où se sont réveillés les rescapés, cette ouverture donne justement plein sud du côté de la pointe de la péninsule et de la plage où ont été trouvés les PJs et les quelques marins.

C'est donc l'homme de main Belefleca qui a tué le pirate et ramené les rescapés dans le manoir pour les installer dans la tour de l'aile sud. Sermilia sera très heureux de voir que les rescapés sont en bonne santé. Il commencera par leur expliquer où ils sont, leur présenter sa famille et faire le tour du propriétaire.

Les personnes vivant sur l'«île» sont Sermilia, Belefleca mais aussi le fils et la fille de Sermilia : Merion 23 ans et Lorindin 18 ans. Les deux enfants savent très bien quel est le sort réservé aux rescapés, mais Merion contrairement à sa sœur n'approuve pas ces méthodes. Pour le moment par respect et crainte pour son père il préfère ne rien dire...

Le manoir et le domaine

- **Le rez-de-chaussée** : comprend un grand hall d'entrée avec 2 grands escaliers de bois menant à l'étage, l'aile sud est une salle de réception peu entretenue et où plus personne ne va, dans l'aile nord se trouvent les lieux de vie : cuisine, bibliothèque et salle à manger.

- **1er étage** : à cet étage ce trouvent trois chambres et leurs dépendances (chambre N-E pour Lorindin, chambre N-O pour Merion et S-O pour Sermilia), on trouve aussi à cet étage une salle d'ablution (attention l'eau courante n'est pas de rigueur), le bureau de Sermilia et l'accès à la tour Sud.

- **La tour Sud** : Sermilia pourra expliquer que le site était une ancienne tour de guet elfique et que le manoir s'est construit sur le flan de cette tour de trois étages. Les fondations de cette tour ont été intégrées au rez-de-chaussée dans les murs de la salle de réception.

- **Le sous-sol** : on y accède par la remise. Ce sous-sol contient la petite chambre simple de Belefleca et aussi la cave qui contient une grande diversité de jambons et autres victuailles et de grands barils de bière et de vin.

Le domaine de trois hectares s'étend sur la pointe de la péninsule jusqu'à la plage et l'embarcadère. Presque tout le domaine est boisé et les vergers sont implantés dans de grandes clairières au milieu des bois et des petits chemins dans la forêt permettent de les atteindre. Devant le manoir se trouvent une grande cour de gravier et en face une grande bâtisse : l'entrepôt de conditionnement et de stockage des fruits.

Les côtes est et ouest de la péninsule sont des falaises abruptes et les PJs seront mis en garde de ne pas y aller : d'une part pour ne pas risquer de tomber mais aussi pour ne pas voir que le continent est tout proche. Au nord après deux kilomètres de forêt se découvre la grande plaine de

l'Anfalas, mais pour Sermilia on ne devrait y trouver que d'autres falaises raides et glissantes.

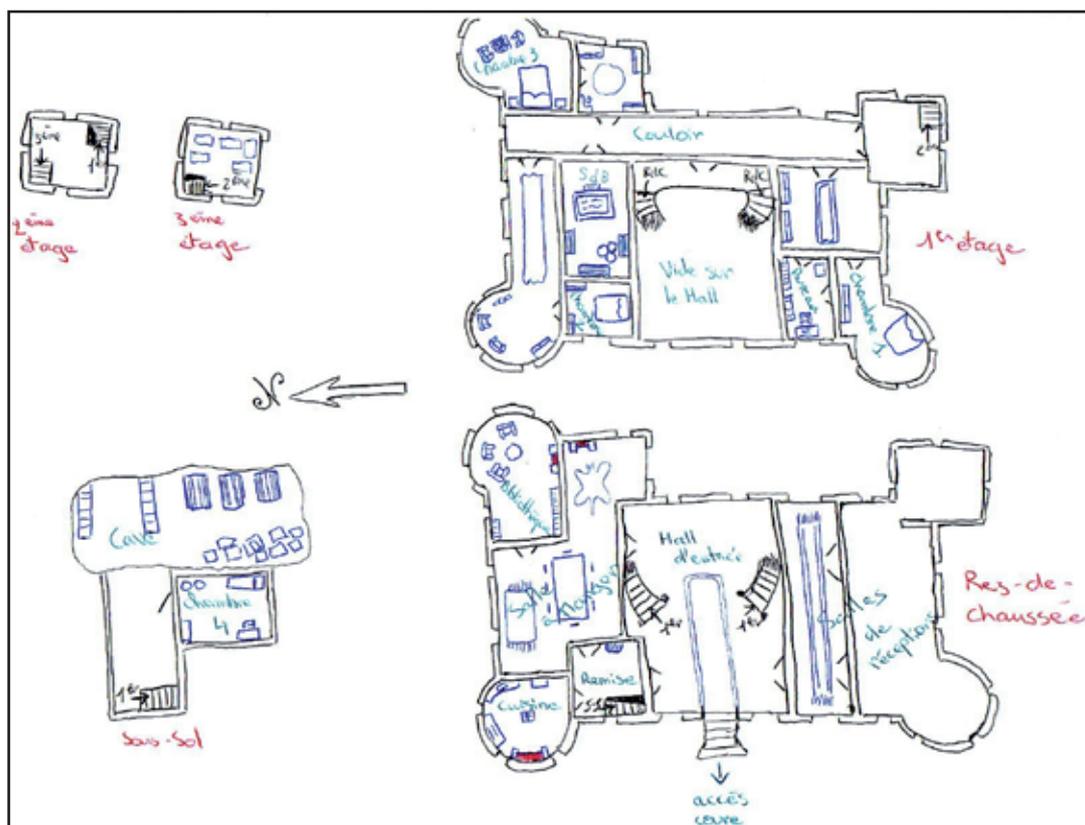
Ce qui peut mettre la puce à l'oreille des personnages concernant les mensonges de leur hôtes : les vergers ne sont pas très entretenus, et mis à part quelques caisses pleines mises en évidences, l'entrepôt est vide. L'embarcadère effectivement abîmé par la tempête est de plus tout vermoulu et de bons observateurs se rendront compte qu'il n'est plus utilisable depuis plusieurs années. Enfin un petit coup d'œil aux fûts de bière et de vin montrera qu'ils sont presque tous vides et les comptes de Sermilia dans son bureau peuvent montrer à qui pourra les lire qu'il n'y a plus de rentrée d'argent depuis presque un an.

Chronologie des événements

Voici une liste des événements qui devront se produire lors du séjour au domaine. Cette liste doit ouvrir les possibilités d'activités des joueurs qui pourront alors se pencher sur plusieurs sujets : découvrir le vrai visage de Réhodric (à moins que celui-ci ne finisse par s'enfuir), découvrir que Sermilia leur ment pour mieux les utiliser, aider Sermilia qui pourra leur demander de l'aide pour les occuper, etc. Pendant les jours qui vont suivre la météo sera catastrophique : pluie et vent du nord.

Jour d'arrivée : Présentation du domaine, de la famille. Début des investigations de Sermilia pour mieux connaître les prisonniers. Pendant la journée le marin gondorien rescapé disparaîtra (Réhodric l'aura tout simplement poussé d'une falaise) : cet événement inquiétera fortement Sermilia qui pensera que le marin s'est enfui et risque alors de prévenir les autorités.

Pendant la nuit : violente dispute entre les deux enfants de Sermilia (sûrement à propos de leur différence de point de vue concernant les prisonniers).



Deuxième jour : Sermilia proposera aux rescapés de l'aider pour la reconstruction de l'embarcadère. Aux yeux du maître des lieux cette activité pourrait détourner les prisonnier de la vérité pendant au moins une semaine (ceux-ci ne sont bien sûr pas obligés d'accepter).

Pendant la matinée : Réhodric lors d'une errance le long de la plage découvrira des baies toxiques et les utilisera pendant le déjeuner pour intoxiquer Lorindin. Celle-ci sera alitée pour le restant de l'histoire.

L'après-midi : verra l'assassinat du dernier marin (Haradrim) qui pourra être retrouvé la tête fracassée contre un arbre derrière le manoir. Et au souper si Réhodric n'est pas appréhendé il manquera également à l'appel : celui-ci se sera tout bonnement enfuit découvrant la vérité sur l'île. Inutile de compter sur lui pour prévenir la milice...

Le lendemain matin c'est le fils Merion qui partira sans prévenir personne : il aura tout simplement décidé d'aller prévenir la milice que des personnes sont prisonnières chez lui. Mais aux yeux de tous et surtout de Sermilia cette disparition doit paraître aussi inquiétante que les autres.

L'arrivée des secours

Cet événement doit avoir lieu dans l'après-midi du troisième jour si les héros n'ont pas découvert qu'ils ne sont pas sur une île ou alors dès que l'un d'eux est sur le point de découvrir la vérité ou de s'aventurer trop au nord. Attention dans ce dernier cas n'utiliser cette option qu'en dernier recours, un autre événement pourrait détourner les curieux de s'aventurer au nord.

Les secours sont en fait 4 cavaliers montés du Gondor (1 sergent et 3 gardes, Cf. Annexe pour leurs caractéristiques) qui se présenteront dans la cour devant le manoir. Ils s'annonceront auprès du seigneur Sermilia comme étant venus chercher les prisonniers.

Il serait intéressant que cette scène tourne au quiproquo entre les gardes et les PJs. En effet si les hommes en armes viennent pour chercher les PJs qui sont d'une certaine manière prisonniers. Nos héros doivent au maximum croire que les gardes sont venus pour les arrêter. Ainsi il sera possible de tester le niveau de confiance qu'aura acquis Sermilia au regard des PJs.

Si la discussion s'embourbe ou s'envenime Belefleca peut tenter alors de se jeter sur un des gardes sous prétexte de protéger les PJs (ou en réalité d'empêcher ceux-ci de récupérer les prisonniers). Si Réhodric est encore là lui aussi peut alors se jeter dans cette rixe.

Pour finir...

Dans le cas où les PJs font une confiance aveugle à Sermilia : les PJs finiront tous vendus dans quelques jours à des esclavagistes qui arriveront en bateau, certains PJs loquaces sur leur passé pourraient être alors embarqués pour des demande de rançon... plus rien ne peut nous garantir leur avenir.

Autrement : les gardes finiront après le combat par expliquer qu'ils sont venus les sauver, alertés par le fils (si les gardes viennent le troisième jour) ou parce que des rumeurs faisaient état de rescapés le long de la côte suite à la tempête. Belefleca pourra être arrêté et Semilia tentera de s'enfuir. Les PJs seront libre d'aller où bon leur semble.

Et Réhodric : si celui-ci s'est enfui le deuxième jour plus personne ne le retrouvera. S'il venait à être tué, ce serait malheureusement un des innombrables morts de la Couillotte. Enfin si les PJs arrivent à prouver qu'il a tué les autres membres de l'équipage (en le suivant un soir, si la situation fait qu'il est le seul absent à un moment et que l'on retrouve un corps juste après, ...) et le bâillonnent alors ils pourraient recevoir la prime fixée tout de même à 450 P.O. !

Historiques des personnages.



Tous les personnages présentés ici sont de sexe masculin. Toutefois hormis Khantar et Heralgroïn tous les autres PJs peuvent être naturellement déclinés au féminin.

Malkuth

Malkuth est un Dorwinrim : un homme originaire du nord-ouest de la mer de Rhûn. Issu d'une bonne famille de commerçants de la région, il préféra très jeune quitter ces terres excentrées et un destin tout tracé de négociant pour les affres de la vie des grandes villes de l'Est. Il espérait y trouver richesse, aventure et action... Malheureusement pour lui sa route s'arrêta bien vite dans un petit village au nord de Minas Anol où une petite incartade avec un tavernier bourru lui valu un passage par la case prison. Ce passage bien qu'assez court (cinq mois) dans les geôles Gondorienne lui permit de faire des rencontres plus ou moins fréquentables avec lesquelles il décida de rejoindre le port le plus proche et s'enrôler comme mousse dans le premier navire marchand apte à employer une main-d'œuvre bon marché.

Pendant cinq années Malkuth sillonna le Belegaer (la mer baignant les Terres du Milieu), il connut de grandes cités et rencontra divers peuples dont les étranges elfes dans l'ouest, cependant le travail y était très rude et il finit par prendre la décision sur un coup de tête d'abandonner la marine marchande et atterrir en terre d'Harad dans la cité d'Eithel Thurin. Il y vécut pendant plusieurs années de larcins, vols et autres cambriolages, gagnant sa vie le plus souvent en accompagnant des petites frappes lors de cambriolages. Son rôle y était bien souvent le même, rechercher les demeures les moins gardées, faire le guet pendant que ses partenaires vidaient les coffres à bijoux puis disparaître avec une part du magot pour aller se saouler dans le tripot le plus proche en compagnie de filles de joies.

En 1050 T.A., le Gondor envahit l'Harad, les troupes provenant de la régence Gondorienne ne tardèrent pas à s'amasser à Eithel Thurin. La ville de mieux en mieux gardée et de plus en plus en proie à l'instabilité politique, Malkuth décida encore de reprendre la route pour finir plus au sud dans le petit port de Dunscaeth. Cette ville également aux mains du Gondor ne lui offrit rien de plus que la désillusion. Il erra quelque temps en ville en subsistant grâce à l'or qu'il gagnait quelquefois en offrant ses faveurs à quelques riches femmes de passage.

Désormais, rien ne le retient dans le sud des Terres du Milieu, Malkuth est prêt à repartir vers le nord peut-être pour rejoindre sa terre natale mais surtout pour aller en Gondor vers la riche cité d'Edelhond. Un billet en poche sur le prochain bateau vers la cité Gondorienne, Malkuth est prêt à ouvrir un nouveau chapitre de sa vie.

Erialrin

Erialrin est un demi-elfe (Peredhel en Sindarin), en temps que demi-elfe il choisit l'immortalité il y a de cela cinq siècles. Issu de la maison de Fondcombe Erialrin choisit très vite l'aventure et le risque plutôt que la confortable vie que pouvait lui apporter le domaine et la vie au milieu de ses proches. Le semi-elfe apprit quelques arts du combat et des déplacements et de la vie dans la nature et partit très vite à la recherche de sensations. Il découvrit bien vite que le meilleur moyen de travailler seul comme il l'avait toujours voulu était de devenir chasseur de têtes et de poursuivre les criminels recherchés à travers les Terres du Milieu.

Sa dernière proie fut le chef d'une petite escouade orc qui avait attaqué et massacré un village et une caravane elfique en Harad. On ne sait pas très bien ce qui se passa mais Erialrin finit par tuer le chef orc en combat singulier après l'avoir attiré loin de ses gardes. Le semi-elfe prit sa tête et s'enfuit avant que les orcs ne s'aperçoivent de la disparition de leur chef.

Erialrin arriva à Dunscaeth avec une tête d'orc dans un sac et rechercha très vite le premier bateau permettant de se rendre aux Havres Gris là où la prime avait été émise par les proches des victimes du massacre de la caravane. Il faut faire vite : un prix de 360 P.O. attend et une tête d'orc dans un sac n'est pas le bagage le plus agréable lors d'une croisière.

Compétence secondaire

Ambidextre (M.M) – cette compétence permet de juger si une attaque réalisée par deux armes à la fois est un succès.

Khantar (fils) de Fondomin

Naître dans une famille noble des vertes prairies de l'Eriador est toujours un début dans la vie plus facile que la majorité des naissances dans les Terres du Milieu. Khantar a eu cette chance, héritier d'une famille liée à l'ancienne couronne d'Arnor il naquit il y a 27 ans à Nothva Rhaglaw cité fortifiée au cœur même des grandes terres agricoles de l'Oiolad. Son éducation fut celle d'une bonne famille mêlant à la fois les arts de la guerre à ceux de l'étiquette.

Khantar développa en plus de quelques talents guerrier, une passion pour le théâtre et la poésie, et bien souvent lorsqu'il n'était pas à l'entraînement ou à aider son père dans ses fonctions diplomatiques, il prenait le temps de travailler ses talents d'acteur et de conteur à la plus grande joie de ses amis mais surtout des jeunes filles de la cité.

Khantar prit pour habitude de partir chasser le gibier avec son oncle et apprit à utiliser ses sens dans la forêt pour traquer les plus discrets animaux des sous-bois. Il y utilisait de préférence la dague et le poignard alors que beaucoup ne comptaient que sur les traditionnels arcs de chasseurs.

Avec tous ces talents le jeune homme fut bientôt la proie de toutes les convoitises de la part de la gent féminine célibataire de la région. Lors d'une soirée pour les 30 ans de son frère, Khantar rencontra la fille d'un riche tailleur et tomba follement amoureux d'elle : un an plus tard de nouvelles festivités étaient célébrées en l'honneur de leurs fiançailles.

Peu de temps après, il fut mandaté par son père vieillissant pour rencontrer Heronir du Gondor le tout nouveau gouverneur en charge du nord Harad. Sa mission était de créer de nouvelles voies diplomatiques entre l'Eriador et le jeune protectorat Haradrim réputé pour ses mines de métaux et minéraux précieux. Khantar quitta donc son fief pour la lointaine Harad. Grâce à sa verve et son intelligence l'entretien fut un succès et Kanthar réussit à gagner la confiance d'Heronir. Fier de sa toute nouvelle réussite il envoya une missive à son père le prévenant de son retour et de sa volonté de célébrer dès son arrivé ses noces.

Il prit au plus vite le bateau pour rentrer chez lui, ce voyage devait le conduire tout d'abord à Dunsath plus au sud, pour un long courrier en direction des Havres Gris. Hier soir, Kanthar est arrivé à Dunsath il y passa la nuit et est prêt désormais à regagner au plus vite ses terres et surtout la main de sa promise qui l'attend loin à l'ouest...

Morgarh

Morgarh est ce que certains appellent un marginal, né de parents inconnus dans le nord-est de l'Harad, il fut recueilli par une bande de saltimbanques qui recherchait de jeunes enfants plus souples pour des tours de contorsionnistes et d'équitation. En grandissant Morgarh développa un goût immodéré pour la musique et se mit à détester au plus haut point les tours qu'on tentait de lui apprendre et surtout la hiérarchie instaurée au-dessus de lui par sa grande famille d'adoption. Il finit par décider de quitter la troupe pour partir seul vendre ses talents à travers l'Harad.

Malheureusement pour lui les premières années furent catastrophiques, et il ne réussit pas à vivre de sa musique. Mêlant à la fois la tradition des ménestrels et celles de sa culture Haradrim, il vivait de manière nomade avec pour seul bien ce qu'il pouvait porter sur lui : une flûte, quelques vêtements, un bâton de marche, un couteau mais jamais assez de pièces pour subsister. Il finit même par devoir voler à l'étalage en ville ou chasser lorsqu'il était sur les routes.

Au fil des années par manque de moyens, il dut même revendre sa flûte et en tailla une autre dans l'extrémité de son bâton. Son bâton était pour lui son seul compagnon de route et une protection la nuit contre les loups. Grâce à la revente d'une gemme volée sur un marché il put faire monter sur l'extrémité encore libre de son bâton une lame en acier pliable qui lui permettait de surprendre ses proies et tenir à distance les fauves plus facilement. Mais ce singulier objet, bâton-lâme ou flûte longue, son seul bien ne lui permit pas pour autant de produire une musique et de trouver un auditoire nécessaire à le nourrir.

Il lui fallut un déclic, une improbable rencontre : à l'âge de 23 ans il rencontra sur la route un barde noldo (un haut-elfe) ; cette rencontre avait une chance sur un million de se produire... mais comme chacun sait les chances sur un million ce produisent neuf fois sur dix. Ce barde grand musicien de son état fut intrigué par Morgarh et le prit sous son aile quelques mois pour le former à la musique elfique, aux chants et à l'écriture. Enfin il lui fit comprendre que ce n'était pas sur ces terres en guerre qu'il devait vendre son talent, mais dans des régions plus calme et plus apte à recevoir sa musique. Morgarh suivant le conseil du barde décida de partir vers l'ouest dans les Havres Gris : les terres elfiques où il était sûr de trouver le succès.

Morgarh est désormais prêt à partir, à quitter ces terres envahies par l'ennemi Gondorien. Il reviendra sûrement un jour, lorsqu'il aura fait fortune et que ses terres seront de nouveau libres.

Compétence secondaire

Musique (M.S) – Cette compétence permet au joueur de créer une réaction chez un autre personnage à travers l'utilisation de la musique. Cette compétence peut aussi servir pour essayer de produire un son harmonieux d'un instrument inconnu et même de réaliser une mélodie.

Heralgroïn de la tribu de Daïn

Heralgroïn a toujours été un nain très ouvert : il adore rencontrer d'autres personnes (non naines) et aller à la découverte de régions éloignées. Nul ne peut expliquer cette particularité aussi singulière soit-elle pour un nain. Né dans la tribu de Daïn, Herbalgroïn n'a pourtant pas choisi de vivre une vie aventureuse : il est devenu forgeron. Il se perfectionna dans les arts de la fabrication d'armure (la maille naine est toujours réputée) et en plus du travail des métaux (fer, acier et aussi mithril) il s'est petit à petit familiarisé avec le travail des peaux pour alléger les armures avec des morceaux de cuir durcis.

Mais récemment ce forgeron a reçu une commande que l'on ne refuse pas : la fabrication d'une cotte de maille à 30 P.O. !, le commanditaire (un dignitaire du Gondor) était prêt à payer ce prix à condition que le forgeron la lui livre. Herbalgroïn se rendit donc loin au Sud en Harad là où résidait désormais ce riche Gondorien. Le nain découvrit enfin pendant son voyage de nouvelles contrées mais aussi l'Harad. En ces terres suivre les routes marchandes était parfois dangereux et un soir dans une auberge on lui conseilla de prendre le bateau pour remonter en Gondor plus facilement.

Une fois sa livraison apportée dans la cité de Dunscaeth et les 30 pièces d'or gagnées, le nain décida alors de suivre le conseil qui lui avait été donné et prit un billet pour le prochain navire pour Edelhond, il pourrait en plus passer voir son cousin en Moria sur le chemin du retour.

Compétences secondaires

Forge (Fabrication) (M.S) – compétence nécessaire pour forger des nouvelles armes ou monter de nouvelles armures.

Forge (Réparation) (M.S) – compétence liée à la réparation d'armes ou d'armures.

Tannage (M.S) – compétence nécessaire à la bonne utilisation de produit tannant afin de préparer des peaux.

Fabrication d'alliage (M.S) – Cette compétence permet à son détenteur de pouvoir réaliser des alliages de métaux, de connaître les proportions des mélanges, quels métaux utiliser, etc.

Commerce (M.S) – permet de négocier plus facilement avec les commerçants durs en affaire.

Réolghem

Réolghem est un elfe sylvain, un avar. Sa vie a déjà été très longue et fut toujours placée sous la bonté des arbres et des plantes en général. Il a toujours été passionné par deux choses : les plantes et leurs pouvoirs ainsi que la tradition avar (la culture des elfes sylvains).

De sa première passion Réolghem a fait son métier : herboriste et guérisseur. Il parcourt le monde à la recherche de nouvelles feuilles, fruits ou racines susceptibles de produire un effet bénéfique sur les être vivants (animaux ou humanoïdes). De sa deuxième passion il fit le leitmotiv de sa vie : conserver la tradition des Avari, la distribuer aux plus jeunes générations elfiques et cela partout où il peut trouver une oreille digne de l'écouter.

De ce fait Réolghem a toujours énormément voyagé. Récemment il s'est rendu en Harad à la recherche de plantes du désert réputées pour leur pouvoir régénérant. Malheureusement suite aux troubles politiques en Harad, l'elfe ne préféra pas s'éterniser dans la région stigmatisée par les hommes et il décida vite de repartir pour des contrées plus calmes, telles les terres elfiques des Havres Gris. Réolghem prit donc très rapidement une place dans le premier bateau pour l'Ouest. Mais qu'est-ce qu'un si petit détour dans la vie d'un elfe ?

Compétence

Préparation des potions (MS) – cette compétence permet à son détenteur d'amplifier la puissance d'un composé en extrayant ses vertus pour les mettre en potion. Cette compétence peut également servir pour conserver des plantes médicinales dans des flacons et limiter l'effet du temps sur leurs propriétés particulières.

Celefin

Celefin est un elfe sinda originaire des Havres Gris et sa très longue vie de plus de trois mille ans ne pourrait pas être résumée complètement ici. Celefin est un elfe qui a toujours apprécié comme la plupart des autres elfes gris le contact des humains. Toujours espiègle et pince-sans-rire Celefin s'est toujours très bien entendu avec les enfants et il a très vite décidé d'en faire son métier : précepteur. Il eut principalement en charge de jeunes elfes dans le passé, mais cette denrée se faisant de plus en plus rare, Celefin proposa ses services à des familles humaines qui pouvaient se permettre les services d'une personne au savoir millénaire. Ayant un peu plus de temps ces derniers siècles, Celefin s'est aussi intéressé aux anciennes arcanes magiques et surtout à une modeste maîtrise des éléments.

Celefin reçut récemment la proposition d'un riche Gondorien en Harad pour s'occuper de son fils pendant cinq années et lui donner un enseignement sur l'histoire, l'astronomie et les langues. Celefin se rendit donc en Harad rencontrer la famille et le fils, l'entretien fut positif et il fut conclu que le fils rejoindrait Celefin aux Havres Gris à l'automne pour être sous sa responsabilité pendant cinq ans.

Celefin est donc prêt à rentrer chez lui aux Havres, pour cela il a pris une place sur le prochain bateau : la voie la plus rapide pour rejoindre les terres elfiques.

Caractéristiques des PNJs

- Les marins : BO (épée longue – sabre) = 37 / BD = 10 (sans armure) / 30 P.C
- Réhodric : BO (épée courte – dague) = 58 / BD = 0 (sans armure) / Filature-dissimulation = 46 / Embuscade = 5 / Perception = 45 / 45 P.C
- Alcibul : BO (épée courte – couteau) = 21 / BD = 15 (armure de cuir souple) / Perception = 72 / 22 P.C
- Saemour : BO (épée longue – sabre) = 54 / BD = 25 (armure de cuir rigide) / Commandement et influence = 87 / 67 P.C
- Les pirates : BO (couteau – sabre) = 46 / BD = 0 (sans armure) / 24 P.C
- Sermilia : BO (bâton – masse) = 30 / BD = 15 (sans armure) / 26 P.C / Compétence secondaire : commerce = 54
- Belefleca : BO (arme à deux mains – épée à deux mains) = 50 / BD = 0 (armure de cuir souple) / 43 P.C / Filature-dissimulation = 26
- Merion : BO (épée longue) = 43 / BD = 10 (armure de cuir rigide) / 33 P.C.
- Les gardes du Gondor : BO (épée à deux mains) = 42 / BD = 5 (armure de maille) / équitation = 52 / 40 P.C

MOD : Malkuth RACE : Humain (dorwinrim) TAILLE : 1m70 AGE : 32 ans CHEVEUX : Blond YEUX : Bleu ATTITUDE : Beau parleur / Charmeur SIGNE PARTICULIER : Bon navigateur PROFESSION : Sans (éclaireur) NIVEAU : 2																																											
		ROYAUME : _____ POINT DE POUVOIR : _____ POINT D'EXPÉRIENCE : _____ PÉNALITÉ D'ENCOUBREMENT : FO + =																																									
⊕ CARACTÉRISTIQUES <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>VAL</th> <th>MORO</th> <th>RACE</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FORCE (FO)</td> <td>84</td> <td>+5</td> <td>+5</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>AGILITÉ (AG)</td> <td>90</td> <td>+10</td> <td>0</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>CONSTITUTION (CO)</td> <td>90</td> <td>+10</td> <td>0</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>INTELLIGENCE (IG)</td> <td>41</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>INTUITION (IN)</td> <td>76</td> <td>+5</td> <td>0</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>PRÉSENCE (PR)</td> <td>98</td> <td>+20</td> <td>0</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>APPARENCE (AP)</td> <td>108</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			VAL	MORO	RACE	TOTAL	FORCE (FO)	84	+5	+5	10	AGILITÉ (AG)	90	+10	0	10	CONSTITUTION (CO)	90	+10	0	10	INTELLIGENCE (IG)	41	0	0	0	INTUITION (IN)	76	+5	0	5	PRÉSENCE (PR)	98	+20	0	20	APPARENCE (AP)	108				⊕ LANGAGES degré Ouistrain = 5 Logathig = 5 Variadja = 5 Sindarin = 3 Bethteur = 5	
	VAL	MORO	RACE	TOTAL																																							
FORCE (FO)	84	+5	+5	10																																							
AGILITÉ (AG)	90	+10	0	10																																							
CONSTITUTION (CO)	90	+10	0	10																																							
INTELLIGENCE (IG)	41	0	0	0																																							
INTUITION (IN)	76	+5	0	5																																							
PRÉSENCE (PR)	98	+20	0	20																																							
APPARENCE (AP)	108																																										
		⊕ ARMES & PROTECTIONS Epée longue Masse Sans armure																																									
⊕ MANŒUVRES & MOUVEMENTS SANS ARMURES ■■■ CUIR SOUPLE □□□ CUIR RIGIDE ■■■□□□ COTTE DE MAILLES □□□□□□□ PLATES □□□□□□□□□		10 -25 10 -25 -25	AG 10 AG 10 AG 10 FO 10 FO 10	XXX XXX XXX XXX XXX	+0 -15 -30 -45 -60	20 -30 -10 -60 -75	(BO) (BO) (BO) (BO) (BO)																																				
⊕ ARMES TRANCHANTES 1 MAIN ■■■■■□□□□ □□□□ TRANCHANTES 2 MAINS □□□□□□□□ □□□□ CONTONDANTES 1 MAIN ■□□□□□□□ □□□□ ARMES DE LANCÉ ■□□□□□□□ □□□□ PROJECTILES ■□□□□□□□ □□□□ ARMES D-BAST ■□□□□□□□ □□□□		30 -25 5 5 5 5	FO 10 FO 10 FO 10 AG 10 AG 10 FO 10	2 2 2 2 2 2	10 5 5 5 5	5 5 5 5 5	57 -13 17 17 17 17	(BO) □ (BO) □ (BO) □ (BO) □ (BO) □ (BO) □																																			
⊕ COMPÉTENCES GÉNÉRALES ESCALADE ■■■□□□□□□ □□□□ ÉQUITATION ■■■■□□□□□ □□□□ NATATION ■■■□□□□□□ □□□□ DISTAGE □□□□□□□□ □□□□		10 20 15 -25	AG 10 IN 5 AG 10 IG 0	2 2 2 2			22 27 27 -23	(BO) (BO) (BO) (BS)																																			
⊕ SUBTERFUGES COMBUCADE ■■■□□□□□□ □□□□ PLAT/DISSIMULATION ■□□□□□□□ □□□□ CROCHETAGE ■■■■□□□□□ □□□□ DÉSARMEMENT PIÈGE ■□□□□□□□ □□□□		15 5 20 5	XXX PR 20 IG 0 IN 5	XXX 4 4 4	XXX 5 5		29 24 14	(SP) (BS) (BS)																																			
⊕ COMPÉTENCES DE MAGIE LECTURE DE ROMES □□□□□□□□ □□□□ UTILISATION D'OBJETS □□□□□□□□ □□□□ DIRECTION DE SORT □□□□□□□□ □□□□			IG IN AG					(BS) (BS) (BO)																																			
 SORTS DE BASE COMMANDEMENT & INFLUENCE BONUS DÉFENSIF JR ESSENCE JR THÉURGIE JR POISON JR MALADIE		XXX XXX XXX XXX XXX XXX	XXX PR 20 AG 10 IG 0 IN 5 CO 10 CO 10	XXX XXX XXX XXX XXX XXX	15 30		0 35 10 0 5 40 10	(BO) (BO) (BO) (JR ESSENCE) (JR THÉURGIE) (JR POISON) (JR MALADIE)																																			
⊕ physique DÉVELOP. CORPOREL ■■■□□□□□□ □□□□ PERCEPTION ■□□□□□□□ □□□□		18 5	CO 10 IN 5	6		+5	33 16	(SP) (BS)																																			

NOM : Reolghem RACE : Avar Taille : 1m84 age : 2771 ans cheveux : Blond yeux : Vert attitude : Lunatique, rétrograde signe particulier : profession : Herboriste (animiste) niveau : 2																																											
		ROYAUME : Théurgie POINT DE POUVOIR : 4 POINT D'EXPÉRIENCE : 2000 PÉNALITÉ D'ENCOUBREMENT : FO + =																																									
CARACTÉRISTIQUES <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>VAL</th> <th>MOROD</th> <th>RACE</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FORCE (FO)</td> <td>65</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>AGILITÉ (AG)</td> <td>90</td> <td>+10</td> <td>+10</td> <td>+20</td> </tr> <tr> <td>CONSTITUTION (CO)</td> <td>54</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>INTELLIGENCE (IG)</td> <td>81</td> <td>+5</td> <td>0</td> <td>+5</td> </tr> <tr> <td>INTUITION (IN)</td> <td>90</td> <td>+10</td> <td>+5</td> <td>+15</td> </tr> <tr> <td>PRÉSENCE (PR)</td> <td>78</td> <td>+5</td> <td>+5</td> <td>+10</td> </tr> <tr> <td>APPARENCE (AP)</td> <td>97</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			VAL	MOROD	RACE	TOTAL	FORCE (FO)	65	0	0	0	AGILITÉ (AG)	90	+10	+10	+20	CONSTITUTION (CO)	54	0	0	0	INTELLIGENCE (IG)	81	+5	0	+5	INTUITION (IN)	90	+10	+5	+15	PRÉSENCE (PR)	78	+5	+5	+10	APPARENCE (AP)	97				LANGAGES degré Bethteur = 5 Sindarin = 5 Ouistrain = 5 Quenya = 3 Nahaiduk = 4 Adunaic = 2	
	VAL	MOROD	RACE	TOTAL																																							
FORCE (FO)	65	0	0	0																																							
AGILITÉ (AG)	90	+10	+10	+20																																							
CONSTITUTION (CO)	54	0	0	0																																							
INTELLIGENCE (IG)	81	+5	0	+5																																							
INTUITION (IN)	90	+10	+5	+15																																							
PRÉSENCE (PR)	78	+5	+5	+10																																							
APPARENCE (AP)	97																																										
		ARMES & PROTECTIONS Arc long Bolas Cuis souple																																									
MANŒUVRES & MOUVEMENTS																																											
SANS ARMURES <input type="checkbox"/>		5	AG 20	XXX			+0	25	BO																																		
CUIS SOUPLE <input checked="" type="checkbox"/>		15	AG 20	XXX			-15	20	BO																																		
CUIS RIGIDE <input type="checkbox"/>		-25	AG 20	XXX			-30	-35	BO																																		
COTTE DE MAILLES <input type="checkbox"/>		-25	FO 0	XXX			-45	-70	BO																																		
PLATES <input type="checkbox"/>		-25	FO 0	XXX			-60	-85	BO																																		
ARMES																																											
TRANCHANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/>		5	FO 0	0				5	BO																																		
TRANCHANTES 2 MAINS <input type="checkbox"/>		-25	FO 0	0				-25	BO																																		
CONTONDANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/>		-25	FO 0	0				-25	BO																																		
ARMES DE LANCÉ <input type="checkbox"/>		-25	AG 20	0				-5	BO																																		
PROJECTILES <input checked="" type="checkbox"/>		25	AG 20	0				45	BO																																		
ARMES D-BAST <input type="checkbox"/>		-25	FO 0	0				-25	BO																																		
COMPÉTENCES GÉNÉRALES																																											
ESCALADE <input checked="" type="checkbox"/>		15	AG 20	2				37	BO																																		
ÉQUITATION <input checked="" type="checkbox"/>		10	IN 15	2				27	BO																																		
NATATION <input checked="" type="checkbox"/>		25	AG 20	2				47	BO																																		
PISTAGE <input type="checkbox"/>		0	IG 5	2				7	BO																																		
SUBTERFUGES																																											
COMBUSTION <input type="checkbox"/>		-25	XXX	XXX	XXX																																						
PLAT/DISSIMULATION <input checked="" type="checkbox"/>		20	PR 10	0				30	SP																																		
CROCHETAGE <input type="checkbox"/>		-25	IG 5	0				-20	BO																																		
DÉSARMEMENT PIÈGE <input type="checkbox"/>		-25	IN 15	0				-10	BO																																		
COMPÉTENCES DE MAGIE																																											
LECTURE DE ROMES <input checked="" type="checkbox"/>		5	IG 5	2				12	BO																																		
UTILISATION D'OBJETS <input type="checkbox"/>		-25	IN 15	2				8	BO																																		
DIRECTION DE SORT <input type="checkbox"/>		-25	AG 20	4				-1	BO																																		
																																											
SORTS DE BASE		XXX	XXX	4				4	BO																																		
COMMANDEMENT & INFLUENCE		XXX	PR 10	XXX				10	BO																																		
BONUS DÉFENSIF		XXX	AG 20	XXX				20	BO																																		
JR ESSENCE		XXX	IG 5	XXX				5	JR ESSENCE																																		
JR THÉURGIE		XXX	IN 15	XXX				15	JR THÉURGIE																																		
JR POISON		XXX	CO 0	XXX		10		10	JR POISON																																		
JR MALADIE		XXX	CO 0	XXX		100		100	JR MALADIE																																		
physique																																											
dével.op. corporel <input checked="" type="checkbox"/>		19	CO 0				+5	24	SP																																		
perception <input checked="" type="checkbox"/>		15	IN 15	2				32	BO																																		

Reolghem

	compété	carac	profession	objets	spécial	spécial	total
COMPÉTENCES SECONDAIRES							
Préparation de potions	■■■■■□□□□ □□□□	25	IN : 15		15		55
POUVOIR	■■■■■□□□□ □□□□	4					
	□□□□□□□□ □□□□						
	□□□□□□□□ □□□□						
	□□□□□□□□ □□□□						
	□□□□□□□□ □□□□						
	□□□□□□□□ □□□□						
	□□□□□□□□ □□□□						
	□□□□□□□□ □□□□						
	□□□□□□□□ □□□□						

- PLANTES MÉDICINALES**
- Noix de Ur x2 (nourissant)
 - Feuille de Nélisse x2 (euphorisant & nourissant)
 - feuille d'Arian x3 (Soins majeur)
 - Gousse de Nuril x3 (soin faible)
 - Feuille d'aloé x5 (guérison des brulure)
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
 -
- 



LISTES DE SORTS

SORTS DE BASE :	PROFESSION	OBJETS	spécial	spécial	TOTAL	BO
Voies de purification :						
Purification de nourriture et d'eau						
Détection des maladies						
Maîtrise des plantes :						
Connaissances des plantes						
Language des plantes						
Soins du sang :						
Coagulation (1)						
Cicatrisation						



- ARGENTS & POSSESSIONS**
- 7 P.O
 - Sac d'Herbes, Mortier et pilon
 - Un billet pour les Havres gris
- 

- RENCONTRES & HISTOIRES**
- 

NOM : Celefin		RACE : Sinda		TAILLE : 1m93		AGE : 3534 ans		cheveux : Blond		yeux : Gris															
ATTITUDE : Doux Espiègle		SIGNIF. PARTICULIER : Précepteur (mage)		PROFESSION : MAGE		NIVEAU : 2		ROYAUME : Essence		POINT DE POUVOIR : 2				POINT D'EXPERIENCE : 20000											
PÉNALITÉ D'ENCOUBREMENT : FO																									
CARACTÉRISTIQUES VAL. MOROQ RACE TOTAL FORCE (FO) 39 0 0 0 AGILITÉ (AG) 63 0 +10 +10 CONSTITUTION (CO) 78 +5 +5 +10 INTELLIGENCE (IG) 90 +10 0 +10 INTUITION (IN) 59 0 +5 +5 PRÉSENCE (PR) 72 0 +10 +10 APPARENCE (AP) 98				LANGAGES Sindarin = 5 Ouistrain = 5 Bethteur = 5 Quenya = 5 Atliduk = 5 Rohiric = 5				ARMES & PROTECTIONS Arc long elfique Dague Sans armure																	
MANŒUVRES & MOUVEMENTS SANS ARMURES <input checked="" type="checkbox"/> 5 AG 10 XXX COUR SOUTÈLE <input type="checkbox"/> -25 AG 10 XXX COUR RIGIDE <input type="checkbox"/> -25 AG 10 XXX COTTE DE MAILLES <input type="checkbox"/> -25 FO 0 XXX PLATES <input type="checkbox"/> -25 FO 0 XXX													ARMES TRANCHANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/> 5 FO 0 0 TRANCHANTES 2 MAINS <input type="checkbox"/> -25 FO 0 0 CONTONDANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/> -25 FO 0 0 ARMES DE LANCÉ <input type="checkbox"/> -25 AG 10 0 PROJECTILES <input checked="" type="checkbox"/> 10 AG 10 10 ARMES D-BAST <input type="checkbox"/> -25 FO 0 0												
COMPÉTENCES GÉNÉRALES ESCALADE <input checked="" type="checkbox"/> 5 AG 10 0 ÉQUITATION <input checked="" type="checkbox"/> 15 IN 5 0 NATATION <input checked="" type="checkbox"/> 20 AG 10 0 PISTAGE <input type="checkbox"/> 0 IG 10 0													SUBTERFUGES COMBUSTION <input type="checkbox"/> -25 XXX XXX XXX FULG/MISSIONATION <input checked="" type="checkbox"/> 20 PR 10 0 CROCHETAGE <input type="checkbox"/> -25 IG 10 0 DÉSARMEMENT PIÈGE <input type="checkbox"/> -25 IN 5 0												
COMPÉTENCES DE MAGIE LECTURE DE ROMES <input checked="" type="checkbox"/> 5 IG 10 4 UTILISATION D'OBJETS <input checked="" type="checkbox"/> 10 IN 5 4 DIRECTION DE SORT <input checked="" type="checkbox"/> 15 AG 10 6													SORTS DE BASE COMMANDEMENT & INFLUENCE XXX PR 10 XXX BONUS DÉFENSIF XXX AG 10 XXX JR ESSENCE XXX IG 10 XXX JR THÉURGIE XXX IN 5 XXX JR POISON XXX CO 10 XXX JR MALADIE XXX CO 10 XXX												
physique DÉVELOP. CORPOREL <input checked="" type="checkbox"/> 29 CO 10 PÉRCPTION <input checked="" type="checkbox"/> 15 IN 5 2													+ 5 = 44 SP 20 DS												

Celefin

compété	degré	degré	carac	profession	objets	spécial	spécial	total	
compétences secondaires Pouvoir		■■■■■□□□□ □□□□ □□□□□□□□ □□□□	5						5

plantes médicinales

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____




Listes de sorts

SORTS DE BASE

PROFESSION 4 OBJETS _____ spécial _____ spécial _____ TOTAL 4 BO

Voie du Feu : Ebulition des liquides
Echauffement des solides

Main essentielle : Vibration 1
Bouclier

Perception essentielles : Familier
Présence 1

Voies de la lumière : Projection de lumière
Eclair choquant

Résistance au Froid +15



ARGENTS & POSSESSIONS

17 P.O

Un billet pour les Havres gris



RENCONTRES & HISTOIRES



MOD : Khantar (Fils) de Fondomin
RACE : Humain (Eriadorien)
TAILLE : 1m75 **AGE :** 27 ans
CHEVEUX : Noir **YEUX :** Vert
ATTITUDE : Chevaleresque Passionné
SIGNE PARTICULIER : Très observateur
PROFESSION : Noble (Guerrier) **NIVEAU :** 1

JRTM

ROYAUME : _____
POINT DE POUVOIR : _____
POINT D'EXPERIENCE : 10000
PENALITE D'ENCOUBREMENT : FO + =

CARACTÉRISTIQUES

	VAL	MORO	RACE	TOTAL
FORCE (FO)	90	+10	+5	+15
AGILITE (AG)	75	+5	0	+5
CONSTITUTION (CO)	76	+5	0	+5
INTELLIGENCE (IG)	101	+30	0	+30
INTUITION (IN)	88	+5	0	+5
PRESENCE (PR)	82	+5	0	+5
APPARENCE (AP)	93			

LANGAGES

Oustrain = 5
Kuduk = 3

ARMES & PROTECTIONS

Epée Familiale
Couteaux (x3)
Bouclier (BD + 25)

Cotte de Maille

	DEGRÉ	DEGRÉ	DEGRÉ	DEGRÉ	PROFESSION	OBJET	SPECIAL	SPECIAL	TOTAL
MANŒUVRES & MOUVEMENTS									
SANS ARMURES	5	AG 5	XXX					+0	10
CUIR SOUPLE	5	AG 5	XXX					-15	-5
CUIR RIGIDE	5	AG 5	XXX					-30	-20
COTTE DE MAILLES	15	FO 15	XXX					-45	-15
PLATES	-25	FO 15	XXX					-60	-70
ARMES									
TRANCHANTES 1 MAIN	15	FO 15	3	10					43
TRANCHANTES 2 MAINS	-25	FO 15	3						-7
CONTONDANTES 1 MAIN	-25	FO 15	3						-7
ARMES DE LANCÉ	10	AG 5	3						18
PROJECTILES	5	AG 5	3						13
ARMES D-BAST	10	FO 15	3						28
COMPÉTENCES GÉNÉRALES									
ESCALADE	-25	AG 5	1						-19
EQUITATION	5	IN 5	1						11
NATATION	5	AG 5	1						11
PISTAGE	-25	IG 30	1			10			16
SUBTERFUGES									
COUVERSAGE	-25	XXX	XXX	XXX					
PLAT/DISSIMULATION	10	PR 5	0						15
CROCHETAGE	-25	IG 30	0						5
DÉSARMEMENT PRÊGE	5	IN 5	0						10
COMPÉTENCES DE MAGIE									
LECTURE DE ROMES	5	IG 10	0						5
UTILISATION D'OBJETS	10	IN 5	0						-20
DIRECTION DE SORT	15	AG 10	0						-20
SORTS DE BASE									
COMMANDEMENT & INFLUENCE	XXX	PR 5	XXX						5
BONUS DÉFENSIF	XXX	AG 5	XXX	25					30
JR ESSENCE	XXX	IG 15	XXX						15
JR THÉURGIE	XXX	IN 5	XXX						5
JR POISON	XXX	CO 5	XXX						5
JR MALADIE	XXX	CO 5	XXX						5
physique									
dévelop. corporel	30	CO 5	2					+5	42
perception	5	IN 5					+10		20

NOM : Morgarh RACE : Humain (Haradrim) TAILLE : 1m84 AGE : 24 ans CHEVEUX : Brun YEUX : Vert ATTITUDE : Fougueux/Tiens à son honneur SIGNE PARTICULIER : Estimation des objets PROFESSION : Barde NIVEAU : 2																																											
		ROYAUME : _____ POINT DE POUVOIR : _____ POINT D'EXPÉRIENCE : 20000 PÉNALITÉ D'ENCOUBREMENT : FO + =																																									
CARACTÉRISTIQUES <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>VAL</th> <th>MORO</th> <th>RACE</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FORCE (FO)</td> <td>94</td> <td>+15</td> <td>+5</td> <td>+20</td> </tr> <tr> <td>AGILITÉ (AG)</td> <td>80</td> <td>+5</td> <td>0</td> <td>+5</td> </tr> <tr> <td>CONSTITUTION (CO)</td> <td>72</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>INTELLIGENCE (IG)</td> <td>69</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>INTUITION (IN)</td> <td>41</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>PRÉSENCE (PR)</td> <td>90</td> <td>+10</td> <td>0</td> <td>+10</td> </tr> <tr> <td>APPARENCE (AP)</td> <td>83</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			VAL	MORO	RACE	TOTAL	FORCE (FO)	94	+15	+5	+20	AGILITÉ (AG)	80	+5	0	+5	CONSTITUTION (CO)	72	0	0	0	INTELLIGENCE (IG)	69	0	0	0	INTUITION (IN)	41	0	0	0	PRÉSENCE (PR)	90	+10	0	+10	APPARENCE (AP)	83				LANGAGES Haradaic = 5 Ouistrain = 5 Apysaic = 5 Logathig = 5 Varadja = 3	
	VAL	MORO	RACE	TOTAL																																							
FORCE (FO)	94	+15	+5	+20																																							
AGILITÉ (AG)	80	+5	0	+5																																							
CONSTITUTION (CO)	72	0	0	0																																							
INTELLIGENCE (IG)	69	0	0	0																																							
INTUITION (IN)	41	0	0	0																																							
PRÉSENCE (PR)	90	+10	0	+10																																							
APPARENCE (AP)	83																																										
		ARMES & PROTECTIONS Baton à lame Couteau Sans armure																																									
MANŒUVRES & MOUVEMENTS SANS ARMURES <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> CUIR SOUPLE <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> CUIR RIGIDE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> COTTE DE MAILLES <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PLATES <input type="checkbox"/>		5	5	XXX			+0	10																																			
		5	5	XXX			-15	0																																			
		-25	5	XXX			-30	-50																																			
		-25	20	XXX			-45	-50																																			
		-25	20	XXX			-60	-65																																			
ARMES TRANCHANTES 1 MAIN <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> TRANCHANTES 2 MAINS <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> CONTONDANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ARMES DE LANCÉ <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PROJECTILES <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ARMES D-BAST <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		5	FO 20	2				27																																			
		-25	FO 20	2				-3																																			
		-25	FO 20	2				-3																																			
		5	AG 5	2				12																																			
		-25	AG 5	2				-18																																			
		25	FO 20	2	10			57																																			
COMPÉTENCES GÉNÉRALES ESCALADE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> ÉQUITATION <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> NATATION <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> DISTAGE <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		-25	AG 5	2				-18																																			
		35	IN 0	2				37																																			
		10	AG 5	2				17																																			
		10	IG 0	2				12																																			
SUBTERFUGES COMBUSTION <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PLAT/DISSIMULATION <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> CROCHETAGE <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> DÉSARMEMENT PIÈGE <input type="checkbox"/>		2	XXX	XXX	XXX			22																																			
		10	PR 10	2				22																																			
		-25	IG 0	2				-23																																			
		-25	IN 0	2				-23																																			
COMPÉTENCES DE MAGIE LECTURE DE ROMES <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> UTILISATION D'OBJETS <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> DIRECTION DE SORT <input type="checkbox"/>		15	IG 0	2				17																																			
		10	IN 0	2				12																																			
		-25	AG 5	2				-18																																			
 SORTS DE BASE COMMANDEMENT & INFLUENCE BONUS DÉFENSIF JR ESSENCE JR THÉURGIE JR POISON JR MALADIE		XXX	XXX	2				2																																			
		XXX	PR 10	XXX				10																																			
		XXX	AG 5	XXX				5																																			
		XXX	IG 0	XXX				0																																			
		XXX	IN 0	XXX				0																																			
		XXX	CO 0	XXX				0																																			
		XXX	CO 0	XXX				0																																			
physique DÉVELOP. CORPOREL <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> PERCEPTION <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		26	CO 0				+5	31																																			
		5	IN 0	2				7																																			

MOD : Erialrin		JRTM								
RACE : Peredhel (semi-elfe)										
TAILLE : 1m 79 AGE : 524										
CHEVEUX : Brun YEUX : Gris										
ATTITUDE : discret / Courageux										
SIGNE PARTICULIER : Chasseur de prime (Rodeur) NIVEAU : 2										
ROYAUME : Théurgie		POINT DE POUVOIR : 2								
		POINT D'EXPERIENCE : 20000								
		PENALITE D'ENCOUBREMENT : FO + =								
CARACTÉRISTIQUES				LANGAGES		ARMES & PROTECTIONS				
	VAL	MORO	RACE	TOTAL	degré					
FORCE (FO)	60	0	+5	+5	Sindarin = 5		Deux épées longues			
AGILITE (AG)	98	+20	+5	+25	Oustrain = 5		Arc long			
CONSTITUTION (CO)	90	+10	+5	+15	Quenya = 4		Carquois et 20 flèches			
INTELLIGENCE (IG)	54	0	0	0	Bethleur = 4					
INTUITION (IN)	98	+20	0	+20						
PRÉSENCE (PR)	45	0	+5	+5			Armure de cuir rigide			
APPARENCE (AP)	79									
MANŒUVRES & MOUVEMENTS		DEGRÉ	DEGRÉ	DEGRÉ	CARAC	PROFESSION	OBJETS	SPECIAL	SPECIAL	TOTAL
SANS ARMURES		10	AG 25	XXX					+0	35
CUIR SOUPLE		-25	AG 25	XXX					-15	-15
CUIR RIGIDE		15	AG 25	XXX					-30	10
COTTE DE MAILLES		10	FO 5	XXX					-45	-30
PLATES		-25	FO 5	XXX					-60	-80
ARMES										
TRANCHANTES 1 MAIN		15	FO 5	4						24
TRANCHANTES 2 MAINS		-25	FO 5	4						-16
CONTONDANTES 1 MAIN		-25	FO 5	4						-16
ARMES DE LANCÉ		-25	AG 25	4						4
PROJECTILES		20	AG 25	4						49
ARMES D'AST		-25	FO 5	4	10					-16
COMPÉTENCES GÉNÉRALES										
ESCALADE		15	AG 25	6						46
ÉQUITATION		15	IN 20	6						41
NATATION		15	AG 25	6						46
PISTAGE		15	IG 0	6						16
SUBTERFUGES										
COMBISCAGE		-25	XXX	XXX	XXX					
PIAL/DISSIMULATION		20	PR 5	4						29
CROCHETAGE		10	IG 0							10
DÉSARMEMENT PIÈGE		-25	IN 20							-5
COMPÉTENCES DE MAGIE										
LECTURE DE ROMES		5	IG 0							5
UTILISATION D'OBJETS		-25	IN 20							-5
DIRECTION DE SORT		-25	AG 25							0
SORTS DE BASE		XXX	XXX							0
COMMANDEMENT & INFLUENCE		XXX	PR 5	XXX						5
BONUS DÉFENSIF		XXX	AG 25	XXX						25
JR ESSENCE		XXX	IG 0	XXX						0
JR THÉURGIE		XXX	IN 20	XXX						20
JR POISON		XXX	CO 15	XXX						20
JR MALADIE		XXX	CO 15	XXX						65
physique										
dévelop. corporel		30	CO 15						+5	50
perception		5	IN 20	4						29

MOD : Heralgroin de la tribu de Dain RACE : Khazad (Nain) TAILLE : 1m44 AGE : 56 ans CHEVEUX : Noir YEUX : Noir ATTITUDE : Calme/ très ouvert SIGNE PARTICULIER : N'a pas peur de l'eau PROFESSION : Forgeron (civil) NIVEAU : 2																																											
		ROYAUME : _____ POINT DE POUVOIR : _____ POINT D'EXPÉRIENCE : 20000 PÉNALITÉ D'ENCOUBREMENT : FO + =																																									
CARACTÉRISTIQUES <table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>VAL</th> <th>MORO</th> <th>RACE</th> <th>TOTAL</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>FORCE (FO)</td> <td>95</td> <td>+15</td> <td>+5</td> <td>+20</td> </tr> <tr> <td>AGILITÉ (AG)</td> <td>90</td> <td>+5</td> <td>-5</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>CONSTITUTION (CO)</td> <td>65</td> <td>0</td> <td>+15</td> <td>+15</td> </tr> <tr> <td>INTELLIGENCE (IN)</td> <td>64</td> <td>0</td> <td>0</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>INTUITION (IM)</td> <td>53</td> <td>0</td> <td>-5</td> <td>-5</td> </tr> <tr> <td>PRÉSENCE (PR)</td> <td>36</td> <td>0</td> <td>-5</td> <td>-5</td> </tr> <tr> <td>APPARENCE (AP)</td> <td>86</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>			VAL	MORO	RACE	TOTAL	FORCE (FO)	95	+15	+5	+20	AGILITÉ (AG)	90	+5	-5	0	CONSTITUTION (CO)	65	0	+15	+15	INTELLIGENCE (IN)	64	0	0	0	INTUITION (IM)	53	0	-5	-5	PRÉSENCE (PR)	36	0	-5	-5	APPARENCE (AP)	86				LANGAGES degré Khuzdul = 5 Ouistrain = 5 Sindarin = 5 Haradaic = 3	
	VAL	MORO	RACE	TOTAL																																							
FORCE (FO)	95	+15	+5	+20																																							
AGILITÉ (AG)	90	+5	-5	0																																							
CONSTITUTION (CO)	65	0	+15	+15																																							
INTELLIGENCE (IN)	64	0	0	0																																							
INTUITION (IM)	53	0	-5	-5																																							
PRÉSENCE (PR)	36	0	-5	-5																																							
APPARENCE (AP)	86																																										
		ARMES & PROTECTIONS Marteaux (x 2) Cotte de Maille																																									
MANŒUVRES & MOUVEMENTS SANS ARMES <input checked="" type="checkbox"/> 5 CUIR SOUPLE <input type="checkbox"/> -25 CUIR RIGIDE <input checked="" type="checkbox"/> 5 COTTE DE MAILLES <input checked="" type="checkbox"/> 15 PLATES <input type="checkbox"/> -25		degré AG 0 AG 0 AG 0 FO 20 FO 20	degré XXX XXX XXX XXX XXX																																								
ARMES TRANCHANTES 1 MAIN <input type="checkbox"/> -25 TRANCHANTES 2 MAINS <input type="checkbox"/> -25 CONTONDANTES 1 MAIN <input checked="" type="checkbox"/> 25 ARMES DE LANCÉ <input checked="" type="checkbox"/> 10 PROJECTILES <input type="checkbox"/> -25 ARMES D'AST <input type="checkbox"/> -25		degré FO 20 FO 20 FO 20 AG 0 AG 0 FO 20	degré 0 0 0 0 0 0																																								
COMPÉTENCES GÉNÉRALES ESCALADE <input checked="" type="checkbox"/> 15 ÉQUITATION <input type="checkbox"/> -25 NATATION <input checked="" type="checkbox"/> 10 DISTAGE <input type="checkbox"/> -25		degré AG 0 IM -5 AG 0 IG 0	degré 0 0 0 0																																								
SUBTERFUGES COMBISCAGE <input type="checkbox"/> -20 PLAT/DISSIMULATION <input type="checkbox"/> -25 CROCHETAGE <input checked="" type="checkbox"/> 10 DÉSARMEMENT PIÈGE <input checked="" type="checkbox"/> 10		degré XXX PR -5 IG 0 IM -5	degré XXX 0 0 0																																								
COMPÉTENCES DE MAGIE LECTURE DE ROMES <input type="checkbox"/> -25 UTILISATION D'OBJETS <input checked="" type="checkbox"/> -25 DIRECTION DE SORT <input checked="" type="checkbox"/> -25		degré IG 0 IM -5 AG 0	degré 0 0 0																																								
 SORTS DE BASE COMMANDEMENT & INFLUENCE BONUS DÉFENSIF JR ESSENCE JR THÉURGIE JR POISON JR MALADIE		degré PR -5 AG 0 IG 0 IM -5 CO 15 CO 15	degré XXX XXX XXX XXX XXX XXX																																								
physique DÉVELOP. CORPOREL <input checked="" type="checkbox"/> 24 PERCEPTION <input checked="" type="checkbox"/> 10		degré CO 15 IM -5	degré +5 5																																								

Nephilim



par Nicolas Galand et Olivia Bisch

Synopsis

Le scénario gravite autour de 2 Néphilims liés par la Fulgurance, dont l'un d'eux est un PJ, mais il ne se rappelle de rien concernant sa compagne. Celle-ci est réduite depuis plusieurs siècles à l'état de Narcose, mais vient de se réveiller suite aux actions d'une faction humaine. Les perturbations magiques engendrées par ce réveil et des périples akashiques devraient amener les PJs à s'interroger sur la nature de cette étrange âme en peine, et à raviver les souvenirs de son compagnon amnésique.

C'est un Ondin, passionné par le corps humain, pour lui n'est pas une prison mais un fabuleux outil de communication avec les hommes, mais aussi avec les champs magiques. C'est pourquoi, de toutes les Sciences Occultes, la Magie est la plus chère à son cœur.

Témentes

Faërim, Sphinx Kabbaliste, professeur de Lettres

Incarné dans un professeur quadragénaire, à l'imposante barbe blonde, Témentes a un grand défaut : il est incapable de ne pas répondre à une question par une autre question, quand ce n'est pas par une énigme. Le Verbe est tout pour lui, ce qui l'a conduit à embrasser les voies de la Kabbale.

Kalipyros

Pyrim, Cyclope Alchimiste, professeur d'Arts plastiques et Sculpteur sur métal

Pour ce Cyclope, pratiquer la sculpture sur métal est comme pratiquer les Arts Alchimiques, cela demande rigueur, passion, et don de soi. Sa légendaire réserve n'a d'égale que l'éruption de ses colères, tout aussi légendaires.

Aérius

Eolim, Zéphyr Mage, éducateur social

Plus intéressé par le pourquoi que par le comment, il n'a que faire du passé des jeunes gens qui arrivent au Centre.

Les personnages :

Les PJs

les personnages sont des adoptés de l'Arcane du Bateleur. La Fraternité travaille dans un Centre socioculturel, appartenant à l'Arcane.

Lélio

Hydrim, Ondin Mage, professeur d'Expression Corporelle

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

Ce qui l'intéresse vraiment est la compréhension du monde qui l'entoure, et l'Humain est pour lui une perpétuelle source d'émerveillement.

Angelo

Arkaïm, air, signe du Poisson, étudiant en Art Dramatique

Le moins qu'on puisse dire d'Angelo, c'est qu'il ne laisse pas indifférent. Il sème l'émoi dans les cœurs des uns ou l'exaspération chez les autres. A l'ambition bien ancrée de devenir un grand acteur, s'est adjoint le désir d'un destin magique exceptionnel. Conscient qu'il n'y arrivera pas tout seul, il se place sous la protection de la Fraternité des 4 autres PJs.

PNJs

Sertayl

Onirim, Chimère, narcosé, sur la voie de la Morte Souillure, en fulgurance avec Lélio. Faction humaine : Chapelle Myste du Septentrion.

L'histoire

Lélio et Sertayl se rencontrent et entre en Fulgurance aux alentours de 1250/ 1300 après JC, en pleine période Templière, pendant l'inquisition. Les 2 Néphilims sont traqués par les Templiers, et capturés sur le lieu actuel du Jardin Botanique, à Strasbourg. L'Hydrim Lélio est réduit en homoncule. Les Templiers tentent un exorcisme sur Sertayl, le rituel échoue, et se solde par la Narcose de l'Onirim. Ne pouvant s'incarner, elle reste prisonnière des lieux, où son pentacle et sa raison dégénèrent lentement pendant 2 siècles. L'Hydrim est libéré de son état d'homoncule par l'Arcane du Bateleur, dont il devient un adopté. Il retourne sur les lieux de la tragédie, et découvre le triste sort de sa compagne. Ne disposant ni du temps ni des ressources nécessaires pour la guérir, il cherche un moyen de l'aider. Il conçoit une architecture ésotérique, un temple, construit le jardin botanique de Strasbourg afin de stabiliser et canaliser les champs magiques, pour stopper la progression du mal de Sertayl, et contribue ainsi au visage actuel du quartier de l'Observatoire. Après cela, Lélio retourne dans sa stase, dont il ne sortira qu'en 2005, libéré par une fraternité de 3 Néphilims : Témentes, Kalipyros et Aérius, eux aussi adoptés du Bateleur. Lélio a oublié son geste, ses motivations, il a tellement souffert qu'il a occulté sa compagne, et placé les souvenirs de sa Fulgurance et la tragédie liée à Sertayl dans une relique, dissimulée dans le jardin (coffret de bois enfoui sous le plan d'eau du Jardin).

Attirés par le potentiel magique du jardin, une Chapelle Myste du Septentrion en fait récemment un lieu de culte et le dépouille de son énergie magique. Sertayl, dans sa demi conscience ressent l'activité de la faction humaine comme

une agression, contre laquelle elle tente de se défendre. Il en résulte entre autres phénomènes, la disparition d'humains. Démunie et désorientée, l'Onirim recherche la présence de Lélio, et s'aperçoit de son absence.

Avant sa Narcose, Sertayl est proche de l'Argatha, et grâce à la voie qu'elle a choisie, la

Morte Souillure, elle est capable de rêver, et donc d'avoir une influence significative sur les

Akashas strasbourgeois, notamment ceux dont le thème est celui de l'Amour. Aux environs du 20 mars 2005, à l'équinoxe de printemps, les Humains qui visitent le Jardin botanique physiquement, et ceux qui s'y rendent en rêve par les Akashas, développent des sentiments de plus en plus violents, telle la jalousie, la passion, la possessivité. A cette période, on assiste à une multiplication des crimes passionnels, et autres faits divers liés à ces sentiments exacerbés, surtout chez les couples a priori heureux et unis. L'élément déclencheur est presque toujours un sentiment d'abandon de l'agresseur, et pour cela tue l'objet de son amour ou tente de le faire. Le phénomène se produit presque exclusivement le lundi et ce depuis à peu près le 20 mars. Les agresseurs arrêtés et interrogés, expliquent qu'ils se sont sentis « possédés » par une force extérieure, soit qu'ils se soient trouvés au moment des faits à proximité du jardin (dans un rayon de 3 km), soit qu'ils aient senti une influence aux cours de leurs rêves. Bien entendu, la plupart de ces humains sont internés ou mis en observation en unité de soins psychiatriques.

Le scénario se déroule en 3 actes :

- enquête sur les phénomènes (a priori cette partie ne doit pas s'éterniser)
- les Akashas (partie cruciale, essentielle à la réussite de l'aventure)
- détruire les Mystes, « convaincre » Sertayl de revenir ce qui dépend du 2ème acte.

Scène d'introduction

Angelo, l'Arkaïm, est à son domicile quartier de l'Esplanade. Sa petite amie passe chez lui.

Elle est anormalement en colère, se montre rapidement agressive, jalouse, et l'accuse de l'avoir trompée (ce qui est vrai ou pas). Dans un accès de rage, elle exhibe une arme, qu'elle s'est procurée on ne sait où, et menace de tuer le PJ. Il tente de la neutraliser, c'est un être qui lui est cher, il ne souhaite pas lui faire de mal, il est désorienté par son comportement. Devant la force surhumaine de la jeune fille, et sa rage meurtrière, il est obligé de fuir de l'appartement. En sortant de son immeuble, il « tombe » dans les bras des autres joueurs, venus lui rendre visite, pour discuter de la disparition d'un Néphilim. Nous sommes un lundi, mi-avril, il est 21h30/ 22h.

Enquête

Une vague de crimes passionnels sévit sur le quartier de l'Observatoire et l'Esplanade. Les événements sont si violents et nombreux que la presse en parle largement. On fait état de plus d'une dizaine d'agressions et de morts en 1 semaine, et tout semble avoir débuté le 20/03/05. En cherchant un peu, les PJs s'aperçoivent rapidement que les faits divers ont principalement lieu au Jardin Botanique, et dans un rayon de 2 km.

Un des PJs travaille dans un centre social, qui héberge des adolescents et de jeunes adultes. Il assiste (le même après-midi que l'agression de l'Arkaïm) à une violente altercation entre 2 pensionnaires. La dispute en vient rapidement aux mains, et s'achève par la mort du jeune homme. Il s'agissait d'un couple d'apparence heureux et soudé, ce qui rend ce crime passionnel et inexplicable. La jeune fille est rapidement arrêtée, en plein délire elle est hospitalisée en unité de soins psychiatriques. Elle retrouve dans les heures qui suivent son état « normal », et déclare ne pas avoir compris son geste, elle a eu la sensation d'être « possédée ».

L'activité des Mystes est également inhabituelle. Le dimanche 20/03/05 (le point vernal exact est à 12h33, équinoxe et début du printemps), lors d'un rituel pratiqué dans le Jardin, l'un des protagonistes est pris de folie, s'enfuit, et finit par s'immoler par le feu sur la place de la Cathédrale. Influencée par les champs de Lune lors du rituel, Sertayl se défend de ce qu'elle ressent comme une agression, et pousse l'un des humains présents à la folie et au suicide. Les Mystes ont utilisé l'énergie du lieu et donc de Sertayl, ce qui l'a réveillée et rendue furieuse. Il s'agit d'un rite de « démembrement » sur un Néphilm proche des joueurs, ils ont récemment perdu le contact. Le cadavre de son simulacre est retrouvé en morceaux dans le quartier de l'Observatoire, auquel il manque les 2 yeux et les 2 mains. Il ne reste malheureusement plus rien à faire pour le Néphilm démembré.

Les PJs peuvent, en lisant le journal, trouver un article dans les DNA parlant d'un cadavre retrouvé dans l'III, sur les quais des Batteliers. Il s'agit du Néphilm, un Satyre, victime du démembrement. Il espionnait la chapelle Myste. Il y a chez lui un dossier sur les activités de cette chapelle, qui utilise comme couverture une école de Raja Yoga (voir Annexe). Leur enseignement a pour but de recruter des humains, dans un contexte sectaire. Le Satyre a compris au bout de quelques mois d'infiltration, que ce groupuscule préparait une action occulte majeure, mais sans parvenir à découvrir laquelle. Démasqué par les Mystes, il est capturé et soumis au rituel du démembrement. Une planque et quelques filatures aux alentours de l'Ecole de Raja Yoga permettent d'orienter les PJs vers les activités liées au Jardin, et peut être un bon prétexte à des scènes d'actions, en cas de confrontation avec les Mystes.

Les Akashas

Les PJs visitent successivement 1 ou plusieurs Akashas, qui permettent de comprendre ce qui se déroule dans le Jardin, et à Léléo de retrouver la mémoire. Le 1er est découvert par l'Arkaïm. C'est au MJ de définir par lequel il commence, ensuite les personnages « glissent » vers les autres univers, pour revenir à Strasbourg.

Note : Cette partie du scénario est conséquente. Ces 3 Akashas sont trois variations sur un même thème, il est tout à fait possible de n'en traiter qu'un ou deux (dans un ordre quelconque) et de communiquer les informations relatives aux autres akashas sous la forme de « visions ».

1

Cet Akashas se situe dans l'univers des Arthuriades, Sertayl y est représentée en Morgane la Fée. Par amour pour Arthur son frère, elle transgresse le tabou de l'inceste, et le séduit à son insu. Elle le lui révèle, espérant leur sentiment réciproque, mais ne rencontre que dégoût et rejet. Elle se lance alors dans une guerre désespérée et vengeresse contre le « Haut Roi ».

L'entrée de cet Akashas se trouve dans le Jardin des Simples, du musée de l'Oeuvre Notre Dame, à côté de la Cathédrale. En cueillant une plante, il « glisse » dans le château de Morgane, où celle-ci s'apprête à fabriquer une décoction mortelle. Elle expose son histoire aux personnages, et leur demande de l'aider à administrer le poison à Arthur.

2 options s'offrent aux PJs :

- Ils acceptent et parviennent à empoisonner le Roi. Morgane les conduit alors dans la Caverne de Cristal, où est prisonnier Merlin, et les fait passer dans le Strasbourg actuel, à l'endroit et au moment où ils cueillent la plante ou dans l'Akashas suivant, selon l'ordre de visite des univers oniriques. Effet Mnémos de Léléo, qui recouvre une partie de ses souvenirs.

- Ils refusent. Elle les conduit dans la Caverne, les attaque magiquement et leur transmet à chacun son sentiment d'abandon et sa douleur. Ils sont frappés en plein cœur au propre comme au figuré. Selon l'ordre de visite des Akashas, ils se retrouvent soit dans le Jardin des Simples, soit dans le rêve suivant. Dans tous les cas, Léléo s'aperçoit que son pentacle a une blessure magique, et est le seul dans ce cas. Effet Mnémos potentiel.

2

Strasbourg 1750. Léléo se rend compte qu'il enserme la gorge d'un homme entre ses mains. Celui-ci est habillé en Arlequin. Il entend des applaudissements et le rideau tombe. Il est costumé en « Léléo » le rival éternel d'Arlequin, et se trouve sur les planches d'un théâtre de rue. Il fait partie d'une troupe de comédiens ambulants, et au moment de son « réveil » il est en pleine représentation de la Commedia d'ell Arte, où Arlequin lutine Isabelle, Léléo les surprend et se bat avec lui. Dans la foule, les autres PJs assistent à la pièce. La nuit passe, et le lendemain, celui qui incarne sur scène Arlequin est retrouvé mort. C'est la

comédienne qui joue Isabelle l'assassin, elle est un avatar de Sertayl. « Arlequin » s'est pris au jeu, a agressé la belle, qui en se défendant le tue. Sertayl est en fuite dans les rues de Strasbourg.

3 options s'offrent aux joueurs :

- Les PJs se lancent à la poursuite d'Isabelle, pour la livrer à la justice. Tous ceux présents à proximité du drame ont entendu ou vu la lutte. Ils la capturent, la présentent à la police. Il s'ensuit une scène de procès, à l'issue duquel ils « glissent » vers le rêve suivant ou retournent dans le présent. Léo est affublé d'une nouvelle blessure magique, et très certainement d'un nouvel effet Mnémos.

- Ils la recherchent pour l'aider à fuir et/ou à la cacher. Léo et les autres joueurs prennent conscience que la meurtrière est Sertayl. Il s'ensuit une scène de fuite en carrosse ou à cheval, ils passent dans un tunnel et soit se retrouvent dans le présent, soit sont assis dans un wagon de train, en 1875, après la guerre. Sigmund Freud est installé confortablement sur la banquette en face des joueurs.

- Les PJs n'entreprennent aucune action. La police arrête Isabelle, et les joueurs sont convoqués à son procès pour y témoigner. Tous patientent dans une petite pièce, contiguë à la salle d'audience, ils s'assoupissent, et soit sont de retour en 2005, soit reprennent conscience en 1875, dans le cabinet d'un célèbre psychanalyste viennois.

3

Nous sommes en 1875, à l'annonce de la fin de la guerre. Un couple, composé des avatars de Léo (Robert) et Sertayl (Marie) est séparé par l'appel au front du jeune homme. Lors d'une bataille, il est blessé au front par un éclat d'obus ou une balle, il survit mais devient amnésique. Durant 3 ans, il végète dans un hôpital parisien, et finit par être repéré par un certain Sigmund Freud (il peut à la discrétion du MJ, être incarné par un des joueurs). Il tente un traitement expérimental sur son nouveau patient, convaincu que sa perte de mémoire est d'ordre psychologique, certainement un syndrome traumatique lié à la guerre. Le traitement est une réussite, et Robert recouvre la mémoire, et surtout se rappelle son amour laissé à Strasbourg. L'évolution de l'état du patient est suivi par un journaliste, qui peut être interprété par un des joueurs. Robert guérit, il décide de revenir à Strasbourg accompagné de Freud et du journaliste, et retrouve la trace de son amante. Celle-ci est à présent mariée, et mère de famille. Après son départ pour le front, elle s'aperçoit de sa grossesse. Le père de son enfant porté disparu, elle épouse un négociant de la ville. Les deux anciens amants cherchent à se revoir, mais leur projet est fortement contrarié par l'époux jaloux de la belle.

S'ils arrivent à se revoir, Marie ne croit pas à l'histoire de Robert dans un 1er temps, puis souhaite rattraper le temps perdu. Elle quitte son époux, et emmène son enfant. Freud invite Robert à Vienne, pour qu'il puisse achever sa thérapie. Sont également conviés les autres joueurs et Marie. Scène de départ à la gare, les joueurs retournent dans le monde réel ou glisse dans l'Akasha suivant.

-S'ils échouent à se retrouver, Freud invite les PJs et Robert à Vienne, pour y achever sa thérapie. Scène de départ à la gare, le pentacle de Léo subit une blessure magique et retrouve une partie de ses souvenirs liés à Sertayl.

Les événements durant les rêves facilitent ou non la sortie de Narcose de Sertayl.

-A la fin du 3ème rêve, si dans la majorité des aventures les PJs aident la figure féminine centrale, donc l'Onirim, Léo retrouve la mémoire. Il se souvient de l'emplacement de la Relique où sont stockés ses souvenirs. Il a alors la certitude de pouvoir libérer Sertayl, il lui faut pour cela la Relique et la stase de Sertayl cachées ensemble, entrer en contact avec elle, et l'incarner dans un simulacre. Durant les événements dans les Akashas, elle comprend via les agissements des PJs que l'Ondin est de retour pour elle, ce qui facilite grandement les opérations.

Si les joueurs n'aident pas le personnage féminin dans la majorité des rêves, il y a échec.

Léo reste avec ses souvenirs et regrets, et le sentiment d'avoir trahi son amour.

Le Jardin Botanique devient invivable, les crimes se multiplient. Le lieu est hanté par Sertayl, prisonnière du « temple » et de sa douleur. Elle poursuit son influence néfaste sur les humains.

Epilogue

Dans tout les cas, sauf s'ils ont été neutralisés lors de l'enquête, les Mystes occupent toujours le jardin botanique, et défendent à présent leur territoire. Il y a même à parier que si Sertayl se sent trahie par Léo, elle cherchera à le détruire, quitte à se ranger du côté de ses tortionnaires.

Pour cesser les troubles magiques et sortir l'Onirim de sa Narcose, un rituel est nécessaire sur le lieu même de l'emprisonnement, à savoir le jardin botanique. Le rituel de sortie de Narcose est stocké dans la relique, au coté de la stase de Sertayl.

Ce rituel consiste principalement :

- à manipuler physiquement / symboliquement / magiquement chacun des Ka composant le pentacle de l'Onirim.

- utiliser une formule en énochéen pour établir le contact avec la conscience de la Narcose.

Le reste dépend du ou des séjours akashiques, et du Role Play du joueur incarnant Léo.

Glossaire

La Commedia dell'arte

Genre dramatique italien dans lequel les comédiens, au lieu de réciter un texte, improvisent. C'est en 1545, à Padoue, qu'est créée la première troupe de théâtre professionnelle d'Europe. Une troupe compte de 9 à 20 comé-

diens itinérants qui circulent dans l'Italie du Nord, puis dans toute l'Europe. Ils jouent en italien, leur jeu repose sur le physique : gambade, course, saut et surtout danse. Les situations représentées sont le plus souvent stéréotypées : poursuites, bastonnades, rendez-vous secrets, etc. Tous les comédiens, sauf les personnages d'amoureux (Lélio), jouent avec un masque de cuir qui cache le haut du visage et laissent la bouche dégagée, leur autorisant ainsi des expressions particulières avec le bas du visage. Ces troupes sont les premières à faire jouer des femmes, à une époque où celles-ci sont interdites de scène. Lélio : le jeune premier. Le costume est somptueux, tel un habit de cour. Isabelle: la jeune première. Idem pour le costume. Arlequin : le valet, il porte un chapeau qui ne couvre pas complètement son crâne rasé et un masque, sa toque est ornée d'une queue de lièvre, son costume est couvert par divers morceaux de tissus, des triangles bleus, verts et rouges, disposés symétriquement et bordés d'un galon jaune, une bourse est attachée à sa ceinture, ainsi qu'une batte lui servant de gourdin.

Jardin Botanique

Fondé en 1619 sur l'emplacement d'un ancien cimetière racheté par l'Académie de Strasbourg. L'étang serait un reste du fossé des anciens remparts est de la ville. En 1633, la ville y fait construire une serre et en 1670, le botaniste Mappus édite le premier catalogue du jardin. Lors de la Révolution, le directeur Jean Herrmann y fait enterrer les plus belles statues de la Cathédrale, les sauvant de la destruction. Lors du siège de Strasbourg en 1870, les troupes allemandes empêchant l'accès aux cimetières hors des murs de la ville, 1600 personnes sont enterrées dans le Jardin. Il ne subsiste actuellement de l'ancien jardin que quelques vieux arbres et un monument funéraire. Il s'étend sur une superficie de 3,5 hectares en plein centre ville, à 1 km à l'est de la cathédrale et à 2 km à l'ouest du Rhin. Il s'inscrit dans l'ancien quartier de l'Université entre le Palais universitaire et l'Observatoire astronomique. L'entrée se trouve au 28 rue Goethe, proche de la place Arnold (Autobus ligne 2, 12, 32). Le Jardin est fermé les jours de neige ou de gel pour raisons de sécurité. L'entrée est libre. Il appartient à l'Université Louis Pasteur qui en assure l'entretien et la responsabilité scientifique. Il constitue un musée vivant où les étudiants peuvent observer dans la réalité les plantes que décrivent leurs livres. Une partie du Jardin est consacrée à des plates-bandes expérimentales destinées à la recherche. Le Jardin Botanique diffère cependant d'un jardin public par le fait qu'il contient des plantes qui peuvent présenter un danger par leurs épines ou leur toxicité et que son aménagement ne permet pas les jeux des enfants.

RAJA YOGA

On situe l'origine du YOGA entre -3000 et -5000 av. J.C. C'est une technique orientale de relaxation qui repose sur les postures adoptées par le corps et la respiration, avec pour but la détente, le calme intérieur et extérieur.

Septentrion

Branche (fleuve) des Mystes, dont les rituels sont centrés sur le rapport à la nature.

Fulgurance

Lien unissant 2 néphilims, semblable à la passion amoureuse.

Morte Souillure

Quête arghatienne visant à séparer le ka lune noire et le ka lune, permettant entre autre de recouvrer la capacité de rêver.

Arcane du Bateleur

regroupement de néphilims pro-humains, visant à répandre au mieux le savoir occulte.

Narcese

Etat végétatif d'un néphilim, contraint de s'incarner dans son environnement.

Lélio

Hydrim, Ondin Mage

Simulacre : Antoine Kern (35 ans), professeur d'Expression Corporelle

C'est un Ondin, passionné par le corps humain, qui pour lui n'est pas une prison mais un fabuleux outil de communication avec les hommes, mais aussi avec les champs magiques. C'est pourquoi, de toutes les Sciences Occultes, la Magie est la plus chère à son cœur

Caractéristiques du simulacre

Agile
peu Fort
peu Endurant
assez Intelligent
assez Séduisant
Sociable
assez Fortuné
assez Savant

Compétences du simulacre

Danse (C)
Comédie (C)
Musique (C)
Natation (C)
Usages – Ados (C)
Conduire (A)
Athlétisme (A)
Peinture (A)
Connais. Administration (A)

Compétences du Nephilim

Armes de mêlée (C)
Musique (C)
Danse (C)
Psychologie (C)
Recherche d'informations (A)
Esquive (A)
Biologie (A)
Arcane du Bateleur (C)
Acrobatie (A)
Comédie (A)
Vigilance (C)
Discrétion (A)
Magie (C)
Histoire Invisible –
Guerres Secrètes (M)
Histoire Invisible –
Révélations (C)

Pentacle

Eau	Lune	Air	Terre	Feu
Assez	Assez	Peu	Peu	Pas

Metamorphe

Cheveux bleus, Mains palmées, Odeur marine, Peau lisse, Voix coulante

Voie Occulte

Magie

1er Cercle	2ème Cercle
Percevoir (M)	Communiquer (M)
Modifier (M)	Déplacer (M)
Sentir (M)	Transformer (C)

Chutes et Epoques

Chutes	Epoques
Amour perdu ***	Guerres secrètes ***
Ennemi - Bâton **	Révélations **
Phobie de l'orichalque *	

Sortilèges

Percevoir	Œil du Faucon Guerrier	p. 165
	Anticipation Souveraine	p. 165
	Langue qui fourche	p. 165
Sentir	Localisation Plexus d'Eau	p. 165
	Localisation du Plexus de Lune	p. 165
	Lecture du Savoir	p. 166
Modifier	Adresse du Juste	p. 166
	Rampe Arthurienne	p. 166
	Mange Plaie	p. 166
Communiquer	Compréhension Infuse	p. 169
	Pureté du Pentacle	p. 169
	Dialogue Végétal	p. 169
Déplacer	Élévation Aérienne	p. 169
	Projection Brutale	p. 169
	Déplacement Chthonien	p. 169
Transformer	Métamorphose Brumeuse	p. 169
	Nuages Etouffants	p. 169

Témentes

Faërim, Sphinx Kabbaliste
 Simulacre : Henri Strugel (45 ans), Professeur de Lettres

Incarné dans un professeur quadragénaire, à l'imposante barbe blonde, Témentes a un grand défaut : il est incapable de ne pas répondre à une question par une autre question, quand ce n'est pas par une énigme. Le Verbe est tout pour lui, ce qui l'a conduit à embrasser les voies de la Kabbale.

Caractéristiques du simulacre

peu Agile
 peu Fort
 assez Endurant
 Intelligent
 assez Séduisant
 Sociable
 assez Fortuné
 assez Savant

Compétences du simulacre

Littérature (C)
 Recherche d'Informations (C)
 Grec (C)
 Comédie (C)
 Psychologie (C)
 Connaissance –
 Administration (A)
 Histoire (A)
 Bricolage (A)
 Architecture (A)

Compétences du Nephilim

Kabbale (C)
 Histoire Invisible –
 Guerres Secrètes (M)
 Histoire Invisible –
 Révélation (C)
 Akasha (C)
 Latin (A)
 Hébreu (C)
 Mêlée (A)
 Littérature (C)
 Administration (A)
 Vigilance (A)
 Recherche d'Informations (C)
 Peinture (A)
 Rituels (A)
 Histoire (C)

Pentacle

Terre	Feu	Lune	Air	Eau
Assez	Assez	Peu	Peu	Pas

Metamorphe

Voix Ronnante, Mains Griffues, Odeur de Fauve, Yeux de Chat, Fourrure

Voie Occulte

Kabbale

1er Cercle	2ème Cercle
Yesod (M)	Tipheret (C)
Hod (M)	Geburah (M)
Netzah (M)	Chesed (M)

Chutes et Epoques

Chutes	Epoques
Ombre Prolongée ***	Guerres secrètes ***
Stase Inefficace **	Révélation **
Narcole Réminiscente *	

Sortilèges

Malkut (M)	Armure de Kabbale	p. 175
	Achims Porte d'Adamante	p. 176
Yesod	Ceux qui frappent les Scorpions	p. 176
	Séraphims de Ruine	p. 176
	Celui qui luit dans les ténèbres	p. 176
Hod	Ministres Implacables	p. 178
	Ministres de Paix	p. 179
	Enfants rieurs de Cima	p. 179
Netzah	Esprits qui veillent dans les grottes de Pharphar	p. 180
	La Vierge qui fonde la source de vie	p. 181
	Séraphims de la compassion	p. 181
Tipheret	Les esprits industriels	p. 184
	Ceux qui rampent et qui grignotent	p. 184
Geburah	Les sylvains de la forêt des Ombres	p. 186
	Les serviteurs du Palais des Délices	p. 186
	Les Voix invocantes du désert lumineux	p. 186
Chesed	Le Golem	p. 187
	La Bête qui habite au fond du labyrinthe	p. 187
	Le Seigneur des Tourments	p. 187

Kalipyros

Pyrim, Cyclope Alchimiste

Simulacre : Donatien Wentz (40 ans), Professeur d'Arts Plastiques et Sculpteur sur métal

Pour ce Cyclope, pratiquer la sculpture sur métal est comme pratiquer les Arts Alchimiques, cela demande rigueur, passion, et don de soi. Sa légendaire réserve n'a d'égale que l'éruption de ses colères, toutes aussi légendaires.

Caractéristiques du simulacre

assez Agile
assez Fort
assez Endurant
assez Intelligent
peu Séduisant
peu Sociable
assez Fortuné
assez Savant

Compétences du simulacre

Sculpture (C)
Psychologie (C)
Athlétisme (C)
Peinture (C)
Bricolage (C)
Piloter – Voiture (A)
Escalade (A)
Musique (A)
Administration (A)

Compétences du Nephilim

Alchimie (C)
Histoire Invisible –
Guerres Secrètes (M)
Histoire Invisible –
Révélations (C)
Mêlée (C)
Recherches d'Informations (C)
Sciences - Physique (C)
Bricolage (M)
Rituels (C)
Bateleur (A)
Bâton (A)
Usages – Sciences (A)
Discrétion (A)
Athlétisme (A)
Akasha (A)

Pentacle

Feu	Terre	Air	Eau	Lune
Assez	Assez	Peu	Peu	Pas

Metamorphe

Mains Calleuses, Odeur de Cendre, Voix Caverneuse, Œil Unique, Peau Minérale

Voie Occulte

Alchimie

1er Cercle	2ème Cercle
Feu (M)	Métal (M)
Air (M)	Vapeur (M)
Terre (M)	Ambre(C)

Chutes et Epoques

Chutes	Epoques
Ombre Prolongée ***	Guerres secrètes ***
Khaiba Réminiscent **	Révélations **
Narcose Réminiscente *	

Sortilèges

Feu	Puissance Métallique	p 193
	Fumerole Métallique	p 194
	Illumination Métallique	p 193
Air	Réconfort de l'esprit vaporeux	p. 194
	Vaporisation éthérée	p. 194
	Infailible Signet	p. 195
Terre	Ambre de la Renaissance	p. 195
	Cristaux de Vigueur	p. 195
	Appel de la Brume aux Sombres Secrets	p. 195
Métal	Membrane Inaltérable	p. 198
	Fureur Métallique	p. 198
	Métal de la Souffrance	p. 198
Vapeur	Fusion Topique	p. 199
	Effacement Vaporeux	p. 199
	Brume de l'oubli	p. 199
Ambre	Ambre Carcérale	
	Ambre Lithique	

Aérius

Eolim, Zéphyr Mage
 Simulacre : Jean Greist (27 ans), Educateur Social

Plus intéressé par le pourquoi que par le comment, il n'a que faire du passé des jeunes gens qui arrivent au Centre. Ce qui l'intéresse vraiment est la compréhension du monde qui l'entoure, et l'Humain est pour lui une perpétuelle source d'émerveillement.

Caractéristiques du simulacre

Agile
 peu Fort
 assez Endurant
 assez Intelligent
 peu Séduisant
 Sociable
 assez Fortuné
 assez Savant

Compétences du simulacre

Arts Martiaux (C)
 Psychologie (C)
 Piloter - Moto (C)
 Administration (C)
 Esquive (C)
 Photo (A)
 Soins (A)
 Electronique (A)
 Athlétisme (A)

Compétences du Nephilim

Magie (C)
 Histoire Invisible –
 Guerres Secrètes (M)
 Histoire Invisible –
 Révélations (C)
 Bâton (C)
 Allemand (A)
 Mêlée (C)
 Géographie (A)
 Usage – Noblesse (A)
 Armes de Trait (A)
 Discrétion (C)
 Esquive (C)
 Vigilance (C)
 Survie – Forêt (C)
 Equitation (A)

Pentacle

Air	Eau	Lune	Terre	Feu
Assez	Assez	Peu	Peu	Pas

Metamorphe

Mains Vives, Odeur d'Ozone, Voix Envoûtante, Yeux Bleus, Peau Translucide

Voie Occulte

Magie

1er Cercle	2ème Cercle
Percevoir (M)	Communiquer (M)
Modifier (M)	Déplacer (C)
Sentir (M)	Transformer (M)

Chutes et Epoques

Chutes	Epoques
Ancien Homoncule ***	Guerres secrètes ***
Stase Efficace **	Révélations **
Ennemi : Coupe *	

Sortilèges

Percevoir	Œil du Faucon Guerrier	p. 165
	Anticipation Souveraine	p. 165
	Langue qui fourche	p. 165
Sentir	Localisation Plexus d'Eau	p. 165
	Localisation du Plexus de Lune	p. 165
	Lecture du Savoir	p. 166
Modifier	Adresse du Juste	p. 166
	Rampe Arthurienne	p. 166
	Mange Plaie	p. 166
Communiquer	Compréhension Infuse	p. 169
	Pureté du Pentacle	p. 169
	Dialogue Végétal	p. 169
Déplacer	Elévation Aérienne	p. 169
	Projection Brutale	p. 169
Transformer	Regard de Pétrole	p. 169
	Métamorphose Brumeuse	p. 169
	Nuages Etouffants	p. 169

Etienne Engel

Arkaim, Air, signe du Poisson

Angelo : Tendance «cavaleur», étudiant en Art Dramatique

Le moins qu'on puisse dire d'Angelo, c'est qu'il ne laisse pas indifférent. Il sème l'émoi dans les cœurs ou l'exaspération chez les autres. A l'ambition bien ancrée de devenir un grand acteur, s'est adjoint le désir d'un destin magique exceptionnel. Conscient qu'il n'y arrivera pas tout seul, il se place sous la protection de la Fraternité des 4 autres PJ's

Caractéristiques

peu Agile
 peu Fort
 assez Endurant
 assez Intelligent
 Séduisant
 Sociable
 peu Fortuné
 assez Savant

Coeur

Air	Soleil	Orichalque	Eau
Assez	Assez	Peu	Peu

Chutes

Famille Restreinte ***

Tendance Explosive **

Compétences

Comédie (C)
 Usage – Séduction (C)
 Littérature (C)
 Recherche d'Informations (C)
 Natation (C)
 Akasha (C)
 Administration (C)
 Piloter – Voiture (A)
 Peinture (A)
 Musique (A)
 Escalade (A)

Talents

Perception Astrale (C)
 Marche sur l'eau (C)
 Intelligence Foudroyante (C)
 Substitution des Ka (C)
 Sonar (A)
 Sensation de l'Intention (A)

Le Serment de Banoch



par Cédric Pierrat

Prélude

Cette aventure se déroule en 528 entre Cambenet, une région chrétienne vassale du roi Arthur, qui se situe en Cumbrie à la frontière du mur d'Adrien et le Gorre occidental soumis par le roi Urien. L'intrigue principale se situera précisément à Galoway pour s'achever dans le sud des Iles Lointaines, un royaume irlandais.

Originaires de Cambenet, Cynrain, Nidian et Gwaddur trois des chevaliers aventureux se retrouveront rapidement dans une situation délicate lorsque leur seigneur, le duc Escan leur demandera de remplir une mission dans les terres de son voisin et rival le puissant roi Urien de Gorre. Le frère Pellandre est envoyé par le monastère de Menyw d'Estregales pour répondre à l'aide demandée par l'abbé Banoch de Galoway. Il sera responsable de la bienveillance qu'Arthur Pendragon accorde à ses vassaux les plus éloignés qui se soucient de Dieu. Ailgel le chevalier irlandais est peut être le personnage le plus ambigu mais celui qui aura la plus grande liberté d'agir pour aider les parties en présence. N'étant lié à aucun seigneur et réfugié dans le Reghed il saura peut-être profiter de l'occasion de cette mission pour s'attirer les faveurs d'un seigneur ou un roi.

Contexte

Cambenet est une province chrétienne qui a juré vassalité à Arthur, en partie pour s'émanciper de son voisin le puissant royaume de Gorre et pour légitimer son refus du paganisme ouvert du roi Urien de Gorre (qui a épousé la faëe Morgane avant de la chasser). Le duc Escan est le seigneur de Cambenet et il réside à Carduel. Cette cité est l'un des principaux centres commerciaux du nord de l'Angleterre. Les terres du duc Escan sont les dernières avant le mur d'Adrien, vestige de l'ancienne frontière avec les territoires pictes érigé par les romains (avant la construction du second mur, celui d'Antonin).

Gorre est le royaume du Roi Urien, désormais vassal du roi Arthur après avoir été lié à sa famille par Morgane sa demi-sœur. Urien est un roi avec une grande influence sur ses sujets et il obtient souvent une loyauté proche de la dévotion de ses chevaliers. Si la majorité des vassaux d'Arthur sont plus sensibles au christianisme romain, Urien est resté très proche du paganisme et garde une certaine confiance dans le conseil des sorcières. Puissant et belliqueux le roi perçoit un tribut de ses terres voisines, dont Cambenet. Il possède trois fois plus de chevaliers que le duc Escan.

Galoway est une terre située à l'extrême ouest du royaume de Gorre, bordée par la forêt de Carteloise. Ses habitants à l'image du reste du royaume ont le caractère dur et trempé de ce pays sauvage. Des falaises déchiquetées

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

bordent les côtes de Galoway qui s'ouvrent sur la Mer d'Irlande. L'abbaye de Galoway administrée par le père Banoch garde une relique méconnue, les ossements de saint Thomas, en son sanctuaire.

Les Isles Lointaines forment un groupement d'îlots plus ou moins vastes et peuplés, sous la domination du duc Galehaut, un irlandais récemment affilié à Arthur Pendragon (ce qui lui valu ce titre de duc) et dont l'admiration et l'amitié pour Lancelot sont connues. Le Haut Prince Galehaut commande une flotte d'une cinquantaine de navires qui sillonnent les côtes d'Irlande et d'Angleterre. Les irlandais nomment ce royaume Dal Riada et malgré la vassalité du duc à Arthur n'en continuent pas moins quelques pillages le long des côtes à cause de leur méfiance vis à vis des Kymris (Bretons). La force armée de Galehaut est équivalente à celle de Cambenet en terme de chevaliers.

Chapitre I

Les confidences d'Escan

Par une soirée printanière fort agréable d'avril 528, le duc Escan convie Cynrain, Nidian et Gwaddur dans les grands halls du château de Carduel sans explication préalable. Le duc n'est pas connu pour ses bonnes manières même s'il est un chrétien converti, mais la rudesse des hommes du haut n'explique pas à elle seule l'étrangeté de cette convocation. Après avoir sacrifié aux présentations d'usage, le duc qui semble agité d'une certaine excitation presse les chevaliers de le suivre dans une pièce attenante à la salle principale. Il jette des regards curieux et inquiets vers les grandes colonnes de la salle sur lesquelles dansent les lumières de l'âtre, comme si d'invisibles espions s'y cachaient. Seuls ses conseillers et le capitaine de sa garde accompagnent les chevaliers de Cambenet.

À l'intérieur de la petite salle, deux braseros illuminent un petit espace clos, dont la seule lucarne en ogive donne sur les arbres noirs de la forêt de Celibe, où se devinent au loin les ruines du mur d'Adrien. Un tapis poussiéreux habille faiblement le sol de pierre, où se dresse une table en bois massif sans chaises. Le frère Pellandre se tient le long du mur les mains refermées dans sa longue bure.

Quelques secondes plus tard Ailgel fait son apparition brusque dans la pièce accompagné d'un garde du duc. Son air irlandais et sans manières interloque les chevaliers mais Escan leur présente celui qui les guidera durant leur prochain voyage.

Escan leur présente ensuite le frère du monastère de Menyw, l'un des premiers fondés en Angleterre, envoyé par les Pères d'Estregales. Pellandre a voyagé jusqu'au Cambenet pour apporter l'aide d'Arthur – par le biais du monastère d'Estregales – dans une affaire délicate en pays voisin. Nidian le preux, comprendra certainement la raison de sa présence en entendant les paroles de son duc.

« La petite abbaye de Galoway a longtemps gardé un secret mystique de la chrétienté, chevaliers, et notre frère Pellandre va nous aider à le protéger grâce à la bienveillan-

ce de notre Haut Roi Arthur. J'ai sollicité l'aide du monastère de Menyw pour son érudition et sa sagesse, mais aussi bien entendu pour l'aide qu'il pourrait nous apporter contre les ennemis du Christ et de Cambenet. L'abbé Banoch de Galoway garde au sein de son abbaye une relique très précieuse qui se trouverait aujourd'hui menacée par les forces du Malin et les ennemis de la Bretagne... Moi, Escan de Cambenet, ne peux laisser l'abbaye et les précieux ossements de saint Thomas sous la menace de nos adversaires. Je vous enjoins donc à accompagner le frère Pellandre jusqu'à Galoway afin d'éclaircir cette affaire, d'aider le père Banoch et de protéger à tout prix cette relique. Si elle devait quitter l'abbaye qu'elle soit mise en sécurité en ma demeure et que le roi Arthur en soit averti. Que Dieu vous garde ! »

.....
Ce qu'Escan ne leur révèle pas c'est que le père Banoch n'a jamais fait appel à lui, mais a averti son roi, Urien de Gorre, d'étranges phénomènes qui pourraient mettre l'abbaye de Galoway en danger. Urien peu soucieux des histoires chrétiennes et de la survie d'une abbaye loin sur ses côtes a tardé à considérer cette affaire. Un espion du duc de Cambenet à la cour d'Urien a révélé l'histoire à son seigneur qui a vu là un motif intéressant de se valoriser auprès du roi Arthur et de déchoir Urien de Gorre. La rivalité qu'Escan entretient avec Urien est connue et de longue date, le duc ne pouvant continuer de souffrir les tribus du voisin belliqueux de Gorre. Escan espère donc que ses émissaires sauront trouver l'attention du père Banoch en lui apportant une aide opportune, avant les hommes d'Urien.
.....

Au moment de quitter la pièce un conseiller d'Escan remet à Nidian (ou Pellandre) un sauf-conduit qui devrait leur permettre de traverser les terres de Gorre sans être inquiétés par les guerriers ou les chevaliers d'Urien. L'abbaye est à un peu plus d'une centaine de kilomètres mais traverse deux territoires boisés, et aucune route n'a été tracée pour rejoindre les côtes de Galoway où se situe l'abbaye de Banoch. Les pèlerins empruntent habituellement un vieux chemin qui part de Melrose et longe la Tweed vers l'ouest mais Escan ne souhaite évidemment pas voir ses chevaliers se risquer trop profondément dans le royaume d'Urien et préfère les voir longer le sud (cf carte). Donc loin des castels et des routes de Gorre.

Les chevaliers ayant fait connaissance auront tout le matériel nécessaire à leur voyage. Celui-ci pourrait durer plusieurs jours à l'aller selon la difficulté du terrain et les rencontres.

Chapitre II Le voyage vers Galoway

La route vers Galoway passe par le mur d'Adrien au départ de Carduel et pénètre les terres de Gorre le long de la route qui mène à Gailhom, en direction du nord. Après une vingtaine de kilomètres, la frontière du mur franchie, il faut bifurquer vers l'ouest en direction de la forêt de Carteloise. La terre sauvage et austère de Gorre laisse place à une forêt dense et sombre qu'il faudra néanmoins traverser pour éviter les épuisants et dangereux monts de Gorre. La lande côtière s'étend sur une trentaine de kilomètres à la végétation clairsemée et aux collines chauves où passer inaperçu pour six cavaliers tiendra de la gageure. A l'ombre des monts ouest de Gorre il faut franchir une dernière terre boisée avant d'arriver à Galoway et son abbaye. Le seul fait étrange de ce voyage aura lieu à quelques kilomètres de l'abbaye où les chevaliers croient apercevoir un grand cerf noir à la lisière d'un bois. Puis celui-ci disparaîtra...

.....
Globalement Ailgel pourra apporter sa connaissance des régions côtières pour diriger les chevaliers vers les passages les plus sûrs.
.....

Option

Les chevaliers pourraient faire face à différents événements sur les terres de Gorre :

- organiser des parties de chasse si la nourriture venait à manquer (sangliers, cerfs, etc.)
- une rencontre avec des guerriers d'Urien en maraude (2d4 brigands + 1 sergent)
- un raid de pillards irlandais (3d4 brigands + 2 sergents dont l'un pourrait connaître Ailgel)

Chapitre III La veillée de Banoch

La petite abbaye de Galoway est nichée au bout d'un improbable chemin de pierre envahi par les herbes sauvages. Adossée à la côte, l'abbaye se situe pratiquement à la pointe d'une imposante falaise qui vient fendre la mer d'Irlande. Des maisonnettes de pierres sont flanquées au creux des basses collines de Galoway et disséminées au travers de la lande autour de l'abbaye. La plupart ont leur fronton orné d'une croix celtique.

Peu de gens se risqueront à approcher les chevaliers et les regards sont étranges et effrayés, il règne une atmosphère lugubre sur la lande. Le printemps ne semble pas fleurir à Galoway. S'ils sont observateurs les chevaliers discerneront un étrange campement fait de huttes gros-

sières en contrebas de l'abbaye. Deux guerriers pictes arborant des peintures blanches et bleues sur le visage et le corps dévisagent les étrangers avec un air quelque peu débonnaire, ils ne discutent pas. On entend dans une hutte des mots psalmodiés dans un langage inconnu...

Les portes de l'abbaye sont fermées, mais en les ouvrant - car personne ne répond aux coups donnés au heurt - les chevaliers découvrent une cour intérieure où l'herbe envahit le pavé et des coursives vides. Dans la petite chapelle de l'abbaye, le vieux père Banoch est en prière et se retourne surpris de la présence des chevaliers. Il semble sécher quelques larmes et essaye d'arborer un visage paisible malgré l'évidente tension qui l'agite. Le père Banoch est un prêtre d'une quarantaine d'années aux cheveux gris et aux yeux verts fatigués qui parle avec une grande douceur. Il se dirige vers les chevaliers l'air surpris :

« Le roi Urien m'accorde enfin sa clémentine attention, soyez les bienvenus ! Je ne vous attendais pas si promptement chevaliers... »

.....
Selon la réaction des chevaliers le père pourra soit les prendre pour les émissaires d'Urien soit pour ce qu'ils sont réellement et dans ce cas il exigera une explication. Quoiqu'il en soit si les chevaliers de Cambenet cherchent à leurrer le père Banoch (avec tromperie à la clé) il ne reconnaîtra pas les armoiries de Gorre sur leurs blasons et doutera. Si les chevaliers sont sincères il acceptera leur aide mais leur révélera que la délégation d'Urien viendra prochainement.

Le jour de l'arrivée des chevaliers le père Banoch refusera poliment de montrer la relique.

Le père Banoch est surpris de savoir que le duc Escan connaît l'existence de la relique et il dit apprécier la venue de Pellandre. La vérité est que le père Banoch fera tout pour éloigner les chevaliers de la relique, il craint leur curiosité et se méfie du frère Pellandre à double raison : que celui-ci découvre son stratagème pour faire dérober la relique cette nuit et que ses supérieurs avertissent l'évêché de Bretagne. Ce qui signifierait sa mise à l'écart de l'Eglise. Si un chevalier réussit un haut score d'intrigue il discernera le malaise du père Banoch et sentira que celui-ci cache quelque chose. Le père leur fait visiter l'abbaye et gagne le temps nécessaire pour accomplir son projet : faire dérober par ses serviteurs la relique cette nuit et la livrer à son tourmenteur, Leth Mogath, le fils du Formoiré.
.....

Au sujet des pictes, le père Banoch ne connaît pas grand chose. Il ne semble pas les tenir en haute estime malgré le fait que les pictes le respectent et on discerne facilement un certain mépris pour ces sauvages qui ne reconnaissent pas le Christ. Les chevaliers apprennent que le groupe de pictes (ils sont neufs) est venu de Dunbarton au nord pour visiter cette abbaye à cause des signes qu'il s'y produit, leur prêtresse en effet a fait d'étranges songes et souhaitait rencontrer le père Banoch. Mais le père et ses serviteurs ne font pas confiance aux paroles des pictes qu'il considère comme naturellement fourbes bien qu'il les a écoutés avec la patience du Seigneur. Les pictes n'assistent pas aux célébrations chrétiennes qu'il donne mais restent devant l'abbaye et prient, ils semblent ne pas vouloir franchir le

seuil de la bâtisse de pierre. Ces faits semblent rendre le père Banoch incrédule mais révèlent également une faille dans sa foi puisqu'il ne cherche pas à communiquer ses convictions aux pictes. Nidian ou Pellandre pourraient s'en rendre compte.

Banoch ou ses serviteurs rapportent cependant des faits étranges autour de l'abbaye et même si le père pense pouvoir les attribuer à Leth Mogath il ne peut révéler qu'il connaît son existence et que son destin est maintenant lié à lui. Les animaux ont des comportements étranges : les chiens hurlent sous les étoiles, les mulots se rassemblent en grappes liées par la queue, les chevaux paniquent sans raison, les oiseaux ne se perchent plus sur les toits de chaume, et on a vu des groupes de cerfs noirs courir la lande à la tombée de la nuit.

Les habitants de la lande et des maisonnées alentours ne peuvent en dire davantage et témoignent également avec superstition d'étranges phénomènes animaliers ou climatiques.

La soirée débute par une messe dans l'abbaye à laquelle les habitants sont conviés ainsi que les chevaliers de Cambenet. Elle sera courte et pourtant semblera terriblement longue pour tous, chacun n'a qu'une hâte c'est de rentrer chez lui. L'abbaye ne semble pas être un havre de paix pour l'esprit malgré les efforts du père Banoch et les airs contrits de ses serviteurs. Si les chevaliers y sont sensibles ils auront l'impression qu'il manque quelque chose de crucial en cette enceinte : la foi ne semble plus résider dans les lieux... En sortant devant l'abbaye à la fin de la messe la pluie tombe sur la lande nocturne, les chevaliers constatent que les pictes se sont rassemblés devant le parvis de terre de l'abbaye sans toutefois y pénétrer. Entre eux on distingue une silhouette psalmodiante recouverte d'une épaisse couverture sombre qui ne laisse voir ni son visage ni ses mains. Les guerriers se tiennent autour d'elle et semblent prier avec elle à genoux. Elle se relève et quitte en silence le lieu au moment où tous sortent. Les pictes retournent à leurs habitations de fortune avant que l'orage n'éclate et que l'eau ne se déverse en trombes.

.....
Les chevaliers sont hébergés dans l'enceinte de l'abbaye de Galoway, mais ils savent que si la délégation d'Urien les y trouve un conflit risque de faire désordre dans un lieu saint. S'ils décident de loger à l'extérieur quelques habitants peuvent leur offrir bon gré mal gré le gîte, sous des airs maussades.

Les pictes refuseront de parler avec les chevaliers, ils laissent entendre qu'ils n'ont le droit de parler qu'à « l'homme de dieu » et que celui-ci leur a accordé l'hospitalité à Galoway. Ils ne cherchent pas querelle mais ne se sentent pas en sécurité sur les terres d'Urien de Gorre. Rien ne laisse présager qu'ils quitteront cette nuit même l'abbaye de Galoway. Personne ne pourra approcher la silhouette mystérieuse sans provoquer une bataille acharnée.

.....
Au cœur de la nuit le père Banoch fera descendre par ses serviteurs la précieuse cassette contenant les ossements de saint Thomas en contrebas de la

falaise où se situe l'abbaye. Il restera dans la petite chapelle et ne fera pas surveiller la route par ses gens pour ne pas rendre son absence suspecte. Une embarcation vide attend les serviteurs en bas de la falaise sur la mer agitée. Ils ont reçu ordre d'y déposer la cassette dans une toile épaisse et de repartir sur leurs pas. Le petit navire prend le large voile abaissée, mû par un instinct propre comme si d'invisibles marins le faisaient naviguer et se perd dans le brouillard nocturne.

Les pictes quitteront Galoway tard dans la nuit (ou très tôt le matin...) profitant de l'obscurité pour masquer leur disparition. La fiosaich (chamane) picte a su qu'il fallait partir et a fait lever le camp sur une seule parole. Les pictes abandonnent leurs demeures de fortune à la nuit et prennent la direction de la forêt au pas de course.

Si les chevaliers établissent une garde de l'abbaye ou des pictes, un étrange sommeil leur ôtera toute vigilance et leur nuit sera agitée de sombres rêves. Si un chevalier surveille les pictes il s'apercevra cependant rapidement de leur départ en se réveillant au petit matin sur la lande brumeuse déserte.

Chapitre IV

La traque de Gloevant

Le père Banoch fait prévenir les chevaliers de le rejoindre prestement à la chapelle de l'abbaye. Devant la porte de la chapelle les chevaliers voient deux corbeaux batailler sur le sol en piaillant et l'un crever les yeux de l'autre avant de s'envoler dans un bruissement d'ailes.

Banoch leur révèle que la relique a disparu cette nuit et que les pictes ont levé leur campement. Il demande aux chevaliers de lui ramener le précieux trésor chrétien avant qu'il ne soit souillé par les incantations impies de ces sauvages. Le père semble en grande colère d'avoir été leurré par les pictes et sollicite grandement l'aide des chevaliers de Cambenet.

.....
Banoch insistera sur les vertus chrétiennes de Pellandre et Nidian si besoin était de les forcer à la traque des pictes, Gwaddur se montrera probablement le plus enclin à ramener le gibier au prix du sang...

Les habitants de la lande n'ont rien vu de particulier cette nuit. En interrogeant les paysans les plus éloignés de l'abbaye et les plus proches de la forêt les chevaliers apprennent que des silhouettes ont été aperçues dans la brume au petit matin vers les bois de Galoway... Il faudra tout le talent de chasseur des chevaliers pour retrouver la trace des pictes qui effectivement s'enfoncent dans la forêt au nord-ouest.

Les pictes ont pris la direction du bois pour rejoindre les monts de Gorre – ils sont habiles en terrain

montagneux et à pied évidemment –. Ils fileront ensuite vers le nord pour rejoindre la forêt de Gloevant en Strangor et longer la côte jusqu'à Dunbarton au-delà du mur d'Antonin. Les chevaliers ont tout intérêt à se montrer habiles à la chasse des pictes s'ils ne veulent se risquer plus au nord, en Strangor où les difficultés seront plus grandes pour des hommes de Cambenet.

Cette traque peut éventuellement s'agrémenter de quelques rencontres imprévues et douloureuses... Les pictes ne sont évidemment pas en possession de la relique de saint Thomas, toute la difficulté consistera donc à accepter cette idée et renoncer à cette piste. L'affrontement avec les pictes semble à priori inévitable mais le doute instillé par le comportement du père Banoch – si Pellandre, Nidian ou un autre chevalier a été perspicace – pourrait retenir une attitude précipitée. Les pictes bien que méfiants acceptent le dialogue et la fiosaich sera disposée à parler de ce qu'elle sait s'ils sont épargnés.

Edigh la fiosaich est une vieille femme d'une incroyable vitalité au corps recouvert de tatouages animaliers. Elle respecte les chrétiens mais sait que certains d'entre eux ont corrompu leur âme à l'esprit malin de Gwynn et cachent derrière leurs habits blancs un visage de sang. Elle voulait avertir Banoch de ne pas écouter son cœur traître mais elle sait maintenant qu'elle a échoué et doit fuir la colère du père de l'abbaye de Galoway et des chevaliers anglais. Ses rêves lui ont montré qu'un danger menaçait de se réveiller et d'engloutir Gorre et Strangor si l'abbaye de Galoway n'arrivait à vaincre Gwynn. Edigh est certaine de savoir que Banoch a un fils et cherche à le protéger de Gwynn mais elle ne connaît pas l'existence de la relique ni sa signification pour les chrétiens.

Gwynn ou Gronw Pebyr est le dieu sombre qui terrifie les hommes et soumet les déesses, il avale la lumière et apporte le dur soleil d'hiver au monde. Il est le chasseur sauvage dont les chiens sinistres aboient la nuit venue... Autrement dit une incarnation du Malin pour n'importe quel chrétien ou une fable pour les autres.

Les pictes s'ils sont encore en vie retournent ensuite sur leurs terres en emportant leur secret et laissant certainement les chevaliers dubitatifs. Ces derniers se retrouvent avec la délicate mission de faire avouer au père Banoch son terrible secret.

Chapitre V Une délégation belliqueuse

De retour à Galoway, les chevaliers découvrent rapidement la présence de la délégation d'Urien de Gorre, ou plutôt ce que le roi a consenti comme vague effort diplomatique à l'égard de l'abbaye. Quelques montures vides se tiennent devant l'abbaye et quatre solides guerriers discutent en plaisantant au sujet d'une récente bataille, ils portent les signes distinctifs du roi de Gorre et attendent le retour de leur commandeur vraisemblablement dans les murs de la bâtisse. Ils affichent des mines défaites à l'arrivée des chevaliers de Cambenet si ceux-ci se montrent. L'un d'eux courra prévenir le chevalier qui s'entretient avec le père Banoch.

Rapidement alerté Rhodri, chevalier de Gorre vient menaçant à la rencontre des chevaliers devant l'abbaye accompagné du père Banoch livide. Il défie ouvertement le meilleur des chevaliers en réparation de leur ingérence dans les affaires d'Urien de Gorre. Il demande un duel à mort et la défaite signifiera le départ des chevaliers. Rhodri semble sûr de gagner le combat et ce grand chevalier kymris ne semble pas vraiment plaisanter. Le père Banoch tente en vain d'arrêter ce duel mais Rhodri le menace avec ses guerriers « Tu n'as pas su garder ton propre trésor tu es un lâche Banoch de Galoway, tu fais perdre son temps au bon roi Urien ! »

Les chevaliers de Cambenet n'auront d'autre solution que de se plier aux règles de Gorre sous peine de trahir les règles de l'hospitalité même si celle-ci exige une mort.

Si Rhodri voit le combat tourner en sa défaveur il hurlera à ses hommes de tuer les félons du duc Escan. Les guerriers n'hésiteront pas un instant redoutant plus la sentence de Rhodri que le combat avec les chevaliers de Cambenet.

Si les chevaliers ont été blessés ces dernières heures le père Banoch pourra les faire soigner à l'abbaye de Galoway.

Chapitre VI Les aveux de Banoch

Le père Banoch veut connaître le récit des chevaliers bien qu'il sache évidemment qu'ils n'ont pu retrouver la relique qu'il a fait dérober la veille. Rapidement l'interrogatoire se retourne contre le père qui est effrayé d'entendre la révélation qu'Edigh a faite aux chevaliers. Il trouve cependant ses mots avec peine et les plus chrétiens d'entre les chevaliers constatent que le dilemme de cet homme est grand et épuisant.

Banoch avoue finalement sa paternité et la naissance d'un fils il y a quelques années : Amlyn. Sa mère est morte l'année suivant cette naissance des suites d'une maladie. Il a caché son fils pour ne pas perdre ses privilèges mais son existence a été révélée par un ennemi de la Bretagne qui convoitait le bien le plus précieux de Galoway : la relique de saint Thomas. Il ne connaît rien de cet ennemi sinon qu'il est puissant et certainement responsable des étranges signes qui tourment les habitants de la région et les occupants de l'abbaye. D'ailleurs ces derniers ont cessé depuis le départ de la relique. Banoch n'a jamais vu son tourmenteur mais celui-ci a fait enlever son fils et promis de révéler la chose si la relique de saint Thomas ne lui était pas remise. Il porte le nom de Leth Mogath et réside sur les Isles lointaines. Banoch n'a pas eu la force d'imaginer son fils perdu et son statut condamné par l'évêché de Bretagne ; il a alors choisi d'accepter ce pacte. C'est sans convictions qu'il a demandé l'aide d'Urien de Gorre – et les événements lui ont donné raison – sans imaginer que son appel serait entendu par le duc Escan et par voie de conséquence le monastère de Menyw en Estregales. Ce qu'il redoutait est finalement arrivé et il y voit maintenant la main divine : Dieu lui a envoyé une aide inattendue en la présence de frère Pellandre et des émissaires de Cambenet. Le père Banoch implore la miséricorde et la clémence des chevaliers pour ses actes. Il aimerait que les chevaliers l'aident à retrouver son fils et la relique perdue.

.....
Les serviteurs de l'abbaye peuvent révéler ce qu'ils ont vu le soir où ils ont amené la relique au pied de la falaise. Mais l'embarcation ne sera évidemment pas retrouvée à cet emplacement.

Quand à Leth Mogath, un jet en connaissance des faëes ou en folklore particulièrement réussi révèle que son histoire est liée aux sinistres Formoirs d'Irlande.

.....
Les attitudes des chevaliers et du frère seront capitales dans le cadre des aveux du père Banoch. S'ils sont révélés dans la douceur et la miséricorde ce dernier pourra retrouver confiance en Dieu et apporter toute l'aide et l'influence dont il dispose pour aider les chevaliers à retrouver son fils et la relique. S'ils sont obtenus dans la douleur ou la violence les aveux de Banoch ne serviront qu'à le culpabiliser davantage et probablement provoquer sa mort (en se pendant ou se jetant du haut de la falaise par exemple). L'état de délabrement

spirituel du père Banoch fait que ce dernier est sur le point de perdre la foi à cause de sa tromperie et il n'est par exemple plus capable d'utiliser ses dons chrétiens. Une révélation démoniaque ou un désensorcellement ne seront d'aucune utilité sur lui car c'est son esprit qui s'est affaïssi et il n'a pas été possédé. Ces événements arrivent pendant la Pentecôte qui est également une période clé du calendrier irlandais puisqu'elle correspond à Beltaine.

Chapitre VII Les Isles Lointaines

Banoch peut mettre à disposition des chevaliers un navire s'ils désirent se rendre dans les Isles Lointaines. L'archipel est à une journée de navigation pour des marins qui connaissent la voie qui y mène, ce qui n'est pas le cas des chevaliers de Cambenet sauf pour Ailgel qui a déjà navigué et notamment vers ces Iles. Le seul souci est qu'il n'est pas en odeur de sainteté là-bas car il a dû fuir pour des raisons personnelles le royaume du Dal Riada.

.....
Galehaut, le Haut Prince des Isles Lointaines accepte la présence des chevaliers arthuriens dans ses Isles du moment qu'ils témoignent de leur présence et respectent les règles de l'hospitalité. Cet édit est entendu et accepté par tous les Irlandais des Isles Lointaines mais on peut trouver chez certains d'entre eux une provocation à peine masquée dont on peut douter de l'apparente jovialité. Les Isles se composent de plusieurs îles et péninsules comme celles d'Argyll, Arran, Islay l'une des plus grandes et Kintyre. C'est sur la seconde que Leth Mogath s'est réfugié.

.....
La traversée ne doit pas poser de difficulté puisque la mer est calme à cette saison et deux marins kymris pourront accompagner les chevaliers sur l'embarcation qui peut contenir une dizaine d'hommes mais aucun cheval.

C'est donc à pied que les émissaires de Cambenet débarquent à Muirbolc, la petite ville portuaire qui est le siège de la partie irlandaise du royaume. C'est également ici qu'ils devront rendre une visite à Galehaut et lui demander son autorisation pour explorer les Isles. Ce dernier accède à leur requête parce qu'ils sont de Cambenet et cherchent à protéger l'abbaye de Galoway qui est respectée par les irlandais. Si les chevaliers se présentent comme venant de la part d'Urien de Gorre ils n'obtiendront rien et devront repartir.

Brion un prêtre irlandais qui a connu le père Banoch cherche à rencontrer les chevaliers quand ils quitteront le fort du Haut Prince. Il a reçu du Christ l'ordre de veiller sur les envoyés de Dieu et son travail est grand en Irlande, plaisante-t-il ! Sans savoir ce que les chevaliers cherchent ni pour quelles raisons, il leur indique que l'Isle la plus ensorcelée est certainement celle d'Arran au nord mais il ne

veut pas y mettre les pieds. Il sait que sa foi n'est pas encore assez grande. Il pourra cependant les héberger dans un petit monastère à l'écart de Muirbolc s'ils le désirent par amitié pour le père Banoch et en reconnaissance de la présence du frère Pellandre. S'ils le souhaitent le père Brion peut également les mener vers Arran.

.....
Il n'est pas dans l'intérêt d'Ailgel de prolonger son séjour à Muirbolc sous peine d'être rapidement reconnu et de passer de mauvaises heures entre les mains de ceux qui le cherchent...
.....

Dans le monastère austère de Muirbolc les chevaliers passent des heures studieuses où les récits vont bon train et finiront fatalement égayés par la boisson irlandaise...

Chapitre VIII Leth Mogath

L'île d'Arran est sauvage et effrayante, peuplée de bois sombres et rabougris ; elle est à l'image de sa réputation. L'escarpement de ses terres rend la progression de ses étendues contraignante et impossible pour des cavaliers. Les chevaliers tombent rapidement sur un petit lac intérieur à l'eau étrangement calme où une embarcation similaire à celle décrite par les serviteurs de Banoch flotte, la quille frappant doucement sur un ponton d'amarrage au rythme du clapotis. Elle est vide et par-delà la brume qui s'étend sur l'eau on distingue la silhouette d'une tour sinistre. Le jour semble se confondre avec la nuit dans cette terre de brumes...

L'embarcation se déplace silencieusement et sans effort sur l'eau du lac intérieur pour naviguer sans heurt mais dans un silence de mort vers la roche noir d'un îlot central. Curieusement au-delà des premières roches une herbe grasse et abondante apparaît entre les interstices rocheux et se découvre en une lande verte aux reflets surnaturels. Dans la brume apparaissent des cervidés noirs aux bois sombres, alors que la tour de Leth Mogath se découvre...

L'air est moite et emplie d'une vibrante énergie aussi ancienne que primale. Dans l'embrasement voûté de la tour une silhouette s'avance chevauchant un grand cerf : Leth Mogath vient accueillir ses invités. La brume se dissipe sous les pas du grand cervidé à la peau d'ébène et le cavalier sinistre regarde en silence les chevaliers. Il est vêtu d'une armure ancienne parcourue de gravures et de symboles qui épouse un corps musculeux et nouveau. Leth Mogath surmonte les chevaliers de toute sa hauteur et les dévisage de son hideux heaume de fer au moment où sa lance émet un hurlement (jet en valeureux à -5) à glacer le sang de tout bon chevalier. En chargeant les indésirables visiteurs sur le grand cerf noir il lance une dernière sentence à leur égard « le fils du Formoiré accepte votre défi chevaliers, vous mourrez la nuit de Beltaine et Banoch n'entendra pas vos pleurs ! »

.....
Leth Mogath est issu d'une lignée de Formoiré qui a engendré des fils issus de femmes humaines. Il peut être considéré comme un puissant chevalier féérique dont le but est d'anéantir toute présence chrétienne là où elle se trouve. Il a de cette manière conduit Banoch à lui livrer une relique qu'il n'aurait pas réussi à atteindre seul pour la détruire ensuite grâce à sa sorcellerie. Son chantage auprès de Banoch ne visait qu'à obtenir la relique. Leth Mogath ne compte évidemment pas libérer Amlyn le fils du père Banoch mais le tuer avec son père dès qu'il en aura l'occasion.

Les cerfs noirs n'existent que par l'esprit de Leth Mogath et ne participeront pas au combat, seule sa monture pourra être considérée comme un adversaire.

Etant donné l'ambiance particulière du lieu il sera très difficile de faire appel aux miracles ou à la foi pour lutter contre Leth Mogath, pour provoquer un bannissement par exemple et renvoyer le fils du Formoiré dans l'autre monde. Par contre la proximité de la relique de saint Thomas (qui se trouve dans la tour sombre) octroiera une réussite systématique dans toutes les passions chrétiennes si elles sont invoquées (amour Dieu / Christ etc.) car le saint qu'elle représente avait montré après ses doutes une foi véritable dans le Christ. Si un chevalier veut pénétrer la tour avant la mort de Leth Mogath il devra obtenir une réussite critique sur sa valeur de piété (Pieux) pour franchir le seuil du sanctuaire de Leth Mogath. En cas d'échec il pourra retenter mais chaque défaite lui coûtera 1 point en Pieux (reversé en Païen). Si néanmoins un chevalier parvient à pénétrer la tour il assistera dans le cachot à la scène que décrira Amlyn plus bas. La tour sera accessible sans effort après la chute de Leth Mogath.
.....

La tour est une bâtisse extrêmement austère qui semble en ruine après la défaite de Leth Mogath alors qu'elle apparaissait parfaitement conservée auparavant. Des gémissements parviennent du sous-sol que l'on peut rejoindre par un escalier en colimaçon aux marches glissantes. Il y a un unique cachot aussi délabré que le reste de la tour, aux parois humides et sales où se tient Amlyn prostré. Le reste de la tour est une ruine vide.

Si les chevaliers survivent au combat ils retrouveront Amlyn le fils de Banoch, enfermé dans ce cachot, famélique et prêt à être livré à la mort. Le plus surprenant cependant est que les chevaliers constateront que son visage est paisible et qu'il émane de sa figure une aura de lumière, comme lors d'une transfiguration divine. Phénomène que les plus pieux des chevaliers reconnaîtront sans mal. L'enfant raconte avoir vu un ange se tenir devant lui portant une cassette dans ses bras et lui assurant que Dieu avait pardonné à son père car il avait eu foi dans les actes de Dieu. Par ailleurs la cassette contenant la relique est introuvable.

La mort de Leth Mogath lève la brume et oblige les chevaliers à diriger le bateau qui n'obéira plus à la magie du Formoiré.

Le retour à Galoway ne sera qu'une formalité grâce à l'aide de Brion et des marins de Banoch. Mais si les cheva-

liers reviennent avec l'enfant Amlyn ils n'ont pas retrouvé la relique de saint Thomas.

.....
 A l'abbaye de Galoway, quelques jours après le départ des chevaliers, le père Banoch constatera avec stupeur que la relique a retrouvé sa place dans la chapelle. Il tombera avec effroi au sol suppliant Dieu d'épargner sa pauvre âme et l'ange lui apparaîtra. Il le réconfortera et lui ordonnera de veiller sur cette relique jusqu'à ce que son fils Amlyn lui succède au sacerdoce car cette charge lui sera enlevée pour sa faute.

Chapitre IX Pax divina

De retour à l'abbaye de Galoway, les chevaliers ont tout loisir de narrer l'histoire de Leth Mogath et des actes de Dieu à un père Banoch qui semble avoir retrouvé une partie de sa vigueur spirituelle. Il ne cessera de louer Dieu et de remercier les chevaliers de Cambenet pour leur courage et leur foi, et acceptera que ses actes soient portés par Pellandre devant l'église d'Estregales qui en référera à l'évêché de Bretagne. Banoch

sait que son sort a été fixé par Dieu et que son jugement a été donné, il ne craint plus celui des hommes. De plus, les chevaliers n'ont pas autorité pour juger les hommes d'église car l'Eglise seule a cette autorité reconnue par Arthur Pendragon. Banoch reconnaît enfin son fils et accepte son devoir envers la foi des habitants de Galoway, rare et précieuse terre chrétienne de Gorre. Il demande le privilège à Pellandre de faire venir son enfant en pèlerinage au monastère de Menyw d'Estregales pour poursuivre sa formation.

Les chevaliers de Cambenet après un ultime voyage retrouvent enfin le duc Escan à Carduel qui louera leur courage en leur octroyant terres et honneur et permettra à Ailgel de devenir maisnier sous son autorité. Arthur Pendragon accordera un regard bienveillant aux terres de Cambenet en imposant au roi Urien de Gorre de cesser son tribut.

Ailgel McQuillan

Cinquième et dernier enfant d'une famille issue du clan Mc Quillan du Dal Riada, Ailgel est un personnage haut en couleur et truculent. Il a dû quitter sa patrie peu de temps après son adoubement pour avoir réussi un pari stupide avec ses frères : séduire et passer la nuit avec Eilinn, la femme de Flann O Hood (un chef d'un clan rival). Depuis Flann le cherche pour le défier à mort. Il a trouvé refuge un temps dans le Reghed avant de trouver une occasion de se faire apprécier par le duc voisin, Escan, en acceptant d'aider la mission de Pellandre à Galoway. Ailgel a déjà navigué vers les Isles Lointaines et possède une forme de piété assez théâtrale que certains pourraient considérer comme sincère...

Pays	Dal Riada
Culture	Irlandais
Religion	Chrétien
Nom du père	Cenn Mc Quillan
Classe du père	Chevalier soudoier
Rang d'ainesse	Cinquième
Seigneur lige	Duc Galehaut
Classe actuelle	Chevalier soudoier
Foyer actuel	Carduel
Age	22 ans
Naissance	506
Ecuyer	521
Adoubement	527
Traits	
Bonus chrétien : non	
Bonus courtois : non	
Chaste 8 / 12	Luxurieux
Energique 15 / 5	Paresseux
Indulgent 8 / 12	Rancunier
Généreux 10 / 10	Egoïste
Sincère 8 / 12	Trompeur
Juste 9 / 11	Arbitraire
Miséricordieux 4 / 16	Cruel
Modeste 13 / 7	Fier
Pieux 12 / 8	Pragmatique
Réfléchi 9 / 11	Impulsif
Sobre 7 / 13	Complaisant
Confiant 11 / 9	Méfiant
Valeureux 17 / 3	Couard
Trait dirigé	
Fierté irlandaise (+6)	
Passions	
Loyauté duc Galehaut	10
Amour clan McQuillan	18
Hospitalité	15
Honneur	11
Amour Eilinn	14

TAI	14	Degâts	5D6
DEX	13	Guérison	3
FOR	15	Vitesse	3
CON	18	Points de vie	32
APP	14	Inconscience	8

GLOIRE	1230
Signe particulier	
Cheveux longs & longs doigts	
Caractéristique familiale	
Bon cavalier (+5 en équitation)	

Compétences			
Canotage	14	Bataille	3
Chant	2	Equitation	15
Chasse	2		
Composition	3		
Connaissance faëes	2	Combat	
Courtoisie	2	Epée	16
Danse	3	Lance	10
Eloquence	10	Lance fantassin	10
Fauconnerie	1	Dague	3
Folklore	5		
Gestion	2		
Héraldique	1		
Intrigue	2		
Jeu	2		
Jouer harpe	5		
Natation	7		
Premiers soins	6		
Reconnaître	2		
Religion chrétienne	2		
Romance	2		
Séduction	7		
Tournoi	1		
Vigilance	9		

Equipement
Maille normande (10)
Bouclier
1 épée droite ancienne
2 lances de fantassin
5 lances de joute
1 dague
Vêtements de 1£
1 potion de guérison (+1D6)

Montures
1 chargeur
2 roncins

Ecuyer
Aucun

Nidian

Un chevalier chrétien originaire de Cumbrie. Il a récemment acquis le privilège de servir le duc Escan notamment grâce à ses remarquables vertus chrétiennes. Nidian a puisé dans la foi la force de continuer son devoir de chevalier malgré la douleur d'avoir perdu son père. Il est le second d'une famille de 3 orphelins.

Pays	Cambenet (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Blaen
Classe du père	Chevalier soudoier
Rang d'ainesse	Second
Seigneur lige	Duc Escan
Classe actuelle	Chevalier maisnier
Foyer actuel	Carduel
Age	21 ans

Naissance	507
Ecuyer	522
Adoubement	528

Traits

Bonus chrétien : oui (+ 6 PV)
 Bonus courtois : oui (+3 Armure)

Chaste	16	/	4	Luxurieux
Energique	15	/	5	Paresseux
Indulgent	16	/	4	Rancunier
Généreux	11	/	9	Egoïste
Sincère	17	/	3	Trompeur
Juste	15	/	5	Arbitraire
Miséricordieux	16	/	4	Cruel
Modeste	16	/	4	Fier
Pieux	15	/	5	Pragmatique
Réfléchi	11	/	9	Impulsif
Sobre	16	/	4	Complaisant
Confiant	12	/	8	Méfiant
Valeureux	14	/	6	Couard

Trait dirigé

Confiance dans le clergé +10

Passions

Loyauté duc Escan	18
Amour famille	16
Hospitalité	14
Honneur	12
Amour Dieu	12

TAI	12	Degâts	4D6
DEX	15	Guérison	3
FOR	13	Vitesse	3
CON	17	Points de vie	35
APP	11	Inconscience	8

GLOIRE 1124

Signe particulier
Regard brillant

Caractéristique familiale
Bon avec les oiseaux (+15 en fauconnerie)

Compétences

Canotage	1	Bataille	5
Chant	2	Equitation	10
Chasse	10		
Composition			
Connaissance faëes	1	Combat	
Courtoisie	8	Epée	15
Danse	2	Lance	12
Eloquence	3	Lance fantassin	2
Fauconnerie	18	Dague	3
Folklore	2		
Gestion	2		
Héraldique	8		
Intrigue	3		
Jeu	3		
Jouer harpe	3		
Natation	2		
Premiers soins	10		
Reconnaître	5		
Religion chrétienne	7		
Romance	2		
Séduction	3		
Tournoi	5		
Vigilance	10		

Equipement

Maille normande (10)
 Bouclier
 1 épée
 2 lances de fantassin
 5 lances de joute
 1 dague
 Vêtements de 1£
 Argent : 1£

Montures

1 chargeur
 2 roncins

Ecuyer

Nom	Addonwy
Bataille	5
Equitation	8
Premiers soins	14
Folklore	12

Gwengad

Ce fils d'écuyer a bénéficié tardivement de l'attention du duc Escan, se faisant adouber après l'âge requis (à 24 ans). En sauvant de la mort un vassal du duc, il a bénéficié d'un adoubement pour faits d'armes et bravoure remarquable. La situation familiale de Gwengad – un père impotent – a su également toucher la miséricorde d'Escan qui a souhaité doublement aider ce jeune chevalier méritant en lui octroyant de quoi subvenir aux besoins des siens. Gwengad aspire aujourd'hui à prouver sa valeur malgré un destin inégal.

Pays	Cambenet (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Moried
Classe du père	Ecuyer
Rang d'ainesse	Troisième
Seigneur lige	Duc Escan
Classe actuelle	Chevalier maisnier
Foyer actuel	Carduel
Age	25 ans
Naissance	503
Ecuyer	518
Adoubement	527
Traits	
Bonus chrétien : non	
Bonus courtois : oui (+3 Armure)	
Chaste 8 / 12	Luxurieux
Energique 13 / 7	Paresseux
Indulgent 10 / 10	Rancunier
Généreux 8 / 12	Egoïste
Sincère 8 / 12	Trompeur
Juste 15 / 5	Arbitraire
Miséricordieux 15 / 5	Cruel
Modeste 17 / 3	Fier
Pieux 13 / 7	Pragmatique
Réfléchi 15 / 5	Impulsif
Sobre 8 / 12	Complaisant
Confiant 13 / 7	Méfiant
Valeureux 16 / 4	Couard
Trait dirigé	
Confiance Chevaliers de Logres +10	
Passions	
Loyauté duc Escan	18
Amour famille	12
Hospitalité	14
Honneur	12

TAI	15	Degâts	5D6
DEX	16	Guérison	3
FOR	14	Vitesse	3
CON	13	Points de vie	28
APP	13	Inconscience	7

GLOIRE	1030
Signe particulier	
Mains et bras velus, yeux noirs	
Caractéristique familiale	
Don de guérison (+5 en premiers soins)	

Compétences			
Canotage	1	Bataille	3
Chant	2	Equitation	12
Chasse	8		
Composition			
Connaissance faëes	8	Combat	
Courtoisie	3	Epée	15
Danse	2	Lance	10
Eloquence	3	Lance fantassin	8
Fauconnerie	3	Dague	3
Folklore	7	Arc	8
Gestion	2		
Héraldique	3		
Intrigue	5		
Jeu	3		
Jouer harpe	3		
Natation	7		
Premiers soins	15		
Reconnaître	8		
Religion chrétienne	2		
Romance	2		
Séduction	3		
Tournoi	5		
Vigilance	8		

Equipement
Armure de cuir bouilli (6)
Bouclier
1 arc
1 épée
1 lances de fantassin
1 dague
Vêtements de 120 deniers
Argent : 6£
1 potion de guérison (+1D6)

Montures
1 chargeur
2 roncins

Ecuyer	
Nom	Leuan
Bataille	3
Equitation	8
Premiers soins	10
Chasse	7

Cynrain

Originaire de Cambenet en Cumbrie, Cynrain a suivi le modèle paternel à la lettre en devenant un chevalier rigoureux et austère, extrêmement loyal à son seigneur. Il connaît le prix de l'effort et la valeur des choses pour avoir sacrifié en tant qu'aîné à la tradition familiale et devenir l'exemple à suivre. Cynrain n'accorde pas qu'aux armes la réussite d'une victoire et sait se montrer perspicace et observateur pour atteindre son but. Il agit rarement sans avoir réfléchi aux conséquences de ses actes. Gerian son écuyer observe ces principes.

Pays	Cambenet (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Cynwal
Classe du père	Chevalier maisnier
Rang d'aïnesse	Premier
Seigneur lige	Duc Escan
Classe actuelle	Chevalier maisnier
Foyer actuel	Carduel
Age	24 ans

Naissance	504
Ecuyer	519
Adoubement	525

Traits

Bonus chrétien : non

Bonus courtois : oui (+3 Armure)

Chaste 12 / 8 Luxurieux

Energique 13 / 7 Paresseux

Indulgent 8 / 12 Rancunier

Généreux 12 / 8 Egoïste

Sincère 13 / 7 Trompeur

Juste 14 / 6 Arbitraire

Miséricordieux 11 / 9 Cruel

Modeste 15 / 5 Fier

Pieux 15 / 5 Pragmatique

Réfléchi 15 / 5 Impulsif

Sobre 12 / 8 Complaisant

Confiant 8 / 12 Méfiant

Valeureux 15 / 5 Couard

Trait dirigé

Confiance Chevaliers de Logres +9

Passions

Loyauté duc Escan	18
Amour famille	13
Hospitalité	10
Honneur	15

TAI	14	Degâts	5D6
DEX	16	Guérison	3
FOR	14	Vitesse	3
CON	15	Points de vie	29
APP	12	Inconscience	7

GLOIRE 1276

Signe particulier
Austère

Caractéristique familiale
Vue perçante (+5 en vigilance)

Compétences

Canotage	1	Bataille	10
Chant	2	Equitation	10
Chasse	5		
Composition			
Connaissance faëes	1	Combat	
Courtoisie	3	Epée	15
Danse	2	Lance	12
Eloquence	3	Lance fantassin	2
Fauconnerie	3	Dague	3
Folklore	3		
Gestion	7		
Héraldique	7		
Intrigue	10		
Jeu	3		
Jouer harpe	3		
Natation	2		
Premiers soins	10		
Reconnaître	5		
Religion chrétienne	5		
Romance	2		
Séduction	3		
Tournoi	7		
Vigilance	13		

Equipement

Maille renforcée (12)
Bouclier
2 épées
2 lances de fantassins
5 lances de joute
1 dague
vêtements de 4 £
Argent : 2£

Montures

1 chargeur andalou
1 palefroi
1 destrier
1 coursier
2 roncins

Ecuyer

Nom	Gerian
Bataille	7
Equitation	10
Premiers soins	10
Intrigue	8

Gwaddur

Le chevalier Cumbrien Gwaddur est un modèle de fougue chevaleresque au tempérament trempé. Son père, Aeron, auréolé de faits de guerres notables au service du duc Escan, a élevé son premier fils dans l'amour de la bataille et l'honneur de la chevalerie. Gwaddur a gardé l'aspect tribal et guerrier des combattants nordiques de Bretagne malgré son adoubement en exhibant crânement sa longue barbe tressée à la manière des anciens Cumbriens. Il a développé la maîtrise du marteau de guerre.

Pays	Cambenet (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Aeron
Classe du père	Chevalier maisnier
Rang d'ainesse	Premier
Seigneur lige	Duc Escan
Classe actuelle	Chevalier maisnier
Foyer actuel	Carduel
Age	23 ans
Naissance	505
Ecuyer	520
Adoubement	526
Traits	
Bonus chrétien : non	
Bonus courtois : oui (+3 Armure)	
Chaste 14 / 6	Luxurieux
Energique 15 / 5	Paresseux
Indulgent 13 / 7	Rancunier
Généreux 15 / 5	Egoïste
Sincère 16 / 4	Trompeur
Juste 9 / 11	Arbitraire
Miséricordieux 12 / 8	Cruel
Modeste 13 / 7	Fier
Pieux 14 / 6	Pragmatique
Réfléchi 12 / 8	Impulsif
Sobre 8 / 12	Complaisant
Confiant 10 / 10	Méfiant
Valeureux 17 / 3	Couard
Trait dirigé	
Confiance Chevaliers de Logres +7	
Passions	
Loyauté duc Escan	18
Amour famille	14
Hospitalité	12
Honneur	15

TAI	15	Degâts	5D6
DEX	11	Guérison	3
FOR	15	Vitesse	3
CON	16	Points de vie	31
APP	14	Inconscience	8

GLOIRE	1275
Signe particulier	
Longue barbe tressée et pomettes saillantes	
Caractéristique familiale	
N'oublie jamais un visage (+10 en reconnaître)	

Compétences			
Canotage	1	Bataille	3
Chant	2	Equitation	14
Chasse	2		
Composition			
Connaissance faëes	1	Combat	
Courtoisie	3	Epée	17
Danse	2	Lance	15
Eloquence	3	Lance fantassin	2
Fauconnerie	3	Dague	3
Folklore	2	Marteau	12
Gestion	2		
Héraldique	3		
Intrigue	3		
Jeu	3		
Jouer harpe	3		
Natation	2		
Premiers soins	10		
Reconnaître	15		
Religion chrétienne	2		
Romance	2		
Séduction	3		
Tournoi	10		
Vigilance	10		

Equipement
Mailles renforcée (12)
Bouclier
1 épée
1 marteau
2 lances de fantassin
5 lances de joute
1 dague
Vêtements de 2 £
Argent : 6 £

Montures
1 chargeur
1 palefroi
1 roncín

Ecuyer	
Nom	Graid
Bataille	5
Equitation	12
Premiers soins	10
Epée	12

Pellandre

Depuis que le jeune Pellandre né à Penkrigde en Caméliard avait décidé de se raser le crâne en signe « d'humilité devant Dieu », son père avait abandonné l'idée de le voir devenir un jour chevalier du roi Léodegan. Pellandre fut rapidement admis dans les ordres et poursuivit sa formation au prestigieux monastère de Menyw à Menevia (Estergales). Le premier monastère fondé en Bretagne. Il choisit de devenir un frère minorite franciscain, ceux que l'on nomme les « frères gris » et sa révélation se fit sous le patronage de saint Pélage (qui crut que tous les hommes étaient fondamentalement bons). Le credo de saint Pélage affecta profondément sa vision du monde et le poussa sur les chemins de Bretagne porter avec douceur et ferveur sa foi chrétienne. C'est ainsi qu'il fut recommandé dans l'affaire de l'abbaye de Galoway car le duc Escan entendit parler en bien de ses actes...

Pays	Caméliard (Cumbrie)
Culture	Kymrique
Religion	Chrétien
Nom du père	Padern
Classe du père	Chevalier maisnier (noble)
Rang d'ainesse	Second
Seigneur lige	Roi Léodegan
Classe actuelle	Frère
Foyer actuel	Menevia / Carduel
Age	24 ans

Naissance 504

Révélation 525

Traits

Bonus chrétien : oui (+6 PV)

Bonus courtois : non

Chaste 16 / 4 Luxurieux

Energique 11 / 9 Paresseux

Indulgent 18 / 2 Rancunier

Généreux 12 / 8 Egoïste

Sincère 11 / 9 Trompeur

Juste 11 / 9 Arbitraire

Miséricordieux 16 / 4 Cruel

Modeste 16 / 4 Fier

Pieux 17 / 3 Pragmatique

Réfléchi 14 / 6 Impulsif

Sobre 16 / 4 Complaisant

Confiant 10 / 10 Méfiant

Valeureux 13 / 7 Couard

Passions

Loyauté roi Léodegan 16

Amour famille 17

Hospitalité 16

Honneur 12

Amour Dieu 15

Amour Genièvre 12

TAI	13	Degâts	4D6
DEX	11	Guérison	3
FOR	11	Vitesse	2
CON	15	Points de vie	34
APP	13	Inconscience	8

GLOIRE	280
REVELATION	1000

Signe particulier
Chauve au profil grec

Caractéristique familiale
Vue perçante (+5 en vigilance)

Compétences

Astrologie	5	Bataille	3
Canotage	1	Equitation	10
Chant	2		
Chasse	2	Combat	
Chirurgie	10	Dague	7
Connaissance faëes	1		
Courtoisie	3	Talents	
Danse	2	Banissement	2
Eloquence	7	Bénédiction	10
Fauconnerie	3	Désensorcellement	3
Folklore	7	Guérison	10
Gestion	2	Malédiction	5
Héraldique	3	Miracle	15
Intrigue	7	Révélation	
Jeu	3	démoniaque	3
Jouer harpe	3		
Natation	2	Talent naturel	
Premiers soins	15	Emotion (générosité)	6
Reconnaître	3		
Religion chrétienne	10		
Romance	2	Limite magique	164
Séduction	3	Fluide magique	4D20
Sixième Sens	7	Défense magique	82
Tournoi	5		
Vigilance	10		

Equipement

Matériel de campement et de voyage

1 dague

Vêtements de 1 £

Argent : 120 deniers et 2 £

Montures

1 roncín

La Pendule de Phû-Ko



par Agustin Alarcon Muller

Synopsis

Dans ce scénario, qui, pour respecter les bonnes traditions du médiéval-fantastique commence dans une auberge, les PJ's seront amenés à visiter la ville d'Aigues-Cloques, plus connue sous son nom moderne d'Eaux-Cloques. Ce nom est dû à une ancienne fontaine située dans le vieux quartier. La principale particularité de la ville réside dans le fait que toutes les activités de celle-ci sont réglées sur la Pendule de Phû-Ko, ce qui ne poserait pas trop de problèmes si au bout de quelques siècles d'existence celle-ci n'avait accumulé un retard d'une demi-journée à peu près. Ainsi, en ce moment, les habitants dorment le jour et travaillent la nuit.

Les coutumes de la ville sont à ce point dépendantes de l'horloge que son gouvernement annuel est déterminé par celle-ci. En effet, le jour du premier de l'an, les cloches de la Pendule ne sonnent pas, au contraire des autres jours, ou elles sonnent normalement toutes les heures. Ce jour-là, elles sont remplacées par le carillon, et l'heure de la journée à laquelle il sonne détermine la maison noble qui va régner sur la ville pendant l'année entrante. En effet, la cité est dirigée par 12 maisons nobles, chacune d'entre elles associée à l'une des douze heures draconiques, et, il y a de nombreux siècles de cela, la Pendule fut précisément construite pour régler les querelles entre maisons, et permettre qu'elles gouvernent toutes la cité, à tour de rôle. Depuis son institution, cette règle a toujours été strictement respectée, et la superstition qui entoure la Pendule

fait que personne n'a osé essayer de la toucher pour savoir quel était le mécanisme qui régissait le carillon. Cependant, ceci pourrait se voir bouleversé par l'arrivée de nos valeureux PJ's dans la ville, qui arriveront, ô coïncidence, précisément quelques jours avant le Jour du Carillon.

Prologue

Comme il a été indiqué précédemment, le scénario commence dans une auberge, la très connue et très respectée auberge du Rieur Sanglier, sise dans le petit village de Val-Dragon. Enfin, pas tout à fait... Les aventuriers, qui se connaissent depuis quelques jours déjà, se sont retrouvés dans cette auberge après avoir été engloutis par une déchirure du rêve lorsqu'ils se trouvaient ensemble, sans se connaître, dans une autre auberge. Après avoir traversé la déchirure, ils se sont retrouvés perdus en plein milieu de la campagne, et ce n'est qu'après quelques jours de marche qu'ils ont enfin trouvé une terre habitée, le village de Val-Dragon et son auberge, fameuse entre toutes. Du moins entre les habitants du village s'entend. En principe, le MJ devrait raconter cette partie aux joueurs avant de commencer, il peut cependant choisir de la faire jouer, mais le principal attrait du scénario étant ailleurs, cela n'a pas beaucoup de sens.

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

L'auberge

Donc, les aventuriers se sont retrouvés à Val-Dragon, petite bourgade de deux cents habitants approximativement, pour la plupart éleveurs et/ou fermiers. Ils ont été accueillis à bras ouverts par les habitants, et les voici maintenant dans l'auberge du Rieur Sanglier, régie par l'honorable Phû-Manchû, et dont la spécialité culinaire est la viande de bœuf, bien évidemment, puisque cela fait des dizaines d'années que les sangliers ont disparu des forêts avoisinantes.

Les autochtones portent tous des noms étranges, du moins aux yeux des PJs : Hang-Zé, l'idiot du village, Bei-Wimou, la plus belle fille, Ming-Yana, le gouverneur, et bien d'autres. A part ça, ils sont aussi particulièrement friands des histoires que peuvent leur raconter les PJs, et en retour ils leur raconteront des histoires locales, comme la fois où Wu-Malmi, l'ancien aubergiste, est tombé de cheval (inintéressant au possible). Mais dans leurs histoires, ce qui revient le plus souvent, ce sont les références à Aigues-Cloques, comme ils l'appellent encore.

Dans leurs histoires au sujet d'Aigues-Cloques, se mêlent le respect, surtout quand il s'agit d'histoires anciennes, à l'amusement, plus présent dans les histoires récentes. Une expression revient souvent dans la bouche des villageois, semblant indiquer qu'une personne n'est pas très futée, ou comme simple dérision : "Il est couronné à Aigues-Cloques". Les aventuriers ne doivent pas pour l'instant comprendre la formule, et s'ils demandent, on leur parlera de la Pendule, mais on ne leur dira rien sur son retard, ou on répondra par l'évasive.

Gageons qu'après cette conversation et une bonne nuit de repos à l'auberge, les PJs décideront de se rendre à Aigues-Cloques, pour voir un peu de quoi il retourne, d'autant plus que la ville se trouve à peine à une journée et demi de marche. S'ils semblent ne pas comprendre, ou ne pas avoir envie de répondre à la subtile invitation, le MJ pourra toujours décider que l'aubergiste (Phû-Manchu), leur parle de son fameux ancêtre Phû-Ko, bâtisseur de la Pendule, et peut-être même leur demande de lui ramener quelque chose de la ville, histoire qu'ils aient une raison d'y aller.

L'arrivée

Le voyage depuis Val-Dragon jusqu'à Aigues-Cloques devrait se passer sans encombre, et les PJs devraient y arriver lors de leur deuxième jour de voyage, vers fin couronne approximativement. Quelle ne sera pas leur surprise à ce moment-là de trouver les portes de la ville fermées, et la garde patrouillant sur la muraille et surveillant la porte, mais aucun autre signe d'activité à part cela.

S'ils souhaitent entrer, on leur expliquera calmement, mais fermement que, la nuit, les portes de la ville sont fer-

mées, comme dans toute ville qui se respecte. Par contre, les gardes seront ravis de les laisser passer dès le lever du soleil. Après avoir rempli les formalités d'usage, bien sûr. Si les PJs font remarquer qu'il fait jour, on leur dira que c'est impossible, puisque la Pendule n'a pas encore sonné château-dormant, donc, encore moins vaisseau, vous imaginez...

Bref, vous l'aurez compris, les gardes de la ville sont soit un peu stupides pour certains, soit très attachés pour d'autres au dogme qui dit que "c'est le soleil qui ne tourne plus rond", et donc, ils seront totalement sourds aux arguments des PJs, qui plus est, si ceux-ci insistent trop, ils risquent de s'énerver.

Finalement, après quelques heures de patience, les gardes ouvriront les portes. La scène devrait se passer comme suit :

Extérieur / soleil couchant sur la plaine.

Garde: "Le soleil ne devrait plus tarder à se lever maintenant..." Il tend l'oreille. Les cloches sonnent. "Ça y est, il vient de se lever", dit-il d'un air réjoui.

La ville

Us et coutumes

Avant de poursuivre, arrêtons-nous sur une description un peu plus en détail de la ville et de ses us et coutumes, qui sera utile pour toute la suite du scénario.

Comme nous l'avons déjà indiqué, la vie de la ville est réglée, non pas sur le soleil comme dans toute ville normale, mais sur l'heure indiquée par la Pendule. Ainsi, puisque maintenant elle accumule un retard d'une demi-journée, les habitants se couchent lorsque le soleil se lève, et vice-versa. Comme le décalage s'est produit très lentement (de l'ordre de 10 secondes par an), il n'est pratiquement pas possible de déceler de changement dans le cours d'une vie, et les habitants d'Eaux-Cloques (comme ils l'appellent maintenant) sont habitués à la vie qu'ils mènent depuis leur enfance. Cependant, ils savent que ce n'est pas ainsi que vivent les gens à l'extérieur, ou du moins, la plupart d'entre eux le savent, et les opinions les plus diverses circulent à ce propos. Certains affirment, comme le garde à l'entrée de la ville, que le soleil ne tourne plus rond. Ce sont les plus "fondamentalistes" des habitants de la ville, qui considèrent la Pendule comme sacrée ; ainsi, elle ne peut indiquer la mauvaise heure, et s'il fait nuit noire à couronne, c'est parce que le soleil ne tourne plus rond, ou que les dragons ont un grain dans la tête, ou toute autre expression du style que vous pouvez imaginer. D'autres cependant s'imaginent bien que la Pendule a un problème, mais celle-ci étant devenue une telle institution dans la ville, ils n'osent pas forcément exprimer leurs doutes à voix haute. D'autres encore, simplement en se posent pas la question, et, comme de tout temps ils ont respecté les heures marquées par la Pendule, ils ne voient pas de rai-

son de faire autrement. Comme le dit la maxime de la ville: "L'heure c'est l'heure".

Le gouvernement même de la ville est dépendant de la Pendule, puisque c'est l'heure à laquelle sonne le carillon lors du jour du même nom, qui marque également le début de l'année, qui détermine laquelle des douze maisons nobles gouvernera la ville pendant l'année à venir. L'origine des douze maisons nobles remonte aux origines de la cité, il s'agit des familles des douze fondateurs de la ville. On ne sait plus très bien maintenant si leur association aux différentes heures remonte à avant ou après la construction de la Pendule. La maison désignée par le carillon prend donc en charge le gouvernement de la ville pendant l'année, pouvant édicter des lois (en accord cependant avec le conseil des Maisons), s'occupant de la levée et gestion des différentes taxes et impôts, et veillant au maintien de l'ordre par l'intermédiaire de la milice. Une dernière chose intéressante est le fait que les représentants des différentes Maisons ont eu tendance dans les dernières décennies surtout, à développer des particularités, des habitudes, liées au nom de leur Maison. Ainsi, il est de bon ton de dormir longtemps si l'on est Château-Dormant, d'être un bon escrimeur si l'on est Épée, d'avoir des dons pour l'acrobatie et le jonglage si l'on est Poisson-Acrobat et ainsi de suite. Les nobles représentent approximativement un dixième de la population, c'est-à-dire environ deux mille personnes. Toutes les Maisons s'enorgueillissent également de compter des horlogers parmi leurs membres, même si cette tradition est sur le déclin.

C'est pour cet artisanat, pratiqué autant par les nobles que par la plèbe, que la ville a été connue de tout temps dans la région, et même au-delà. Il n'existe pratiquement pas de rue dans la ville qui ne possède son échoppe d'horloger. Celles-ci peuvent être de toutes les tailles, depuis l'atelier qui occupe une dizaine d'horlogers, maîtres et apprentis, à la petite boutique où travaille une seule personne. La plupart de ces commerces se sont spécialisés au cours du temps, qui dans les horloges à eau, qui dans les pendules, certainement la forme la plus répandue dans la ville, qui dans les coucous, qui dans des pendules décorées d'une façon spéciale... Les horloges les plus appréciées sont celles qui retardent exactement comme la Pendule, mais aucune n'atteint sa précision, et toutes doivent à un moment ou à un autre être remontées, au contraire de celle-ci, qui garde sa précision depuis le jour de sa fabrication.

Le Grand Palais

Précisément, le bâtiment le plus remarquable de toute la ville est certainement le Grand Palais, qui abrite la Pendule et le siège du gouvernement de la ville. Sur sa façade principale, on peut voir le cadran de la Pendule, une circonférence d'une dizaine de mètres de diamètre, divisée en douze quartiers chacun correspondant à une heure draconique et orné du symbole correspondant, et pourvue d'une unique aiguille qui la parcourt en une journée. A l'intérieur, on tombe d'abord sur la Grande Salle, au plafond en forme de coupole, au sommet de laquelle est suspendu un pendule, précisément le mécanisme qui permet à la Pendule de fonctionner. En effet, le plan de rotation du pendule n'est pas fixe, il fait un tour complet sur lui-même en une journée exactement. Le pendule est évidemment

protégé des maladroits ou des personnes malveillantes, par une grille circulaire qui empêche d'accéder à la zone où il oscille et par la garde toujours présente. Les effets du frottement qui devraient faire que les oscillations du pendule cessent au bout d'un certain temps, sont compensés par un mécanisme magique situé sous le plancher de la Grande Salle, juste à la verticale du point de suspension du pendule. Si vous avez lu le Pendule de Foucault, vous pouvez vous en inspirer pour la description de la salle et du pendule.

La Grande Salle donne accès à tout le reste du bâtiment, comme on peut le voir sur le plan ci-joint. A droite de la Grande Salle, se trouvent les salles de la garde, réservées à la garde de la ville, qui obéit uniquement aux ordres de la maison gouvernante, même si ses officiers appartiennent à toutes les maisons nobles. On trouvera ici en permanence, sauf événement spécial dans la ville ou sur la place de la Pendule, entre dix et trente gardes venus se reposer, ou préparant leur tournée, ou venus pour récupérer du matériel, ou toute autre occupation qui vous semblera appropriée. Les salles de la garde comptent une dizaine de salles de petite taille, la plupart des bureaux d'officier, et deux salles plus grandes, qui servent de salles de réunion ou autres.

Les salles du personnel abritent les appartements du personnel qui s'occupe de l'entretien du palais, ainsi que d'autres personnes de la plèbe qui y habitent.

La salle du conseil est une très grande salle d'un seul tenant, où le conseil des Maisons nobles tient ses assemblées mensuelles avec le gouverneur en place pour l'année. Elle est occupée dans sa majeure partie par une très grande table rectangulaire qui accueille les délégations, et aux murs on peut voir les armes de chacune des douze maisons de la ville.

A gauche de la grande salle et de la cour intérieure s'ouvre l'aile administrative, avec d'un côté les bureaux des fonctionnaires de la ville, et de l'autre, la salle des archives.

La cour intérieure s'ouvre derrière la grande salle, et son accès est interdit à toute personne de la plèbe ne travaillant pas au palais, ou porteuse d'une invitation spéciale. En principe l'entrée ne sera pas refusée aux nobles, et jamais à des membres de la maison gouvernante. Son entrée est protégée par quatre gardes, deux de chaque côté de la porte, qui cependant reste toujours ouverte, pour que les passants puissent admirer les jardins et la fontaine qui ornent la cour, ainsi que les escaliers de marbre qui donnent accès à l'étage.

Au premier étage, en prenant l'escalier de gauche, on trouve les appartements privés, réservés au gouverneur et à tous les membres de la maison gouvernante qui voudraient faire leur résidence dans le palais pour l'année en cours. L'entrée des appartements est sévèrement gardée, et seuls les résidents pourront passer librement, les personnes en visite, quelles qu'elles soient seront arrêtées au sommet des escaliers pour un contrôle, de routine si ce sont des nobles, plus poussé si ce sont des plébéiens.

En prenant l'escalier de droite, on accède aux salles de réunion, qui accueillent des réunions multilatérales entre les différentes maisons, ou des réunions plus informelles

que les conseils mensuels. C'est là aussi que le gouverneur peut recevoir des invités de marque venant d'autres cités, ou que des repas peuvent être servis. Il y a dans cette aile en tout cinq grandes salles et trois de taille plus réduite, mais qui restent cependant imposantes.

Finalement, au dernier étage, on ne trouve qu'une chose : les mécanismes de la Pendule. Puisque les aventuriers peuvent être amenés à essayer de pénétrer dans ces lieux, voyons les possibilités qui s'offrent à eux. Pour y accéder, il faut d'abord grimper sur le toit. Pour cela, plusieurs solutions possibles, la plus simple étant de prendre l'échelle prévue à cet effet et qui se trouve quelque part dans les salles de la Garde, puis d'ouvrir la trappe qui se trouve située à l'angle avant gauche du bâtiment. Cette option présente plusieurs problèmes. Pour commencer, si les gens connaissent l'existence de la trappe, presque plus personne ne se souvient de l'endroit où on a rangé l'échelle. Cependant, les PJs pourraient contourner ceci assez facilement, en achetant une autre. Deuxième problème, la trappe est verrouillée. Les clefs se trouvent également quelque part chez les gardes, mais allez savoir où, la dernière fois qu'on a dû les utiliser, c'était il y a trois siècles... Autre façon d'accéder au toit : le classique système de la corde et du grappin. Précisons dans ce cas que le toit se trouve à une hauteur de 7 mètres. Si, d'une façon ou d'une autre les PJs finalement arrivent sur le toit, qui est un toit de tuiles en ardoise, avec une pente assez faible, d'une vingtaine de degrés, reste encore à pénétrer dans la salle des mécanismes. Là encore plusieurs possibilités : la porte de service, fermée et dont la serrure est rouillée, mais pas spécialement résistante, ou peut-être un accès à travers le toit de cette salle, qui lui est un toit plat.

Une fois à l'intérieur, se pose la question du sabotage. Les mécanismes de la Pendule sont horriblement compliqués, et aucun PJ, à moins de réussir un jet en Intellect/Horlogerie à -10 (bonne chance...) ne devrait être en mesure d'y comprendre quoi que ce soit, surtout sachant qu'aucun d'entre eux ne possède la compétence horlogerie. Si par un quelconque hasard, ils avaient pu convaincre ou forcer un horloger de les accompagner, celui-ci pourrait essayer de comprendre les mécanismes de la Pendule par le même jet, mais quoi qu'il en soit, leur étude lui prendrait au moins une heure. Le grand problème, une fois arrivés là, est de savoir que le carillon fonctionne par un mécanisme magique qui se déclenche au hasard à une heure quelconque de la journée. Comme les PJs ne sont pas des hauts-révants, ils n'ont pas beaucoup de possibilités d'arriver à modifier ce mécanisme...

Plus précisément ce mécanisme est un objet autonome, créé au moyen d'une grande écaille de Narcos.

Autres lieux remarquables

Arrêtons-nous maintenant un moment sur les différentes auberges et tavernes de la ville. Les quatre plus importantes sont le Lion Rampant, l'Heure Exacte, la Fontaine et le Rocher.

Le Lion Rampant est la première auberge que rencontrent les visiteurs en rentrant dans la cité, c'est une maison à trois étages qui donne sur une avenue principale. Elle

appartient à la maison Couronne, et est tenue par Gustave et Germaine, un couple d'une quarantaine d'années, qui se ressemblent tellement qu'on pourrait croire qu'ils sont frère et sœur. Ils ont le profil type de l'aubergiste : grands, gros, jowfflus, rougeauds, affables, souriants, et toujours très affairés. Les serveurs portent tous une livrée de domestique et sont assez snobs, ils n'apprécient pas beaucoup les gens de la plèbe, bien qu'ils en fassent partie. De toutes façons ceux-ci ne les dérangent quasiment jamais, car les prix pratiqués par le Lion Rampant sont tellement exorbitants que seuls les nobles le fréquentent la plupart du temps. Les étages supérieurs de l'auberge sont occupés par des chambres grand luxe et par des salles de réunion qui sont louées par exemple par les maisons nobles lorsqu'elles veulent avoir une rencontre en terrain neutre.

L'Heure Exacte, grande bâtisse donnant sur la place de la Pendule, est la propriété de la maison du Vaisseau. C'est une auberge aux coutumes assez étranges ; en effet, les repas sont servis au début de chaque heure uniquement. Plus précisément, l'auberge fonctionne ainsi : lorsque les gens rentrent, un peu avant l'heure exacte, les tables sont déjà servies, avec des repas correspondant à l'heure, petit-déjeuner, goûter, déjeuner, dîner ; à partir du moment où les cloches sonnent, ils ont trois quart d'heure draconique pour manger et sortir, au fur et à mesure que les gens terminent, les tables sont resservies pour l'heure suivante, et ainsi de suite. C'est une auberge assez populaire qui fonctionne toute la journée sans interruption, la seule heure où aucun repas n'est servi, seulement des boissons, est château-dormant. Aux étages, on trouve d'abord un grand dortoir commun, puis des chambres assez petites mais confortables et propres.

L'auberge du Rocher est une auberge familiale qui se trouve dans la vieille ville, accolée à la muraille. L'ambiance est très agréable et conviviale, assurée par la famille Radari : le père Gianni, de 40 ans, la mère Giovanna, 39 ans, les filles Giordana, Vanessa et Carla, de 21, 18 et 16 ans respectivement, et les fils Leo et Giulio, de 20 et 12 ans. Au rez-de-chaussée et au balcon du premier étage on trouve la taverne, et le reste du premier étage est occupé par des chambres, le second étage étant occupé par la famille.

Finalement, l'auberge de la Fontaine, située dans une ruelle non loin de la Fontaine, est une taverne qui fait aussi office de bordel. Le contraste est assez frappant entre la pauvreté des lieux et la beauté des femmes qui s'y trouvent. La taverne est tenue par une matrone d'un certain âge, mais très charmante encore, entourée d'une dizaine de jeunes femmes dont on attend qu'elles soient très bien traitées par les clients. Pour s'en assurer, quelques jeunes gens du quartier fréquentent la taverne à tour de rôle, et ils s'en prendront rapidement et violemment à quiconque tenterait de brutaliser une des filles. En échange de leur protection, ils sont grassement payés par la matrone, et certaines des jeunes filles leur accordent leurs faveurs gratuitement.

L'autre point intéressant de la ville est son vieux quartier, avec la vieille fontaine, qui donna jadis son nom à Eaux-Cloques. C'est une fontaine rectangulaire, en pierre, avec dix tuyaux métalliques, cinq de chaque côté,

qui délivrent continuellement de l'eau. Elle est, elle aussi, alimentée par un système magique, qui fait qu'elle est approvisionnée en eau même en période de sécheresse. Cependant, le plus remarquable de la fontaine, à première vue, est le fait que seules les femmes paraissent la visiter. Il y en aura d'ailleurs toujours un grand nombre, à presque n'importe quelle heure de la journée, qui seront présentes autour de la fontaine, à bavarder pendant qu'elles cherchent leur eau. D'ailleurs, une inscription, malheureusement écrite dans une langue ancienne que les PJs ont peu de chances d'arriver à déchiffrer, avertit les visiteurs : Fontaine réservée aux femmes. En effet, les eaux de la fontaine ont la propriété d'augmenter la fertilité des femmes qui en boivent, ainsi que, dans une moindre mesure, leur attrait aux yeux des hommes et leur féminité en général. Il serait donc fâcheux qu'un homme en boive, car, en fonction de la quantité ingérée, il pourrait avoir soudain une voix plus aigüe, ou la barbe qui tombe, voire même commencer à se sentir attiré par les hommes. Si jamais un PJ masculin en boit, le MJ devra juger selon son humeur et la quantité qu'il a bue des effets qu'il ressentira effectivement. Ceux-ci ne se manifestent pas immédiatement, bien sûr, donc, il peut être difficile de les associer à la fontaine. Par contre, si les PJs sont curieux, n'importe qui pourra leur raconter les vertus de la fontaine, car tout le monde dans la ville les connaît. A moins qu'ils ne tombent sur un farceur, bien entendu.

C'est alors que je vis le Pendule

Une fois que les PJs auront enfin réussi à passer la porte d'entrée de la ville, plus ou moins facilement selon les relations nouées avec les gardes pendant la «nuit», ils voudront certainement chercher une auberge. En effet, ils risquent d'être fatigués, car pour eux, comme pour le commun des mortels, il fait nuit au moment où ils rentrent dans la ville. Ceci est l'un des points les plus importants à retenir pour le scénario : les références jour/nuit sont inversées, et l'aube et la matinée correspondent à la fin de la journée, l'heure à laquelle les gens qui peuvent se le permettre (principalement des nobles) sortent, et vont dîner ou boire dans des auberges. Pendant la nuit, les gens travaillent, et la plupart se couchent peu de temps après le lever du soleil. Cependant, il faut remarquer ici que les rues de la ville sont toujours éclairées pendant la «journée». (Note: quand les mots «jour», «journée», «nuit» ou autres sont employés entre guillemets, il est fait référence au jour et à la nuit selon les critères d'Eaux-Cloques.)

L'idéal serait de laisser les PJs errer dans la ville pendant la «journée», de les faire s'habituer un tant soit peu aux étranges mœurs de la ville, puis de les faire se reposer dans une auberge. Evidemment, les PJs ne sont pas toujours contrôlables, il est donc probable qu'ils ne fassent rien de tout cela. Selon le temps qu'il vous restera pour le scénario, arrivé à ce point de l'aventure, il pourra rester de deux à cinq jours au moment de l'arrivée des PJs pour le Jour du Carillon. L'ambiance dans la ville est déjà à la fête,

et tout le monde prépare ses plus beaux habits pour fêter dignement la nouvelle année et le nouveau gouvernement, surtout les différents Maisons Nobles, qui espèrent chacune être l'élue cette année. Pour l'année qui finit, c'est la maison Couronne qui a régné.

Quelque temps après leur arrivée ans la ville, à votre guise, les PJs seront contactés successivement par les représentants d'au moins trois Maisons Nobles. Nous suggérons de ne pas en ajouter plus, à moins que vous ne soyez d'humeur très badine, mais trois maisons seraient déjà un bon chiffre. Chacune d'entre elles contactera les PJs par un intermédiaire différent, et présentera la chose sous un angle différent, mais elles veulent toutes la même chose : savoir si les PJs n'auraient pas envie de trafiquer la Pendule pour que le carillon sonne à la bonne heure, c'est-à-dire, à celle correspondant à leur Maison.

L'intermédiaire choisi par la Maison Couronne est Andrea, une magnifique jeune femme de 25 ans, qui usera de tout son charme sur les PJs de sexe masculin pour les convaincre de servir sa cause. Elle offre une récompense de 100 sols à chacun des aventuriers qui participeraient à l'opération, si celle-ci est couronnée de succès bien entendu. Outre cela, elle laissera miroiter le fait d'accorder ses faveurs à ceux qui accepteraient de travailler pour la Maison Couronne, mais elle ne le fera jamais. Surtout elle prendra bien soin de repérer quels sont les hommes du groupe qui s'intéressent à elle, et de leur donner à chacun l'impression que c'est lui qu'elle préfère. Elle abordera de préférence les PJs au Lion Rampant si ceux-ci s'y rendent, sinon, elle leur fera parvenir un billet à l'endroit où ils se trouvent pour qu'ils la rejoignent dans une des salles de réunion du Lion Rampant. Andrea sera toujours seule au moment de rencontrer les PJs, mais elle sera discrètement protégée par deux membres au moins de la famille.

Siegfried quant à lui sera le contact envoyé par la maison des Épées. C'est un duelliste hors pair qui est toujours accompagné par deux de ses hommes. Il contactera les aventuriers le plus probablement dans la rue, essayant de se lier d'amitié avec eux, en leur racontant ses histoires et en écoutant les leurs, et n'abordera le sujet de la Pendule qu'au bout d'un certain temps, quand il pensera avoir acquis la confiance des PJ. La récompense qu'il offre quant à lui s'élève à 50 sols par personne, plus une arme ou armure au choix.

Finalement, la maison Roseau enverra à la rencontre de nos vaillants aventuriers un petit personnage intrigant nommé Lucio, poète à ses heures, dilettante avant tout, écrivain également. Lucio traîne fréquemment du côté de l'auberge de la Fontaine ou de celle du Rocher, mais il se rend aussi relativement souvent au Lion Rampant. Il préférera aborder les PJs dans le vieux quartier, endroit où il passe le plus clair de son temps, et où il se sent à son aise. Il sera le seul à inviter les PJs dans la demeure de sa Maison, où ils seront traités comme des invités de marque.

Dans tous les cas, il ne leur sera pas exigé une réponse immédiate s'ils se sentent indécis, mais on les pressera de la prendre dans les plus brefs délais. Ceci pourrait permettre aux PJs de réfléchir une fois qu'ils ont reçu les trois offres, de voir laquelle leur semble la plus intéressante, et d'agir en conséquence.

La suite des événements

Peu importe l'ordre dans lequel les représentants des Maisons Nobles rentrent en contact avec les aventuriers, il serait préférable que les trois rencontres aient lieu dans la même journée. À partir de ce moment, ils seront surveillés par des espions des trois maisons, qui se surveilleront également entre eux. Les coutumes de la ville étant relativement pacifiques, il est très peu probable que ces espions en viennent à une agression armée, entre eux ou envers les PJs, mais celle-ci n'est aucunement exclue. Ici, le scénario devient relativement ouvert, puisque les aventuriers peuvent réagir de multiples façons aux offres des trois maisons nobles. Analysons un peu les divers scénarios et leurs possibles conséquences.

1. Les PJs acceptent l'offre d'une des maisons et refusent les autres. C'est une des situations les plus simples à gérer, puisque dans ce cas les alliances sont claires : la maison en question fera tout son possible pour aider les PJs, tandis que les autres essaieront de leur mettre des bâtons dans les roues s'ils ne sont pas suffisamment discrets.

2. Les PJs acceptent ou font semblant d'accepter plusieurs offres. C'est une des solutions qui semble la plus prudente, car dans ce cas ils n'auront rien ou peu à craindre des espions, mais, comme auparavant il leur faudra se montrer relativement discrets s'ils ne veulent pas leur mettre la puce à l'oreille.

3. Les PJs refusent toutes les offres et décident de dénoncer les maisons qui ont voulu les employer au gouvernement actuel de la ville. Dans ce cas, il leur faudra fournir des preuves de ce qu'ils avancent, sinon, ils courent au devant de sérieux problèmes.

4. Ils refusent toutes les offres et décident de ne rien faire. Certes... Les PJs ont tendance à être contrariants, mais espérons qu'ils ne le seront pas à ce point-là. Dans ce cas, on peut toujours imaginer qu'il y a une sorte de tournoi qui est organisé en l'occasion des fêtes du Carillon, et qu'ils pourraient y participer. A moins qu'ils soient suffisamment contrariants pour générer tous seuls du jeu de rôles autour d'eux, auquel cas, il n'y aura qu'à suivre leur inspiration pour voir surgir des histoires.

Le jour du Carillon

En fonction des événements et des décisions qu'ils auront prises, il se pourrait que le Jour du Carillon, les PJs ne soient déjà plus dans la ville, ou alors, enfermés dans une sombre geôle. S'ils sont encore là pour le voir, une grande fête à lieu lors de cette journée, avec des défilés hauts en couleurs organisés par les différentes Maisons Nobles, et un grand feu d'artifice à la fin de la journée, à la mi-château-dormant, une fois que la nouvelle maison régnante pour l'année à venir est connue. La plupart des habitants, ceux qui en ont la force du moins, restent éveillés pendant toute la journée, en pratique, d'un coucher du soleil à l'autre. Pour déterminer l'heure à laquelle le carillon sonne, vous pouvez soit décider de vous fier au hasard (un D12 ferait l'affaire), ou alors la décider arbitrairement. Dans tous les cas, les Maisons Nobles respecteront les accords passés avec les PJs, si tant est qu'elles se soient vues favorisées.

La prophétie du nord



par Agustin Alarcon Muller

Synopsis

Ce scénario commence par réunir les PJs, qui ne se connaissent pas au départ, en les envoyant participer contre leur gré à une sorte d'épreuve située dans un espace magique dont ils doivent sortir au minimum vivant. Ensuite, une fois celle-ci terminée, ils seront envoyés tous ensemble vers un endroit loin au nord de la Mer de Glace, habité par des trolls des neiges, où ils seront pris pour les sauveurs longtemps annoncés par les dieux. À eux de voir à ce moment-là quelle sera leur réaction : s'entretuer, puisque les origines de certains PJs les rendent a priori hostiles les uns envers les autres ; assumer le rôle que leur attribue la prophétie, ou au contraire le refuser. L'idéal évidemment serait au minimum qu'ils coopèrent entre eux, quant à savoir s'ils voudront accepter le rôle que leur réserve la prophétie ou pas, le scénario ne s'en ressentira pas trop.

Prologue

Àu début, il est conseillé de prendre les PJs un par un pour leur expliquer ce qui va leur arriver, à savoir que un soir ils s'endormiront dans leur lit bien gentiment et que le lendemain matin il se réveilleront dans un endroit qui leur est totalement inconnu, aux côtés d'étranges personnages, c'est-à-dire les autres PJs. Il faut noter que, même s'ils parlent tous des langues différentes, au bout d'à peu près cinq minutes, s'ils commencent à parler, une sorte d'adaptation magique se fera, et ils se comprendront parfaitement. Ceci n'est que le premier exemple d'une série d'effets magiques et apparemment inexplicables qui les affecteront tout au long de l'aventure.

L'endroit où se retrouvent les PJs est une salle ronde en pierre de taille grise, surmontée d'une voûte qui atteint une hauteur d'une quinzaine de mètres. La salle est grande, une vingtaine de mètres de diamètre, et aucune issue n'est visible. Les PJs se retrouvent chacun dans leur lit d'origine avec pas très loin de chacun, accrochés aux murs, leurs armes, et dans un coffre au pied de leur lit, quelques objets essentiels. En fait, ce qu'ils retrouveront est ce qui figure dans leur équipement, sur la fiche fournie. À ce moment-là, il est conseillé de laisser les PJs mariner,

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

de les laisser faire connaissance, et les laisser se demander ce qui a bien pu arriver. S'ils commencent à se montrer agressifs les uns envers les autres, la classique voix d'outre-tombe surgit d'on ne sait où les enjoinde de ne pas se battre avant le début de l'épreuve, et encore moins entre eux, puisqu'ils forment une équipe. Au bout d'un certain temps, à vous de voir en fonction de leur potentiel le dangerosité envers eux-mêmes, finalement trois issues apparaissent dans les murs de la salle. Deux conduisent à des salles attenantes et identiques à celle où ils se trouvent, la troisième conduit vers une salle centrale, semblable aux autres mais trois fois plus grande qu'elles. Il y a en tout six salles situées en cercle autour de la salle centrale, abritant chacune une équipe. Au moment où les issues s'ouvriront, la voix d'outre-tombe énoncera les règles : il s'agit de conquérir la salle centrale, et de la tenir pendant au moins une heure, ou d'éliminer les autres équipes. Les cinq autres équipes sont respectivement composées de trolls, d'elfes, de nains, ainsi que deux autres équipes d'humains. Nous ne donnerons pas ici toutes leurs caractéristiques, sachez seulement que sur les six membres de chaque groupe (ou moins, en fonction du nombre de PJs), deux sont essentiellement magiciens, tandis que le reste seront des combattants. Les guerriers possèdent des compétences aux armes qui s'échelonnent de 75 à 90%. Le plus simple est de considérer que les PJs auront essentiellement à faire aux équipes des races aînées, qui utiliseront leurs armes classiques : maillet troll et fronde pour les trolls, arc et lance pour les elfes, hache et marteau pour les nains. Le but de la manœuvre n'est évidemment pas qu'ils remportent l'épreuve, mais simplement de les mettre dans le bain d'une façon assez violente, et de créer des liens entre eux et de les faire s'entraider.

Une fois les combats finis, deux cas peuvent survenir. Dans le premier, par un quelconque miracle, l'équipe des PJs, avec certainement quelques morts ou blessés très graves au passage, a triomphé des autres équipes, et se retrouve victorieuse dans la salle centrale. Dans le deuxième cas, le plus probable et celui que je préfère, est de les voir tous morts ou à terre, en train de se demander ce que signifie ce p... de scénario de convention où ils meurent au bout de cinq minutes, et que décidément c'est pas du jeu.

Dans n'importe lequel des deux cas, les PJs s'endorment à nouveau, et le réveil à nouveau les surprend à un endroit différent.

Le Réveil

Les PJs se réveilleront donc sur une plage cette fois-ci, qu'ils soient morts lors de l'épreuve ou pas, bien entendu, puisque celle-ci n'était qu'une sorte de rêve. Malheureusement, la plage où ils se réveillent n'est pas la plage paradisiaque d'un paradis tropical, avec du sable fin, des cocotiers, et beaucoup de soleil, mais une plage glacée située quelque part au nord de la Mer de Glace. Tout PJ normalement constitué devrait sans plus attendre se mettre en quête d'une trace quelconque de civilisation à ce moment-là. Or, le hasard et le scénario font bien les choses, ils aperçoivent si tant est qu'ils regardent un peu

autour d'eux, plusieurs colonnes de fumée qui semblent provenir d'un endroit situé à quelques kilomètres au nord et près des côtes. Gageons qu'ils voudront bien se diriger dans cette direction...

Le paysage qui s'offrira à eux pendant le trajet sera celui de plages de galets désolées, d'une mer que l'absence de lumière rend presque grise, et au loin, vers le nord-ouest, pour ceux qui ont la vue plus perçante, le Glacier de Valind. Bien évidemment les PJs ne savent pas du tout où ils se trouvent, cependant, s'ils essaient de le deviner, un succès spécial en Connaissance du Monde sera nécessaire pour se repérer approximativement comme étant sur les rives nord de la Mer de Glace. Après avoir marché pendant une ou deux heures à peu près, les PJs arriveront en vue d'un village côtier composé d'une vingtaine d'habitations, la plupart d'elles étant faites entièrement en bois et de forme rectangulaire, à peu près 20 mètres de long sur 5 de large. Ils apercevront également une sorte de menhir dressé au milieu de ce qui semble être la place centrale du village, fait d'un matériau jaune-orangé translucide (de l'ambre), qu'ils ne reconnaîtront pas forcément (jet en Connaissance des Minéraux), ainsi que quelques embarcations de pêche, avec des filets et des harpons. Ce qui risque de surprendre plus nos braves PJs, c'est la tête des habitants : ce sont des trolls des neiges.

Arrêtons nous ici pour faire le point sur les habitants les plus importants du village, ceux que les PJs seront amenés à côtoyer en priorité et le plus souvent. Tout d'abord, nous avons Zaroz, le chef, un vieux guerrier, adorateur de Zorak Zoran (cf. fiche annexe pour les caractéristiques chiffrées des PNJs). Zaroz est assez bourru au premier abord, et toujours prêt à combattre, mais une fois que sa confiance est gagnée, il est le plus loyal des alliés. Il a su se gagner le respect de ses hommes depuis de nombreuses années, même si certains critiquent son attitude par trop résignée, et le peu d'importance qu'il accorde aux prophéties. Ensuite, il y a Dorkaz, le meilleur guerrier du village, fils de Karrg, qui dirige les troupes, et qui est un des principaux opposants de Zaroz. Dorkaz est extrêmement violent, et si les PJs refusent d'assumer le rôle de la prophétie, il pourra même essayer de les convaincre par la force. S'ils acceptent, il pourrait aussi mal le prendre puisqu'il serait dépouillé de son rôle de chef de guerre. Ensuite, pour compléter la trilogie des autorités vient Darzana, la prêtresse de Kyger Litor, dirigeante spirituelle de la communauté, qui elle aussi pense que Zaroz devrait plus prêter attention aux prophéties. C'est en effet elle qui chaque année lors des cérémonies autour du monolithe d'ambre, les rappelle inlassablement à ses fidèles. Sinon, les autres habitants sont de sympathiques pêcheurs trolls de leur état, ou des femmes de pêcheur troll, ou des femmes-pêcheur troll, ou enfin, vous avez compris, non ? Il y a aussi quelques chasseurs, et trois guerriers. Tous les membres du clan savent se battre plus ou moins bien, mais les guerriers sont les seuls qui peuvent passer tout leur temps à peaufiner leurs compétences martiales.

Arrêtons nous encore un moment pour savoir maintenant ce qu'est cette prophétie exactement. En fait, le problème vient de la situation de ces trolls des neiges, qui depuis de nombreuses années sont les victimes d'attaques de groupes humains qui font des raids sur leur village, ainsi que sur les différents villages aux alentours. Cependant la densité de population est très faible dans cette zone et les villages sont séparés entre eux par plus d'une journée de

marche. Ces humains appartiennent en fait à un groupe de pirates qui sillonnent la Mer de Glace pendant la Saison du Feu, en pillant les villages trolls, et amassant de l'ambre, de l'huile de phoque, des fourrures, et même quelques trolls qui seront réduits en esclavage. Une prophétie, selon Darzana inspirée par Kyger Litor elle-même, raconte qu'un jour des hommes viendront « par le sable et non par la mer », que « leurs yeux seront comme la mer » et « qu'ils apporteront la paix par la guerre et l'arme furieuse ».

En résumant les villageois attendent des sauveurs qui les aideraient à affronter les raids.

Premier contact

Le premier contact sera certainement déterminant dans bien des aspects pour la suite du scénario. Les PJs, de nouveau par un étrange effet magique peuvent soudain comprendre et parler parfaitement la langue uz, et ceci durera tant qu'ils n'entreprendront pas d'actions hostiles envers des trolls. Les villageois au premier abord sont méfiants mais accueillants. Très vite la nouvelle de l'arrivée des PJs se répand, et c'est tout le village qui se rassemble pour les saluer. Averties, les autorités locales (les trois PNJs cités précédemment) se disputent le privilège d'être les premiers à prendre contact avec eux. Si les PJs décident d'attaquer les trolls, ou du moins semblent tentés de le faire, faites leur bien voir que la plupart possèdent des harpons, qu'il semble y avoir plusieurs guerriers aguerris, et surtout qu'ils sont en nette infériorité numérique. En effet, les habitants du village sont à peu près 250...

S'ils décident quand même d'attaquer, tant pis pour eux, on les aura prévenus, mais gageons qu'ils ne seront pas stupides à ce point.

Une fois arrivés sur la place centrale du village, les PJs seront conviés par les autorités à rentrer dans le seul bâtiment rond et construit en pierre, situé juste en face du monolithe d'ambre, et qui fait office de temple et de salle du conseil. Seront autorisés à rentrer aussi les guerriers et les anciennes du village, au nombre de trois chacun. Les aventuriers seront accueillis comme des hôtes de marque, et invités à rester au village s'ils le désirent, sans qu'on leur mentionne pour l'instant la prophétie et qu'à aucun moment, il ne soit fait allusion aux raids ni à une quelconque demande d'aide. S'ils sont attentifs, cependant, les aventuriers pourront remarquer que les gens ont l'air très attentifs à leurs moindres faits et gestes. Peut-être que à ce moment-là les PJs ne songent qu'à tenter de rentrer chez eux, et à trouver un bateau pour ce faire. Les habitants se montreront très surpris s'ils montrent ces vellétés, mais se déclareront cependant prêts à les aider également. La nuit tombant après ce premier contact, il est probable que les PJs accepteront l'hospitalité pour la nuit.

La tempête

Après une bonne nuit de repos, les PJs trouveront le lendemain matin une mer démontée et un ciel de plomb. S'ils avaient fait projet de partir par la mer, on leur dira que dans ces conditions-là c'est impossible, d'autant que ce genre de temps dure un minimum de trois jours d'habitude. Qui plus est, en milieu de matinée, une tempête de neige s'abattra sur le village forçant les gens à se calfeutrer chez eux, tous trolls des neiges qu'ils soient, et tout au plus à se déplacer d'une maison à l'autre. Le temps, comme l'ont déjà prévu les villageois se maintiendra ainsi pendant trois jours, avant de laisser la place à un éclatant soleil pas très chaud, certes, mais tout de même, ce sera beaucoup mieux.

Pendant ces trois jours, ils auront l'occasion de faire plus ample connaissance avec les trolls, et ceux-ci bien entendu leur raconteront alors petit à petit les histoires de raids sur leur village, sans toutefois pour le moment nommer la prophétie. En effet, Darzana leur a dit que, comme ils ne savent pas sous quelle forme doit se réaliser exactement cette prophétie, le mieux, du moins dans un premier temps, est de ne rien en dire. Et comme tous les habitants ou presque la craignent ou la respectent, ils suivront, du moins pour le moment, ses instructions.

Les trois PNJs cités au départ, Darzana, Zaroz et Dorkaz, viendront très probablement rendre visite aux PJs de temps à autre. Darzana essaiera d'obtenir leur aide sans la demander directement, pour pouvoir réaliser la prophétie, Zaroz veillera uniquement à ce qu'ils soient bien traités et à ce qu'ils traitent bien ses trolls, et Dorkaz quant à lui parlera de batailles, mais il sera assez ambigu, d'un côté voulant montrer sa supériorité de façon assez grossière, de l'autre voulant tout de même être aimable avec les PJs au cas où ils seraient ces fameux sauveurs dont on parle tant.

Puis, après trois jours de mauvais temps, comme par miracle, le soleil resplendira à nouveau dans un ciel bleu et sans nuage, et sans un souffle de vent. Si les PJs ont déjà décidé d'aider les villageois, ou s'ils hésitent encore, une assemblée sera tenue à ce moment-là, profitant de l'accalmie. A ce moment-là, on leur racontera l'histoire de la prophétie, et on essaiera de les convaincre donc de rester, s'ils ne sont pas déjà convaincus. S'ils ont décidé de partir pour essayer de retourner chez eux (sait-on jamais...), ce sera Dorkaz qui s'en prendra à eux en les vitupérant et en leur révélant le secret de la prophétie. A ce moment-là, si la décision n'est pas encore prise, les PJs sont donc confrontés à un choix : prendre part à une prophétie, et agir comme s'ils étaient les élus attendus, ou partir, pour peut-être rejoindre les pirates, ou simplement pour essayer de retourner chez eux. Même si la première option est la plus probable, ne parions sur rien, et à partir de maintenant divisons le scénario en deux lignes distinctes, selon le comportement des PJs.

Les plans

Si les PJs décident de rester, ils seront traités en héros et fêtés par tout le village, alors même qu'au fond ils n'ont encore rien fait. Mais les villageois voient dans cette acceptation le signe qu'ils sont bien les sauveurs attendus et annoncés. Alors, Darzana les prendra sous son aile pour la journée à venir, leur expliquant le comportement que l'on attend d'eux, et leur confiant quelques secrets magiques qui pourront les aider à accomplir leur tâche. Ensuite, ce sera au tour de Dorkaz de s'entretenir avec eux pendant une bonne partie de la journée, de leur expliquer les tactiques de combat qu'il compte appliquer, et de leur décrire le comportement habituel de l'ennemi ainsi que le nombre d'hommes dont ils disposent. Puis finalement, ce sera au tour de Zaroz de s'entretenir avec eux, leur expliquant que leur présence est le moyen idéal pour parvenir enfin à unifier une dizaine de villages comme le sien autour de leur figure pour pouvoir faire face aux pirates. Voyons maintenant en détail toutes ces informations, à vous de choisir le moment venu celles que livrent les PNJs lors de ces entretiens, et de quelle façon.

L'information la plus importante fournie par Darzana aura trait à un rituel magique, une sorte de mini quête héroïque, lors de laquelle les PJs pourront récupérer deux objets très puissants qui pourraient les aider : Lestak la destructrice, une épée, et un bâton runique très puissant. Evidemment, Darzana a déjà tenté de faire effectuer cette quête par des gens du village, même des guerriers d'autres villages de la région l'ont tentée, mais elle s'est toujours soldée par un échec retentissant, et la plupart de ceux qui l'ont tentée sont morts en chemin. Darzana en est arrivée à la conclusion que seuls les élus de la prophétie sont à même d'en venir à bout. La première chose à faire pour mener à bien cette quête consiste à se rendre au pied du glacier de Valind, plus précisément dans une zone connue sous le nom de la Porte d'Ambre. C'est une sorte de caverne dont les parois sont formées d'ambre, une sorte de bulle de ce matériau engoncée dans la gigantesque masse du glacier. Une fois rendus à la Porte d'Ambre, une prêtresse de Kyger Litor doit accomplir un rituel pour permettre l'ouverture d'un passage vers l'Outremonde. Si les aventuriers acceptent d'accomplir la quête, ce sera bien entendu Darzana qui accomplira le rituel, qu'elle réussira du premier coup, à moins que vous n'ayez envie de faire des jets de dé...

Quant à Dorkaz, il va expliquer aux PJs que les pirates ont l'habitude d'attaquer au début de la Saison du Feu, c'est-à-dire dans trois semaines approximativement. En général ils arrivent avec leur bateau, une sorte de drakkar, et débarquent sur la plage à environ un demi-kilomètre du village, forts d'une cinquantaine d'hommes. Ils investissent ensuite le village, pillent l'ambre et les réserves de nourriture qu'ils peuvent trouver et tuent tous les trolls qu'ils trouvent sur leur passage. Normalement le nombre de trolls entraînés au combat est inférieur à cinq dans chaque village, donc, le combat est très inégal. Quand ils ont récupéré ce qui les intéressait, ils reviennent dans leur drakkar, et repartent piller deux ou trois autres villages selon la saison, puis disparaissent, pour aller revendre le fruit de leurs rapines. Ils emportent aussi généralement

un ou deux trolls comme esclaves dans les villages qui se rendent, voire même des fourrures de trolls qu'ils ont tués. L'équipement des pirates est assez hétéroclite, mais ils ne portent pratiquement jamais d'armure, et la plupart possèdent un arc en plus d'une arme de corps à corps, les plus courantes étant l'épée bâtarde et la hache.

Finalement, Zaroz exposera aux PJs son projet qu'il considère être la seule véritable et définitive solution au problème, créer une alliance temporaire avec les chefs des autres villages, pour enfin pouvoir faire face aux pirates lors d'une bataille rangée. Il s'agirait d'arriver à convaincre les autres villages de mettre en place un système commun de défense, ou chacun céderait un voire deux guerriers à une sorte d'armée commune, qui serait avertie des débarquements pirates par une méthode encore à déterminer. Zaroz a pensé à des signaux de fumée, mais il n'est pas encore certain de cette partie de son plan. Il compte, si possible avec tous les PJs, sinon, avec au moins quelques-uns d'entre eux, faire le tour des villages pour réunir des partisans.

Maintenant aussi bien informés que possible, les PJs devront décider de la marche à suivre. Ils peuvent décider de prioriser la quête pour récupérer Lestak, ou alors l'alliance entre villages, ou bien se séparer en deux groupes qui s'attelleraient chacun à l'une des deux tâches, ou bien finalement, s'étant rendus compte de la difficulté de la situation, décider de fuir, avec les PJs on ne sais jamais, je le dis toujours...

Quoi qu'il en soit, la tournée des dix villages alentour devrait prendre à peu près une semaine, quant au voyage jusqu'à la Porte d'Ambre, il mettra deux jours. La recherche d'alliances dans les villages alentour risquant d'être assez monotone, il est conseillé de ne faire jouer peut-être que les deux premiers villages, les autres pouvant être résumés.

La Quête

Comme indiqué précédemment, le voyage jusqu'à la Porte d'Ambre devrait prendre deux jours. Une fois arrivés sur place, Darzana mettra en place le rituel, qui durera une heure. A l'issue de celui-ci les PJs seront projetés dans un espace parallèle où commencera la quête pour s'emparer de Lestak et du bâton runique. Au fur et à mesure de la progression du rituel, les parois d'ambre de la grotte commenceront à briller, jusqu'au moment de l'achèvement de celui-ci, où la clarté deviendra insoutenable, et les personnages seront aveuglés s'ils n'ont pas fermé les yeux. Finalement un son très fort se fera entendre, une sorte de bruit de choc, de déchirure, accompagné d'un tintement métallique très puissant.

Au moment où les PJs rouvriront les yeux, ils se trouveront encore dans la Porte d'Ambre, du moins en apparence. En effet, plusieurs choses ont changé : Darzana n'est plus à leurs côtés, et, à y regarder de plus près, les murs translucides de la caverne laissent entrevoir, de l'autre côté, une sorte de pré baigné de soleil. En fait, de ce côté-ci, les murs d'ambre ne sont pas tout à fait réels, et il est aisé de les traverser.

Une fois de l'autre côté, ils se retrouveront donc dans un pré, et au loin ils apercevront une haute tour ronde qui surgit au milieu d'une clairière. Ils atteindront celle-ci au bout d'une demi-heure approximativement, et se retrouveront face à une architecture étrange. En effet, la tour ne comporte qu'une seule ouverture, une porte en bois massif située à sa base. Celle-ci s'ouvrira très facilement, donnant accès à une salle ronde plongée dans la pénombre. Une fois tous les aventuriers à l'intérieur, celle-ci se refermera automatiquement. Rien ne se passera tant qu'ils ne sont pas tous à l'intérieur. Dans la salle, on peut voir des restes d'armures, d'habits, d'armes, appartenant à différentes époques et dans des états très différents de conservation. Certaines pièces métalliques seront totalement rouillées, d'autres en parfait état. Tous ces objets appartiennent en fait aux différents aventuriers qui ont tenté cette quête, et qui les ont laissés là. En fouillant un peu parmi les objets qui couvrent le sol, au milieu de la salle apparaîtra une trappe, avec un anneau de fer pour la soulever. Cependant, elle ne s'ouvrira jamais par la force. Une fois donc la porte fermée, une voix retentira, prononçant les paroles suivantes : « Entre aussi naturel que tu es venu ». La solution pour pouvoir ouvrir la trappe et passer consiste à se dépouiller de tous son équipement, habits compris. Une fois que tous les aventuriers seront nus comme des vers, la trappe s'ouvrira d'elle-même.

Celle-ci donne accès à des escaliers qui s'enfoncent dans les profondeurs. Au bout de ces escaliers se trouve une nouvelle porte, qui donne accès à une salle immense, au pavement en damier noir et blanc, et avec d'interminables colonnades. Au loin, très loin, on peut apercevoir une porte de sortie. A nouveau une fois tous les PJs à l'intérieur, une voix résonnera : « Plus tu t'éloignes et plus tu te rapproches ». La solution, facile cette fois-ci est de se retourner et de revenir vers la porte d'entrée.

Une fois celle-ci franchie, les aventuriers se retrouveront dans une salle ronde aux murs de pierre, au centre

de laquelle se dresse une statue, représentant une sorte de barde enchaîné. Comptant la porte par laquelle ils sont entrés il y a huit portes au total. A nouveau une fois tous les PJs réunis, une voix parlera, mais cette fois-ci elle semblera surgir de la statue, qui, si on la regarde bien, remuera presque imperceptiblement les lèvres, pour réciter un étrange poème :

**Dieux, donnez moi la luxure,
que je puisse ensemer la terre
de ma descendance,
donnez-moi la gourmandise
que je mange à ma faim
pour être plus fort demain
donnez-moi la colère
pour être sans pitié
contre mes ennemis
donnez-moi l'envie
que je puisse amasser
des richesses sans nombre
donnez-moi l'avarice
pour qu'on ne me prive pas de mon bien
donnez-moi l'orgueil
que je ne laisse personne
douter de mon droit
donnez-moi la paresse
que je puisse me reposer
sans remords et sans crainte
donnez-moi le péché
pour que je sois un homme.**

En fait, ce poème les avertit du comportement à suivre lors des épreuves qui vont suivre : s'ils veulent triompher, ils devront succomber à ce que les malkioni considèrent comme des péchés. Ce ne sera pas forcément facile pour les personnages malkioni, s'ils interprètent leur rôle à peu près correctement, mais pour les autres, cela ne devrait pas poser de problème particulier. En fait, les aventuriers se retrouveront successivement dans une série de situations, dans lesquelles l'un après l'autre ils pourront soit succomber, soit résister à la tentation de l'un des péchés. Ceux qui résisteront à la tentation auront mystérieusement disparu lors de l'épreuve suivante. Il ne reste qu'à espérer que au moins un des six arrivera au bout... Pourquoi dans ces conditions, les trolls ont-ils échoué demanderez-vous ? Eh bien, il se trouve que pour les trolls l'épreuve consistait à résister à toutes les tentations, et tous ont réussi à résister à une des tentations.

En ce qui concerne les épreuves, voici des exemples de situations dans lesquels les PJs peuvent se retrouver correspondant à chaque péché, libre à vous cependant d'improviser d'autres scènes.

Luxure

les PJs se retrouvent comme invités d'une fête de style romain, et des personnes du sexe opposé, vêtues de tuniques blanches presque transparentes, et avec des corps presque parfaits, viennent les aborder, et leur font des propositions très... luxurieuses.

Gourmandise

Cette fois-ci ils sont conviés à un banquet avec tous les mets les plus délicieux, où l'on servira trois entrées, quatre plats et trois desserts.

Colère

Les PJs se retrouvent au sein d'un clan qui réclame vengeance pour les morts, exigeant que pour chaque homme tué, dix hommes soient tués chez l'ennemi.

Envie

Des gens passent dans une rue calme d'une ville, richement vêtus, portant sur eux des bijoux et des bourses bien remplies, sans aucune escorte.

Avarice

Cette fois-ci, ils seront de riches personnages auxquels on demande l'aumône, par exemple des nobles à cheval passant dans une ville

Orgueil

Les PJ, grands guerriers ou mages d'un clan, sont mis au défi de prouver leurs capacités face à d'autres membres du clan moins expérimentés, qui usent de railleries pour les provoquer. Cependant le défi qu'ils proposent mettrait en danger les vies des aspirants.

Paresse

il y a un chantier important à terminer dans le clan, mais c'est si bon de dormir...

Une fois les sept épreuves passées, et supposant qu'il reste encore un PJs au bout de la septième, et qu'ils la réussissent, tous ceux qui ont succombé à toutes les tentations se retrouvent à nouveau dans la salle ronde de la tour. A ce moment-là, de nouveau, une voix leur parlera. Elle ouvrira d'abord deux sortes de fenêtres immatérielles, à travers lesquelles ils pourront voir, d'un côté, des gens vêtus de tuniques blanches alignés et flottant dans le vide, parmi lesquels, après un examen attentif ils pourront reconnaître leurs compagnons, et de l'autre, une épée faite en métal noir et qui brille d'une lumière rouge, ainsi qu'un bâton en ébène poli et strié d'argent, posés sur une table. La voix alors dira: « Voici Lestak, le but de votre quête, et voici vos amis qui ont rejoint les rangs des parfaits du Dieu Invisible. Vous qui avez surmonté les épreuves, vous pouvez maintenant formuler trois vœux. Que désirez-vous ? » Il faut bien faire comprendre aux PJs qu'ils n'ont pas encore gagné Lestak, que celle-ci fait l'objet d'un vœu, qui peut être conjoint avec celui du bâton runique. Un autre vœu logique serait la libération du statut de parfait de leurs amis, mais laissez-les un peu réfléchir tous seuls...

Une fois les trois vœux prononcés, tous ceux qui ne seront pas au nombre des parfaits se retrouveront dans la Porte d'Ambre, la virtuelle, d'où ils pourront regagner la porte d'Ambre réelle très facilement en empruntant la sortie de la caverne. Darzana les attendra, ils auront passé au total une journée à l'intérieur, et elle les enjoindra de se mettre en route immédiatement pour revenir au village.

Lestak : épée bâtarde en plomb enchanté, MR : 3, dégâts : 1D10+2, enchantée avec deux sorts : Épée de Vérité et Protection 4.

Bâton runique: matrice de sorts divins, avec les sorts suivants: Marcher dans les Ténèbres, Créer Obscurité, Détruire l'Éther, Aveuglement, Sombrevue, Ecraser.

L'alliance sacrée

Avant, après, ou pendant la quête pour conquérir Lestak, des PJs seront recrutés pour faire la tournée des villages avoisinants, et essayer de convaincre leurs chefs de faire une alliance temporaire en vue d'éradiquer la menace pirate. Ce sera principalement aux PJs de faire preuve de leur talent lors de ces visites, en jouant non seulement sur la prophétie, mais aussi sur un aspect plus pratique d'une stratégie qu'ils auront mis en place, ou en présentant par exemple les idées de Zaroz et de Dorkaz aux chefs des différents clans. Le plus simple peut-être, Zaroz le proposera si les PJs n'y pensent pas, est d'appeler tous les chefs à venir, accompagnés de leur meilleur guerrier et d'une prêtresse de Kyger Litor, à une assemblée tribale qui aura lieu au village où les PJs ont été accueillis.

Si les personnages présentent de bons arguments, il est assez probable qu'ils arrivent à convaincre sans trop de mal tous les clans à se joindre à eux. Il sera convenu que chaque clan apportera deux guerriers à l'armée commune, ainsi qu'une dizaine d'autres trolls, formant ainsi une troupe forte d'environ 120 trolls.

Le départ

Revenons maintenant un instant à la possibilité évoquée tout à l'heure d'un départ des PJs. Si malgré les exhortations de Dorkaz ils partent quand même, aucun habitant du village n'essayera de les retenir, et ils leur fourniront même un petit navire de pêche. Pour que le scénario ne termine pas en queue de poisson, vous pouvez leur faire rencontrer les pirates en mer, qui leur proposeront de s'engager à leurs côtés, surtout s'ils leur disent qu'ils ont été dans un des villages trolls, où ils auront pu repérer les défenses et les endroits où sont stockés les vivres et l'ambre, ainsi que bien sûr ce fameux monolithe. Ils seront engagés comme membres à part entière de l'équipage, et s'ils survivent, recevront une part de butin comme tout le monde.

La bataille

De quelque côté que se trouvent nos PJs, le temps arrive maintenant de la bataille finale. Dans tous les cas, les pirates choisiront pour attaquer en premier lieu le village de Zaroz. Si les PJs sont parmi les trolls, espérons qu'ils ont mis en place un système d'alerte avancée, auquel cas ils pourraient être sur les lieux assez rapidement, sinon, prenez en compte le fait que entre le débarquement des pirates et leur embarquement ne s'écoulent pas plus de deux heures en général. S'ils sont du côté des pirates, le village, bien que prêt à recevoir leur attaque, n'offrira qu'une résistance limitée, vu la piètre qualité de ses guerriers comparés aux pirates, surtout si ceux-ci sont épaulés par les PJs. Veillez cependant à les mettre un peu en danger, en leur faisant affronter Zaroz ou Dorkaz par exemple, ou un groupe de plusieurs trolls qui les attaquent conjointement avec leurs harpons.

En cas de victoire des trolls extermineront tous les pirates sans exception, à moins que les PJs leur demandent de faire autre chose, les pirates quant à eux suivront leur tactique habituelle de tuer ceux qui s'opposent à eux, mais de ne pas perdre de temps à achever des blessés, ce qui les intéresse par-dessus tout ce sont les richesses qu'ils peuvent dérober.

Caractéristiques des PNJs

Pirate typique

PV: 12

PF: 25

PA: 2

Arme	Att	Par	MR	Dégâts	PA
Epée/Bouclier	70	65	7	D8+1	12
Hache	75	60	7	D8+2	8
Arc					

Chef pirate

PV: 15

PF: 30

PA: 4

Arme	Att	Par	MR	Dégâts	PA
Epée/Bouclier	80	80	7	D8+1+D4	12
Hache	85	75	7	D8+2+D4	8
Arc					

Troll typique

PV: 15

PF: 30

PA:2

Arme	Att	Par	MR	Dégâts	PA
Masse	50	45	7	D8+D6	
Harpon	75	-	6	D10+D3	

Guerrier Troll

PV: 18

PF: 40

PA:5

Arme	Att	Par	MR	Dégâts	PA
Maillet	80	80	6	2D8+D6	
Harpon	90	-	5	D10+D3	

Cours Decker Cours



par Didier Cotel & Gilles Kentzinger

Synopsis

Un petit run facile comme à chaque fois, une équipe de decker est chargée de récupérer le corps d'un enfant, un otaku en fait, qui en errant dans la matrice est tombé accro d'un jeu, mais a aussi découvert un nexus très intéressant. Ce nexus abritait des renseignements sur des exactions commises par Renraku en territoire Aztech. Ce nexus était protégé par un macro virus : « Rémus ». Ce macro virus à un pendant dans le monde réel une nanite « Romulus » agent des destructions de Renraku en Aztech. Rémus a pour but de chercher et détruire toute allusion à Romulus. Mais Sued, le jeune otaku a été contaminé par Rémus sans y succomber. Que va donner la combinaison de ces composantes dans l'Arcologie de Renraku ? Aux joueurs de le découvrir

Les étendards sont dressés, un samouraï dans sa belle armure de kevlar rouge s'avance et arme son fusil d'assaut. L'armée qui se trouve derrière lui pousse un grand cri, fourbissant ses armes, et se lance dans la bataille. L'armée adverse, de vert vêtue, se précipite elle aussi vers le bas de sa colline. Le choc est interminable, le fracas des armes et des balles sur les armures masque le bruit du vent. Au cœur de la bataille le samouraï rouge, rencontre sa Némésis, un grand samouraï vert. Les coups de feu pleuvent entre les deux combattants, chacun tentant vainement de toucher l'autre. Leurs chargeurs vides, ils se retrouvent l'un en face de l'autre, l'un dégaine son katana, immédiatement imité par son adversaire. Les enchaînements de coups volent, les étincelles jaillissent de tout côté, les armures commencent à être touchées. Une deuxième passe commence entre les deux combattants. Ils font jeu égal mais l'un d'entre eux commence à faiblir. Son armure commence à prendre des coups de plus en plus nombreux et violents. D'un long saut vers l'arrière, il rompt l'engagement. Il abaisse sa lame, la rengaine, son adversaire lui aussi abaisse son katana. Le samouraï vert, dont l'armure porte maintenant de nombreuses marques de coup, ôte son masque. Et s'adressant à son adversaire : «Ce fut un beau combat, mais maintenant nous avons du travail !». Il disparaît dans un brouillard vert, et quelques instants plus tard, le samouraï de rouge vêtu disparaît lui aussi dans un brouillard rouge.

Seattle subit encore une fois cette année l'assaut de la pluie, les rues sont pleines de déchets flottant dans les caniveaux. Les trottoirs sont parcourus de temps en temps par une vague de pluie plus forte que la moyenne. Dans ces bas fonds de Seattle, un immeuble parmi d'autres grouille

Intro : une belle bataille, un monde peu reluisant

Le vent souffle sur la plaine, les herbes vertes se couchent par vagues entre les deux collines. Les deux armées sont prêtes à donner l'assaut.

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

de vie. Dans le patio au centre de l'immeuble, une musique folle rythme les évolutions de grapheurs ivres de musique et d'autres stimulants ont trouvé que de grapher tout en passant d'un mur à l'autre accroché par une corde élastique était beaucoup plus intéressant. L'eau s'écoule sur les murs, s'engouffre vers les étages inférieures, suinte sur les murs, telles des cascades sur le flanc de la montagne. Mais cette montagne est faite de béton, et les cavités qu'elle recèle abritent ce que certains dans leurs appartement cossu appellent la fange de la société. Ici, trolls, ork, nain, humain, elfe cohabitent ou plutôt vivent les uns sur les autres. Dans un étage, une espèce de bazar moderne s'est établi, les gens échangeant ce qu'ils ont pu grappiller, voire voler, dans la rue ou les quartiers avoisinants. Encore plus bas dans les anciens parkings de l'immeuble, les box ont été reconvertis en habitat sommaire, ici les gangers côtoient les autres personnes. Dans un des box, certains se livrent à des activités plus ou moins recommandables. A côté d'un box où un groupe se livre à une orgie, deux membres d'un gang sont assis devant l'entrée de ce qui semble être une caverne d'Ali Baba. Dans cette caverne, 5 personnes sont assises, deux d'entre elles portent des lunettes et sont connectées par un jack à une série de consoles, un écran rafistolé de brique et de broc, ruban adhésif, super colle, et fil de fer, montre un paysage qui, ici, semble idyllique. Une plaine d'herbe verte où se déroule une bataille. De temps en temps, cet équipement hors d'âge, grésille, l'écran est parcouru d'interférences, perd sa couleur. Une des autres personnes lui donne un coup du plat de la main et l'écran reprend une coloration normale. « Foutu matériel » tonne sa voix. Les deux autres personnes à l'arrière du box, assises sur des caisses de matériel électronique, semblent fort occupées sur un deck, une opération à cœur ouvert pourrait-on dire. Ils semblent très concentrés. L'une des deux personnes connectées choisit ce moment pour ôter son jack et ses lunettes et dire « Ce fut un beau combat, mais maintenant nous avons du travail ! ».

Vous l'aurez compris les cinq personnes sont les personnages que vont incarner les joueurs.

I Forum Tango, le rendez-vous

Le rendez-vous, comme le dit un message à l'attention de John, est fixé de manière matricielle. Ce détail pourrait être choquant si la nature du groupe n'allait pas dans ce sens. Les deckers ont l'habitude de se voir proposer des runs par l'intermédiaire de la Matrice, même s'il est relativement rare que le rendez-vous ait lieu lui aussi dans la Matrice.

1.1 Ambiance

Le nexus de rendez-vous est un Forum Tango, un espace de réalité virtuelle dédié à l'Amérique des années 1920, ces années folles de la prohibition et des bars clandestins.

La connexion au nexus se fait en douceur, les deckers arrivent dans leur personnage version 1920.

Une voiture est garée dans la rue, un des decker ouvre la portière, un autre sort de cette voiture. Un autre arrive non loin, accoudé sous un porche. Une des choses qui frappe tout de suite est l'absence de couleur dans ce nexus, tout n'est que noir et blanc teinté de gris. Une petite bruine, le genre de pluie qui ne mouille pas flotte dans les air.

De l'autre côté de la rue se trouve un grand building, éclairé par de grandes lampes électriques disposées sur son parvis. Les longs cônes de lumière ont du mal à éclairer toute la structure et une partie des colonnades de la façade se perd dans la nuit. C'est une espèce d'hôtel, le Catz le lieu de rendez-vous est situé juste à côté.

L'entrée dans le bar plonge totalement les joueurs dans l'ambiance d'un bar clandestin au plus fort de la prohibition : une femme chante accompagnée d'un piano (un petit jet de perception relève que ce doit être la personne d'une vraie personne). Les flics enlèvent leur casquette. Le noir remonte quelques bouteilles de la cave. Et chose plus singulière un asiatique à une table sur le côté leur fait un signe.

1.2 Le rendez-vous

Une fois les joueurs assis à la table de l'asiatique, celui-ci sort un étui à cigarette de sa poche. En extrait une cigarette, l'allume, tire une bouffée et tapote rapidement sur le cendrier. L'atmosphère change alors radicalement, les sons se propagent différemment. Derrière le petit asiatique, la fumée prend une consistance. Elle s'obscurcit. Bientôt la table ne semble plus éclairée que par une unique lampe accrochée au plafond. Un rond de lumière au milieu d'un néant. Les joueurs et la personne avec laquelle ils ont rendez-vous sont passés dans un salon privé, à l'abri des observateurs indiscrets et des oreilles curieuses.

« J'ai un petit problème, et il semblerait que vous seriez à même de le résoudre » engage l'asiatique

Le problème que les joueurs auront à résoudre, est la localisation et le rapatriement d'une personne. Elle se fait appeler SUED et d'après le Johnson elle a disparu depuis plus de 48h. C'est un decker lui aussi, et apparemment il est connecté depuis tout ce temps. Nous appelons ce genre de personne des Ghosts, des personnes suspendues dans la matrice sans moyen apparemment de retourner à la réalité. Les joueurs disposent de 24h pour le retrouver, trouver son point d'accès et le ramener au bon soin « d'un ami cher » Mr Ding Fong dans les locaux de l'arcologie Renraku.

Le job pourra être rémunéré aux choix en espèce (20 000 Nuyen par personne avec 10% de marge de négociation) soit en logiciel.

Apparemment ce ghost fréquentait :

- Un forum de rencontre ambiance Nautilus avec son capitaine Nemo une grande île secrète avec un sous-marin en son centre, et une série d'appartements disséminés sur l'île. Une petite enquête classique (Appartement fermé, bloc de donnée à rendre visible malgré les contres mesures) permet d'apprendre qu'il n'est pas passé par là depuis plus de 48h et que c'est un grand fan d'un Jeu : Ragnarok.

Une fouille approfondie permet de déterminer que le ghost s'appelle Sued et qui est un grand joueur d'une map en particulier : la map Stanlingrad.

- Le Jeu Ragnarok, le Johnson ne sait pas trop ce que c'est en dehors des grandes lignes, mais croit savoir que le ghost se prête souvent à ce jeu.

II Ragnarok, la confrontation

Ragnarok est un jeu de tir massivement multi-joueurs. Ce jeu se joue sur différentes cartes qui représentent différents conflits de l'époque moderne, des guerres de sécessions aux euro guerres. Les cartes font essentiellement intervenir deux équipes qui s'opposent sur le champ de bataille. L'interface ressemble grandement à ce qui pourrait se trouver actuellement dans des jeux de tir multi-joueurs, mais l'éventail des possibilités est nettement plus étendu. Des systèmes de classes sont prévus et permettent à chaque joueur de progresser dans celle-ci, améliorant ses capacités ou lui offrant plus de possibilités.

Certaines capacités spéciales réclament par ailleurs de dépenser des points d'expérience pour pouvoir être utilisées. Les effets de ces capacités sont alors augmentés en proportion du nombre de points d'expérience dépensés. Les points d'expérience permettent aussi d'accéder à du nouveau matériel, des armes, des protections, des bandages.

A la connexion à Ragnarok, les joueurs arrivent dans un bombardier, le ciel est de couleur sépia, zébrée d'éclats de flak et des explosions des obus antiaériens. Le bombardier est grandement secoué. Le ciel est illuminé par instants par des rais de lumière devant venir du sol, peut-être des projecteurs de poursuite...

Le programme est divisé en plusieurs zones :

- un boot camp pour les forums et les tableaux de score,
- une soute de bombardier où se trouve une radio qui dispense la foire aux questions,
- le pont supérieur du bombardier où on peut choisir les serveurs et les cartes jouables,
- Le jeu en lui-même.

2.1 Jour 1

Tant que les joueurs ne se seront pas connectés sur le serveur Stalingrad, ils ne trouveront pas de trace de Sued. Mais une fois sur ce serveur / carte, ils commenceront à trouver des informations sur le joueur Sued, ils pourront apprendre qu'il joue du côté rouge et qu'il n'est pas déconnecté.

Stalingrad est une carte où deux camps sont opposés, les rouges et les bruns. Les dernières nouvelles sont celles

d'un pilonnage d'artillerie des bruns sur une position forte des rouges.

Pour en apprendre plus les joueurs devront se connecter et jouer sur ce serveur.

S'ils décident de jouer côté rouge, ils recevront un couteau et un makarov, du côté brun toujours un couteau et un luger.

Ils seront revêtus de veste chaude et d'un képi ou d'un casque suivant le camp.

Dans l'éventualité où les joueurs décideraient de se répartir dans chacun des camps, il faudra faire jouer les joueurs à part. Ils ne pourront pas communiquer entre eux tant qu'ils joueront. S'ils essaient de créer un canal de communication par l'extérieur du jeu, le système anti triche de Ragnarok les détectera et les déconnectera. S'ils récidivent, des contre-mesures commenceront à être lancées contre eux.

Si les joueurs étaient amenés à charger des programmes sur leur deck, ils pourront certes avoir de meilleures performances, être plus rapides et plus puissants, mais dans le même temps le jeu considérera que les dommages infligés pendant le jeu seront répercutés sur le joueur. C'est un pari risqué que de se connecter ainsi à « chaud » sur Ragnarok.

Une fois connectés, ils se retrouvent dans la soute de largage d'un transport de troupe. Le voyant passe du rouge au vert, ils peuvent sauter. La descente fait l'effet d'un zoom sur la carte, ils descendent vite vers celle-ci mais arrivent en douceur.

La situation tactique à ce moment du jeu est la suivante :

Les rouges sont en train de se replier vers la gare et les bruns ont pris pied sur les berges et commencent à fortement progresser vers le centre ville.

Le ciel est d'un gris plombé immobile. Les débutants - donc nos joueurs - arrivent très près de la ligne de démarcation. Le jeu est difficile d'approche pour eux, bien qu'ils courent les ombres depuis un certain temps. Ici les règles sont différentes.

La première journée pourra être émaillée de petits épisodes, comme des mini quêtes pour gagner de l'expérience et acquérir du matériel.

- Par exemple, aller secourir un soldat blessé au milieu d'une place, place sous le feu de deux sniper.

- Participer à des opérations anti sniper en aidant des tanks à avancer entre les immeubles et éviter que celui-ci ne tombe sur une mine ou sur une troupe d'infanterie anti tank.

- Participer à une traque dans les égouts, où de chasseur ils deviendront chassés à grand coup de lance-flamme et de cocktail molotov.

- Récupérer des armes dans une maison qui semble abandonnée mais qui en fait est piégée avec des grenades dégoupillées au bout d'un fil de fer. Ainsi de suite ...

A la fin de la journée, les joueurs devront avoir un peu galéré, subi quelques morts et être revenus plusieurs fois

(plus ils auront de point d'expérience plus vite ils peuvent revenir au combat).

2.2 Le jour le plus long

La situation stratégique a un peu changé en fonction du jeu des joueurs : s'ils jouent du côté rouge, du kérosène a pu arriver avec un train avec des renforts pour les unités de sapeur et de démineur.

Un petit gavroche distribue des tracts dans la gare sous la harangue d'un officier politique qui derrière ces petites lunettes rondes scandé des slogans à la gloire du camp rouge et de son meilleur soldat : le sniper Vassily. Cette ambiance de propagande, des joueurs qui sont dans le jeu plus que de raison, est particulièrement indigeste et puérile pour les vieux routards que sont nos joueurs. Mais il faut forcer le trait et bien rendre cet aspect du jeu.

En se rapprochant d'une pile de dossiers du côté rouge, ils pourront avoir accès au log de connexion et de combat des meilleurs joueurs, Sued fait partie de ceux-là. Ils pourront découvrir que Sued a l'air de se connecter à chaud, c'est à dire de la manière mortelle. Et qu'apparemment celui-ci est déjà mort plusieurs fois, sans que cela ne l'empêche de revenir. Les derniers événements relatifs à Sued annoncent qu'il a été tué et qui ne s'est pas encore rechargé. Il apparaît cependant toujours connecté.

Ainsi, ce que les joueurs auront pu découvrir en progressant dans le jeu et en s'entretenant avec les autres joueurs, c'est que SUED est un très bon joueur, qui a un grand fair play, mais qui ne s'est jamais impliqué dans aucun clan ni dans l'idéologie de son camp.

En discutant avec les joueurs, ils tomberont à moment donné sur un autre « bon » joueur. Celui-ci est très arrogant, fier de son jeu et un peu imbu de sa personne.

Il pourra au cours d'une âpre discussion leur apprendre qu'il sait où Sued a été tué.

C'est une zone qui a été récemment bombardée par l'autre camp. C'était une zone d'intense combat, mais maintenant la zone est un « no man's land ».

Ils auront pu tomber sur cette information, en consultant les log : ils verront que SUED est toujours connecté, et qu'apparemment il aurait été tué dans une zone qui était en plein milieu de la zone de combat. Cette zone n'est plus au centre des combats actuellement, un grand bombardement y ayant été effectué.

En se rendant sur les lieux, les joueurs, après avoir dû traverser les lignes ennemies, trouveront un être blanc, androgyne, en position fœtale et au centre d'un cercle de terre brûlée. Ces longs cheveux blancs recouvrent une grande partie de son visage. Autour de lui, des espèces de pieuvres mécaniques tentent de percer la barrière de défense de cet être. Sous les assauts des pieuvres, la barrière commence à faiblir, et l'être en son centre continue de s'étioiler.

Les joueurs viennent de faire connaissance avec une incarnation de Rémus : les pieuvres. Celles-ci sont méthodiques et il est clair que n'importe quel autre decker aurait succombé depuis longtemps à leurs attaques. SUED cependant n'est pas un decker comme les autres, c'est un otaku, une personne capable de s'interfacer directement avec la Matrice sans passer par un point d'accès une con-

sole ou tout autre élément matériel. Les pieuvres ignorant cette spécificité de SUED, applique la technique habituelle et bloquent SUED par leurs attaques incessantes.

Les joueurs pourront soit attaquer celle-ci via les mécanismes du jeu soit avec les mécanismes de hack « standard » dans le dernier cas, ils s'exposent à être découverts et déconnectés par le système anti triche.

Dans les deux cas, ils devront entrer en contact avec Sued pour avoir des indications sur son point de connexion et le tracer. Mais à partir du moment où ils auront été en contact avec lui, ils deviendront eux aussi des cibles pour ces pieuvres.

III

L'orphelinat, la fuite

Une fois en contact avec Sued une fuite matricielle sera engagée entre eux, Sued et les pieuvres. Ils passeront de site en site de forum de discussion en site de réservation de voyage (pourquoi pas un épisode analogue à l'épisode du train dans les Animatrix, les pieuvres remontant le wagon pendant qu'ils fuient vers l'arrière du train...)

Au fur et à mesure de la fuite, une évidence s'impose ce qui contrôle ces pieuvres dispose d'énormes ressources et n'est pas prêt de lâcher prise.

Une seule solution devrait alors s'imposer aux joueurs : se séparer ; qu'un groupe continuera la fuite matricielle pendant que l'autre ira déconnecter physiquement Sued.

Son point de connexion a été retracé jusqu'à un orphelinat, l'« orphelinat de l'aube nouvelle ». C'est un vieux bâtiment, payé sans doute pour la façade sociale par quelque corporation. Une belle opération de relation publique sous la forme d'un assemblage de vieilles briques, de portes en acier et de quelques caméras extérieures.

L'entrée du bâtiment est gardée par un vrai vigile (un troll pour ne rien gêner). Il ne sera pas facile d'entrer dans cette orphelinat endormi, où seules quelques lumières semblent encore allumées.

La fuite continue, et la trace matricielle donne de nouvelles informations, la connexion semble provenir de l'infirmierie. Une fois que les joueurs sont entrés et qu'ils ont trouvé l'infirmierie, ils se trouveront face à un gamin, un humain, allongé sur une table, apparemment dans une sorte de coma. Ce gamin porte un t-shirt trop grand pour lui, mais ce doit être le sien, un grand SUED est marqué en travers de celui-ci. Ses cheveux ou plutôt son absence de cheveux (rasé ras) ne semble masquer aucun jack de connexion. En cherchant plus attentivement, les joueurs seront confrontés à un problème, ce gamin semble être connecté à la matrice sans avoir besoin d'un jack.

En allant fouiller dans les archives médicales de l'orphelinat, le dossier médical de Sued révélera une absence de communication, des problèmes socio-relacionnels profonds à la limite de l'autisme. Et des cicatrices liées à des

crises de convulsion qui semblent assez fréquentes chez lui.

Si on lui pose des questions, SUED sort finalement de l'état de coma dans lequel il semblait se trouver.

Et commence à dire « Rémus m'a retrouvé mais la clé se trouve au sein de la Louve nourricière des deux frères. Rémus et Romulus se protègent l'un l'autre. Mais je suis Néron » puis il retombera dans le coma.

A ce stade du scénario, il devrait rester 1h à 1h30 avant la deadline imposée par le Johnson.

IV La livraison, la clôture

Si les joueurs se mettaient à faire des recherches sur ce Rémus, ou Romulus, ils commenceront par avoir quelques résultats, des images principalement. Des images d'immeuble d'Aztechnologie avec des rangs de cadavres disposés devant, puis un spider commence à refaire son apparition.

S'ils insistent, la spider deviendra plus agressive et attaquera le decker de manière mortelle.

Un peu plus tard, la même recherche n'aboutira pas ou ne renverra qu'un «Erreur Système >> flux de données corrompu ».

Il est temps de procéder à la livraison de Sued à Ding Fang. Le transport jusqu'à l'arcologie se fait sans problème. Dès l'arrivée, Sued est conduit à l'infirmerie et les joueurs auprès de M Ding Fang. Ils auront une courte attente avant d'être introduits dans le bureau de Fang. Un bureau très classique pour un cadre de haut niveau de la Renraku. Au moment où les joueurs entrent dans celui-ci, un écran vidéo derrière le bureau diffuse des images de ce qui semble être l'infirmerie. Fang qui leur tournait le dos, se retourne en leur disant :

« Sued est entre de bonnes mains, c'est un cas très intéressant. Mais que lui est-il arrivé ? » Pendant qu'il prononce ces paroles, un infirmier semble injecter quelque chose dans le bras de Sued. Il vient de lui injecter une dose de Romulus pour faire disparaître de la mémoire de Sued toute trace des événements qu'il a pu découvrir.

Sued commence à se convulser, puis ouvre grand les yeux, des yeux qui semblent plein d'une vie et d'une envie de vengeance que personne n'aurait pu imaginer chez ce jeune homme.

L'infirmier voyant la réaction de Sued, tourne sa tête vers l'écran et dit clairement « Monsieur, nous avons un problème ». Les lumières commencent à clignoter puis s'éteignent. Au bout de quelques instants, l'écran se rallume montrant Sued debout qui annonce :

« Je Suis Néron, je viens Brûler Rome, Mon nom est DEUS »

Conclusion

Flash info

« Nous sommes le 19 décembre 2059, aujourd'hui vers 19h00, l'arcologie de Renraku a coupé tout contact avec l'extérieur. Les portes ont été sellées et fait sans précédent, les défenses extérieures ont été activées. D'après nos sources, la matrice de Renraku subissait des perturbations peu de temps avant. Que s'est-il passé ? Cette question est pour l'instant sans réponse. Que sont devenus les habitants de l'arcologie ? D'après les derniers recensements ce sont près de 100 000 personnes qui étaient présentes dans les lieux. Je passe la parole à notre holo reporter sur place Ken Frogman »

Electricité de Strasbourg



par Didier Cotel, François Delpeuch et Gilles Kentzinger

Les PJs sont des survivants des diverses catastrophes qui ont touché l'Alsace en ce début de millénaire : séismes, explosions, épidémies... Ils vivent dans une tranquillité relative au sein d'un camp, à Lahr, dans l'ex-Allemagne, sur les bords du Rhin. Jusqu'au jour où ils sont témoins de l'enlèvement de leurs proches par des paramilitaires. Entre les marais peuplés de sauvages aux pouvoirs étonnants, les communautés françaises difficilement accessibles, et les ruines de Strasbourg infestées de vermine, où iront-ils chercher aide et matériel pour libérer leurs familles d'adversaires aussi lourdement armés ?

1. De prisons en aéroports :

1.1. De l'explosion de la raffinerie de Reichstett et de ses conséquences sur l'agglomération de Strasbourg

La prison n'était pas entièrement vide lorsque les écoliers étaient arrivés. De nombreux taulards, après la démission des matons, avaient trouvé commode de prendre possession des locaux fortifiés. Les enseignants avaient négocié des places en cellules contre des vivres : huit enfants par cellule, huit écoliers dans vingt mètres carrés et un encadrant pour trois cellules. Ils étaient tout ce qui restait des écoles primaires de la communauté urbaine de Strasbourg, fuyant les menaces d'explosion de la raffinerie de Reichstett et le chaos social ayant immédiatement recouvert la zone. Ils étaient en sécurité, enfin, après un périple de huit heures dans le Sud de l'ancienne agglomération. Tout était organisé par les adultes, bien sûr, quelques matons quand même, des prisonniers responsabilisés par la situation, souvent mis à contribution pour leurs capacités d'adaptation et les enseignants et encadrants enfin, contacts premiers des jeunes.

La raffinerie n'avait finalement pas explosé, mais tout le monde avait fui, ne restaient que les laissés pour compte. Riyad était arrivé avec douze autres enfants et un aide éducateur de son école. Il se rappelait de l'entrée dans les

bâtiments impressionnants de volume et de froideur, de la répartition rapide des enfants et du stress des adultes, des quelques jours qui avaient suivi où les habitudes s'étaient installées. Il désespérait comme les autres de partir... et aujourd'hui son oncle et sa tante étaient là, ils avaient un terrain plus au sud, et de quoi le protéger, ils l'emmenaient avec lui. Mais qu'allait devenir tous les autres ?

2008 - Le camp de la prison de l'Elsau, peuplé d'ex-repris de justice et d'enfants orphelins ou abandonnés, tint pendant 6 mois à l'attente de l'explosion de la raffinerie de Reichstett. Cette usine, victime de son état avancé de délabrement ainsi que d'une suite de séismes, avait explosé une première fois, menaçant des entrepôts de produits chimiques hautement toxiques. Les équipes de sécurité ayant pris la fuite en direction des zones habitables de l'Allemagne, la population la plus déshéritée se trouvait prise au piège et obligée de prendre refuge dans les bâtiments les plus sûrs : les halles, la prison, les parkings souterrains, le stade de la Meinau...

Le 26 juillet, à l'Elsau, devant l'absence de ravitaillement et la dégradation des relations sociales à l'intérieur de la prison, l'évacuation vers le sud débute. Les réfugiés se fixeront finalement de chaque côté du Rhin pour certains à Entzheim et pour d'autres à Lahr dans d'anciens locaux d'aéroports. Une navette aérienne sera mise en place à l'aide de petits avions permettant de transférer vivres et personnes de l'un à l'autre.

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon. Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement. Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

1.2. Sur les bord du Rhin, Entzheim et Lahr :

Laurent était né ici, un des rares pendant cette période troublée, l'année 2008. Il avait eu de nombreux grands frères et grandes sœurs en la personne des orphelins des écoles de Strasbourg. Finalement il avait dû grandir assez vite pour pouvoir s'intégrer. C'était un excellent chasseur et personne ne savait se repérer dans les marais comme lui. La vallée du Rhin, c'était son domaine.

Il n'avait que dix-neuf ans mais déjà il rêvait de partir sur le fleuve découvrir ce qu'il y avait au-delà. Avant la mort de son père il aimait à lui faire répéter des histoires d'avant...

2037 - Les communautés d'Entzheim et Lahr ont grandi ensemble et de colonies de vacances auxquelles elles pouvaient faire penser à leurs débuts elles sont aujourd'hui devenues des communautés extrêmement actives et peuplées d'une population jeune et dynamique. Un pont aérien fut instauré dès les premiers instants entre les deux, grâce à un vieil ULM retapé. Il permet d'échanger les médicaments et denrées d'Entzheim et les pièces mécaniques de Lahr.

Ce sont des communautés survivalistes classiques, vivant de la chasse et d'un peu de culture et ayant peu de contacts avec l'extérieur. Que ce soit les adaptées vivants dans les ruines de Strasbourg ou les marais du Rhin, souvent hostiles, ou les humanistes de la région de Karlsruhe, protectionnistes et très peu partageurs.

Le campement est organisé autour des anciens bâtiments des deux aéroports, avec de nouvelles constructions souvent en bois. Chaque camp compte une population d'une centaine de têtes environ.

1.3. Un marais trop loin :

Des épidémies déjà avaient touché le camp, en vingt-cinq ans plus d'une dizaine. A chaque fois bien sûr cela n'avait rien à voir avec la vie d'avant, toutes les familles étaient touchées, parfois très durement : l'épidémie de variole de 2024 avait tué près du tiers du campement... Aujourd'hui c'était la grippe qui frappait une nouvelle fois. Paul avait été contaminé mais c'était encore un homme solide malgré ses soixante ans, il survivrait.

14 Mars 2037 - Une épidémie de grippe sévit dans le camp de Lahr depuis quelques jours, tuant un nourrisson et menaçant plusieurs familles. L'infirmerie locale, très sommaire, manque d'antibiotique. Il va falloir aller en chercher dans le camp d'Entzheim, plus fourni et disposant aussi d'un médecin. Pour cela un groupe, les PJs, doit s'envoler en ULM et passer les marécages du Rhin (l'ULM a été trafiqué et transporte jusqu'à 5 personnes).

Le trajet commence tranquillement, mais arrivé au dessus des marais, avant de passer le Rhin, le moteur lâche brutalement. Des compétences du mécanicien à le relancer dépendront les dégâts causés durant l'atterrissage d'urgence. Dans tous les cas, l'ULM s'écrasera dans les marais du côté allemand du Rhin (donc la traversée n'est pas faite) sans trop de dommages pour les passagers. Le temps de sortir des marais, ou d'essayer d'extraire l'ULM qui s'enfonce, la nuit tombe et les PJs se retrouvent dans le noir et la forêt. Ils voient alors passer sur la veille route

conduisant au camp un spectacle inédit : un convoi militaire constitué de six camions bâchés et de deux jeeps.

Empêchés dans leur progression par l'obscurité les PJs revoient passer le convoi le lendemain matin dans l'autre sens, direction le pont Pfimlin, anciennement frontière entre la France et l'Allemagne. En réalité, mais ils ne le savent pas, les proches des PJs ont été enlevés par des humanistes esclavagistes qui projettent de reconstruire un barrage hydroélectrique un peu plus haut sur le Rhin.

2. Red Star Camp :

2.1. Pousser jusqu'à Entzheim : l'expédition

Un sentiment d'angoisse submerge les membres de l'équipe de secours alors qu'ils s'approchent de l'entrée de ce lieu qu'ils ont pris l'habitude d'appeler leur maison. Il manque quelque chose dans ce foyer. Maintenant qu'ils se rapprochent encore, ils voient bien que ce foyer est vide, que les personnes qui étaient devenues leurs proches ne sont plus là. Ils ont disparu. Mais qu'a-t-il pu leur advenir ? Qu'étaient ces camions bâchés qu'ils ont croisés sur le chemin du retour. Des militaires ? Ce serait eux alors qui auraient enlevé leur famille, soustrayant à leur affection ces êtres chers. Ces camions bâchés devaient sans doute les emmener vers quelque destination inconnue, et quelque funeste destin.

Si les PJs ont suivi immédiatement le convoi, ils ne sauront pas que leur camp est vide. Cette poursuite les amènera à traverser le Rhin. Cette traversée qui est déjà bien difficile en temps normal, l'est encore plus depuis le retour de la Vermine. Ils pourront soit passer par le pont Pfimlin - chemin que le convoi emprunte - soit passer directement par les marais. Ils pourraient même remonter jusqu'à Strasbourg pour y trouver un moyen de traverser ou encore tenter une traversée du Rhin, sur une embarcation à la faveur de la nuit. En effet, le pont est gardé par une petite troupe de militaires et les abords du fleuve sont régulièrement patrouillés par ces mêmes militaires. Le passage sur le pont ou plutôt le passage en force du pont reste toujours possible, mais ne se fera pas sans mal ni sans un affrontement avec les gardes. La traversée du marais comporte d'autres dangers (vases, insectes, trous d'eau) et amènera les joueurs à la rencontre d'un groupe d'adaptés. Ce groupe d'adaptés leur proposera de leur aide pour traverser le marais. Il y a cependant une condition, un prix à payer : devenir membre de leur tribu. Et ne deviennent membres de la tribu que ceux qui subissent et réussissent les rites initiatiques.

Quel que soit leur choix, si les PJs se font malheureusement prendre par les militaires, ils iront rejoindre les autres membres de leur communauté dans le camp tenu par les militaires. Si par contre ils arrivent à traverser sans encombre, et que leur traversée a été suffisamment discrète pour éviter d'être suivis ou repérés, ils pourront commencer des opérations de guérilla avec sabotage, embuscade tout cela pour récupérer des armes, des munitions et des uniformes qui pourront leur servir plus tard à entrer plus facilement dans le camp. Dans le cas où après une

traversée réussie, ils se retrouvent suivis - suite au passage en force sur le pont, ou à leur traversée furtive ratée, par exemple - ils pourront profiter de l'attaque pour passer dans les camions qui se joignent au convoi pour aller vers les entrepôts.

2.2. Convoi de ravitaillement : la rencontre

Malgré leur entraînement, les militaires ont du mal à dissimuler leur état de fatigue. Ils semblent émaciés comme si cela faisait un long moment qu'ils n'avaient eu l'occasion de faire un bon repas. Un convoi de camions va être monté. Cette expédition vise un ancien entrepôt d'une chaîne de supermarchés. Cet entrepôt devait stocker de grandes quantités de nourriture non périssable, conserves, nourriture déshydratée, lait en poudre...

La route est longue du camp des militaires jusqu'à l'entrepôt. Mais le spectacle des entrepôts en lui-même est un choc. Même si la toiture et l'essentiel des murs sont encore intacts, les quais de déchargement et les portes sont défoncés et en grande partie, inondés. La proximité de l'ancien canal et de sa digue fatiguée explique cette grande quantité d'eau encore présente. La digue a cédé en plusieurs endroits lors d'une montée des eaux dans le canal. L'intérieur de l'entrepôt n'est qu'un fatras de filets de protection, d'étagères et de rayonnages renversés, de palettes brisées et d'eau stagnante où quelques vieux cartons et boîtes de conserves flottent encore. Cette eau calme en apparence recèle peut-être quelques pièges mortels. Mais le danger le plus périlleux réside sans doute dans la horde de punks qui considère cet entrepôt comme son garde-manger. Toutes tentatives de s'approprier cet entrepôt ou les marchandises qu'il contient encore déclencheront une violente réaction de leur part.

Si les PJs ont été fait prisonniers par les militaires, ils seront chargés de la collecte de la nourriture. L'entrepôt se trouvera alors infesté par la Vermine. Les quelques militaires qui les accompagnent se feront rapidement déborder. Quelques-uns succomberont à la Vermine. Si les PJs étaient libres de leurs mouvements, ils ont pu suivre le convoi jusqu'à l'entrepôt et ils peuvent y tendre une embuscade aux militaires. Que ce soit pendant la collecte des marchandises ou pendant l'embuscade, les militaires et les PJs subiront une nouvelle attaque : des adaptés au look punk effrayant. Face à ce torrent de couleurs et de violence, le choix est simple vivre ou faire mourir. Les PJs pourront soit faire une alliance de circonstances avec les militaires soit profiter seuls de la confusion et éliminer aussi bien les punks que les militaires.

Une fois la ou les menaces éliminées, les PJs auront la liberté de pouvoir à nouveau récupérer des armes et des munitions. Si de plus les militaires ont été éliminés, ils pourront récupérer des uniformes qui leur permettront d'entrer plus facilement dans le camp. Ces uniformes seront certainement troués et encore plus certainement tachés de sang. Mais quoi de plus naturel au vu des circonstances. Reste à savoir comment ils comptent retourner au camp et comment arriver à libérer les autres membres de la communauté.

2.3. Libération : les options

Une pluie diluvienne commence à s'abattre sur la région, la plongeant dans une obscurité. Une atmosphère de plus en plus angoissante s'installe. Le moral n'est pas au mieux parmi les troupes. Il ne sera pas facile de pénétrer dans le camp de travail. Les barbelés, qui commencent à être rouillés, ruissellent de cette pluie. L'obscurité rend encore plus sinistre ces grands grillages qui ont été ajoutés tout autour de la centrale électrique. Les militaires fidèles à eux-mêmes ont installé quelques postes de garde renforcés de sacs de sable le long de ce périmètre. Les gardes sont très attentifs aussi bien à ce qui se passe à l'intérieur qu'à ce qui se passe à l'extérieur. Cette vigilance de tous les instants leur a permis de survivre jusqu'à maintenant. Les rares dont la vigilance s'est relâchée ne sont plus là. Certains ont été exilés par le Général, après avoir été déchu de tout l'équipement qui aurait pu les aider à survivre en dehors de leur troupe, les livrant à une mort quasi certaine.

La pluie n'arrête pas le travail. Quelques soldats bien à l'abri sous une capeline de pluie supervisent le tout. Les membres de la communauté encore peu habitués au travail qui leur est imposé peinent sous la pluie battante. Une des femmes de la communauté laisse tomber le panier qu'elle portait, éparpillant sur le sol le contenu de ce dernier. Fils électriques, boulons, vis, barres métalliques s'en vont se perdre sur le sol. Un garde s'approche lui ordonnant de se relever. La femme fatiguée par l'effort rechigne à se remettre debout. Lentement le garde s'approche lève son arme et frappe sur ses bras. La femme pousse un cri qui va se perdre dans l'obscurité et le bruit de la pluie.

Voici donc venu le temps d'aider la communauté, les options disponibles aux joueurs sont relativement nombreuses.

S'ils sont à l'intérieur du camp ils peuvent tenter un putsch. Sans l'aide des adaptés du marais, ou avec leur aide procéder à des attaques sournoises de type guérilla puis procéder au massacre des militaires. S'ils parviennent à tuer le Général, ils pourront alors tenter de parlementer avec les militaires encore en vie pour tenter de rassembler les communautés

S'ils sont à l'extérieur, ils peuvent à l'aide des uniformes et des armes qui ont pu être trouvés, s'infiltrer et commencer à éliminer les militaires, toujours avec l'aide des adaptés qui verront là une occasion de commencer des plans sur l'avenir ou sans leur aide ce qui risque de virer au carnage.

3. Elsass

3.1. Les communautés

Quelques noms de la communauté d'Entzheim

Fabien «Patou» chef de la communauté

Sylvain «Patch» docteur

Malicia «Mama» infirmière âgée

Sacha «Cha» Jeune infirmière

Sam «H&K» Guerrier et chef des vigilants

Kina «Green Wall» Chasseur de la communauté

Sinta «automne» Chaman de la communauté (Jumelle de Marie)

Patsi «Cambouille» Mécano

Tarik «Peanu TU pack» Eclairer

Manuel «Franky» Spécialiste du sabotage

Carla «JILO» Pilote de voiture

Quelques noms de la communauté de Lahr

Xavier St Saens : directeur de colonie de vacances (du genre vol-au-vent)

Tiherry «6416» : ex-taulard (attaque à main armée) conseil de Xavier

Micha : vigile et éclairer

Sinaë : brodeuse et guérisseuse, femme de Xavier

Guyaume : récupérateur et pilote d'ULM

Sacarie : ex-taulard (chef des chasseurs)

Jeremy : ex-taulard «Prêcher»

KEBBIRE : armurier, ancien gardien de prison

José : médecin de campagne

Zak : doué illuminé

Ju et Tam : jeunes sœurs, filles de José, gentilles mais muettes

Zaya : femme enfant, éducatrice

Couette : rescapée d'un raid des Sauvages

Osgur : homme de main, sécurité interne et sabotage

Saïd : pilote de 4x4

Nastu : jeune chaman

Tond : vieux chaman (ex pêcheur)

Frantz : bâtisseur et musicien

L'équipement des communautés est rudimentaire, des javelots et des arcs et quelques fusils de chasse. Certains chasseurs portent des armures en cuir, ou des armures matelassées.

3.2. Le marais et les symbiotes

Les sauvages des marais :

Mara : la matriarche des Maladies (Femme du Sang Noir)

Kavis : exécuteur du clan

Cra : Maître Dard (conseil de Mara)

Falod : chef des escouades de chasseurs

Darik : marchand du clan

Krygna : rivale de Mara et fille d'un guerrier en quête de gloire

Les sauvages du marais sont équipés d'arcs et de javelots, mais aussi de poignards et certains de haches d'incendie. Ils portent essentiellement des Cuirasses de chitine.

Pour des idées d'initiation :

-une espèce de hutte surchauffée, où les joueurs doivent manger une partie de vermine,

-marcher sur les braises d'un feu ou tenir un morceau de braise dans sa main sans crier,

-accepter un symbiote de son plein gré pour un personnage qui n'aimerait pas cet aspect.

Dans le marais ne pas hésiter à rajouter de petites péripéties comme un nuage de moustiques qui attaquerait les joueurs (les changements de lumière sont les instants préférés de ces insectes), une maison qui peut leur servir de refuge pour la nuit avec éventuellement certains de ces anciens occupants qui auraient été momifiés par l'action de la chaleur et du gel.

Les marais ne sont pas un endroit où l'on va avec plaisir encore moins où l'on reste.

3.3. L'entrepôt et la horde

L'entrepôt inondé recèle d'anguilles et de sangsues, ainsi que d'un bon nombre d'insectes volants.

Les adaptés de Reichstett ont des glandes de scarabées qui les protègent des animaux. On les entend arriver de loin car ils poussent des cris violents et écoutent une musique forte.

Ils sont équipés de quelques pistolets et fusils de chasse, d'armures de cuir renforcé et /ou rigide. Ils se déplacent en bande de 4 à 6 personnes, ne sont pas très organisés mais peuvent faire montre d'une grande fureur et pugnacité dans les cas extrêmes – par exemple s'ils sentent que leur territoire est menacé. Pas vraiment de structures hiérarchiques, pas vraiment de chef, mais une espèce de cohésion culturelle lie cette horde.

3.4. Le barrage et le génie civil

Quelques noms du 1er régiment du Génie d'Illkirch (RGI)

Général Maximilien Moullon «le père» : chef de la communauté

Lieutenant Lionel Reuxe : responsable des travaux

2nd Lieutenant Henry Gris : responsable de l'avant-poste

Sergent Katia Slobovitch : agent médical

Adjudant Isaac KRASS : chef du camp de repos

Adjudant Sophie KIGNARD : responsable de la «propagande» et de l'information

Adjudant Boris : chef des ouvriers «Taube» du secteur 8

Caporal-chef Snake : chef du groupe d'intervention

Tunia : fausse transfuge (2 enfants)

Pour ce qui est de leur équipement, ils portent des gilets pare-balles, un poignard et soit un pistolet auto M50 soit un Famas.

Le barrage est une ancienne usine hydroélectrique, dont une partie a été comblée par les gravas et les alluvions au fur et à mesure du temps. Les militaires en ont fait un camp retranché et utilisent maintenant toute la main-d'œuvre disponible pour la remettre en état. Les travaux portent actuellement sur le dégagement d'un ancien atelier de réparation, le secteur 8. Il faut trier les gravats pour isoler les pièces mécaniques des déblais.

4. Le groupe et les personnages

Ce scénario est un peu spécial dans le sens où il ne propose pas de personnage pré-tirés, mais des consignes et indications pour les créer :

Les personnages ont 28 D10 à répartir :

Un personnage jeune (-20 ans) né après 2017 commence avec 4 spécialités débutantes. Ils peuvent échanger 2 spécialités débutantes contre 1 confirmée une seule fois.

Un personnage adulte (entre 20 et 50 ans) né entre 2017 et 1987 commence avec 5 spécialités débutantes. Ils peuvent échanger 2 débutantes pour 1 confirmée et 3 débutantes pour 1 experte dans la limite d'une experte.

Un personnage ancien (plus de 50 ans) né avant 1987 commencent avec 6 spécialités débutantes et peut échanger 2 débutantes pour 1 confirmée et 3 débutantes pour 1 experte sans autre limitation.

Les joueurs ont le choix entre 3 groupes :

Groupe 1 : Nature : Guilde Activité : Pilotes

Membres principaux

Un mécano : Ancien
 Un aide mécano : Adulte
 Un pilote de voiture : Adulte
 Un copilote de voiture : Jeune
 Un pilote auxiliaire : Adulte

Membres secondaires

Un frère : Jeune
 Son petit frère : Jeune
 Et leur oncle : Adulte
 Un spécialiste des armes lourdes : Adulte
 Un infirmier : Ancien

Groupe 2 : Nature : Famille Activité : Survivaliste

Membres principaux

Un frère : Jeune
 Son petit frère : Jeune
 Sa sœur : Adulte
 Leur père : Adulte
 Et leur oncle Adulte

Membres secondaires

Un éclaireur : Adulte
 Un infirmier : Adulte
 Un aide mécano : Jeune
 Un pilote de voiture : Adulte

Groupe 3 : Nature : Unité Activité de Protection

Membres principaux

Un adjudant chef : Ancien
 L'adjoint de l'adjudant : Adulte
 Un spécialiste des armes lourdes : Adulte
 Un éclaireur : Adulte
 Un infirmier : Ancien

Membres secondaires

Un frère : Jeune
 Sa sœur : Jeune
 Leur père : Adulte
 Un mécano : Ancien
 Un copilote de voiture : Jeune

Ces trois groupes sont bien évidemment intégrés dans la communauté d'Entzheim.

Pour la création du groupe, privilégier les membre principaux et au maximum 2 membres secondaires de chaque groupe.

Pour ce qui est de leur équipement, si les joueurs le décident, ils pourront avoir : une protection à 1D, un pistolet à 3D/1Blessure et 2D10 munitions adaptées à leur arme ou un arc et 4D10 flèches et les armes blanches artisanales de leur choix.

Une nuit agitée en Druten



par Thomas Haefelé

Résumé à l'attention du MJ

- Le retour à l'auberge et l'arrivée de la conseillère
- le retour au manoir et la découverte de la vérité
- Le retour dans la forêt et le combat final.

La conseillère du comte est une démoniste très puissante qui veut invoquer un grand démon pour de sombres objectifs. En plus d'être versée dans les arts de la magie, elle maîtrise parfaitement l'art de la manipulation et personne n'y échappe pas même les personnages qui seront victimes d'un véritable tour de cochon.

Nous avons 2 groupes de PJ

- Un groupe de 4 joueurs acceptant une mission en échange d'un modeste revenu. (les étrangers)

- Un groupe de 2 joueurs sur les ordres du comte qui propose cette mission. (les locaux)

Le scénario se découpe en 4 parties

1) L'introduction pour les 2 groupes séparément.

- le discours du comte aux locaux

- la proposition de mission pour les 4 étrangers

2) La rencontre avec les PJ le soir à l'auberge et la rencontre de PNJ le lendemain matin au manoir.

3) L'enquête sur la carcasse d'animal dans la forêt.

4) La nuit (attention 2h mini pour pouvoir finir)

L'introduction des PJ

Les locaux (2 PJ)

Après une journée passée en forêt, vous arrivez enfin au manoir pour y faire une petite toilette dans l'aile du bâtiment réservée aux hommes du comte. Une fois propres vous pourrez retrouver les femmes de l'auberge. Même pas le temps d'enlever vos bottes qu'un serveur vous annonce que vous êtes convoqués dans le bureau du comte.

Les PJ entrent dans une salle richement décorée dont les murs sont recouverts de nombreux livres. Au centre un bureau encombré de nombreux papiers derrière lesquels se cache un homme d'une grande carrure, occupé à faire couler de la cire sur une enveloppe. Sans lever les yeux, ils proposent aux PJ de s'asseoir. Une fois le cachet terminé, il se lève, se tourne vers la grande fenêtre et tout en regardant dehors, il s'adresse aux PJ. « **Un messenger est arrivé cet après midi. La garnison s'est enfin décidée à envoyer quelqu'un. Mais ce n'est pas des gardes, se sont des aventuriers. Ils arrivent ce soir à l'auberge, je compte sur vous pour les accueillir. Je ne veux pas de ces aven-**

NOTES

A l'attention des lecteurs du webzine :

Le don des dragons est une convention strasbourgeoise annuelle dont les profits sont reversés au Téléthon.

Nous vous encourageons fortement à surveiller le site officiel et à participer nombreux à cet événement. <http://www.don-des-dragons.org>

A l'attention des participants à la convention :

Eastenwest est un webzine gratuit sur internet dont le but est de proposer des ressources rôlistiques de qualité en téléchargement.

Si vous êtes auteurs ou illustrateurs, sachez que le webzine fonctionne uniquement sur le principe du bénévolat et toute aide est la bienvenue pour faire vivre notre loisir préféré ! Plus d'informations sur <http://www.eastenwest.net>

turiers dans mon manoir, dites-leur que je leur offre le gîte et le couvert à l'auberge. Vous me les amènerez ici demain matin, ensuite vous partirez en forêt avec eux afin de découvrir ce qui se cache dans mes bois. Vous pouvez disposer. »

Les locaux sont aussi au courant de la disparition de leurs collègues.

Le texte ci-dessous présente la situation et sera exposé par le comte lorsqu'il sera en face des PJ.

Tout d'abord 2 gardes-chasse qui ne sont plus rentrés.

Au bout de 3 jours, il envoie 2 autres gardes-chasse pour les retrouver.

Ils reviennent avec une description d'un gibier très bizarrement abattu (le travail ni d'un homme ni d'un animal).

Le comte décide de les renvoyer afin de suivre les traces qu'ils ont trouvées.

3 jours plus tard la deuxième équipe n'étant toujours pas rentrée, le comte décida d'interdire l'entrée dans cette forêt et de demander le renfort de la garnison.

Nous sommes une semaine plus tard.

Le groupe des étrangers (4 PJ)

Vous devez vous rendre à Mildenheim où vous êtes attendus, mais faute de quelques couronnes vous avez dû faire le début du voyage à pieds. Là, vous avez retrouvé le « charme » des campagnes reculées où les étrangers ne sont pas les bienvenus et ceci est d'autant plus valable si vous n'êtes pas humain. En ce qui concerne la magie, à part des bûchers en place publique, les gens n'ont aucune preuve de son existence.

Au bout d'une semaine de marche, sur les coups de 11h du matin, vous arrivez en vue de la garnison de l'aigle blanc. Les garnisons servent à recruter et à former des soldats. Lorsqu'une garnison n'est pas mobilisée dans une guerre elle s'occupe de la sécurité des ducs, comtés et baronnies des alentours. Vous espérez pouvoir trouver du travail en tant que mercenaire afin

de vous louer des chevaux et donc raccourcir le temps de votre voyage.

Si les PJ se dirigent vers l'auberge qui fait face à l'entrée de la garnison, ils trouveront toutes sortes d'annonces accrochées dont une grande par-dessus toutes les autres : « **recherche volontaires pour escorter les hommes du comte de Druten dans l'une de ses forêts où des hommes ont déjà disparu.** ». On peut y lire une phrase maladroitement écrite en-dessous « **une couronne d'or supplémentaire pour le premier groupe de volontaire.** ».

Tout le monde dans l'auberge sait qu'il faut aller voir le capitaine Bocard si on veut donner suite à l'annonce.

Les gardes ne se portent pas volontaires parce que la garnison est un prétexte pour augmenter les impôts et les gardes se retrouvent à chaque fois sous une pluie de légumes ou de cailloux que leur jettent les paysans dès qu'ils quittent la garnison.

Le capitaine Bocard

Afin de passer le premier corps de garde les personnages devront faire preuve d'un peu d'autorité.

Une fois devant la porte de son bureau il va falloir taper très fort avant que le capitaine autorise les PJ à rentrer. Ils feront la rencontre avec un personnage très peu aimable et pas très coopératif. Il acceptera au final l'aide que propose les PJ et leur propose le couvert pour le déjeuner. La paye complète permettra de louer 4 chevaux. Il enverra un messager afin de prévenir que 4 aventuriers arriveront tard dans la nuit à l'auberge. Après avoir mangé, les 4 PJ se mettront en marche et arriveront pour la nuit à la rencontre avec les 2 autres PJ.

Rencontre de PJ et PNJ

Pour l'auberge laissez les PJ se découvrir entre eux et se décrire.

Le lendemain au manoir

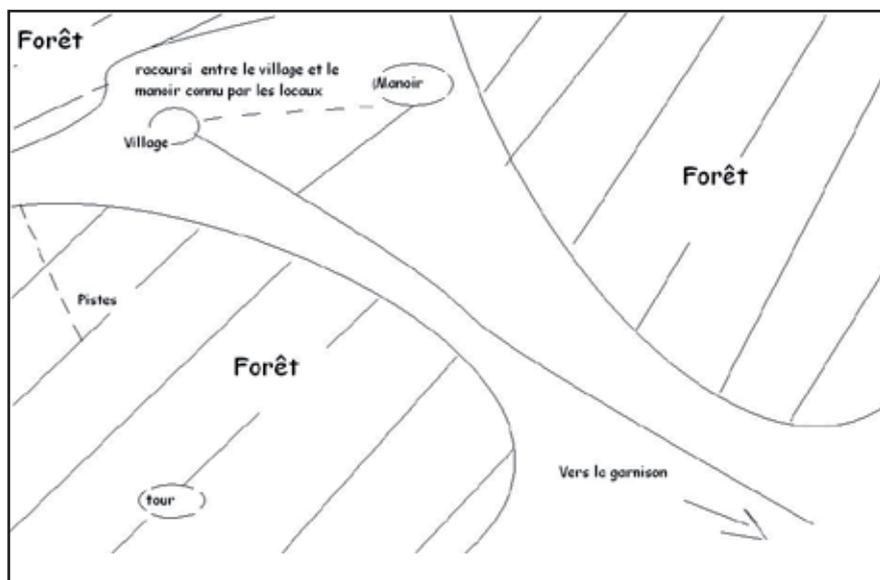
Cette partie sert uniquement à présenter l'ensemble des PNJ.

Le manoir a été construit au bout d'une route. Après avoir franchi un grand portail en fer forgé, les PJ arrivent dans une grande cour encerclée par des bâtiments et de grandes haies. Le portail est le seul accès possible pour accéder au manoir.

Le bâtiment est composé de 3 parties. La partie centrale abrite les appartements du comte. L'aile gauche contient les écuries, les granges et le magasin de stockage. L'aile droite contient les logements de tous les domestiques, gardes et autres hommes du comte.

Le bureau du comte

Le comte recevra les PJ au sein de son bureau au premier étage. Il sera comme à son habitude debout devant la



fenêtre et s'adressera aux PJ sans quitter la cour des yeux. Il décrira avec précision les différentes disparitions.

Tout d'abord 2 gardes-chasse qui ne sont plus rentrés.

Au bout de 3 jours, il envoie 2 autres gardes-chasse pour les retrouver.

Ils reviennent avec une description d'un gibier très bizarrement abattu (le travail ni d'un homme ni d'un animal).

Le comte décide de les renvoyer afin de suivre les traces qu'ils ont trouvées.

3 jours plus tard la deuxième équipe n'étant toujours pas rentrée, le comte décida d'interdire l'entrée dans cette forêt et de demander le renfort de la garnison.

Une semaine plus tard les PJ arrivent. Délai beaucoup trop long pour le comte et il n'hésitera pas à le faire savoir aux PJ même s'ils n'y peuvent rien. De plus, le comte rajoutera une condition : le groupe devra être présent IMPÉRATIVEMENT tous les soirs à l'auberge et devra tout le temps donner à l'aubergiste la direction de leur recherche. Il ne veut pas prendre de risque.

Rencontre avec la conseillère

A la sortie du bureau du comte, les PJ vont croiser la femme du comte qui porte son premier enfant dans les bras (enfant qu'elle a eu avec l'un des PJ à qui elle a déjà tout avoué). Elle sera ravie de voir arriver les hommes de la garnison et leur souhaitera une réussite dans la mission qu'ils ont avec le comte. Elle ajoutera une bonne dose de drame aux différents événements mais sans rentrer dans les détails.

Elle excusera son mari auprès des PJ en disant qu'il a beaucoup de travail et que les récents événements l'ont particulièrement touché.

Pendant la discussion, la conseillère du comte arrive dans une tenue dont elle a le secret. Elle est connue comme la femme la plus belle de tout le comté. Elle le sait et joue énormément avec cela. Elle discutera avec les PJ par politesse, mais elle veut surtout les voir. A cause de la présence d'un magicien, elle sera obligée de mettre à exécution ses plans dès ce soir.

Le capitaine Boulgor

Chef des gardes de monsieur le comte. Il a son cerveau dans les bras et un ego à faire exploser les rivets d'une armure. Il n'aime pas les 2 PJ locaux et aimera encore moins les autres. Il leur fera un discours comme quoi les PJ sont des étrangers et seront traités comme tels, et bien évidemment il soulignera qu'après le comte, il est le seul maître dans la région.

D'autres PNJ peuvent être intégrés si nécessaire.

La visite prendra fin lorsque le fils d'un paysan arrivera escorté par les 2 gardes de l'entrée. Il a trouvé avec son père une nouvelle carcasse de gibier bizarrement tué.

L'enquête

Après l'annonce d'une nouvelle carcasse fraîchement découverte, les PJ partiront en quête du mystère.

Premier objectif pour le MJ.

Les PJ doivent trouver la carcasse et commencer à suivre les traces dans la forêt, mais ils ne doivent rien trouver d'autre que des traces et doivent **impérativement interrompre leur recherche pour rentrer à l'auberge pour le soir.**

La carcasse du cerf a été éventrée et après un examen (chasse) réussi du gibier, les PJ pourront constater que la bête a été d'abord prise au cou à main nue avant que des crocs entrent profondément dans les chairs. Technique de chasse ni humaine ni animale.

Un examen (chasse) autour de la bête permettra de trouver des traces de pattes griffues qui partent vers la forêt. Des pattes n'appartenant à aucun animal. Avec pistage les PJ pourront suivre des traces de griffures sur les branches au sol et sur les troncs des arbres. Une fois la nuit tombée, ils ne pourront plus suivre ces traces. **Attention à bien minuter chaque examen des PJ pour faire plus rapidement arriver la nuit.**

La nuit

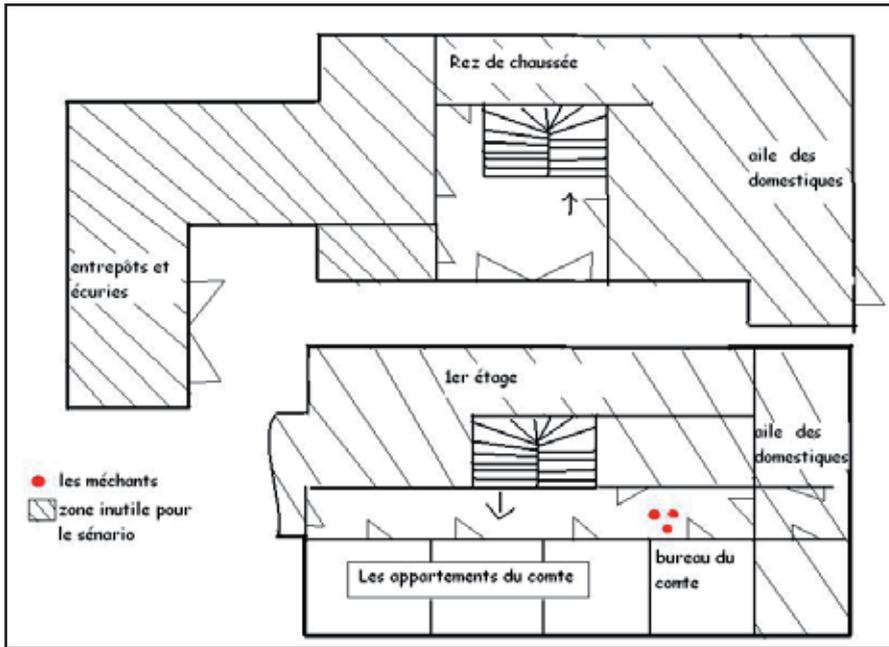
Le retour à l'auberge et l'arrivée de la conseillère.

Après avoir parcouru plus ou moins de chemin dans la forêt les PJ se retrouvent à l'auberge afin de respecter les conditions du comte et de manger correctement avant d'entamer une bonne nuit de repos.

Mais en plein milieu du repas, la porte s'ouvre brutalement sur une silhouette de femme vêtue pour affronter la nuit, et qui se précipite dans l'auberge en criant à l'aide.

L'identité de la femme reste inconnue jusqu'à ce qu'un PJ décide de lui venir en aide. Là ils reconnaîtront tous le beau visage de la conseillère qui est malheureusement défigurée par la peur. Ils s'apercevront également qu'elle porte un bébé dans ses bras. Bien évidemment, c'est l'enfant du comte que les PJ auront croisé le matin- même.

La conseillère complètement hystérique arrivera à raconter sa version des faits : l'enfant a été trouvé dans la salle des archives sur un autel avec des bougies. Devant cet autel un diagramme a été dessiné et une bougie a été posée sur chaque branche. (Le diagramme est un pentacle, mais ce mot ne doit pas sortir de sa bouche). Si les PJ n'ont pas pensé à écarter les clients de l'auberge, une panique s'installe dans l'établissement.



Avant que les PJ ne posent trop de questions, un ou plusieurs PJ commencent à entendre des aboiements de chiens au loin ou tout proche. C'est Boulgor qui arrive avec un maître chien et 3 gardes.

Boulgor a reçu l'ordre de ramener au manoir la conseillère et l'enfant vivant. Le reste il ne voudra jamais l'entendre. Il sera très désagréable, mais n'attaquera jamais les PJ.

Deuxième objectif pour le MJ

Les PJ ne doivent tuer aucun des hommes de Boulgor, sinon ils seront recherchés comme hors-la-loi. Si les PJ ne trouvent pas de solution pour se débarrasser de Boulgor, celui-ci peut partir chercher des renforts.

La conseillère doit rester seule avec l'aubergiste ou les clients de la taverne. Aucun PJ ne doit rester ici. L'aubergiste a déjà sauvé les PJ locaux de plusieurs mauvais pas. Il peut renouveler sa confiance.

La conseillère fera tout pour leur demander de retourner au manoir afin d'arrêter tout ça.

Le retour au manoir et la découverte de la vérité

Les locaux connaissent un raccourci qui leur permettra d'arriver au manoir quelques minutes avant les gardes.

Une fois arrivé aux grilles, l'elfe aura une drôle d'impression en voyant les 2 silhouettes monter la garde. En effet, ce sont **2 hommes bêtes** qu'ils devront affronter.

Dans la cour du manoir toutes les lumières seront éteintes sauf la chambre du comte. Si les PJ s'approchent de la fenêtre sans être sur leur garde, ils tomberont dans une embuscade tendue par **2 autres hommes bêtes**.

Ils monteront l'escalier pour arriver au premier étage où **2 hommes bêtes et un humain** montent la garde dans le couloir devant la porte du comte et empêcheront les PJ d'entrer.

Une fois tout ce monde écarté, les PJ tenteront d'ouvrir la porte mais sans succès. S'ils fouillent l'humain ils trouveront un papier où est inscrit avec une écriture de femme : « envoi les troupes sur le manoir ce soir lorsque tu verras les gardes partir et tue toute personne revenant au manoir pendant la nuit ».

La porte est fermée magiquement, mais ce n'est pas le seul problème que devra affronter les PJ. **De l'autre côté de la porte le comte est complètement hystérique et ordonnera de ne pas ouvrir la porte sinon ELLE tuera l'enfant.** Si les PJ forcent la porte, le comte les attaquera, sinon ils doivent le convaincre qu'il n'y a aucun danger à l'ouvrir. Avant qu'ils n'ouvrent la porte ou pendant qu'ils sont en train de maîtriser le comte, **Boulgor et ces hommes arriveront pour compliquer encore plus la situation.**

Une fois tout le monde calmé, le comte dira au PJ qu'il a surpris la conseillère en train de préparer le rituel (mais l'enfant n'était pas là). Il était fou amoureux de cette femme et elle a profité de cette faiblesse pour le convaincre. Elle lui a avoué ses vices, mais qu'ils étaient au service du comte, elle lui a dit de ne pas s'inquiéter et que lorsqu'il verra l'étendue de ses pouvoirs et les possibilités offertes, il sera content de lui avoir conservé sa confiance. Il restera tout l'après-midi en train de se demander s'il avait rêvé et il ordonnera à Boulgor de la ramener lorsqu'il constatera sa disparition et celle de l'enfant.

Dans la salle des archives les PJ trouveront le pentacle et l'autel, s'ils fouillent sur l'autel ils trouveront 2 documents intéressants.

– Un plan de la région indiquant au milieu de la forêt le dessin d'une vieille tour. La direction des traces vues dans l'après-midi confirmera l'importance de ce lieu.

– Un document nécessitant des connaissances en démonologie. La seule chose qu'ils arrivent à comprendre c'est que la conseillère est sur le point d'invoquer un grand démon et elle a besoin de donner en offrande un descendant d'une dynastie de tueur de démons afin que la créature puisse définitivement changer de plan dimensionnel. (La femme du comte donc son fils.)

Le retour dans la forêt et le combat final

Après avoir parcouru de nombreuses heures dans les bois du comté, les PJ arrivent en vue de la tour. Un vent violent semble piégé autour d'elle et fait plier tous les arbres en lisière de la clairière. Une lumière rouge s'évade des différents trous d'éboulement dispersés tout autour du premier étage.

2 hommes bêtes gardent la seule porte qui donne accès à l'intérieur, 4 sont à l'intérieur assis autour d'une vieille table.

Lorsque les PJ arriveront au premier étage, ils devront tout d'abord vaincre leur peur face la scène qui se déroule sous leurs yeux. Un énorme démon dont le torse semble attaché par un tourbillon au pentacle dessiné sur le sol. La créature semble s'étirer en rampant sur le sol en direction de l'autel où est posé le bébé qui essaie en vain d'attirer l'attention de quelqu'un en criant. Derrière l'autel la conseillère est focalisée sur le miracle qu'elle vient de produire, mais attaquera quiconque voulant contrecarrer son plan.

Si un PJ vient à frapper avec son arme le démon, elle sera automatique absorbée dans l'autre plan. Le seul moyen de rejeter le démon dans l'autre plan est de casser les 6 branches du pentacle en raison de 1 round par branche. Si le bébé n'est pas déplacé le démon l'atteindra dans 6 rounds. Si une branche est effacée, le démon sera victime de terribles douleurs et les PJ gagneront 1 round. Si le magicien relie les documents trouvés dans la salle des archives pendant 1 round, il trouvera la solution.

Une fois le démon renvoyé et la conseillère tuée, il reste l'épilogue qui reste encore à inventer, mais je pense qu'il est possible de le faire en impro.

d'être le meilleur chef de garde que le comte puisse trouver dans tout l'empire. Si la région est paisible c'est bien entendu grâce à ses services. Si on lui parle des disparus, il dira que ce ne sont que des imprudents et des incompetents. En revanche, dès que le comte lui fait une remarque, il abdique tout de suite et s'exécute.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	54	24	6	5	9	37	2	35	40	23	30	27	22

La conseillère

C'est la méchante. Mais c'est la plus ravissante. En plus d'être belle, elle porte des robes qui la mettent particulièrement en valeur. Si le comte l'a comme amante, c'est parce qu'elle l'a bien voulu et que ça lui permet d'avoir un contrôle absolu sur lui.

La chose qui lui fera peur c'est le magicien qui est dans le groupe des PJ.

Pour ce qui est des sorts, considérez qu'elle connaît tous les sorts de la magie des batailles Niv 1 et 2 et la magie démoniaque Niv1 et 2 avec 40 pt de magie.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	35	32	4	3	8	52	1	35	48	56	35	32	32

Les PNJ (par ordre d'apparition)

Capitaine Boccard

Chef mercenaire, ayant participé à de nombreuses batailles. Aujourd'hui il prend sa retraite en tant que chef de la garnison. Il n'aime pas gérer les problèmes et laisse ses hommes s'autogérer.

Il ne répondra que de manière directe aux PJ sans réellement les informer, mais lorsqu'ils auront accepté la mission, il leur proposera tout de suite de manger à la garnison. (Bien entendu sans lui)

Le comte

Personne de haut rang avec une personnalité digne de sa position.

Il a comme amante la conseillère, mais aime infiniment sa femme.

Il semblera soucieux, voire même colérique. Il n'aime pas être dépassé par les événements. Mais avec la disparition de ses hommes et les renforts de la garnison qui ne sont pas des gardes, il n'y a rien pour lui faciliter l'existence.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	54	24	4	5	7	45	2	35	58	49	35	32	47

La femme du comte

Tout le monde rêve d'avoir une épouse comme cette femme. Elle est aimante, attentionnée, bonne mère, jolie, calme, avec pour seule ambition d'être heureuse auprès de son mari et de ses futurs enfants.

Afin de donner un fils au comte qui ne faisait que trop tarder, elle l'a conçu avec un des PJ. Lui est au courant, mais le comte non.

Boulgor

Il est l'archétype du garde à qui on a donné trop de responsabilités malgré sa faible intelligence. Il est persuadé

WARHAMMER

Nom Alfred	Race Humain	Sexe M	Vocation Forestier	Alignement Neutre
---------------	----------------	-----------	-----------------------	----------------------

Age 30	Taille 1.72 m	Poids 68 kg	Cheveux Long+brabe	Yeux Noir	Description Carpe Diem à toujours été ta devise. Tu as commencé ta vie en chassant les petite frappes en ville. Un jour tu sauvas un elf qui en salair te proposa de t'apprendre à te servir correctement d'un arc. Là commença une vie paisible: vivre des gains des tournois. Mais le compte te proposa mieu: devenir l'arché de compté de Druten. Tu bosses pour lui entre 2 tournois et lui t'offre le gite. Cool la vie
-----------	------------------	----------------	-----------------------	--------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Débouchés	Cheminement Professionnel chasseur de prime, franc arché
-----------	-------------------------------------------------------------

Carrière Actuelle franc arché	Expérience	Total exp.
----------------------------------	------------	------------

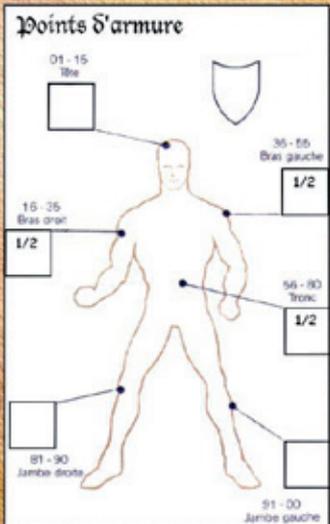
	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	32	28	3	4	5	30	1	29	24	30	31	27	34
Plan de carrière actuel			+40	+1	+1	+4	+20	+1	+30	+10	+10	+30	+10	+20
Promotions acquises	<input type="checkbox"/>													
Bonus Divers														

Profil Actuel	3	42	68	4	5	9	50	2	29	24	30	31	27	34
---------------	---	----	----	---	---	---	----	---	----	----	----	----	----	----

Armes de contact Epée	I	CC	D	Prd	Enc	Points de blessures actuels	Compétences Coup puissant Déplacement silencieux Déplacement silencieux Filature Pistage Adresse au tir Spécialisation Endurance à l'acool	Notes F+1 Rural Urbain CT +10 Arc long
--------------------------	---	----	---	-----	-----	-----------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------

Armes à distance Arc long	Pc	Pl	Pe	Fe +4	A/T	Enc
------------------------------	----	----	----	----------	-----	-----

Armure Veste en cuir	Localisation Tronc / Bras	Enc
Total Encombrement d'armes/armures		



Copyright des Images : Games Workshop Ltd, Fiche créée par Steve F.

WARHAMMER

Nom Ducken	Race Humain	Sexe M	Vocation Combattant	Alignement neutre
---------------	----------------	-----------	------------------------	----------------------

Age 20	Taille 1.80 m	Poids 80 kg	Cheveux court	Yeux Bleu
-----------	------------------	----------------	------------------	--------------

Description
Le plus jeune du groupe. Il n'est pas aussi fort que Galadur, mais il est peut être bien plus agile que lui tant à l'épée qu'à l'arc. Il a eu la chance d'avoir une éducation et d'être née malin. Il n'a qu'un seul but dans la vie c'est d'être comme Galadur. Un grand guerrier et participer à de grande bataille. La compagnie des 2 autres ne le dérange pas, bien au contraire il apprend autant en restant avec Galadur qu'avec Zothern et Filealis.

Débouchés
Cheminement Professionnel
chasseur, garde du corps, sergent mercenaire

Carrière Actuelle sergent mercenaire	Expérience	Total exp.
------------------------------------------------	-------------------	-------------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	40	34	3	3	7	35	1	32	25	29	27	28	31
Plan de carrière actuel		+10	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	+10
Promotions acquises	<input type="checkbox"/>	+20	+20	<input type="checkbox"/>										
Bonus Divers														

Profil Actuel		60	54	4	4	10	55	2	32	25	39	27	28	41
----------------------	--	----	----	---	---	----	----	---	----	----	----	----	----	----

Armes de contact Epée batarde	I -10	CC	D +1	Prd	Enc
-----------------------------------------	----------	----	---------	-----	-----

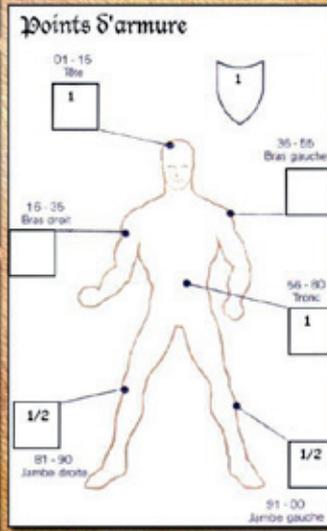
Points de blessures actuels

Compétences
Camouflage
Déplacement silencieux
Langage secré
Pictographie
chasse
Pistage
Coup assomant
Coup puissant
Jeu
Alphabétisation

Notes
Rural
Rural
Forestier
Bucheron

F+1

Armes à distance Arc court	Pc	Pl	Pe	Fe 3	A/T	Enc
--------------------------------------	----	----	----	---------	-----	-----



Armure chemise de maille casque jambière de cuir bouclier	Localisation Tronc Tête jambes	Enc
Total Encombrement d'armes/armures		

Copyright des Images : Games Workshop Ltd, Fiche créée par Steve F.

WARHAMMER

Nom Filealis	Race Elf	Sexe M	Vocation Forestier	Alignement Bon
-----------------	-------------	-----------	-----------------------	-------------------

Age 96	Taille 1.90 m	Poids 80 kg	Cheveux blond-long	Yeux bleu	Description A la différence des autres personnes de la région, il est de race elf. Se retrouvant seul dans une grande ville et pour cacher sa race, il trouve chaque nuit des occupations de cambrioleur. Il choisissait des cibles qui méritaient d'avoir une petite leçon. En sympathisant avec un humain, il devient pâtre. Ce qui lui permis de rester éloigné des humains. Alors qu'il gardait les moutons, un groupe de mercenaire vint à sa rencontre. Ils l'obligèrent à leur servir de guide dans la région. Il se redit si utile qu'il fut enrôlé comme éclaireur avec Galadur comme supérieur. Il fut très bien accepté par ces humains, mais reste très discret et distant avec les autres.
-----------	------------------	----------------	-----------------------	--------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

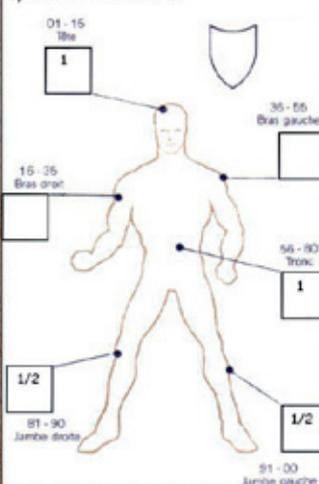
Débouchés	Cheminement Professionnel Voleur, pâtre, éclaireur
-----------	-------------------------------------------------------

Carrière Actuelle éclaireur	Expérience	Total exp.
--------------------------------	------------	------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	5	41	44	3	2	5	58	1	25	24	50	53	41	39
Plan de carrière actuel		+20	+20	+1	+1	+6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	
Promotions acquises														+10
Bonus divers														

Profil Actuel	5	61	64	4	3	11	78	2	35	34	60	63	51	49
---------------	---	----	----	---	---	----	----	---	----	----	----	----	----	----

Armes de contact Epée Couteau	I	CC	D	Prd	Enc	Points de blessures actuels	Compétences Camouflage Camouflage Déplacement silencieux Déplacement silencieux Langage secret Langage secret Pictographie Pistage Immunité Equitation Orientation	Notes Urbain Rural Urbain Rural Voleur Forestier Voleur Poison Cheval
	+10		-2					

Armes à distance Arc long	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T	Enc	Points d'armure 
				+3			

Armure Casque Chemise de mailles Jambière de cuire	Localisation Tête Tronc Jambes	Enc
Total Encombrement d'armes/armures		

WARHAMMER

Nom Galadur	Race Humain	Sexe M	Vocation Combatant	Alignement
----------------	----------------	-----------	-----------------------	------------

Age 38	Taille 1.85	Poids 90 kg	Cheveux Court	Yeux Noir	Description Incarné la force du groupe. Solide mercenaire ayant participé à de nombreuses batailles dont il ne cesse de se vanter. Pour lui le groupe doit avoir un chef et ce serait bien entendu lui-même. Il n'aime pas les sujets de préoccupation de Zother et Filealis mais il ne peut pas se séparer d'eux. Il plusieurs dettes d'honneur à leur rembourser avant son départ.
-----------	----------------	----------------	------------------	--------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Débouchés	Cheminement Professionnel Garde, sergent mercenaire, capitaine mercenaire
-----------	------------------------------------------------------------------------------

Carrière Actuelle Capitaine mercenaire	Expérience	Total exp.
-------------------------------------------	------------	------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	34	25	4	4	7	25	1	31	34	30	37	32	34
Plan de carrière actuel		+30	+30	+2	+2	+6	+20	+2	+10	+40	+10	+30	+10	+20
Promotions acquises			+20	+1	+1	+4		+1						+10
Bonus divers		64	45	5	5	11	45	2	+41	74	40	67	42	44

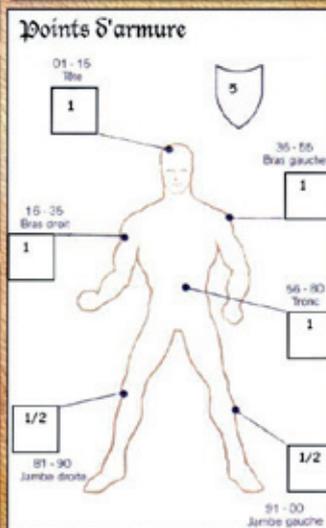
Profil Actuel														
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armes de contact	I	CC	D	Prd	Enc
Epee à 2 mains	-10		+2		
Epee			+0		

Points de blessures actuels

Compétences	Notes
Coup puissant	F +1
Coup assomant	
Coup précis	CC +10
Bagarre	
Endurance à l'alcool	
Jeu	
Langage secret : jargon des batailles	
Spécialisation armes à 2 mains	
Désarmement	
Esquive	

Armes à distance	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T	Enc



Armure	Localisation	Enc
Plastron		
coudière en métal		
fambière en cuire		
casque en métal		
Total Encombrement d'armes/armures		

Copyright des Images : Games Workshop Ltd, Fiche créée par Steve F.

WARHAMMER

Nom Kerne	Race Humain	Sexe M	Vocation Forestier	Alignement Neutre
--------------	----------------	-----------	-----------------------	----------------------

Age 20	Taille 1.69 m	Poids 67 kg	Cheveux Blond-Long	Yeux Vert	Description Kerne est un romantique. Il avait un avenir tout tracé dans la finance et la comptabilité grâce à ces parents. Mais il décida de tout plaquer et parti à l'aventure. Après différents patrons, Kerne arriva chez le compte où il rencontra Alfred. Kerne voit en Alfred la manière de vivre idéal. Profiter de l'instant présent et de tous les plaisirs de la vie.
-----------	------------------	----------------	-----------------------	--------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Débouchés	Cheminement Professionnel Collecteur d'impôts, chasseur, patrouilleur rural			
-----------	--------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

Carrière Actuelle patrouilleur rural	Expérience	Total exp.
-----------------------------------------	------------	------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	3	34	32	4	3	4	28	1	38	31	36	27	37	35
Plan de carrière actuel		+10	+10			+2	+10			+10			+10	
Promotions acquises			+20	+1		+2	+10			+10	+10		+10	
Bonus Divers														

Profil Actuel	3	34	42	5	3	6	38	1	38	41	46	27	47	35
---------------	---	----	----	---	---	---	----	---	----	----	----	----	----	----

Armes de contact Couteau de chasse	I +10	CC	D -2	Prd -20	Enc	Points de blessures actuels	Compétences Camouflage Déplacement silencieux Chasse Langage secret Pictographie Immunité Equitation Endurance à l'alcool Alphabétisation Baratin Calcul Mental Pistage	Notes Rural Rural Forestier Bucheron Poison Cheval
---------------------------------------	----------	----	---------	------------	-----	-----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------

Armes à distance Arct court	Pc	Pl	Pe	Fe 3	A/T	Enc	Points d'armure
--------------------------------	----	----	----	---------	-----	-----	-----------------

Armure Vest en cuir	Localisation Tronc/bras	Enc	
Total Encombrement d'armes/armures			

WARHAMMER

Nom Zothern	Race Humain	Sexe M	Vocation Lettre	Alignement Neutre
----------------	----------------	-----------	--------------------	----------------------

Age 26	Taille 1.65 m	Poids 60 kg	Cheveux décoiffés	Yeux Réveurs	Description Très intéressé sur tous ce qui porte à la magie et à la connaissance. Il est partie à l'aventure en étant certain qu'il apprendra beaucoup plus de chose en découvrant le monde qu'en restant enfermé dans une bibliothèque.
-----------	------------------	----------------	----------------------	-----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Débouchés	Cheminement Professionnel Apprenti sorcier, Sorcier Niv1
-----------	-------------------------------------------------------------

Carrière Actuelle Sorcier Niv1	Expérience	Total exp.
-----------------------------------	------------	------------

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Profil initial	4	29	31	3	3	6	33	1	26	30	38	33	27	34
Plan de carrière actuel						+2	+10		+10		+10			
Promotions acquises													+10	
Bonus Divers	4	29	31	3	3	8	43	1	36	30	48	33	37	24

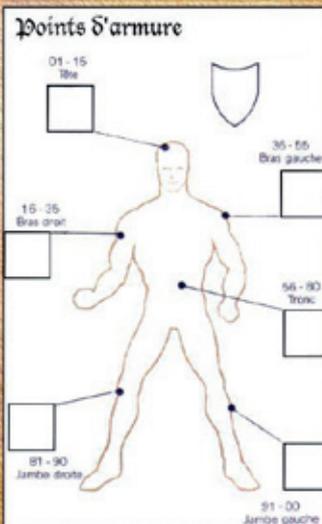
Profil Actuel														
---------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Armes de contact Epée	I	CC	D	Prd	Enc
--------------------------	---	----	---	-----	-----

Points de blessures actuels

Compétences	Notes Niv 1 Parchemins Runes Plantes
Alphabétisation	
Incantation magie mineur	
Incantation magie bataille	
Langage secret classique	
Langage secret magikane	
Connaissance	
Connaissance	
Connaissance	
Sens de la magie	

Armes à distance	Pc	Pl	Pe	Fe	A/T	Enc
------------------	----	----	----	----	-----	-----



Armure	Localisation	Enc
Total Encombrement d'armes/armures		

Sortilèges & Ecole		NS	PM	P	D	Composants	Dégr ?	Effets
Luminescence	mineur							Fait apparaitre une lumière au bout d'un objet
Alarme magique	mineur							Fait retentir une alarme si quelqu'un entre
Malédiction	mineur							Modif légère et de manière réversible le corps
Ouverture	mineur							Ouvre magiquement une serrure
Sons	mineur							Emmet un sons de manière magique
Boule de feu	Niv 1							envoie une boule de feu
Vol	Niv 1							Permet de voler sur 48 m
Composants de sort						Loc	Enc	
Tous les copomposant pour les sorts décrit ci-dessus			Loc	Enc				

Copyright des Images : Games Workshop Ltd, Fiche crée par Steve F